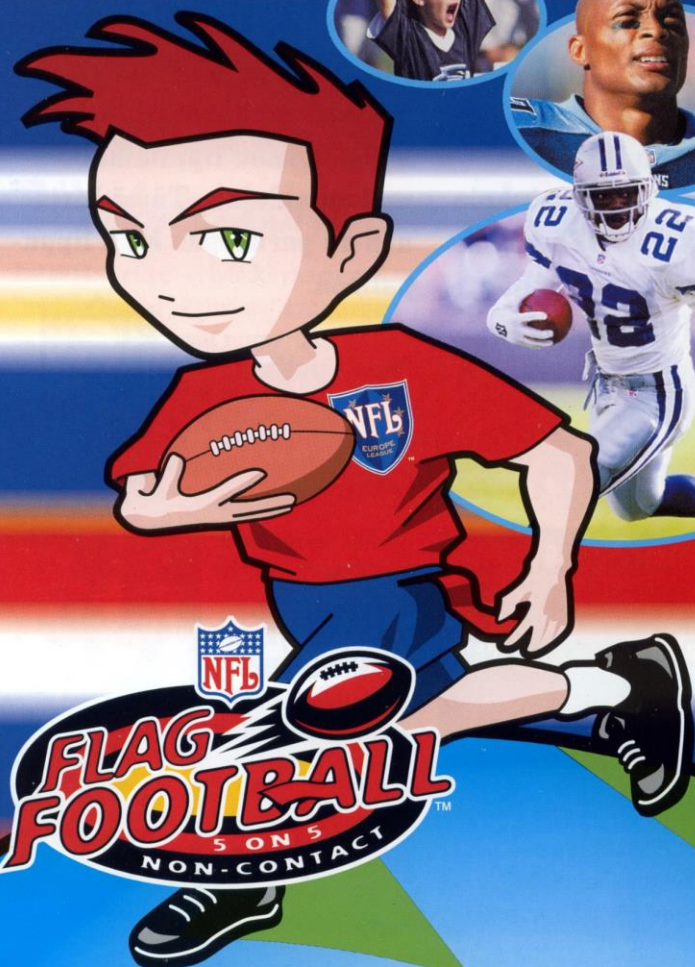
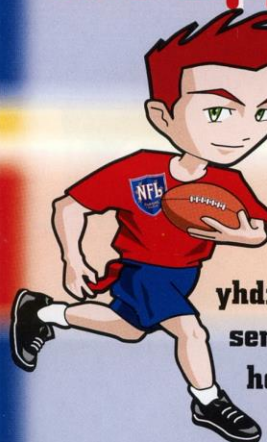


PELAA NFL LIPPUPALLOA



NFL Lippupallo on hauskaa



NFL lippupallo on peli, joka sopii kaikille.

Pelissä yhdistyvät juokseminen, pallon heittäminen ja kiinniotami-

nen ja se vaatii älyä ja taktikointia urheilullisuuden lisäksi. Et tarvitse suojuksia ja kypärää kuten NFL pelaajilla tai muutenkaan paljoa varusteita. Pelissä ei ole kontakteja tai taklausta. Vain hauskanpitoa!

NFL Lippupallo peleissä, 5 pelaajan joukkueet heittävät ja juoksevat pallon kanssa edetäkseen kentällä. Palloa hallitsevaa joukkuetta kutsutaan hyökkäykseksi ja toista joukkuetta puolustukseksi.

Puolustavan joukkueen pelaajat yrittävät pysäyttää hyökkäyksen liputtamalla pallonkantajan. Tämä kirjanen on perusopas NFL lippupalloon.

Nauti pelistä!



Pisteidenteko

Touchdown Teedee	6 pistettä
Lisäpiste (5-jaardista)	1 piste
Lisäpiste (12 jaardista)	2 pistettä
Oma maali	2 pistettä

Teedee syntyy, kun hyökkäys saa pallon kuljetetuksi maalialueelle. Teedeen jälkeen pisteitä tehnyt joukkue

yrittää lisäpistettä. Oma maali syntyy, kun puolustus saa hyökkäyksen pallon kantajan liputetuksi tämän omalla maalialueella.



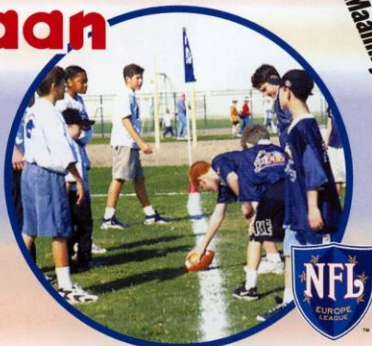
NFL Lippupallon Pelaaminen

Maalialueet ovat ne kentän kohdat, missä teedee tehdään. Hyökkäyksellä on neljä yritystä ylittää puolikenttä ja saada ensimmäinen yritys. Tällöin hyökkäyksellä on neljä uutta yritystä saada pallo maalialueelle.



Miten pelataan

Jokainen yritys alkaa aloituslinjasta. Joukkueet asettuvat linjan vastakkaisille puolille. (kuva oikealla). Sentteri antaa (snäppi) pallon maasta pelinrakentajalle aloitukseen pelin. Suurin osa peleistä on heittoja: Pelinrakentaja heittää



pallon laitahyökkääjälle, joka yrittää ottaa pallon kiinni ja juosta sen kanssa maalialueelle. Sentteri voi

myös juosta heittoon kaikki pelaavat. Juoksupelit ovat sallittuja kaikkialla paitsi 5 jaardin sisällä

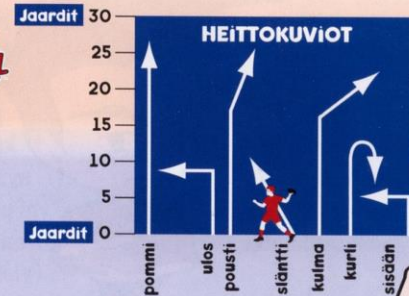
maalialueesta. Juoksupelissä pelinrakentaja antaa pallon toiselle pelaajalle, joka yrittää juosta pallon kanssa mahdollisimman pitkälle.



Heittäminen



Heittokuvio on ennalta sovittu reitti laitahyökkääjälle, jotta pelinrakentaja tietää, minne heittää pallon. Kuviossa (alla) on vain muutamia kuvioita. Jokaisella laitahyökkääjällä voi olla eri kuvio jokaisessa eri pelissä.



Receiving tip - Kiinniotto vihje. Katso palloa kunnes se on käsissäsi.

Puolustus

Vastustajan pysäyttäminen on puolustuksen tehtävä. Puolustuksen pelaaminen NFL Lippupallossa tarkoittaa heittojen estämistä ja hyökkääjien liputusta.

Pelinrakentajalla on 7 sekuntia aikaa heittää pallo tai yritys on ohi. Puolustuksen pelaajat, jotka lähtevät 7 jaardin päästä aloituslinjasta voivat rushata pelinrakentajaa ja yrittää saada heittoa aikaistetuksi tai liputtaakseen pelinrakentajan.



Heittopuolustuksessa on tärkeää pysyä mahdollisimman lähellä laitahyökkääjää. Yritä aina pysyä laitahyökkääjän ja oman maalialueen välissä. Kun laitahyökkääjä kääntyy katsomaan palloa tai hyppää palloon, yritä ottaa pallo kiinni. (Varo osumasta laitahyökkääjään tai saat rangaistuksen vastaanoton häirinnästä.) Juoksupeleissä tai kun laitahyökkääjä on ottanut pallon kiinni, pidä katseesi lipussa ja ota se pois niin nopeasti kuin pystyt.

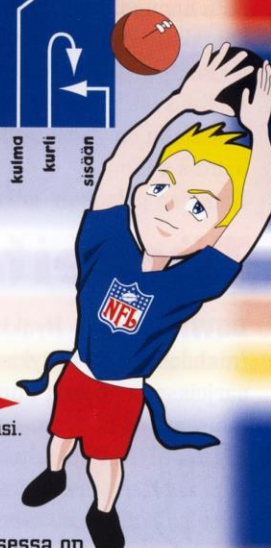
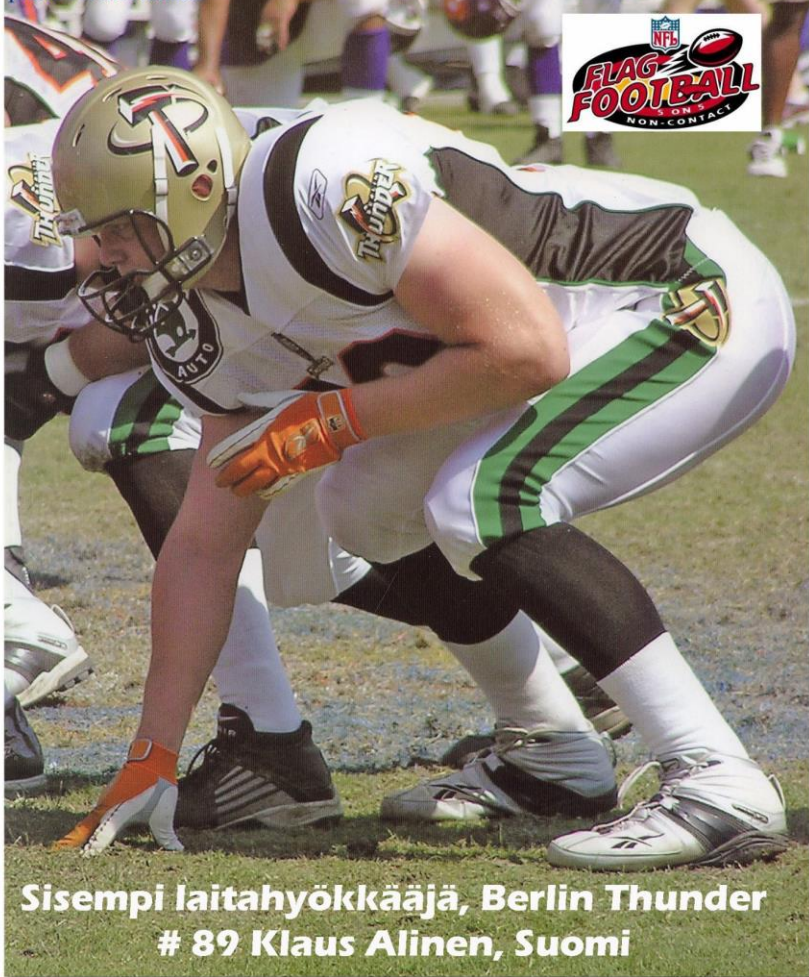


photo Perttu Hautala



Sisempi laitahyökkääjä, Berlin Thunder
89 Klaus Alinen, Suomi

Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon Liitto ry

Paavo Nurmen kuja 1Aa

FIN-00250 Helsinki

Tel. +358 (0) 9 4368 3211, Fax +358 (0) 9 4368 3210

E-mail office@sajl.org

www.sajl.org



www.NFLeurope.com



www.EFAF.org



Säännöt

Valmentajasi tai opettajasi kertoo sinulle kaiken minkä tarvitset tietää pelataksesi NFL lippupalloa.

Tässä kuitenkin muutama tärkeä sääntö, jotka tulee muistaa aina, jotta peli on hauskaa ja turvallista.

NFL lippupallossa ei ole kontaktia. Blokkaminen ja taklaaminen ovat kiellettyjä. Aloitusvyötön jälkeen pelinrakentajalla on 7 sekuntia aikaa heittää pallo.

Kaikkien pelaajien, jotka yrittävät

säikittää pelinrakentajaa tulee aloittaa peli vähintään 7 jaardin päästä aloituslinjasta.

Kaikki pelaajat saavat ottaa heiton kiinni – myös pelinrakentaja, jos hän on antanut pallon pois aloituslinjan takana. Syötönkatkon jälkeen, puolustuksesta tulee hyökkäys siitä kohdasta missä syötönkatko otetaan. Puolustus voi palauttaa syötönkatkoa. Rangaistukset annetaan (yleensä 5 jardia) sääntöjen rikkomisesta.



Tärkeitä sanoja

DOWN: Yritys – Hyökkäyksen peli tai "mahdollisuus" Yritykset ovat neljän sarjoissa ja ne ovat numeroitu ensimmäisestä neljanteen.

END ZONE: Maalialue – 10-jaardin alue kentän molemmissa päissä, jonne tulee päästä tehdäkseen maalin tai lisäpisteen.

GOAL LINE: Maalilinja – Linja joka tulee ylittää pallon kanssa tehdäkseen maalin.

HANDOFF: Hand off – Kun pelinrakentaja antaa pallon toiselle pelaajalle.

INTERCEPTION: Syötönkatko "intteri" – Kun puolustaja ottaa kiinni hyökkääjälle tarkoitettua heiton.

LINE OF SCRIMMAGE: Aloituslinja – kuvitteellinen linja, joka ylittää

kentän laidalta laidalle pallon kohdalla ennen yrityksen alkua.

QUARTERBACK: Pelinrakentaja – Hyökkäyksen johtaja, joka heittää ja antaa palloa muille.

RECEIVER: Laitahyökkääjä – Hyökkäyksen pelaaja, joka yrittää ottaa heittoja kiinni.

RUSH: Rush – Sännätä pelinrakentajan perään ja yrittää liputtaa tämä ennen kuin hän ehtii heittää tai antaa pallon pois.

SNAP: Aloitusvyöttö "snäppi" – Pallon heittäminen sentteriltä pelinrakentajalle.

TOUCHDOWN: Maali "teedee" – Kun pelaaja ylittää pallon kanssa vastustajan maalilinnan.

