

# Taktisia malleja vaihtoa vastaan hyökkäämiseen

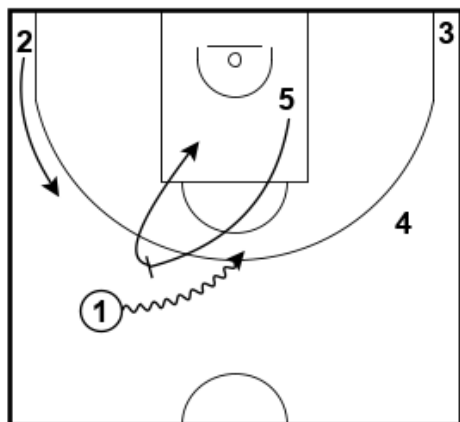
09 Huhtikuu 2022 / Kisakallio

Vaihtaminen on yhä yleistävämpi puolustusmuoto koripallossa niin huippu- kuin junioritasolla. Pelaajien pelipaikattomuus ja koko mahdollistavat tämän, ja usein vaihtamisella saadaan vastustaja ulos omista hyökkäyspeleistä ja mahdollisesti tekemään sellaista mitä eivät halua tai missä eivät ole hyviä. Loppujen lopuksi myös vaihtamista vastaan on luotava etutilanne ja käytettävä se hyödyksi. Tässä esityksessä pyritään antamaan ideoita siihen, miten vaihtoa vastaan on mahdollista hyökätä koko joukkueen voimin, eikä rajoittaa tekemistä muutamiin staattisiin 1-1-tilanteisiin.

## Taktiset Mallit

1. Syöttö eteenpäin
2. Boomerang-syöttö + drive and kick
3. Ghost screen

Esityksen kaikki mallit pohjautuvat 1-liftissä spacingiin (Kuva 1). Esitys on vahvasti rajattu myös tilanteisiin jotka tapahtuvat screenin vaihdon jälkeen,



Kuva 1. 1-liftissä Spacing

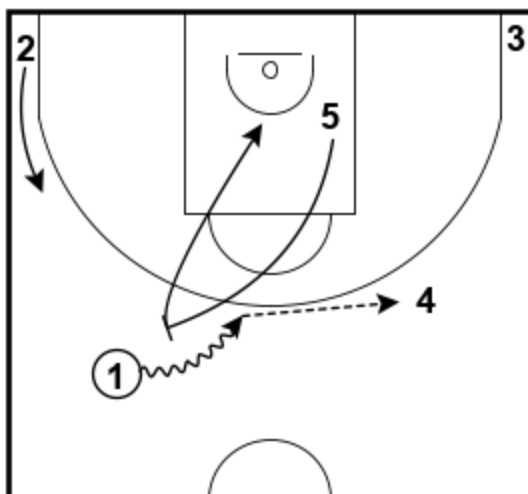
eli esimerkiksi screenien slippaaminen, joka on myös erittäin tehokas tapa hyökätä vaihtoa vastaan, on jätetty tarkoituksella pois. Lisäksi esityksen aikaraja rajasi vahvasti esitykseen otettavia elementtejä ja päädyin erillisten taktiikoiden sijasta esittelemään kokonaisuutta, josta toivottavasti on poimittavissa joitain asioita omaan valmennukseen mukaan. 1-liftissä spacing on yksi yleisimmistä palloscreen-spacingeistä edelleen ja se on valittu esitykseen, jotta

jokaisella valmentajalla on mahdollisuus tuoda esityksen elementtejä oman joukkueensa hyökkäämiseen ilman uusien settipelien tai spacingien opettelua.

## 1. Syöttö Eteenpäin

1. Miksi syötetään eteenpäin eikä lifttiin?
2. Ison screenaaminen ja rollamiinen erilaisia vaihtoja vastaan (over/late switch ja under)
3. Päätöksentekijän tilanteiden lukujärjestys (low - weak - back (+) corner)

1. Eteenpäin syöttäminen avaa sisäpelaajalle enemmän tilaa ja laittaa täten puolustuksen vaikeimpiin valintatilanteisiin. Mikäli liftin kautta pelataan pallo sisään, on syntyneessä post-tilanteessa heikolla puolella kaksi pelaajaa, mikä mahdollistaa puolustukselle esimerkiksi helpommin post-tilanteen tuplaamisen ja tämän jälkeiset rotaatiot. Mikäli pallo pelataan eteenpäin ja tämän jälkeen sisään, on ison pelaajan Catch mahdollista saada lähempänä korja, keskellä kolmen sekunnin aluetta tai huonommassakin tapauksessa lähellä vastakkaista blokkia (Kuva 3). Kun pallo nyt pelataan sisään on heikolla puolella yksi pelaaja ja seuraavassa rotaatiossa vaihdon tehnyt iso pelaaja. Tämä on ehdottomasti puolustukselle haastavampi tilanne kuin liftin kautta sisään pelatessa.



Kuva 2. Syöttö eteenpäin

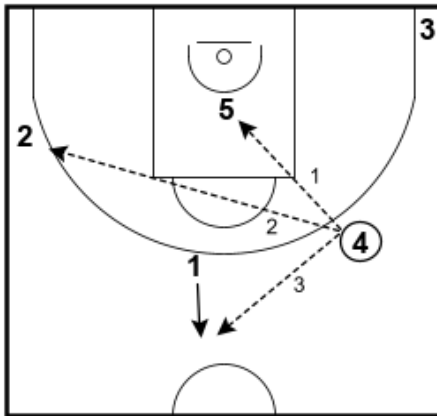
Eteenpäin syöttämisessä vaihtoa vastaan on tärkeintä ymmärtää, että syöttö annetaan vasta kun vaihto on tapahtunut. Syöttö ei ole samanlainen kuin early pass-syöttö hard-show-puolustusta vastaan. Puolustus on saatava tekemään vaihto, ja syöttö annettava vasta tämän jälkeen. Mikäli syöttö annetaan liian aikaisin, puolustus ei usein joudu tekemään vaihtoa lainkaan tai pystyy vaihdon jälkeen puhumaan palaamisen omiin puolustettaviinsa. Pallollisen pelaajan riittävä aktiivisuus ja vauhti screenistä ulos tultaessa onkin avainasemassa siihen, että vaihto saadaan tapahtumaan säännöllisesti. Syötön jälkeen pallonkäsittelijän tulee ottaa askelia kohti puolta kenttää ja elbow-linjaa, jolla alkuperäinen screeni tapahtui (Kuva 3). Tämä luo oikeanlaisen tilankäytön ja etäisyydet seuraaville tilanteille.

2. Ison tulisi rollata aina vaihtoa vastaan diagonaalisesti kohti koria ja front rim -asemaa (Kuva 2). Tällöin etäisyydet pysyvät ihanteellisena ja esimerkiksi liftistä triple switchaamisen etäisyys kasvaa (ja avaa skip-syötön mikäli näin yritetään tehdä). Esityksessä käydään rollaaminen kahta eri vaihtotyyliä vastaan, over+switch/late switch ja suoraan ison alle hyppääminen(\*). Yleistäen; pallollisen puolustajan pyrkiessä hyppäämään suoraan ison alle ison pelaajan tulisi rollata ajoissa, jolloin tätä ei pääse tapahtumaan. Pallollisen puolustajan pyrkiessä screenin yli ison pelaajan tulisi osua screeni tai lähteä rullaamaan vasta (tai heti), kun pallollisen puolustaja ottaa askeleita kohti puolta kenttää, tai jää jälkeen pallollisesta pelaajasta.

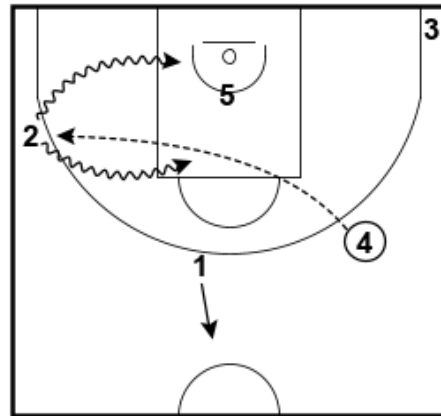
\* Haastavimpia vaihtavia puolustuksia etenkin isolle pelaajalle ovat puolustukset, jotka vaihtelevat tyyliä ja etenkin jos screeniä yritetään murtaa ja vaihtaa vasta kun iso osuu screenin kunnolla. Usein liika ennakointi ja etukäteisvalmistelu tälläisiä puolustuksia vastaan antaa pelaajalle liikaa informaatiota käsiteltäväksi. Tämän takia olisi tärkeää, että pelaajia opetetaan itsenäiseen pelin lukemiseen ja tilanteiden ratkaisemiseen sekä kykyä muuttaa ja muokata alustavia ohjeita, jotka eivät välttämättä täsmääkkään sen kanssa mitä puolustus tekee.

3. Päätöksentekijän tulisi saada pallo noin heittoetäisyydelle haltuun. Lukujärjestys, jota tulisi noudattaa on:

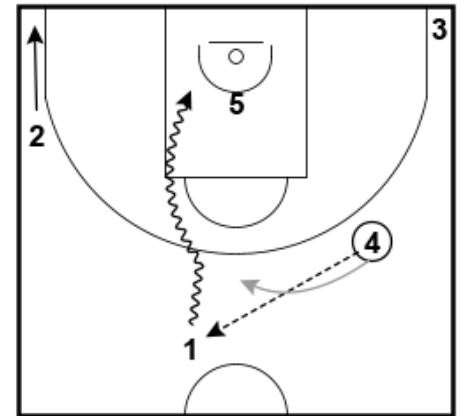
- **Low** - Katso sisään ison pelaajan tilanne ja syötä pallo sinne aina, jos isolla on front rim asema.
- **Weak** - Mikäli ison tilanteeseen joudutaan auttamaan, apu tulee yleensä heikolta puolelta. Tämä on seuraava tilanne, josta voi saada edun mikäli palloa ei pystytä pelaamaan sisälle (Kuva 4).
- **Boomerang** - Pelaa pallo takaisin palloscreenin käyttäjälle, joka on ottanut askeleita kohti puolta kenttää, jolloin hän pääsee hyökkäämään alamäkeen isoa pelaajaa vastaan (Kuva 5).
- (+) Joissain tilanteissa, joissa puolustukset auttavat 2-siden pohjalta käy niin, että (nyt) vahvan puolen nurkasta tullaan auttamaan sisäpelaajaan. Tällöin looginen valinta on syöttö nurkkaan vapaaseen heittoon.



Kuva 3. Päätöksenteon lukujärjestys



Kuva 4. Skip -syöttö liftiin ja ajo close-outtia vastaan



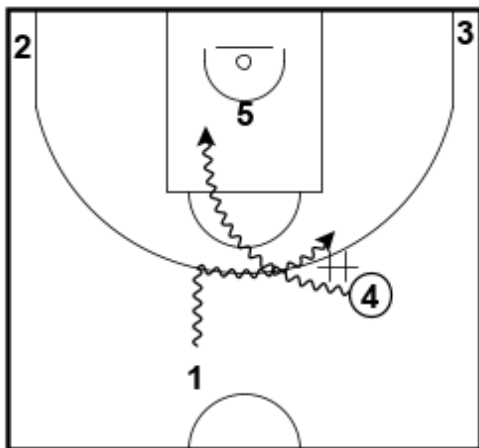
Kuva 5. Boomerang -syöttö ja hyökkäys isoa vastaan. 4 liikkuu ajon taakse

## 2. Boomerang-syöttö ja Drive and Kick

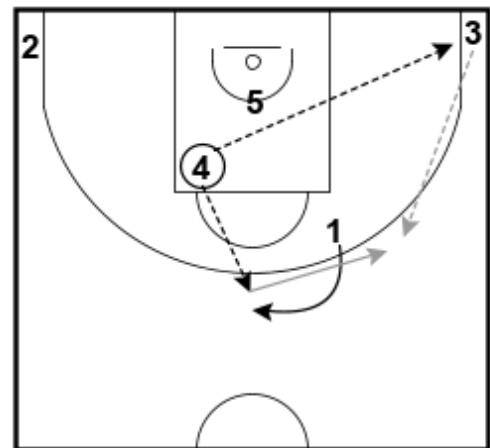
Boomerang-syötöllä tarkoitetaan syöttöä, jossa pallo palautetaan takaisin palloscreenin käyttäneelle pelaajalle (Kuva 5). Palloscreenin käytön ja eteenpäinsyötön jälkeen on erittäin tärkeää, että pelaaja ottaa askeleita kohti puolta kenttää (Kuva 3). Tämä avaa skip-syötön lifttiin mikäli sieltä autetaan isoon pelaajaan. Isoimpana asiana tämä mahdollistaa boomerang-syötön jälkeen kovavauhtisen hyökkäämisen vastustajan isoa pelaajaa vastaan. Pallon saatuaan pelaajan tulee lähteä hyökkäämään välittömästi kohti isoa ja luoda heitto joko itselleen ison jättäessä tilaa tai hyökkäämään kohti koriä tehdäkseen kori, tai puolustuksen auttaessa löytää vapaa pelaaja kaarelta. Korille tulisi kuitenkin aina ajaa korintekijänä ja syöttää vasta, jos puolustus ottaa tämän mahdollisuuden pois.

Ison pelaajan vastuulla on tässä vaiheessa oman pelaajan sealaaminen korin alla, jotta pallonkäsittelijällä on mahdollisuus mennä rimalle. Mikäli sealaaminen imee muita puolustajia mukaan, pallonkäsittelijällä on mahdollista löytää vapaita pelaajia kaarelta (nurkasta tai ajon takaa) (Kuva 7).

Toinen vaihtoehto pallonkäsittelijällä on hyökätä kohti isoa pelaajaa ja tämän jälkeen kääntää hyökkäys hand-offiksi toisen kaaripelaajan kanssa (Kuva 6.).



Kuva 6. Boomerang -syötön jälkeinen haasto +hand-off. 1 liikkuu ajon taakse hand-offin jälkeen

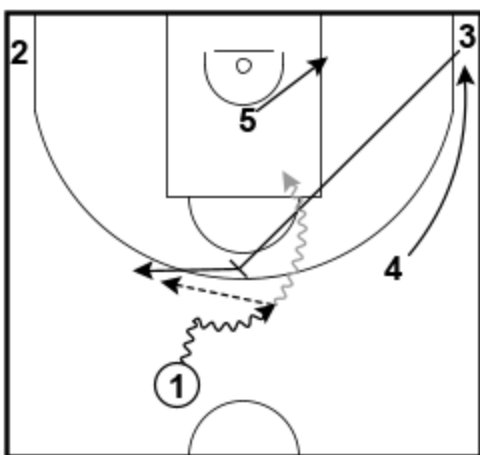


Kuva 7. Drive and Kick hand-offin jälkeen. Luonnollisimmat syötöt ovat nurkkaan ja ajon taakse. Mikäli pallo menee nurkkaan tulee 1 vastaan syöttöä omaan heittoon

Tällöin iso pelaaja pakotetaan vielä uuteen vaihtotilanteeseen ja samalla hän joutuu liikkumaan sivuttain edestakaisin. Hand-offista hyökätään jälleen kohti korja. Ison pelaajan vastuualue ei muutu vaan hänen tehtävänsä on edelleen sealata ja tehdä tilaa korin alla.

### 3. Boomerang-syöttö ja Ghost screen

Viimeinen esiteltävä asia on Ghost screen Boomerang-syötön jälkeen. Boomerang-syöttö toteutetaan samanlailla kuin edellisessä mallissa (Kuva 5). Nyt kuitenkin pallonkäsittelijä lähtee hyökkäämään aavistuksen maltillisemmin kohti isoa. Samaan aikaan kun pallo tulee takaisin boomerang-syötöstä, lähtee heikon puolen nurkasta pelaaja juoksemaan palloscreeniä kohti pallonkäsittelijää. Ghost screenillä tarkoitetaan screeniä joka käytännössä juostaan läpi eikä pysähdytä. Kyseessä on siis aavistuksen eri asia kuin screenin slippaaminen. Kuitenkin rytminvaihdokset ovat äärimmäisen tärkeitä Ghost screeniä suorittaessa (spurtti kohti screeniä, hiljennys ja spurtti 3pts-kaarelle heittopaikkaan). Ideana tässä on sama kuin edellisessä mallissa: laitetaan iso pelaaja puolustamaan toinen peräkkäinen tilanne, joka mahdollisesti tulisi myös vaihtaa. Tämä asettaa puolustuksen kommunikaatiolle jälleen ison paineen ja etenkin, kuin 1-3-pelipaikkojen pelaaja tulee asettamaan screeniä, on puolustajan luonnollinen reaktio usein huutaa vaihto päästäkseen puolustamaan saman pelipaikan pallonkäsittelijää.



Kuva 8. Ghost Screen - ensisijainen optio on heitto screenaajalle, toinen mahdollinen tilanne on ajo korille. 4 antaa tilaa actionille siirtymällä nurkkaan

Ghost screen -optiossa ajoitukset saattavat kestää hieman kauemmin kuin aikaisemmissa vaihtoehdoissa. Tällöin ison pelaajan tulee liikkua heikon puolen blokille, jotta hän ei tee kolmen sekunnin rikettä (kuten myös muissa malleissa mikäli näyttää siltä että kolmen sekunnin rikkomus on lähellä). Pääsääntöisesti kuitenkin opettaisin pelaajia sealaamaan sisällä mahdollisimman pitkään, jotta asemasta korin alla taisteltaisiin auttaen näin joukkuetta. Mikäli blokin antaa rollauksen loppupisteeksi heti opetustilanteiden alkuvaiheessa, käy helposti niin, että iso luovuttaa tilanteen ja siirtyy blokille ilman taistelua. Myös aikaisemmissa tässä esiteltyissä optioissa ison pelaajan tulee liikkua heikon puolen blokille, mikäli tilanne sitä vaatii.

#### **4. Tempo ja tilanteen valmistelu**

Kaikki tässä esiteltyt taktiset mallit voivat toimia tai olla toimimatta juuri sinun joukkueellasi. Isoin tarkoitus oli herättää ideoita, jotka oman kokemukseni mukaan ovat haastavia vaihtavalle puolustukselle, ja tätä kautta tuoda mahdollisesti jotain uutta joukkueesi pelaamiseen ja pelaajien työkalupakkeihin. Isoin opetuksellisin tavoite etenkin juniorijoukkueita silmälläpitäen olisi se, että vaihtoa vastaan opetellaan joukkueena hyökkäämään. Usein niin juniori- kuin aikuistasolla vaihtoa vastaan pelaamisessa pallo jää pallonkäsittelijän käsiin staattiseen 1-1-tilanteeseen. vaihtava puolustus yleensä tavoittelee juuri tätä ja on siihen valmistautunut. Myöskin liian yleistä on, että palloa pelataan sisään vaihdon jälkeen seuraavat 10 sekuntia pakottaen, jolloin puolustuksella on yhä enemmän avaimia ja aikaa ratkaista tilanne. Mielestäni yllä esiteltyt mallit eivät poissulje pelaajien kehittymistä 1-1-tilanteissa, niin kaarella kuin korin alla, vaan antavat niihin nimenomaan työkaluja parempaan toteutukseen.

Avainasemassa kuitenkin niin näissä taktisissa malleissa on tilanteiden valmistelu ja tempo. Etenkin palloscreenin screenaajan toiminta on tärkeää: tehdäänkö etäisyyttä puolustajaan ja juostaanko tekemään screeni ovat aivan avainasemassa, niin tässä kuin muissakin hyökkäysmalleissa. Mitä hitaampi tempo, sitä enemmän puolustuksella on aikaa ratkaista ongelmia.

## 5. Heittotaidon merkitys

Kaikki ylläolevat mallit, kuten myös todella useat muut taktiset mallit niin mies- kuin paikkapuolustusta vastaan nojaavat vahvasti pelaajien heittotaitoon ja sitä kautta kentän ja etäisyyksien suurena pitämiseen. Tämän takia etenkin junioripelaajilla tulisi vahvasti pitää mukana harjoittelussa monipuolista heittoharjoittelua. Nykykoripallossa puolustus- ja heittotaito määrittelevät vahvasti tason jolla pystyy aikuiskoripallossa pelaamaan. Tämän jälkeen muut ominaisuudet ja etenkin mahdolliset vahvuudet määrittelevät roolin joukkueessa.