

2-taso
LAJITUTKINTO



ERIKOISJOUKKUEPELAAMINEN





ERIKOISPELIJOUKKUEITA

- PUNT = lentopotku P
- KICK OFF RETURN = aloituspotkun palautus (onside palautus) H
- PUNT RETURN = lentopotkun palautus P
- EXTRA POINT = ylimääräinen pisteyritys H
- FIELD GOAL = kenttäpotkumaali H
- KICK OFF = aloituspotku P
- PUNT BLOCK = lentopotkun blokkaukset P
- EXTRA POINT/FIELD GOAL BLOCK = pisteyrityksen blokkaukset P
- ONSIDE/SQUIB KICK = lähipotku/laakapotku H/P

P= Puolustuspelaajista yleensä koostettu joukkue

H= hyökkääjäpelaajista yleensä koostettu joukkue



ERIKOISPELIEN TÄRKEYS

- erikoispelit ovat amerikkalaisen jalkapallon rajuin osa-alue
- pallo vaihtaa aloituspaikkaa ja haltijaa
- mahdollisuus voittaa paljon kenttäalaa
- yhdellä pelillä mahdollisuus tehdä pisteitä, spirit-vaikutus!
- yhden pelaajan taitotaso korostuu – potkaisija/palauttaja
- ottelun ensimmäinen peli on potkupeli – ottelun sävel määrätään siten
- Kaudessa keskimäärin 1/5 ottelusta erikoispelejä
 - = joka 5. yritys (ottelussa 120 yritystä, joista 24 erikoispeliä)
 - = 240/erikoispeliä/ (10 ottelua kaudessa)



ERIKOISPELIENTEN AVAINASIAT

- eliminoidaan virheet; voidaan menettää pallo, negatiivinen pisteiden teko ja hyvän kenttäaseman menetys
- Erikoispelejä on jokaisen pelaajan opiskeltava joukkueessa, koska ei voi tietää milloin tarvitaan uusia voimia kentälle
- koska potkupelit tapahtuvat avoimella kentällä, on todella ratkaisevaa, että kaikki 11 pelaajaa tekevät työnsä niinkuin sovittu – täydellä höyryllä omaa juoksulinjaa edeten, jolla eliminoidaan esim. läpijuoksut
- Perustaitoja on harjoiteltava myös omalla ajalla: potkut; lento-, aloitus-, onside-, pistepotkut; holderin työskentely, pitkän aloitussyötön antaminen sekä palauttajien potkujen vastaanotot



TAVOITTEET

- Tavoitteiden asettelu konkretisoi pelaamista ja lisää yrittämistä. Tavoitteiden tulisi olla saavutettavia ja mitattavia
- YLEISET TAVOITTEET OTTELUSSA esimerkiksi:
 - ei blokattuja potkuja (ei huonoja aloitussyöttöjä)
 - ei rangaistuksia (säännöt on tunnettava)
 - erikoisjoukkue TD tai loistava kenttäasema
 - onnistutaan blokkaamaan potkuyritys
 - 100 % onnistuminen extra pointeissa
 - ei painetta omalle lentopotkaisijalle
 - 32 nettojaardin lentopotkut
 - vastustajan palautukset alle 5 jaardin



TAVOITETAULUKKO



Special Teams Goals



CATEGORY												
100% Effort												
Create one Momentum Change												
Net Punt 38 Yds Ave												
Block a Kick or Force a Bad Kick												
No Blocked Kicks or Bad Kicks												
Punt Return Ave 10Yds												
100% on PAT & FG under 40 Yds												
Kick Off DSA < 25												
Kick Off Ret DSA > 28												
No Turnovers/ Penalties												



SÄÄNTÖJÄ I

- lento- ja aloituspotkun palautuksissa EI SAA blokata vastustajaa vyötärötason alapuolelle, kylkeen saa kylläkin
- samalla hetkellä kun lento-/aloituspotku lentää muuttuvat roolit hyökkääjästä puolustajaksi
- lentopotkun voi antaa vierä rauhassa (coachit huutaa LYHYT/LYHYT tai POIS POIS!), jos potku on hankala palauttaa tai erityisen lyhyt, tällöin peli alkaa pallon pysähtymis kohdasta, mutta:
 - a) pallo on otettava haltuun ja pysäytettävä, kun se pomppii takaisinpäin tai se lentää lähelle palauttajan maalilinjaa
 - b) varo salamapalautusta, jolloin tilanne näyttää koskemattomalta pallolta. Muista että tuomarin pillinvihellys katkaisee vasta pelin
- aloitus- tai lentopotkun tapahduttua, pallo osuu palauttavan joukkueen pelaajaan jolloin se on jokaisen pelaajan tavoiteltavissa, kuten fumble



SÄÄNTÖJÄ II

- fair catch= vapaa kiinnioton merkki, käsivartta heiluttaen pään yläpuolella, tällöin kyseisen pelaaja saa ottaa pallon kiinni rauhassa, mutta ei edetä, FAIR CATCH MERKIN ANTAJAA EI SAA TAKLATA
- aloituspotkun lentäessä maalialueelle, voidaan tällöin olla palauttamatta palloa eteenpäin ja painaa polvi maahan --> touch back – peli alkaa 20 jaardin linjalta, mutta:
 - touch backiä ei voi tehdä juoksemalla ensin ulos maalialueelta ja sitten takaisin sinne --> 2 pistettä eli oma maali vastustajalle
 - onside potku on 10 jaardia eteenpäin kuljettuaan --> vapaa pallo, etulinjojen oltava varuillaan läpi ottelun
- lento- tai pistepotkun pallon blokkauksessa onnistuessaan on pallo vapaa ja sen kanssa voi edetä kuten fumble tilanteessa aina puolustaja



KENTTÄASEMA

Mitä kauempaa vastustaja aloittaa etenemisyriytykset kohti maalia, sitä paremmat mahdollisuudet on puolustuksella heidän pysäyttämiseensä.

• Kenttäasemien merkitys ilmenee seuraavassa taulukossa:

Jaardilinja	Mahdollisuus pisteiden tekoon	%
- 20	1 / 30	3,3
- 40	1 / 8	12,5
50	1 / 5	20
40	1 / 3	33,3
20	1 / 2	50
10	3 / 4	75

• isoja pelejä tapahtuu yleensä, kun yksittäinen pelaaja tai erikoispeliä suorittava miehistö on huonosti valmistautunut

• vastaavasti onnistumisia tapahtuu kun esim. palautusjoukkue on hyvin valmistautunut, sen peli voi breikata maaliin.



FILOSOFIA

- Suurimmalla osalla valmentajista ei ole filosofiaa erikoisjoukkuepelaamisesta (vrt. hyökkäys/puolustus)

- Mikä on oma filosofiasi erikoisjoukkuepelaamisesta:

- Paljonko AIKAA käytät erikoisjoukkueiden harjoittamiseen
- Jos ottelussa esimerkiksi 20% kuluu erikoisjoukkuepelaamiseen, pitäisi harjoitella harjoitusajasta 20%.



- Tämä tarkoittaa 2 tunnin harjoituksissa 24 minuuttia
- 3) jos erikoispelaamista laiminlyödään, tulokset näkyvät tulostaululla negatiivisena
 - 4) jos henki valmennuksessa on erikoispelaamista arvostava ja siihen keskittyvä, niin voittamisen mahdollisuudet kasvavat



ASENNE

- Mikä on erikoisjoukkueiden asenne pelaamiseen?
- *“Ihminen joka ei pelkkä mitään, kuuluu mielisairaalaan ... tai erikoisjoukkueeseen”* (NY Jetsin päävalmentaja Walt Michaels)
- Erikoisjoukkuepelaamiseen tarvitaan eri tyyppisiä pelaajia henkisiltä ominaisuuksiltaan
- Potkupeleissä on pelissä usein paljon “piilotettuja jaardeja” ja mahdollisuuksia tehdä isoja pelejä (myös joukkueitasi vastaan)
- Joskus kentällä on oltava pelkästään aloittajia eri pelipaikoilta



PELAAJAMATERIAALI

- pääosan erikoisjoukkuemiehistöistä tulisi olla takakenttien pelaajia (LB, RB, DB, TE, WR).
- 11 pelaajaa, jotka pitävät kunnia-asianaan pelata erikoisjoukkueessa
- pitkien aloitussyöttäjien omattava urheilullisuutta
- paras, peliä lukeva blokkaja pp:ksi lentopotkuun
- parhaat avoimen kentän taklaajat ovat gunnerseja
- menestyvässä erikoisjoukkuepelaamisessa pelaajat suorittavat omat tehtävänsä, tekevät nopeasti hyviä päätöksiä ja aikaansaavat isoja pelejä
- Linjamiehet ja pelinrakentajat eivät usein ole mukana erikoispeleissä, lukuunottamatta pistepotkupelit. Käytä aika heidän drillaamiseensa ja lämmittelyyn, varsinkin jos erikoispelihakso on harjoituksen alussa
- Kun muut harjoittelevat erikoisjoukkuepelaamista, tulee muiden hioa tekniikoita tms. Kenenkään ei ole järkevää seisoskella sivurajalla pitkiä aikoja



ALOITTAVAT PELAAJAT

- Keitä halutaan käyttää erikoisjoukkueissa, aloittavia pelaajia?
- Kuinka usein tapahtuu niin, että kokematon pelaajaa missaa ratkaisevan blokin tai taklauksen
- Käytä vaihtomiehiä, kun he ovat kehittyneet sen verran että tietävät mitä tekevät ja perustekniikat ovat kunnossa
- Muutaman aloittajan pitäminen erikoisjoukkueessa on perusteltua, kun vaihtomiehet ovat pääosassa
- Kick off ja lentopotku vaativat usein 11 kovatasoista pelaajaa, muissa joukkueissa voi hyvin käyttää vaihtopelaajia



VALMENTAJIEN KÄYTTÖ

- Miten valmentajisto saadaan osallistumaan erikoisjoukkuevalmentamiseen?
- Kuka koordinoi erikoisjoukkueita?
 - Päävalmentaja apulaisten kanssa
 - apuvalmentajilla on jokaisella 1-2
 - mitä tehdään valmentajilla, jotka eivät ole mukana
- Missä treeniosiossa harjoitellaan erikoisjoukkueetaitoja (indy, ryhmä ja tiimi)
- Vastuu valmentajilla on ettei pyritä tekemään pelaamisesta high tech -toimintaa, paljon teoriaa vähän selkeitä ohjeita
- Liika asioiden installoiminen kerralla ei yleensä tuo hyvää tulosta



TILASTOT

- onnistuminen erikoisjoukkueissa vaihtelee vuosittain riippuen potkaisijasta/palauttajista ja ...
- Averett College D3 2008 ,Virginia (Nevalainen, Penttinen, Vainio)

KICK RETURN AVERAGE 15.9y vastustajat 17.1 y

PUNT RETURN AVERAGE 9.3 y vastustajat 8.2 y

PUNTS-YARDS Average Per Punt 36.0 y vastustajat 34.7 y

PUNTS-YARDS Net punt average 31.2 y vastustajat 27.8 y

FIELD GOALS-ATTEMPTS 2-4 vastustajat 6-8

ON-SIDE KICKS 2-2 vastustajat 0-2

PAT-ATTEMPTS 23-26 88% vastustajat 26-29 90%

- Helsinki Roosters 2008:

KICK RETURN AVERAGE..... 18.9 y vastustajat 26.8 y

PUNT RETURN AVERAGE.....15.5 y vastustajat 22.9 y

PUNTS-YARDS.....Average Per Punt..... 35.8 y vastustajat 33.1 y

PUNTS-YARDS.....Net punt average..... 27.0 y vastustajat 26.8 y

FIELD GOALS-ATTEMPTS..... 7-15 vastustajat 3-6

PAT-ATTEMPTS..... 51-60 vastustajat 42-52



POTKUPELIENTEN SCOUTTAUSLISTA

PUNT PALAUTUS

1. Mihin potkaisija potkaisee pallon.
2. Pystytäänkö lentopotku blokata, mikä blokki
3. Kuka pitää erityisesti huomioida blokeissa, että onnistutaan palautuksessa
4. Feikit tai erityispelit

LENTOPOTKU

1. Millaista palautusta he käyttävät
2. Millaista blokkaustapa on käytössä
3. Kenelle ei kannata potkaista.

4. Erityiset palautukset tai suunnanvaihtopelit

KICKOFF COVERAGE

1. Millainen palautustapa
2. Kenelle ei kannata potkaista
3. Parhaan tavan potkaista ja suorittaa peittämisen (coverage) koordinointi

KICKOFF

1. Millainen palautus vs. peittäminen (coverage)
2. Kenet pitää blokata erityisesti
3. Valmiudet epätavallisiin potkuihin.

EXTRA POINT BLOCK

1. Pystymmekö blokkamaan sen
2. Millaista blokkaukspeliä käytämme
3. Tekeekö vastustaja mitään erikoista

EXTRA POINT

1. Minkä tyyppistä rushia käytetään
2. Kenet pitää erityisesti blokata
3. Mahdolliset erikoisblokit.



VINKKEJÄ NUORTEN ERIKOISJOUKKUE- PELAAMISEEN – TEIPPI MASKISSA

- Nuorten pelaajien yksi kynnyks on asioiden muistaminen. Mihin erikoisjoukkueeseen kuuluu ja milloin pitää mennä kentälle. Tähän vaikuttaa innostuneisuus tai häiritsevät tekijät, jolloin unohduksia sattuu.
- Erityisen haasteellista tämä on 11 vs 11 pelissä. Kun pelaajia puuttuu, aikalisiä palaa kun yritetään selvittää kuka puuttuu erikoisjoukkueesta, jonka pitäisi olla kentällä
- Erikoisjoukkueiden osaamisella voi voittaa taitavampia joukkueita. Yksi helpottaa miehistöjen valmiutta siirtyä kentälle on merkitä joukkueet eri värein.
 - Nuoret pelaajat oppivat usein visuaalisesti, jolloin kuvat, värit, muodot jäävät helpommin mieleen kuin nimet ja numerot
 - Valmentaja merkitsee väreillä kaikki eri erikoisjoukkueet. Esimerkiksi kick off joukkue on punainen, kick off palautus on vihreä, field goal on sininen jne.
 - Pelaaja saa eri värisiä eristysnauhoja kiinnitettynä kasvosuojukseen. Jolloin pelaaja on kick offissa ja potkupalautus joukkueissa, niin hänen maskiinsa on kiinnitetty punainen ja vihreä teippi



NUORTEN ERIKOISJOUKKUEPELAAMINEN – KICK OFF, RETURN JA PUNT

- 45 minuuttia käytettynä kuuden tunnin kokonaisharjoittelusta viikottain edesauttaa huomattavasti erikoispelien sujuvuutta. Pelaajia voi pyytää myös harjoittelemaan kotona.
- **Kick Off** voidaan potkaista vaihtoehtoisesti lyhyempänä, jolloin joukkueen nopein ja taitavin palauttaja ei saakaan pelivälinettä itselleen vaan sen saa 2. linjan pelaaja. Tärkeää on pysyä omilla juoksulinjoilla ja contain-pelaajien on syytä rajata palauttajan liike kentän sisäpuolelle
- **Kick off palautus** voidaan suorittaa useamman palauttajan voimin. Takana voi olla vaikka 4 pallonkantajaa, jolloin pallon vapaaseen paikkaan ja pois potkaiseminen on hankalampaa potkujoukkueelle. Etulinja blokkaa erityisesti tiettyjä pelaajia, jotka tekevät paljon taklauksia. Kakkoslinja seuraa varjon lailla puolustajia heidän juoksulinjoillaan, jonka jälkeen palauttaja luottaa omiin vaistoihinsa ja etsii vapaata juoksulinjaa ilman varsinaista scheemaa. Ei tapahdu yli-valmentamista
- **Lentopotkussa** on olennaista löytää hyvä pitkän aloitussyötön antaja ja potkaisija (painetta kestävä ja juoksukykyinen jos muff). Lentopotku on vaativa erikoispele, siinä helposti menetetään kenttäalaa tai jopa pallon omistus. Ei ole välttämätöntä aina lentopotkaista vain tavan vuoksi. Jos kenttäasema on kohtuullinen voi neljännen yrityksen pelata. Ohjeistus long snapperille on, että pallo mieluummin matalana kuin korkeana potkaisijalle, polvikulma auttaa tässä.



NUORTEN ERIKOISJOUKKUEPELAAMINEN – PUNT RETURN, EXTRA POINT, ON SIDE

- Lentopotkun palautus joukkue voi toimia enemmän lentopotkun blokkamiseen painottuen. Sääntönä voi olla ettei kaikki paitsi palauttaja ei saa koskea palloon kun se on potkaistu. Yritys on siis blokata potku ja jos palauttaja on hyvässä asemassa hän palauttaa palloa.
- Extra point potku, potkusta saa 2 pistettä ja sen on tarkoitus siis kannustaa potkaisemisen opettelua. Potkaisijan paikasta voi pitää avoimia haastekilpailuja, joissa parhaiten pärjännyt pääsee ottelussa potkimaan.
- Lentopotkaisijaa voidaan pyytää potkaisemaan sivurajasta ulos, kohti spessuvalmentajaa. Joskus sivurajapotku on parempi ratkaisu kuin luovuttaa pallo kovalle juoksijalle. Yleensä puutteita on jenkkifutarin uraa aloittelevilla avoimen kentän taklaamisessa. Vauhtiin päässyt palauttaja saattaa tarkoittaa TD:tä, jolloin potkun suunta ei koskaan pitäisi olla keskelle kenttää vaan sivurajoja kohti.
- Joskus on syytä kokeilla lyhyttä potkua. Pelaajilla on vaikeuksia kuulla toiselta puolelta valmentajan ohjeita ja silloin on-side potku voi toimia, kun kenttä on epätasapainossa. Lyhyet potkut estävät myös periaatteessa pitkien juoksujen synnyn kun peittäminen tapahtuu nopeammin.



NUORTEN ERIKOISJOUKKUEPELAAMINEN –KICK OFF RETURN

- Kick off palautuksessa käytetään enemmän ns. Taitopelaajia linjamiesten sijaan myös ensimmäisessä linjassa. Syynä on yksinkertaisesti, että hyökkäyslinjamiehet eivät ole tottuneet avoimen kentän blokkaukseen. Myös pallolliset pelaajilla on enemmän valmiuksia irtopallojen peittämiseen ja palauttamiseen. Myös nopeus on yksi tekijä, blokkaukselinjan saa nopeammin eri pisteisiin koottua. Tämä järjestely antaa myös mahdollisuuden puhua hyökkäyslinjapelaajille ennen ensimmäistä peliä.
- Jos hyökkäyslinjamiehiä käyttää etulinjassa ko palautuksessa, säännöt olisivat:
 - Älä jahtaa palloa enempää kuin kaksi askelta
 - Älä koskaan yritä ottaa palloa kiinni pään yläpuolelta
 - Älä ota palloa kiinni ja juokse sen kanssa
 - Jos pallo saadaan kiinni, kaadu sen kanssa maahan ja suojaa kropalla
 - Suojele fyysisesti omalla kropalla pallon kiinni saanutta
 - Jos pallo potkaistaan kovaa kohti, sen on hyvä antaa jatkaa matkaa takakentän pelaajille.
 - lähde: *Coaching Offensive Linemen by Dave Christensen and James Peterson*



HÄMÄYSPELIT

<http://www.youtube.com/watch?v=xuePqhjmpNA>

Alabama punt fake

<http://www.youtube.com/watch?v=ZSsduStajv0>

Kentucky punt fake

<http://www.blinkx.com/video/bill-marinangel-fake-punt-1996/42ZCb9yaemu5ygWtKFH>

Vanderbilt punt fake

<http://www.youtube.com/watch?v=GGr6e8nDId4>

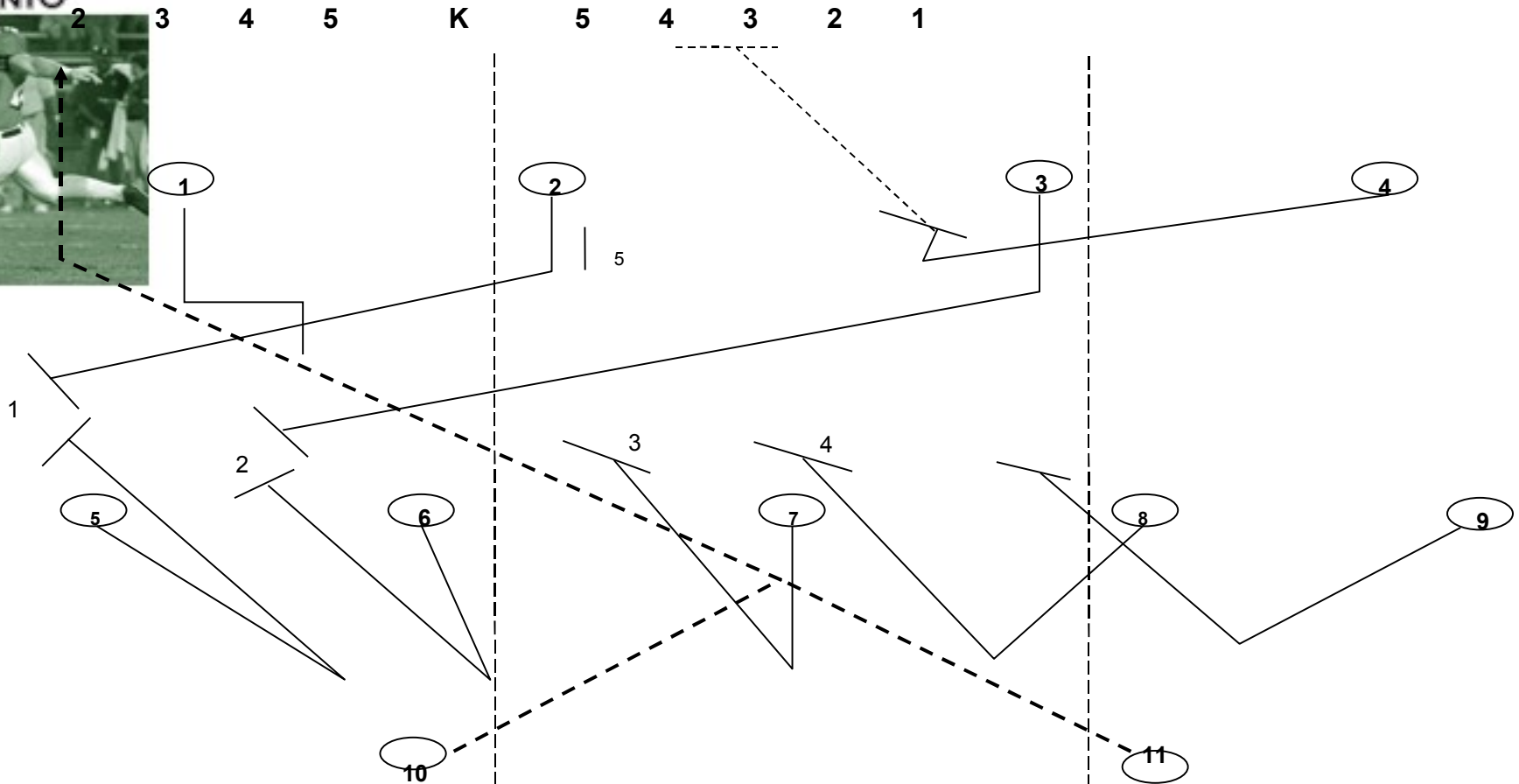
LSU fake field goal

<http://www.youtube.com/watch?v=vV3g2Z-0ExA>

Pitt punt return

<http://www.youtube.com/watch?v=WIQNB-kfZnA>

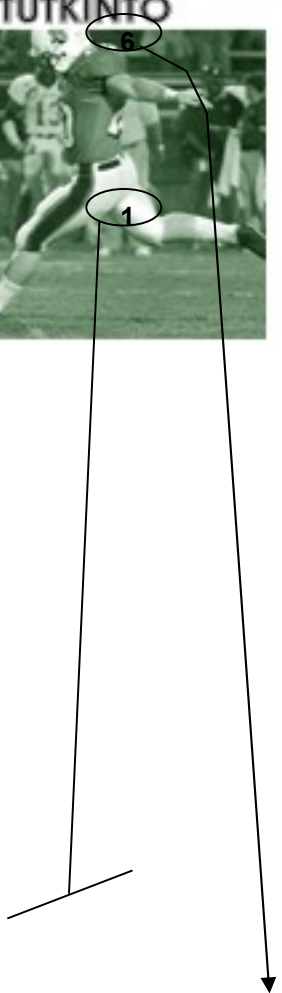
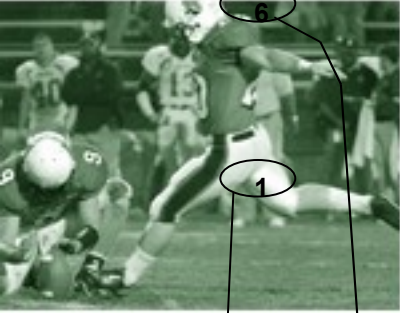
Oregon onside 3min kohdalla



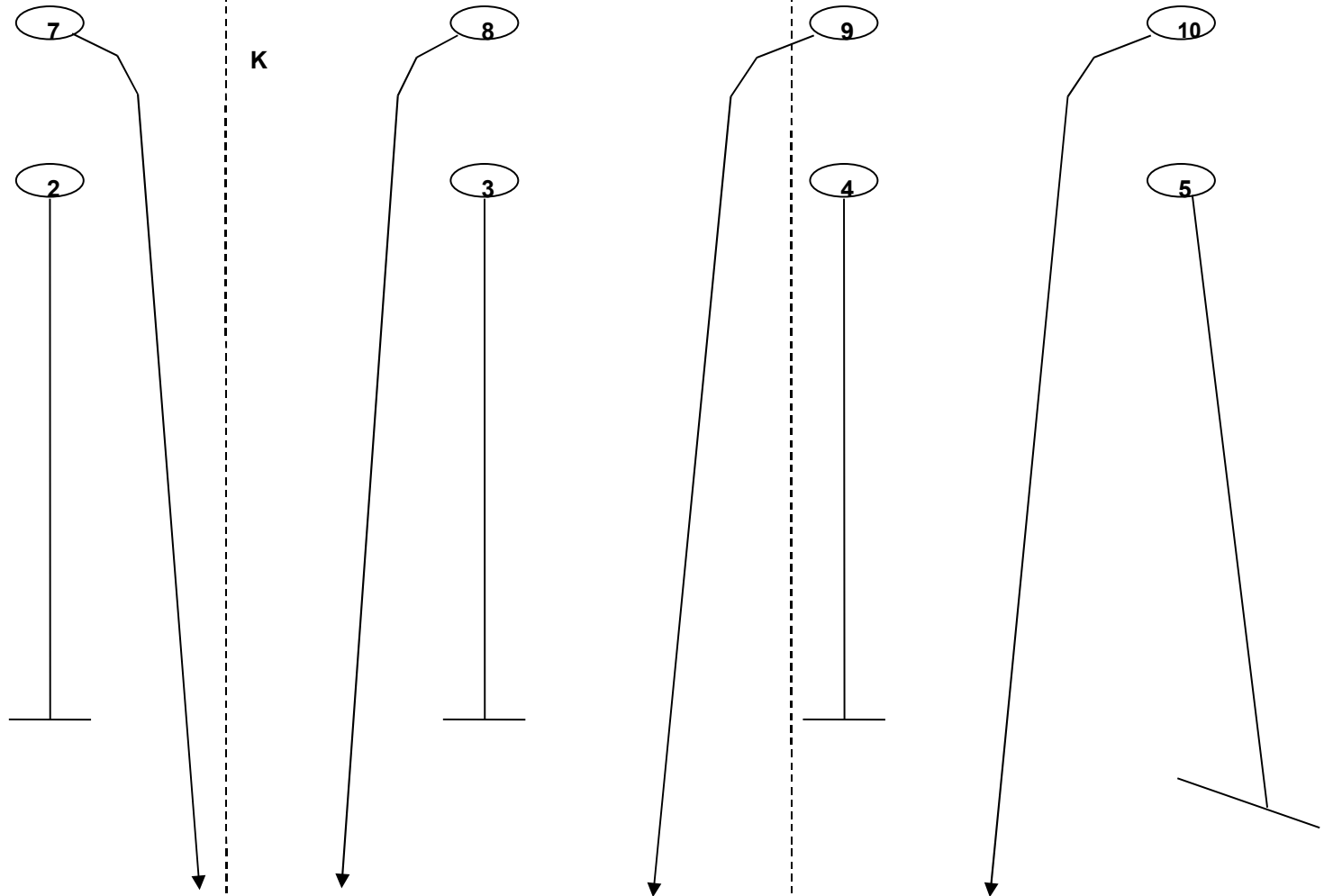
1. peruuta taaksepäin n. 5-10 yardia, jonka jälkeen blokkaa 5. mies omalta sivurajaltasi laskien sisään
2. peruuta hieman ja juokse palautuksen puolelle. Blokkaa 1. mies sivurajalta ulos 5. kanssa tuplana.
3. peruuta hieman ja juokse palautuksen puolelle. Blokkaa 2. mies sivurajalta ulos 6. kanssa tuplana.
4. peruuta n. 5 yardia ja keskelle kenttää Blokkaa oman puolen 5. pois palautuksesta.
sen jälkeen siirry palautuksen puolelle ja blokkaa varmistajaa (yleensä potkaisija)
5. peruuta potkun pituuden mukaan ja blokkaa 1. mies sivurajalta ulos 2. kanssa tuplana.
6. peruuta potkun pituuden mukaan ja blokkaa 2. mies sivurajalta ulos 3. kanssa tuplana.
7. peruuta potkun pituuden mukaan ja blokkaa 3. mies sivurajalta **sisäänpäin**.
8. peruuta potkun pituuden mukaan ja blokkaa 4. mies sivurajalta **sisäänpäin**
9. peruuta potkun pituuden mukaan ja blokkaa nopein mies omalta puoleltasi.
10. ja 11. se kumpi ei ota palloa toimii lead blokkaajana.

Pallo tuodaan ensin keskelle ja sitten leikataan kohti sivurajaa ja vasta sitten käännetään ylöspäin. kuitenkin siten että juoksuvauhti pysyy kokoajan maksimissa.

2-taso LAJITUTKINTO



KICK OFF



1 & 5: contain/leverage

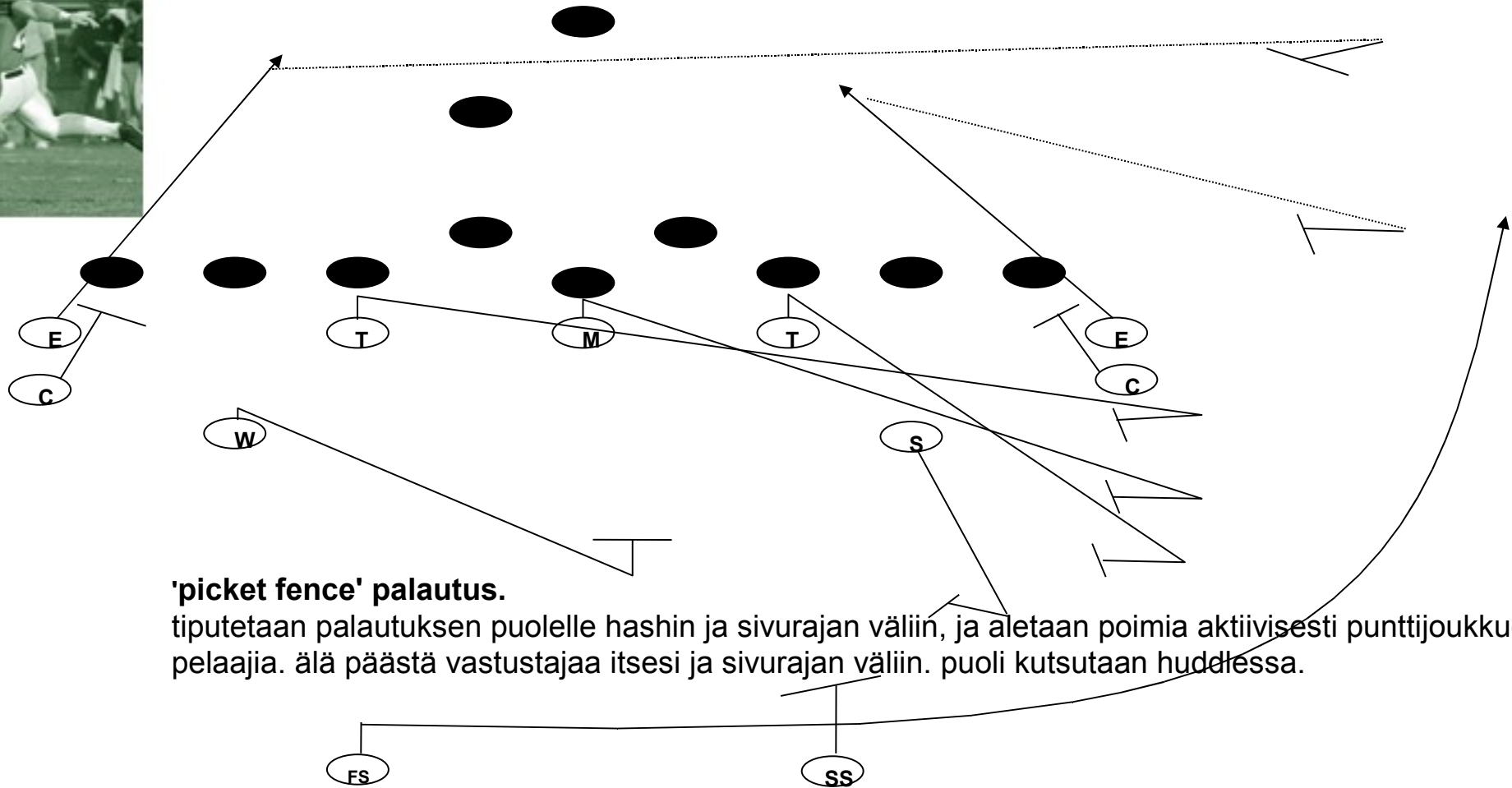
2, 3 & 4: 25 jaardia täysillä oma linja sen jälkeen lue peliä ja pelaa kuten LB

6 - 9: head hunter, keskiwedgen murtaja. juokse sinne mihin pallo potkaistaan tai palauttaja sitä vie

10: muuten sama, kuin 6 – 9 paitsi jos erikseen kutsutaan tupla contain leveälle puolelle niin silloin

K: pidä potku hash markin ja lähemmän sivurajan välissä.

PUNT RETURN



'picket fence' palautus.

tiputetaan palautuksen puolelle hashin ja sivurajan väliin, ja aletaan poimia aktiivisesti punttijoukkueen pelaajia. älä päästä vastustajaa itsesi ja sivurajan väliin. puoli kutsutaan huddlessa.

E: punterin contain jonka jälkeen 'picket fence' blokkaa se kuka jää varmistamaan.

T: line up head on toinen mies sentteristä. näytä ensin rush, jonka jälkeen 'picket fence'

M: head on sentteriin, näytä rush A-aukkoon, jonka jälkeen 'picket fence'

S: line up LB syvyyteen palautuksen puolelle. varmista fake ensin ja sitten 'picket fence'

W: line up LB syvyyteen palautuksen vastakkaiselle puolelle. varmista fake ensin ja sitten pimi keskeltä se kuka tulee ensin.

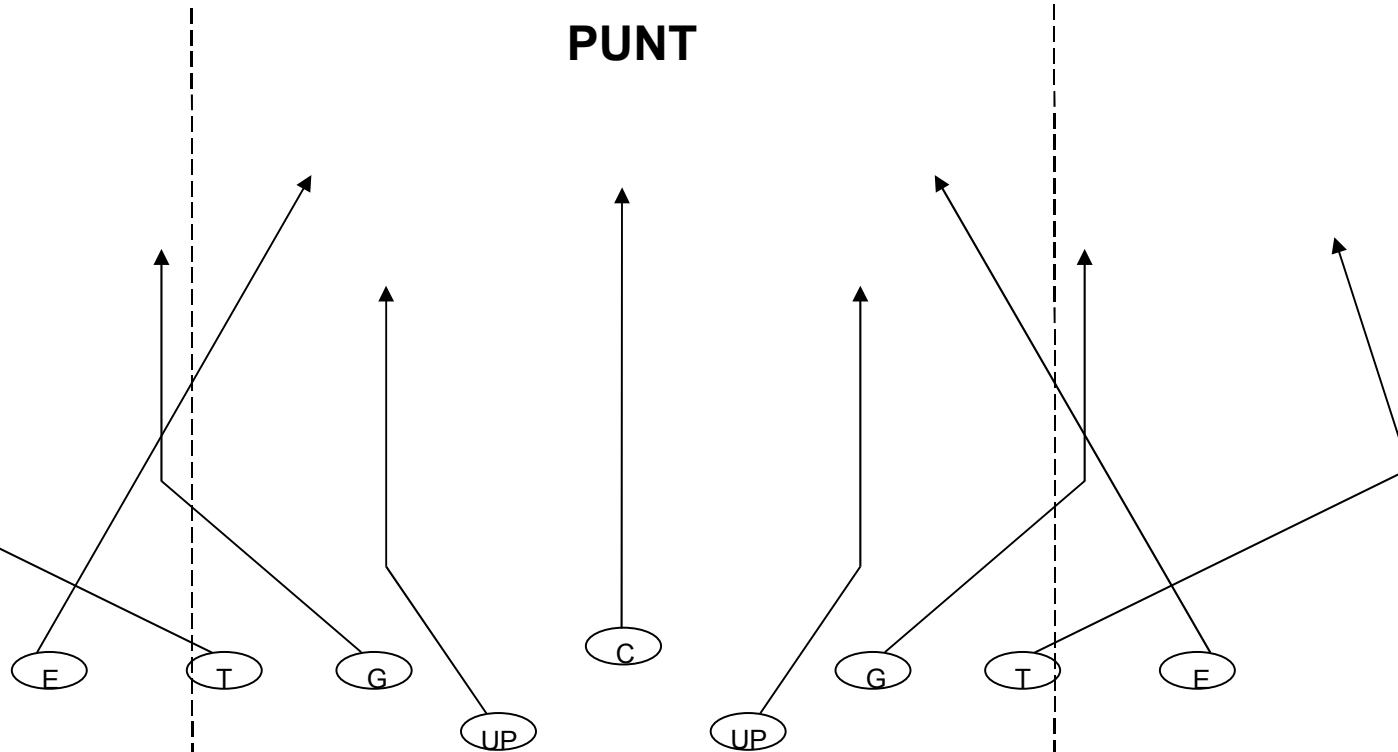
C: pelaa uloin mies punttijoukkueesta joko linjan päässä tai wide outtina. blokkaa ulkoa sisäänpäin.

SS, FS: palautus tai lead block

2-taso LAJITUTKINTO



PUNT



Juoksulinjat:

End: suoraan palloon

Tackle: contain

Guard: Hashmark

Up back: "goal post"

Center: suoraan palloon

Personal protector: safety omalla puolella

Punter: safety omalla puolella

Blokkausvastuut:

Up Back: alue, eli kaikki mitä tulee C:n ja G:n välistä.

G,T: blokkaa mies jos se on päällä, ulkohartiassa tai ulkogapissa.

lähdössä sisäjalka ensin taakse, avaa 45 astetta ulos ja vie vastustaja sisältä ulospäin.

Jos sinulla on 2 miestä blokattavana, avunpyyntö ulkopuolen kaverille.

jos sisäpuolen kaveri pyytää apua, tarkasta uusi tilanne ja tarvittaessa pyydä ulkopuolelta apua.

E: lähde suoraan snapista paitsi Tight kutsulla tai jos T pyytää apua. tällöin sama tekniikka kuin G ja T