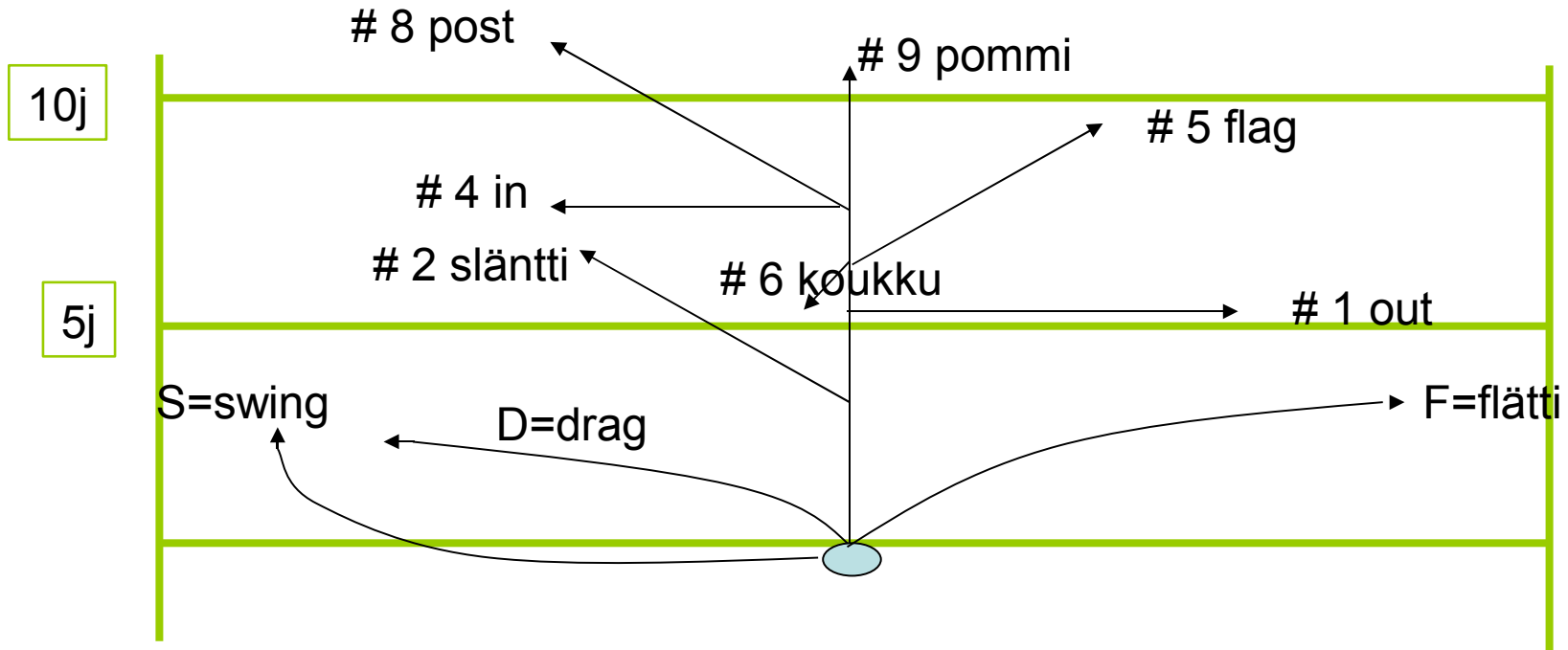
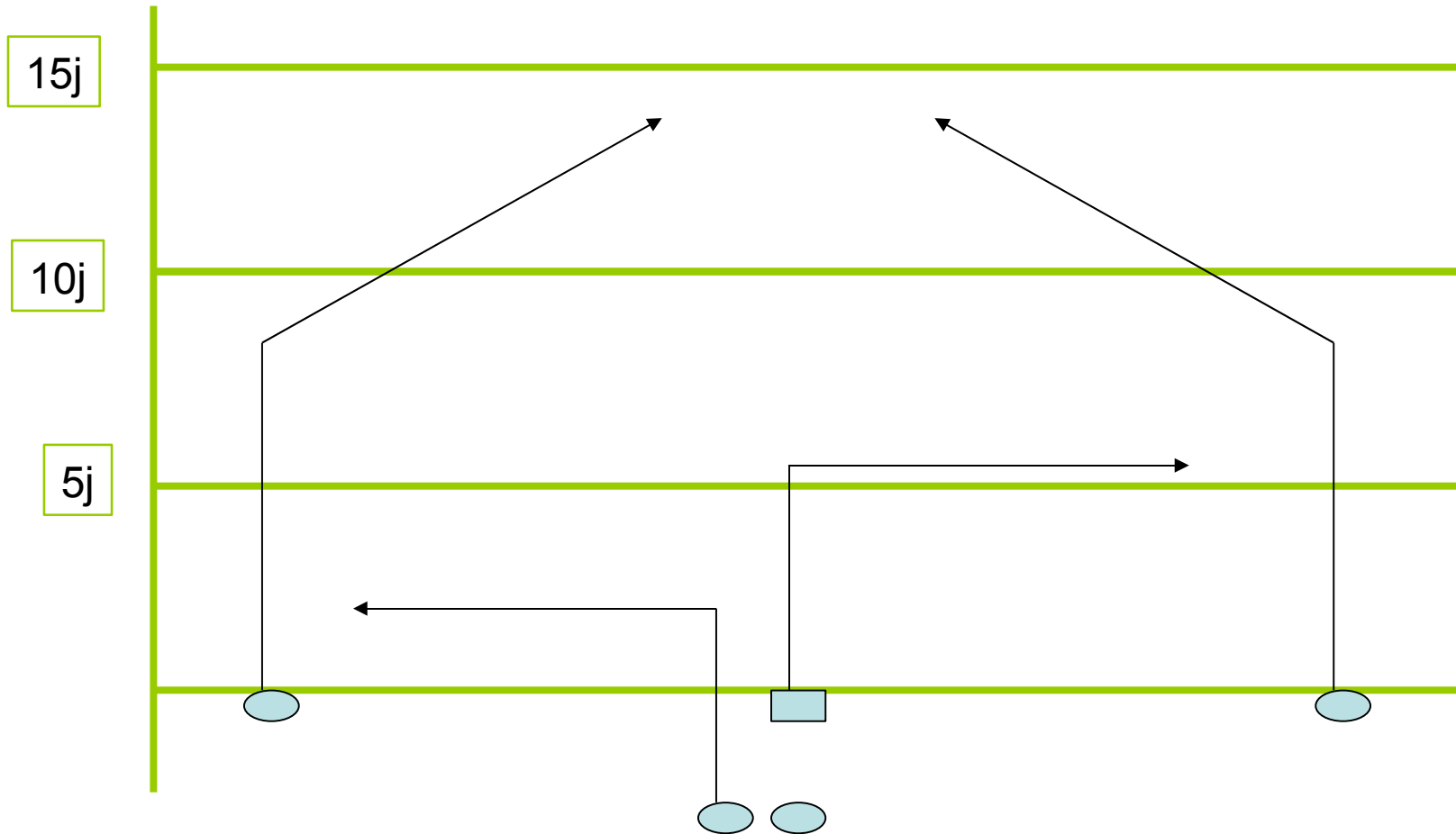


HEITTOPUU



- heittopuu on nopea tapa määrätä heittokuviot eri pelaajille numeroilla
- parittomat kuviot suuntautuvat ulospäin ja parilliset sisäänpäin
- tässä esimerkkipelikirjassa kuviot annetaan järjestyksessä ulommat ja sisemmät pallonkiinniottajat
- heittokuvion voi kutsua myös sen nimellä ja yhdistellä niitä esim. Koukku-pommi, släntti-out, post-flag ...
- 5 vs. 5 lippupallossa heitot ovat pääosassa
- kuvioihin voi lisätä juoksuhamäyksiä (play action) tai motionin (siirtäjäliikkeitä, jotka on pelattava ennen aloitusta "tttt")

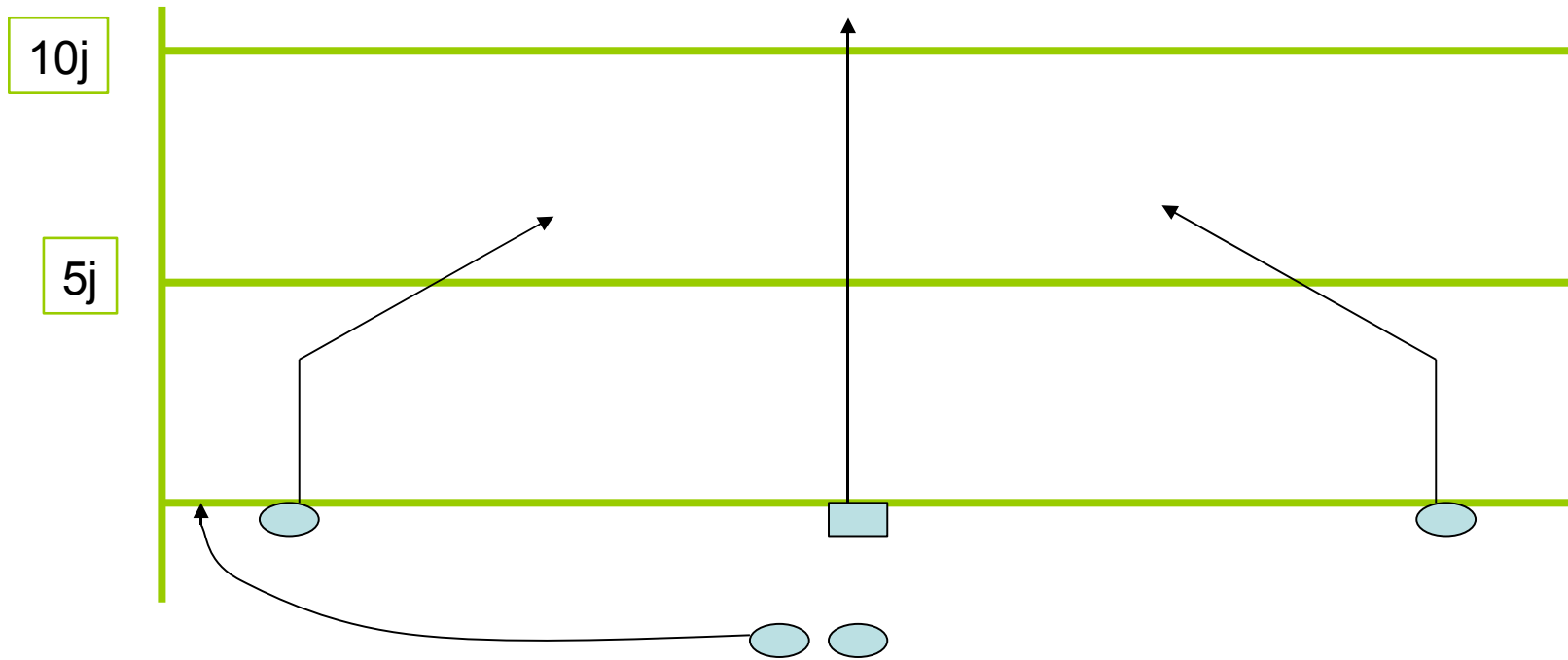
Esimerkkipeli 8811



#8 = Post, 8 jaardin kohdalla 45 asteen käännös sisäänpäin.

#1 = Nopea ulos, 5 jaardin kohdalla 90 astetta ulospäin.

Esimerkkipeli 22S9

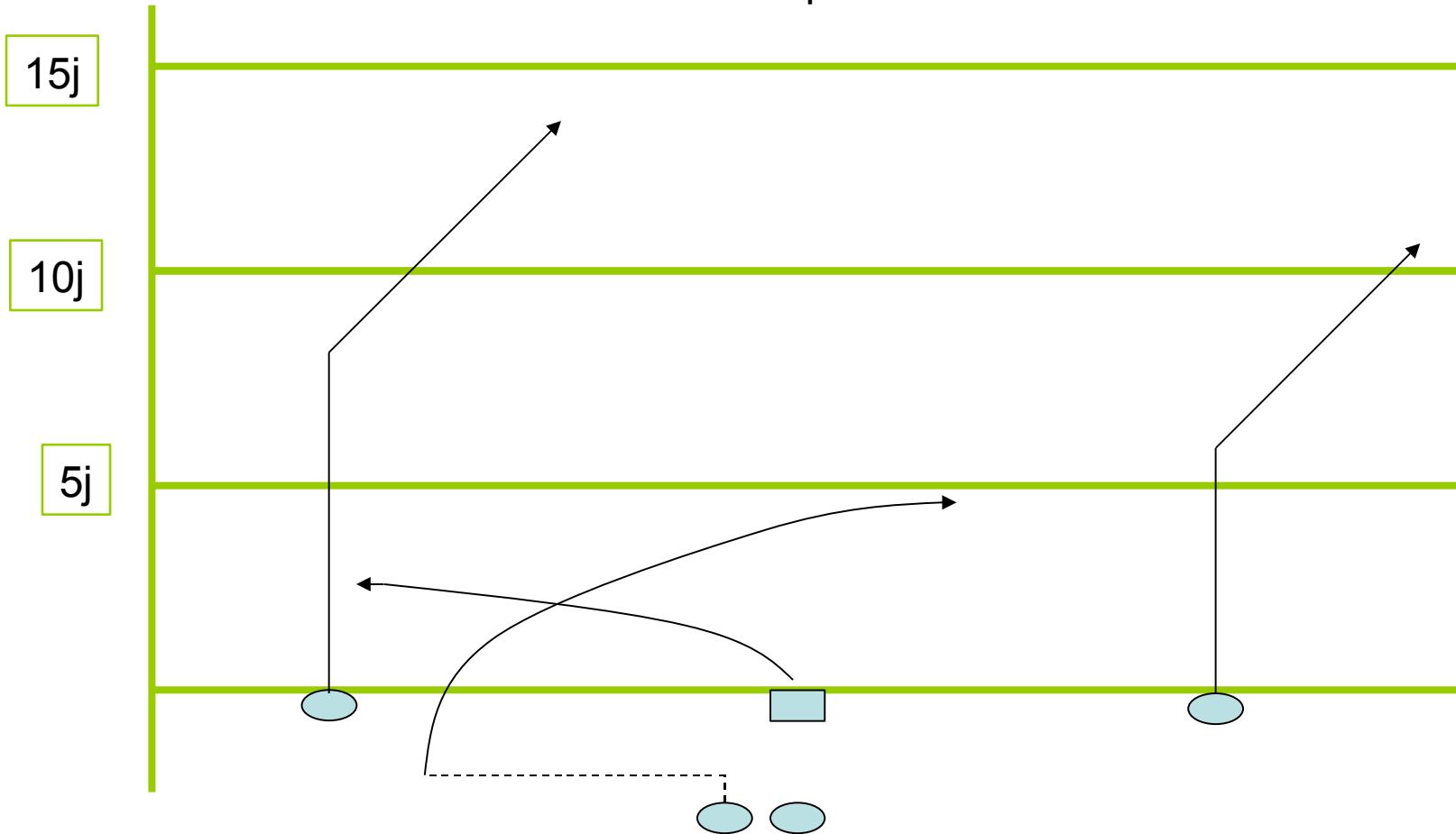


#2 = Släntti, 3:n askeleen jälkeen 45 asteen käänнос sisäänpäin.

S = Swingi, keskushyökkääjän swingi-kuviota voidaan viivyttää, kunnes puolustajat peruuttavat.

#9 = Pommi, täydellä vauhdilla eteenpäin, pyrkimys päästä vastustajan ohi.

Esimerkkipeli 85DD



#8 = Post, 8 jaardin kohdalla 45 asteen käännös sisäänpäin.

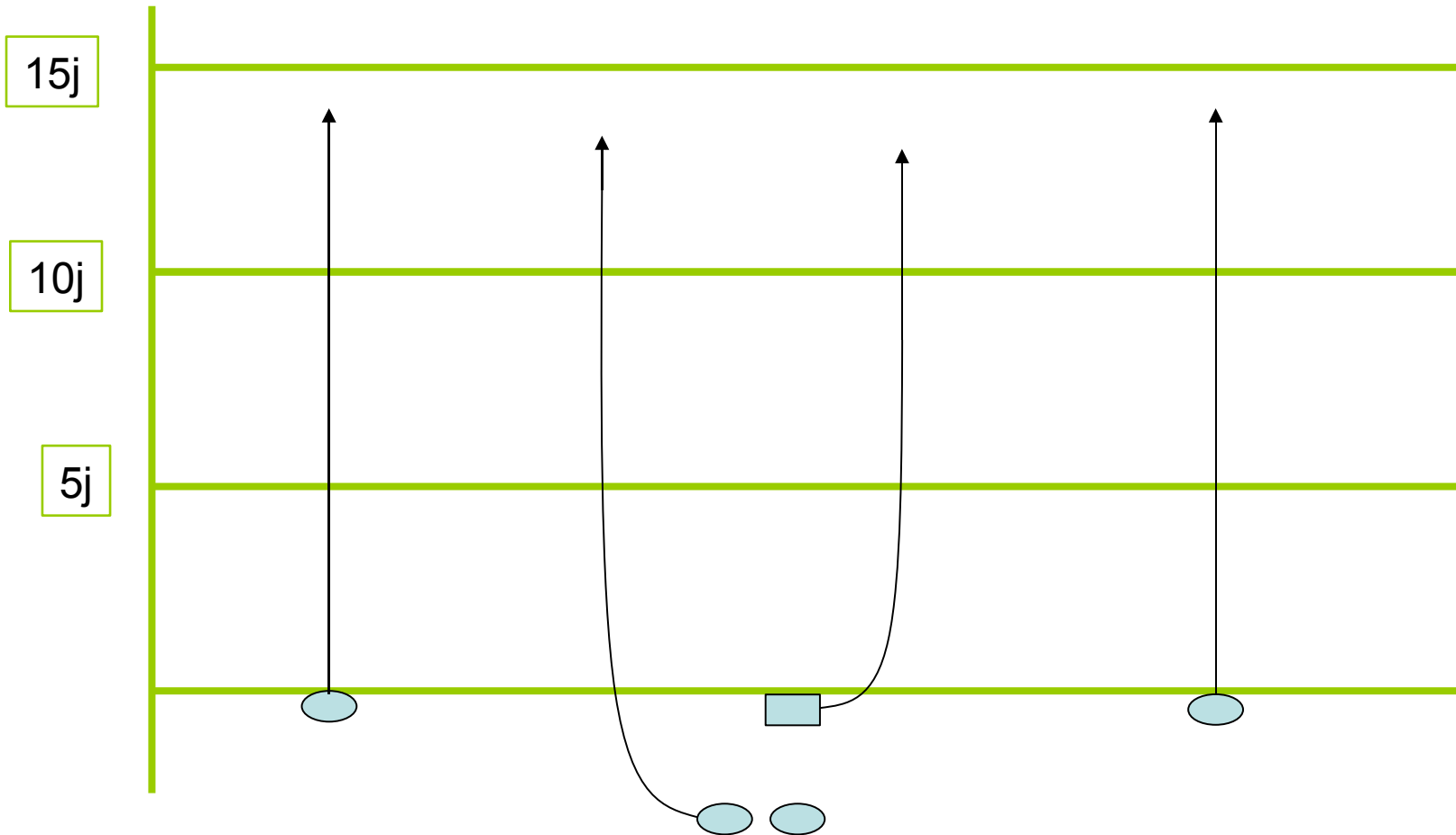
#5 = Flag, 6 jaardin kohdalla yksi hämäysaskel sisäpuolelle ja pään heilautus.

Käännös 45 astetta ulos.

D = Drag, keskushyökkääjä lähtee motioniin eli sivuttaisliikkeeseen ennen aloitussyöttöä ja juoksee drag-kuvion läpi poikkikentän aloitussyötön tapahtuessa.

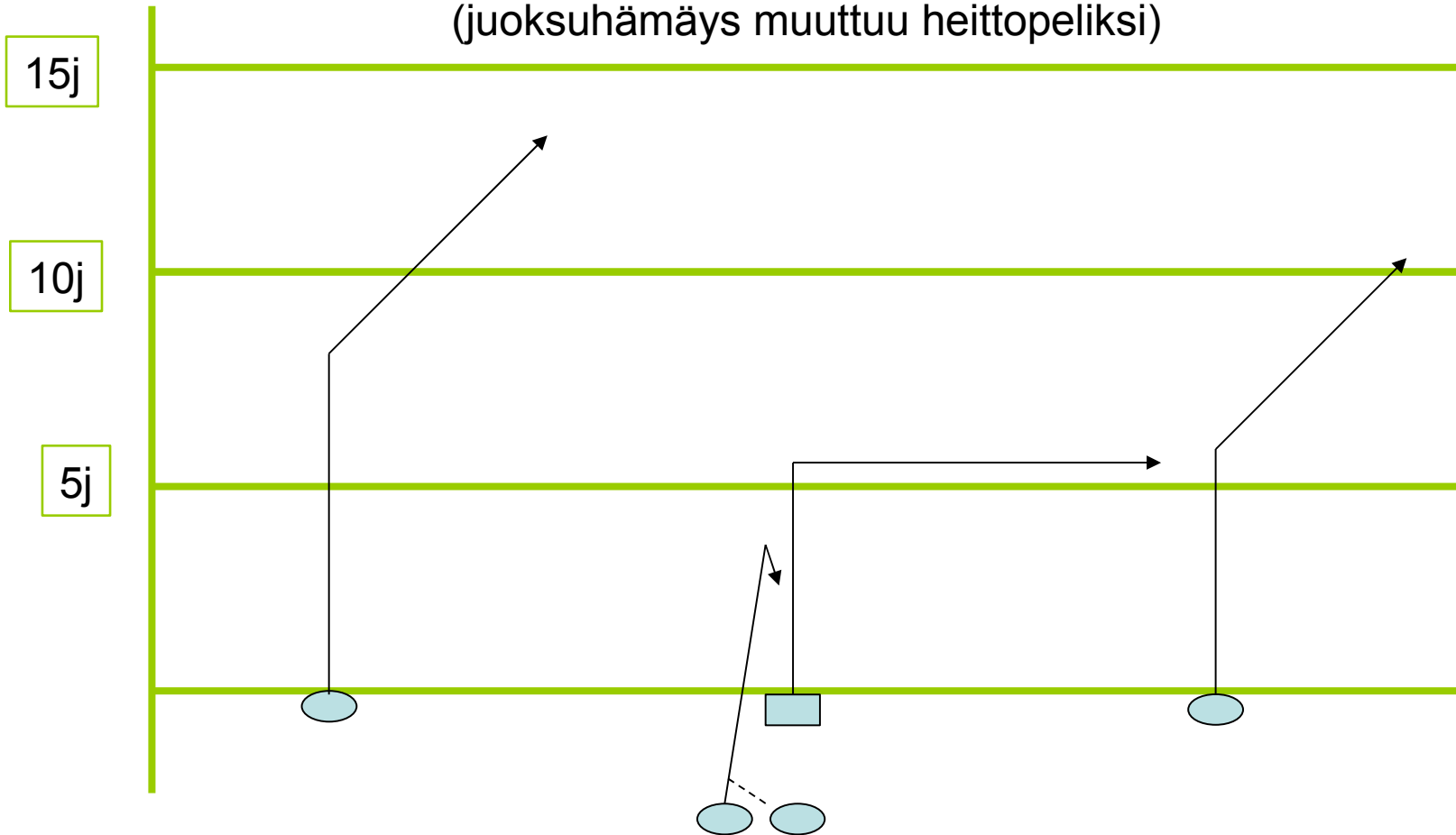
D = Drag, sentteri juoksee poikkikentän drag-kuvion keskushyökkääjän alapuolella.

Esimerkkipeli 9999



#9 = Pommi, jokainen kiinniottaja juoksee saman kuvion, juosten neljää eri linjaa yläkentälle. Kuvio juostaan täydellä vauhdilla, pyrkimys päästä vastustajan ohi.

Esimerkkipeli – play action 8561
(juoksuhämäys muuttuu heittopeliksi)



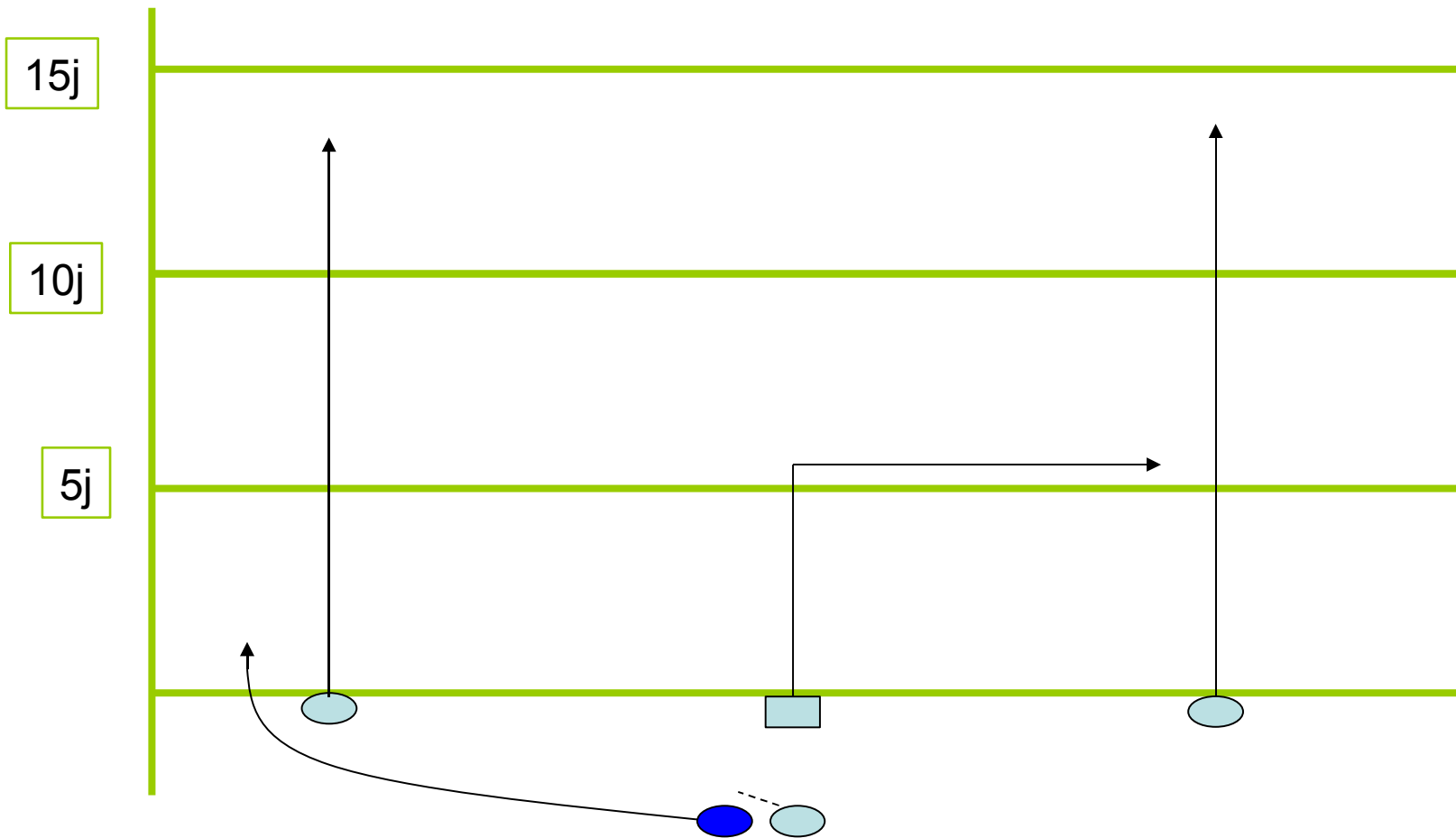
#8 = Post, 8 jaardin kohdalla 45 asteen käännös sisäänpäin.

#5 = Flag, 6 jaardin kohdalla yksi hämäysaskel sisäpuolelle ja pään heilautus. Käännös 45 astetta ulos.

#6 = Koukku, keskushyökkääjä hämäää juoksua keskeltä ja jatkaa tehden koukkukuvion.

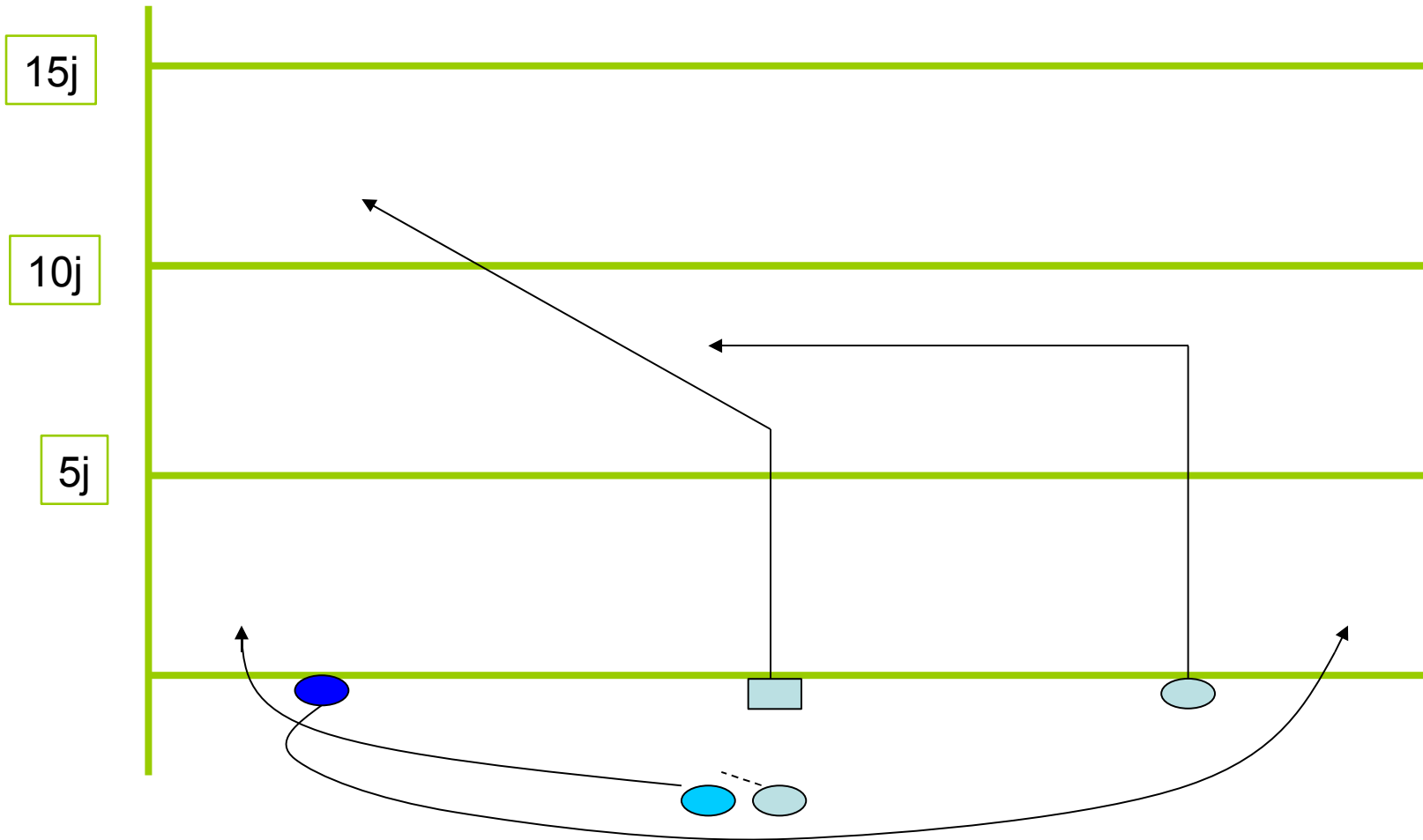
#1 = Nopea ulos, 5 jaardin kohdalla 90 astetta ulospäin.

Esimerkkipeli – Kiertopeli (juoksupeli vasemmalle)



Pelinrakentaja ojentaa pallon kiertopeliin vasemmalle keskushyökkäjälle. Muut houkuttelevat omat puolustajansa heittokuvioilla toisaalle.

Esimerkkipeli – Reverse (suunnanvaihtopeli oikealle)



Pelinrakentaja ojentaa pallon kiertopeliin vasemmalle keskushyökkäjälle. Keskushyökkääjä puolestaan ojentaa pallon vastaan juoksevalle laitahyökkäjälle, joka juoksee pallon kanssa oikeaan laitaan.