

Höntsylentopallon perusteita, lyhyt versio (perus-vuorot) / IV 10.10.2018

Tässä oppaassa kuvataan joitakin perusasioita, jotka on hyvä tietää pelattaessa lentopalloa Höntsyn vuoroilla. Suurin osa näitä liittyy rooleihin kentällä ja sijoittumiseen eri tilanteissa, eli siihen, mitä muut pelaajat sinulta odottavat. Tässä on lyhennetty versio ajatellen aloittelevaa pelaajaa, joka pelaa etupäässä perus-vuoroilla.

Tarkoituksena ei siis ole tässä opettaa lentopallon sääntöjä eikä eri suoritusten tekniikoita. Nostetaan kuitenkin pari turvallisuuden kannalta hyvin tärkeää asiaa tähän alkuun koskien pelaamista verkolla / verkon läheisyydessä:

Älä astu vastustajan kenttäpuoliskolle. Älä koske verkkoon.

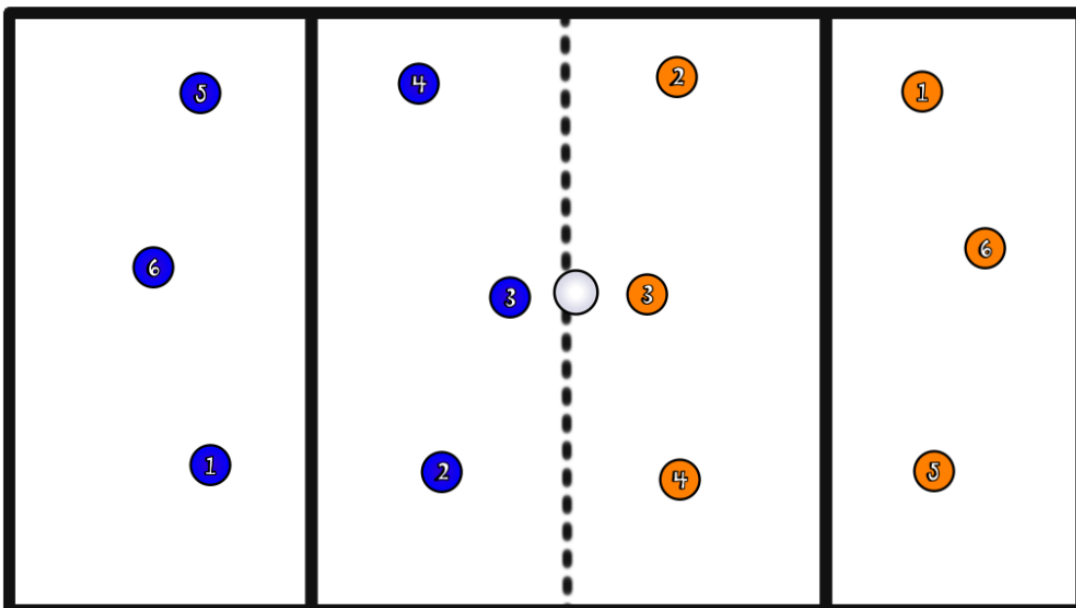
Kentän omalla puolella pysyminen on *paljon tärkeämpää*, kuin mitä lajia aloitteleva yleensä osaa ajatella. **Naapurin puolella pelaaminen aiheuttaa erittäin huomattavan loukkaantumiskorkeuden.** Mikäli tämä asia on sinulla vielä hakusessa, pysyttele perus-vuoroilla, joissa hypitään (torjuntaan / hyökkäykseen) muita vuoroja vähemmän. Pidä myös mielellään turvaetäisyyttä verkkoon!

Yleensä nämä kaksi asiaa kulkevat käsi kädessä, eli jos opit pelaamaan tekemättä verkkovirheitä, opit myös olemaan astumatta naapurin puolelle.

Sitten itse asiaan, eli sijoittumisiin ja rooleihin Höntsy-lentopallossa. On tietysti syytä huomata, ettei pallo läheskään aina mene sinne mihin yritetään eivätkä kaverit aina tajua mennä sinne minne heidän pitäisi. Silloin pitää tsemppata ja auttaa joukkuekaveria!

Pelipaikat

Lentopallossa käytetään yleisesti paikkanumerointia, jossa syöttönurkan pelaaja on numero 1. ja siitä numerot kiertävät vastapäivään kutoseen asti (ks. kuvat). Syöttövuoron tullessa joukkueelle (voitatte pallon, jonka vastustaja syötti) paikat kiertävät yhden paikan verran myötäpäivään. Eli 2. paikalta tullaan syöttämään, 1. paikalta siirrytään paikalle 6. jne.



Kuva 1 Pelipaikkojen numerointi

Tärkein yksittäinen paikka on passari (3)

Yleensä pelataan ”keskipassarilla”, eli se pelaaja joka sattuu olemaan paikalla nro 3 (edessä keskellä) toimii passarina. Hän ei yleensä koske palloon joukkueensa ensimmäisenä. Vaan muiden pelaajien tehtävä on nostaa pallo passarille, joka toisella kosketuksella passaa (muiden pallopelien termein ”syöttää”) pallon valitsemalleen joukkuetoverille (yleensä 2 tai 4), joka sitten hyökkää. Normaalisti peli siis etenee nosto-passi-iskusykleillä.

Passarina ollessasi sinun tulee muistaa, että pääsääntöisesti joukkueen toinen kosketus kuuluu sinulle.

Passi tehdään yleensä sormi- mutta välillä hihalyöntinä, ja tavallisesti pyritään nostamaan sopivan korkuinen (noin 3-5 metriä korkea) pallo laitapelureille verkon läheisyyteen niin, että nämä voivat halutessaan yrittää siitä iskulyöntiä. Aivan lentopallouran alussa muista, että on parempi antaa liian korkeita kuin liian matalia passeja. Samoin voit huoletta tähdätä passin noin metrin irti verkosta – tässäkin asiassa on parempi, että passi varmasti pysyy omalla puolella ”lyötävissä”, kuin että se karkaa vastustajan puolelle tai laitapelurin ulottumattomiin.

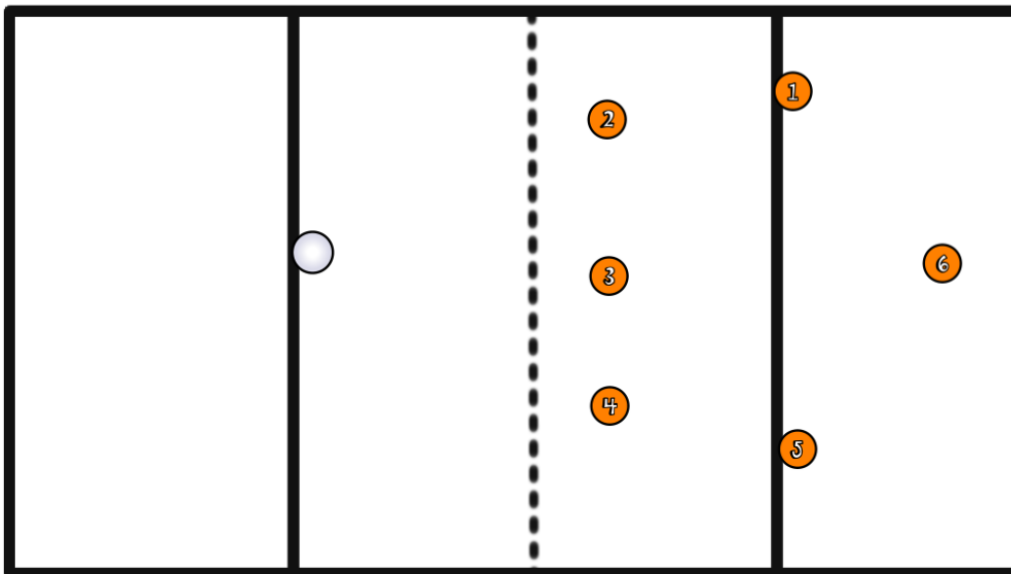
Laitapelaaja edessä (paikat 2,4)

Laitapelaajana edessä perus-vuoroilla sinun tulee muistaa, että passari pyrkii yleensä pelaamaan kolmannen kosketuksen sinulle tai toiseen laitaan. Se, että passari passaa sinulle, ei siis saisi tulla yllätyksenä, vaan mielellään peruuta hakemaan vauhtia hyökkäykseen jo ennakkoon.

Se laitapelaajista, jonka puolelta ei sillä hetkellä hyökätä (oli hyökkäys oma tai vastustajan), on niin sanottu *vapaa verkkopelaaja*. Hän peruuttaa irti verkosta ja keskemälle kenttää. Jos jää seisoskelemaan aivan verkon luo, kun palloa pelataan toisella laidalla, olet todennäköisesti pelistä ulkona.

Takarivin pelaajat (1, 6 ja 5):

Höntsyn vuoroilla pelataan ns. ”pussia”. Lyhyesti sanottuna keskimmäisen takapelaajan (6) paikka on muita taempänä, ja hänen kuuluu hakea takarajalle / takanurkkiin tulevat kaaripallot. Laitapelaajat pelaavat edempänä ja puolustavat suoraa iskulyöntejä & hakevat lyhyempiä lyöntejä. Näin:

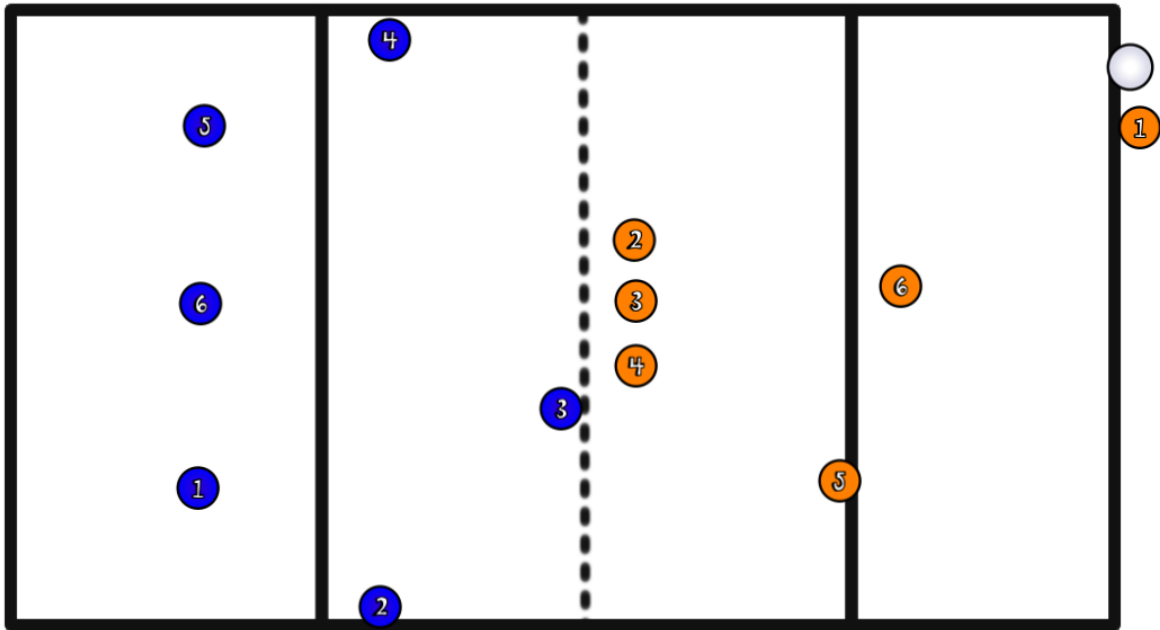


Kuva 2 Pussipelissä takalaidat pelaavat edempänä, takakeskusta taempänä.

Syöttö ja syötön vastaanotto

1-paikan pelaaja syöttää. Syöttää saa vasta, kun vastustaja on valmis. Syöttäminen on yksilösuoritus, jonka saa tehdä rauhassa ja johon kannattaa keskittyä. Syöttövirheet tappavat pelirytmiiä, joten syötä rauhassa. Jos syöttäminen on sinulle hankalaa, perus-vuorolla voit syöttää myös lähempää kuin takarajan takaa.

Vastaanotossa syöttöä yleensä nostetaan kolmella pelaajalla (1, 6, 5) jotka sijoittuvat samaan linjaan vierekkäin. Syöttöä vastaanotettaessa siis 6-paikan pelaaja ei vielä ole muita taempana. Jos syöttö on hyvin lyhyt, voivat 4 ja 2 tarvittaessa auttaa. Passari ei yleensä nosta syöttöä, paitsi jos se verkkonauhasta putoaa hänen ulottuvilleen.



Kuva 3 Perusasetelma, kun oranssi joukkue syöttää.

Vaikea nosto tai toinen kosketus

Joskus tai jopa usein vastustajan puolelta tuleva pallo on niin vaikea, ettei sitä saada nostettua nästisti passarille. Passarille nostamisen jälkeen seuraavaksi paras vaihtoehto on pyrkiä nostamaan korkea pallo, joka pysyy selkeästi omalla puolella.

Sama pätee lopulta myös toiseen kosketukseen. Jos nosto on huono, passarin tulisi yleensä pyytää apua (auta!) ja noston ollessa tosi huono tai matala, muiden auttaa muutenkin. Jos toisella kosketuksella ei päästä aloittamaan hyökkäystä kunnon passilla, tällöinkin pallo tulisi pyrkiä nostamaan rauhassa ylöspäin niin, että se pysyy selkeästi omalla kenttäpuoliskolla.

Ylöspäin pelaaminen tuo paljon aikaa seuraavalle pelaajalle, joka ehtii rauhassa miettiä seuraavaa siirtoa. Jos joukkueella on tässä kohtaa enää yksi kosketus jäljellä, pääasiassa pallon takapuolella olevien / olevan pelaajan tehtävä hoitaa pallo verkon yli. Tässäkin äänen käyttö auttaa ("minä hoidan").

Äänen käyttö

Äänen käyttö auttaa lentopallossa suuresti. Tärkein huuto on "**MINÄ!**", joka tarkoittaa, että huudon tehnyt pelaaja pelaa palloa. Tällöin **muiden tulee väistää ja huudon huutaneen pelaajan tulee pelata palloa**. Jos kaksi pelaajaa huutaa "minä" yhtä aikaa, eikä toinen ehdi toistaa sitä kovempaa, tulee molempien pelata palloa, mutta tavallista vähän varovaisemmin.

Erityisen tärkeää on huutaa ”minä” jos a) aiot pelata toisen kosketuksen, vaikkot ole passari tai b) aiot pelata palloa, ja huomaat että jollain toisella on sama aie. Muita tärkeitä huutoja:

Yli! / Out! / Pitkä! / Leveä!

Auta joukkuekaveria ja huuda, jos pallo on selvästi menossa rajojen ulkopuolelle. Sen, joka on menossa pelaamaan palloa, on hyvin vaikea samalla katsoa, mihin pallo on putoamassa. Selkeä yli-huuto tuo joukkueelle usein pisteen.

Pelaa! Edellisen vastakohta: tällä tiedotat joukkuekaverille, että pallo on putoamassa kentän puolelle (vaikka onkin lähellä rajaa). Kumpi tahansa huuto (out / pelaa) auttaa, koska rajan läheisyydessä pelaaja usein epäröi.

Auta! / Passi! Passarin huutoja. Jos huomaat, ettet ehdi toiseen kosketukseen, pyydä apua (auta!). Jos joudut pelaamaan palloa ensimmäisenä, huuda passi! jolloin muut tietävät, että sinä et voi hoitaa toista kosketusta.

Itsensä ja muiden tsemppaaminen

Lentopallo on leimallisesti flow-peli, eli kun alkaa menemään hyvin niin sitten menee, ja vastaavasti huono jakso helposti kertaautuu. Hyvän pelifiiliksen ja joukkuehengen ylläpitäminen on todella tärkeää.

Muista siis kannustaa ja (aiheesta) kehua joukkuekavereita, ja miksipä ei myös vastustajia! Loppuun asti yrittäminen on tärkeää – mikään ei ärsytä kanssapelaajia enemmän kuin pelin lopettaminen pallon ollessa vielä ilmassa. Epätoivoinenkin syöksy palloon on yleensä parempi kuin ei mitään, koska se antaa joukkueelle fiiliksen, että halvalla ei luovuteta.

Höntsyssä ylipäättään ja fiilisherkässä lentopallossa erityisesti kannattaa pitää negatiiviset huomiot pääsääntöisesti omana tietonaan. Kun pallo on hävitty, saattaa tehdä mieli näyttää virheen tehneelle ikävää naamaa tai kommentoida jotenkin. Älä tee niin. Käytännössä koskaan peli ei haukkumalla tai valittamalla parane. Toki jos joku selkeästi ei tiedä omaa paikkaansa tms. niin voi ystävällisesti pallojen välissä neuvoa, pottuilusta irti pysytellen.