

## Kääntäjän tekstiä

Alkuperäinen kirjoitus on The Basketball Highway toimitusjohtajan Alan Lambertin käsialaa ja ilmestyi elokuun 2001 lopulla BBhighway sivuille. Alan on entinen ammattilaisvalmentaja niin Yhdysvalloista kun Euroopasta, mutta on nyt erikoistunut kehittämään tätä sähköistä mediaa myös koripallolle.. Olen saanut luvan Alanilta kääntää hänen tekstejään suomeksi ja laittaa ne omille sivuille tai muuhun turvalliseen suomenkieliseen sivukokonaisuuteen, kunhan tarkasti niistä ilmoitan ja annan hänelle mahdollisuuden laittaa tekstin myös <http://www.bbhighway.com/> ulkomaalaissivuille.

Alan, niin kuin moni muu vanhemman polven valmentaja, on huolissaan hyökkäysten päättämisestä ja sen vuoksi kirjoitti artikkelin,

### **"Transition Isn't Throwing Away A Perfectly Good Fast Break Opportunity"**

Nopeat siirtymiset niin hyökkäys- kun puolustuspäähän kuuluvat nykyiseen koripalloon, mutta mikä on niiden teho nykyisellään, siitä hän on huolissaan.

## Johdanto

En tiedä onko mikään koripallon joukkuepelaamiseen kuuluva taito kärsinyt enemmän kuin nopea siirtyminen korilta toiselle. Ilman muuta, useimmat joukkueet juoksevat, nuoret pelaajamme ovat urheilullisempia ja osaavat hakata "Donkkeja" näyttävistä kaarisyötoistä. Mutta se on samalla lisännyt ohiheittojen määrää huomattavasti. Nopeahyökkäys oli ennen varma helppo kori, josta voi lyödä vaikka vetoa, mutta ei enää. Olisiko se syy siinä, että nuoret pelaajat haluavat mieluummin koriin tekotilanteessa näyttää hyvältä, kuin fiskulta ja varmalta ja sen vuoksi heittävät palloja seinille. Pelataan liian paljon 1 vastaan 2, 1-3 tai jopa 1-4 tilanteita ajatuksella, että "Kyllähän mä noista selviän". Kysymys ei ole siitä scoraanko minä, vaan siitä miten saamme mahdollisemman korkea prosenttisen heittopaikan. Peliin on tullut liiaksi yksilötason itsekkyyttä ja joukkueajattelu on poistunut. Pelissä näkyy huonon pelin luvun seurauksena avoimen kentän 3-2 ratkaisuja, jossa helppo kori pilataan liialliseen suorituksen vaikeuteen.

Sen tähden "Playground Pointer" vie Teitä nopean siirtymisen alkujuurille ja painottaa Nopean Hyökkäyksen perusasioita.

**" Pisteet ovat kuitenkin show esitystä tärkeämpiä "**, ainakin niin minulle aikanaan kerrottiin kun koripallon ensi askeleita opiskelin.

Mestari ei ole joukkue, joka huudattaa esityksellään eniten yleisöä, vaan se joka tekee enemmän pisteitä kuin vastustaja

Ongelmana on lopputulos. Se joka näyttää hienolta, voi muuttuakin yht'äkkiä suureksi pettymykseksi. Se myös ratkaisee nopeassahyökkäyksessä.

## Enemmän pisteitä vähemmällä tyylittelyllä

Tämän päivän tilastoista kaikkein vakavasti otettavin on ”**point per possession**” (**ppp tai p/p**). Sen avulla voit laskea joukkueesi hyökkäystehtokkuuden ja puolustuksen kyvykkyyden jakamalla tehdyt ja annetut pisteet pallonhallintojen määrällä. PPP:n korkeus tai mataluus antaa hyvän suuntaviitan joukkueesi menestyksestä. Nopea siirtyminen ja ennen kaikkea nopea hyökkääminen on voittanut viimeisen 20-30 vuoden aikana paljon alaa, koska se näyttää hyvältä ja sitä on mukava pelata. Kuitenkin vaikka joukkueesi kuinka juoksisi, mutta ppp - arvo laskee on joukkueesi kuten vesipumppu keskellä Saharan erämaata – suhteellisen käyttökelvoton. Tämän vuoksi jatkuvasti nopeasti hyökkäävät joukkueet eivät ole välttämättä voittaja joukkueita. Joukkueellasi saattaa olla vaikka 80 pallonhallintaa, mutta tekee yhteensä 82 pistettä vain 35 niistä. Samaan aikaan vastustaja, jolla oli 78 pallonhallintaa tekee 95 pistettä 42 yrityksestä. On siis ymmärrettävä, että tärkeää ei ole miten kovaa juokset, VAAN kuinka juokset. Tämän ymmärtäminen ja toteuttaminen tekee joukkueestasi menestyksekkään nopean hyökkäyksen joukkueen.

Seuraavassa opetettavia avainasioita, kun kehität joukkueesi nopeaa hyökkäystä. Ei niitä pidä kauheasti ajatella, mutta huomio ne kun nopea hyökkäykseenne edistyy.

## Menestyksekkään Nopean Hyökkäyksen avainkohtia

### Nopean hyökkäyksen aloittaminen

1. Säästääkseen aikaa on levypallonottajan jo ilmassa osittain käännyttävä ja syötettävä pallo kohti vastustajan koria vastaanottajalle – usein miten takamies – kuin puolustuksen painostus sallii
2. Jos mahdolliset vastaanottajat on suljettu, kuljeta nopeasti pallo paikkaan, mistä on turvallista syöttää pallo eteenpäin sinne siirtyneelle vastaanottajalle.
3. Kun saat pallon avoimella kentällä käänny ja katso eteenpäin. Tällainen menettely säästää mahdolliselta hyökkääjän virheeltä, jonka yllättävä puolustaja ottaisi. Samalla myös huomaat edessä olevat paremmassa asemassa olevat joukkueetoverisi Näin saatte varmimmin pisteet nopeasta hyökkäyksestä
4. Syötä aina edellä menevälle pelaajalle ( syöttö menee aina nopeammin kuin kuljetus), ei tietysti jos hän on huono pallonkäsittelijä nopeassa tai on sinua huonommassa asemassa
5. Pidä peli leveällä. Älä anna puolustajalla mahdollisuutta peittää samalla kertaa kahta pelaajanne, esim. kuljettamalla palloa joukkueetoverin lähelle. Kaventamalla peliänne myös poistat jo mahdollisesti saavutetut edut.

6. **Juokse täysillä vapaahetkiviivojen väli.** Hölkkäämällä et saavuta mitään etuja nopeassa hyökkäyksessä.
7. Opetä itseäsi reagoiman pallonhallinnan vaihtoon. Ole jo matkalla, kun näet puolustuslevypallon, riiston, pallon menetyksen – ennakoi tulevia tilanteita. Älä odota sekuntiakaan.
8. Rohkaise joukkueovereitasi juoksemaan yhtenä joukkueena hyökkäykseen. Yhtenevyys on jopa tärkeämpää kuin hetkittäinen vauhti.
9. Syötä maankautta vain silloin kun se johtaa suoraan korin tekemiseen. Avoimella kentällä maasyötön käsitteleminen on selkeästi vaikeampaa, kuin ilmasta tulevan, oli se sitten annettu pallean tasolta tai pään yläpuolelta.

### Nopean hyökkäyksen tuloksellinen päätös

1. Juostessasi hyökkäysalueelle hallitse vartalosi. Pelaaja jolla ei ole vartalon hallinta kohdallaan ei tee koria ja ei pysty käyttämään niitä lukemattomia eteen tulevia tilanteita hyväkseen
2. Liikuta palloa siten, ettei puolustus pääse asettumaan ja määrittele samalla miten haluatte tehdä korin. Erityisen tärkeää 2-1 ja 3-2 tilanteissa. Joukkueet harjoittelevat näitä tilanteissa, mutta jostain syystä ottelutilanteissa pelaajat eivät niitä noudata.
3. Numeraalinen ylivoima ( 2-1; 3-2; 4-3; 5-4; 3-1; jne) on tärkeämpää kuin vauhti, vaikka kylläkin täysvauhtinen juokseminen näihin ylivoima tilanteisiin usein miten johtaa. Haluan sanoa tämän siksi, että joukkueet monta kertaa päätyvät esim. 2-2 tilanteisiin ja eivät halua hidastaa sen verran tai osaa huomioida kolmatta joukkue toveria, joka tilanteessa on parhaassa korinteko tilanteessa.
4. Kun sinulla on suora tyhjätila kuljettaa kohti koria, käytä se, kunnes puolustaja tulee tiellesi ja voit syöttää sen edellä juoksevalle joukkueoverille.
5. Kaarisyötöt (lob) ovat hienon näköisiä, mutta avuttoman hitaita. Puolustajan on ollessaan lähellä vastaanottajaa helppo katkaista sellainen syöttö. Hae taas prosenttipaikka ja heitto. Käytä "lobia" vain kun puolustuksen uhka on poissa.
6. Syötä sellaisia syöttöjä, joita joukkue toverisi on helppo vastaanottaja ja saada suoraan hyvä korintekopaikka. **Syötä kuten haluaisit, että sinulle syötetään.** Ehkä suurin syy nopeassa hyökkäyksessä huonoon heittoon ja mahdolliseen pallon tai tulevan korin menetykseen on nimenomaan väärin ajoitetut ja väärään paikkaan menevät syötöt.
7. Opi lukemaan tilanteita vastustajan silmistä, jaloista tai vartalon asennosta ja käytä ne hyväksesi. Esim. 2-1 tilanteessa. Vastustajan sisemmän ( lähempänä koria) olkapään ja jalan ollessa edessä on hänellä vain vähän mahdollisuuksia ehtiä toista laitaa kiitävää joukkue toveri, jolle anna oikein ajoitetun syötön. Jos taas hän seisoo suorin jaloin paikallaan on mahdollisuus syöttää vaikkapa kaarisyöttö (lob) juoksijan eteen.

## Nopean hyökkäyksen heitto valikoima

- **Heitä aina korkeimmasta mahdollisesta heittopaikasta.** Avoin heittopaikka on lähes aina parempi heittopaikka kuin häiritty. Tämän ymmärtämiseksi voi käyttää hieman matematiikkaa.
- Kolmen pisteen heitossa hyvä heittoprosentti on 40%. Lay up on 90% varma heitto ellei korkeampi. Eli jos on 10 mahdollisuutta tehdä kori nopeasta hyökkäyksestä lay up antaa 9 koria eli 18 pistettä. Jos sen sijaan tyydyt 12 pisteeseen kannattaa silloin valita kolmoset, sillä niistä saa juuri sen 12 pistettä neljästä sisään menneestä. Kysymys kuuluu kumpi haluaa ottelua voittaa?
- Jos paras heittopaikka on 3 sekunnin ulkopuolella ota se, mutta samalla varmista, että joku on teidän joukkueestanne levypallopelaajan paikalla. Tämä mahdollisuus lisää ppp-arvoanne. Äskeisestä 10 kolmenpisteen heittelystä saatiin vain 12 pistettä. Jos tähän lisätään hyökkäyspään levypallot kuudesta ohi menneestä saadaan vaikka kolme, jotka sitten nostetaan korinalta sisälle. Nyt tulee lisää kuusi pistettä ja päädytään samaan 18 pisteeseen. Kun hyökkäyspään levypallopeli on kohdallaan, on heittäjillä itseluottamusta ja ppp-arvo nousee.
- Suora hyppyheitto syötöstä on useimmilla pelaajilla 60-70%. Nopeassa hyökkäyksessä on joskus parempi hypätä suoraan heittoon, kun ajaa ruuhkan huomattavasti vaikeampaan heittoon, josta onnistuminen on vain 30-40%. Käytä suoraa hypäriä myös silloin, jos vastustajalla on hyvä pallon torjuja on valmiina korin alla.
- Harjoittele nopeassa hyökkäyksessä käyttämiäsi heittoja päivittäin. Eli aja rohkeasti korille lay up heittoon ja suoja se torjujilta, hyppyheitto suoraan syötöstä, siten että käytät korilautaa (kuten UCLA John Woodenin aikana 60-70 luvulla) lay upin sijasta. Samalla tavalla myös vauhdista kolmosia suoraan vastaan tulevasta syötöstä tasapysähdyksestä.

*Toteuttamalla näitä ja tietysti muutamia muitakin pikkuvihjeitä voi kasvaa paremmaksi tilanteen käyttäjäksi ja tuottavammaksi pelaajaksi. Ennen kuin kuitenkaan lähdette niihin nopeanhyökkäyksen harjoituksiin, niin vielä muutama vihje ylivoimatilanteiden käyttämisestä.*

## 2-1 ylivoimatilanne

Syötä palloa joukkueoverisi kanssa kunnes saavutte kaaren alueelle. Siinä vaiheessa pyri saamaan puolusta paljastamaan itsensä, jotta voit tehdä lopullisen ratkaisun.

Pidä pallo elossa kunnes puolustaja yrittää sulkea suoran linjasi korille. Jos hän yrittää sulkea syöttölinjaa toiselle puolelle aja suoraan kohti korja. Älä pysähdy tai yritä syöttää palloa enää.

Jos vastassa on hyvä heitontorjuja. Pysähdy 3-4 merin päähän ja heitä hypäri. Jos torjuja hyppää kohti on joukkueoverisi hyvässä levypallopaikassa. Pakota puolustajaa kääntämään sisäpuolinen olkapää sinua kohti ennekuin syötät juoksevalle joukkueoverille.

## 3-2 ylivoima

Pidä pallo keskikujalla ( näe kuitenkin molemmat laidat ajoissa) ja tuplaat mahdollisuudet tehdä kori.

Yritä vetää etumainen puolustaja mahdollisimman kauaksi pysäyttämään palloa. Kun se tapahtuu syötä pallo eteenpäin laitaa ja olette 2-1 tilanteessa. Siitä on suurempi mahdollisuus tehdä kori kuin syöttämällä yli 3-2 tilanteessa Jos etumainen puolustaja pysyy paikallaan tai jos laidat eivät pääse pohja puolustajan tason alapuolelle heitä kolmenpisteheitto ja varmista, että joukkueoverit menevät hakemaan levypalloa.

Muista että yksi parhaista ja kova prosenttisimmista koriteko tilaisuuksista 3-2 tilanteesta syntyy kun alapelaaja yrittää ottaa laitapelaajan ja toinen laita leikkaa kohti korja. Tässä voi käyttää lattian kautta syöttöä, jos se mahdollisuus on auki.

### 4-3 ylivoima

Jälleen pyri vetämään etumainen puolustaja ulos saadaksesi 3-2 hyökkäyksen, mutta älä epäröi syöttää eteenpäin, jottei puolustukseen palavat vastustajat saisi teiltä ylivoimaa pois.

Trailerina tuleva pelaajan pitäisi leikata rohkeasti kohti koria ja kiinnittää yhden laitapuolustajan huomio. Tällöin laitapelaajalle vapautuu vapaa kolmenpisteen paikka tai trailerille tulee erinomainen hyökkäyslevypallo asema.

Takamiehen on syytä astua hieman sivuun, jolloin etupelaaja mahdollisesti seuraa ja syntyy lisää tilaa korinalle leikkaaville. Jos etupelaaja putoaa korille tulee takapelaajalle hyvä kolmenpisteen heittopaikka tai mahdollisuus puolenvaihtoon.

### Hyökkäyskontrolli

Koripallo on peli mitä pelataan räjähtävällä nopeudella, mutta aina on muistettava katsoa ennen katumista. Erityisesti tämä on totta kun puhutaan nopeasta hyökkäyksestä. Hyökkääjää opetetaan asettumaan pallon saatuaan asettumaan ns. kolmoisuhka asentoon, eli asentoon, mistä voi välittömästi heittää, ajaa ja syöttää. Ei pidä unohtaa, että sama sääntö koskee myös kun juostaan nopeata hyökkäystä. Hetkellä, jolloin huomaat eteneväsi pää alhaalla, huonossa tasa-painossa olet antamassa pois mahdollisuutta syöttää tai heittää nopean pysähdysten päätteeksi.

Kun painelet pitkin laitta sen täyttääksesi tai liidät pitkin keskustan "kiitorataa" kohti koria hyökkäystänne päättämään, ajattele onko sinulla mahdollisuutta pysähtyä ( syöttämään, heittämään tai vastaanottamaan ja ajamaan) vain menetkö vain pää kolmantena jalkana kohti koria? Välittömästi kun puolustaja huomaa epätasapainosi tai mahdottomuuden suorittaa jonkun edellä mainituista hyökkäyspelin taidoista nopeassa hyökkäyksessä, muutut helpoksi pelaajaksi puolustaa ja tietysti se huonontaa mahdollisuuksiasi tehdä pisteitä. Poista hyökkäystaidoista kaksi ja sinut pysäytetään.

Jos kiireesi on niin suuri, ettet hallitse vartaloasi leikatessasi korille jää kori syntymättä ja mikä ikävintä joukkueesi menettää parhaimman tilaisuuden lisätä pisteitänne tulostaululle. Jos nopeassa hyökkäyksessä jatkuvasti jätät arvostamatta älykkäitä halittuja siirtoja myötävaikutat suoraan joukkueesi alamäkeen.

**Siis tuodaanhan takaisin se älykäs tapa pelata nopeita hyökkäyksiä ja josko saataisiin nopea hyökkäys takaisin sille kuluvalle paikalle koripallossa**