

1. NeuroTanoke – Taso 2: Testilomake (1–50)

1. Pelin rytmittäminen voi sisältää tempon tarkoituksellista hidastamista puolustuksen houkuttelemiseksi.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

2. Inversio tarkoittaa laitapuolustajan siirtymistä sisemmälle kentälle rakennusvaiheessa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

3. Prässiloukku tarkoittaa tietoisesti luotua tilannetta, jossa vastustaja ohjataan haluttuun paikkaan.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

4. Kolmannen pelaajan liike voi murtaa tiiviin puolustusmuodon tehokkaammin kuin suora syöttö.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

5. Kenttätasapainoa ei tarvitse ylläpitää, jos oma joukkue on selvästi parempi.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

6. Pelin kääntäminen (switch of play) liittyy vastustajan muodon heikkouksien hyödyntämiseen.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

7. Syöttöjen välillä tapahtuva katse- ja vartalolinjan suuntaus vaikuttaa päätöksenteon laatuun.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

8. Vastaprässin ajoitus perustuu vastustajan pelaajan ensikosketukseen.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

9. Syvyyden antaminen liittyy vain laitakaistoihin.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

10. Pystysuuntaista etenemistä voidaan rytmittää diagonaaliliikkeillä.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

11. Korkean prässin onnistuminen vaatii linjojen tiiviyyttä ja synkronoitua liikettä.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

12. Pelinavaamisen riskien hallinta edellyttää rakenteellista tukea syöttösuuntiin.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

13. Syöttöjen paino (voimakkuus) vaikuttaa siihen, kuinka nopeasti seuraava peli etenee.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

14. Vastustajan linjan taakse juokseminen on usein tehokkainta ilman palloa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

15. Pelin hallinta ilman palloa edellyttää aktiivista sijoittumista katkojen varalle.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

16. Jatkopallojen voittaminen perustuu tilanne-ennakointiin ja oikeaan sijoittumiseen.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

17. Box control tarkoittaa rangaistusalueen hallintaa puolustaessa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

18. Pelin murtautumisvaiheessa on tärkeää säilyttää keskikentän kontrolli.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

19. Syöttövalmius tarkoittaa pelaajan sijoittumista niin, että seuraava syöttö on heti mahdollinen.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

20. Rakenteluvaiheessa laitapuolustajan korkea sijoittuminen avaa sisäkaistoja.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

21. Pelinopeus koostuu sekä päätöksenteon että teknisen suorituksen nopeudesta.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

22. Reaktiivinen puolustaminen ei sulje pois ennakoivaa toimintaa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

23. Rooli inverted winger (sisään leikkaava laitahyökkääjä) edellyttää keskialueen ruuhkan lukutaitoa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

24. Kompaktius tarkoittaa linjojen ja pelaajien etäisyyden minimointia puolustaessa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

25. "Third man run" liittyy pelaajaan, joka ei ole pallossa eikä sen vastaanottajassa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

26. Syötön jälkeen liikkeen jatkaminen on tärkeää tilojen hyödyntämiseksi.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

27. Alivoimapuolustaminen vaatii vastustajan suunnan ohjaamista.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

28. Formaatio 3-5-2 mahdollistaa keskikaistan ylivoiman ilman laidan hallintaa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

29. Syvyyden puute hyökkäyksessä johtaa usein pallonmenetykseen.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

30. Pelipaikkariippuvainen havainnointi eroaa yleisestä pelikäsityksestä.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

31. "False 9" -rooli perustuu tilojen avaamiseen muille hyökkääjille.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

32. Pelin vaiheiden hallinta vaikuttaa pelitempoon ja hallintaan.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

33. Joukkueen prässi voi muuttua pelin aikana esimerkiksi keskiblokista korkeaksi prässiksi.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

34. "Numerical superiority" tarkoittaa pelaajamäärän etua tietyllä alueella.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

35. Vastustajan manipuloiminen liikkeellä on tärkeä osa hyökkäyspelin taktiikkaa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

36. Ylivoimarakentelu ei aina tarkoita yhden lisäpelaajan tuomista alueelle.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

37. Syvyyden antaminen tarkoittaa myös linjojen taakse syntyvien tilojen hyödyntämistä.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

38. Hidas hyökkäys voi olla suunniteltu osa pelistrategiaa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

39. Erikoistilannepuolustaminen vaatii roolitettua vastuuta pelaajille.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

40. Vastaprässin epäonnistuminen voi johtaa välittömään alivoimatilanteeseen.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

41. Vastustajan pressing triggerit voidaan tunnistaa ja hyödyntää niitä vastaan.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

42. "Compactness" ei tarkoita pelkästään puolustusmuodon tiiviyyttä, vaan myös reagointia.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

43. Palloton liike keskikaistalla voi avata laitakaistoja hyökkäykselle.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

44. Pelipaikan vaihto (interchange) voi hämmentää vastustajan puolustusvastuut.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

45. Dynaaminen kolmiopelaaminen mahdollistaa jatkuvat syöttövalinnat.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

46. Vastustajan muodostelma vaikuttaa oman rakenteen suunnitteluun.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

47. Pallollisen pelirohkeus korreloi usein pelin avaamisen tehokkuuden kanssa.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

48. Pelin aikainen muodonmuutos (in-game shape shift) vaatii yhteistä ymmärrystä.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

49. Rakenteen epätasapaino voi olla tietoinen keino houkutella vastustaja ansaan.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA

50. Syötön vastaanottamisen kulma vaikuttaa pelaajan seuraavan ratkaisun laatuun.

☐ TOTTA ☐ EI TOTTA