

# Koko kentän pelaaminen 1

---

2.1 KORIPALLOVALMENTAJAN JATKO-OPINNOT



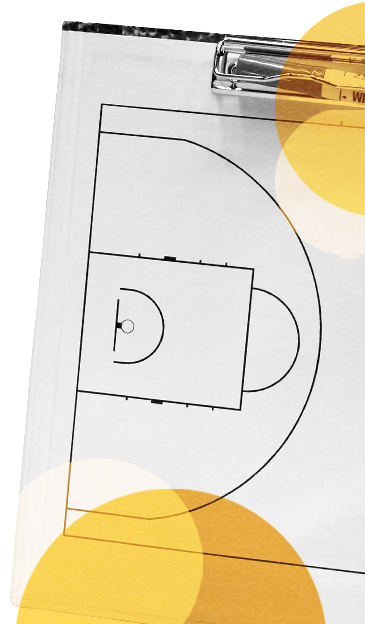
# Koko kentän pelaaminen 1

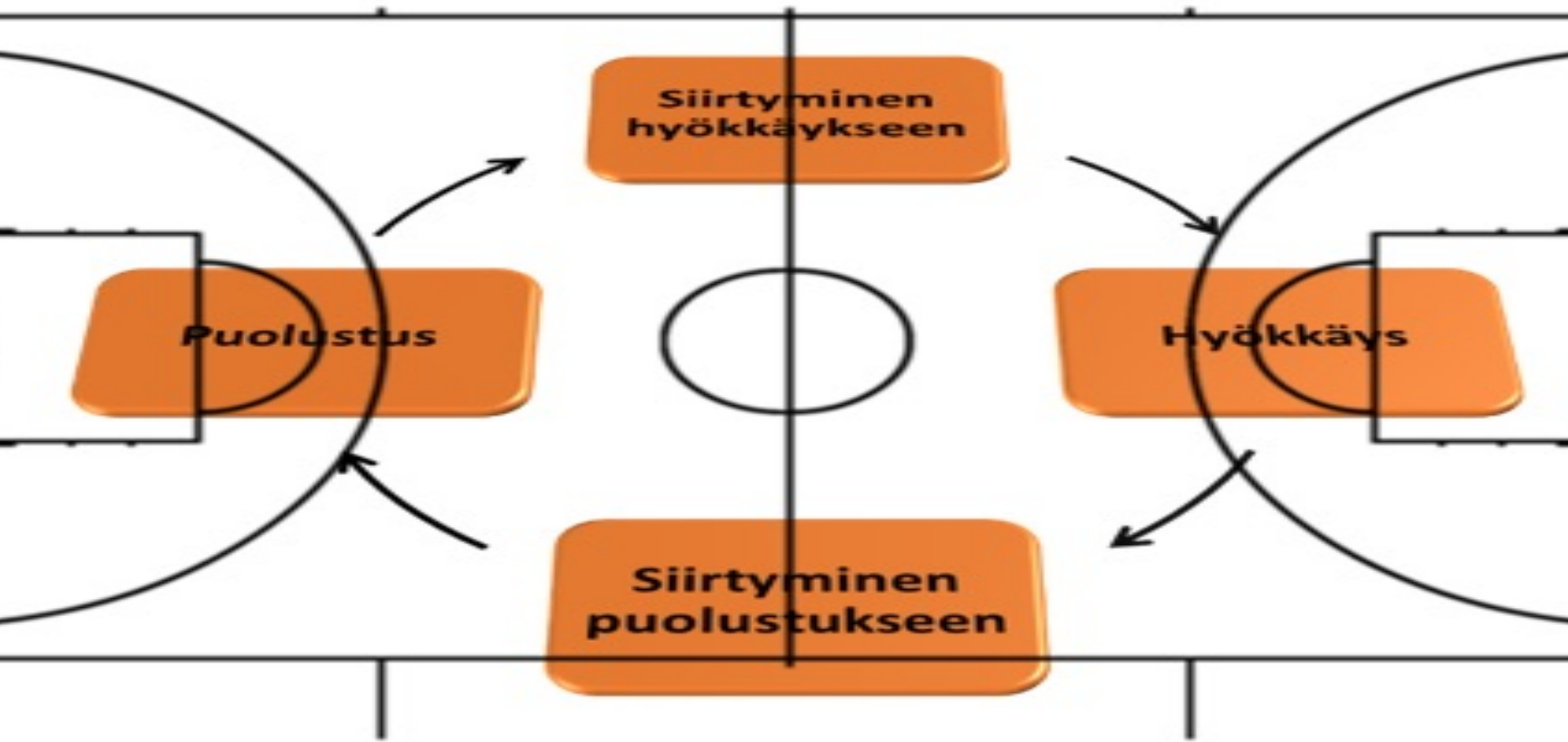
## Tavoitteet

**HARJOITUSMENETELMIEN ESITTELY.**

**ROOLINVAIHTOPELI. HAVAINNOINTI – REAGOINTI –  
ENNAKOINTI.**

**HELPOT KORIT –AJATTELU.**



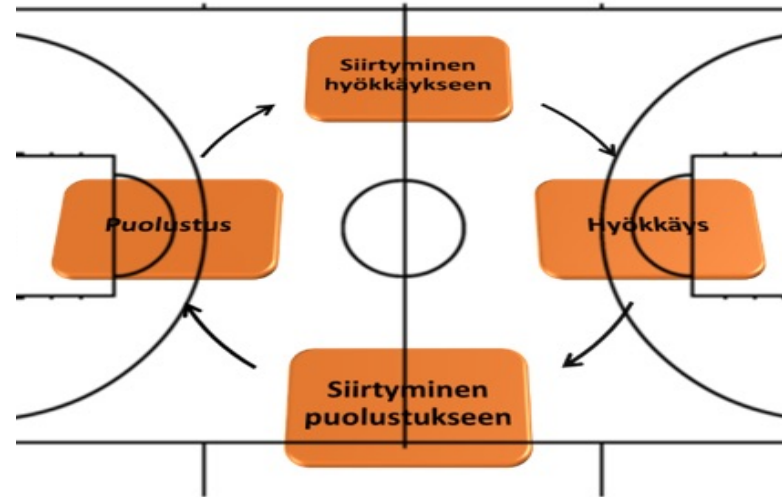


# Koko kentän pelaaminen

## PELIN LUONTEESTA JOHTUEN:

HARJOITELLAAN ROOLINVAIHTOA, HAVAINNOINTIA, REAGOINTIA JA ENNAKOINTIA.

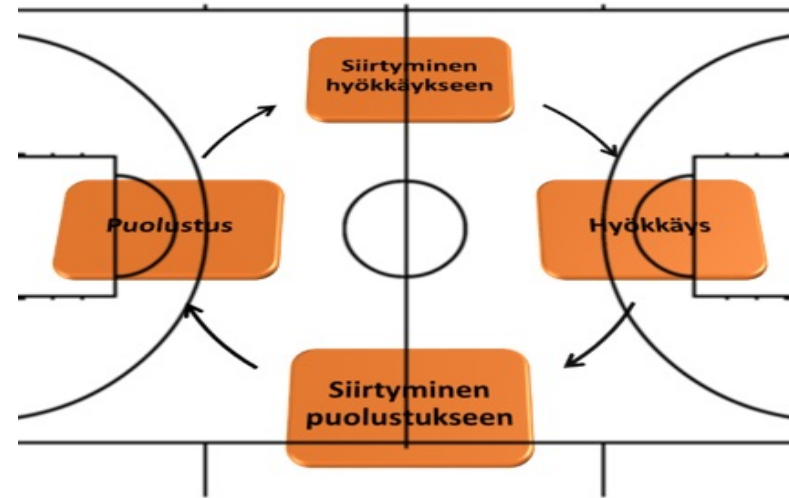
HARJOITELLAAN VÄHINTÄÄN KAHTA PELITILANNETTA KERRALLAAN.



# Koko kentän pelaaminen

Tavoitteena aikainen etu

1. STOP AND GO
2. (AIKAISEN) EDUN LUOMINEN
3. (AIKAISEN) EDUN MONISTAMINEN



# Stop & Go

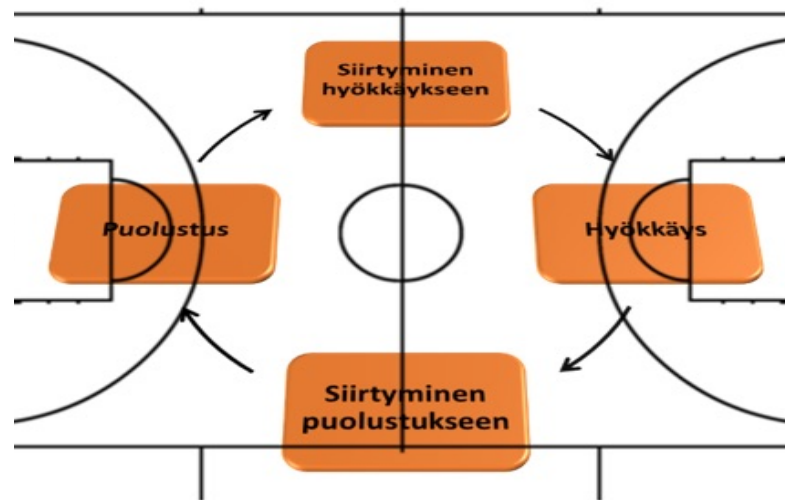
## Kamppailua – Kilpailua – Kontakteja

### Pärjää puolustuspelissä!

- Aktiiviset kädet
- Paras ja tarkoituksenmukainen peliasento
- Pärjää 1vs1-tilanteissa
  - ”Voita oma metri”

### Levypallotilanteissa voita etuasema

- ”Kaikki viisi”
- Hae kontakti, hae pallo
- Pelaa kovempaa kuin vastustaja



# Edun luominen

## Yli vaparin – Yli ½ kentän – Kohti koria

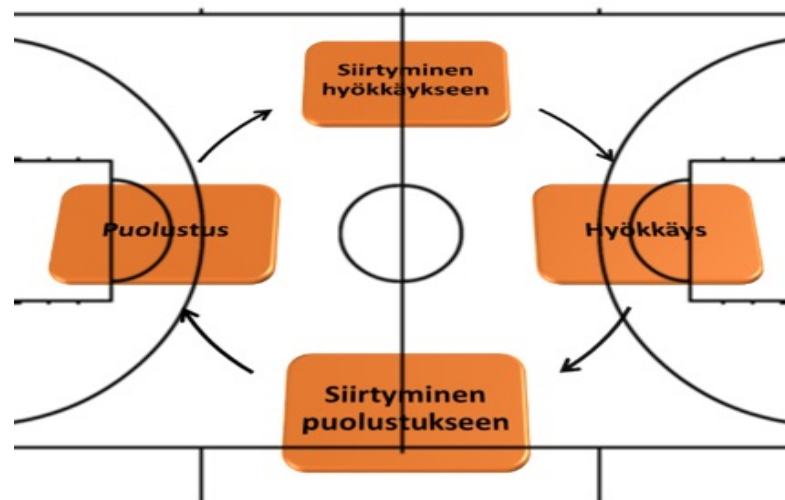
### Eteenpäin!!

- Itse tai syöttämällä!! Kuka tahansa!!
- Reagointi, roolinvaihto, juokse täysillä, juokse leveällä! **PAINT OR SPACE!**

**Pallo syöttämällä yli ½ kentän aina kun mahdollista**

### Hyökkää kohti koria

- pallottomana, pallollisena, syöttämällä!



# Edun monistaminen

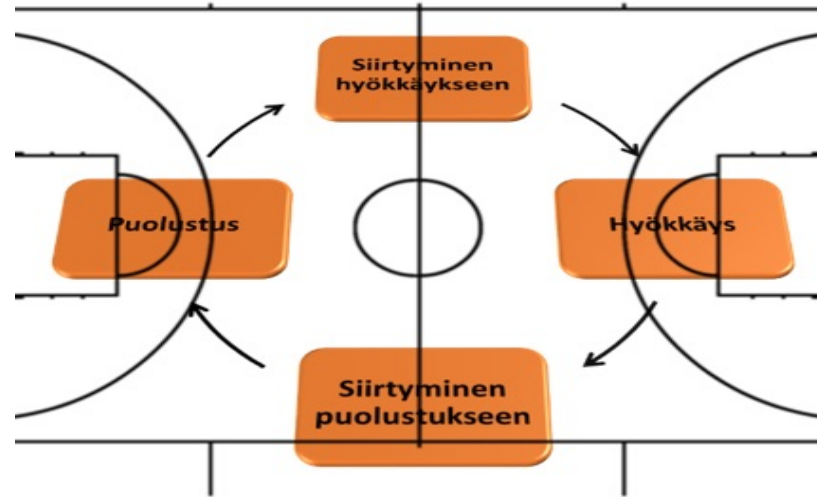
## Automaatiot ja viimeistely

### Tilankäyttö

#### ”Säilytä etu!”

- Hyökkää korille tehdäksesi korin
- Laita pallo liikkeelle
- Heitä kolmen pisteen heittoa

### Automaatiot





# Koko kentän pelaaminen

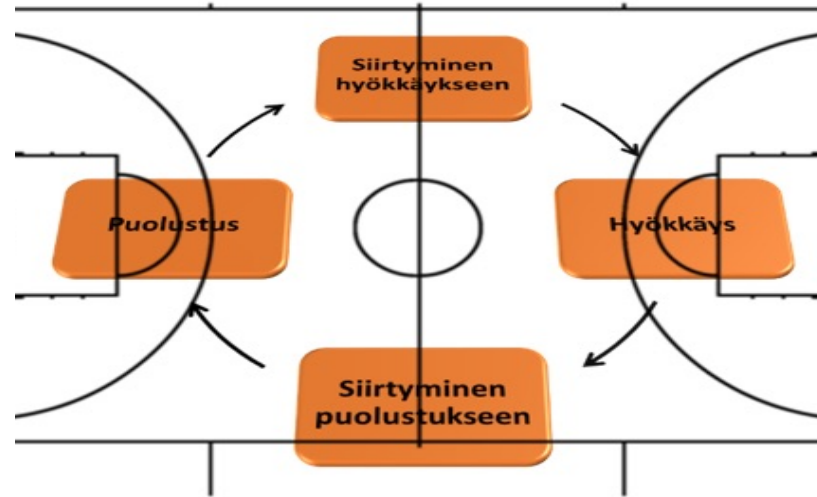
## Harjoitusmenetelmät

YLIVOIMALÄHDÖT – PERINTEINEN JA NZ

TOUCH THE LINE –PELI

SMALL SIDED GAME

HYÖKKÄÄ – PUOLUSTA - AVAA



REFLEKTOIVAA,  
JÄIN  
MIETTIMÄÄN

HARJOITUSMENETELMIEN ESITTELY.

ROOLINVAIHTOPELI. HAVAINNOINTI – REAGOINTI –  
ENNAKOINTI.

HELPOIT KORIT –AJATTELU.

*TIETOJA  
TAITOJA  
ASENTEITA*

VAHVISTAVAA,  
VANHAN  
KERTAUSTA

UUDISTAVAA