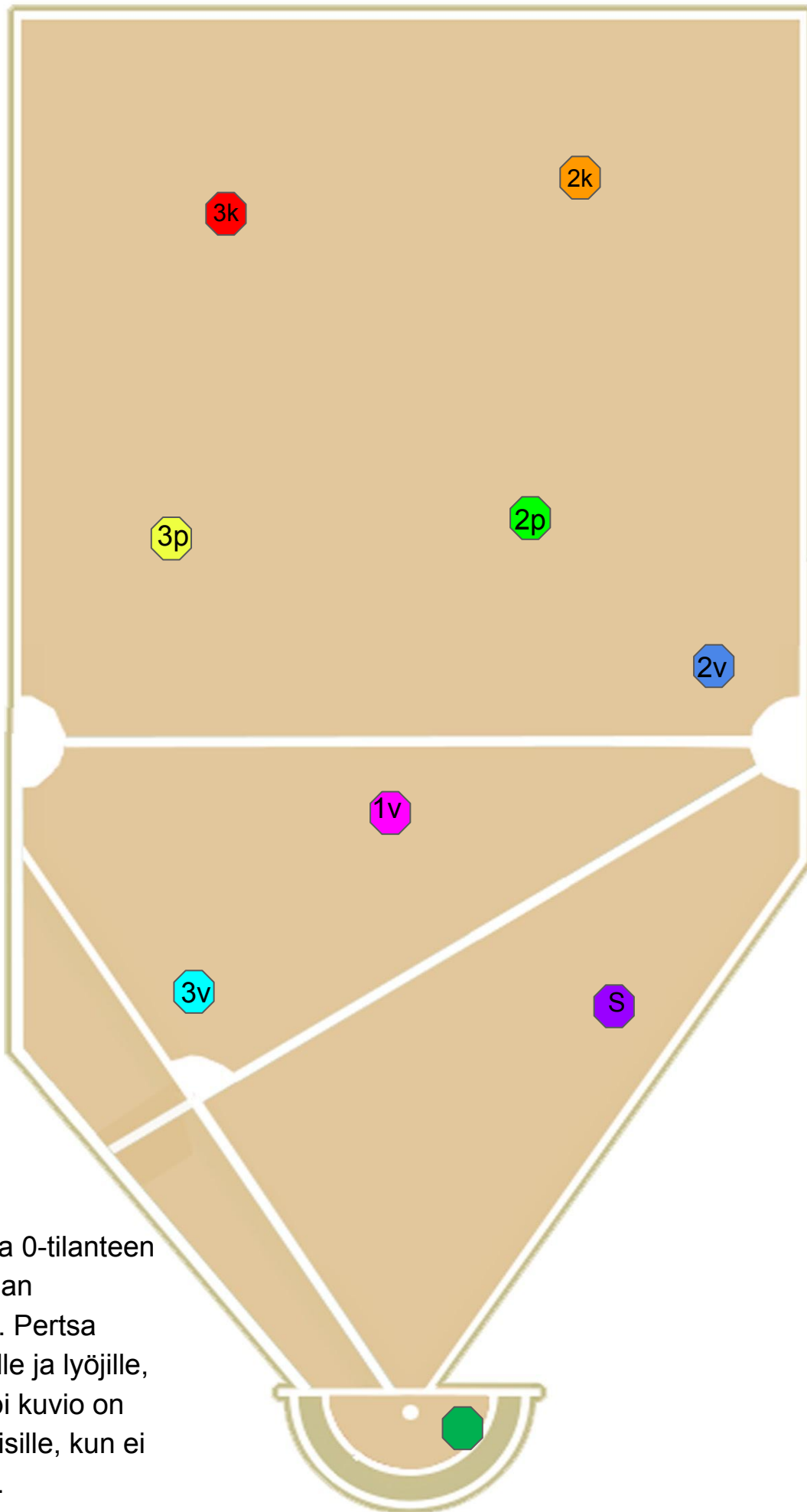
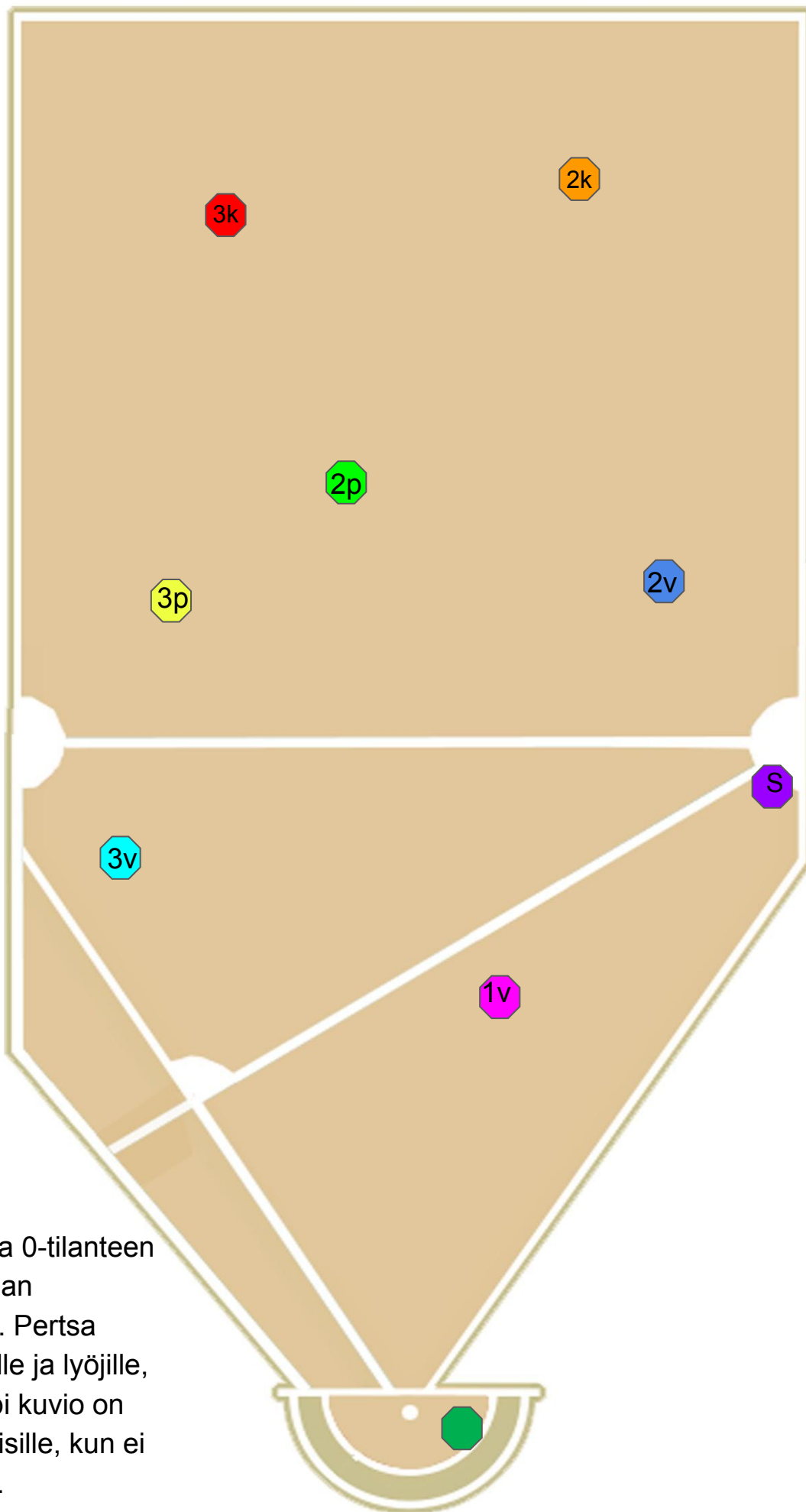


# 0-tilanne (PERTSA)



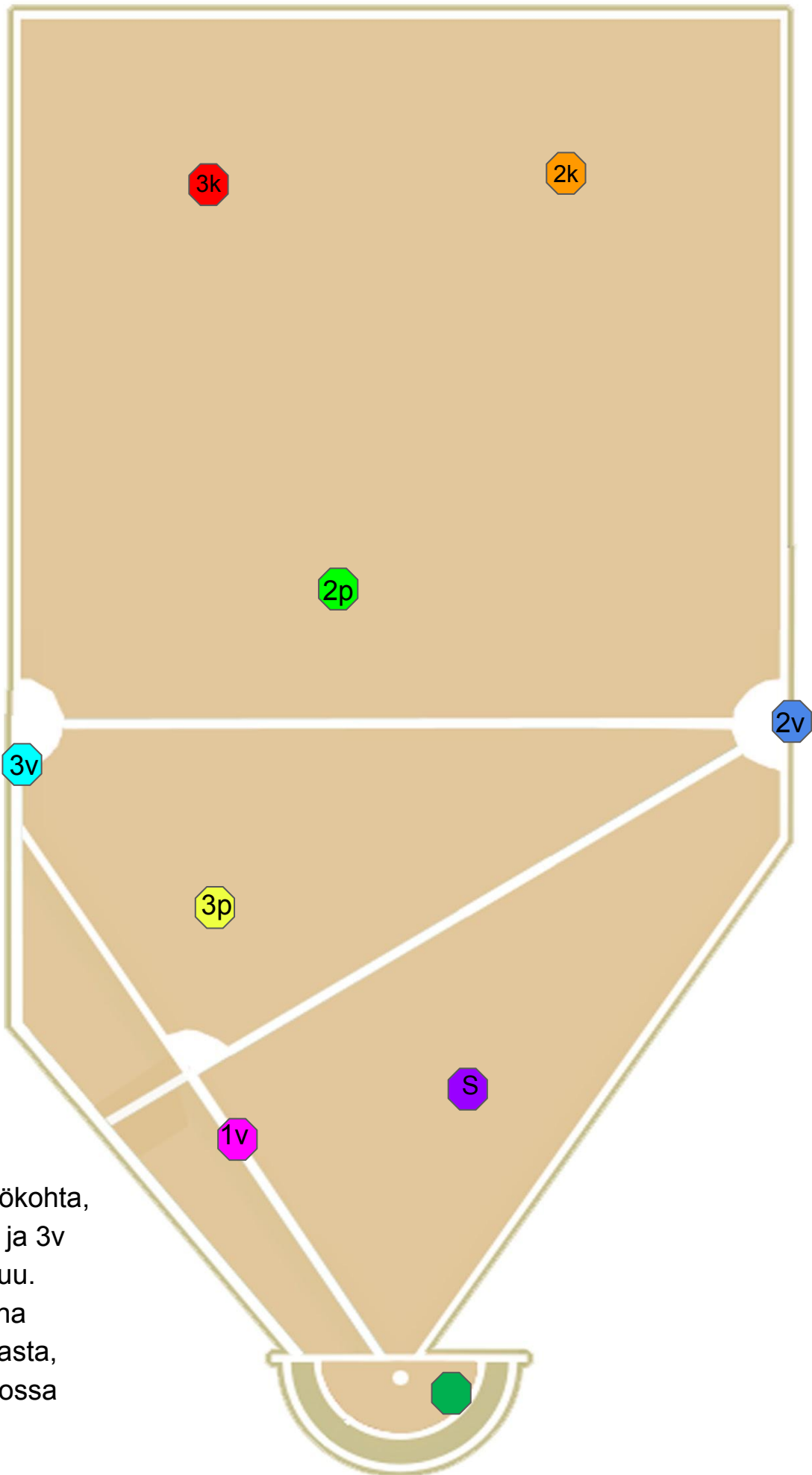
Tässä kaksi erilaista 0-tilanteen kuviota, joita pelataan erityyppisille lyöjille. Pertsat yleensä nopeammille ja lyöjille, jotka haastaa. Tappi kuvio on käytössä kovalyöntisille, kun ei halua päästää läpi.

# 0-tilanne (TAPPI)



Tässä kaksi erilaista 0-tilanteen kuviota, joita pelataan erityyppisille lyöjille. Pertsä yleensä nopeammille ja lyöjille, jotka haastaa. Tappi kuvio on käytössä kovalyöntisille, kun ei haluta päästää läpi.

# 1-tilanne

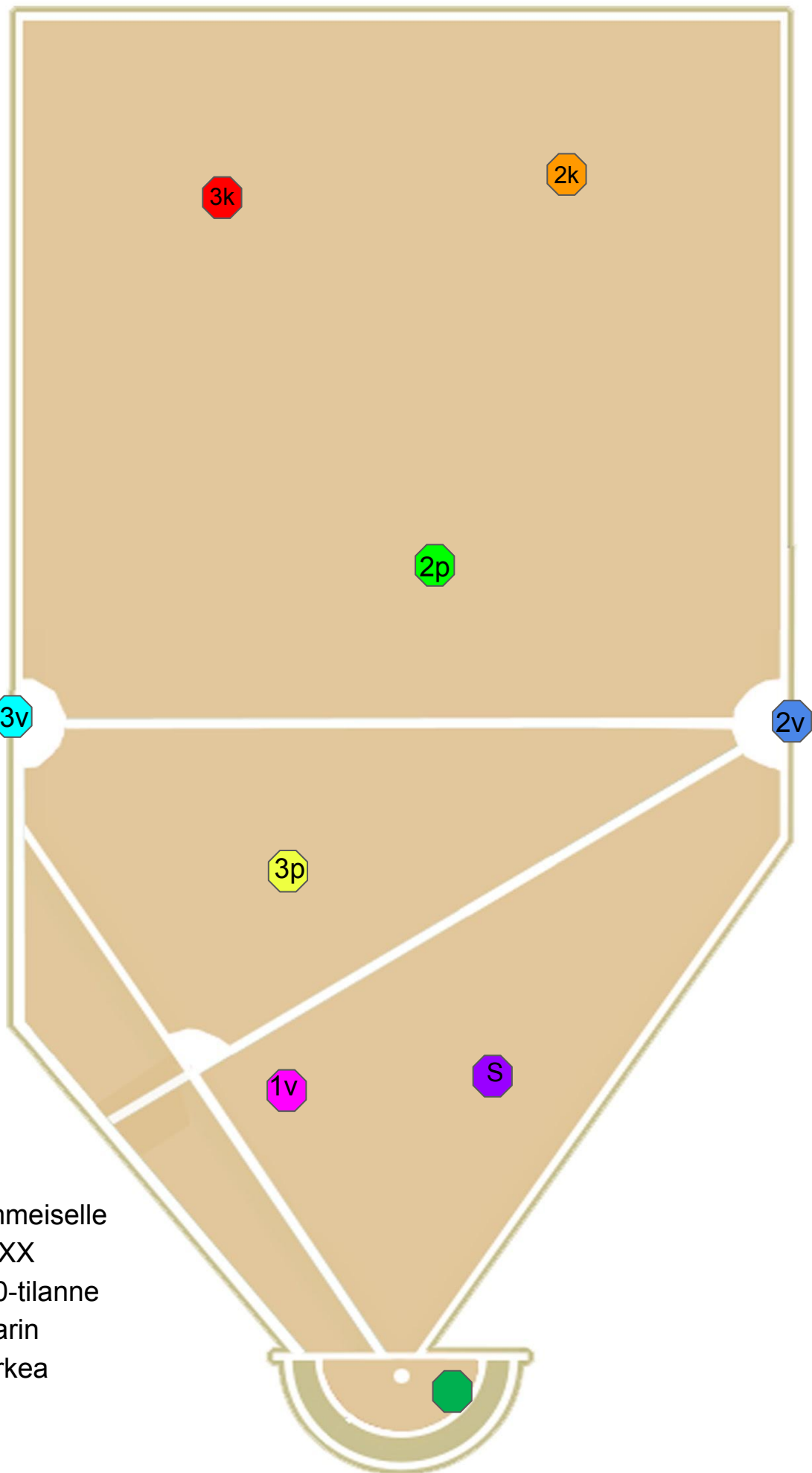


1-tilanne peruslähtökohta, jossa 3p/etulukijan ja 3v pelaaminen korostuu. Yritetään auttaa aina keskelle kolmosrajasta, kun lyönti ei ole tulossa sinne.



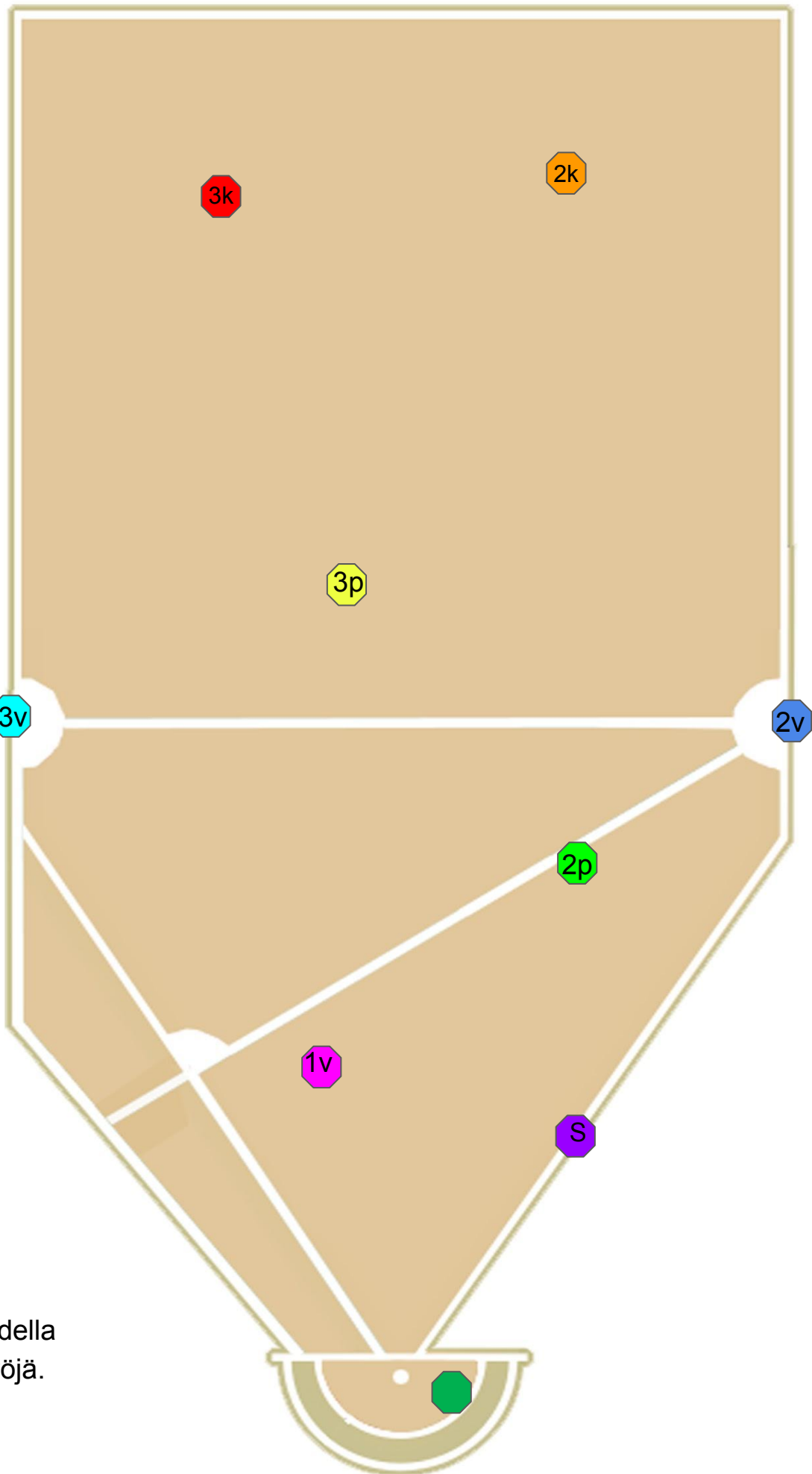
# 1-tilanne (takapalo-kuvio)

-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari



Takapalokuvio viimeiselle lyönnille poikkeus XX taululla, mieluummin 0-tilanne kuvio päälle. Lukkarin syötettävä puolikorkea

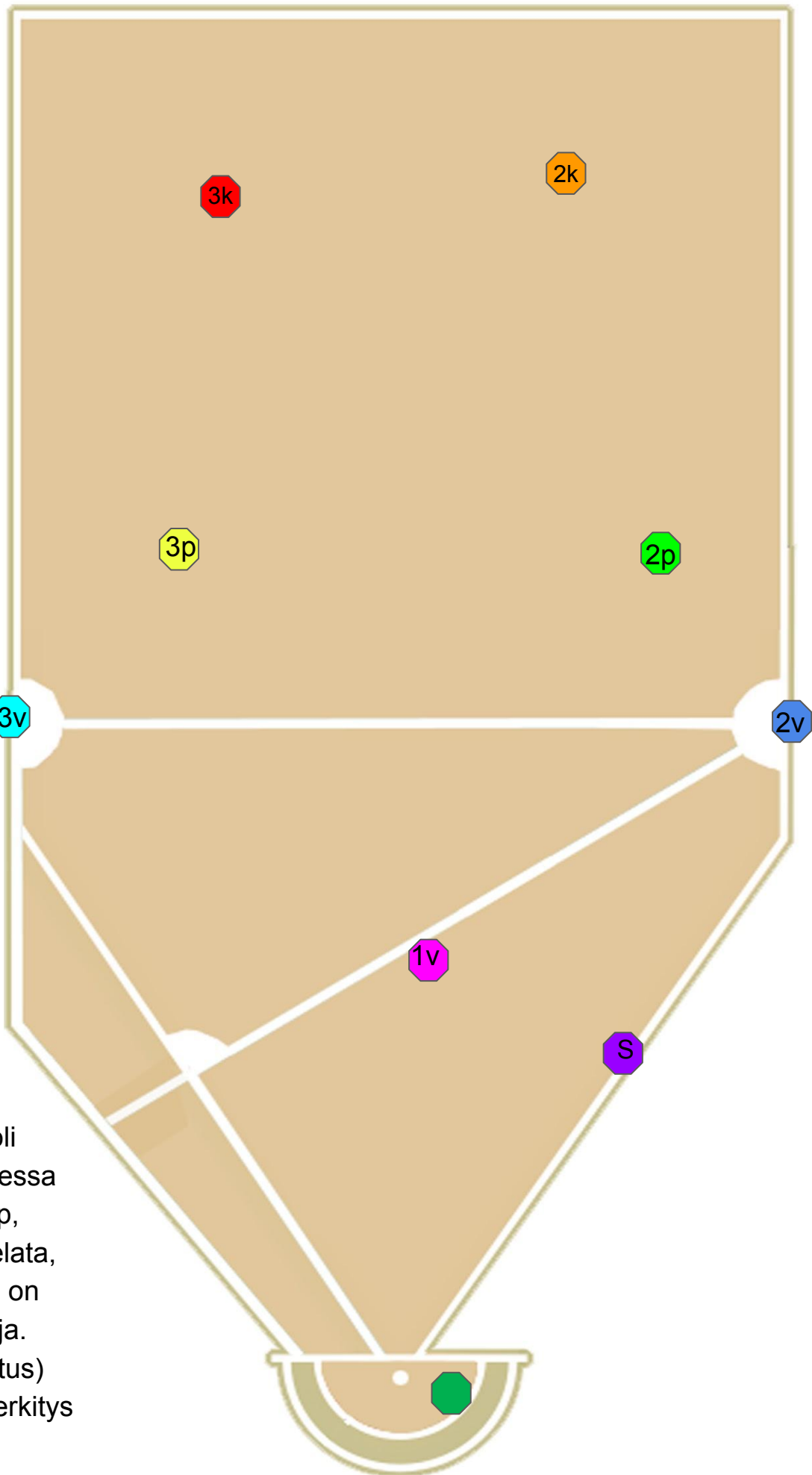
# 2-tilanne



-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari

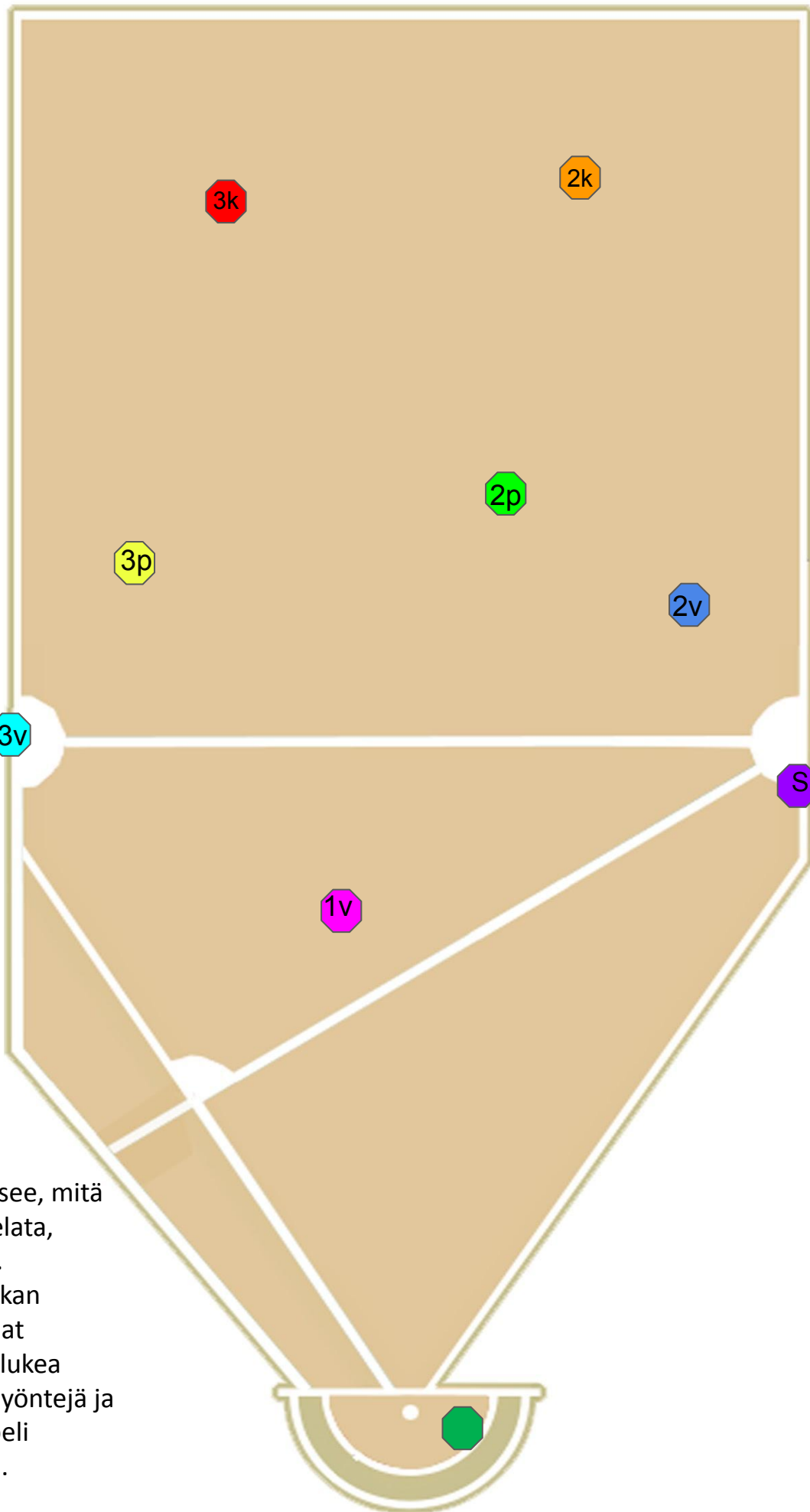
Perus 2-tilanne  
kuviolla alkuun,  
Pertsaa voidaan  
käyttää jos on todella  
kova lyöntinen lyöjä.

# 2-tilanne (PERTSA)



Etulukijaa, joka oli merkitty 1-tilanteessa 3p ja nyt tässä 2p, voidaan myös pelata, niin että etulukija on aina sama pelaaja. (Joukkueen roolitus)  
Etulukijalla isomerkitys vaihtotilanteissa.

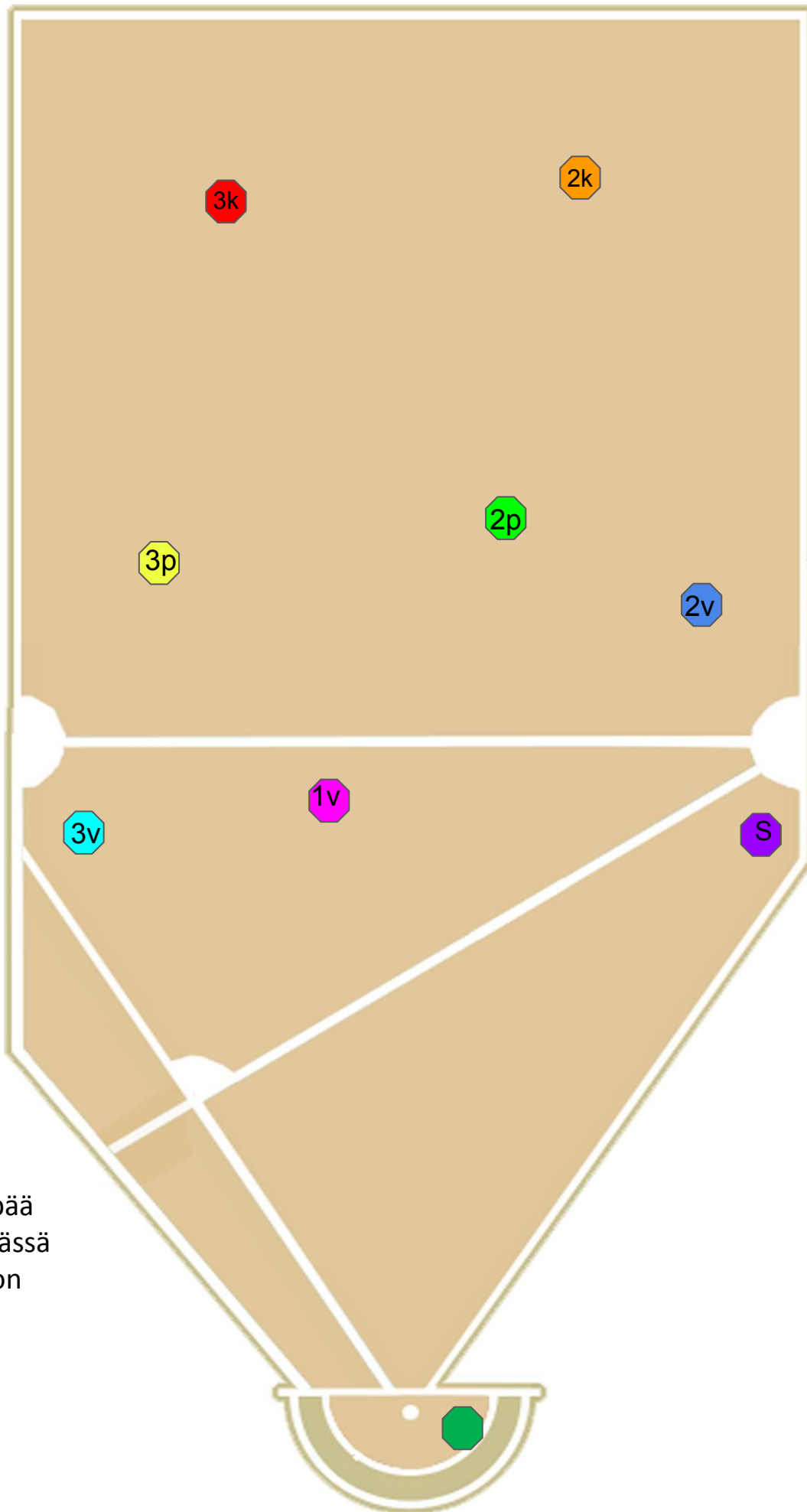
# 3-tilanne (JUSSI-kuvio)



Pelaajien taito ratkaisee, mitä kuviota kannattaa pelata, myös lyöjä vaikuttaa. Jussi-kuviossa 1v/Nokan vastuulla näpät, kulmat auttavat. 2p tehtävä lukea 1v/nokan yli tulevia lyöntejä ja näin vaikeuttaa sisäpeli joukkueen tekemistä.



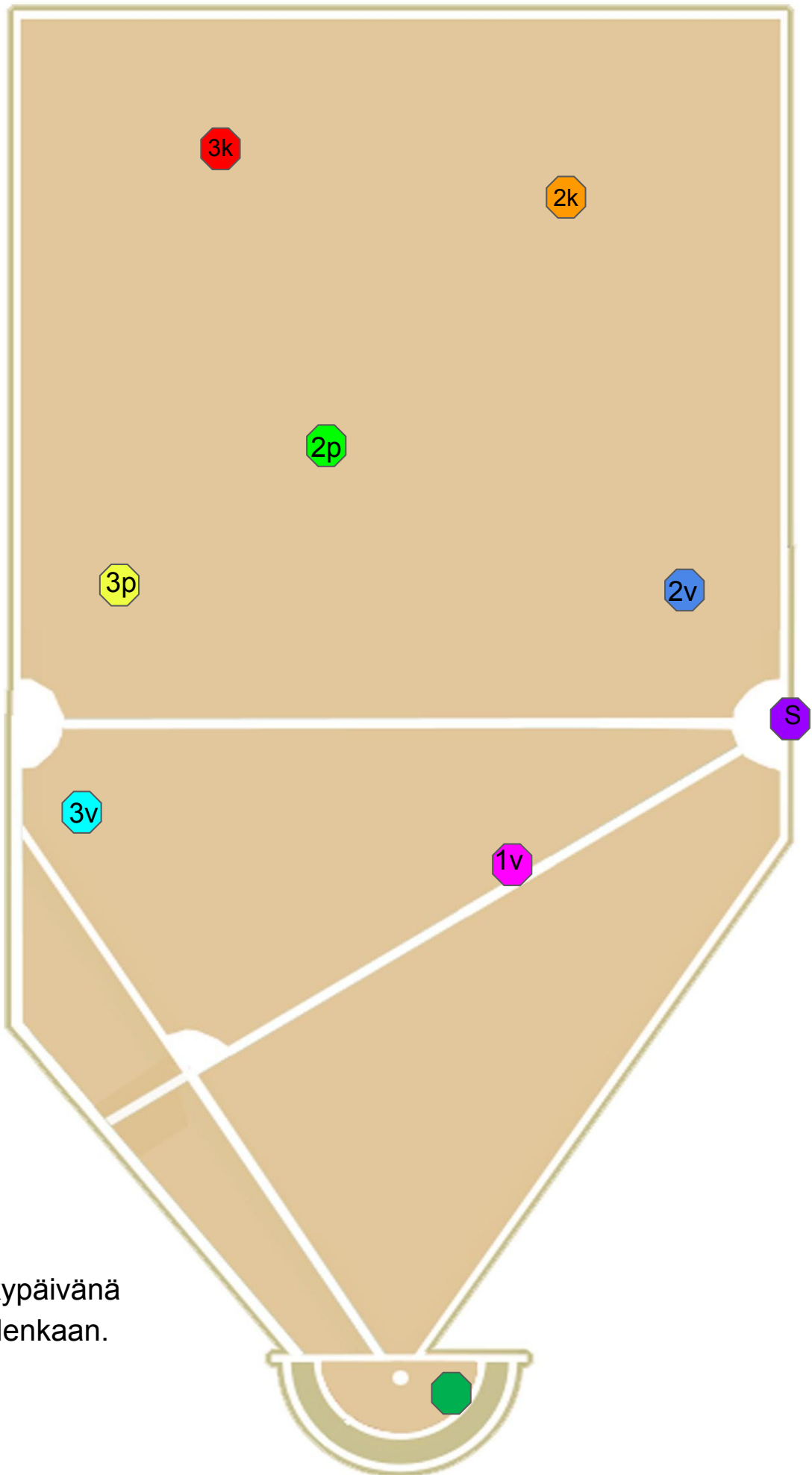
# 3-tilanne (PERTSA)



-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari

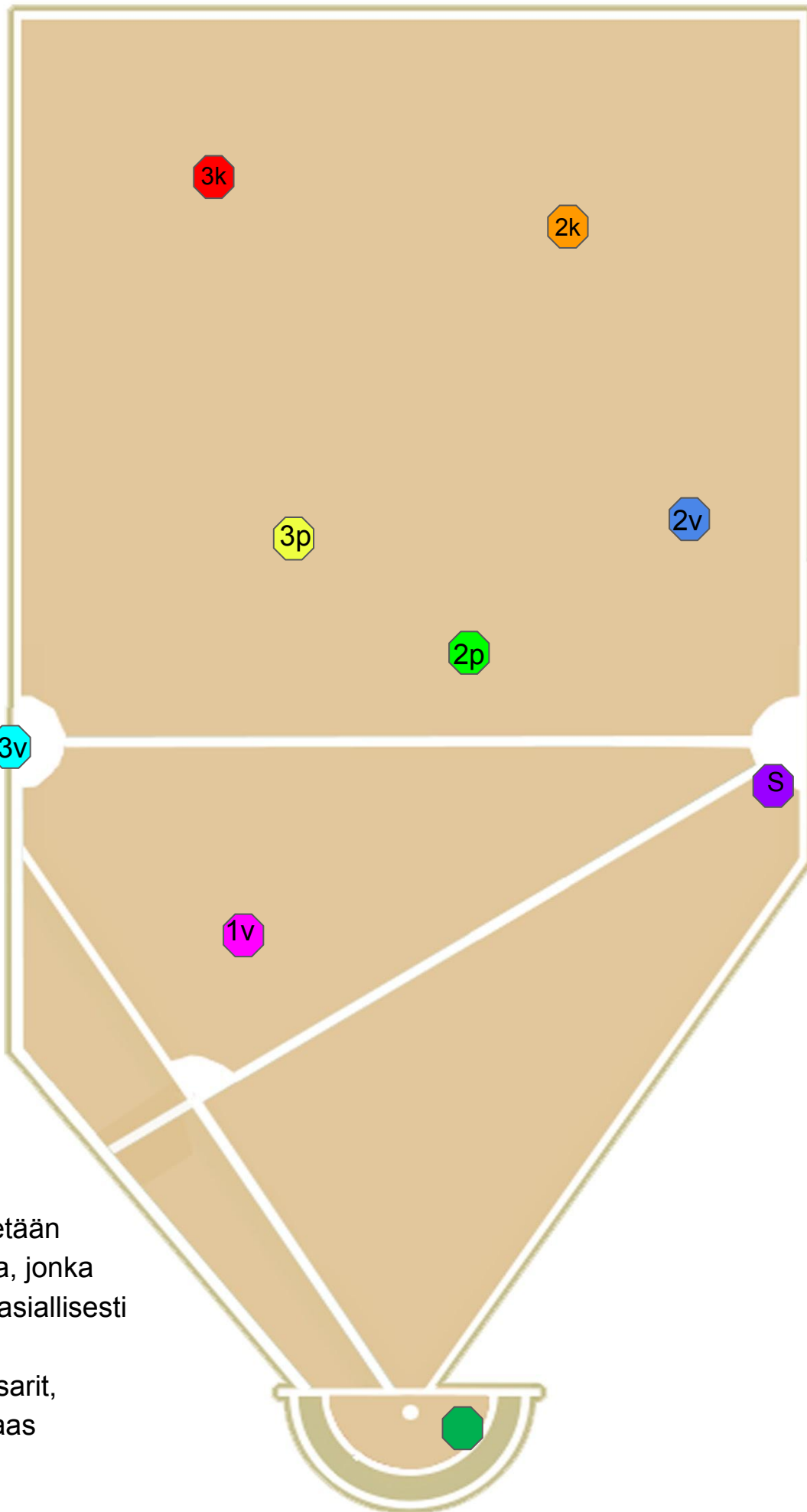
Pertsassa 3v ja S pää vastuu näpeistä, tässä kuviossa saumat on hiukan isommat.

# 3-tilanne (RISTI)



Risti pelataan nykypäivänä käytännössä ei ollenkaan.

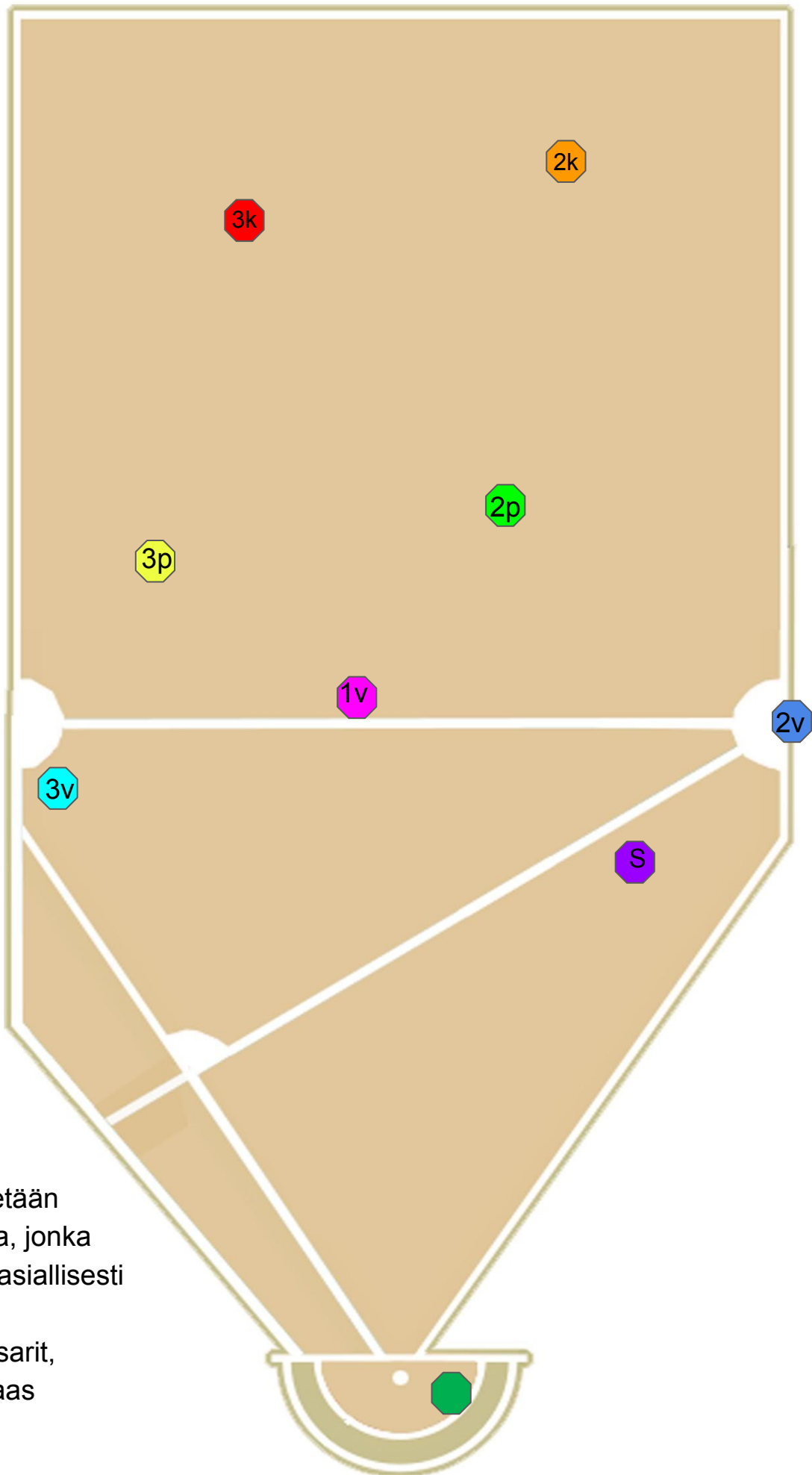
# 3-tilanne (TAHKO)



-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari

Tahko kuviolla yritetään vaikeuttaa pelaajaa, jonka pää lyönnit on pääasiallisesti 2puolen ratkaisut(jatke,pussarit, saumat) Tahko 2 taas toisinpäin.

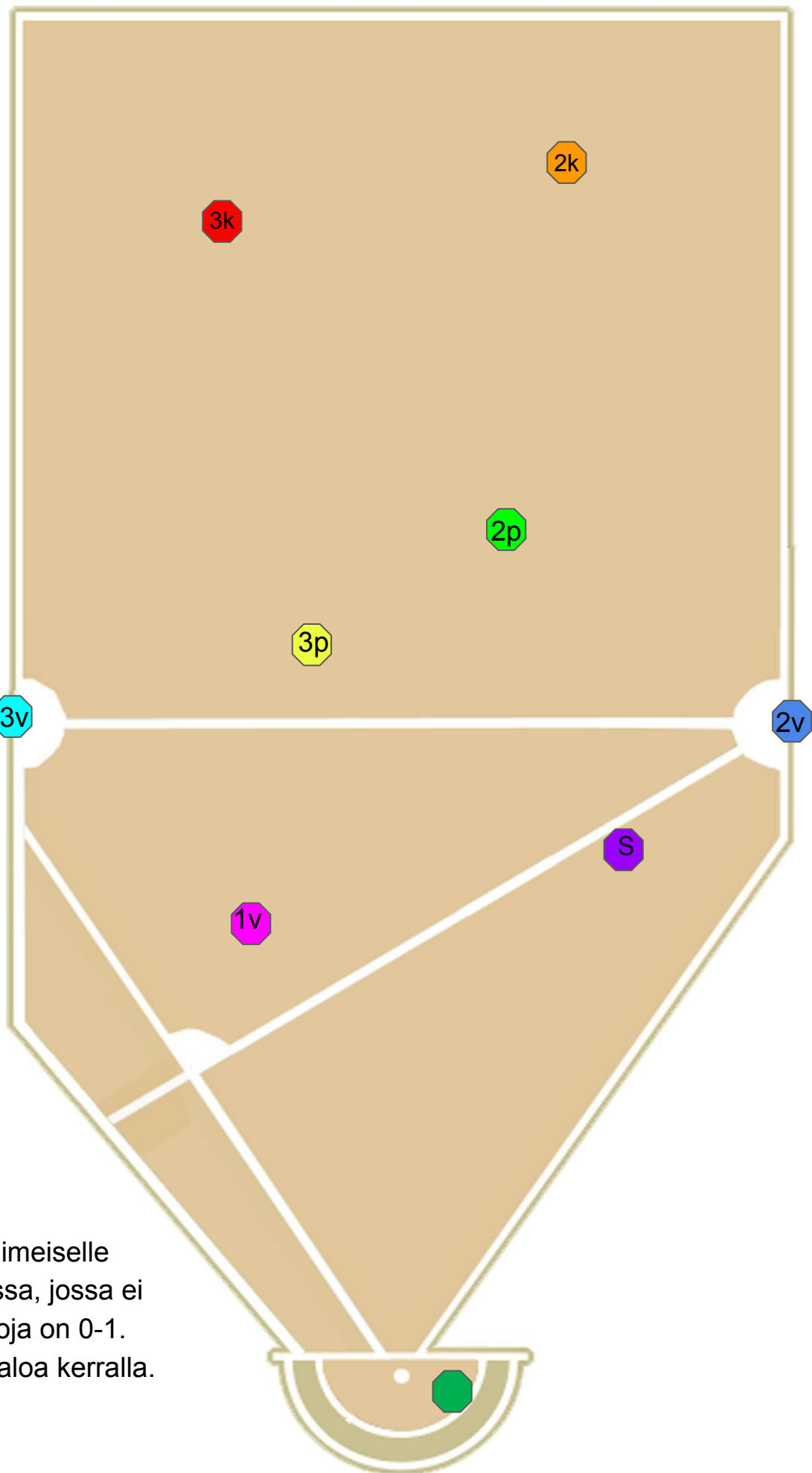
# 3-tilanne (TAHKO 2)



Tahko kuviolla yritetään vaikeuttaa pelaajaa, jonka pää lyönnit on pääasiallisesti 2puolen ratkaisut(jatke,pussarit, saumat) Tahko 2 taas toisinpäin.

# 3-tilanne (ehtopallo-kuvio)

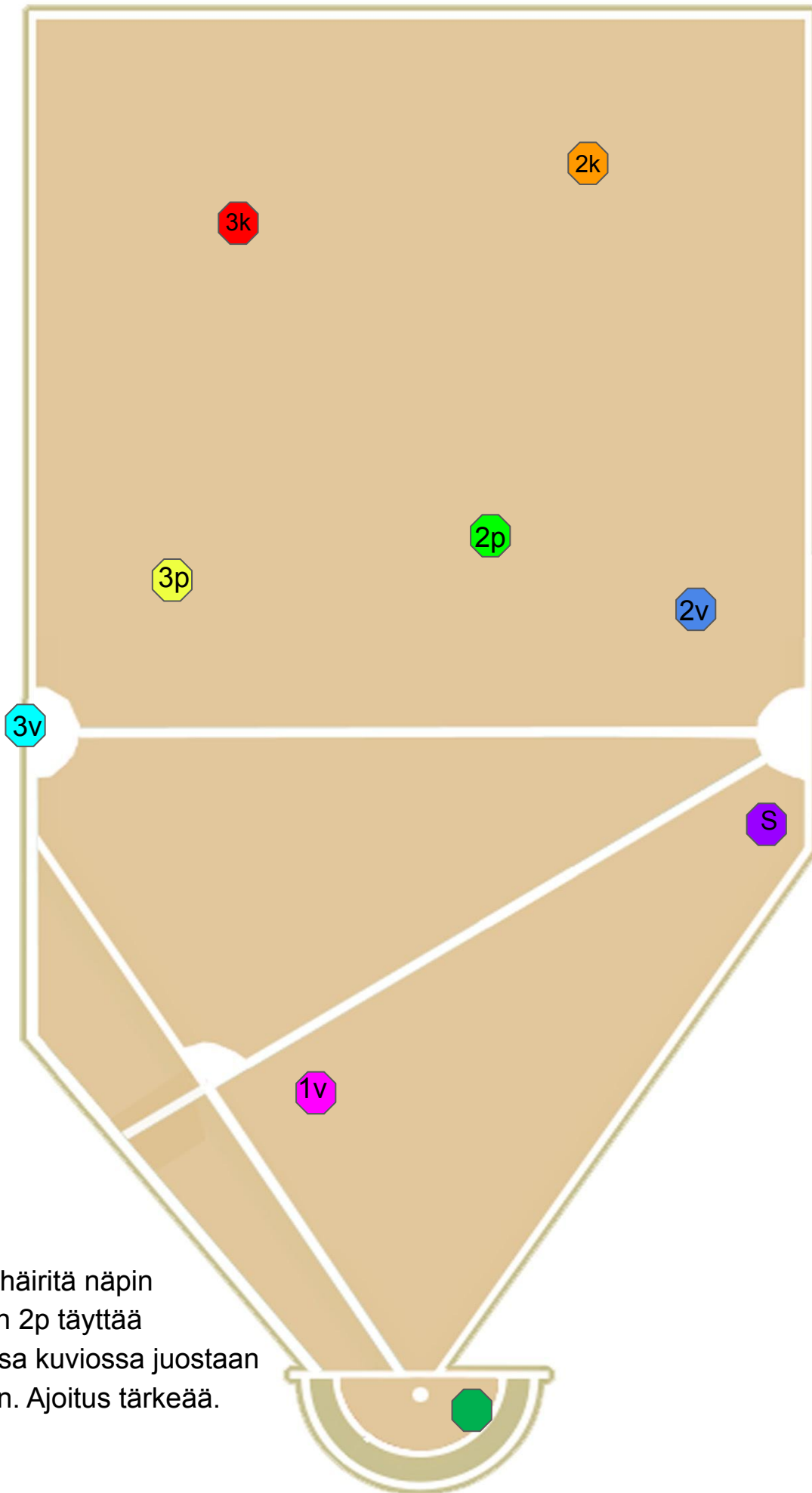
-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari



Ehtopallo kuvio viimeiselle lyönnille, tilanteessa, jossa ei väärää alla ja paloja on 0-1. Tavoite tehdä 2 paloa kerralla.

# 1-3-karvaus yhdellä pelaajalla

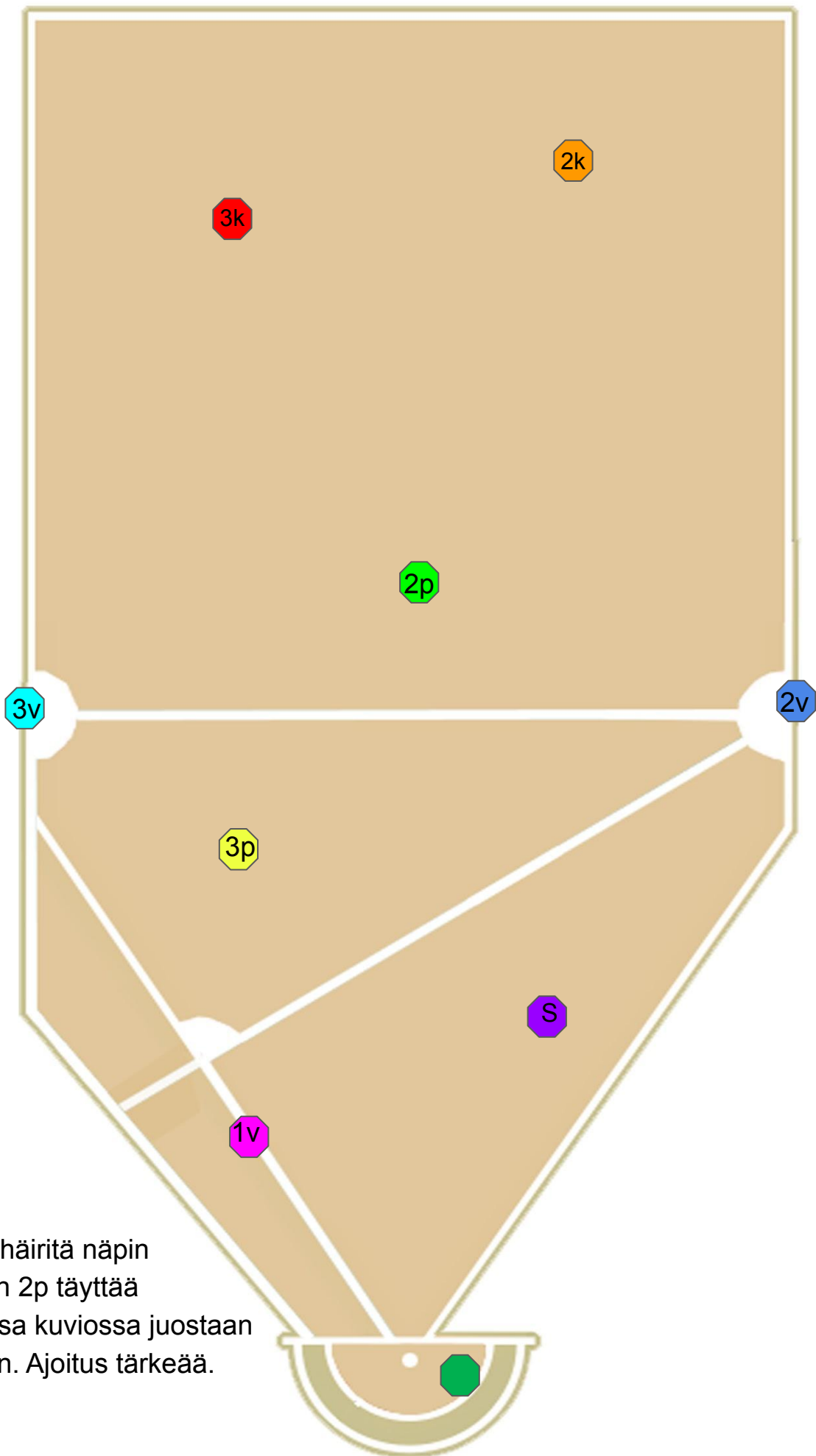
-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari



Toisella 1v yrittää häiritä näpin lyömistä yksikseen 2p täyttää keskustan. Toisessa kuviossa juostaan 1-tilanteen kuvioon. Ajoitus tärkeää.

# 1-3-karvaus kahdella pelaajalla (1-til)

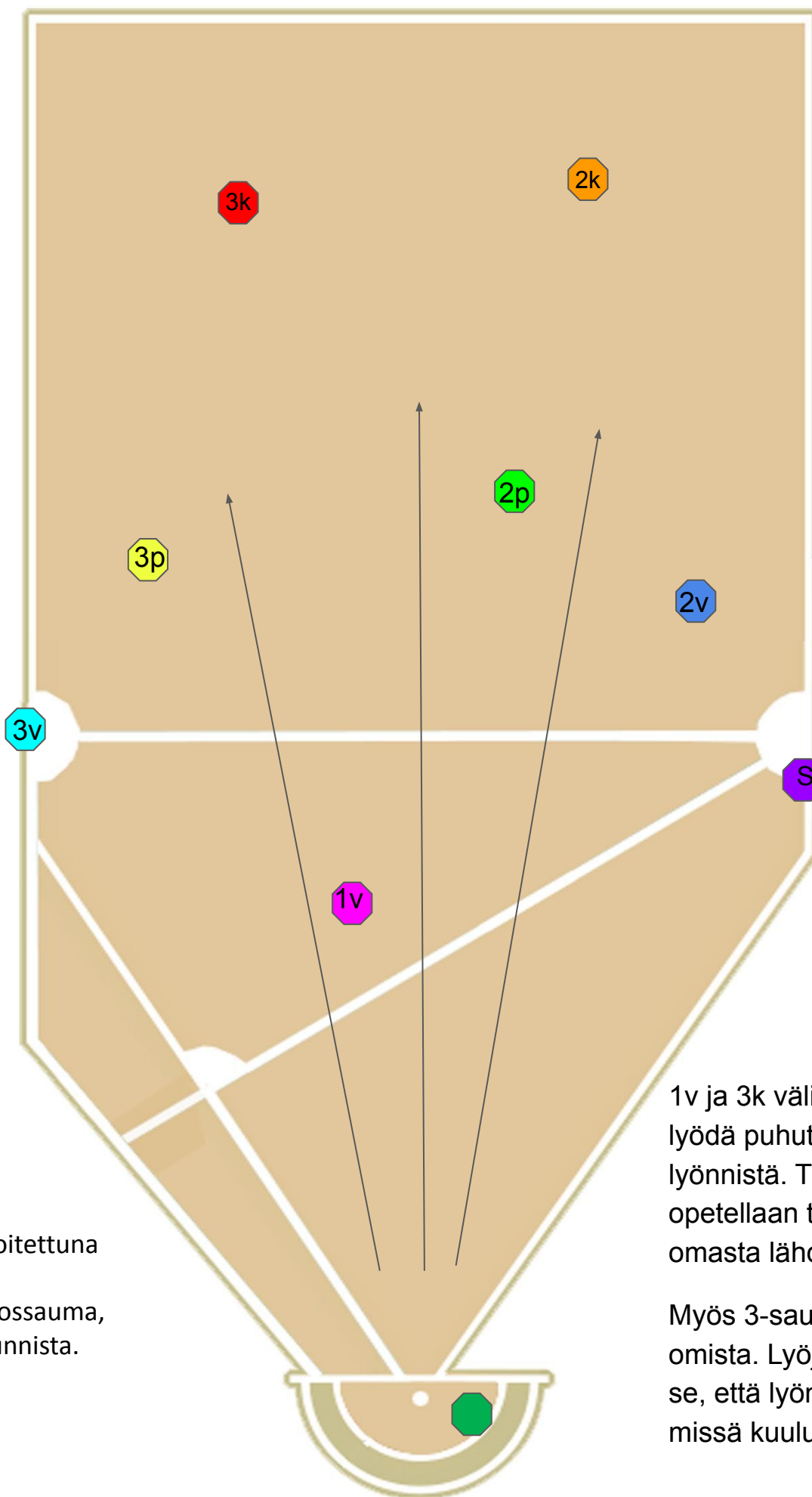
-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari



Toisella 1v yrittää häiritä näpin lyömistä yksikseen 2p täyttää keskustan. Toisessa kuviossa juostaan 1-tilanteen kuvioon. Ajoitus tärkeää.

# Sisäpeli (lyönnit) 3-tilanne (JUSSI-kuvio)

-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari



kuvassa nuolilla osoitettuna saumat. 3-sauma, keskisauma ja kakkossauma, puhutaan lyöntisuunnista.

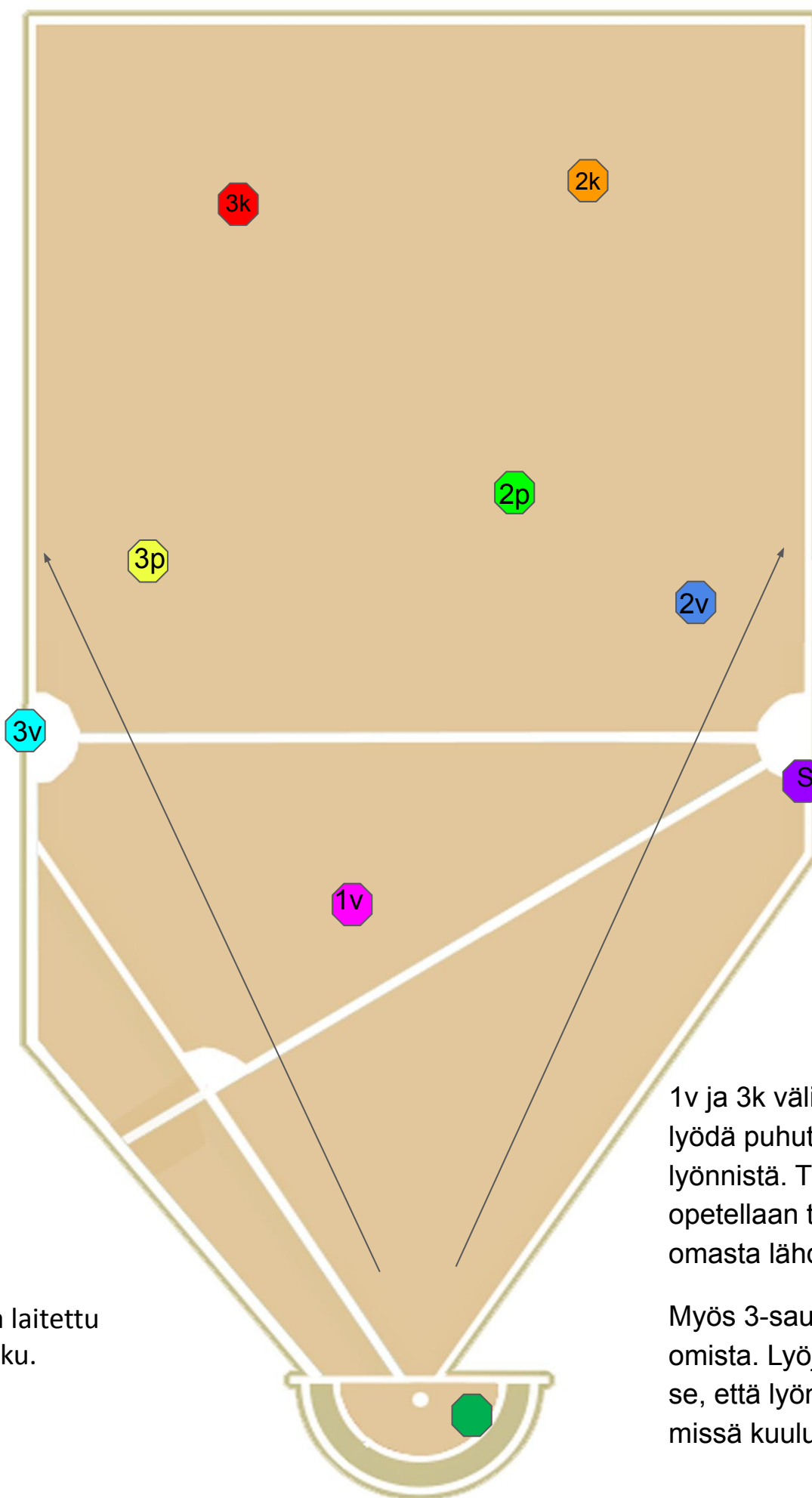
1v ja 3k väliin kun yritetään lyödä puhutaan nokan lyönnistä. Tällaiset lyönnit opetellaan tulemaan omasta lähdöstä.

Myös 3-sauma tullaan omista. Lyöjän vastuulla on se, että lyönti on siellä missä kuuluukin.



# Sisäpeli (lyönnit) 3-tilanne (JUSSI-kuvio)

-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari



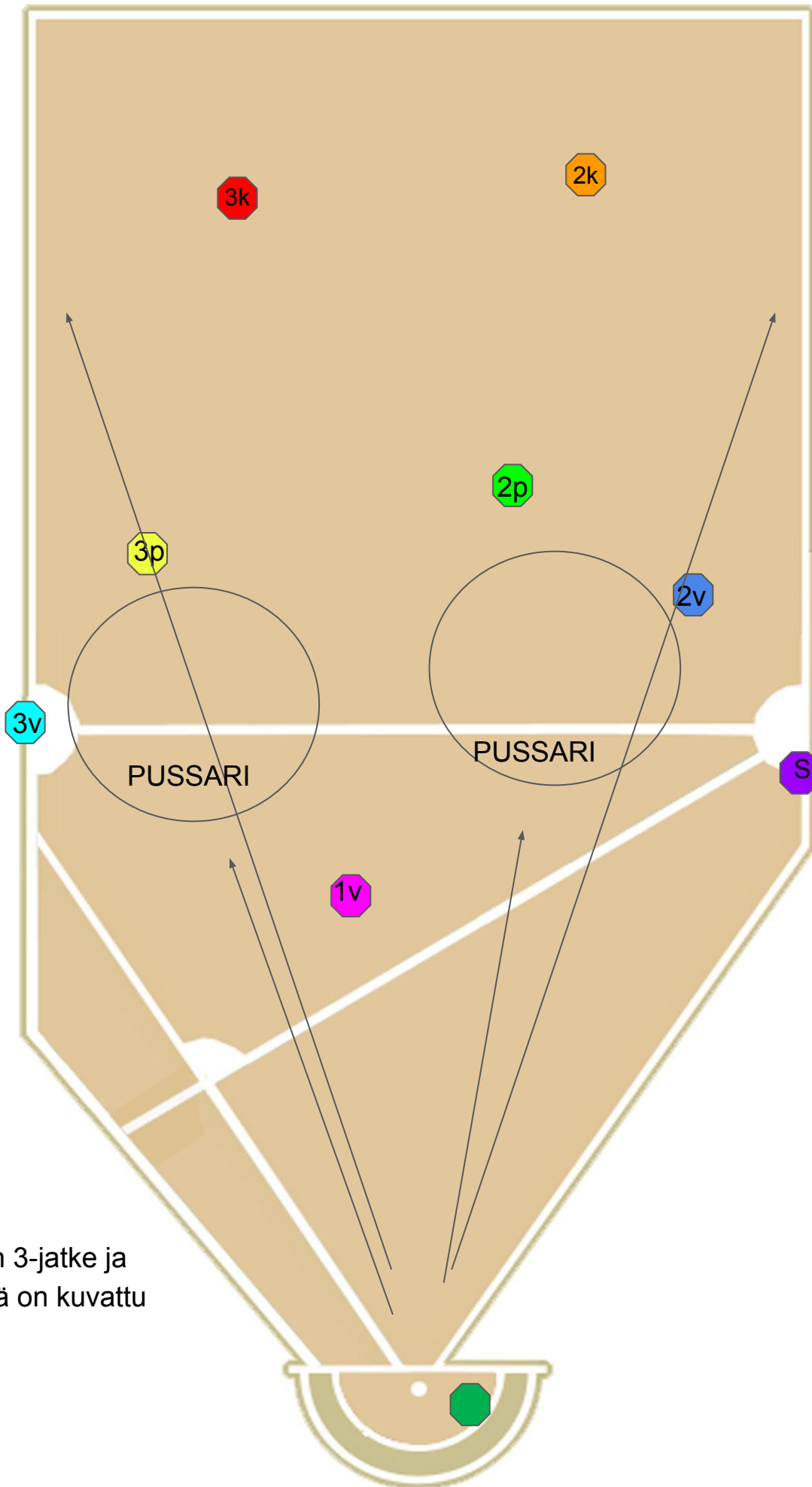
kuvaan on nuolilla laitettu  
3-luukku ja 2-luukku.

1v ja 3k väliin kun yritetään  
lyödä puhutaan nokan  
lyönnistä. Tällaiset lyönnit  
opetellaan tulemaan  
omasta lähdöstä.

Myös 3-sauma tullaan  
omista. Lyöjän vastuulla on  
se, että lyönti on siellä  
missä kuuluukin.

# Sisäpeli (lyönnit) 3-tilanne (JUSSI-kuvio)

-  Lukkari
-  1-vahti
-  Sieppari
-  2-vahti
-  2-polttaja
-  3-polttaja
-  3-vahti
-  2-koppari
-  3-koppari



Tässä kuvassa on 3-jatke ja 2-jatke. Ympyröillä on kuvattu 2,- ja 3pussi.