

Suomen Pesäpalloliitto

2. Pelinjohtajan eri roolit miesten superpesiksessä mitä, miten ja miksi?

Pesäpallon lajivalmentajatutkinto – 12, Lajinkehittämissyö

Janne Anttila & Jouni Oja-Lipasti

17.9.2021

Sisällys

1 JOHDANTO	3
2.PELINJOHTAJAN ERI ROOLIT.....	4
2.2 Kilpailukausi	4
2.3 Millaisilla malleilla toimitte?.....	5
3 SISÄPELIN ERI TEHTÄVÄT.....	6
3.1 Kaarivastuut	6
3.2 Taka-apu toiminta.....	6
3.3 Muita pelin kannalta ja joukkueen toimintamallien mukaisia toimia?	7
4 ULKOPELIN TEHTÄVÄT	8
4.1 Onko ulkopelin johtajaa?	8
4.2 Jos ei, niin mikä rooli sen aikana?	8
5 MERKKIPELI	9
5.1 Sisäpeli.....	9
5.2 Ulkopeli.....	9
5.3 Millainen tapa toimia?.....	9
6 PELIN ANALYSOINTI / TILASTOINTI / ENNAKOT	10
7 KUVIONMUUTOKSET.....	11
7.1 Oma mielipide sisä –ja ulkopelin kannalta.....	12
7.2 Missä menette ja mihin pyritte?	12
7.3 Valmiustaso vastustajan kuvionmuutoksiin	12
7.4 Mielipide siitä mihin kuvionmuutokset ovat menossa	13
7.5 Yleisesti tulevaisuuden näkymät fyysisen puolen ja pelin kehityksen kulmasta	13
8 POHDINTA	13

1 JOHDANTO

Lajinkehittämistyömme aiheena on 2.pelinjohtajan eri roolit mitä, missä ja miten. Pyrimme työssämme paneutumaan 2. pelinjohtajan eri rooleihin harjoituskaudesta aina pelien aikana tapahtuviin vastuualueisiin ja tehtäviin pelin aikana. Työn pohjana on kysymyspatteristo, jossa kysyimme 2. pelinjohtajan eri rooleihin liittyviä kysymyksiä. Vastauksia haimme pitkään hallinneista joukkueista. Vastauksia antoivat Joensuusta Juhani Lehtimäki, Vimpelistä Jussi Haapakoski, Sotkamosta Jani Komulainen ja Kouvolasta Saku Kapanen. Näistä vastauksista koottiin paketti, josta ilmenee eri toimintamalleja, joita joukkueet käyttävät ja miten kokevat roolin eri osa-alueilla. Lisäksi haimme näiden neljän joukkueen ulkopuolelta vastaukset Jukka Karttuselta Kankaanpään Mailasta sekä Pattijoen Urheilijoiden Jari Luoto, jonka vastaukset pohjautuvat 90-luvun puolivälin toimintaan.. 2. pelinjohtajan rooli on ulkoa katsottuna varmasti hieman vähätelty rooli. Mutta osana joukkueen kokonaisuutta, todella iso ja tärkeä palanen. Vuosien varrella tämä kaaren apumies on noussut entistä tärkeämmäksi ja arvostetummaksi joukkueen jäseneksi. Harjoituskaudella rooli voi olla hieman pienempi tai auttavampi mutta kesää kohden mentäessä rooli nousee rymisten ylöspäin.

2.PELINJOHTAJAN ERI ROOLIT

2.1 Harjoituskausi

SoJy: Fysiikka- ja ravitsemusvalmennus, lajivalmennuksen tuki, hoitojen ja lihas-
huollon koordinointi.

KPL: Harjoitusrytmytyksen ja Lajiharjoittelun suunnittelu yhdessä 1pj:n kanssa,
harjoitusten vetäminen sovitusti (päävastuu 1.pj), henkilökohtaisten ominaisuuksien
kehittäminen (harjoituksen sisällä yksilöharjoituksia) Esim. eteneminen, liik-
kuminen, ym. teknisiä asioita. Videoanalysointi 1pj.n kanssa yhdessä kaikista
joukkue/yksilötason asioista.

ViVe: Leirillä välillä harjoituksen vetämistä, aktiivista keskustelua sisäpelaajien
kanssa, ennakkojen tekemistä.

KaMa: Vetää puolet treeneistä. Fysiikkavalmennus eri miehillä.

2.2 Kilpailukausi

SoJy: Fysiikka- ja ravitsemusvalmennus, lajivalmennuksen tuki, hoitojen ja lihas-
huollon koordinointi, tilastointi (valitut pelin osa-alueet) ja vastustajien tutkiminen
(valitut osa-alueet), tilastopalvelun käyttö (Titania/ePesis).

KPL: Lisänä otteluihin valmistavat vastustajan/oman pelin analysoinnit yhdessä
1pj.n kanssa. Päävastuu vastustajan ulkopelin analysoinnista.

ViVe: Taka-apu harjoittelua, mailamiehenä harjoittelua, ennakkojen tekemistä.

KaMa: Pienryhmäharjoittelu sisäpelin osalta. Alle 10 % harjoitusten vetovastuu.

PattU: Ri vetänyt treenejä koko kaudella ja tavallaan 2pj:n roolia hoiti n. 3 pelaaja

2.3 Millaisilla malleilla toimitte?

SoJy: Säännöllinen yhteydenpito, säännölliset suunnittelu- ja palautepalaverit, valmennustiimin ja kapteeniston kanssa pidettävät palaverit.

KPL: Videoinnit + analysointiohjelmat apuna

JoMa: Penin kanssa toimiessa teimme yhdessä oikeastaan kaikki asiat. En koe, että työni suuresti muuttui esim. 2PJ:stä 2017–2018 PJ:ksi vuodelle 2019. Harjoitusten, kokonaisuuden suunnittelu, jne. Luopuisin kokonaan noista nimityksistä, eikä niitä meillä JoMassa ainakaan minun aikana käytetty. Enemmän kyse tiimissä tekemisestä. Valmentaminen ja kehittäminen on koko ajan reagointia: suunnittelu, toteutus analyysi, reagointi, suunnittelu. jokaisen ihmisen vahvuudet käyttöön, mitä osaa tehdä.

ViVe: Jaettiin tehtäviä että ei kuormitu yhdelle kaikki.

KaMa: Pelinjohtaja vastuussa kaikesta toiminnasta, toimii 2.pj. huoltajien ja muiden toimijoiden esimiehenä. 2.pj. ei pidä kapteeniston kanssa palavereita, ainoastaan 1.pj.

3 SISÄPELIN ERI TEHTÄVÄT

3.1 Kaarivastuut

SoJy: Pääväärien huutaja, mailamies, pelaajien apu seuraavien lyöntiratkaisujen miettijänä.

KPL: Mailamiehen kaikki tehtävät

ViVe: Kaarivastuu oli pieni koska toimin taka-apuna koko ajan.

KaMa: Takatilanteessa osittain mailamies, vaihtotilanteissa ulkopelin seuraaminen.

3.2 Taka-apu toiminta

SoJy: Taka-apu tietyille pelaajille kovissa ja pienissä.

ViVe: Taka-apu koko ajan käytössä.

KaMa: Vaihtelevasti, vastuuta jaettu pelaajille.

PattU: Taka-apu toimintaa ei aluksi ollut paljoakaan mutta 2000-luvun alussa se alkoi enemmän muuttumaan säännöllisemmäksi.

Mailamies ei tuohon aikaan antanut suuntia vapaille lyönneille => veti käytännössä vain vapailla lyönneillä väliin tippuvat pallot.

3.3 Muita pelin kannalta ja joukkueen toimintamallien mukaisia toimia?

SoJy: Videomateriaalin purku vuorojen vaihdoissa, tsemppaus. Tilanteiden kuvaus katsomosta pelin aikana -> välitön palaute omasta ja vastustajan pelistä.

JoMa: Sisäpelillisesti valmennustiimin keskeisin tehtävä on avata pelaajille mistä pelissä on erilaisissa tilanteissa kysymys. Harjoittelu suunnitellaan palvelemaan peliä. Miten pelataan esim. 1-til. 2.lyönti 1 palolla jne. Tämä valmistautuminen 7 on prosessi, jonka hedelmät sitten napataan pelissä. Pelitilanteessa pelaaja vapautetaan pelaamaan ja reagoimaan peliin, valmennuksella ja valmistautumisella saadaan aikaan yhteinen kehys/tapa toimia/ajatella. Kaaren roolit: nopeat väärät (ns. hanskamiehet) vaihdoissa, takanäytöt + etenemiset, matalat, asennottomat, takatilanteen kulmamaila ja takamaila + vääränhuuto. Tehtävät jaetaan toimijoiden vahvuuksien mukaan. Taka-apu: kysymys siitä miten lyöjän vahvuudet saadaan käyttöön. Kaikki lähtee lyöjän kyvystä ja ominaisuuksista. Valmennuksen tehtävä on avata ja tukea lyöjää ymmärtämään miten ulkokenttä häntä vastaan pelaa, missä esim. ns. portti taka-apukoville on ko. lyöjällä. Iso ero lyöjittäin johdun vauhdista, vaarallisuudesta jne. Esim. jos vasuri uhkaa 2-til. 1v ja lyö kolmossaumakovan laakana, missä on käännön kohta? Entä 1-til. kolmospuolen vauhdilla mihin asti 2-saumaan käännetään... Taka-apu isossa käytössä pienissä. Se onko taka-apumies 2PJ, PJ vai joku pelaajista vaihtelee. Mikä on kokonaisuuden kannalta järkevintä?

ViVe: Ulkopelin aikana videon katselua edellisistä sisävuorosta mitkä tuli katsomosta ja tiedon välittäminen välittömästi pelaajalle.

4 ULKOPELIN TEHTÄVÄT

4.1 Onko ulkopelin johtajana?

SoJy: Ei ole

KPL: Ei ole

ViVe: Parina vuotena olin ulkopelin johtajana.

KaMa: Ei ole.

4.2 Jos ei, niin mikä rooli sen aikana?

SoJy: Vastustajan kaaren tutkiminen mm. maila/laikkamerkit. Vastustajan merkin tutkiminen. Tässä myös hyvien rajojen mukaan.

KPL: Katsomovalmentajan kanssa keskustelu (ulkopelikuvioiden katsominen, oma + vastustaja, mm. lyöntipaikkoja)

JoMa: Korostaisin tässäkin harjoiteltua prosessia, reagointia.

ViVe: Videoiden katsominen, tärkeimpien sisäpelaajien lyöntikartan tekeminen.

KaMa: Videoiden seuraamien edellisestä vuorosta, heti neuvot pelaajille. Kirjoitetaan myös ylös.

5 MERKKIPELI

5.1 Sisäpeli

SoJy: Mailamerkit, lyöntien suunnat. Taka-apu. Kuvioiden muutokset kentällä.

KPL: Melamerkit etenijöille.

ViVe: Mailamerkit, omien lähtöjen merkit etupesiltä, meillä oli numeroitu kaikki taka-avut ja niille kaksi lyöntiä aina. Joillain pelaajalla sama numero saattoi tarkoittaa erilyönti paria.

KaMa: Mailamerkit, lähinnä vapaiden lyöntien suunnat.

5.2 Ulkopeli

SoJy: Vastustajan merkki/ mailamerkit viestinä kentälle.

ViVe: Upjohtaja ohjasi pääosin, yksi johtava linjapelaaja toimi ja ohjasi ulkokenttää.

KaMa: Ei hirveästi, korkeintaan lukkarille.

5.3 Millainen tapa toimia?

SoJy: Lyöntien suunnat, maskien laitto kohdilleen. Taka-avussa käytämme tällä hetkellä kahta vaihtoehtoa. Joskus aikoinaan joku nimeltä mainitsematon pelaaja käytti kolmea vaihtoehtoa. Puhe paras viestittäjä.

Joma: Tässä esim. perinteisten ns. lähtötasojen taka-apua tai kotiutustilanteiden toimintaa ei tarvitse lähteä kertomaan vaan mieluummin taas niin että onko taka-avussa esim. monenko lyönnin mahdollisuuksia olemassa (huudoilla 1,2,3?) Tai ulkopelissä jotain normaalista poikkeavaa tapaa viestittää merkkejä, asioita ja kuka se teillä on tai kuinka ajattelette merkin toteutumista? Keskeisintä minun mielestäni ei ole mitä lyö vaan, miten lyö. Opetellaan ymmärtämään, että esim. 2-til. sitomalla vauhdin aikana sieppari vapautuu etukenttä pienille. Toisaalta uhkattomalla pelaajalla vaihtotilanteiden taka-apu kuihtuu kokonaan pois jos kaikki

vaan tulevat lähelle. Onko vauhdin aikana todellinen uhka? Jos on, voidaan ennustaa uhattavan pelaajan liikkeitä ja vapauttaa ajatukset: vrt. esim. siepparin uhka vauhdin aikana ja ohitus/kääntis taka-avulla. Samalla tavalla voidaan vauhdin aikana sitoa sieppari ja pudottaa lyhyt 2-rajaan, tästä ennakkopäätös. NYT SIIS: sisäpelaajalle yksinkertaiset vaihtoehdot, mutta ulkokentälle tämä näyttyy erilaiselta: voi tulla: rajakova, luukku, rajanäpy, ohitus ja kääntis...

SoJy: Pelien katsominen, Titania/ePesis. Tilastoimme myös toissijaisia asioita, esim. kopinnostopaloja, laittomien lyöntien määrää. Paljon kuvamateriaalia/liikkuvaa kuvaa.

KPL: Analysointiohjelmat käytössä, klippien katsominen, kuvat + tiettyjen pelaajien tapa pelata käydään läpi.

ViVe: Jaettiin vastuualueet valmennuksen kesken, tilastointia tehtiin koko ajan.

KaMa: 1. pelinjohtaja hoitaa käytännössä kaiken.

6.1 Onko jotain erikoista muihin verrattavaa?

SoJy: Vaikea sanoa, korostamme myös pelaajien omaa vastuuta.

JoMa: Kaikki lähtee pelianalysistä. Jatkuvasta etsimisestä ja kyseenalaistamisesta. Siirryimme JoMassa kokonaan mutusta konkretiaan. Hyödynsimme vahvasti prosentteja ja todennäköisyyksiä. Esim. Kanalan/Korhosen kakkospuolelle taitettu kova nousee 50 % todennäköisyydellä. Tai 70 %:n sääntö nollassa: alle 70% kentällemenijälle aina kuvioista ja tätä paremmalle suunnitellaan vahvuuksien mukainen vaihtelu. Tutkimme mikä on hyvä lähtö/pesänväli. Mitä se tarkoittaa ajassa esim. 2–3- väli? Miten voi harjoitella niin, että saa aidon palautteen pesänväleistä vs. mutu. Mitä vaihtaja lyö esim. kolmospuoluuhesta ja millä todennäköisyydellä hän siinä onnistuu. Sitten pelaaminen sitä vastaan.

ViVe: Ikinä ennakoissa ei saa aliarvioida vastustajaa/ pitää ns. paskana, sellaisiakin olen nähnyt.

PattU: Ennakoita teki käytännössä pieni pelaajarinki, joka oli muutenkin vahvasti mukana taktiikan suunnittelussa. Ennakkotietoa kerättiin lähinnä soittelemalla sekä salaa kuvaamalla. Videoita ajeltiin hakemaan joka 400 kilometrin päästä ja niitä porukalla yöt katseltiin. Saatiin monesti vastustajan merkki selville mutta osoittautui 90 % turhaksi työksi. Kun peli alkoi, yleensä vastustaja oli vaihtanut merkin.

7 KUVIONMUUTOKSET

7.1 Oma mielipide sisä –ja ulkopelin kannalta

SoJy: Tulee olemaan jatkossa kaikkien joukkueiden käytössä, myös meillä hallitusti.

KPL: Uskon, että ei tule kovin paljon lisääntymään (joukkueiden materiaalit ei riittäviä muutoksiin).

ViVe: Ulkopelissä pitää olla perusasiat ensin kunnossa, että siihen pystyy sillain, että hyötyä, ja sopivat pelaajat vielä lisäksi.

KaMa: Tullut jäädäkseen. Vaatii oikeat miehet oikealle paikalle.

7.2 Missä menette ja mihin pyritte?

SoJy: Peruskuvioiden harjoittelussa, ensin pitää löytää oikeat pelurit oikeille paikoille. Kuvion vaihtelut pitää olla hallittuja ja kullekin lyöjälle valita vaikein kuvio.

KaMa: Tarvitaan muutosta. Saadaan puolustettua takatilannetta paremmin, seitsemää erilaista kuviota kokeiltu, ei silti vielä valmiita.

7.3 Valmiustaso vastustajan kuvionmuutoksiin

SoJy: Aivan uusia kuvioita ei paljon tule, lyömme nyt säännöllisesti päävastustajien pelaamiin kuvioihin. Valmiit ratkaisut kaikkiin kuvioihin. Viestintä tulee olla kunnossa.

KPL: Valmiustaso mielestäni hyvä (tutumpaa ja valmiita ratkaisumalleja löytyy).

JoMa: Vastaisin tähän: vrt. Jousiampuja ampuu tauluun. Kummassa hän onnistuu todennäköisemmin? Perustilanteessa, jossa taulu paikalla vai tilanteessa, jossa hänen edessään on kaksi taulua 20 m etäisyydellä toisistaan. Juuri ennen ampumahetkeä hänelle sanotaan, kumpaan tauluista hänen tulee ampua. Kysymys ei ole kuvion vaihtamisesta vaan pelaamisesta kuvioista niin, että vaihto/mahdollisuus siihen luo viitekehyksen jossa lyöjän vahvuudet saadaan eliminoitua.

ViVe: Kaikki kuviot katsottu ja sovittu tietyille pelaajalle parhaat lyönnit niihin, ja pelaajan pitää itse katsoa asiat myös.

KaMa: Kuviot tiedossa, tieto pelaajille vastustajan kuvioista. Tieto myös mihin lyödään, mihinkin kuvioon.

7.4 Mieliä siinä mihin kuvionmuutokset ovat menossa

KPL: Vähenee tai ei ainakaan käytetä koko ajan = takatilanne/vaihtotilanteissa voi tulla jotain uutta.

ViVe: En usko, että ihan kauheasti enää kehittyy lyhyellä ajalla, tulevaisuudessa voi yksittäisiä uusia kuvioita tulla.

KaMa: Ei ole nähty vielä kaikkea. Tullaan näkemään vielä pidemmälle jalostettuja kuvioita.

7.5 Yleisesti tulevaisuuden näkymät fyysisen puolen ja pelin kehityksen kulmasta

SoJy: Tulevaisuudessa kentällä ei enää ole huonon fyysiikan omaavia pelaajia -> toiminta on ammattimaistunut reilusti.

Pattu: Harjoittelu järkevöitynyt huomattavasti fyysiikan osalta. nykyään harjoitellaan viisaasti -> ennen treenattiin enemmän määrää ja kovaa.

8 POHDINTA

2 pj:n roolit ovat vuosien varrella muuttuneet merkittävästi. Aikaisemmin homma oli enemmänkin treenien vetämistä ja peleissä mailamiehen hommat. Nykyään hommiin kuuluu mm. ulkopelin johtamista, ulko- ja sisäpelin merkin näyttöä, vastustajan analysointia, videoiden ja tilastojen tutkistelua yms. Kyselyiden perusteella 2 pj:n tehtävät ovat isossa kuvassa samoja eri joukkueissa, mutta erojakin löytyy. Näihin toki vaikuttavat seurojen resurssit -> joillakin seuroilla enemmän väkeä joukkueen taustoissa kuin toisilla. Myös 2pj:n valmiustaso/kyky määrittää myös esim. treenien vetovastuun jakamisen mahdollistamisen. Kyselyissä selvisi myös, että seuroilla on pieniä eroja toimintatavoissa, mutta koko ajan ollaan menossa siihen suuntaan, että hommia tehdään enemmän yhdessä kuin yksin eli töiden tekemisten vastuuta jaetaan enemmän. Tämä on henkisen jaksamisen kannalta hyvä asia ja näin pyritään ehkäisemään väsymistä valmentamiseen. Aletaankin puhua enemmän valmennustiimeistä kuin 1.pj. tai 2.pj. Kuten Lehtimäki sanoi kokeneensa, että hyppääminen 2.pj:n hommista viuhkaan, ei muuttanut hänen hommiaan juuri mitenkään. 15 Mailamiehen merkeistä kysyttäessä, selvisi myös, että mailamiehen vastuita ollaan enemmän ja enemmän siirtämässä pelaajille ja näin saadaan pelaajia osallistutettua peliin. Tämä on ehkäpä pelin kannalta hyvä asia, sillä tällä saadaan myös pelaajat pysymään paremmin pelissä sisällä. Usealla joukkueella 2.pj. näyttää mailamiehen merkkejä enää pääosin vapaiden lyöntien kokeiluissa. Ulkopelien aikana 2.pj:n tehtäviin on tulossa entistä vahvemmin myös videoklippien katselu. Nykyään jo usealla seuralla on videovalmentajat katsomossa, jotka laittavat heti sisävuoron jälkeen klipit vaihtopenkille, jossa 2.pj. katsoo ne ulkovuoron aikana läpi ja antaa pelaajille neuvoja lyöntiratkaisuihin seuraavassa sisävuorossa. Varsinkin tähän videovalmentamiseen on nykyään yhä useampi seura panostanut lähivuosina. Tähän myös vaikuttaa isosti seuran resurssit eli ne piirtää, joilla on liitua. Kuvionmuutospelistä kysyttäessä, tuli ilmi, että kuvionmuutokset ovat tulleet jäädäkseen. Usean kyselyyn vastanneiden mielestä kuvionmuutoksiin ei enää hirveästi uutta tule, mutta ehkäpä vähän jalostetumpia kuvioita. Usea seura harjoittelee jo talvella lyöntiratkaisuja ns. päävastustajien kuvioihin. Kuvionmuutospeliin siirtymiseen vaikuttaa eniten se, että oikeille paikoille löydetään oikeat fyysiset ominaisuudet omaavat pelaajat, jotta homma toimii.