

# Ball screen –pelaaminen 1:

## Malliharjoitus, Kilpailu – työkalut - kilpailu

---

2.2 KORIPALLOVALMENTAJAN JATKO-OPINNOT



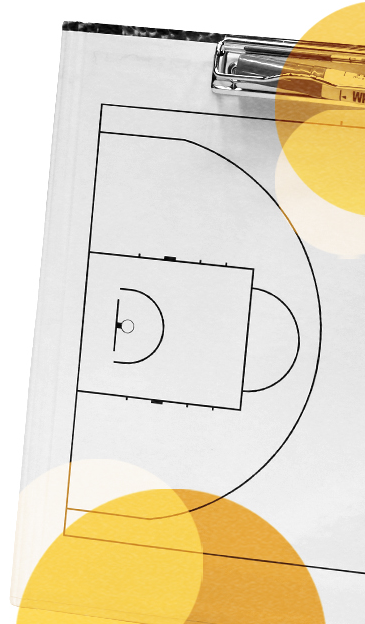
# Ball screen –pelaaminen

## Tavoitteet

**MÄÄRÄTIETOINEN VALMENNUS:** Otteluun valmistautuminen

**BALL SCREEN –PELAAMISEN NELJÄ VAIHETTA**

**MALLIHARJOITUS, KILPAILU – TYÖKALUT – KILPAILU**



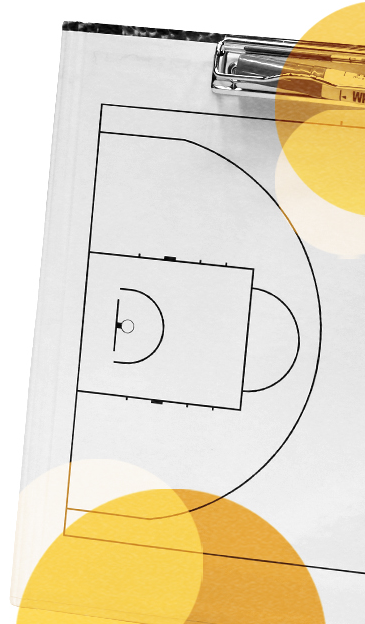
# Ball screen –pelaaminen

## Otteluun valmistautuminen

MITEN TULEVA VASTUSTAJA PUOLUSTAA BALL SCREEN –  
TILANTEET?

→ SPESIFI TAVOITE

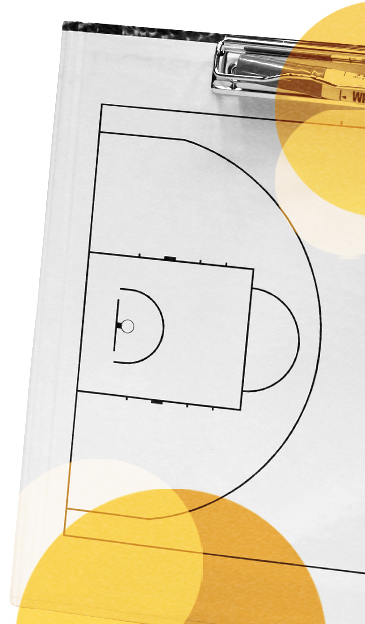
VS. PASSIIVINEN PUOLUSTUS "WALL"



# Ball screen –pelaaminen

## Neljä vaihetta

1. VALMISTELU
2. ASETTAMINEN
3. KÄYTTÄMINEN
4. AVAUTUMINEN



# Ball screen –pelaaminen

## Neljä vaihetta

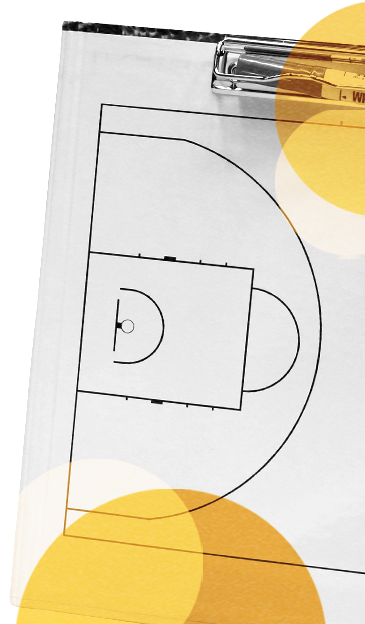
### 1. VALMISTELU

- KUMPIKIN HOUKUTTELEE PUOLUSTAJAN HUOMIOIN POISPÄIN SCREENISTÄ

### 2. ASETTAMINEN

### 3. KÄYTTÄMINEN

### 4. AVAUTUMINEN



# Ball screen –pelaaminen

## Neljä vaihetta

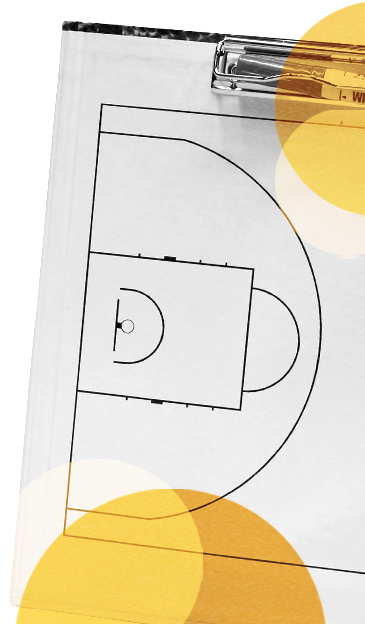
### 1. VALMISTELU

### 2. ASETTAMINEN

- 90 ASTEEN KULMASSA PALLOLLISEN TODENNÄKÖISEEN LIIKKUMISSUUNTAAN
- TÄYDESTÄ VAUHDISTA PYSÄHDYS
- VATSALIHAKSET OSUVAT PUOLUSTAJAAN

### 3. KÄYTTÄMINEN

### 4. AVAUTUMINEN



# Ball screen –pelaaminen

## Neljä vaihetta

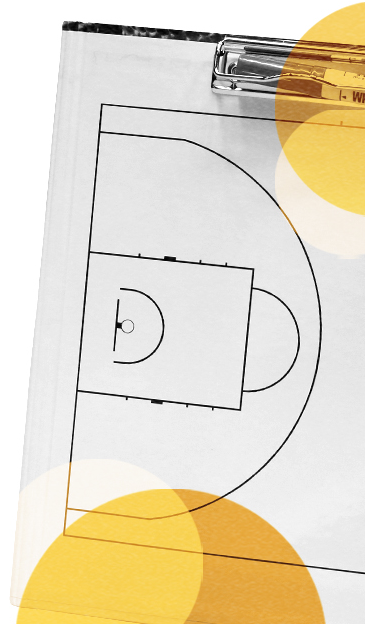
### 1. VALMISTELU

### 2. ASETTAMINEN

### 3. KÄYTTÄMINEN

- PALLOLLINEN PELAAJA VASTUUSSA SCREENIN OSUMISESTA
- HYÖKKÄÄ KORILLE → READ AND REACT
- SYÖTÄ SINNE MISTÄ AUTETAAN

### 4. AVAUTUMINEN



# Ball screen –pelaaminen

## Neljä vaihetta

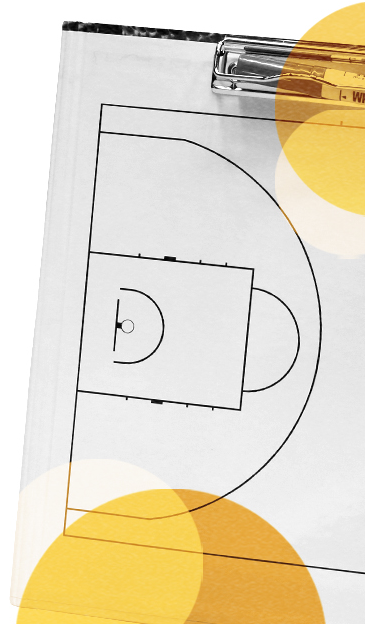
### 1. VALMISTELU

### 2. ASETTAMINEN

### 3. KÄYTTÄMINEN

### 4. AVAUTUMINEN

- OSUMA JA KAKSI EKAA
- SCISSORS IN, SCISSORS OUT
- FRONT RIM –ASEMASSA **POST UP JA KORI ILMAN KULJETUSTA**  
TAI **IN OUT + PASS PASS**





# Ball screen –pelaaminen

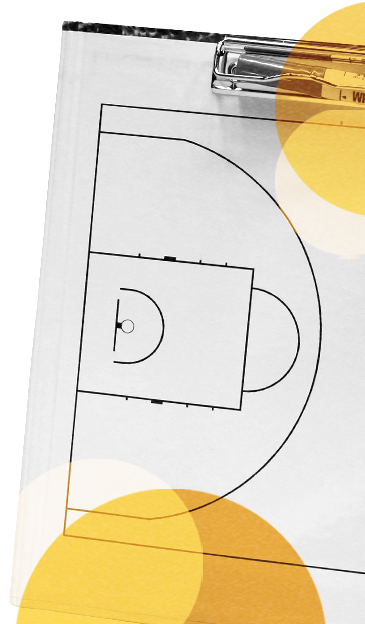
## Otteluun valmistautuminen

MITEN TULEVA VASTUSTAJA PUOLUSTAA BALL SCREEN –  
TILANTEET?

→ SPESIFI TAVOITE

VS. PASSIIVINEN PUOLUSTUS "WALL"

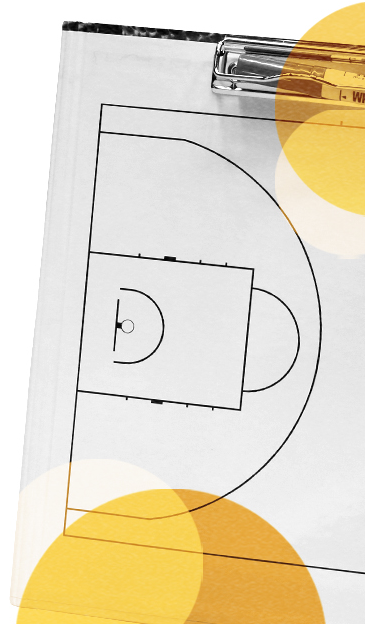
- SCREEN OSUU
- HYÖKKÄÄ KORILLE
- PYRITÄÄN LUOMAAN 2 VS 1 -TILANNE



# Ball screen -pelaaminen

## Malliharjoitus, Kilpailu – Työkalut - Kilpailu

1. 2vs2 "Katukoris"
  - Kierrossa pitää tehdä ball screen ennen kuin saa hyökätä
2. Valmistelu ja asettaminen "2 x 2-0"
3. Käyttäminen "2vs1"
  - Käyttäjällä puolustaja
4. Avautuminen "2vs1"
  - Screenaajalla puolustaja
5. 2vs2 "HPA ½ -kentällä"



**REFLEKTOIVAA,  
JÄIN MIETTIMÄÄN**

**MÄÄRÄTIETAINEN VALMENNUS**

**BALL SCREEN –PELAAMISEN NELJÄ VAIHETTA**

**MALLIHARJOITUS, KILPAILU – TYÖKALUT – KILPAILU**

**TIETOJA  
TAITOJA  
ASENTEITA**

**VAHVISTAVAA,  
VANHAN  
KERTAUSTA**

**UUDISTAVAA**