



KJT Haukat

Haukat- pelaajaidentiteetti



Luonne

- Periksiantamaton
 - Yrittää loppuun asti
 - Taistelija
- Ahkera
 - Aktiivinen harjoituksissa ja peleissä
- Esimerkillinen
 - Muut huomioiva
 - Yhteisöä kunnioittava
 - Omistautunut
- Ainutlaatuinen
 - Sisäinen motivaatio
 - Saa olla oma itsensä

Luistelu

- Liikunnallinen elämäntapa
 - Monipuolinen liikunta
 - Harjoittelu, ravinto, lepo, koulu, armeija
- Omatoiminen
 - Vapaa-ajan liikunta
- Monipuoliset liikuntataidot
 - Motoriset- ja perusliikuntataidot
- Liikunnasta nauttiminen
 - Hauskuus
 - Innostuminen / Innostaminen

Peli

- Luova
 - Ratkaisukyky
 - Havainnointi
 - Ongelmatilanteet
- Rohkea
 - Uskalias
 - Terve itseluottamus
- Aktiivinen
 - Nopeustaitava
 - Ennakoiva
 - Yritteliäs
- Älykäs
 - Pelin ymmärrys



ME MÄÄRÄTÄÄN TÄÄLLÄ - Hyökkäyspelin rakenteet



Hyökkäyspelin rakenteet sekä rytmit (tilanvoitto- ja tilantekopelaaminen)

Paineen voittaminen

- Puolustajat lähelle toisiaan
 - Kiekot pisteiden välissä – käytä maalia, pisteiden ulkopuolella kapea P->P
- Puolustajat kiekolla kohti kärkeä, syötä ohi
- Hyökkääjät reagoinnit tarjontaan pisteiden välistä

Pelin rytmittäminen

- Tilanteen tunnistaminen
 - >rakenteesta vauhtiero

Hyökkäysvauhti

- Tasavoimaiset hyökkäykset, kapea 2-1 hyökkääminen
- **+ 1 pelaaja viimeistään pun. – sin. Välissä (kiekollinen, tukeva sekä puristava ja leveyspelaaja)**

Hyökkäysten päättäminen

- Tasa-, yli- ja alivoimaisissa suorissa hyökkäyksissä maalintekopeli (tunnista ka:lla ja toimi Ha:lla)
- Murtautuminen punnerrusten kautta maalintekoon
- Riistosta hyökkääminen, heti kohti maalia välitön maalintekopeli

HAHP tilantekopeli

- Kiekossa pysymisen taidot
- Rakenne, ylä-/alapeli

PAHP

- Puolustajien merkitys (paritoiminta jne.) → tilan teko ja tilan voittaminen → mahdollisimman nopeasti ylöspäin
- Hyökkääjien jatkuva liike
- Eteenpäin tarjonta
- Yhdessä hyökkäämään → hyökkää nopeammin kuin vastustaja kerkeää organisoimaan puolustamisen



KAHP

- Kaikki mukaan hyökkäämään (vähintään neljällä)
- Vauhdilla keskialueen yli → vauhti kiihtyy kohti maalintekoa



HAHP

- Mahdollisimman nopeasti maalintekotilanteeseen
- Maalinteon tukitoimet → kahden pelaajan maalipaine
- Rohkeus pysyä kiekossa → maltti → pelin rytmitys





ME MÄÄRÄTÄÄN TÄÄLLÄ - Puolustuspelin rakenteet



Maalinesto

- 1.-2. alueen kamppailupeli
- Kiekosta irrottamisen taidot

1. alueen puolustaminen

- Box out ja mailakontrolli
- LH:t puolustamisen tehokkuus (osallistuminen)

2.– 3. alueen puolustaminen

- Lapa lapaa vasten
- **Peittopelaaminen – rohkeus suojella maalia -> "halu syödä kumia"**

Suorahyökkäyspelin puolustaminen (riistolähdöt/ tilanvoitto hyökkäykset)

- Kolmiosta puolustaminen
- hyökkääjän sivupaine tai puolustajalla pari valmiina (keskustasta – laitaa), puolustajien keskustanhallinta
- Takapaineet pisteiden välistä -> täyttö omiin pisteiden väliin, **poimitaan 4 ja 5 pelaajat = sinisellä kaikki merkissä**

Puolustuspelin rytmit

- Etäisyyksien määrittämänä painepeli
- 1. mailan etäisyydeltä (riisto) suoraan -> 4.paine,
- 2. läheltä pyöreästi (viuhkapaine – tila pois -> riisto) -> 3. paine
- 3. kaukaa ohjauspeli (vastustajan nopea peli pois) riisto/ hyökkäysrytmin rikkominen

Tilan pois ottaminen luistelupaineella

- Vastustajan nopean tilanvoittopelin aktiivinen ESTÄMINEN – pelirytmien hallinta

PAPP

- Täyttö omiin pisteiden väliin
- Paine kiekolle! → aktiivisuus!
- Sijoittuminen → pelitilanneroolit kiekollista ja kiekotonta vastaan → 5 x 1vs1 pelaajavastuu → BOX OUT!
- 3vs3 syvällä (pakit+sentteri) 2vs2 ylhäällä (laiturit)
- Pelipuolen laituri → lapa paine → aluevastuu pakota kääntymään
- Painoton laituri → mahdollista tuplaaminen → aluevastuu palomiespelaaminen
- Riistopelaaminen → tuplaus
- Hyökkäysvalmius (PAPP-PAHP)



KAPP

- Paine kiekolliseen → aktiivisuus! → tila ja aika pois
- Taklaus käsille → jatkopelaaminen
- Luistelu puolustavalle puolelle
- Kun kiekko menee punaviivan yli → meillä ylivoima puolustustilanteessa → omien pelaajien merkkäminen
- Takapaine pisteiden välistä → poimitaan 4 ja 5 pelaajat. Viimeistään omalla sinisellä kaikki merkattuna (5 x 1vs1)



HAPP

- Viisi pelaajaa luistelee tilan/ajan pois
- Mailat jäässä → peitä syöttösuunnat ohjaa ahtaaseen
- 1. Paine kiekolle → lapa jäässä
- 2. Pelinpuoli kiinni
- 3. Keskusta (tai paine pakkiin, peli määrittää) → lapa jäässä 4 ja 5 → tiiviinä, hallitse keskusta taustat
- Roolit vaihtuu → reagointi!
- Etäisyyksien määrittämänä painepeli (pelin rytmit)

