



Peliä pelin sisällä

Palloscreen-pelaaminen ja
valmennuksen matriisiajattelu

Nuorisovalmennusseminaari 10.1.2015



SUOMEN
KORIPALLOLIITTO

BASKET.FI

Koripallo on kilpailua

- Koripallopelillä on vahva taktinen luonne: koripallo on jatkuvaa kilpailua vastustajaa vastaan.
- Koripallo-ottelun lopputulos (kumpi tekee enemmän pisteitä) syntyy sadoista yksittäisistä kilpailutilanteista läpi ottelun.

Koripallo on kilpailua

- Suurimmassa osassa näistä kilpailuista taktiikalla ja strategisella ajattelulla on aivan keskeinen merkitys:
 - älykkäämmin,
 - suunnitelmallisemmin tai
 - paremmin ennakoiva kilpailija voittaa useimmin tilanteen.

Koripallo on kilpailua

- Koripallossa näitä tilanteita on kolmella tasolla kaikissa erilaisissa pelin rooleissa
 - yksilötaktisissa tilanteissa: minä vastaan sinä
 - kaksinkamppailutilanteissa
 - ryhmätaktisissa tilanteissa: 2-2 / 3-3 / 2-1 / 3-1 / 3-2 -pelitilanteissa
 - joukkuetaktisissa tilanteissa: 4-4 / 5-5 / 4-5 -pelitilanteissa

Koripallo on kilpailua

- Koripallo on peli, joka vaatii osallistujaltaan jatkuvaa havainnointia ja strategista päätöksentekoa
 - mitkä ovat ne tavat ja keinot, jotka erottavat vastustajasta?
 - mitkä ovat vastustajan vahvuudet, entä heikkoudet?
 - mitä uhkia vastustajan pelaaminen synnyttää?
 - mitä mahdollisuuksia vastustajan pelaaminen antaa?
 - mitkä ovat ne tavat ja keinot, jotka vievät voittoon?

Valmentajien kilpailu

- Valmennuksen tehtävänä on auttaa pelaajia ratkaisemaan pelin taktisia haasteita
 - Ei lisätä niitä

Valmentajien kilpailu

- Valmennuksen tehtävänä on siis auttaa kilpailemaan vastustajien yleisimpiä pelimalleja vastaan
 - Ennen peliä
 - Scouttaus
 - Game prep.
 - Pelin aikana
 - Tunnistaminen
 - Taktiset muutokset

Palloscreen-pelaaminen

- Palloscreen-pelaaminen on (yli)korostunut modernissa koripallossa
- Hyvin valmennetulla joukkueella on useita keinoja ratkaista erilaisia ”palloscreen-kilpailun”
 - Tämän esityksen esimerkki:
4x4 -hyökkäysmatriisi

Palloscreen-pelaaminen

- Perusteet: taikaluku **4**
 - 4 vaihetta
 - 4 käyttötapaa
 - 4 syöttökohdetta
 - 4 syöttötaktiikkaa
- Automaatiot
 - Toimi heti
 - Jatka liikettä
 - Keinulauta
 - Juju

4x4 -hyökkäysmatriisi

	Aktiivinen hedge	Passiivinen hedge	Push and under	Vaihto
Staattinen	?	?	?	?
Puolidynaaminen - Etu käyttäjällä	?	?	?	?
Puolidynaaminen - Etu asettajalla	?	?	?	?
Dynaaminen	?	?	?	?

Tunnista primaarinen puolustustapa

- Millainen hyökkäys?

?

- Mikä käyttö?
- Mikä syöttö?
- Mikä automaatio?