

# Havainnoinnista päätöksentekoon

---

*NVS 2023 – Pekka Salminen*



# Päätöksenteko TAITO





**Kun pelataan taktisesti heikosti, tekninen vaatimus nousee liian suureksi yksittäisen pelaajan taitotasoon nähden.**

**Ja, kääntäen, jos pelataan taktisesti viisaasti, yksittäisen pelaajan taitotaso riittää pelitilanteessa helpommin.**

## Mitä tapahtuu?

- Mitä katsoa-mitä näet

→ Tunnista tilanne

## Pelikäsitys

- Rannikko
- Doncic
- Jokic
- Basketball IQ
- "silmät selässä"
- OK, HYVÄ, ERINOMAINEN?

# Käynnistäjät

## Naisten MM

Pallottomana  
pelaaminen

Pallottomat Skriinit

## Doug Lemov: THE COACH'S GUIDE TO TEACHING

“You must first see  
effectively in order  
to decide  
effectively.”

## Nuorten MJ kesä, tytöt

### Menetykset

Wu 16 19,6 8.

Wu 18 17,3 7.

Wu 20 18,1 8

### Syötöt

Wu 16 11,3 16.

Wu 18 16 10.

Wu 20 14,6 6.



# Valmentajien ajatuksia

- Nopeat päätöksentekotaidot
- Syöttötaito
- Pallottoman skriinien käyttäminen ja puolustus
- Ensitoimet pallon kanssa
  - peli hidastuu
- Valintojen NOPEA tekeminen
  - peliasennot
  - pelin havainnointi



**Tiedä mitä katsoa – Mitä näet?**

**Millä tätä voi oppia?**

**Ole sellaisessa peliasennossa,  
että voit tehdä päätöksiä**



# Skeema

- Psykologiassa mielen sisäinen malli tosimaailmasta.
- Sisäisesti organisoitunut muistirakenne, joka kiteyttää ja pelkistää valtaisa havaintoinformaatiota ja nopeuttaa informaatiosta tehtäviä johtopäätöksiä.
- Muistiin tallentuneita jäsennyksiä maailmasta.
  - Sisäiset mallit jäsentävät havaintoa, ohjaavat tarkkaavaisuutta ja vaikuttavat muistin toimintaan



# ”When I start running earlier than the others, I appear faster.”

- Lemov -katseen nopeus
- Huonon, hyvän ja erinomaisen pelaajan ero /katse?
- OPPIMINEN Sä opit sitä mitä sä teet—mihin tilanteisiin joutunut, muuta ei voi vaatia
- Ikä, kokemus, pelien katsominen, mitä niissä katsoa, syy-yhteyksien löytäminen.. KILPAILUN TASO

# “You must first see effectively in order to decide effectively.”

- Kolme tapaa harjoitella :
- Skill-acquisition - Learning to execute a skill, under pressure without thinking.
- Game-based - Applying skills within the context of a constrained game environment. For example, a game of 11 vs 8 or a smaller pitch.
- Tactical - Recreating specific situations that may occur during a match.



# Valmennustaito

- Eksperttiyden pohjalla on tarkka havainnointikyky, kyky havainnoida oikeita asioita.
- Oleellista on, kuinka näköaistia ja muita aisteja käytetään.
- Eksperteillä katse kohdentuu informatiivisempiin kohteisiin kuin noviiseilla
- Havaintotaitojen kehittyminen ottaa siis oman aikansa, aivan kuten minkä tahansa taidon kehittyminen. Kukaan ei synny taitavaksi pelinlukijaksi, taustalta löytyy aina harjoittelu joko tiedostetusti tai tiedostamatta.
- Erilaisten tilanteiden tunnistaminen onkin ennakointikykyjen vahvin ennustaja.



# Mitä katsot ja miten ensitoimet pallon kanssa

- Kun käytät skriiniä?
- Kun teet skriiniä?
- Kun olet syöttäjänä?
  
- Downskriini
- Backskriini
- Flex skriini



”KAIKKEEN EN  
OSANNU  
VASTATA”

# Kysymyksiä & Vastauksia

- **1)Kun tulet korilta ulos downscreeniä käyttäen, mitä katsot?**
- **Isot** . Omaa puolustajaa, sitte screenajaan puolustajaa. Samalla katse syöttäjässä..**Heittäjät** syöttäjää, sitte sreenajaan puolustajaa(!)-> tila jossain **Pointit** omaa puolustajaa, samalla syöttää ja syöttäjän puolustajaa
- 
- **2)Entä kun teet sitä screeniä, mitä katsot?**
- Isot. Screenattava puolustaja-oma puolustajaHeittäjät-miten screenattava puolustaja on sijoittunut Pointit. oma puolustaja + miten screenattav puolustaja on sijoittunut
- 
- **3)Mikä on ensimmäinen asia jonka teet kun saat pallon tosta tilanteesta?**
- Isot oma puolustaja-sitten hyökkääjä. Edun luonti ..Heittäjät-oma puolustaja, sitten screenajaan puolustaja Pointit-oma puolustaja
- **4)Sama tilanne. Sinä syöttäjänä.**
- Mitä katsot?Isot- screenattavaa Heittäjät-molempia puolustajiaPoi ntit- screenajaan ja screenattavan puolustajaa...NÄE KOKO KENTTÄ-apupuolustus mukana näkökentässä
- **5)Kun käytät niskascreeniä, mitä katsot?**
- Isot- katse palloon, harhautus-oma puolustaja Heittäjät katse palloon, harhautus-oma puolustaja Pointit -screen osuu! Katso screenaajaa
- 
- **6)Entä kun teet sitä screeniä, mitä katsot?**
- Isot puolustajaa Heittäjät mitä puolustajani tekee, sitten skriinattavaa kohdetta, sitten palloa Pointit sreenajaan puolustaja
- **7) Sama tilanne. Sinä syöttäjänä, mitä katsot?**
- Kaikki Puolustaja
- 

”Oon vastannut kaikkeen  
että mitä KATSON, mut  
tilannettahan havainnoi  
myös paljon äänien ja  
tuntemisen avulla.”

# jatkoa

”Automaatioita noi kaikki”  
”ENNAKOINTI”  
”Screenit :oikealle ei liian aikaisin.”  
”Joukkuekonteksti-ko tilanteessa”  
”Kulmat, mitä pelataan vaikea puolustaa”  
”KOKONAISUUTTA”

- **8. Flex screen**
- **8A Mitä katsot ensimmäinen skriini?**
- Isot- skriinattavan puolustajaa. Heittäjät sreenin kohde, mitä puolustaja tekee, sitten oma puolustaja? Pointit-mistä oma puolustaja tulee. Katso tilanne Taktinen konsepti
- **8B Mitä katsot toka screen**
- Isot screenattavan puolustajaaHeittäjät screenattava-oma puolustajaPointit-actionia, puolustus patternia
- **8CSama tilanne- sinä syöttäjänä. Mitä katsot**
- Isot-puolustutaktiikkaHeittäjätkoko tilanteen puolustus taktiikka Pointit-koko tilanteen puolustus taktiikka
- **9)Ilman screeniä:**
- Kun leikkaat palloa kohti perimeterillä, mitä katsot?
- Isot-oma puolustaja-missä joukkuekaveritHeittäjät-vapaata tilaa Pointit-oma puolustaja-

Fade-tilanteet



# Männistö 2017

## Havaintomotorinen harjoittelu

1. Yleinen havainnointitaito
2. Lajinomainen havainnointitaito

Pelaaminen on jatkuvaa ympäristön havainnointia (READ), ajatustoimintaa ja edellisiin perustuvaa ratkaisuntekoa (REACT).

" Havainnointi- / ajattelunopeudella on suurempi merkitys kuin juoksunopeudella."



## Havaintomotorisen harjoittelun oppimistavoitteet

- Osaa hahmottaa itsensä ja muiden väliset etäisyydet (spacing)
- Osaa kartoittaa vaihtoehtoja ja löytää parhaan niistä – osaa tehdä nopeita päätöksiä ja ratkaista tilanteita sopivalla työkalulla (Decision making)
- Oppii ymmärtämään, että ennalta suunniteltu ratkaisu ei aina ole välttämättä paras (Read and react)

**"Pelaaja näkee sen, minkä ymmärtää ja toimii sen mukaisesti"**



# Maininnan arvoisia mm.

- Paul Fitts lanseerasi nopeus-tarkkuus -kompromissin, jonka mukaan nopeuden lisääminen vaikuttaa haitallisesti tarkkuuteen ja päinvastoin.
- Joan Vickers /malli havainto- ja päätöksentekotaitojen harjoitteluun: Perception, Cognition, and Decision Training. The Quiet Eye in Action.
- Mira Sakselin/ gradu Liikunta 3-3 päätöksenteko
- Sampsa Löppönen - perifeerinen havainnointi
- Sasu Salin You tube -pallottoman screenistä