



KPPK:n pelikirja kaudelle 2016

KPPK:n pelikirja kaudelle 2016

1. Pelikirjan tarkoitus

Tämän pelikirjan tarkoituksena on esittää joukkueen **peliajatus** sekä **tilannekohtainen taktiikka** siten, että joukkueen pelaajat osaavat pelipaikkakohtaisesti toteuttaa joukkueen etukäteen sovittua taktiikkaa jalkapallo-ottelun erilaisissa tilanteissa. Pelaajien tulee tiedostaa oman pelipaikkansa erikoisvaatimukset ja vaihtopelaajia käytettäessä on vaihtavien pelaajien keskenään selkeästi ilmoitettava oma pelipaikkansa (esim. **SB**, **HM**, etc.). Ottelukohtaisista muutoksista taktiikkaan vastaa joukkueen valmentaja.

2. Pelikirjassa käytettävät lyhenteet ja symbolit sekä pelipaikkakohtainen taktiikka

GK goalkeeper, maalivahti

- suojelee omaa maalia, osallistuu syöttelyyn CB:n (ja mahdollisesti SB:n) kanssa, avaa pelin pääsääntöisesti maata pitkin

CB1 centre back, keskipuolustaja (alempi)

- johtaa puolustuslinjan työskentelyä ja sijoittumista, hyökkäyspään erikoistilanteissa alin varmistava pelaaja

CB2 centre back, keskipuolustaja (ylempi)

- toinen keskuspuolustaja, nousee hyökkäyspään erikoistilanteissa

SB sideback, laitapuolustaja

- puolustaa omaa sivustaa perusrhythmissä, "kaventaa" voimakkaasti nousee omaa laitaansa ja pitää pelin "leveänä"

HM holding midfielder, alempi keskikenttäpelaaja

- pelinrakennuksen "tukijalka", ylemmän puolustuslinjan pelaaja, vastustajan nopeassa vastahyökkäyksessä laskeutuu puolustuslinjaan

MF midfielder, ylempi keskikenttäpelaaja

- osallistuu hyökkäyksen maalitilanteiden luomiseen, puolustustilanteessa prässää vastustajan hyökkäysrakentelua pyrkimyksenä voimakas kolmen pelaajan prässä

FF kärkihyökkääjä

- ylin hyökkäysryhmittymisen pelaaja, vapaa prässipelistä ("kevyt häirintä")

Symbolit:

---> ---> ---> juoksulinja

_____ ajateltu syöttölinja ("syöttökolmio")

..... rakentava syöttösuunta

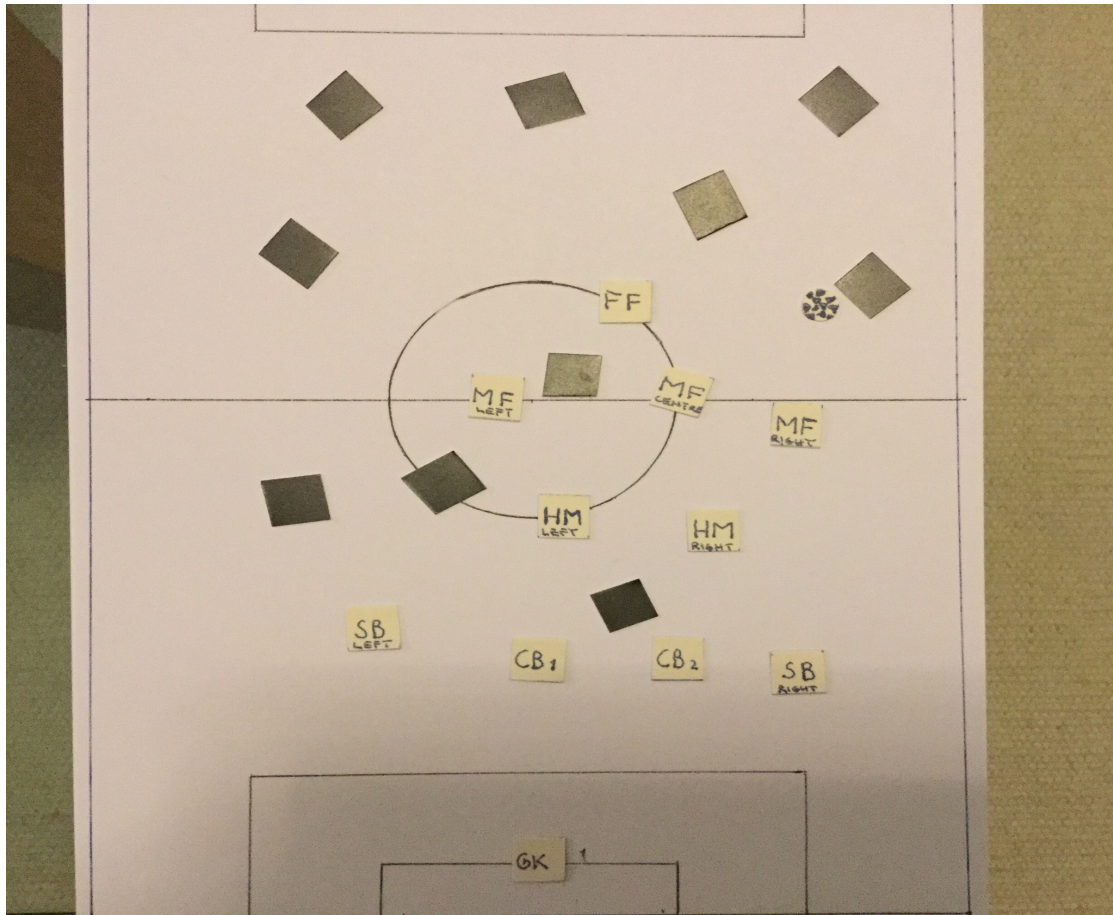
-->-->--> murtava syöttösuunta

3. Peliajatus

Joukkueen normaali pelaajaryhmitys kentällä on 4-2-3-1 (kuva 1). Joukkueen peli perustuu "pallonhallintapeliin" ja pääsääntöisesti oma hyökkäyspeli toteutetaan lyhytlyöttöpelillä pelikentän viimeiselle kolmannekselle saakka, missä lopullinen maalintekopaikka rakennetaan murtavalla syötöllä keskikentältä vastustajan puolustuslinjan läpi tai keskityksellä sivurajan tuntumasta. Puolustustilanteessa vastustajan hyökkäys otetaan vastaan perusryhmityksessä ja normaali prässitaso sijoitetaan keskiviivan tasalle. Pääsääntöisesti puolustukseen ryhmitytään siten, että vastustajan olisi puhkaistava kolme puolustuslinjaamme (3xMF, 2xHM ja 2xSB+2xCB). Koko puolustusryhmitys "kaventaa" voimakkaasti ja pyrkii ohjaamaan hyökkääjää kentän laidoille (kuva 2).



Kuva 1. Perusryhmitys

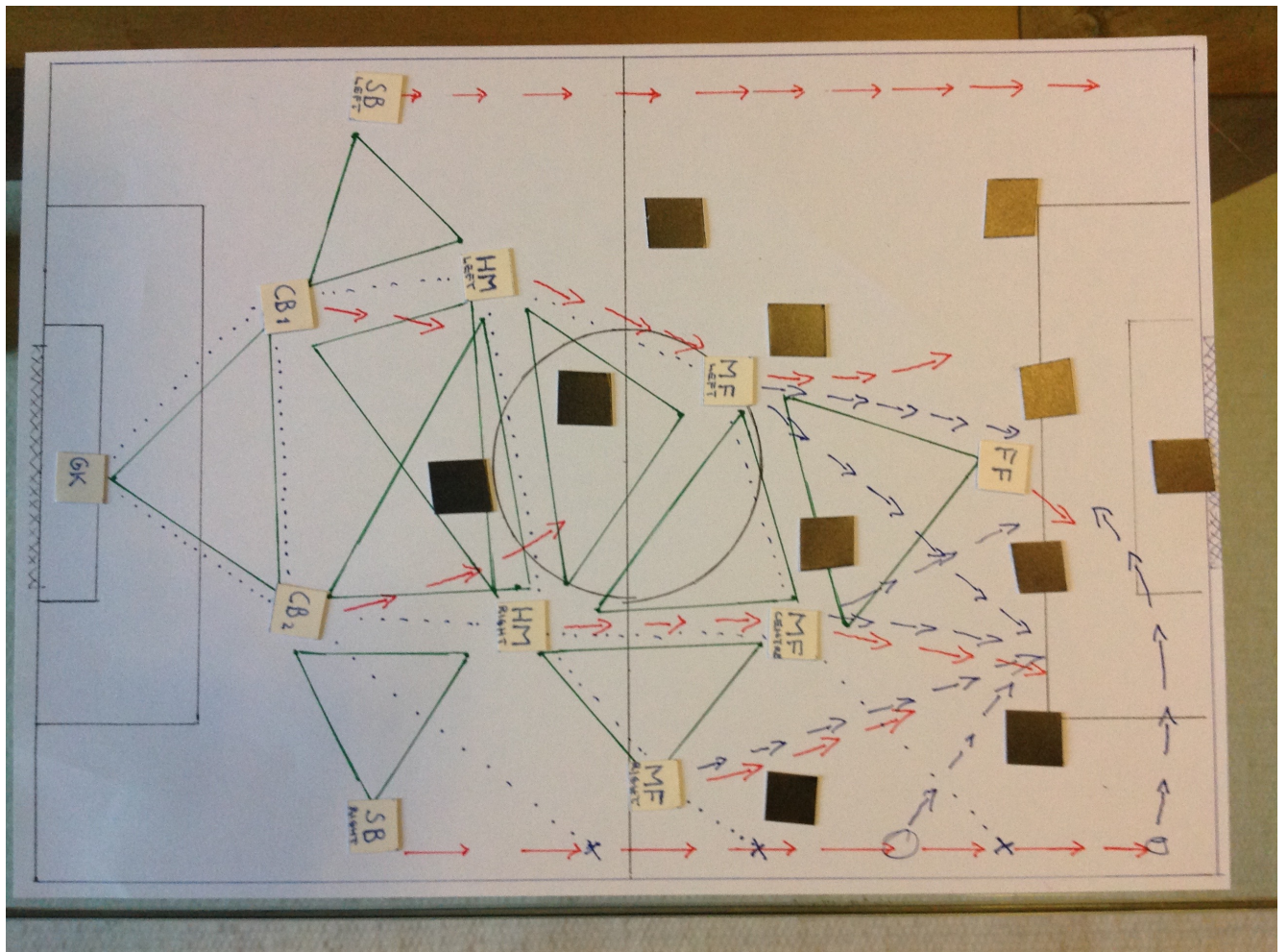


Kuva 2. Puolustaminen perusryhmytyksessä, huom. voimakas "kaventaminen"

4. Pelitaktiikka

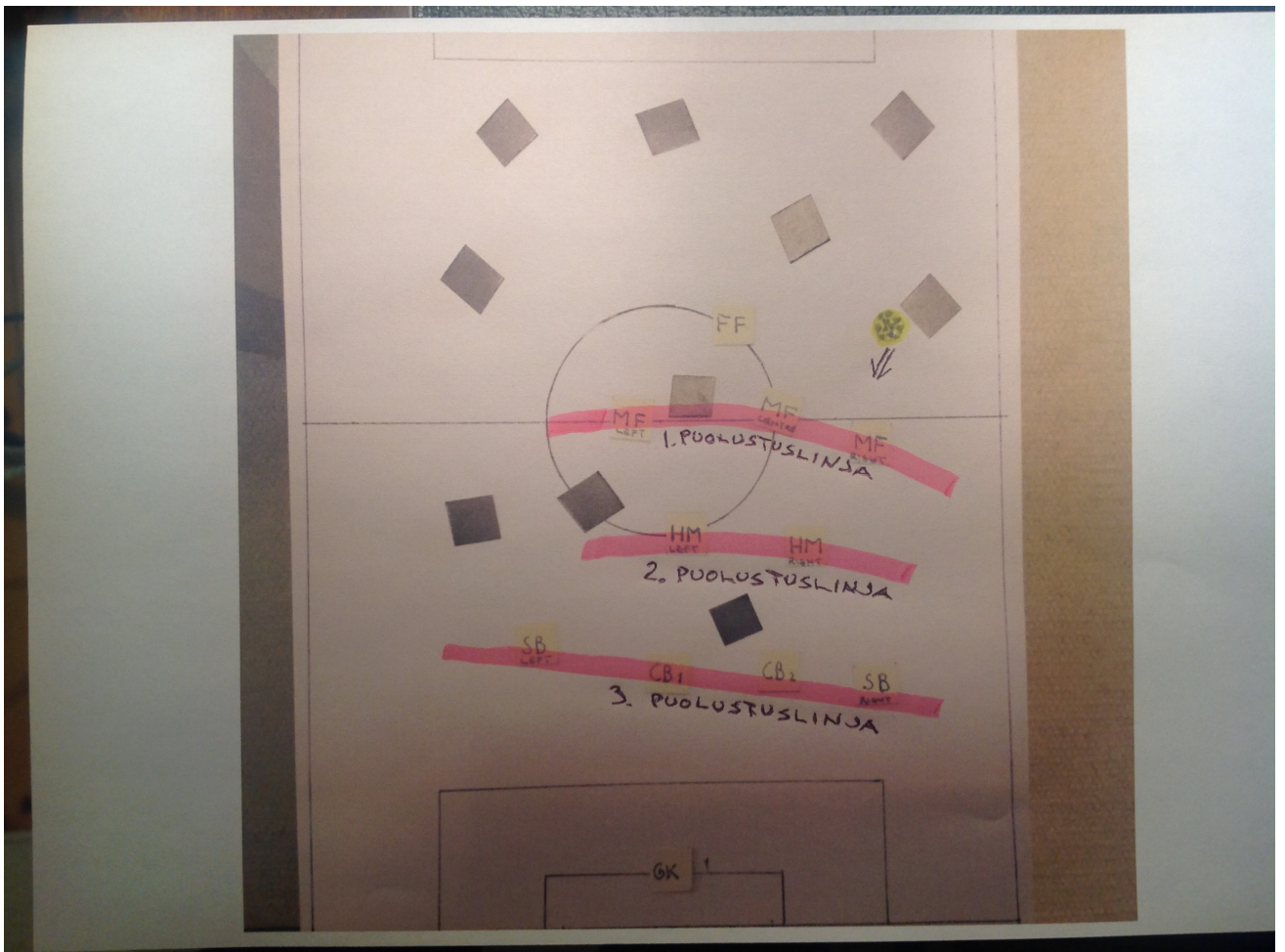
- 4.1. Hyökkäyspelissä molemmat laitapuolustajat (**SB**) nousevat voimakkaasti tukemaan hyökkäystä ja heidän tehtävänsä on pitää peli "leveänä". Tämä vaatii näiltä pelaajilta erittäin kovaa juoksukuntoa, sillä puolustajien on palattava perusryhmytyksen positioon, mikäli oma hyökkäys tyrehtyy. Hyökkäysten rakentamisvaiheessa (kentän 1. ja 2. kolmannes) pelaajien on pyrittävä sijoittumisellaan muodostamaan kolmioita ja pidettävä täten syöttökulmat optimaalisina. Mikäli mahdollista niin maalivahti avaa pelin maalipotkulla tai torjunnan jälkeen **CB:n**, **HM:n** tai **SB:n** kautta ja aloitukset tehdään pitkinä vain vastustajan selvän sijoittumisvirheen jälkeen. Mikäli vastustaja prässää ylhäällä yhdellä kärjellä, niin **CB:t** ja **GK** pyrkivät väsyttämään prässääjän syöttelelemällä toisilleen alhaalla. Hyökkäystilanteessa pyritään saamaan selvä painopistealue

jommallekummalle laidalle. Molemmat laitapuolustajat nousevat ihan hyökkäyskärjen tasalle. Kahdella alimmalla kolmanneksella tehdään paljon sivuttaissyöttöjä pyrkimyksenä saada vastustajan puolustuslinja sivuttaisliikkeeseen. Varsinaiset murtavat syötöt tehdään vasta kentän viimeisellä kolmanneksella (so. ei ”pitkää palloa”). Mikäli vastustaja prässää korkealta useammalla pelaajalla, niin avaukset pyritään tekemään nousseiden laitapuolustajien kautta (kuva 3).



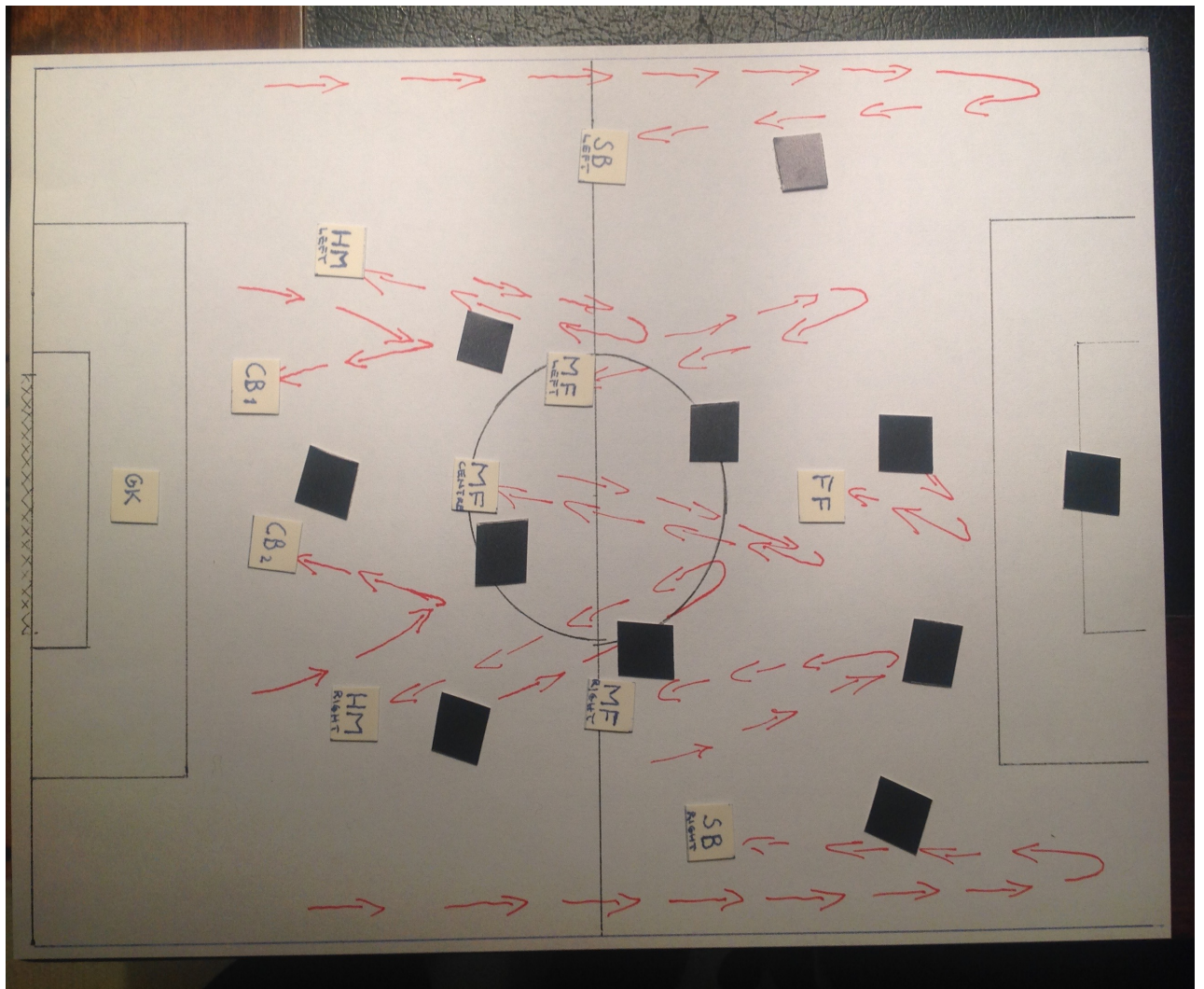
Kuva 3. Hyökkäystilanteen rakentaminen

- 4.2. Puolustustilanteessa otetaan hyökkäys vastaan perusrhymityksessä ja oma kolmen pelaajan kavennettu prässä aloitetaan keskiviivan tasalla tarkoituksena estää vastustajan pelinrakentelu omalla kenttäpuoliskollamme. Vaikka vastustajan laitahyökkääjä levittää peliä pallon sijaintiin nähden vastakkaisella laidalla niin oma sen puolen laitapuolustajamme kaventaa linjaan. Ensimmäisen ja toisen puolustuslinjan on estettävä vastustajan syötöt maata pitkin puolustuksemme syvyyteen. Pääsääntöisesti puolustuspelissä pyritään pitämään vähintään neljä pelaajaa pallon "alla". Oma keskushyökkääjä (**FF**) vapautetaan prässipelistä ja hän tekee vain kevyttä häirintää ollen koko ajan valmis nopeaan vastahyökkäykseen. Pääperiaatteena on yritys pakottaa vastustajan pallollista pelaajaa tekemään virhesuoritus ja saada pallo omalle joukkueelle (kuva 4).



Kuva 4. Prässitasa ja puolustuslinjat

- 4.3. Vastustajan nopeassa vastahyökkäystilanteessa (omat **SB:t** ylhäällä) molemmat **HM:t** pudottavat linjaan ja koko puolustuslinja kaventaa peliä voimakkaasti sekä pyrkii ohjaamaan peliä laidoille ja pakottamaan vastustajaa tekemään keskitysryityksensä kaukana omasta maalistamme. Kun **SB:t** palaavat alas perusrhythmiin, **HM:t** voivat taas osallistua prässäin puolustuslinjan edessä. Näissä nopeiden vastahyökkäysten torjunnassa joudutaan helposti improvisoituun tilanteeseen ja on äärimmäisen tärkeää, etteivät **HM:t** pelaa itseään ulos pelitilanteesta ja tiedostavat aikaisempaan nähden muuttuneen roolinsa puolustuksessa. Koko joukkueen tiivis aluepeli vaatii koko joukkueen saumatonta yhteispeliä ja pelaajien tarkkaa tilannetajua (kuva 5).

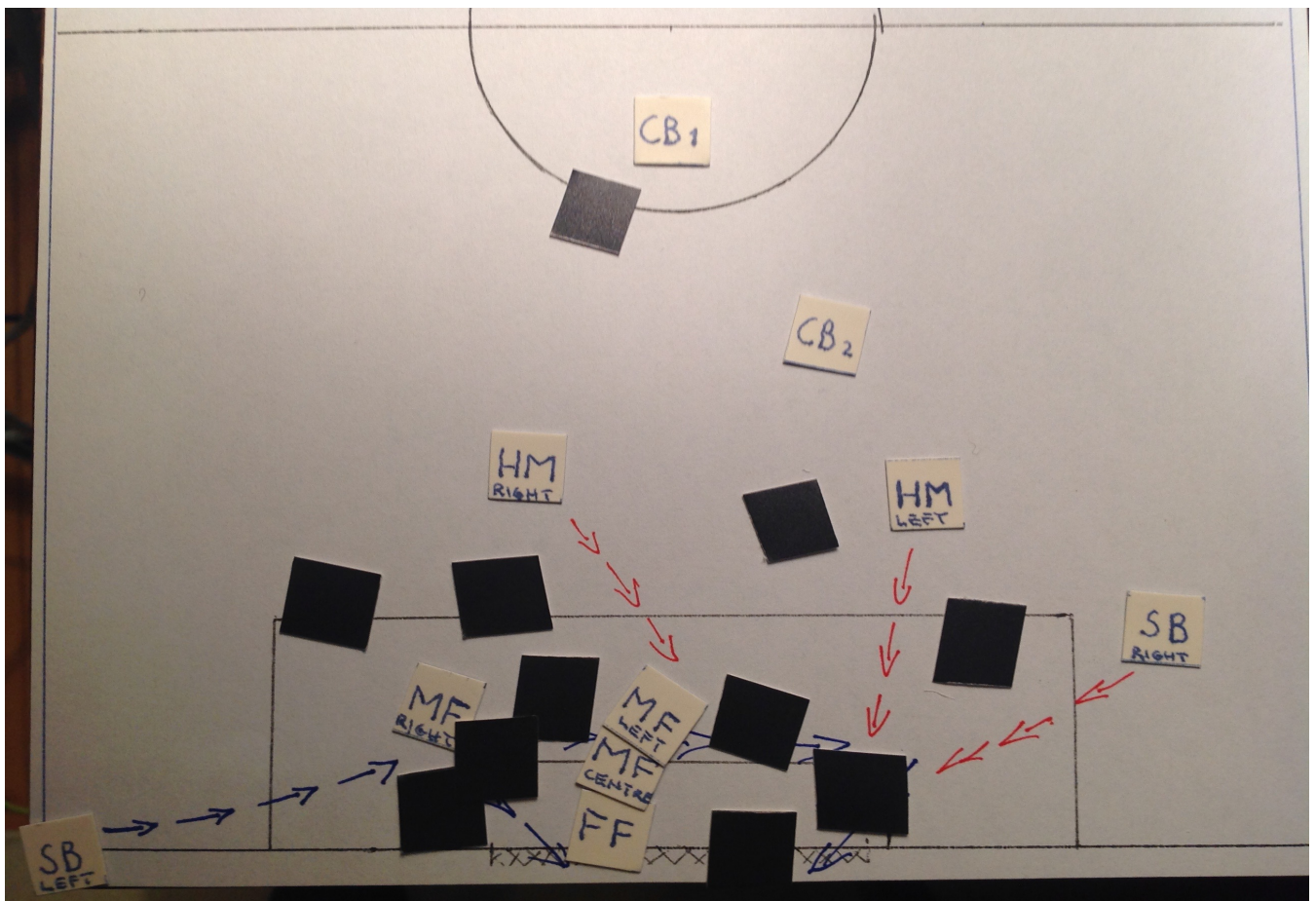


Kuva 5. Juoksulinjat nopean vastahyökkäyksen torjunnassa

5. Erikoistilanteet

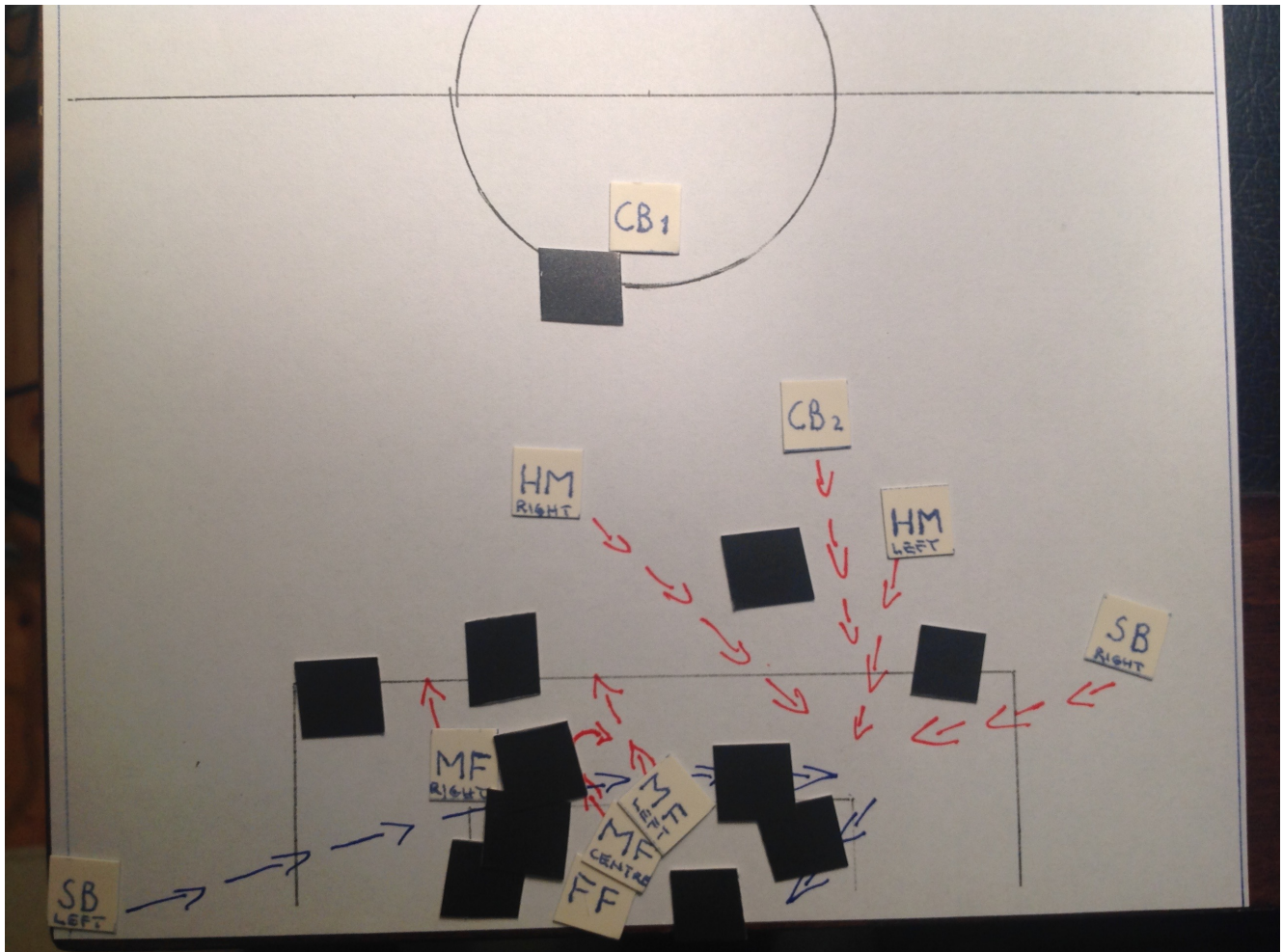
5.1. Kulmapotku

Hyökkäyspään erikoistilanteissa pyritään luomaan selkeä painopistealue, mihin kulmapotku tai vapaapotku suunnataan. Näissä erikoistilanteissa koko kenttämiehistö **CB1**:ä lukuun ottamatta nousee maalintekotilanteisiin. Kulmapotkut antaa kulman antopuolen laitapuolustaja. Kulmapotkun suorittaja ilmaisee joukkueelle, onko tulossa ns. "lyhyt" (yksi käsi ylös) vai "pitkä" (kaksi kättä ylös) kulma. Lyhyt kulma suunnataan kentällepäin kierteisenä maalialueen etukulmaan, jossa oleva "target-pelaaja" pyrkii joko suoraan maalintekoon tai jatkaa pallon päällään maalialueen takaosaan. Vastustajan maalivahdin eteen tehdään kolmen pelaajan "scriini" (kuva 6).



Kuva 6. Lyhyt hyökkäyspään kulmapotku

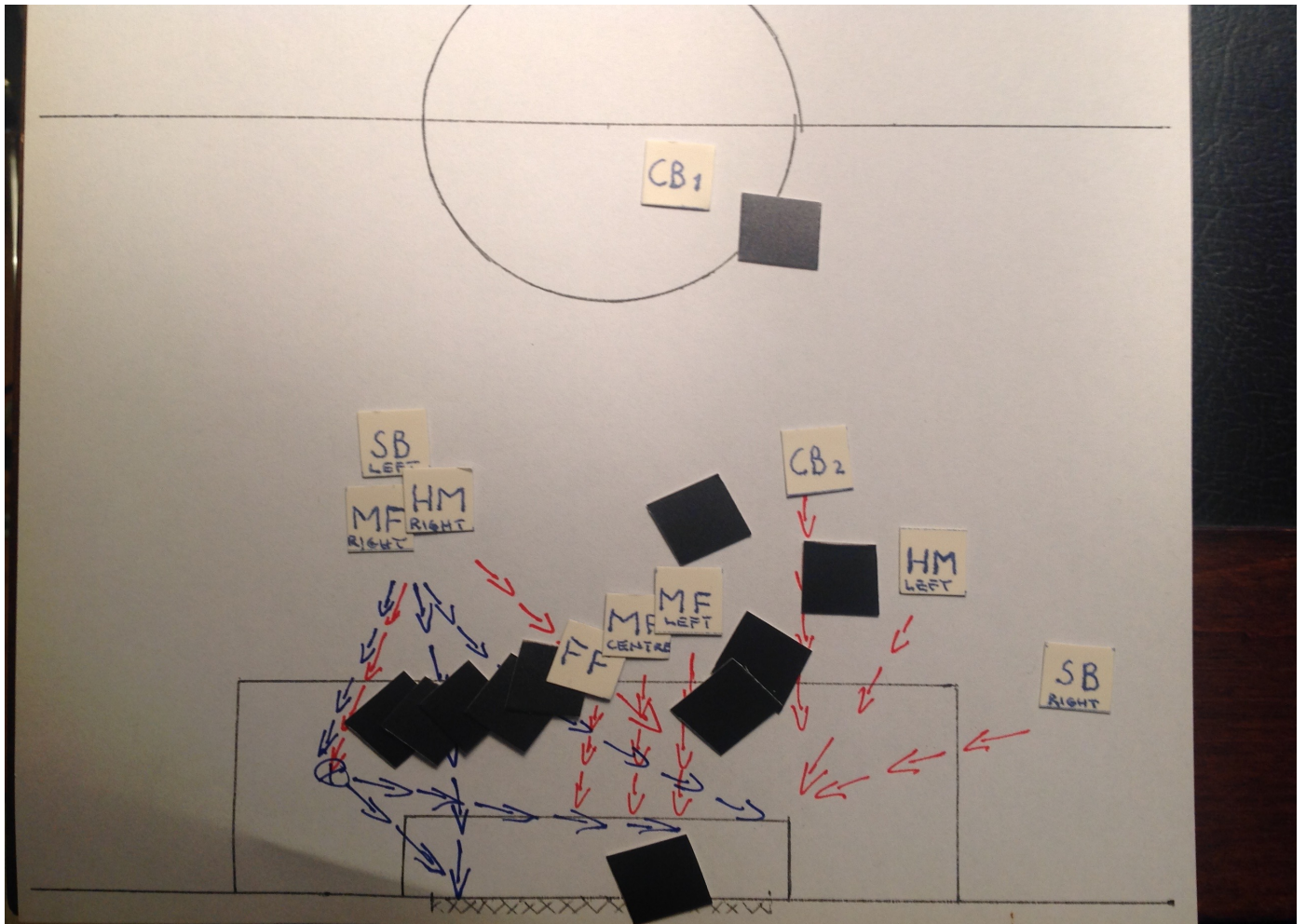
Pitkässä kulmassa pelaajien alkusijoittuminen on sama kuin lyhyessä kulmassa mutta pelaajien juoksulinjat ovat erilaiset kuin lyhyessä kulmassa. "Scriinin" kaksi ulointa pelaajaa ja maalialueen etunurkalla olevat pelaajat lähtevät 1-2 sekuntia ennen kulmapotkun suoritusta kohti rangaistusalueen ulkorajaa pyrkimyksenä houkutella puolustavia pelaajia maalialueelta (kuva 7).



5.2. Vapaapotku hyökkäysalueella

Mikäli vapaapotku suoritetaan niin kaukaa vastustajan maalista, ettei maalinteko suoraan ole todennäköistä, niin vapaapotku annetaan lyhyenä ja tilanteen kehittelyä jatketaan hyökkäyksen perusrhymityksellä.

Mikäli vapaapotku annetaan niin läheltä vastustajan maalia, että suora maalinteko on todennäköistä ja **vastustaja asettaa "muurin"**, niin vapaapotku suoritetaan joko a) suorana laukauksena, b) lyhyenä "muurin" sivuitse (yksi käsi ylös) tai c) keskityksenä maalialueen vastakkaiseen etukulmaan (kaksi kättä ylös). Kuten edellisissä kulmapotkutilanteissakin niin myös näissä tilanteissa **CB1** jää ainoana varmistavana pelaajana alas (kuva 8).



Kuva 8. Vapaapotkutilanteen laukaisusuunnat ja pelaajien juoksulinjat syvällä vastustajan puolustusalueella