

# Hyökkäyksen nopea käynnistäminen

---

12.1.2024

*Ilkka Palviainen*



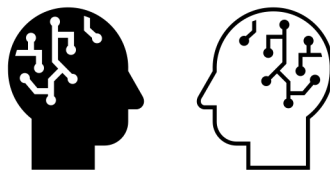
# Miksi nopeita hyökkäyksiä?

- Tavoitteena ensisijaisesti
  - Tehdä helppoja koreja
  - Luoda aikaisia etuja
- Toiseksi
  - Vaikeuttaa vastustajan kontrollointia
  - Saada tilaa ja aikaa olla kontrollissa



# Kuinka nopeisiin hyökkäyksiin päästään?

- Roolinvaihtoa
- Havainnointia
- Reagointia
- Ennakointia



Etsi parisi kanssa  
vastauksia  
kysymykseen.



# Periaatteita nopeaan koko kentän peliin

- Yli vaparin → Yli ½ kentän → Kohti koria -ajattelu
- Juokse täysillä, juokse leveällä
- Pallo syöttämällä yli ½ kentän aina kun mahdollista
- Kaikki syöttävät ja kuljettavat palloa
- Hyökkää kohti koria
  - Pallollisena
  - Pallottomana
  - Syöttämällä



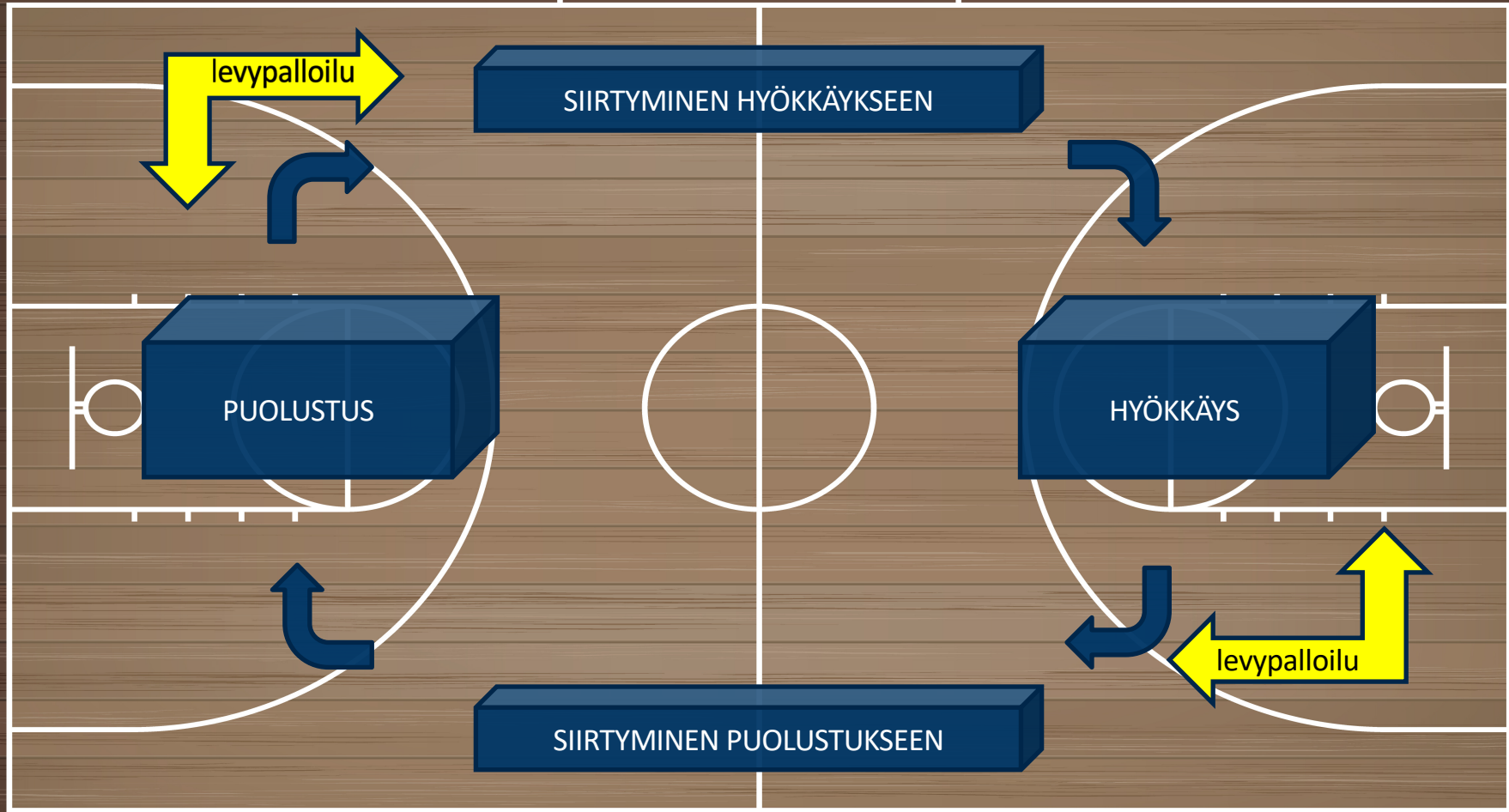
# Hyviä ohjeita pelaajille

- Syötä sinne missä vastaanottaja tulee olemaan...
- Singahda leveälle → luodaan tilaa leikata keskelle
- Hae pallo täyteen vauhtiin
- Hyökkää isoon tilaan
- Avaa vapaaheittoviivan yläpuolelle
- Kaksi ensimmäistä askelta täysillä
- Yksi pelaaja korille nopeasti
- Ole rohkea!



# TOTUUDEN HETKI





levypalloilu

SIIRTYMINEN HYÖKKÄYKSEEN

PUOLUSTUS

HYÖKKÄYS

levypalloilu

SIIRTYMINEN PUOLUSTUKSEEN

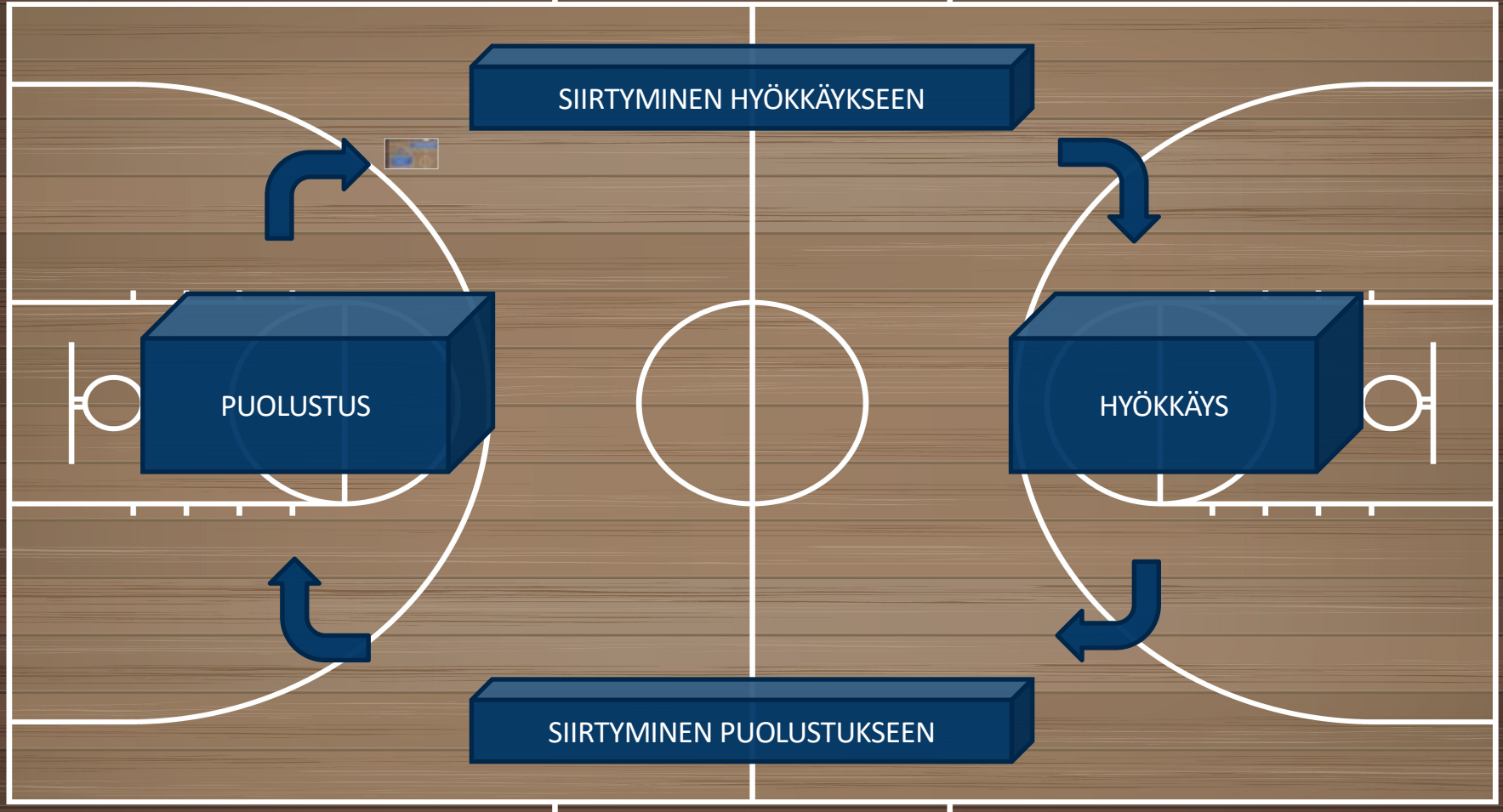


SIIRTYMINEN HYÖKKÄYKSEEN

PUOLUSTUS

HYÖKKÄYS

SIIRTYMINEN PUOLUSTUKSEEN





SIIRTYMINEN HYÖKKÄYKSEEN



PUOLUSTUS





SIIRTYMINEN HYÖKKÄYKSEEN

Riisto

Levypallo

Kori

Kuollut pallo

PUOLUSTUS



Riisto

Levypallo

Kori

Kuollut  
pallo

HAISTA VERI

SULKU VAI KARKAUS

NOPEA TOIMINTA & MAALIT

ORGANISOITU PRÄSSINMURTO

SIIRTYMINEN HYÖKKÄYKSEEN

30 10 30  
45

FIN 2  
2  
4.5

# Stop & go pelaaminen





5:35  
16

DÜNYA'NIN EN İYİ  
STADYUMLARINDAN BİRİ  
**KONYA'DA**  
42 BİN KİŞİLİK



<b>U18</b> EUROPE DIVISION A 	<b>SRB</b> 32	<b>35</b>	<b>FIN</b>	3rd	05:35	17
KONYA 2023	-----		-----		#FIBAU18Europe	



Presentation **U16 EUROPE DIVISION A**  
IZMIR 2022

**FIN 32 28 CZE** 3rd 08:02 13

#FIRAU16Europe



06:57 06:57  
13 13

www.investals.rs

RODA  
Mercator SPORT

RODA  
Mercator SPORT

RODA  
Mercator SPORT

RODA  
Mercator SPORT

RODA  
Mercator SPORT

RODA  
Mercator SPORT

FIBA

RODA  
Mercator SPORT

Presentation U18 EUROPE DIVISION A



SRB

6

0

FIN

1st

6:57


13

NIS 2023

#FIBAU18Europe



50:3 50:3  
24 24

Presentation **U16 EUROPE DIVISION A**  **FIN 41 41 ITA** 3rd 50.3 24

IZMIR 2023

#FIBAU16Europe



# Muutama sana tavoista...

- Koripallo on tapojen peli
- Tavat ovat syvällä mitä enemmän niitä tehdään
- Kun pelataan väsyneenä ja paineessa tavat korostuvat



# Mentaalipuoli

- Varman päälle vai rohkeasti?
- Rohkeus ottaa riskejä korostuu



# Fysiikkapuoli

*"Koripallo on  
peli, jossa  
juostaan kaikkia  
matkoja metrin  
ja 90 sekunnin  
välillä..."*



# Millaista harjoittelua?

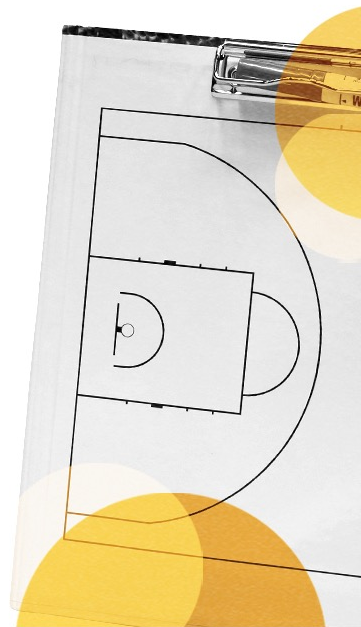
- Roolinvaihtoa
- Havainnointia
- Reagointia
- Ennakointia



# Harjoitteet


- 1 vs. 0 pallon työntö, 1 vs. 0 pitkä syöttö
- (2 vs.2 HPA riistolla)
- Avaussyöttöharjoittelu korin jälkeen
- Smallsided 3vs.3 roolinvaihtopeli
- Smallsided 3vs.3 nopeat avaukset
- Avauspeli 4vs.4

Roolinvaihto, havainnointi,  
reagointi, ennakointi



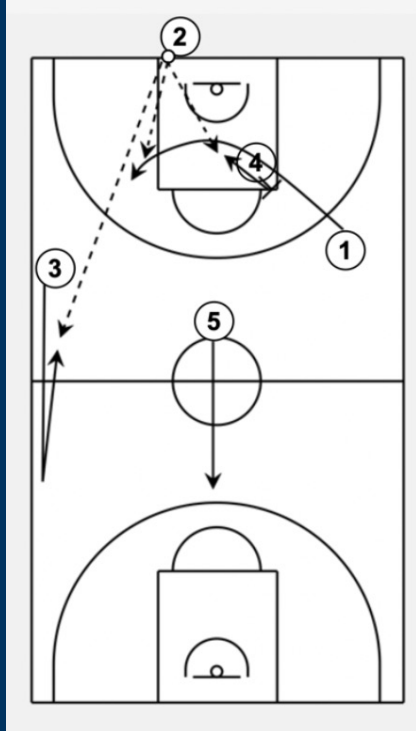
## Avauspeli 4vs.4

- Valittu 4vs.4 pelimalli
- Pallonhallinnan vaihtumiseen painotus
- Pallo yli hyökkääjästä = normaali aloitus
- Epäonnistunut transition = pallo keskiympyrään
- Muutoin pallonhallinnan vaihtumisesta
  - ½ kentän ylityspisteet:
    - Kori = 1 syöttö
    - Levypallo = kaksi pomppua / pomppu + syöttö
    - Riisto = kaksi pomppua / pomppu + syöttö



4 - 4 peli  
½ kenttä

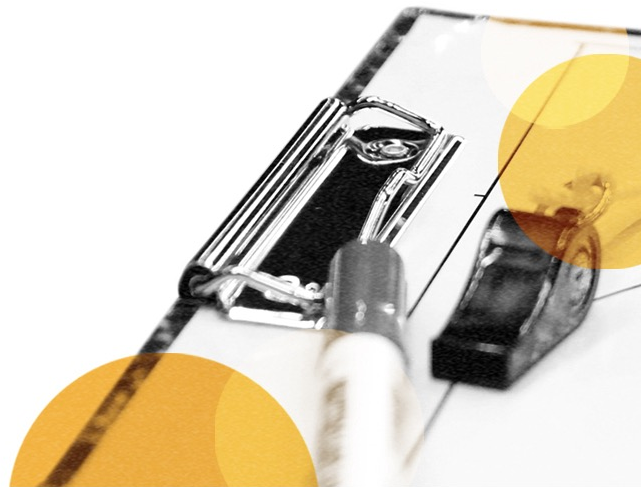
# Prässinmurto



1. Mentaliteettiä saada pallo vauhtiin
2. Halutaan tehdä helppo kori
3. Pois levyn takaa
4. Ei avausta lähelle sivu / päätyrajaa

# Arviointia ja mittareita juniorijoukkueelle

- Kuinka hyvin ennakoimme ja reagoimme pallonhallinnan vaihtumiseen?
  - Millaiset laatutekijät valitsemme tarkkailtaviksi?
  - Kuinka mittaamme läsnäoloa?
- Kuinka monessa sekunnissa pallo ylittää puolen kentän?
- Kuinka monessa sekunnissa luomme joukkueena ensimmäisen oikean korintekouhan?





# KUINKA KEHITÄT VAISTOJA?



**Kiitokset!**