Korvpall

A. ILLI



KEHAKULTUURIÕPIKUTE SARI

KEHAKULTUURIÕPIKUTE
SARI

KORVPALL

A-16364 3, exs. Duplum

EESTI NSV MINISTRITE NÕUKOGU juures asuv
KEHAKULTUURI- ja SPORDIKOMITEE

ALEKSANDER ILLI
NSV Liidu meistersportlane

KORVPALL



RK
„PEDAGOOGILINE KIRJANDUS"
TALLINN 1948

2
Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu
7788

EESSÕNA

Kehakultuuri suur tähtsus Nõukogude Liidus Nõukogude armee ja laevastiku reservide massilise kehalise ettevalmistuse ülesannete teostamises tõestus eriti selgesti Suure Isamaasõja katsetules.

Veel enam kasvab kehakultuuri ja spordi osatähtsus NSV Liidu rahvamajanduse taastamise ja arendamise viisaastakuplaani suurte ülesannete valguses. Tuleb rakendada kogu energia ja hoog loovasse töösse stalinliku viisaastakuplaani teostamisel nelja aastaga.

Kehakultuur ja sport on tervete, tugevate, elu-, loomis- ja võitlusvõimeliste, kommunistliku ühiskonna ülesehitajate kasvatamise hinnatavaks vahendiks. Sellega seoses seisab meie ees ülesanne pühendada üha suuremat tähelepanu kehakultuuri ja spordi massilisele arendamisele.

Õppesporditööle tuleb kaasa tõmmata võimalikult laialdasemaid töötajate hulki, tuleb kaasa haarata kogu noorsugu. Üleliidulisest kehakultuurlaste paraadist osavõtjate vastuvõtul Kremlis 22. juulil 1947. a. lausus seltsimees Molotov: „Seltsimehed, siin viibib täna palju väljapaistvaid nõukogude sportlasi ning me soovime neile südamest edasist edu ja uusi võite spordi alal. Me peame soovima ka seda, et meid, lihtsportlasi, oleks palju, sest lõpuks otsustavad asja lihtsportlased ja spordi massiline levik. Sellest kõnelevad meie valitsus, partei ja seltsimees Stalin."

Kõikjal on asutud kehakultuurikollektiivide võrgu laiendamisele, millega koos asub kehakultuuri harrastamisele üha suuremaid Nõukogude kodanike hulki. Eesmärgi täielikumaks saavutamiseks on kehakultuurikollektiivide juurde loodud kehalise üldettevalmistuse sektsioonid, kus kehakultuuri ja sporti harrastavad nii noored kui ka eakamad kodanikud. See on suur samm edasi mitte ainult rahva tervistamise suunas, vaid ka lihtsportlaste hulkade suurendamises, kehakultuuri ja spordi kandepinna laiendamises.

Kuid rööbiti sportlaste hulga ja kehakultuuri kandepinna laiendamisega on nõukogude spordi tähtsaks eesmärgiks ka suuremate kõrguste saavutamine, maailmarekordite ja rahvusvaheliste tšempionide nimetuste võitmine nõukogude sportlaste nimele. Selleks siirduvad kehalist üldettevalmistust saanud kehakultuurlased spetsialiseeruma spordi erialade sektsioonidesse.

Loendamatult tuhandeid nõukogude kehakultuurlasi on kehalise ettevalmistuse järjekindla täiendamise kõrval valinud endale erialaks korvpalli. Nõukogude korvpall on maailmatasemel. Tuleb aga taotella, et ka laialdased korvpallurite hulgad oleksid kõige paremini ette valmistatud.

Paremale ettevalmistamisele suudab palju kaasa aidata ka vastav kehakultuurikirjandus. Nõukogude Eesti kehakultuurikirjandus on alles noor. Puudub veel palju. Seda lünka aga täidetakse järjekindlalt. Nii on Eesti NSV Ministrite Nõukogu juures asuv Kehakultuuri- ja Spordikomitee koos Riikliku Kirjastusega „Pedagoogiline Kirjandus" rööbiti teiste kehakultuuribrošüüride kirjastamisega asunud k e h a k u l t u u r i õ p i k u t e väljaandmisele. Selle sarja avajaks oli NSV Liidu teenelise meistersportlase Nikolai Ozolini „Teivashüpe", mis ilmus 1947. a. alguses.

Käesolevaga anname kehakultuuriõpikute sarjas välja NSV Liidu meistersportlase Aleksander I l l i tööna „Korvpalli". Usume, et korvpallurid võtavad meie kogenud korvpallitreeneri ja teoreetiku ning mitmekülgse tegevsportlase töö vastu teretulnuna. Retsensioonid selle töö kohta on olnud head.

KORVPALLIMÄNGU AJALOOST

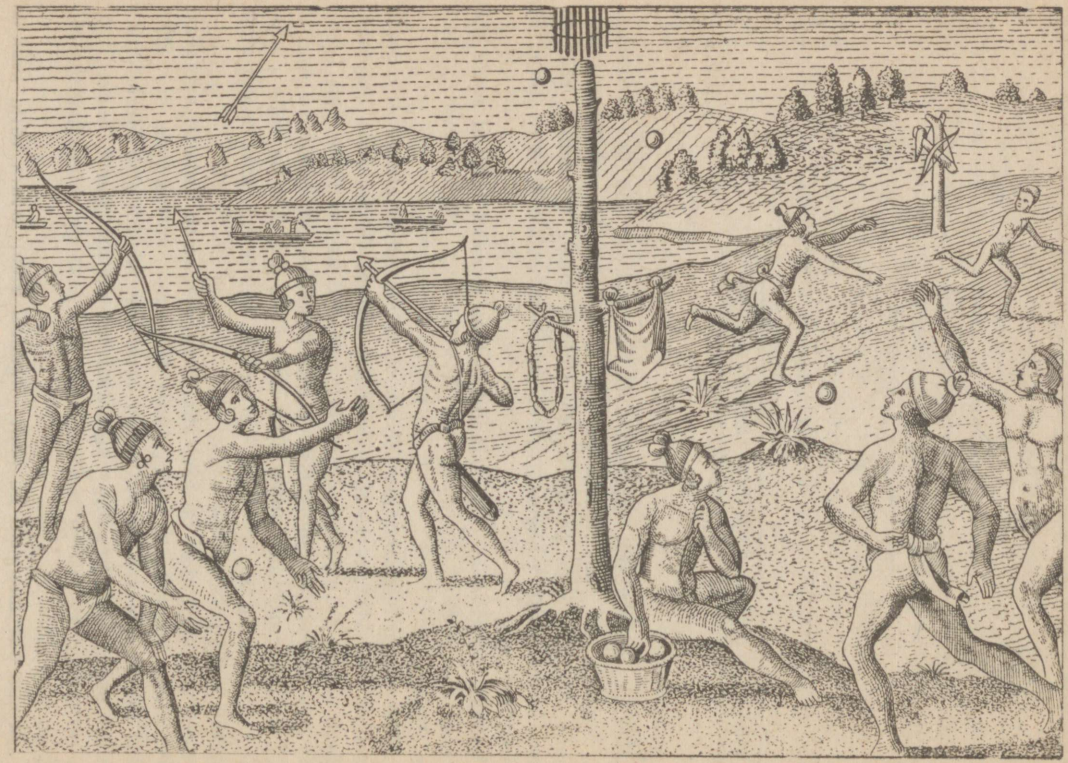
Ükskõik, missuguselt asjateadlikult korvpallurilt me ka küsiksime, see vastaks, et korvpallimängu on kunstlikult loonud üks ameeriklane. Uurides aga pallimängude ajalugu tuleb tahtmatult rääkida ühest keskaegsest mängust, millel on hämmastavalt suur sarnasus korvpallimänguga.

Selleks mänguks on XIII sajandil Gallias suuresti levinud *soule* (ka *choule, cholle* ehk *chollage*), mis XIV sajandi algul olevat viidud Britanniasse.

Seda mängu harrastatakse tänapäevalgi Picardie's *choule* ehk *soule* nimetuse all. Mänguväljaku pikkus on 300 m ja mõlemal otsjoonel asetseb p o s t r õ n g a g a. Mängijate ülesandeks on heita pall l ä b i r õ n g a. Läbiviske kindlamaks markeerimiseks on raudvõru kaetud õhukese paberiga, mida tuleb alati uuendada, kui pall on selle purustanud. Palliks oli *soule'i* algatajail mulla, heinte või muu materjaliga täidetud loomapõis või nahkkest.

Kuid vanemast ajast on veel üks mäng, mis omab teatavat sarnasust korvpalliga. Frankfurdis Maini ääres trükikoja omaniku de Bry 1603. aastal ilmunud teoses on avaldatud vaselõige, mis kujutab Florida indiaanlasi praeguse korvpalliga sarnlevat mängu mängimas. Samas teoses on toodud ka mängu iseloomustus, mis peaaegu sõna-sõnalises tõlkes on järgmine:

„Ja siis nad mängisid ka palli järgmisel viisil: avara välja keskele seati puu, kaheksa või üheksa jalga kõrge, mille otsa oli pandud mingi



Reproduktsioon vaselõikest, mis kujutab Florida indiaanlasi praeguse korvpalliga sarnlevat mängu mängimas.

neljakandiline punutud asi. Kes seda palliga tabas, sai autasuks midagi erilist."

Pildil on näha rida pallimängijaid, kes jookslevad ümber ülalt äralõigatud puu, mille küljes on autasudeks määratud esemed. Lähem kirjeldus mängu kohta puudub. Korvpallimängu-elemendiks on kindlasti aga see, et pall visatakse korvi.

Kuivõrd ka rääkida pallimängude ajaloost, faktiks jääb siiski see, et praegu harrastatavale korvpallimängule panid aluse põhja-ameeriklased, kuigi ka nende poolt loodud mäng erines selle algkujul tunduvalt praeguse aja korvpallimängust. See aga kuulub mängu loomuliku evolutsiooni juurde.

Vaatame, kuidas loodi korvpallimäng. 1891. a. tehti Springfieldi üliõpilastele ülesandeks leiutada mäng, mis pikal talihooajal rahuldaks samu võistluse nõudeid kui rugby sügisel ja pesapall kevadel. Kõige kohasema mängu esitas pärastisi kehalise kasvatuse juhte dr. James Naismith (surnud 1939. a. detsembris).

James Naismithi leiutatud mäng sai nimetuseks basketball (korvpall). Algul kasutati pallina rugby-palli. Korvidena riputati seintele tavalised paberikorvid. Iga kord, kui pall visati korvi, ronis redelil seda välja tõstma ülikooli teenistuja. Õnneks ei osatud korvpallimängu algaastail kuigi täpselt visata, nii et mängu kohta saavutati ligikaudu niisama palju korve kui jalgpallis väravaid. Seepärast oli iga korvi saavutamine sündmuseks.

Palli tohtis lüüa ja visata igas suunas. Korv loeti saavutatuks, kui pall kukkus korvi ja jäi sinna püsima. Kui mees-



Pildil on restaureeritud stseen esimesest korvpallimatšist, mis peeti 1892. a. Ülikooli teenistuja on roninud redelit mööda üles, et võtta korvist välja sinna visatud pall.



Nõukogude Liidu paljukordne korvpallitšempion — Tbilisi Ohvitseride Maja meeskond.

kond tegi kolm viga (foul), loeti vastasmeeskonna kasuks automaatselt üks punkt. Meeskonna moodustas piiramatu arv mängijaid.

Juba esimeste aastate kogemused näitasid, et mäng võtab hoogu, kuid et selle veel suuremaks hoogustamiseks tuleb määrustes ette võtta muudatusi.

Liiga suure mängijate arvu tõttu meeskonnas koostöö lonkas, seepärast piirati mängijate arvu kummaski meeskonnas algul üheksale, hiljem seitsmele, kuni lõppeks jäädi peatuma viiele. Esimesil aastail rivistusid meeskonnad väljaku mõlemale otsjoonele ja tormasid keskele pärast seda, kui kohtunik oli sinna visanud palli (nagu veepallis praegu ja nagu paljudes mängudes vanal ajal). Kaks aastat hiljem alustati mängu kohtuniku poolt palli õhkuviskamisega väljaku keskringis asuva kahe vastasmängija vahelt. Niisuguseks õhkuviskamiseks toodi pall keskele ka pärast iga korvi saavutamist. Ühtlasi määrati kindlaks

korvi suurus ning töötati välja vabavisete määrustik. 1894. aastaks olid mängu põhimõtted peaaegu samad mis tänapäevalgi, erinedes üksnes peenustes. Kõige värskemaid uuendusi on see, et pärast korvi saavutamist ei tooda palli tsentrisse, vaid see visatakse mängu sellelt otsjoonelt, kummale poole korv langes.

Teistesse maailmajagudesse kandus korvpall tema leiutamise kohast Springfieldi ülikoolist. Mängu leiutaja dr. J. Naismith ise on märkinud, et tema esimesest korvpallimeeskonnast siirdus hiljem kaks mängijat Aasiasse — Jaapanisse ja Hiinasse. Nii on moodne korvpallimäng Aasias vanem kui näiteks Euroopas.

Põhja-Ameerika Ühendriikides on korvpall praegu muutunud suurel määral professionaalseks, kusjuures sellega äritsetakse nagu paljude teistegi spordialadega. Suuremad kontsernid ja tööstused peavad amatööride sildi all ülal reklaam-meeskondi korvpallis. Nii on korvpall sealpool ookeani muutunud toodete, nagu näiteks viksi, viski jne., reklaamivahendiks. Ülikoolidki peavad meeskondi oma õppeasutuste reklaamimiseks.

*

Nõukogude Liidus on korvpallil väga tähtis koht. See mäng on levinud üle kogu laia Nõukogude maa, omades suurt populaarsust. Praegu on huvitav märkida, et 1916. aastal oli tolleaegsel Venemaal ainult kuus korvpallimeeskonda. Tol ajal tuli korvpall Peterburi kaudu ka Tallinna, kus ta hiljem edasi levis teistesse eesti suurematesse ja väiksematesse keskustesse.

Korvpallimängu tõeline arenemine Nõukogude Liidus algas pärast Suurt Oktoobrirevolutsiooni. 1921. a. võeti korvpall analoogiliselt jalgpallile koolide kehalise kasvatuse kavasse ja sellest ajast algas mängu kiire tõus ja arenemine Nõukogude Liidus. Varsti jõuti ka esimeste üleliiduliste võistlusteni, millest võtsid osa mitmesuguste linnade koondusvõistkonnad.

Praegu stardib Nõukogude Liidus ametlikel võistlustel ligemale 10 000 korvpallivõistkonda. Ainuüksi Moskvas on tuhande võistkonna ümber. Maha ei jää ka liiduvabariigid ja teised linnad. Näiteks Odessas võtab mitmesugustest meistrivõistlustest osa üle 300 võistkonna. Korvpalliväljakud on peaaegu igal staadionil, rääkimata omaette korvpalliväljakuist ja võimlais sisseseatud vastavaist väljakuist. Juba ainult Moskvas on ümmarguselt 300 korvpalliväljakut, üle Nõukogude Liidu on neid aga tuhandeid.

Nõukogude Liidus mängitakse korvpalli kogu aasta kestes. See on küll kujunenud rohkem vabas õhus harrastatavaks mänguks, kuid suvise hooaja lõpp ei katkesta korvpallikalendrit.



Tallinna korvpallimeeskond 1946. aastal Leningradis, kus ta võitis kaheksa linna turniiri, saamata ühtki kaotust.

Väga populaarne on korvpall ka nõukogude naiste hulgas. Liiduvabariikide ja linnade meistrivõistlustest võtab osa paar tuhat naiskonda.

Vastavalt aasta külmemale ja soojemale ajale on Nõukogude Liidus ka kaks korvpalli suursündmust. Üleliidulisi korvpallimeistrivõistlusi peetakse sügissuvel, ja viimaseil aastail ikka lõunas — Gruusias jm. 1947. aastal peeti järjekorras viieteistkümnendad üleliidulised meistrivõistlused. Neid peetakse kolmes grupis. Tugevaimaid meeskondi üleliidulistele võistlustele on viimaseil aastail andnud Moskva, Leningrad, Tbilisi, Kutaisi, Tallinn, Kaunas, Riia ja Harkov. Paremad naiskonnad on pärit eeskätt Moskvast, kellega konkureerivad Leningrad, Kiiev, Sverdlovsk, Bakuu ja teiste linnade naiskonnad.

Teiseks suureks traditsiooniliseks korvpallisündmuseks on iga aasta kinnises ruumis kevade poole peetav kaheksa linna turniir meestele ja naistele. Praegu peetavate turniiride algkujuks oli 1936. aastal Leningradis peetud nelja linna turniir. Võistlejaiks tulid meestel Leningrad ja naistel Moskva. Teine turniir peeti 1938. aastal Kiievis, kus startis juba kuus linna, kusjuures aga iga linna esindas parim spordiselts.

Moskva pühitses kahekordset võitu: meeste turniiri võitis Dünamo ja naiste oma Lokomotiiv. Kolmanda turniiri asupaigaks oli 1939. aastal Harkov. Võistles jälle kuus linna, kusjuures meeste mängus üllatas Tbilisi, kuna naistest jäid võitmatuks moskvalannad. Kuue linna turniir 1940. aastal Moskvas andis Moskvale kahekordse võidu.

1941. aastal suurendati osavõtvate linnade arvu kaheksale. Turniir korraldati Leningradis. Meeskondadest tuli võitjaks Tartu, naiskondadest aga endiselt Moskva. Sõjast tingitud vaheaja järele peeti järjekorras kuues turniir 1945. aastal Kaunases, kus Moskva pühitses uut kahekordset võitu. 1946. aastal Leningradis peetud järjekorras seitsmenda turniiri võitis suure kindlusega Tallinna meeskond, kuna naiskondadest Moskva ei rikkunud oma võitudeseeriat. 1947. a. kordas Tallinna rekordit Moskva, võites oma kodus ühegi kaotuseta. Samuti jäi kaotuseta Moskva naiskond.



Eesti NSV mitmekordne korvpallitšempion Tallinna „Kalev" avadefileel üleliidulistel meistrivõistlustel 1946. aastal Tbilisis, kus ta tuli kolmandale kohale.



Ühe linna turniiride rändauhind, mille võitmine on kõigi parimate võistkondade suureks eesmärgiks.

Kui teha kokkuvõtet, siis meeste alal on kaheksast turniirist Moskva võitnud neli korda, kuna seni ühekordseks võitjaks on olnud järjekorras Leningrad, Tbilisi, Tartu ja Tallinn. Naiste alal on kõik turniirid võitnud Moskva, olles peajao teistest parem.

Kui nüüd tulla küsimuse juurde, kui kõrgele saab hinnata nõukogude korvpallitaset rahvusvahelises mõõdupuus, siis andsid sellele vastuse 1947. aastal Prahas peetud Euroopa meistrivõistlused. Enne seda oldi nõukogude korvpallist rahvusvaheliselt küll heas arvamises, sest nõukogude üksikmeeskonnad olid Prantsusmaal demonstreerinud suurepärast mängu, kuid see, mida Nõukogude Liidu koondusmeeskonnalt nähti Prahas, hämmastas kõiki. Kollektiivselt hästiliidetud meeskonnana võitis NSV Liidu meeskond veenva ülekaaluga kõik oma vastased, tulles Euroopa meistriks nii suure ülekaaluga, mida varemail Euroopa meistrivõistlustel pole suutnud näidata ükski võitja.

Pärast neid Euroopa meistrivõistlusi oli rajatagune spordipress sunnitud üksmeelselt tunnustama Nõukogude Liidu täielikku hegemooniat Euroopa korvpallis. Ühtlasi kirjutati, et Nõukogude Liidule võib ainsaks vastaseks olla korvpalli sünnimaa ise — Põhja-Ameerika Ühendriigid. Varem on sama kirjutatud nõukogude naiste korvpalli kohta.

Nii on Nõukogude Liidus korvpall saavutanud maailmataseme.

I OSA

KEHATEHNIKA JA PALLI KÄSITSEMINE

SISSEJUHATUSEKS

Korvpallimängu suur levik Nõukogude Eesti noorsoo hulgas, uute korvpalli harrastavate keskuste, võistkondade ja andekate noorte järjest suurenev esilekerkimine ning üldise võistluskonkurentsi tihenemine näitab, et kehakultuuriliikumine Nõukogude Eestis on õigel alusel. Tänu valitsuse ja partei pidevale abile ja järjekindlale hoolitsusele kasvavad õppeasutustes ja erikoolides tuhanded uued spordijuhid ja erialade õpetajad, rajatakse uusi spordibaase ja suureneb kiiresti spordiinventari ja -varustuse tootmine. See kõik tagab meie kehakultuuriliikumise vääramatu ja kiire arenemise.

Ühes spordialade massilise viljelemise ja sporditehniliste tagajärgede pideva tõusuga arenevad ja täienevad kaasaegsed teadmised igas spordiharus. Korvpall, kui üks kõige populaarsemaid spordimänge, on teinud läbi pideva arengutee, ja eriti viimasel ajal on hakatud kriitiliselt ümber hindama kõiki vanu tavasid. Kerkivad esile uued käsitsuslaadid mängu tehnilistes, taktilistes ja õppemetoodilistes küsimustes.

Selles olukorras on vajadus tervikliku, kaasaegsete seisukohtade valgusel läbitöötatud materjale käsitleva raamatu järele eriti suur, seda enam, et varemilmunud raamatud ei suutnud juba oma mahult anda täielikku ülevaadet mängu tehnilis-taktiliste põhimõtete kohta.

Materjalide kogumine korvpallimängu käsitleva teose jaoks algas 8 aastat tagasi. Eriti süstemaatiliseks ja pingsaks muutus see töö tänu Nõukogude Eesti valitsuse ja partei otsesele julgustusele Suure Isamaasõja ajal aastail 1943 ja 1944 tagalas, kus autoril võimaldus töötada Moskva kehakultuurilistes raamatukogudes ning mil tuli praktiliselt ette valmistada uut kaadrit vabastatava Nõukogude Eesti jaoks. See fakt näitab veelkordselt, kui kaugelenägelikult ja põhjalikult Nõukogude valitsus lahendab ja abistab tohutu mitmepalgelise elu ka kõige väiksemaid erisektoreid.

Töö kajastab peamiselt neid kogemusi, mida autor on hulga aastate jooksul tegevmängijana ammutanud oma õpetajailt, kaasmängijailt ja võistlustelt. Veel rohkem sisaldab see aga materjale ja põhimõtteid, mis omavad kollektiivse töö iseloomu. Suur osa mõtteid ja materjale pärineb tegelikust praktikast koostöös meie parimate korvpallurite ja praeguste korvpallitreenerite sm-te Dudkini, Rünga, Naaritsa, Tiitsu, Lõssovi ja teistega, kes teoreetiliste ideede praktiliste lahendajatena mitte ainult kontrollisid nende vastavust tegelikkusele, vaid andsid juurde palju uusi mõtteid.

Kogu töö esimeses osas „Kehatehnika" on autor püüdnud nii tehniliste mänguvõtete kui ka palli käsitsemise osas mitte piirduda ainult võtte tehnilise kirjeldamisega, vaid nende küsimuste käsitlemisel on lähtutud soovist näidata neid võtteid seoses füüsiliste tegurite ja tegelike taktiliste olukordadega mänguväljakul. Sama põhimõtet on rakendatud ka isikliku ja meeskonna taktika käsitlemises. Neis osades on autor lähtunud tüüpilistest olukordadest ja nende lahendamise võimalustest. Uuena käsitlusviisis tohiks olla psühholoogiliste momentide vaatlus nii üksikute mängijate kui kogu meeskonna ulatuses. Selletõttu tohiks taktiliste võtete kasutamise tinglikkus ilmestuda teravamalt, selgemalt. Säärane käsitluslaad tohiks ergutada lugejaid iseseisvale tööle olemasolevate tehniliste võtete täiustamiseks ja uute loomiseks.

Selline iseseisev töö, mida tavaliselt teevad vaid treenerid ning vähesed mängijad, peab kuuluma iga Nõukogude Eesti korvpalluri väljaõppesse, sest sellega rikas-

tatakse suuresti mängu tehniliste ja taktiliste võtete varasalve. Mängud ise muutuvad huvitavamaks ja mängijate vaimne töö võistlusel pingsamaks.

Autor on püüdnud tuua rea näiteid ühes vastava analüüsiga. Kuid autor on täiesti teadlik, et need võtted on vaid murdosa võimalikest ja et nende arendamine ja isikliku tehnika ja taktika mitmekesistamine on üks suuremaid ülesandeid, mida tuleb täita enne, kui meie meeskonnad suudavad täielikult üle minna koordineeritud mängu rakendamisele terviklikult. Seepärast moodustavad toodud lahendid vaid teatava näidiste hulga ja näitavad praktilist käsitlemislaadi, millega saab analüüsida tehnika ja taktika võtteid. Teiste sõnadega: on näidatud üks t e i d olukordade analüüsimiseks ja õigete järelduste tegemiseks. Kuid olukorrad muutuvad vastavalt mängu arenemisele ja lahendusteid on palju rohkem kui üks. Nende leidmine ja lahendamine ja isiklike ning meeskonna tehnilis-taktiliste võtete varasalve rikastamise ülesanne lasub meie praegu kasvaval ja sirguval korvpalligeneratsioonil.

Raamatu mahu paisumise tõttu ei leia siin käsitlemist suur ja väga oluline osa „Pedagoogika", mis oma määratu suure hulga küsimuste ja probleemidega vajab iseseisvat käsitlemist.

Käesolevas töös esineb kahtlemata mõningaid puudusi. Autor on väga tänulik, kui lugejad juhiksid nendele lahkesti tähelepanu ja saadaksid oma ettepanekud Tallinn, RK „Pedagoogiline Kirjandus".

Tallinn, 2. veebruaril 1948

Autor



KEHATEHNIKA

STARDID

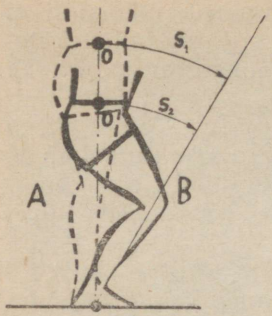
Liikumine korvpallis toimub üldiselt lühikeste etappide viisi. Mängus pole sedavõrd oluline mängija poolt arendatav absoluutne kiirus, kui oskus kiirust saavutada võimalikult lühema aja jooksul. Teiste sõnadega, mängija peab omama võimalikult suuremat startimiskiirust. Eeltingimused startimisel korvpallis on põhjalikult erinevad startimisest kiirjooksudes. Kui kiirjooksus võistleja võib valida võimalikult sobivama stardiasendi, siis korvpallimängija peab enamail juhtudel startima normaalsest püstiasendist. Seepärast kuulub korvpallis stardi juurde ka keha liikumise suunas tasakaalust väljaviimine enne esimest stardisammu. Keha raskuspunkti tasakaalust väljaviimise oskus on määrava tähtsusega startimise kiirusele.

Korvpallis raskendavad starti kaks tegurit, mis alati ei luba keha raskuspunkti suurt etteviimist ja energilist kätetööd, mis on aga iseloomustavad kiirjooksustardis. Üheks selleks teguriks on tihti juba mõne stardisammu järel tekkiv vajadus pidurdamiseks või üleshüppeks. Teine piirav tingimus maksab käte kohta, mis peavad olema pingevabad, valmis võimaliku söödu püüdmiseks. Ülaltoodu on eranditult maksev mängu otsustavas faasis — ründamises korvi all.

Start sõltub efektiivsuse mõttes palju sellest, kuivõrd hästi mängija suudab varjata oma startimise kavatsust enne stardi tegelikku algust. Selles osas patustab enamik mängijaid, mistõttu nende start kaotab suurema osa oma mõjuvusest.

Mängus leidub palju vabu momente, hetki, mil mängija ei tegele palliga ega liigu. Neil hetkil mängija puhkab. See tähendab, et puhkavad kõik tema lihasgrupid või õigemini need lihasgrupid, mis ei tegele keha püstihoidmisega. Biomehaanika tõendab, et pingutus, mida on ka startimine korvpallis, võib olla seda tulusam, mida suurem on pingutusele eelnenud lõdvendus. Igapäevane elu või loodus pakuvad selle tõestamiseks küllaldaselt näiteid. Vaadelge kassi tema aeglases liikumises: millist elastsuse ja dekontsentratsiooni eeskuju ta pakub. Kuid vaadelge teda hetk hiljem, mil ta stardib või hüppab. Millise kergusega saavutab kass suurepärase kontsentratsiooni — suurepärase stardi. Tehniliselt arenenud hea korvpallur meenutab väljakul alati kassilikku liikumist nii lõdvendus- kui ka pingutushetkil.

Mängija ei stardi alati tegevuseta olukorrast. Enamik starte tuleb teostada mingisugusest eelnenud tegevusest väljudes. Näiteks mängija stardib kohe pärast maandumist. Pealiskaudsel vaatlusel näib, et üks pingutus muutub vahenditult teiseks pingutuseks. Tegelikkuses toimuvad järgmised, kuigi lühivältelised nähtused: maandumisel püüab mängija saavutada kõigepealt tasakaalustatud asendit; sellele järgneb teatav lõdvendus ja alles siis algavad startimisega vahetult seotud toimingud — raskuspunkti etteviimine ehk tõukenurga saavutamine ja tegelik stardipingutus. Paljud hea kehavalitsemisega mängijad püüavad saavutada head lõdvendust juba varem, s. o. õhus viibides. See on hea ja õige, kuid maandumisel võtavad pidurdamise tegevusest osa ena-



Pilt 1. Stardinurga saavutamiseks peab seisev mängija A (punktiir) viima oma keha tasakaalust välja ettepoole. Raskuspunkt 0 läbib teekonna S_1. Kõverdades põlvi enne tegelikku starti (B) läheneb keha raskuspunkt toetuspunktile põrandal. Sama stardinurga saavutamiseks läbib nüüd raskuspunkt teekonna S_2. Viimane on S_1 võrreldes tunduvalt lühem, järelikult stardinurga saavutamine on kiirem.

mikus samad lihasgrupid, mida rakendatakse startimisel. Tähendab, lõdvendus enne maandumist tagab kerge, elastse maandumise. See aga soodustab suurel määral järgneva stardi efektiivsust.

Normaalseks keha tasakaalustamise tingimuseks on keha raskuspunkti projektsiooni langemine toetuspunkte läbivale joonele toetuspunktide vahel (pilt 1). Selleks et startida, tuleb rikkuda kõigepealt keha tasakaalu raskuspunkti tasakaalust väljaviimisega stardi suunas. Tavaliselt mängijad püüavad harjumuste ja loomupära sunnil startida joone suunas, mis läbib mõlemat toetuspunkti põrandal, s. o. jalgu. See on lihtsaim viis stardiasendi saavutamiseks. Selleks on vaja mängijal kaotada stardi suunas eespoolne toetuspunkt jala rebimisega esimeseks stardisammuks. Väga sageli esinevad mängus juhud, kus keha raskuspunkt on stardi suunas eespoolse toetuspunkti lähedal. Sel korral kannab peaaegu kogu keha raskust esimene jalg. Et säärane olukord oleks võimalik puhtfüüsiliselt, selleks kõverdub esimene jalg põlvest seda enam, mida lähemale selle jala toetuspunktile põrandal nihkub keha raskuspunkti projektsioon. Sellises raskes asendis pole mängija tavaliselt suuteline rebima stardiks esimest, kogu keha raskust kandvat jalga. Säärase asendi põhjuseks on tavaliselt väga suur ja liialdatud harkseis. Need asjaolud ei soodusta startimist, sest tegelik esimene stardisamm toimub pärast üht sammu, mil tagumine jalg on teinud ühe sammu ette, sest keha raskust kandev jalg on sedavõrd pingutatud asendis, et sel puudub lõdvenduse ja vastavalt sellele stardiks vajaliku suurema pingutuse võimalus.



P i l t 2. Neli taasi mängija tegelikust stardist, kus kasutatakse keha raskuspunkti lähendamist toetuspunktile põrandal. Start on madal ja keha raskuspunkt võimalikult ees. Tähelepanu väärib käte lõtvumine juba teise stardisammu (foto viimane paremal) ajal, mistõttu mängija on võimeline palli käsitsema.

Seega stardikiiruse suur tähtsus moodsas mängus eitab laiu harkseise kui ebasobivaid lähteasendeid. Seepärast on vajalik, et mängija tavaline harkseis mängus ei ületaks mängija keskmist sammupikkust. Seda tõestavad kõik kiire stardiga mängijad, kes kunagi ei kasuta laiu harkseise.

Teist liiki starte, mis on risti jalgade toetuspunkte läbiva joonega, eelistavad mängijad vähem. Kuid säärasest asendist start on moodsas mängus väga vajalik. Nimelt soovitatakse mängijaile täiesti põhjendatult kasutada jalgade paralleelseid seise, mis võimaldab kaitse rünnaku korral pöördeid võrdselt mõlemale poole. Praktiliselt minnakse säärasest asendist kõige paremini stardile järgmiselt: keha raskuspunkt viiakse kõverdamisega ette ja allapoole, kus tekkival liikumisel mängija nagu tahaks kukkuda põl-



P i l t 3. Kolm momenti stardist külgsuunas. Lähteasend madal, harkseis keskmine. Tähelepanu väärib teine pilt, kus ülakeha paisatakse hooga taha ja allapoole. Tabatud on moment, mil mängija energiliselt pöörab puusadest ja rebib paremat jalga esimeseks stardisammuks.

vili. Erinevus on ainult selles, et ülakeha ei püüa saavutada tasakaalu, vaid langeb ette. Mängijad, kes asuvad õppima sellist starti, hoiduvad algul niisugusest laskumisest instinktiivselt, kartes kukkuda põlvedele. Lihaste harjudes kaob aga see tunne kiiresti (pilt 2).

Startidel külje- ja pool-seljatahasuundades mängib otsustavat osa ülakeha töö. Ülakeha paisatakse üle puusa taha ja allapoole. Sellega viiakse keha kiiresti soovitavasse liikumissuunda. Tekib kukkumine, mille vältimiseks mängija teeb instinktiivselt järsu pöörde puusadest ja rebib jõuliselt jala ette. Seda tegevust on võimalik kiirendada põrandale toetuva jala poolse õla ja käe energilise rebimisega tahapoole, mis kiirendab kehapööret. See on väga vajalik startimisviis sel juhul, kui mängija väljub pöördest, püüdes mööda mängida teda katvast kaitsjast. Neil startimistel on väga palju sarnasust stardijooksuga jäähokis, kus starditakse külgsuunas ülejalajooksuga (pilt 3).

Korvpallistartidest tuleb välja tõsta üht faasi, millel on kogu startimise kiirusele kõige suurem mõju. See on nimelt tehnika, mille abil keha viiakse tasakaalustatud asendist välja stardi suunda. Siin väärib rõhutamist eriti üks kõige

olulisem moment. Nimelt, mida kõrgemal asetseb keha raskuspunkt ja mida väiksem on harkseis, seda aeglasem on keha raskuse etteviimine. Kõrgel olev raskuspunkt rotateerib tavaliselt ümber punkti, milleks on toetuspunkt põrandal. Mida kaugemal on keha raskuspunkt toetuspunktist, seda pikem peab olema raskuspunkti liikumise tee, et saada soovitud stardinurka (pilt 1). Seepärast kõik võtted, mis sisuliselt lähendavad keha raskuspunkti toetuspunktile põrandal ega käi risti vastu teistele eespoolkirjeldatud tingimustele, ainult suurendavad startimiskiirust. Sääraste võtete hulka kuulub ka viimatikirjeldatud põlvede kõverdamine raskuspunkti etteviimise ajal.

Üldiselt on korvpallureil startimise ja kehavalitsemise õppimise mõttes väga soovitav harrastada jäähokit.

Siinkirjeldatud stardid on kergemad, sest mängija stardib ilma pallita. Seevastu tunduvalt komplitseeritumad on põrgatusstardid, kus mängija peab oma liigutused ajastama palli põrgatamise rütmiga.

PIDURDUSED JA PÕIKED

Kiire pidurdus omab niisama tähtsat kohta korvpallimängus kui hea startimisoskus. Pidurdustehnika on üldiselt jagatav kahte liiki, mis omavad rikkalikke variatsioone vastavalt olukorrale.

Siin vaatleme kaht põhilist pidurdustehnika liiki: a) jalgade toetuspunktide asetus põrandal risti liikumissuunaga (pilt 4, teine foto) ja b) jalgade toetuspunktide asetus piki liikumissuunaga (pilt 5).

Võtame esimese juhu. Mängija saabub pidurdamisasendisse väikese madala hüppega. Viimane on seda suurem, mida suuremalt kiiruselt pidurdatakse. Pidurdamishüppe vältel toob mängija mõlemad jalad ette, saavutades nii põrandal toetuspunktid eespool raskuspunkti. Jalalihaseid põlvedest pingutades ja kõverdudes vähendatakse keha hoog 0-ni. Olgu märgitud, et pidurdamise toimingul viiakse keha raskuspunkt allapoole ja nimelt toetuspunktide suunas. Alles siis, kui hoog on vähenenud ja kui kehale, millel puudub tasakaal, hakkab mõjuma raskustung, saavutatakse tasakaaluasend peamiselt ülakeha abil (pilt 4).



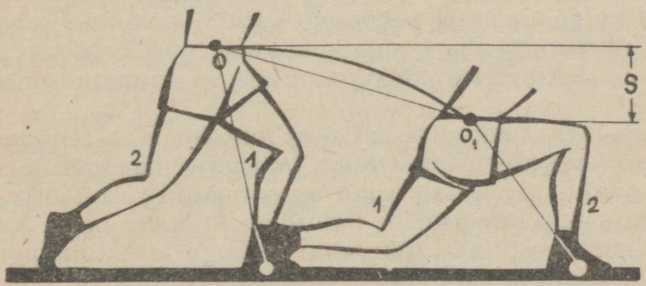
Pilt 4. Liik a pidurdamisviisi kasutamine põrgatuselt pealeviskele ülemineku l. Keskmisel pildil on mängija saavutanud mõlemad toetuspunktid eespool raskuspunkti. Selles tehnilises võttes ei pidurdata mitte kogu keha hoogu, vaid osa sellest. Jäägi arvel libiseb keha raskuspunkt üle toetuspunkti, keha sirgub samal ajal pealeviskeks.

Sellel pidurdamisviisil on mitu üsna olulist puudust. Esiteks: pidurduseelne hüpe on pikk, aeganõudev ja maskeerimata. Hüppe vältel ei ole mängijal võimalik, kui seda peaks olukord tingima, jätkata edasiliikumist, mis eriti takistavalt mõjub põrgatamisele. Lisaks sellele on ajatulu, mis saadakse ajalises mõttes vastase ennetamiseks, minimaalne. Maandumine toimub ebasoovitavas asendis, nimelt kogu tallal. Kõva pinnase tõttu saavad jalad tugevasti põrutada. Samuti on väga suur ka lihaste pingutus. Neil põhjusil on säärasele pidurdamise toimingule järgnev start või ettevalmistus hüppele aeganõudev ja toimingud ise vähemõjuvad. Kangestatud ja tugevasti pingutatud lihased vajavad aega lõdvenemiseks, enne kui nad on suutelised uuteks pingutusteks.

Tegelikult leiab see pidurdamisviis kui aeganõudev ja energiatraiskav mängu arenedes üha vähem kasutamist. Seevastu teine pidurdamisviis — punktis b mainitud pidurdamine jalgade astumisega piki liikumissirget — on end õigustanud ja on läbi löönud kui ratsionaalsem ja ökonoomsem aja- ja energiakulu suhtes.

Ettevalmistus pidurdamiseks algab siin kaks sammu enne tegelikku pidurdamissammu. Mängija vähendab ettevalmistavas faasis jalgade kiirust arendavat tegevust, lastes keha edasi liikuda peamiselt inertsi mõjul. Sellega antakse pidurdustegevusest osavõtvaile jalgade lihasgruppidele teatav lõdvendumise võimalus. Üldiselt sarnleb see toiming kaugushüppe hoovõtu lõppfaasiga, kus hüppaja teeb enne hüppe tõukepingutust viimased paar sammu kiirust säilitades pingevabalt. See võte on kaugushüppajale oluline kui dekontsentratsioonifaas enne maksimaalset pingutamist. Täpselt sama nõue on maksev ka pidurdamisel. Teiste sõnadega: pidurdamisele peab eelnema lõdvendumine.

Lõdvenemise vältel toimub väike, kuid väga oluline tegevus, nimelt keha raskuspunkti nihkumine taha ja allapoole. Mida paremini seda osatakse teha, seda elastsemalt ja ökonoomsemalt toimub pidurdamine. Teiseks põhiliseks nõudeks on keha raskuspunkti nihutamine madalamale, mida tehakse ülakeha püstiasendisse viimise ja pikemate, madalate sammude kasutamisega. Kahjuks seondub nende abinõude liialdamisega see pahe, et kavatsus on selgesti märgatav vastasmängijale, mis teeb kavatsetava suunamuutmise või mõne muu taktilise paremuse saavutamise küsitavaks. Hea mängija suudab, kasutades ülakeha külgliikumist ehk nn. „pardijooksu" ja üldiselt püstiasendilist



Pilt 5. Pidurdamissamm skemaatiliselt. 1,1 ja 2,2 märgivad üht ja sama jalga kahes asendis. Keha raskuspunkt 0 liigub mööda täisjoont sammu vältel 0_1 ja läheneb edaspidi (jalg 2 põlvest kõverdatud) esimesele toetuspunktile põrandal.



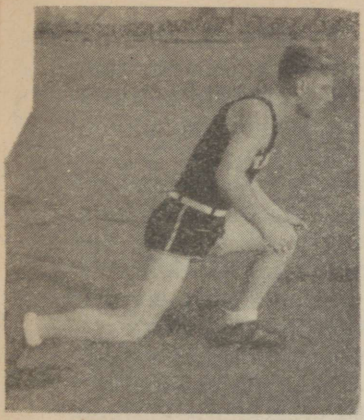
jooksu, seda toimingut täiesti maskeerida. Selles peitubki üks selle pidurdamisviisi olulisi taktilisi saladusi.

Pidurdamissammuks välja astuv esimene jalg maandub peaaegu täistallale, kusjuures ülakeha asend on vertikaalne. Sel momendil, mil see jalg võtab üle kogu keha raskuse kandmise, kõverdub põlv, tõmmates sellega kogu keha raskuspunkti allapoole.

Küsimust puhtfüüsilisest seisukohast jälgides ilmneb järgmine nähtus. Jalgu põlvest kõverdades lastakse mõjuda alati olemasoleval, kuid jalalihaste poolt kompenseeritud raskustungil. See rakendub vertikaalsuunas keha raskuspunkti külge. Samasse rakendub ka horisontaalne keha edasiviiv inertsitung ehk hoog. Selle kahe tungi tegevuse kogusummana tekib resulteeriv tung, mis on suunatud allapoole (pilt 5).

Tähendab, et keha laskub allapoole. Samal ajal jõuab ette põlvest veidi kõverdatud teine jalg ning maandub täistallal sellel punktil põrandal, kuhu on suunatud resulteeriv tung. Tagumise jala kõverdudes pidurdatakse keha hoog, kusjuures keha raskuspunkti liikumine on kogu selle toimingu vältel alla esimese pidurdava jala suunas (pilt 6).

Mainitud pidurdamisviisi juures kannab peaaegu kogu pidurdamisraskust teiseks pikendamissammuks saabuv jalg. Samal ajal on tagumise, esimesena pidurdamissammu saabunud jala lihased saavutanud üldiselt võrdlemisi hea



Pilt 6. Sama pidurdamisviis praktikas, mis oli toodud 27. lk. skeemil. Tavaliselt lõpeb pidurdamine asendis, nagu see on näidatud kolmandal pildil. Juhul, kui keha hoog on eriti suur, lõpeb pidurdamine asendis, nagu see on näidatud neljandal pildil.

dekontsentratsiooni. Seetõttu on mängija võimeline samas ja mitte liiga erinevates külgsuundades sooritama vajaduse korral uut starti. Selleks on olemas kõik eeldused, nagu etteviidud ning madalal asetsev raskuspunkt ja lõdvendatud lihastega ning heas tõukeasendis tagumine stardijalg. Sellele lisandub võimalus stardi efektiivsuse tõstmiseks viia ette ülakeha. Samuti annab pidurdamise lõppfaasis tekkinud kehaasend peaaegu ideaalse asendi viskeks korvile.

Väga sageli esineb mängus teisena kirjeldatud pidurdamisviisi teisendkuju. Mängijad kasutavad seda pidurdamisviisi seoses söödu püüdmisega. Selle variatsiooni oluline erinevus toimub ettevalmistavas faasis. Tavaline ühe või kahe sammu pikkune lõtv jooks asendub siin hüppega. Normaalsöödu juures on hüpe kerge ja madal. See on teostatud vaid selleks, et võita aega palli püüdmiseks, kusjuures mõlemate jalgade maandumine toimub siin peaaegu korraga. Maandumissamm ei ületa mängija keskmist sammupikkust ka suurte kiiruste juures ja seda nimelt järgmistel põhjustel. Hüppest väljuva keha lend pole paralleelne põrandaga, vaid on hüppe ajal kehale pidevalt mõjuva raskustungi tõttu suunatud allapoole. Mida kõrgem on hüpe, seda enam läheneb keha langemise suund pidurdamiseks vajalikule suunale ja seda täielikum on pidurdamine.

Tegelikus mängus pole aga kuigi soovitav, ilma et selleks oleks olulisi põhjusi, kasutada kõrget hüpet. Kõrge hüppega kaotatakse palju aega ja jalgade pidurdamispingutus kaha-

nemise asemel kasvab. Nagu eespoolkirjeldatud pidurdamisviisi juures, nii ka siin võtab esimesena maanduv jalg vastu kogu keha raskuse, mis sujuvalt kandub üle pidurdamise lõppfaasis esimesele jalale, s. o. viimasena maandunud jalale.

Pidurdus kirjeldatud viisil toimub kõige elastsemalt ja loomulikumalt, sest siin on tegemist längu langeva keha maandumisega. Teiste sõnadega: mängija ei tarvitse end pingutada selleks, et anda keha raskuspunktile langevat suunda, nagu see on vajalik punktis b kirjeldatud põhilise pidurdamisviisi juures. Hoolimata pidurdamisviisi kergusest ja loomulikkusest ei saa seda soovitavaks pidada kui üldiselt kasutatavat põhiviisi. Selleks on kaks põhjust. Esiteks on ettevalmistav faas, s. o. hüppe maskeerimatu toiming, ebasobiv taktilistel põhjustel. Teiseks on hüpe alati aeglasem, kui niisama pikka maad läbiv kiirendamata vaba jooks. Seoses aga kõrge palli püüdmisega ja viskeasendi saavutamisega on see täiesti omal kohal.

Väga palju mängijaid tavatseb teha väikest hüpet ning sellele järgnevat pidurdamisele iseloomulikku maandumist ka siis, kui nad ei kavatse pärast palli püüdmist seisatada, vaid kohe üle minna põrgatamisele. See viis tõstab loomulikult võtte mõjuvust kavatsuste maskeerimises. Kui aga säärane harjumus on olemas peaaegu 90 protsendil mängijaist, ei suudeta sellega kedagi petta. Harjumus ise on aga ebasoovitav. Küsimuse käsitlemist siinkohal õigustab asjaolu, et see on eeltooduga seotud kui ühe õige tehnilise võtte valesti kasutamise viis. Efektiivse põrgatusstardina on sellel võttel järgmised puudused. Esiteks hüpe — see on aeglasem kui jooks. Teiseks, järgnev pidurdamise toiming, kus lõpuks on ju tegemist längu vajuva kehaga, vähendab kiirust, kusjuures jääb ühtlasi taha ka keha raskuspunkt. Seda on võimalik ette viia ainult längu kukkuva keha hooga, mis pidurdamise tõttu on väike. Need kõik on aga tegurid, mis vähendavad keha liikumise kiirust.

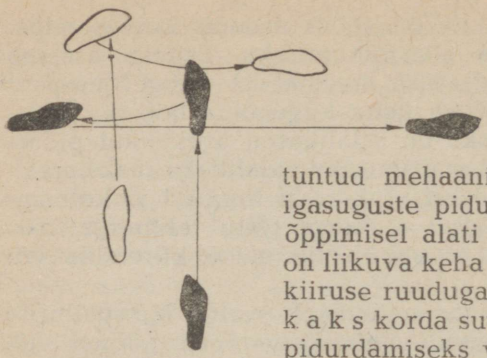
Õige üleminek põrgatamisele toimub järgmiselt: jooksusamm, mille vältel mängija saab söödu, venitatakse pikaks ja madalaks. Pikendatud sammu vältel toimub palli püüdmine ja väljalüke põrgatamiseks. Viimase toiminguga ühel ajal maandub teine etterebitud jalg sammuks. Arvestades seda, et palli püüdmisel on ülakeha koos kätega viidud

palli püüdmiseks ette, siis on selles asendis kõik soodustused vahetuks kiireks edasiliikumiseks. Esiteks asetseb keha raskuspunkt võrdlemisi madalal ja kaugel eespool tõukejalga. Teiseks säilitab keha kogu oma hoo, s. o. liikumiskiiruse. Kolmandaks on jalalihased ärajäänud pidurdamise tõttu võimelised startimiseks vajalikeks maksimaalseiks pingutusiks. Esimesest olukorrast tingitud ja kolmandast põhjusest soodustatud olukorra tõttu tekib iga säärase ülemineku juures tegelikult liikumise kiirendus või start.

Pidurdamise toiminguga on oluliselt seotud korvpallurile hädavajalikud liikumissuuna muudatused ehk põiked. Iga suunamuudatus, mille juures üks sirgjooneline liikumine muudetakse teisesuunaliseks sirgjooneliseks liikumiseks, sisaldab endas pidurdamis- ja startimismomendi. Need on seda ilmekamad ja suuremad, mida suuremaks muutub nurk kahe liikumissuuna, s. o. vana ja uue vahel. Põiked, mis kalduvad vanast liikumissuunast kõrvale 45° piirides, on teostatavad võrdlemisi kergesti eeldusel, et mängija oskab oskuslikult kasutada oma ülakeha. Põikamistehnika on neil juhtudel järgmine. Põikamise ettevalmistavas faasis toimub, nagu pidurdamisegi juures, keha raskuspunkti nihutamine tahapoole, et põikesammuks etteviidud jalg võiks pidurdada vanas liikumissuunas. Kui liikumiskiirus pole suur, piisab enamail juhtudel uue liikumissuuna saamiseks otsustavalt uude liikumissuunda paisatud ülakeha hoost. See toimub ajal, mil pidurdamissammuks määratud jalg on maandunud ette täistallale. Ülakeha paiskamisega uude liikumissuunda viiakse keha selles suunas tasakaalust välja ja saavutatakse loomulik üleminek pidurdamise tegevusest startimisele.

Arvestades seda, et pidurdavalt töötav jalg on ühtlasi esimese tõuke andjaks liikumisel uude liikumissuunda, pole selline põikamine liikumise kiirendamise mõttes kuigi mõjuv. Esimese kiirust asendava tõuke saab keha alles uues liikumissuunas esimesena maandunud jalalt.

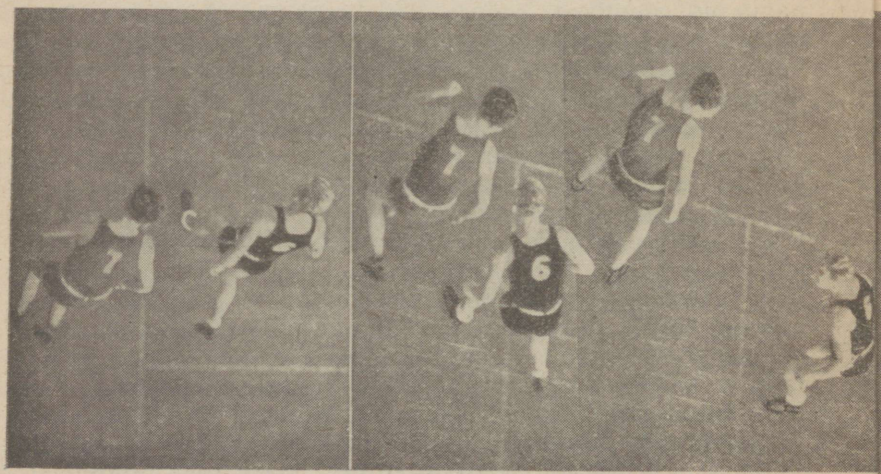
Kogemused näitavad, et põikesammu on parem saabuda väikese kiirusega ja tugev, rebiv start teha ülalkirjeldatud viisil otse põikesammult. See õnnestub loomulikult seda paremini, mida väiksem on põikesammus pidurdava jala kangestav pingutus. Seda ilmestab eriti selgesti üld-



Pilt 7. Kolmest sammust koosneva täisnurkse põikamise sammude skeem.

tuntud mehaanikaseadus, mida tuleks igasuguste pidurdamiste ja põikamiste õppimisel alati meeles pidada. Nimelt on liikuva keha energia võrdeline keha-kiiruse ruuduga. Teiste sõnadega: keha k a k s korda suurema kiiruse juures on pidurdamiseks vajalik energiakulu neli korda suurem kui mingil meelevaldsel valitud võrdluskii-rusel.

Põikesammul kompenseerib põikejalg loomulikult ainult ühe osa kogu keha kineetilisest energiast. Kuid kompen-seeritav osa kasvab seda suuremaks, mida suuremaks muu-tub nurk uue ja vana liikumissuuna vahel. Neist tingimus-

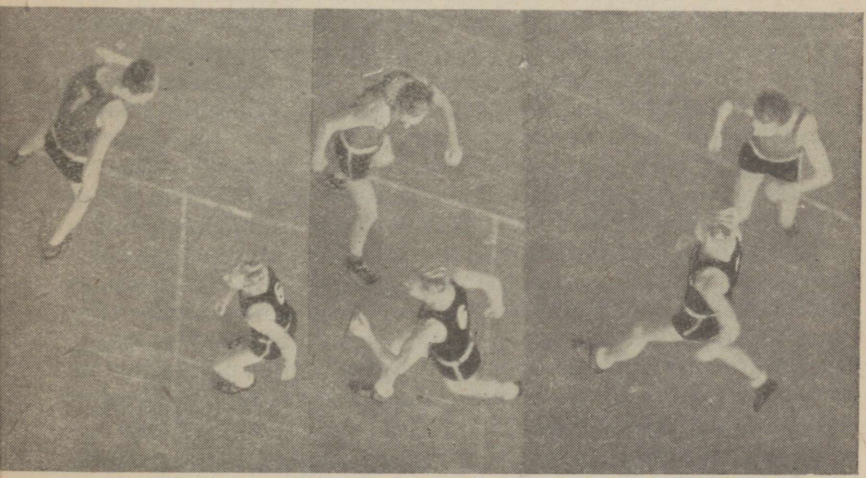


Pilt 8. Kuus momenti 90° põikamisest. Vasakult teine foto näitab pidurdamismomenti, kus forward on ülakeha petmise otstarbel kallu-

test väljudes võib anda järgmisi üldisi soovitusi põikamiste õppimiseks:

1) õppida maskeerima kavatsetavat põikamist;
2) saabuda põikesammu väikese kiirusega;
3) õppida kiiresti startima otse põikesammult.

Põikamised, kus liikumissuuna muutmise nurk on pisut väiksem või suurem kui 90°, pole enam teostatavad ühe jala nn. poolpidurdava pingutamisega. Täisnurkse suunamuutuse juures tuleb täielikult pidurdada keha liikumise hoogu endises liikumissuunas. Selle juures tuleb veelkordselt rõhutada eespoolmainitud mehaanika põhiseadust. Pole mingit kasu ka taktilises mõttes püüda pidurdamist läbi viia täielt kiiruselt ja seejuures kaotada palju aega kuni startimiseni uude suunda. Täisnurkse põikamise juures ei ole võimalik olukorda lahendada ühe või kahe pidurdamissammuga. Siin annab häid tulemusi kolme sammu põikamisvõte (pilt 7). Põikamine kolme sammuga toimub järgmiselt. Liikumisel keskmise ja vähema kiirusega pidurdab põikaja vastavalt pidurdamisele punktis b. Siin jääb viima-



tanud ette-vasakule matkiva kaitse petmiseks. Kolmandal pildil on **toimunud kaks sammu.** *Pildid: 4—6 — start uues liikumissuunas.*

seks, s. o. teiseks pidurdavaks jalaks kaasaliikuva vastasmängija poolne jalg, mis pidurdamise toimingu lõpul võtab üle kogu keha raskuse kandmise. Pidurdamise toimingut on võimalik maskeerida ülakeha painutamisega ette allapoole. Selle võtte abil võib kaitsemängijale sageli jätta mulje kavatsetavast uuest stardist. Kuid mainitud võte raskendab pidurdamist, mida mõnevõrra on võimalik kergendada käe toetamisega pidurdava jala põlvele. Vabalt järgnev teine jalg maandub paralleelselt pidurdava jalaga, kuid viimasest 30—40 sm väljapoole. Jalalaba on pööratud umbes 45° all uude liikumissuunda. Nüüd viiakse suur osa keharaskusest üle sellele jalale. Järgneb pidurdanud jala tagasiminek, mis maandub esimesest põikejalast väljapoole. Selle sammuga jääb keha tasakaalustamata asendisse ja toimub kukkumine uues liikumissuunas. Teiste sõnadega: on saavutatud enamvähem normaalne stardiasend. Järgneb startimine.

Sellel põikesammul ehk nn. „tangosammul" on olulised järgmised momendid. Kuigi pärast pidurdamist kumbki jalg teeb väikese vahesammu, pole pidurdava jala lihased suutnud vajalikul määral lõdveneda. Vahesammud on pingevabad seepärast, et nende tegemisega ei viida keha edasi, vaid ainult muudetakse selle suunda. Seepärast on neid kerge teha ja mängijad armastavad teha neid sammukesi väga kiiresti. Selle tulemusena on järgnev startimine tavaliselt võimalikust aeglasem, kuigi esimene stardisamm tehakse kukkumise vältimiseks kiiresti. Põikamise mõjuvuse ja taktilise edu saavutamise suhtes on väga oluline, et mängija oleks suuteline enne vabale jooksule üleminekut sooritama kolm esimest stardisammu jõuliselt edasiviivalt. Neil põhjusil olgu keharaskuse üleviimine pidurdamissammust aeglasem. On oluline, et üleminevate liikumiste ja esimeste stardisammude rütm oleks k a s v a v, mitte aga kahanev. Iga mängija, tehes põikamisharjutusi, sooritagu pärast põikamist mitte üks, vaid k o l m energilist stardisammu. Selles peitub kogu selle põikamisvõtte mõjuvus. Üldiselt on sama nõue maksev ka kõigi teiste põikamisharjutuste juures.

Järsult ja teravalt suunda muutvad põikamisvõtted on tegelikus võistlusmängus vabaksmängimise võtetena palju tulutoovamad kui tavaline sirge või kaarekujuline vabaks-

jooks. Nad nõuavad aga mängijalt suuremat energiakulu. Seepärast õpivad põikamisvõtteid süstemaatiliselt vaid vähesed mängijad. See on väär arusaam.

HÜPPED JA MAANDUMISED

Korvpallis on kaaluvama tähtsusega ja kasulikumad hüpped üles, s. o. kõrgushüpped nii kohalt kui ka liikumiselt. Otsustava tähtsuse omavad kohalthüpped korvialuses mängus nii kaitsel kui ka ründamisel. Hüppetoiming ise, vähemalt kohalt üleshüpe, on lihtsaimaid ja loomulikemaid kehalisi pingutusi. Seepärast loobume siin selle toimingu kirjeldamisest.

Üldjuhtudel puudub mängijal aeg ja sageli isegi positsiooniline võimalus võtta sügavat lähteasendit hüppeks. Seepärast toimub enamik kohalthüppeid võrdlemisi lühiajalise pingutusena. Mõnevõrra kergendab hüpet energiline käte rebimine üles.

Erandjuhtudel, näiteks palli hankimisel möödavisatud vabaviske, hüppepalli jne. puhul, on soovitav, nii puhkamise kui ka hea hüppe lähteasendi saamise mõttes, toetuda kätega põlvedele. Hüppele üleminekul antakse käte abil ülakehale teatav algkiirendus, mis kergendab jalgade ülestõukavat tegevust. Liigutuste hea koordinatsiooni juures võib mängija selle võtte abil saavutada pisut kõrgema hüppe.

Üleshüpped, milliseid mängija teostab liikumiselt, toimuvad taoliselt hooga kõrgushüppele selle esimestes faasides. Hüppe ettevalmistavas osas toimuvad samad nähtused mis pidurdamisegi juures. Viimased lähtesammud enne äratõuget on keskmise ja väikese hoo juures pikemad, haaravamad ja madalad. Nende sammude vältel viiakse keharaskus taha ja allapoole. Hüppejalg maandub põlvest kõverdatult ette täistallale. Tõukav tegevus algab momendil, mil keha raskuspunkti projektsioon põrandal langeb ühte tõukejala toetuspunktiga. Samaks ajaks lõpeb käte ja vabajala energiline ülesrebimine.

Tegelikus mängus esinevad mitmesugused hüppe variatsioonid, kus järgneval maandumisel kehal puudub tihti tasakaal. Kõik need hüpped nõuavad head tasakaalumeelt ja keha valitsemist, mispärast nende valdamine on olulise tähtsusega. Siin on eriti maksev kord juba toodud väide: hea

korvpallimängija meenutagu oma liikumises ja hüppamises kassi. Tasakaalumeele ja kehavalitsemise harjutused langevad ühte akrobaatilise võimlemise harjutustega.

Hea tasakaalumeel ja kehavalitsemine õhus on paratamatud eeltingimused heaks maandumiseks. Olen jälginud paljude meie meeskondade mängijate kehavalitsemist ja tasakaalustamisvõtteid ning võin märkida, et selles osas on peaaegu ilma erandita patustanud kõik treenerid. Kui leiduski mängijaid, kes hästi valitsesid oma keha õhus, siis nende hulk, kes oskasid hästi maanduda, oli sootuks väiksem. Ometi on hea maandumistehnika mitte ainult hea ja kiire edasiliikumise aluseks, vaid puhtervislikult vajalik jalalihaste ja siseelundite põrutuste vältimiseks. Mispärast meil esinesid säärased nähtused, on seletatav peamiselt sellega, et keha üldettevalmistus — võimlemine, rääkimata akrobaatilisest võimlemisest — puudus üldiselt täiesti või seda kasutati üksikuis meeskondades osaliselt ja süsteemitult.

Mängijad, kes tulid sügisel tundi, asusid kohe õppima söötmist, pealeviskamist ja mängutaktikat. Nende keha oli läbi töötamata. Sellest tingitult ei võinud ükski meie meeskondadest kehatehnikalt ega ka pallikäsitsuselt saavutada kõrget arengut, kuigi viimasel ajal võib märgata üksikute mängijate arenemist selles suunas.

Hea maandumine on hea kehavalitsemise tunnus. Hea maandumine, s. o. maandumine päkkadele, tähendab kukkumist tasakaalustatud kehaasendisse, ning lõpuks tähendab see hästilõdvendatud jalalihaseid enne maandumist. Peaaegu kõik mängijad, kes on saanud teatava hulga kogemusi korvpalliväljakul, on väikeste hüppepingutuste juures ning tegevusetus olukorras (pallita) võimelised maanduma enamvähem korralikult ja pehmelt. Niipea aga, kui mängija hoiab palli või teostab maksimaalse pingutusega üleshüppe, on maandumine kange ning põrutav. See on läbitöötamata ning nõrga tasakaalumeelega keha tunnus. Sellele lisandub otseselt seotuna nõrk pallikäsitsus.

Rasked kehalised olukorrad mängus on aga just need, mille juures on võimalik saavutada kõige mõjuvamaid tulemusi otstarbeka söödu või pealeviske näol. Nii taanduvad need küsimused kehavalitsemise ja tasakaalustamise juurde tagasi, milliste võimete üks kriteeriume on hea maandumistehnika.

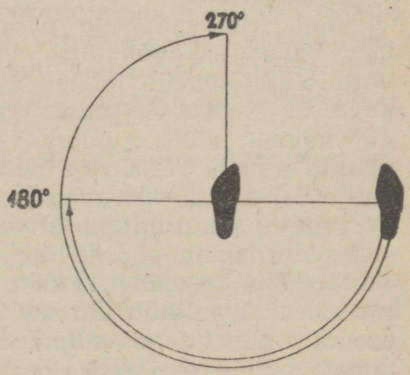
Pööre on korvpallis määrusepärane tehniline toiming, mis annab mängijale, kes valitseb palli, suurema tegevusvabaduse nii söötmise, põrgatamise kui ka läbimurdmise mõttes. Hästi pöördetehnikat valitsev mängija võib ja suudab palli edasi viia pöördega kuni 4 m, olles seejuures võimeline söötma või startima. Kaitsetehnika ja -taktika arenedes on pöörded muutunud järjest tähtsamaiks isikliku taktika võtteiks, mis võimaldavad ründajale rohkem tegevusvabadust ning takistavad kaitset otseselt palli ründamast läbimurde kartusel. Korvialuses ründamismängus on õigesti kasutatud pööre peaaegu ainus, mis tekitab vabu hetki pealeviskeks. Kõrgeklassilise meeskonna mängutaktikas figureerib pööre tihti olulise võttena kui hargneva kombinatsiooni põhielement või veel sagedamini selle variatsioon.

Kõigil ülaltoodud põhjusil on pööre — ja ainult hästi sooritatud ning õigel kohal kasutatud pööre — üks kõrgema mängutaseme põhilisemaid isikliku kehatehnika võtteid.

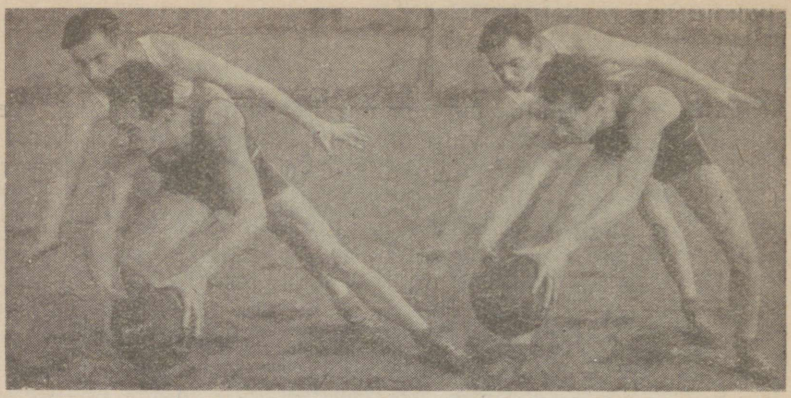
Pöörete lähemal vaatlemisel tuleb arvesse kolm momenti:

1) pöörde sooritamise kiirus;
2) pöörde lõppasend kui lähteasend edasiseks tegevuseks;
3) valitud pöörde kasulikkus.

Pöörde sooritamise kiirus sõltub kahest tegurist — lähteasendist ja ülakeha kasutamise oskusest. Vaadeldes pööret, mis teostatakse sirge nurga all ehk 180° võrra algasendist, võime selle sooritamisel märkida järgmist (pilt 9). Pöördesse minekul lükatakse kogu keha raskus pöördejalale. Üle võttes keharaskuse kandmise kõverdub tugijalg, mistõttu keha raskuspunkt jääb peaaegu samale kõrgusele.



Pilt 9. Skemaatiline kujutus 180° ja 270° pöördest. Pööre sooritatakse, nagu jalgade asendist näha, selg ees.



P i l t 10. Vasakul: pöörde lõppasend üleminekul põrgatamisele samas suunas. Ei sobi kaitse väljapetmiseks, sest keharaskus ei ole pöörde-, vaid väljaastejalal. Paremal: õige pöörde lõppasend, kui pööre on tehtud kaitse petmiseks. Keharaskus on jagatud võrdselt mõlemale jalale.

Üldiselt on tugijala kõverdumine põlvest seda suurem, mida laiemast harkseisust toimub pöördelähe. Samaaegselt paisatakse ülakeha hooga otse pöörde lõpp-punkti suunas. Tekkiva külgkukkumise vältimiseks möödub vabajalg tugijalast pöördesammuks ette. Möödumise momendil algab energiline puusade ja keha pööre, mis lõpeb enne vabajala maandumist ette.

Juhul, kus säärasele pöördele järgneb sööt või avaneb vaba viskevõimalus, jääb keharaskus enam-vähem ühtlaselt mõlemale jalale. Neil juhtudel aga, kus mängija kavatseb sellest asendist lähtuda vahenditult põrgatusele või kaitset selles suunas välja petta, tuleb ka ülakeha pöörde suunas välja viia. Selle võttega tekitatakse kaitsele mulje läbimurde kavatsusest selles suunas.

Esimesel juhul toimub üleminek põrgatamisele dünaamiliselt, pidurdamata pöörde lõppasendisse saabuva keha hoogu. Teisel juhul on mängijal kavatsus uueks pöördeks, mis peab toimuma võimalikult kiiresti. Sel juhul tekivad pöörde lõppasendi suhtes täiendavad nõudmised. Pöörde lõppasend, vaatamata sellele, et ülakeha on kaitse väljapetmise mõttes ette

paisatud, ei tohi olla raskelt tasakaalustatud. Teiste sõnadega: keha raskuspunkt peab jääma enam-vähem mõlema toetuspunkti keskele, kuigi keharaskus asetseb suures ulatuses etteviidud ülakeha tõttu ühel jalal (pilt 10). Uude pöördesse minnes paisatakse ülakeha vanas suunas tagasi, kusjuures see liigub n. ö. radiaalselt ümber keha raskuspunkti. Keha raskuspunkti viimine üle pöördejala toimub kiiresti, sest see ei asetse pöördejalast kaugel ja teine jalg omab head tõukenurka. Raskelt tasakaalustatud asendis on ka keha raskuspunkt viidud tugijalale lähemale või asetseb oma projektsiooniga koguni toetuspunktis. Sel juhul on mängija suuteline keha raskuspunkti edasi viima alles pärast seda, kui ülakeha on paisatud uue pöörde suunas. Teiseks on raskuspunkti üleviimise algul kasutada ainult ülakeha hoog, sest et keha raskust kandnud jalg ei saa kiirendada raskuspunkti horisontaalset liikumist. Selleks puudub tõukenurk või see on väga halb. Pööre ise võib toimuda alles pärast korraliku tõukenurga saavutamist. Seepärast koosneb pööre säärases lähteasendis kahest faasist. Esimeseks faasiks on keha viimine hästi tasakaalustatud asendisse ning teise faasina toimub tegelik pööre.

Vaadeldes toodud kahest lähteasendist sooritatud pöörde kiirust saame järgmise pildi. Vales lähteasendis suudab mängija ülakeha hooga saavutada ainult normaalse lähteasendi ning tugijala tõukega koos pöörde, mille juures keharaskus liigub väga aeglaselt üle pöördejala. Seepärast on saadav pööre aeglane. Õige pöördeasendi juures viib ülakeha hoog keha raskuspunkti kuni pöördejalani või isegi üle selle ning tõukejalg annab soodsa tõukenurga tõttu tugeva kiirendava hoo. See hoog on küllaldane selleks, et mängija võiks uuest pöördest minna vahenditult üle kiirele põrgatamisstardile.

See on pisiküsimus, kuid äärmiselt olulise tähtsusega.

Kirjeldatud pööre teostati näou ees, seepärast võiks seda nimetada pöördeks ettepoole, kuigi siinjuures pole tegemist mingisuguse liikumissuunaga.

Kõik ettepoole teostatavad pöörded leiavad aset positsioonides, kus palli valdav mängija on söödu saamise hetkel seljaga korvi poole. Ülalkirjeldatud pööre sirge nurga ulatuses pole maksimaalne, vaid seda võiks lugeda isegi mini-



P i l t 11. Viis faasi 270° ründepöördest. Esimene faas: pööraja „istub" madala raskuspunkti saavutamiseks. Teine faas: pööraja on kogu keha raskuse viinud pöördejalale. Algab energiline ülakeha pööre, mida vasak jalg toetab lükkega. Peamine hoog pöördeks saavutatakse ülakeha tegevusega. Kolmas faas: pööre on lõppenud ja keha paisatud stardisuunda. Vasak jalg on rebitud ette esimeseks stardisammuks. Neljas

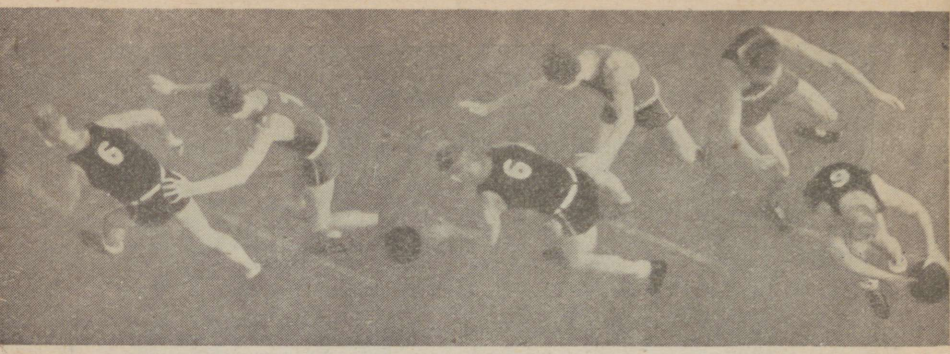
maalseks, kui arvesse võtta pöörde efektiivsuse nõudeid. Läbimurdena kavatsetud, s. o. pöördele järgnenud põrgatuse mõjuvuse mõttes nii ajaliselt kui ruumiliselt peab pööre olema suurem, ja nimelt kuni 220—250° ehk kuni kolmveerandini ringist. Seesuguse pöörde juures maabub tugijalg vastase jalgadega ühel joonel ja põrgatamise lähteks madalalt kaugele etteviidud pall jääb väljapoole kaitse ulatuskaugust. Arvesse võttes mängureeglеid peab pööret sooritav mängija sooritama pöörde puhtalt, puudutamata vastasmängijat. Tegelikus mängus esineb aga sageli kokkupõrkeid, mis on osalt tingitud pöörajast, suuremalt jaolt aga vastasmängijast, kes püüab jälgida pealetungija liikumist.

Siinkohal tuleb paratamatult puudutada üht, kahjuks väga üldiselt arenenud võtet, mis on mängu iseloomu ja määruste vastane. Kahjuks soodustavad paljud kohtunikud säärast mängu, seejuures lähemalt analüüsimata oma tegevuse ekslikkust. Nimelt on kaitsemängijail muutunud massiliseks



faas: esimene stardisamm eelmisel fotol ei olnud täiesti soovitavas stardi suunas. Siin toimub teisel stardisammul pool-ülejalasamm ja kukkumine vajalikus suunas. Viies faas: üleminek vabale jooksule. Väärib tähelepanu kaitse liikumine, kes täpselt matkib pööraja tegevust. Eriti tuleb juhtida kaitse tegevuses tähelepanu tema vaatele. Kaitse jälgib pidevalt vaid pööraja jalgu, sest need on ainsad, mis oma tegevusega ei peta kaitset.

harjumuseks seljaga pealetungi suunas olevale ning söödu püüdmiseks ettekummardunud mängijale tagant üle keha kummarduda ja tihti isegi oma käsi paigutada pealetungija kätele. Sellega raskendatakse pealetungija söödu andmise, pöörde tegemise või isegi normaalasendisse tõusmise võimalust. Paljud kohtunikud vilistavad püstitõusvale või pööret sooritavale pealetungijale isegi vea kokkupõrke eest. Korvpalli põhiline reegel aga märgib et, k a i t s j a p e a b m ä n g i m a p a l l i, m i t t e a g a m e e s t, milline põhimõte on mitmel korral ja kujul fikseeritud määrustikus. Näiteks on „jälgiv kaitse", kus võib puududa isegi isiklik kontakt, määrustikus tõlgitsetud isikliku veana, sest et seal on tegemist meest ja mitte palli mängiva kaitsega. Siin aga, kus kaitsja kogu oma keha ja kätega klammerdab pealetungija keha, haarates teise otse maadlejalikult sülle, ei saa juttugi olla palli mängivast kaitsjast. Iga niisugune toiming on kõige jämedam mängumääruste rikkumine ja seega alati kaitsja isiklik viga. Ükski kohtunik



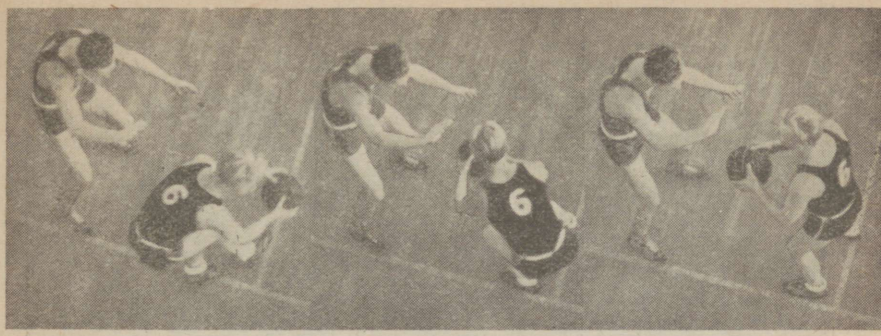
Pilt 12. Seeria algab paremalt vasakule. Esimene faas: algseis. Teine faas: pööraja „istub" pöördejalale, algab ülakeha pööre ja parema jala lüke. Kolmas ja neljas faas: pööre. Vaadake, kuidas mängija on tõmmanud kokku kõik kehaosad pöördetelje (jala) lähedale, et vähendada pöörlemisel tsentrifugaaljõudude tasakaalust väljakiskuvat

ei tohi jätta säärast viga vilistamata, sest see soodustab lubamatult jõulist mängu ja pidurdab mängu arenemist.

Teine liik pöördeid toimub asendist, kus pealetungija on näoga pealetungi suunas. Et sellest asendist pöörded on läbitungiva iseloomuga, siis on need tavaliselt põrgatamiste lähteks (pilt 11).

Jalgade asetus pöörde lähteasendis on paralleelne ja neis tingimusis alati eelistatud teistsugusele jalgade asetusele. Paralleelse jalgade asetuse peamine paremus seisneb võimaluses teostada läbimurdepööret nii paremalt kui vasakult. Teistsugune lähteasend võimaldab ainult pööret ühes suunas, nimelt selg ees üle esimese jala. Kogenud kaitsja märkab seda kohe ja asub vastavalt selle võimaluse likvideerimisele.

Kirjeldatav pööre ise toimub lühidalt järgmiselt. Keha raskus lükatakse tervenisti pöördejalale, kusjuures viimane on üsna tugevasti põlvest kõverdatud. Samaaegselt lükatakse üle raskuspunkti ette puusavöö. Ülakeha jääb paigale peaaegu kuni selle liikumise lõpuni, mil ülakeha sirgeneb. Tõukejala tõukel ja ülakehaga antud hoo mõjul teeb keha järsu 180—230°-lise pöörde, mille vältel keha raskuspunkt liigub ülakeha abiga üle toetuspunkti liikumissuunda. Järgneb tugijala maandumine ja palli väljalüke põrgatamiseks. Viimane



mõju. Neljandas faasis algab keha väljapaiskamine stardi suunas. Viies faas: pööre on lõppenud ja jalg on maandunud. Pall on lükatud madalalt kaugemale ette (et ei jääks startimisel jalgu) enne, kui pöördejalg on tõusnud põrandalt. Kuues faas: põrgatamine.

peab toimuma vastavalt määrustiku nõudele enne pöördejala vabanemist maast. Kui stardisamm, milleks on pöördesamm, on pikk, siis tihti lükatakse pall liiga lähedale esimese jala juurde maha. See vähendab stardi kiirust. Pall peab minema käest seesuguse nurga all, et järgmise põrkelükkeni saab spurtida täie jõuga (pilt 12).

Pöörete sooritamisel peab mängijal olema selge, milleks need on kavatsetud. Pöörded, mis on määratud kaitse väljapetmiseks, teostatakse sirge nurga all, s. o. 180°-listena. Läbimurdepõrgatused seevastu peavad olema 220°—250°-lised, sest et ainult sel korral on läbimurre võimalik. 180°-line pööre on läbimurdepöördena halb, sest pealetungisuuna saavutamine toimub laia kaarliikumisena, mis annab kaitsele küllalt aega ja ruumi ataki pareerimiseks. See on tüüpiline pisidetail, kuid väga olulise tähtsusega.

Siinkohal tahan märkida veel üht „pööret", mis esineb üsna tihti. See on nimelt juhtum, kus mängija kaitsja kiire atakeerimise juhul ei reageeri pealetungipöördega, vaid instinktiivselt astub sammu taha, n. ö. taganeb atakeeriva kaitsja eest. Koos sellega viiakse keharaskus tagumisele jalale ja õige pöördejalg jääb tugijalaks. Sellises hädaseisus ei jää mängijal järjest läheneva kaitsja tõttu enam muud teha, kui vastasele selg pöörata ja viivitamata ära sööta (pilt 13).



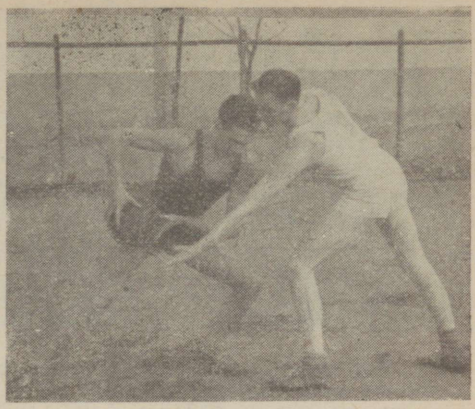
Pilt 13. Palli valdava mängija vale „pööre" (samm tagasi) ja selle tulemus! Vasakul lootusetu olukord palli kaitsmiseks. Paremal fotol on kujutatud pisut parem, kuid samuti täbar olukord pärast sammu taha. Keharaskus on endiselt taga, mistõttu tegutsemisvabadus on piiratud.

Siit ja eespoolöeldust järgneb üldine reegel: keha raskuspunkt ja tasakaalustus asendeis, kust kavatsetakse teostada pööret, peab alati olema suunatud pöördejalale, mitte kunagi aga ümberpöördult.

Viimasena kirjeldatud hädaseis on kergesti välditav juhul, kui keha raskuspunkt jääb pöördejala lähikonda ja ülakeha on ees. Ainult pall tuuakse taha puusa juurde varju. Kui kaitsja püüab palli sealt hankida, teostatakse pööre selg ees. Asend võimaldab kiire pöörde. Võte on eriti mõjuv, sest pealetungija ja kaitsja liikumise suunad on vastupidised (pilt 14).

Pöörete õppimisel on kolm faasi. Esimeses mängija tutvub pöördetehnikaga ja õpib pöördeliikumiste lõppasendeis hea tasakaalu saavutamist või üleminekut põrgatamisele.

Teises õpib mängija pöördeid, kuid juba tegevuseta seisvast mängijast mööda mängides. Mängija asemel võib algul kasutada üht või kaht inimkogulist ruumi täitvat eset. Selles faasis peab mängija õppima pöörde puhtust. Teiste sõnadega: ta ei tohi pöörde tegemisel ühegi kehaosaga puudutada seis-



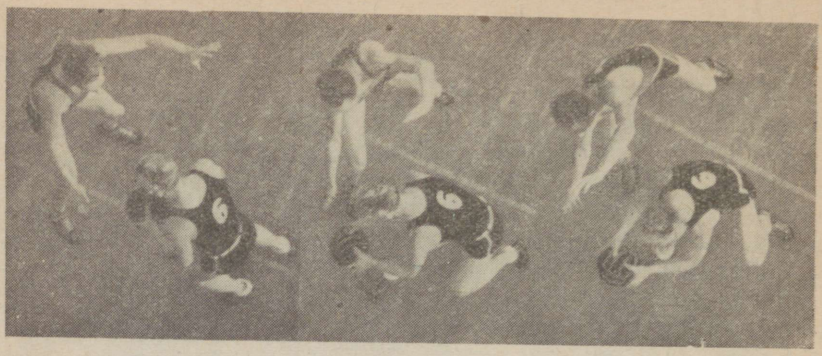
Pilt 14. Õige asend palli kaitsmiseks. Keharaskus on esimesel, s. o. pöördejalal. Seetõttu on alati võimalik ründepöörde sooritamine atakeerijast möödumiseks.

vat eset (kaitsjat). Selles faasis õpitakse lisaks pöörde puhtusele veel head dünaamilist üleminekut põrgatamisstardile. Põrgatamisstardi pikkus olgu alati vähemalt kolm energilist stardisammu. Algul tehtagu seda ilma pallita, hiljem palliga. Viimasel juhul tuleb teravalt jälgida kogu toimingu reeglipärasust, s. o. pall peab põrgatamiseks käest lahkuma enne, kui pöördejalg tõuseb maast.

Kolmas faas käsitleb pöörde kiirust. Kaitsemängija ei seisa enam paigal, vaid liigub pöörde sooritaja suunas. Algul on see liikumine tasane käimine, kusjuures pööraja võib alata pööramist 0,75—1 m kauguselt. Mida väiksem on see vahe, seda kiirem peab olema pööraja. Hiljem peab mängija suutma ära pöörata tasase või keskmise jooksuga saabuvast kaitsjast, kusjuures pööre võib alata momendil, mil kaitsja on saabunud 0,75—1 m kaugusele. Lõpuks peab pööraja olema suuteline teostama läbimurdepööret juhul, kui kaitsja läheneb eemalt ettevaatlikult poksisammul [1] ning kasutab liginemiseks suurendatud kiiret poksisammu või madalat lühikest hüpet. Pööre peab toimuma momendil, mil kaitsja on liginemise sammuks juba lähtunud. Vastasel korral võib see olla ainult kaitsja petteliikumine pealetungija pöördesse meelitamiseks.

Samuti nagu pöörded, on ka sukeldumised pealetungi-, s. o. läbimurdevõteteks. Kuigi sukeldumised näivad lihtsamatena, on ometi hästi sooritatud sukeldust niisama raske teos-

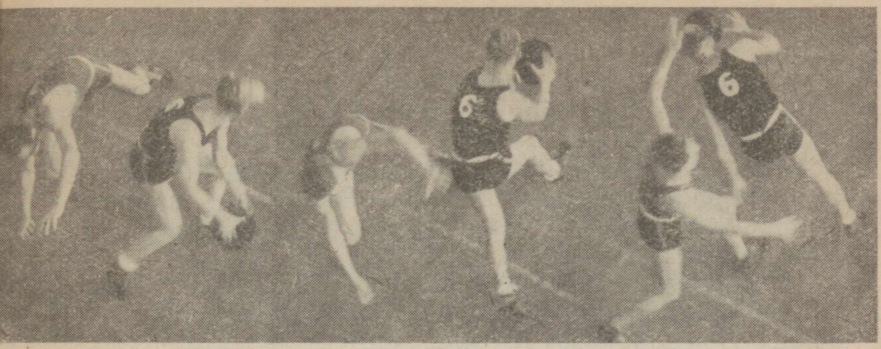
[1] Vaata: Individuaaltaktika kaitses.



P i l t 15. Kombineeritud ründevõte sukeldumisest ja pöördest. Faasid 1—2: katse sukeldumiseks, mida kaitse õigeaegselt märkab ja pareerib. Tegelikult on see põrgataja pettemanööver, sest fotol 2 on selgesti näha, et keharaskus on tagumisel, s. o. pöördejalal. (Muide, ründaja võib vaatamata sellele saavutada läbimurde, kuigi pisut hilinenult, juhul, kui kaitse hilines sukelduse pareerimisega.) Ründaja saa-

tada kui head pööret. Sukeldumine kujutab endast äärmiselt madalat, kaugele etteviidud ülakehaga startimist koos palliga. Seda kasutatakse juhul, kus kaitse omab püstist kehaasendit ja kui käed on ülal. Sellist asendit võib näiteks saavutada petliku pealeviskeliigutusega. Hea ja õige sukelduse olulisemaks eeltingimuseks on nõue, et sukelduja peab suutma vähemalt oma pea kuni õlgadeni läbi viia kaitsja käest ja kehast moodustatud tasapinnast. Mida madalamalt mängija sukeldub, seda rohkem aega on tal üldiselt kasutada mainitud tasapinna läbimiseks. Teiseks on sukeldumine seda mõjuvam, mida lähemal kaitsjale see teostatakse. Neil juhtudel kaitsjal puudub võimalus hakata liikuma risti sukeldussuunaga. Teeb ta seda siiski, kukub ta sukeldujale tagant selga ning teeb vea. Veast hoidumiseks võib kaitsja ainult ümber pöörata ja järele startida. Sel juhul jääb ta tavaliselt hiljaks. Sukelduste juures võib vea teha ka sukelduja, nimelt juhul, kui kaitsja suudab enne oma käed alla tuua või isegi ette kallutada. Sel juhul jookseb sukelduja peaga kaitsjale n. ö. sisse.

Sukelduse algfaasis on oluline palli varjamine, mis jäetakse rinna alla. Alles sukeldussammu sirgenemisel sirutab



vutas sukeldussammuga oma taktilise eesmärgi: tõmbas kaitse raskesti tasakaalustatud asendisse. Faasid 3 ja 4: ründaja läheb energilise ülakehapöördega läbimurdele teiselt poolt kaitset. Jalad pole veel liikunud. Faas 5: pöördesamm ja palli väljalüke põrgatamiseks. Faas 6: väljapetmise tõttu kaitsemängija hilines. Läbimurre on õnnestunud.

käsi palli madalalt ette, seda parajasti nii kaugele lükates, et täieliku spurdi juures pall ei jääks takistavalt jalgade ette.

Sukeldumistel kahe kaitsja vahelt pole madal start nii väga soovitav, sest tuleb arvestada paratamata kokkupuutumist kokkutõmbuvate kaitsjatega. Sukelduja huvides on vältida seesugust kokkupuutumist, sest kaugele etteviidud keha tõttu järgneb alakeha ja jalgade tegevusvabaduse takistamisel paratamatult kas sukelduja kukkumine või mittejõudmine pallini, mis tähendab palli kaotamist. Arvestades seda on soovitav sukelduda õlgadega vertikaaltasapinnas ning sukeldussamm teha võimalikult rinna alla rebitud põlvega. Õlgadega enam-vähem vertikaaltasapinnas sukeldumisel on see paremus, et mängija katab oma kehaga selja taha jääva kaitsja ning võib arvestada atakki ainult ühelt kaitsjalt. Igal juhul kuuluvad säärased sukeldused kehatehnika ja pallikäsitsuse kõrgemasse astmesse ning iseloomustavad mängija virtuooslikkust. Hästi sooritatud, on need ohtlikemaid läbimurdevõtteid.

Harjutades sukeldusi tuleb alata kõige lihtsamast, s. o. mängija läbistartimisest ca 1—1,25 m laiusest ning 1,70 m

kõrgusest avast. Neid harjutusi teostatagu algul ilma palliita. Hiljem võib ava kõrgust järk-järgult madaldada kuni 1,40—1,30 m-ni, samaaegselt vähendades ava laiust kuni 0,8 m-ni. Kui mängija sooritab seda juba korralikult, tuleb samu harjutusi sooritada palliga. Nagu eespoolgi mitmesuguste startide juures, on ka sukeldumisel, mis lõpuks kujutab endast virtuooslikku startimist kõige raskemates tingimustes, nõutavad kolm energilist stardisammu pärast sukeldumist.

Kui mängija valitseb ülaltoodud harjutusi hästi ja vastavalt põrgatamisstardi määrustikule, võib ta alustada sukeldumist viimisteldavate harjutustega.

Sukeldusava valitakse niisama suur kui algul, kuid maha paigutatakse pehmelt polsterdatud plank — algul ca 10 sm kõrgune. Pehme polsterdus on tarvilik jalgade põrutamise vältimiseks. Nagu eespoolgi, nii sooritatakse siingi kõik harjutused ka hiljem (kui alumine takistus on tõstetud kõrgemale) ilma pallita. Läbitavat ava vähendatagu nii kõrguses kui ka laiuses vastavalt mängijate võimete arengule. Alles siis, kui mängijad on saavutanud küllaldase vilumuse ja kiire stardiliikumise, sooritatagu samu harjutusi palliga, silmas pidades mängureegleid. Alumise barjääri kõrgenedes muutuvad sukeldused läbihüppeiks. Madalalt teostatud sukeldused, kus keha raskuspunkt jääb ka sukelduse lõppfaasis madalale, nõuavad väga tugevaid ja hästiarenenud jalgu, mis on võimelised hästi tegutsema ka siis, kui põlved on tugevasti kõverdatud. Jalgade harjutuse tegemisel on omal kohal vene rahvatantsu sammud. Neist on soovitav valida säärased, kus väga tugevad pingutused vahelduvad kiires rütmis lõdvendushetkedega.

Vanadel täiskasvanud mängijail, kelle keha pole täielikult läbi töötatud, on raske saavutada suurt virtuooslikkust. Sukelduste õppimine peab algama varakult noores eas, kui poisilik keha on äärmiselt lahtine ja kiirelt kohanev.

Puberteediajajärgul ja hiljem, mil noore keha kasvab paari aastaga kondikavalt mehe kehaks, on otsustav tähtsus. Sel ajajärgul lihased ei suuda areneva kondikavaga sammu pidada. Kuid see on ajajärk, kus kõige teravamalt peab silmas pidama keha arenemise tingimusi, nimelt tasakaalumeelt, keha valitsemise oskust õhus jne., sest kõiki neid

tingimusi peab keha kogema uuesti, kuna meil on tegemist uue kvaliteediga mitte ainult füsioloogilises, vaid ka psühholoogilises mõttes.

KUKKUMISED

Korvpallis tuleb paratamatult kukkumisi arvestada. Kukkumised tekivad kahel põhjusel: 1) puudulikust tasakaalutundest ja puudulikust keha valitsemisest ja 2) kokkupõrkeist vastasmängijatega.

Lihtsamad kukkumise põhjused, nagu ettepandud jalg või komistamine, on, erandolukordi mitte arvestades, hea kehatehnika juures tavaliselt täiesti välditavad. Seevastu ettearvestamatul kokkupõrkel õhus võib tekkida kõige raskemat liiki kukkumisi. Üldiselt on kukkumise juures nõudeks, et juhul, kui see on vältimatu, kukutaks täiesti lõdvendatud lihastega. Mitte mingil juhul ei tohi kukkumise kartusest kangestada lihaseid, sest seesugusele kukkumisele võivad järgneda rasked kehalised vigastused. Kui kukkumine on paratamatu, suudab mängija enne maandumist õhus mõnevõrra oma kehaasendit parandada.

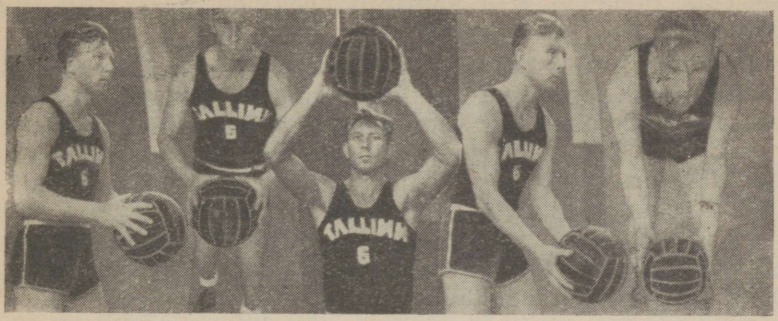
Üldiselt kõigil kukkumistel on eelistatud kukkumised enam-vähem külgede suunas, missuguse kehaasendi mängija peab saavutama õhus. Kõige raskemad on kukkumised selili, sest sel puhul ei saa kasutada käte ja jalgade abi kukkumise pehmendamiseks. Sääraseid asendeid püüdku mängija likvideerida pooleldi küljeli kukkumisega. Kukkumistel ette on esimeseks nõudeks säästa põlvi. Selleks püütagu kukkuda võimalikult põlvest ärakeeratud jalaga, langedes reie ja sääre välisküljele. Ühtlasi õppigu mängija julgemalt kasutama käsi kukkumise pehmendamiseks. Hea treener peab neid küsimusi väga teravalt jälgima, sest neist sõltub mängijate tervis ja lõpuks kogu meeskonna esinemine. Kukkumisharjutusi tuleb aeg-ajalt võtta treeningukavasse täiesti teadlikult ning neid harjutada matil.

Ohu juures ei saa silmi kinni pigistada ja sellest vaikida, vaid ümberpöördult, sellega tuleb tutvuda ja õpetada mängijaid sellega kohanema ja sellesse õigesti suhtuma.

PALLI PÜÜDMISE TEHNIKA

Palli püüdmise tehnika on mängu põhielement ning selle täielik valdamine otsustavamaid kriteeriume mängija kvaliteedi määramisel. Püüdmise tehnikas pole oluline ainuüksi palli saamine või püüdmine, vaid see on ühtlasi põhiliseks eeltingimuseks söödule ja viskele, sest see on nii söödu kui ka pealeviske lähteasend. Sõna „püüdmine" ei iseloomusta seda tegelikku toimingut, mida mõistetakse selle all. Sõna „püüdma" tähendab midagi taga ajama, kinni haarama. Vaadelge võhikut palli püüdmisel. Ta tegelikult p ü ü a b, haarab palli. Me teame, kuidas see tal õnnestub. Siin on tegemist sõna täpse tähendusega. Korvpallis on olukord teine. P a l l i e i p ü ü t a, v a i d l e n d a v p a l l s u r u b i s e o m a h o o m õ j u l e n d m e i e k ä t t e. Seega siin on tegemist hoopis teist liiki toiminguga. Püüdmisel on ettesirutatud käed õlgadest kuni sõrmede tippudeni täiesti pingevabad. Saabuv pall puudutab kõige enne sõrmede viimaseid liigeseid umbes $^1/_3$ kaugusel sõrmede tippudest. Samal ajal algab käte tagasiliikumine küünarnukist kõverdudes. See tagasiliikumine on järjest väheneva kiirusega, mistõttu pall surub end tervenisti vastu sõrmi ja päkkade viimaseid liigeseid. Sel momendil on pall tegelikult püütud, sõrmede surve vastu palli kõveneb ainult palli hoidmiseks. Ülejäänud hoog pidurdub järsult, kusjuures nõtkumine toimub vajaduse korral randmeist. Ü l d i s e k s n õ u d e k s o n, e t m i d a t u g e v a m o n s ö ö t, s. t., m i d a k i i r e m i n i p a l l l e n d a b, s e d a l õ d v e m i n i t u l e b s e d a p ü ü d a. Tihti võib, eriti tugevate söötude püüdmisel, märgata mängijate kartust ja mängijad kangestavad lihased. Siis kas palli ei püüta või see saadakse kätte mi.mekordse püüdmisega.

Üldiselt võtavad palli püüdmisest osa ainult sõrmed ja päkkade esimesed liigesed. Mitte kunagi ei satu pall kokkupuutesse peopesadega. See võib ette tulla ainult erandjuhtudel, nimelt palli hankimisel ühe käega, ja ka sel juhul



Pilt 16. Palli käeshoidmine. Kolmel esimesel pildil pall kaetakse pealt, kahel viimasel alt. Vastavalt rinna- või altvöö-söödu püüdmisel muutub käte asend. Keskmine pilt näitab, et palli hoiavad vaid sõrmed, mis kogu oma pikkuses liibuvad palli külge, ja päkad, mis vaid esimese liigese ulatuses puudutavad palli. Peopesad jäävad alati ja igas olukorras kahe käega palli valdamisel pallist eemale!

alles siis, kui pall on tegelikult juba püütud ja sellele on tarvis kindlamat alust. Kõik mängijad, kes kasutavad palli püüdmisel peopesi, on halvad söötjad ja korvi viskajad, sest ka visketehnikas esineb nõue, et peopesad oleksid pallist eemal (pilt 16).

Püüdmisviis jaguneb üldiselt kahte ossa.

Erinevus nende vahel pole mitte püüdmistehnikas, vaid käelabade asetuses püüdmisel.

Nii kuuluvad esimesse ossa kõik püüdmised, kus pall saabub mängijale rinna kõrguselt või kõrgemalt, kaasa arvatud püüdmine hüppega.

Teises osas on need söödud, mis mängija saab allapoole rinda kuni mööda maad veerevate või hüplevate pallideni. Neile kahele punktile lisanduvad veel noppimised ja ühe käega püüdmised.

Rinnasöödu püüdmine

Rinnasöödu ja teiste samasse jaotusse kuuluvate söötude püüdmisel on käelabad asetatud peopesadega allapoole. Käed asuvad lähestikku ja paralleelselt. Sõrmed on suunatud 45—60 ° nurga all horisondist kõrgemale.

TRÜ Raamatukogu

Ettesirutatud käte õige vahe püüdmiseks saavutatakse siis, kui, olenevalt käte suurusest, päkkade tipud asetsevad üksteisest 2—5 sm kaugusel.

Püüdmisel tuleb märkida kaht olulist punkti. Esiteks peab püütud pall „jagunema" ühtlaselt mõlemale käele. Väär on säärane püüdmine, kus suurema osa pallist püüab üks käsi, kuna teine käsi jääb toetavalt kõrvale. Teiseks oluliseks punktiks on nõue, et palli haaramine mõlema käega oleks täiesti sümmeetriline, s. t. esimese käe iga üksik sõrm olgu palli liikumise suunas niisama kaugel teise käe vastavast sõrmest. Lõpuks asetsegu mõlema käe nimetissõrmed peaaegu ühel joonel päkkadega.

Kõigil neil kolmel viimatimainitud punktil pole aga palli püüdmisel otsustavat tähtsust. Palli võib püüda hästi ja tehniliselt õigesti, täitmata peaaegu mitte ühtki neist kolmest nõudest. Need nõuded tulenevad palli käeshoidmise viisist söötmisel või pealeviskel. On loomulik, et mängija, kes püüdmisel ei täida kolme viimast tingimust, peab parandama käte asendit pärast püüdmist vastavalt neile tingimustele. Ei tee ta seda, kuid siiski sooritab söödu või koguni pealeviske, on tehtud sööt ebatäpne ja pealevise kaugel tabamusest. Käte asendi parandamine vajab aega ja tähelepanu, mida aga vastane väga sageli ei võimalda.

Mängijad kontrolligu pidevalt oma käte asendit püüdmisel. Teadliku pideva jälgimise juures saavutatakse õige püüdmisasend kiiresti.

Kõigi palli püüdmiste lõppasend on rinna kõrgusel ees. See on ühtlasi lähteasend sööduks või pealeviskeks. Kõik pallid, mis tulevad õlgadest või peast kõrgemalt, püütakse samuti ettesirutatud kätega, kusjuures käelabade ja sõrmede asetus vastab eespoolkirjeldatud nurgale. Mida kõrgem on palli lend, seda lühem on tee, mida käed võivad teha pidurdamiseks palli lennu suunas. Seda asendavad randmed. Käed teevad ainult kaarliikumise palli toomiseks lõppasendisse. Väga kõrgete pallide püüdmisel, kus mängija lisaks maksimaalsele hüppele peab käed pallini küünitamiseks täiesti välja sirutama, on ainsaks pidurdamise liikumiseks käelabade randmest tahapaindumine. Mida elastsemad ja painduvamad on sõrmed ja käeranne, seda kindlam on püüdmine. Hästi püüdmise tehnikat valitsev mängija

suudab peaaegu kõik pallid püüda ainult käerandmetehnikaga. See on üldiselt kasulik söödu- ja visketehnika mõttes, mispärast seda on soovitav arendada.

Altvöö-söödu püüdmine

Nagu mainitud, on altvöö-söödu püüdmisel oluline erinevus kirjeldatud rinnasöödu püüdmisest selles, et käelabad on asetatud teisiti. Käed on sirutatud pingevabalt ette, peopesad ülespoole ja kogu labakäsi koos sõrmedega moodustab rõhttasapinnaga 45—60 ° nurga. Nõuded käte kauguse suhtes on samad, ainult selle vahega, et käte viimased sõrmed hoiavad kokku. Üldse on sellel söödu vastuvõtusirutusel väga palju sarnasust igapäevases elus laia nõu või kristalli vastuvõtmisega, eriti kui seda tuleb vastu võtta madalast asendist.

Palli altvöö püüdmine on üldiselt raskem kui rinna kõrguselt, ja seda järgmistel põhjustel. Esiteks ei saa käsi, eriti madalate pallide juures, kasutada pidurdamisliikumise tekitamiseks. Teiseks ja olulisemaks raskuseks on pingevabade käte korral randmete võrdlemisi ebasoodus asend korralikuks pikaks pidurdamiseks randmega. Seepärast peavad siin suurema töö tegema sõrmed.

Püüdmise tehnika muutub seda raskemaks, mida madalamalt pall tuleb, sest mängija peab tähelepanu pühendama ka keha tasakaalu säilitamisele. Mis puutub mööda põrandat hüplevate pallide püüdmisse, siis on see sarnane altvöösöödu püüdmisega. Raskendavaks asjaoluks on palli perioodiline liikumiskõrguse muutumine, mistõttu mängija peab võrdlemisi lühikese aja vältel leidma püüdekõrguse. Mööda maad veerevaid palle on nende kindla liikumissirge tõttu kerge püüda.

Söötude püüdmise tehnika liikumisel, näiteks jooksul, on sama mis seistes. Esile kerkivad ainult nõuded kehatehnikas. Nimelt peavad käed sooritama püüdmise üksinda, väljaspool jooksust tingitud kehalist rütmi. Palli püüdmise momendil on soovitav teha pikendatud samm, et võita aega söötmiseks või palli üleviimiseks reeglipärasele põrgatamisele. Lähemalt on see käsiteldud kehatehnika osas „Pidurdused ja põiked" lk. 30.

Kõige raskemad püüdmistehnilised võtted tuleb mängijal sooritada kiirust pidurdamata liikumisel vastu või küljelt veerevate või hüplevate pallide püüdmisel.

Siin on mängijal, esiteks, vähe aega palli õige liikumiskõrguse määramiseks, teiseks, tuleb pall noppida jooksult, mis nõuab väga head keha valitsemist, ja kolmandaks, mängija peab palliga sooritama määrustele vastava toimingu, s. o. söötma või üle minema põrgatamisele reeglipäraselt.

Määrusepäraselt kasutada oleva aja lühiduse tõttu toimuvad viimatikirjeldatud püüdmised ainult pidurdamisliigutusega randmest.

Palli noppimised

Noppimine on palli püüdmine, kus mängijal on väga vähe aega palli liikumise suuna määramiseks, või, õigemini, mängija peab ette määrama palli liikumise suuna. Noppimine on maast põrkuvate pallide võimalikult madal, kuid siiski õhust püüdmine vastavalt põhimõttele — pall surub end ise oma hooga kätte. Kõik noppimised tehakse randmetehnikaga.

Noppimiste ja püüdmiste vahel on raske vahet teha, kuid neid võiks eritella järgmiselt. Püüdmisel hangitakse pall horisontaalselt või sellele lähedasest lennusuunast, noppimisel püütakse pall vertikaalselt lühikeselt lennult. Vastavalt sellele nopitakse pall seda kätega pealt kattes. Sisuliselt on see rinnasöödu püüdmine randmetehnika abil. Vabalt mahakukkunud palli noppimine, ka siis, kui see asetseb mängijast 1—2 m eemal, ei ole eriti raske.

Virtuoosliku noppimistehnika hulka kuulub aga vastaselt põrgatatava palli noppimine.

Peamine raskus sellises noppimises seisab selles, et mängijal on äärmiselt vähe aega põrgatatava palli põrkepunkti määramiseks ja oma liigutuste ajastamiseks.

Edasi võime märkida veel üht liiki palli hankimist, mida ei teostata noppimistehnikaga, kuid mis oma olemuselt on siiski seda.

Ka siin hangitakse pall selle madalast hüplevast asendist, kuid ühe käega. Säärased olukorrad tekivad siis, kui hüp-

lev pall on ühe käe vaba haarde ulatuses, kuid otse vastasmängija juures, ja palli hankija ei taha positsiooniliste paremuste pärast sukelduda palli noppimiseks kahe käega. Sel juhul mängija pidurdab palli selle liikumise suuna suhtes poolküljelt, nii et pall jääb hetkeks vastu sõrmi ja päkka pea.uma ning lükatakse samaaegselt teise käe suunas liikuma. Palli hoo pidurdab teine käsi ning pall püütakse samal momendil järele tulnud käega. Olgu märgitud, et hankiv käsi teeb tegelikult söödu teisele käele ega ole palli lennu ajal mitte selle küljes. Kui hankiv käsi jääb palli lennu ajal palli külge, siis on püüdmine raskendatud. Vastavalt sellele, kas pall hangitakse ees- või tagapool õlgade vööd ning olenevalt palli hankemomendi liikumise suunast, muutub ka hankekäe asetus, mistõttu selle kirjeldamine viiks liiga pikale. Nagu varem, nii siingi ei puuduta peopesad palli.

Püüdmised ühe käega

Ühe käega püüdmised ei oma korvpallis mängutehnilise võttena olulist tähtsust. Vajadus nende järele on minimaalne. Mängijad võivad neid õppida seoses hankimiste ja hüpitustega korvi all, kuid treenereil pole mõtet neid lubada kasutada iseseisva võttena.

Püüdmisharjutused

Püüdmisharjutused teostatakse suures enamuses koos söötmisharjutustega. Iga hooaja algul on soovitav süstemaatiliselt pühendada tähelepanu püüdmisharjutustele, sest, nagu mainitud, on perfektne püüdmine vastavalt varem-kirjeldatud tingimustele üheks olulisemaks eelduseks täpsete korvivisete saavutamiseks. Püüdmisharjutused algavad rinnasöödu püüdmisest, kusjuures palli lennukiirust suurendatakse seda mööda, kuidas areneb püüdmistehnika. Heaks püüdmistehnika valitsemiseks võib lugeda järgmise harjutuse kindlat, kartuseta ning pingevabade lihastega täitmist.

Söötja asub püüdjast eemal ca 4—5 m ja annab maksimaalse tugevusega haaksööte kas lühikese või pika haak-

söödutehnikaga. Oluliseks tingimuseks on, et need söödud oleksid täpsed ja antud normaalasendisse, s. o. rinna kõrgusele. Rinnasöötude püüdmise tehnika on enam-vähem igal mängijal selge. Kuid juba söötude püüdmisel altvöösse, eriti põlvede kõrgusel, võime märgata raskusi parematel meeskondade juures.

1940./1941. aasta hooajal Eesti NSV esindusmeeskonda treeningusse rakendades selgus, et hulk esindusmeeskonna liikmeid polnud suutelised sääraseid sööte püüdma, kaotades kuni 30 protsenti pallidest.

Põhjus oli selge. Altvöösse saabuvaid sööte on võistlusel palju vähem ja nende püüdmine on raskem. Võistlusel vajab aga mängija ja saab tavaliselt sääraseid sööte kõige raskemates tingimustes või otsustavais faasides, kus kindel palli püüdmine on olulise tähtsusega. Sääraste söötude püüdmiseks pühendatagu niisama palju tähelepanu kui rinnasöödu püüdmisele.

Lühikeste ja väga mitmesuguse kiirusega söötude püüdmiseks on nõutav, et mängija reageeriks kiiresti. Selle arendamiseks on järgmine harjutus varbseinal. Mängija asetub varbseinast, vastavalt oma võimeile, kuni 3 m kaugusele ning hakkab söötma puhta randmesöödutehnikaga vastu seina. Vastavalt sellele, kuidas pall põrkab seina pulkadelt, peab mängija reageerima ja palli püüdma sealt, kuhu see põrkest lendab. Teiseks ei saabu pall tagasi mitte alati sama kiirusega, vaid võib mõningail juhtudel sattuda vastu seina pulki nii, et selle hoog väga tugevasti pidurdub. Ka need pallid tuleb püüda. Harjutus on raske. Seepärast võetagu see treeningukavasse alles siis, kui mängijad valitsevad korralikult püüdmistehnikat. Samuti on heaks püüdmistehnika harjutuseks madala palli noppimine. Selleks koksib mängija palli käest maha, seda kogu aja noppides ja ühtlasi aeglaselt edasi liikudes.

Noppimiste ja hankimiste mõttes on kasulik järgmine harjutus. Pall visatakse vastu seina ja nopitakse või hangitakse ca 3 m kaugusel seinast. Nopitakse need pallid, mis tulevad otse mängija suunas, ja hangitakse need pallid, mis viltuse nurga all seinast põrkudes mööduvad mängijast. Palli lennukiiruse muutumisega muutub palli põrkepunkt põrandal ja sellega koos varieerub ka hankimistehnika. Väga palju püüdmisharjutusi teostatakse seoses mõne muu tege-

vusega, näiteks põrgatamise ja pealeviskega. Need on tavalised harjutused, mille juures pole mõtet peatuda.

Rääkides püüdmisharjutustest, mida mängija teeb üksinda, söötes palli vastu seina, jäi märkimata üks huvitav nähtus. Mängija püüab tavaliselt sooritada järgemööda ühesugust harjutust, kus iga üksiku harjutusvõtte elemendid, palli lennukiirus, suund ja püüdmispunkt püütakse säilitada muutumatutena, ja seda isegi ajalise intervalli suhtes kahe harjutuse vahel. Mängija loob sellega rütmiliselt korduva ühesuguse tegevuse. See on moment, kus mängija n. ö. automatiseerub. Seda tuleb aga vältida, ja järgmistel põhjustel. Püüdmine on mängus, väljaspool üldist liikumise rütmi, enamasti iseseisev toiming, sest mängija ei anna endale söötu ise, vaid saab selle kaaslaselt. Kui seoses püüdmisega võib normaalseis olukordades üldse rääkida mingisugusest rütmist, siis ainult seoses üleminekuga söödule. Eelnimetatud viisil teeb mängija oma püüdmisharjutuse kergeks ja tegelikkusele mittevastavaks. Säärastel iseseisvatel söötmis-püüdmisharjutustel tuleks iga üksik järgnev söötmis-püüdmistoiming valida erinevalt eelmisest kas või järgmises järjekorras: rinnasööt — altkäe püüdmine, randmesööt alt — hankimine või noppimine jne. Niisuguses variatsioonis ei saa mängija luua endale mingit rütmi, vaid ta on sunnitud reageerima igale pallile erinevalt. Seega võtab mängija sellest harjutusest osa kogu oma kehaga, sest iga palli püüdmiseks või hankimiseks tuleb rakendada kogu keha liikumine. Harjutus oma lõppastmes kujunegu niisuguseks, et iga vastu seina söödetud pall põrkuks seinast erinevates suundades.

Lõpuks veel üks oluline punkt. Kõik harjutustel kasutatud pallid, määrustikule vastavalt täis pumbatud, vastaku normaalmõõtudele. See on väga oluline nõue, mida ei maksa täitmata jätta pallide säästmise mõttes. Pehmete pallidega harjutades omandatakse täiesti erinevad pallitehnilised kogemused võrreldes täispumbatud pallidega, millega mängijal tuleb tegemist teha võistlustel.

Treeninguaja maksimaalse rakendamise mõttes olgu tunnis vähemalt üks pall iga kahe mängija kohta. Lõpuks veel üks väga oluline nõue. Võimla põrand ja pallid olgu puhtad. Enne treeningutunni algust on nõutav, et põrand tõmmataks üle niiske lapiga. On väga tähtis, et pallid, mis treeningu

vältel veerevad või hüplevad põrandal, ei korjaks maast üles tolmu ja mustust. Viimane kandub üle mängija kätele, mis peavad püüdmisharjutusi sooritades olema pisut niisked, higised. Seesugused käed on kõige tundlikumad püüdma. Määrdunud pallist kandub mustus kleepuvalt üle higistele kätele, tehes käed kuivaks ning tundetuks. See muudab püüdmisharjutused raskeks ning ebameeldivaks.

Lõpuks on soovitav, et korvpallinahad ei omaks võrkpallile omast siledat pinda, mis raskendab püüdmist. Head korvpallid omavad peenemustrilist pealepressitud toimet, mistõttu pall on kergemini püütav.

Viimastena mainitud asjad on pisiküsimused, kuid summeerudes moodustavad väga olulisi takistusi püüdmistehnika edukaks õppimiseks. Seepärast tuleb neid pidada silmas ja võimalust mööda kõrvaldada.

PALLI SÖÖTMINE

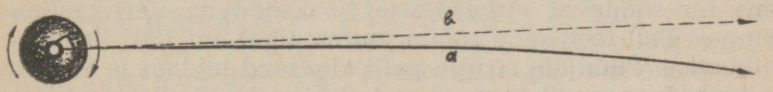
Kui me võime püüdmist üldiselt vaadelda passiivse toiminguna, mis mõningail erandjuhtudel võib olla vastaselt palli hankimise näol ka aktiivne, siis söötmine moodustab kahest üksteisega tihedalt seotud toimingust aktiivse, enamkaaluva poole. Tehnika seisukohast lähtudes omab püüdmine üht põhilist mängutehnilist võtet mõningate variatsioonidega, söötmine aga mitut üksteisest täiesti erinevat võtet.

Peale hea söödutehnika valitsemise esineb söötude juures mitu ranget nõuet, millest üks osa leiab käsitlemist siin, teine aga „Taktika" osas. Siin käsiteldavad üldised nõuded on järgmised: a) palli lend, b) söödu täpsus, c) söödu ajastamine ja d) õige söödu valik.

Palli lend

Palli lennu vaatlemisel esineb püüdmistehnilisest küljest nõue, et pall ei tohi lendamisel keerelda, s. o. omada t u g e v a t v i n t i, mis raskendab püüdmist. Mõningate söötude andmisel ei saa vindist vabaneda juba söödutehnilistel põhjustel, näiteks haaksöödu puhul. Teise osa söötude juures osutub vint vajalikuks õige lennujoone ehk trajektoori

saavutamiseks, näiteks forward-bassi puhul. Igal juhul vindid ei tohi olla tugevad. Nõrk vint on üldiselt lubatav. Tingiv nõue on vaid see, et antud pall keerleks teljega horisontaaltasapinnas. Teljega vertikaaltasapinnas pöörlevaist pallidest tuleb hoiduda, sest need söödud ei liigu piki vertikaaltasapinda. Teiste sõnadega: pall, mis algul näib saabuvat täpselt rinnale, nihkub vindi tõttu näiteks paremale välja (pilt 17). Üldjuhul on aga mängija „peremees" nende



Pilt 17. Vindiga palli lend ülalt vaadates. Söötja kavatses palli visata punktiiris näidatud suunas, kuid külgvindi tõttu kaldub pall õigest suunast kõrvale. Selle põhjuseks on ebaõige söödutehnika.

pallide püüdmisel, mis saabuvad temale teda läbivas vertikaaltasapinnas, kas siis üles, rinnale või alla. Selles tasapinnas takistab vastast palli hankimise või püüdmise segamisest mängija keha. Seevastu pallid, mis saabuvad mängijale küljelt, on ülaltähendatud mõttes kaitsetud, ja nende hankimiseks on mõlemal poolel peaaegu võrdsed võimalused. Lõpuks ei tohi unustada, et mängija on selle tagajärjel tihti sunnitud muutma oma asendit, millega tavaliselt seondub positsiooniliste ja ajaliste paremuste kadumine. Seepärast on pallid, mis omavad vindi teljega vertikaaltasapinnas, ebasoovitavad, ja söödutehnika, mille tagajärjel tekib mainitud vintidega sööt allpool lähemalt märgitud kaalutlustel, samuti ebasoovitav, seega siis üldiselt keelatud.

Teine üldnõue, arvestamata eritingimuslikke sööte, seisneb selles, et pall liiguks sööduliigutuse algmomendist arvates kuni liigutuse lõpuni enam-vähem mööda palli oodatavat lennujoont. See nõue on samuti tingitud püüdjast. Kui püüdja näeb palli viske algasendis, siis loob ta kujutelma palli sirgjoonelisest liikumisest joonel palli algasend — püüdja silm. Kui pall ei kaldu sellest sirgjoonest palju kõrvale, võib olla kindel, et söödu saaja püüab palli. Üldiselt on

igal mängijal harjumus oodata palli enam-vähem selles tasapinnas, kus pall asetseb söödumomendil. Niipea aga, kui mängija ei näe palli söödu algasendis ja söötmisliigutus ise pole sirgjooneline liikumine, muutub püüdja ebakindlaks, seda enam, et mängija ei oska esiteks määrata viskeliigutuse lõpp-punkti ja palli lennu suunda. Kui söötja-püüdja vahemaa on suur, siis püüdjal on aega püüdepunkti suhtes teha järeldusi palli lennujoonest. Väikese vahemaa juures puudub aga selleks aeg. Iga mängija on näiteks kogenud, kui halb ja paljudel kordadel isegi võimata on püüda palli, mis on söödetud sirgekäelise haaksööduna vertikaaltasapinnas. Pall teeb selle söödu juures pika, ligi 180°-lise kaarliikumise. Püüdjale ei ütle palli algasend midagi ja viskeliigutuse lõppasendit on umbkaudseltki raske kindlaks määrata. Lõpuks võib söötja ka viske lõppasendis väikese sõrmede liigutusega anda söödu kuni 90° erinevates suundades. Eriti raske on püüda siis, kui sööduliigutus teostatakse jõuliselt, kiiresti. Sel ja allpool lisanduvatel põhjustel on säärane sirgekäeline haaksööt ebasoovitav ja keskmiste ning lühikeste vahemaade juures kategooriliselt keelatud.

Söödu täpsus

Söödu täpsusest oleneb palju. Üldiselt, kui söödu kohta pole positsioonilisi ega püüdja suhtes isiklikke tingimusi, tuleb kõik söödud anda mängijale rinna kõrguselt. Kui momendi olukord väljakul kitsendab söötmist, tuleb otstarbekalt valitud sööt lähetada ikkagi otse mängija suunas. Loomulikult esineb väljakul ka olukordi, kus söötja näeb püüdjast paremini positsioonilist paremust, sundides teda tegutsema vastava sööduga. Näiteks söötja avastab, et püüdjal on talle endale märkamatult tekkinud vaba tee korvile. Nüüd sunnib ta vastavalt ette söötes püüdjat palli püüdmiseks selles suunas liikuma. Säärase söödu juures peab söötja alati arvestama püüdja reageerimisvõimet. Sellest tingituna ei tohi antav sööt olla kunagi tugev. Sääraste söötude andmise juures tekib pahatihti söötja ja püüdja vahel arusaamatusi, eriti siis, kui püüdjal endal on söötja omast erinev tegutsemiskavatsus. Seepärast võib niisuguse sööduga ris-

kida ikkagi ainult juhul, kui nii söötja kui ka püüdja tunnevad teineteise harjumusi.

Väga tihti on just püüdja see, kes oma käte asetamise või näitamisega nõuab endale söötu teatud kindlasse punkti.

Seesugune näitamine ütleb, et püüdjal on endal mingisugune tegevuskava. Sel korral söötja püüdku sööta võimalikult kiiresti ja täpselt. Niisugustel juhtudel, kus söötja läheb petteliigutuselt vahenditult üle söödule, peavad söödud olema väga täpsed ja mitte tugevad, sest püüdja saab sellele reageerida alles siis, kui pall on lennus.

Ükski püüdja ei saa mingil juhul vabandada täpse söödu mittepüüdmist sellega, et ta ei oodanud söötjalt sel momendil söötu. Erandiks on juhtum, kus püüdja on startinud tegevusse, olles söödu andmise momendil seljaga söötja poole, või kui ta on kaitsjaga „lähivõitluses" positsiooniliste paremuste pärast ajal, mil söödetakse. Sel juhul vastutab kaotsiläinud palli eest söötja.

Need on põhilised kokkulepped söötja ja püüdja vahelises tegevuses ja neid peab iga mängija teadma ning täpselt täitma.

Ainult sel juhul välditakse arusaamatused palli kaotsimineku näol.

Iga söötja teadku, et ebatäpse söödu kaotsimineku eest vastutab ainuüksi söötja, ja mitte ainult püüdja, vaid kogu meeskonna ees. Halva ja ebatäpse söödu tagajärjel kaotatud pall tähendab ühelt poolt kogu meeskonna üleminekut pealetungist kaitsesse ja teiselt poolt kadumaläinud edupunkte. Eriti kardetavaks võib muutuda palli kaotamine „kiirel üleminekul", kus meeskond püüab ühe või paari mängija võrra kaitsjaid edetada. Sel juhul kaotatud pall tähendab peaaegu alati kaht punkti vastasele.

Neil põhjusil on vaja vältida halbu ja huupi antud sööte, kus püüdjale söödetakse üle ühe või kahe vastasmängija, kusjuures püüdja on kaitsega lähedases positsioonilises võitluses ja võitlus otsustamatus järgus. Sel juhul on parem mitte sööta, vaid oodata uute läbimurdevõimaluste tekkimist kas sama või teise mängija poolt. Need küsimused kuuluvad aga taktika valdkonda, kus neid käsitellakse lähemalt.

Söödu ajastamine

Söötude ajastamise küsimused kerkivad rangelt üles liikumisel ja kiiresti vahelduvais olukordades, kus soodsa söödu andmiseks on väga vähe aega või kus atakeeriv püüdja omab olukordade muutumise tagajärjel ainult väikest ajalist momenti püüdmiseks. Seesugused momendid on väga sageli otsustavad korvi saavutamises, mispärast nende kasutamata jätmine on peaaegu võrdne halva või huupi antud sööduga, millega kaotatakse pall. Söödu ajastamine nõuab hästiarenenud söödutehnikat, sest söötmiseks on vähe aega. Veel sagedamini tuleb aga sööta otse mingist tegevusest väljudes või isegi keset tegevust. Seesugustel olukordadel on püüdja ataki kindla õnnestumise eeltingimuseks just söödu ootamatus vastasele. See tingib maskeerimist söötja kavatsuste suhtes. Parimaks maskeerimiseks on aga palli iseseisev käsitsus, näiteks põrgatamine või pöörded, mille vältel või lõpul tehakse järsk ja vastasele ootamatu ajastatud sööt.

Söötmisel püüdjale, kes on lähedases positsioonilises võitluses kaitsega, on samuti otsustav tähtsus ajastatud söödul. Ajal, mil kestab seesugune võitlus, on püüdja kogu tähelepanu pööratud selle edukale lõpetamisele. Võitluse vältel võib mõnikord esineda isegi väga lühikesi hetki, kus mängija näib olevat saavutanud hetkelise püügivõimaluse, või kus söötja oletab nende tekkimist sellesuunalise liikumise jätkumisel. Sääraseid momente võib söötja tihti ekslikult pidada tegelikuks võitluskäigu lõppjätkuks ja saata palli ette püüdja liikumise suunas. See pole õige. Söötja peab leidma tunnuseid püüdja tegevuses, mis avaldavad, et mainitud liikumine või liigutus on petlik. Enamikul juhtudel on need olemas. Selleks tuleb oma kaasmängijaid harjutustel tähelepanelikult ja teadlikult jälgida ja tundma õppida nende harjumusi pettemanöövrite sooritamisel. Üldiselt kasutatakse sääraseil pettemanöövreil peamiselt ülakeha ja väljaasteid, kusjuures tegelikke starte esineb väga harva. Teiseks püüab püüdja avaldada oma pettemanöövri lõppu kätega, nõudes söötu. Need on peamised kriteeriumid söötjale otsustamiseks, missuguse liikumise või olukorraga on tegemist. Lõpuks on õnnestunud positsioonilise võitluse lõppfaas ja tegelik lõpp niisugused, milles on võimata eksida.

Söötja suhtes esineb ülalkirjeldatud olukordades järgmine range nõue: sööt peab tulema mitte varem ega hiljem kui hetk enne püüdja saabumist lõpp-positsiooni või viimase tekkimise momendil. Varem sööta ei tohi, sest püüdja tähelepanu on veel seotud positsioonilise võitluse lõpetamisega. Hilisem söötmine on tihti samuti keelatud, sest hilinenud kaitsja võib söödu viibimise ajal oma positsioonilist seisu parandada, ja, mis on kõige halvem, hästi atakeerida hilja saabuvat palli.

Ülaltoodu illustreerimiseks toome paar konkreetset näidet. Püüdja asus koos kaitsjaga korvi läheduses kaitsja selja taga. Et saavutada head atakeerimise positsiooni, s. o. jõuda kaitsja ja korvi vahele, et tekiks kindel söödu saamise võimalus, teeb püüdja ülakeha ja väljaaste abil petteliikumise mänguväljaku külgjoonte suunas, millega kaitsjat meelitatakse astuma sammu selles suunas, või kaitsja jääb valvama püüdja sellesuunalise liikumise algust. Viimasel juhul võib söötjale näida, nagu oleks avanenud söödu andmise võimalus selles suunas. Eespoolmärgitud põhjustel ei tohi sinna sööta, sest püüdja pole käte liigutamisega nõudnud söötu, ja teiseks on sellesuunaline liikumine mitteatakeeriva iseloomuga. Järgnevalt teeb püüdja põikesammu tagasi, astudes poolpõiki kaitsja ette, jäädes nii tema ja korvi vahele. Seega tekib atakiasend, s. t. soodus pealetungipositsioon koos takistamatu söödu saamise võimalusega. Nüüd peab sööt saabuma tegevuse lõppfaasis või lõpp-momendil. Jääb sööt hiljaks, on kaitsjal kaks võimalust.

Esiteks: kaitsja kas hävitab selle positsiooni, astudes mängija ette, või astub, vastavalt söödu hilinemisele, püüdja ja korvi vahele. Esimesel juhul on likvideeritud kogu positsioon, teisel juhul jääb püüdjale söödu saamise võimalus ainult tugevasti kaitstud positsioonis. Teine näide: püüdja asub koos kaitsjaga pealetungi poolel nurgas. Petteliikumisega otse korvi suunas saavutab ta järgnevalt vabaviske joone suunas startides ühe- või poolemeetrilise edumaa. Ekslik oleks sööta petteliikumise suunas, sest püüdja ei saavutanud sellesuunalisel liikumisel mingisugust edumaad, s. t. võitlus selles suunas, kui ta oleks olnud tegelik, oli otsustamatus faasis. Vabaviske joone suunas startimisel peab aga söötma momendil, mil edumaa on kõige selgem, või kõige hiljem enne püüdja jõudmist lõpp-punkti. Kui

sööt hilineb, s. o. saabub ajal, mil püüdja on juba pidurdunud, võib järelejõudnud kaitsja püüdmise momendil palli püüdja käest välja lüüa. Vabaksjäänud palli hankimiseks on kaitsjal see paremus, et ta liigub, kuna püüdja seevastu peab sellele alles startima, mistõttu ta jääb peaaegu alati hiljaks.

Need kaks tegelikus mängus väga sageli esinevat juhtu peaksid kõige paremini ilmestama ülaltoodud võitluse kirjeldust.

Ülaltähendatud olukordade põhjalik tundmine ja täpne ning tingimusteta täitmine on söödu ajastamise küsimuses olulisemaid. Need tingimused on üldiselt mängutaktilist laadi, kuid tihedalt seotud söötmist piiravate tingimustega, mistõttu oli soovitav neid siin käsitella.

Õige söödu valik

Õige söödu valik on tingitud söödutehnika valitsemisest ja olukorrast väljakul. Mida parem on söödutehnika, seda suuremad on võimalused söötmiseks, või, teiste sõnadega, seda suurem on söötja kasutuses olev söötude arv. Õige söödu valikul esineb kaks piiravat tingimust. Esimeseks on, et sööduliigutus nõuaks minimaalset aega, s. t. et see oleks kiire ja järsk. Teiseks tingimuseks on õige söödu valik vastavalt olukorrale väljakul ja püüdja liikumisele.

Neist kahest on esimene pallikäsitsuslik tingimus, s. o. tehnika küsimus. On väga tähtis ja vajalik, et üldjuhul oleks sööduliigutuse lähtepunktiks palli asend momendil. Teiste sõnadega: söötja peab püüdma vältida asjatut ajakulu ja takistavale kaitsjale signaliseerivat demaskeerivat liigutust, millega pall viiakse söödu algasendisse. Siinjuures tuleb peatuda söötmise harjumuste juures. Peaaegu igal söötjal on välja kujunenud mingisugune lemmiksöötmisviis, mida ta kasutab enamail juhtudel. On hea, kui see võte on niisugune, mis lähtub otse palli algasendist, s. o. rinnalt või sellele väga lähedasist asendeist, sest sellega välditakse ajakulu sööduandmise kavatsuse ja tegeliku söötmise vahel. Väga paljudel juhtudel pole see aga nii. Ebameeldiv on näha väljakul olukordi, kus momentaanne sööt annaks mõjuva atakivõimaluse püüdjale, kuid söötja, tingitud puudu-

likust sööduteknikast või oma söötmisharjumustest palli viimiseks sööduasendisse, vajab nii palju aega, et sööt jääb hiljaks. Tavaliselt püüab söötja vaheliigutusi teha kiirustades ehk kiirendatud tempos, unustades söödukavatsuse maskeerimise. Olles seega täpselt matkivale kaitsjale „lahtiseks raamatuks" suudab kaitsja enamikul juhtudel sääraast söötmist segada või koguni takistada. Siit järgneb nõue: söötja peab oskama sööta ajastatult otsekohe palli asetuselt või, kui see on võimata, mõistma maskeerida palli viimist sööduasendisse.

Toodud nõude esimest poolt arvestades on õige sööduliigutuse valik suuremalt jaolt tehniline, mitte aga taktiline probleem.

Teine tingimus, s. t., missugust teed liikudes jõuab pall püüdjani, kas otse või kaares lennates, tagalauast põrgates, hüpeldes või mööda põrandat veeredes, on otseselt taktiline probleem, s. o. momendi olukorra küsimus väljakul.

Üldiselt võiks iseloomustada õiget söötu järgmiselt:

Õige sööt on mitmest võimalikust söödust see, kus sööduliigutus on kõige kiirem ja kõige paremini maskeeritud ja kus pall läbiks kõige lühema, vastaste poolt takistamatu teekonna ja saabuks püüdjale tema tegevusega ajastatult.

Randmesöödutehnika

Palli käeshoidmist puudutasime juba seoses püüdmise tehnikaga. Olgu mainitud, et söötmisel kahe käega ja pealeviskeil ei puuduta peopesad kunagi palli, vaid asetsevad sellest eemal. Sõrmed haaravad ja katavad palli kogu oma pinnaga ja päkad esimeste liigeste ulatuses. Nii on palli hoidmise viis randmesöödutehnikas.

Randmesööduliigutuse põhimõtteks on käe kahe liigese liigutuse ratsionaalne ühesuunaline liitmine. Algkiirus, s. o. palli hoo suurendamine, saadakse järjest kiireneva sirgenemisega küünarnukist.

Selle tegevuse keskel alustavad palli hoidvad käed, mis on randmest käänatud alla- või sissepoole, omakorda sirgu-

vat, järjest kasvava kiirusega sirgenemist. Mõlemad liigutused, s. o. sirgenemine nii küünarnukkidest kui ka randmeist, lõpevad üheaegselt. Puhtfüüsiliselt väljendades on siin tegemist kiirenduse kiirendamisega kahe lihasgrupi tegevuse suhtes, kusjuures kummagi lihasgrupi tegevus võib olla igal järgneval ajavahemikul kasvava kiirendusega, s. o. samuti kiirenduse kiirendusega. Seesuguse tegevuse tõttu on pallile käest lahkumise momendiks võimalik anda väga suurt kiirust. Palli lennu kaugus ja lendjoone lamedus oleneb pallile antud kiirusest.

Randmesöödu suurim paremus seisab selles, et mitme lihasgrupi koordineeritud tegevusega saavutatakse palli suur lennukiirus väga lühikese ajaga, kusjuures sööduliigutus on palju lühem sellisest sööduliigutusest, kus tegevusse astub peamiselt ühe liigese lihasgrupp.

Piltlikult võime randmesöötu võrrelda kuuliga, mis on lastud lennukist välja viimase lennu suunas. Säärase kuuli algkiiruseks maa suhtes on kuuli kiirus kuulipilduja toru suhtes liidetuna lennuki kiirusega maa suhtes.

Randmesöödutehnika nõuab loomulikult väga täpset käe-, küünarnuki- ja randmeliigutuste ajastamist. See omakorda tingib pingevabu lihaseid, sest ainult viimased on suutelised kiiresti ponnistuma. Käed võivad olla ükskõik kui tugevate lihastega, kuid kui ei osata neid lõdvendada enne söötmispingutust, ei suudeta sooritada randmesöötu.

Olgu mainitud, et puhtrandmesöödu juures läheb pall lendu ilma ühegi vindita, halvemal juhul ainult üsna nõrgalt keereldes. Kui pallil on niisuguse söödu puhul tugev vint, on see tunnuseks, et sõrmede ja päkkade lõpptõuge polnud võrdühtlane. Päkkade tugevama tõuke tõttu, kus sõrmed pole palli kindlalt hoidnud, on pall veerenud rohkem sõrmedele kui see oli lubatav. Sel juhul pole ka palli lennukiirus kuigi suur. Sellised nähtused tekivad peamiselt seepärast, et randmeliigutus pealeviskel on peaaegu taoline randmeliigutusele söödus. Erinevus pealeviskel on ainult selles, et pall veereb rohkem sõrmedele käte paindumisel randmeist tahapoole. Et pealevisketehnikat õpitakse alati täpsemalt kui sööda tehnikat, on loomulik, et esimese liigutuse omapära kantakse tahtmatult üle ka teisele (pilt 18).

Randmesöödud jagunevad pikkadeks ja lühikesteks. Tehnika suhtes nad ei erine. Peamine erinevus lühikese rand-



Pilt 18. Kolm faasi randmesöödutehnikast (liikumisel). Esimene faas: pall on püütud ja tõmmatakse söötmise alustamiseks rinnale. Teine faas: algab sööduliigutus, käed sirguvad küünarpeast, randmed painduvad palliga taha. Kolmas faas: ilmekas moment söödu lõppfaasist. Käte sirgenemine on maksimaalse kiirusega lõppemas. Randmed liiguvad omakorda ette. Pall saab seega mitmekordse kiirenduse (vaata teksti).

mesöödu juures on ainult selles, et käte liikumist küünarliigesest kasutatakse vähemal määral, võrreldes pika randmesööduga. Teiste sõnadega: lühike randmesööt on kõrgema tehnika tunnus. See nõuab täielikult koordineeritud liigutusi ning äärmiselt kiire reaktsioonivõimega lihaseid. Lühikesel randmesöödul kõverdatakse käed küünarnukist maksimaalselt 90°. Sama aja vältel painduvad ka palli hoidvad randmed taha. Momendil, mil randmed on jõudnud taha, järgneb järsk randmeliigutus ette koos käte sirgenemisega küünarnukist. Hea tehnika ja normaalselt 7—8 m pikkuse söödu korral käed isegi ei sirgene küünarliigesest.

Vahemaad 18—13 m on korraliku lühikese randmesöödutehnika juures lihtne katta, kusjuures palli lend on küllatki energiline. Olen näinud mängijaid, kes söödavad 15—20 m puhtalt pika randmesööduga.

Arvestades randmesöödu, eriti lühikese randmesöödu suurepäraseid omadusi, söödukiirust, praktilise ettevalmis-

tusaja puudumist ja sellest tingitud head maskeerimist, võib seda söötu lugeda põhisööduks, mida on peaaegu alati võimalik kasutada

Altvöö-söödud ja ulatamised

Madalas mängus, kus pall liigub kogu aja rinnast madalamal, kasutatakse nn. altvöö-sööte. Viimased sooritatakse tavaliselt altvöö püütud pallidega. Sel korral teatavasti käed katavad palli altpoolt. Ka siin võime rääkida randmesöödutehnikast, kuigi see pole nii mõjuv, peamiselt käelabade ebasoodsa asendi tõttu viskeliigutusel. Kirjeldatud randmetehnika juures olid peamisiks palli kandjaiks viskeliigutuse lõppmomentidel päkad ja nimetissõrmed, mis kõrvuti asetsedes võisid palli katta tagant. Siin langevad ära nimetissõrmed. Neid asendavad viiendad ehk väikesed sõrmed. Viimased ei saa oma asetuse tõttu käelabas jääda randmesöödu sooritamisel palli taha. Sellest tingituna on randmeliigutus lühem ja mõju väiksem. Tegelikus mängus nõutakse sääraselt altkäe-sööduliigutuselt harva pikka söötu. Kui niisuguseid sööte tuleb sooritada otse keha eest, ei saa siin palju aidata ka käsivarte liikumine, mis võib palli madala asetuse tõttu olla vaid lühike. Nende söötude pikkus on keskmiselt paar-kolm meetrit, harva pikem. Vajadus kaugemale ulatuvale altvöö-söödule on siiski olemas, ja seda on võimalik sooritada, kui mängija ei viska palli mitte eest, vaid küljelt. Sel juhul võib kogu tehnikat kõige täpsemini iseloomustada kühveldamistoiminguga. Sel puhul on vastavalt üldistele söödutehnilistele tingimustele nõutav, et pall liiguks söödu lähteasendist kuni käest lahkumise hetkeni mööda sirget. Seega ei saa ka söödu täpsuse mõttes pidada soovitavaks niisugust sööduliigutust, kus seda teostatakse kaarliikumisena küünarliigesest sirgete kätega. Normaalselt visatakse selle söödu puhul palli umbes puusa kõrguselt ja sööduasendiks on keskmine või pikem harkseis söödu suunas. Säärased asendid tekivad kõige sagedamini põrgatamise sunnitud lõpetamisel, kusjuures pall viiakse kaitsja eest varju puusa juurde.

Seega esineb niisugune asend mängus küllaltki sageli. See on otstarbekohane, sest et see on ühtlasi lähteasendiks ülal-

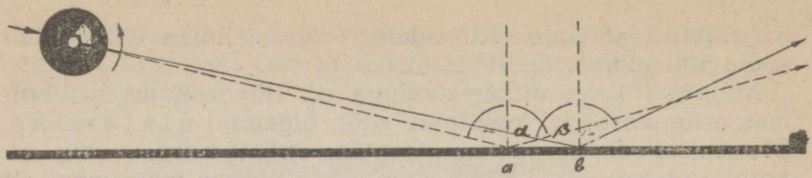
kirjeldatud söödule. Kirjeldatud söödutehnika võimaldab sööta korralikult 8—10 m-ni.

Mainitud kahe altkäe-sööduga on tihedasti seotud kolmas erioiukordadel kasutatav sööt, õigemini u l a t a m i n e. Ulatamisel ei nõuta mingisugust erilist kiirust, mis on koguni ebasoovitav. Samuti on söödu pikkus maksimaalselt paar meetrit. Kuid ulatamisel nõutakse väga suurt täpsust. Pall ulatatakse kiiresti väga lähedalt mööduvale püüdjale, mis leiab eriti palju kasutamist kõrgemates pealetungisüsteemides, nagu blokk- ja kattemäng.

Ulatamisel on aktiivsemaks pooleks püüdja, kes oma käte näitamisega määrab söödu koha ja söödu andmise aja. Söötja mureks on ainult lükata pall täpselt püüdja kätele. Seesugusel ulatamisel on eriti oluline, et kogu liigutus oleks pikk ja püüdjale täpselt nähtav. Erandi moodustavad juhud, kus nii söötja kui ka püüdja liikumine on vastassuunaline, kusjuures püüdja möödub söötjast üsna lähedalt. Tavaliselt tuleb söötjal sööta kohe pärast põrkepalli noppimist. Juhul, kui püüdja on noppimise momendil söötjast 1—1,5 m eemal, antakse pall püüdjale üle ulatamissööduga. On aga vahemaa väiksem, ei suuda püüdja enam jälgida sööduliigutust ega saa palli hästi püüda. Sel juhul on parem, kui söötja üldse ei sööda, vaid tõstab palli püüdja käte kõrgusele, kust püüdja ise võtab palli ja läheb üle põrgatamisele.

Põrkesöödud

Põrkesöötudel pole iseseisvat söödutehnikat. Neid sooritatakse kahe- või ühekäe-söödutehnikaga. Põrkesöödul on oluliseks peamiselt põrkepunkti valik ja mõnel juhul ka pallile antav vint. Mis puutub põrkepunkti valikusse, siis enamail juhtudel määrab selle kaitsja asend, kelle katteala pall tuleb läbi sööta. On loomulik, et kaitsjal on kõige raskem takistada või koguni hankida seda palli, mis on temast möödumise hetkel kõige madalamal. Kui põrkesööt antakse madalast lähteasendist, on palli lennu ja põrkamise nurk põrandaga väike ja pall liigub enne ja pärast põrkumishetke kaitsjast madalalt mööda. Seesugusel juhul pole kaitsjal tavaliselt võimalik palli hankida. Kui söödu lähtepunkt on kõrgemal, näiteks rinna kõrgusel, ja söödu pikkus



Pilt 19. Palli põrkamine alt üles vindi juures. Punktiir: vindita palli tee, kus langemis- ja peegeldusnurgad on praktiliselt võrdsed. Täisjoon: tegelik lend vindi juures. Palli lennujoon muutub vindi tõttu ja põrkepunkt läheb a-st b-sse. Pall tõuseb pärast põrkamist järsumalt kui langes. Palli lennukiirus pärast põrkamist on väike.

otsejoones paar meetrit, on palli langus ja tõus järsk. Arvestades seda on kaitsjal aega palli hankimise katseks pärast põrkamist.

Pärast põrkamist ilmnevad palliga järgmised nähtused: põrkamisel põrandast kaotab pall hõõrumise tõttu osa oma liikumise energiast ning tõuseb järjest kahaneva kiirusega. Kui säärane sööt on antud randmetehnika abil ja seejuures pall on saanud tahapoole keerleva vindi, on palli energia kadu põrkamisel eriti suur ja pall ise tõuseb palju järsumalt maast üles, kui ta sinna läks (pilt 19). Kõik need asjaolud soodustavad kaitsjal palli hankimist pärast põrget. Selle võimaluse vältimiseks on soovitav palli põrkepunkt valida mitte kaitsja kõrval, vaid viimasest tagapool, nii et pall möödub kaitsjast õhus, kuid kaitsjale kättesaamatus madalas asendis. Selleks viiakse põrkenurk söötjast kaugemale. Palli langemise nurk põrandale väheneb ja pall läbib palju suurema osa oma teekonnast madalas kõrguses, mis on kaitsele kättesaamatu.

Kõik pallile antavad päripidised vindid, s. o., kus pall näib õhus edasi veerevat liikumise suunas, soodustavad põrkesöötu, sest et sel puhul on palli energia kadu põrkumisel põrandast minimaalse hõõrumise tõttu väiksem. Pall ise aga tuleb põrkest välja madalamalt ja edasiruttavamalt, kui seda võiks oletada üldise füüsikalise peegeldusseaduse järgi. Kõigi põrkesöötude juures on väga oluline söödu liigutuse lühidus ning maskeerimise nõue. Vastasel puhul suudab kaitsja põrkesöödu andmist tihti segada kas jala või põlvega.

Ühekäe-söödud

Ühekäe-söödud on otstarbekohased ja neid kasutatakse seal, kus on vaja pikemat söötu.

Kõigist võimalikest ühe käega söötmise viisidest on eelistatud säärased, mis oma sooritusviisilt vastavad üldistele söötmise tingimustele. Neid arvesse võttes tulevad vaatluse alla peamiselt lühike ja pikk haaksööt. Väljendus „haaksööt" pole täpselt söödutoimingut iseloomustav nimetus, sest selle mõiste alla mahuvad ebasoovitavad söötmisviisid võib-olla veel paremini kui soovitavad. Sellest tingituna on vajadus neid eritella.

Nii pikal kui ka lühikesel haaksöödul on viskeliigutus, mis on omane odaviskele kas kogu või ainult osas kogu viskeliigutusest Mis puutub pikka haaksöötu, siis sarnaneb selle viskeliigutus täpselt odaviskeliigutusele. Oluliseks nii pika kui lühikese haaksöödu juures on tingimus, et palli viskamise ajal oleks sõrmede asetus palli taga tasakaalustatud. Teiste sõnadega: sõrmed ei tohi libiseda palli küljest külgsuunas. Vastasel korral saab pall esiteks ebasoovitava vindi teljega vertikaaltasapinnas, mistõttu sööt muutub ebatäpseks, ja teiseks sööt jääb sõrmede libisemise tõttu nõrgaks.

Kirjeldatud nähtus võib tekkida sööduliigutuse viimases osas, kus liikumine toimub peamiselt küünarliigesest. Põhjus selleks võib olla kahesugune. Esiteks pole käsi niivõrd lahtine, et suudaks kõiki viskel esinevaid osaliikumisi, nagu küünarpea ettetulek, sooritada sedavõrd vabalt ja täielikult ja anda pallile kiirendust selle täpses liikumise suunas. Niipea, kui tekib vahe palli olemasoleva liikumise suuna ja küünarpea puudulikust asendist tingitud käe liikumise suuna vahel, on tagajärjeks sõrmede libisemine pallil. Teiseks, kuid harvemini esinevaks põhjuseks, võib olla kogu viskeliigutuse üksikliigutuste ajastamatus.

Sööduliigutuste lõpul väheneb palli kokkupuute pind sõrmedega. Kui pall toetus viskeliigutuse ajal kogu sõrmede pinnale, siis lõppmomentidel, kui sirguv käsi pole enam võimeline jälgima palli selle lennu suunas, on sõrmed neiks, mille sürvel antakse pallile lõppkiirendus. See on kaarliikumine randmest, mille tagajärjel pall saab tagurpidi vindi.

Lühike haaksööt on ainult osa pikast viskeliigutusest,

nimelt selle kesk- ja lõppfaas. Lühikese haagi juures viiakse pall ainult nii kaugele taha, et seda kandev käeosa küünarliigesest randmeni asetseks vertikaalselt. Normaalselt asetseb pall poole oma läbimõõdu võrra peast kõrgemal. Kogu liikumine toimub siin peamiselt küünarpeast ja randmest ja samas järjekorras. Algul liigub ette küünarpea. Selle liikumise vältel jääb pall peaaegu liikumatuks, sest samal ajal paindub käsi randmest tahapoole. Küünarpea etteliikumise lõpul algabki käe sirgenemine samast liigesest koos randmeliigese etteliikumisega. Kogu säärane liikumine meenutab mõnevõrra koodi liikumise algust.

Tänu oma liigutuse lühidusele, kuid jõulisusele on see sööt kõigis oma variatsioonides enimkasutatav keskmiseks ja pikaks sööduks. See vastab ka kõigile söödutingimustele.

Ülal kirjeldasime lühikest haaksöötu niisugusena, kus seda sooritatakse normaalsest asendist, s. o. seisust, kus pall asetseb keha tasapinnas ning umbes pea kõrgusel. Kuid väga palju tuleb kasutada sama tehnikat, kus pall on kehast eemal, kas ülal või küljel või koguni ees.

Vastavalt käe küünitamisele sooritatakse ka neil juhtudel lühikesele haaksöödule iseloomulikke liigutusi, kuigi need näivad mõnel juhul, eriti küünarpea liikumine, väga väikestena. Kui küünarpea teeb sööduliigutuse vältel söödusuunalise liikumise enne palli käest väljumist, on sisuliselt võttes meil alati tegemist lühikese söödutingimustele vastava haakviskega. Niisugune lühike haaksööt on sarnane lühikese viskeliigutusega pesapallis.

Ameerika pesapallis või Soome pesapallis tehakse sääraselt kuni 100-meetrilisi sirglennulisi viskeid. Sama küünarpeatehnikat kasutatakse seal ka juhul, kui käelaba asetseb küünarliigesest allpool, s. o. maast nopitud pallide vahetul viskamisel.

Mis puutub lühikese haaksöödu ulatusse, siis võib sellega sooritada kõige pikemaid sööte jõuliselt kiiresti ning, mis peaasi, täpselt. Pikka haaksöötu tuleb selle maskeerimatu ettevalmistusliigutuse ja kogu toiminguks vajaliku ajakulu tõttu pidada isegi ebasoovitavaks, kuigi see oma täpsuse ja lennukiiruse mõttes vastab üldistele söödutingimustele.

Juba üldises söödutingimuste kirjelduses mainitud haaksöödud, kus peamine sööduliigutus toimub kaarliikumisena

õlast kas sirge või kangestatult kõverdatud küünarliigesega, kuuluvad samuti siia rühma, kuid pole soovitavad kui mittevastavad üheigi üldistest söödutingimustest. Säärased söödud tuleb lõplikult kõrvale jätta kui halvad ja inetud harjumused.

Tõukesöödud

Tõukesöödud, mida sooritatakse nii kahe kui ka ühe käega, moodustavad söödutehnika kõrgeima klassi peamiselt seeparast, et neid sooritatakse vahetult püüdeliigutusest väljudes. Tihti taandub püüdeliigutus oma lühiduse tõttu sedavõrd, et pealiskaudsel vaatlemisel näib, nagu mängija poleks palli üldse püüdnud, vaid vahetult lükanud uude suunda. Seda püüavadki teha tehniliselt nõrgemad mängijad, et sellega kogu söötu „lihtsustada". Kuid sellega kaotab nii väga soovitatav sööt kogu täpsuse. Tegelikult (seda tuleb selgeks teha igale mängijale) ei saa anda ühtki täpset söötu, ilma et pall oleks täiesti kontrollitult käes, s. o. üldjuhul püütud.

Neil juhtudel, kus pall näib olevat t õ u g a t u d ühest liikumise suunast vahetult teise, toimub püüdmine või vähemalt olulisem faas püüdmismomendist, kus pall surub end ise pihku, samasuguselt ja seda pidurdatakse sõrmede elastsuse tõttu. See on sisuliselt püüdetoiming, kuigi pallist ei haarata kinni, vaid, kasutades palli survet sõrmedele, sõrmed viiakse tõukeasendisse ja pidurdatud pallile antakse sõrmede elastsuse ja käte tõukaval mõjul uus lennusuund.

Oma iseloomult on see sarnane nn. „määrusepärase söötmisega" võrkpallis. Täpse interpretatsiooni järgi võrkpallimäärustikust on see „hoitud pall".

Mitte kunagi ei soovitata säärast söötmist puhtlöögiga. Löök on karm toiming, kus pall saab oma uue suuna selle raskuspunktist läbiva löögi eseme liikumise suuna läbi, kusjuures palli pidurdamine toimub peamiselt selle elastsuse tõttu. Võtame näiteks palli põrkamise seinast. Siin pall pidurdub, deformeerudes oma elastsusvõime tõttu, ja palli kineetiline liikumisenergia muutub deformeerumise lõpul potentsiaalseks. See energia, miinus hõõrdekaod seinaga, muutub uuesti kineetiliseks palli seinast põrkudes. Tõukesöödul on palli deformeerumine väike, sest pall ei põrkaks

tagasi, vaid kukuks kohe käest maha, kui pidurdusfaasile ei järgneks tõuget. See on olulisim vahe. Esimesel juhul pall säilitab energia potentsiaalsena, teisel juhul kaotab ta selle pidurdustoimingul ja saab selle uuesti väljastpoolt käte ning sõrmede tegevuse kaudu. Seesugused tõukesöödud nõuavad väga hästi arenenud tundlikke sõrmi, sest palli pidurdamisest võtavad osa peamiselt sõrmed, mitte aga päkad ja randmeliigesed.

Tõukesööte ühe käega kasutatakse ülaltähendatud mõttes üldiselt vähem, sest need on tehniliselt raskemad. Ühe käega tõukesöödud esinevad näiteks hankimistel, kus mängija juhib palli liikuma uude suunda enne püüdmist.

Üldiselt on tõukesöödud väga mõjuvad ja neid kasutatakse parimate tulemustega juhul, kui täielikult valitsetakse nende tehnikat

Teine liik tõukesööte, mida sooritatakse peamiselt pärast põrgatamist otse liikumise suunas, on lihtsamad, sest sel korral toimub palli täielik püüdmine, üleviimine tõukekäele ja tõukamine. Need söödud leiavad kasutamist juhul, kus pole niivõrd tähtsust kiirel ja maskeerimata sööduliigutusel kui täpsel palli lennukaarel ja ajastatud püüdepunktil, nagu allpool on käsiteldud forward-bassi juures. Söödutehniliselt ei esine siin mingisuguseid raskusi. Sööduliigutus on iseloomulik kuuli tõukamise liigutusele selle teises osas. Olgu vaid märgitud, et täpse kiiruse annab pallile mitte käe sirgenev liigutus, vaid randme- ja sõrmede lüke, sest see on lühem, teravam ja täpsem. Teiste sõnadega: mängijal on kiiresti vahelduva olukorra juures rohkem aega palli kontrollimiseks ja selle liikumise muutmiseks vastavalt muutuvaile vajadusile väljakul.

Forward-bass

Termin forward-bass on pärit inglise keelest, mis tähendab s ö ö t u r ü n d a j a l e. See sööt moodustab erandi selles mõttes, et pall tuleb püüdjale selja tagant, mitte aga eestpoolt.

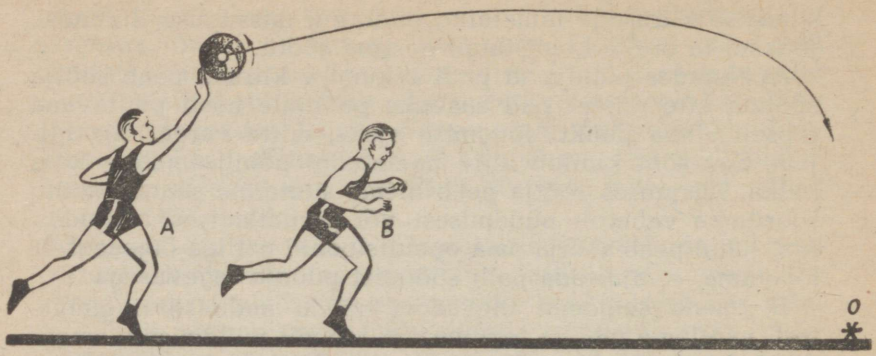
Sellest tingituna on söötja ja püüdja vahel järgmised tingimusteta erilepped: 1) söötja söödab palli mitte mängijale, vaid teatud kindlasse punkti; 2) püüdja peab liikuma mak-

simaalse kiirusega nimetatud punktini, missuguse liikumise jooksul ta ei ole kohustatud ootama söötu.

Arvestades püüdja ja palli liikumise kiirust, peab söötja söötma ette nii, et pall saabuks püüdjale hästi püütavana täpselt sinna punkti jõudmise ajaks, mitte varem ega hiljem. See sööt kuulub kiire pealetungi põhilisemate võtete hulka, kusjuures söötja peab olema suuteline säärast söötu sooritama vahetult püüdmisest või põrgatamisest väljudes. Igal juhul peab söötja oma operatsioonid palliga õigeaegselt lõpetama, et ajastada palli söötmist püüdja tegevusega.

Et saada selgemat ülevaadet söödu andmise tingimustest, vaatleme püüdja tegevust ja asendit püüdmise momendil kokkulepitud punktis, mis tavaliselt asetseb parempoolse karistusala joonel 2—3 m korvist eemal. Nimetatud punkti suunas spurtivale forwardile tavaliselt järgib tema taha jäänud kaitsja. Seega on forwardi esimeseks ülesandeks, et ta peab jõudma mainitud punkti nii, et kaitsja jääks liikumisel kas tema selja taha või pisut kõrvale. Selle saavutab forward kiire ja kontsentreeritud spurdiga alati, kui tal on liikuda vähemalt 5—6 m. Samm või kaks enne mainitud punkti jõudmist püüdja vähendab kiirust, sirutab käed küünarliigesest pisut kõverdatult parema õla kohal ette üles, kusjuures peopesad jäävad saabuva palli suhtes vastu palli, s. o. käed on avatud mängija poole. Samal ajal pööratakse ka pea pooleldi paremale ja üles, et oleks võimalik palli lendu silmadega jälgida vähemalt 1 m ulatuses. See on väga oluline, sest mängija ei suuda püüda täpselt kätele langevat palli, kui ta seda hetk varem pole näinud. Kirjeldatud toiming on seega pooleldi üleõlapüüdmine.

Arvestades seesugust asendit peab söödu suhtes esitama järgmised nõuded. Esiteks ei tohi sööt olla sirgjooneline ega kiire, mis raskendaks püüdmist, sest püüda tuleb vastupidiselt normaalsele püüdmisele, s. o. mängija suhtes väljapoole. Kõige parem on, kui pall jõuaks käte püüdeasendisse pisut kõrgemalt kui mängija pea, ja liiguks 40°— 60° langeva nurga all. Sel juhul palli liikumise suund ühtuks käte püüdeliigutuse suunaga. Püüdeliigutusest on aga võimalik vahetult üle minna pealeviskele. Niisugust soovitavat langemisnurka omavad keskmiselt ja nõrgalt visatud haaksöödud ja ühe käega tehtud tõukesööt juhul, kui neile on antud tahapoole keerlev vint, lennu lõppfaasis. Seega on



Pilt 20. Forward-bass. Ründaja B stardib punkti 0, kuhu talle söötja A peab andma palli nii, et B punkti 0 täie kiirusega läbides võimalikult oma liikumist pidurdamata püüab palli.

pallile soovitav anda keskmine vint, mis püüdepunktis annab hästi püütava palli. Arvestades seda, et pall peab kättesaamatus kõrguses lendama üle püüdjat jälgiva kaitsja pea, on palli lennujoonel oluline tähtsus. Kõige kergem on täpset lennujoont anda tõukesööduga. Seepärast ongi see siinkohal peaaegu ainuke kasutatav söötmisviis.

Forward-bassi harjutamise puhul tuleb algul lasta söötjat vabalt seista, s. o., et ta kontsentreeruks ainuüksi palli täpsele, õigeaegsele ja õigekaarelisele söötmisele. Püüdja teostagu seda algul väiksemalt kiiruselt, kusjuures püüdmisharjutustega seotagu ka kohe pealeviskamisharjutus. Järkjärgult kasvagu püüdja liikumise kiirus. Kui püüdja on suuteline täielt kiiruselt püüdma, algab viimane õppefaas. Söötja ja püüdja stardivad keskjoonelt, viimane 1—2 m eespool söötjat. Söötja stardib põrgatamisele ja söödab õigeaegselt.

Korvpalluril peavad olema järgmised brošüürid:

KORVPALL. Võistlusmäärused

KORVPALL. Kavad kehakultuurikollektiivide spordisektsioonidele

---

Püüdmine ja söötmine on neid põhitoiminguid mängus, mille puhul mängija ei saa mõelda sellele, kuidas neid sooritada. Teiste sõnadega: need toimingud on refleksiivsed, harjumuslikud, kus mõttele „söödan" järgneb vahetult reflektiivne tegevus. Seepärast tuleb nende treenimisel eriti rõhku panna sellele, et mängija omaks ainult häid ja õigeid harjumusi. Kuigi säärased söödu- ja püüdmisharjutused on igavad, kuiva tehnika õppimine, on nende puhul keelatud igasugune lohakus. Veel enam: mängija peab treeningul pidevalt kontrollima söödu- ja eriti püüdmisvõtete täpsust ja kõrvaldama kõik esinevad vead, sest mängu ajal pole tal enam selleks võimalust. Üldiselt tuleb harjutustel eriti harjutada tehnika nõrku külgi, sest otseselt nende parandamisest sõltub ka tugevate külgede arendamine.

Söötmisharjutused jagunevad kahte ossa. Esimeses osas on pearõhk üksikvõtete puhtusel ja söödu jõulisusel. Teises osas pannakse pearõhk vaheliigutuste sooritamise kiirusele, näiteks püüdmisele-söötmisele, kusjuures täpsuse nõuded on samad mis esimeses osas. Lõpuks peab seda kordama söötja ja püüdja liikudes.

Siit järgneb üks oluline nõue. Söötja kui ka püüdja liikumine ei tohi olla ühtlane, pidev ring-, kaar- või sirgjooneline liikumine, vaid see peab sisaldama nii positiivseid kui ka negatiivseid kiirendusi või teiste sõnadega spurte ja pidurdusi.

Seesugune harjutuste koostamine on oluline järgmistel põhjustel.

Kasutades püüdmis-söötmisharjutustel ühtset liikumise tempot, mängija omandab mingi liikumise-söötmise rütmi, mille ta kannab üle võistlusse, sest seal kasutab mängija oma harjumuslikke võtteid kaugelt suuremal määral kui treeningul. Tegelikus võistlustempos saavutatakse aga ühtse liikumise rütmiga väga vähe. Otsustavamad on just spurdid ja pidurdused ning palli ja keha käsitus seesuguseis kasvavais või kahanevais liikumisis. Mida teravamad on säärased nähtused, seda raskem on palli käsitsus neil momentidel, kuid seda mõjuvam on see edukuse mõttes ja seda vähem mängija õpib mittemidagiütlevaid keskväärtuslikke liikumise ja liigutuse rütme.

Põrgatamine on mõjuvaimaid ja hästi sooritatult kauneimaid palli käsitsemise võtteid. Selle abil võib mängija liikuda väljakul koos palliga. Arvestades seda momenti, on põrgatamine väheseid, kuid suurimaid individualistlikke elemente niisuguses kollektiivses tegevuses, nagu seda on korvpallimäng. Kahjuks kasutatakse aga põrgatamist sageli asjatult ja tihti mängule kahjutoovalt. Kuid eks igas mängus esine paljugi tarbetut. Et vältida mängu seesugust ülearust ja paljudel juhtudel kahjulikku „liigliha", peavad põrgatamise ülesanne ja eeltingimused mängijale olema selged.

Põrgatamine on alati teatav vahend teise olukorra saavutamiseks, mitte kunagi aga otstarve või eesmärk omaette.

See väljendus on nii lihtne ja loomulik, et selle rõhutamine tundub ülearusena. Kuid analüüsige neid lugematuid juhtumeid väljakul, kus palli valdaja selle asemel, et palli kiiresti edasi anda (mõnikord isegi soodsas pealeviskeasendis olevale mängijale), ei vaatagi ringi palli püüdes, vaid läheb üle põrgatamisele. Või vaatame niisuguseid juhtumeid, kus mängija omamata isikliku läbimurde võimalust ikkagi koksib palli hetkeks maha enne, kui annab söödu. Kas tal on kahju palli ära anda? Või on see harjutustel omandatud halb individualistlik harjumus? Tegelikult on see nii üht kui teist.

Kokkuleppeta, s. o. meeskonna taktikast olenematu põrgatamine, on üldiselt lubatud ainult kahel juhul.

1. Põrgatamine on oma kohal, kui tee korvile on vaba või kui see avaneb sel momendil, mil pole teist paremas viskepositsioonis olevat kaasmängijat.

2. Põrgatamine on oma kohal mängu kiireks edasiviimiseks ajal, mil puuduvad otsesed sööduvõimalused. Sel juhul on põrgatamisel konkreetne eesmärk, ja nimelt: kas viia pall väljakul seesugusesse punkti, kust on võimalik soodsalt sööta, või meelitada vastane põrgatamisega palli atakeerima niisugusel kujul, et oma kaasmängija saaks hea atakipositsiooni. Viimasega on loomulikult seotud korralik söödu saamise võimalus.

Seesugustel juhtudel on põrgatamisel oma mõte, s. t. et selle rakendamine on mängu arendav ja kasulik kogu meeskonnale, kusjuures seda rakendades ei jäeta kasutamata kiiremaid atakivõimalusi söödu näol.

Toodule, mis pole sõltuv meeskonna üldisest taktikast, lisanduvad meeskonna taktilises liikumises ettenähtud põrgatamise võimalused. Üldiselt on neil sama eesmärk, s. o. taktilisteks või otsustavateks atakiliikumisteks ja kogu meeskonna ühtlustatud liikumise teenindamine.

Kokku võttes on põrgatamine lubatud ainult tehnilise ja mõnel juhul taktilise vahendina esmajoones sööduvõimaluste loomiseks ja atakipositsioonidel kindlama korviviske võimaluse saavutamiseks. Need mõlemad eritingimused nõuavad perfektset oskust startimiseks palliga ja veel rohkem sellega pidurdamiseks. Sellest lähtudes võib põrgatamisele lubada ainult niisugust mängijat, kes oskab startida põrgatamisele ja kes veel paremini oskab momentaanselt lõpetada põrgatamist. Hea startimine põrgatamisele on otsustav oma kaitse edetamiseks. Nii näiteks võib stabiliseerunud olukorras (3:3) saavutada hea põrgatamisstardiga olukorra 3 : 2 [1] ehk, teiste sõnadega, läbimurdevõimaluse.

Üldiselt iga põrgatamine, eriti aga seesugune, mis pealetungi poolel on suunatud otse korvile, kutsub esile atakeerimise ühe või, veelgi kriitilisemates olukordades, mitme kaitsja poolt, mispärast neis olukordades on tähtis osata põrgatamist lõpetada. Teiseks vabanevad sealjuures heade atakeerimise võimalustega kaasmängijad, kellele tuleb selles olukorras vahetult sööta. Lõpuks on hea põrgatamise lõpetamine nõutav ka esimeste sööduvõimaluste avanemisel.

Kõigepealt vaatleme startimist põrgatamisele, kusjuures järgnevalt nimetame seda tegevust lühema terminiga — p õ r g a t a m i s s t a r t.

---

1 Vahekordadega 3 : 3, 3 : 2, 4 : 1 jne. märgitakse olukordi väljakul pealetungi suunas. Loetluse alla kuuluvad kõik mängijad, kes asuvad pallist eespool ründe suunas, kaasa arvatud palli valdav mängija. Esimene arv märgib pealetungijate, teine aga kaitsjate arvu. Olukordi, kus arvuline vahekord on võrdne või kaitse kasuks, tuleb normaalselt lugeda kinnisiks, s. o. läbimurdevõimalusteta olukordadeks. Olukord, kus on üks või mitu ründava meeskonna mängijat rohkem, kujutab endast ründeolukorda, kus on olemas korvi saavutamise võimalus.

Põrgatamisstart

Põrgatamisstardid toimuvad kas seisult, pöördelt või liikumiselt. Kõigi nende juhtude kohta on maksev kategooriline määruste nõue: pall peab käest lahkuma enne, kui pöördejalg tõuseb maast. Juhul, kui palli püüdmise momendil on mängija mõlemad jalad maas, võib mängija valida „pöördejalaks" ükskõik kumma jala. Liikumisel loetakse „pöördejalaks" see jalg, mis palli püüdmisel on kas maas või mis maabub esimesena. Arvestades seda määruste nõuet on mängijal enne palli käest väljasaatmist võrdlemisi väike liikumisvabadus. Seepärast tuleb heade tulemuste saavutamiseks maksimaalselt rakendada kehalisi võimeid.

Üldiselt on head startimist segavaks teguriks pall, mis ei luba kasutada käte kaasabi startimisel. Kui startijal on ees vaba põrgatusväli, kus pole palli atakeerivat vastast, on soovitav pall tugevamalt kaugele ette paisata, et see põrkaks kõrgemale. Vabal hetkel on seega võimalus kätt pisut tagasi tõmmata, mistõttu start on energilisem ja kiirem. Palju vigu tehakse just selles, et pall paisatakse liiga lähedale, mistõttu kiiremal startimisel joostakse pallile otsa. Selle vältimiseks aga aeglustatakse starti. Sama nähtust kohtame niisuguse põrgatamisstardi juures, kus lähe on madal. Ka siin jätab mängija palli endale liiga lähedale ette. Õige põrgatamisstardi leidmiseks on soovitav, et mängija paiskaks palli nii kaugele ette, et ta vaevu jõuab pallile järele. Pidevalt seesuguseid harjutusi sooritades on mängija esiteks sunnitud palli kättesaamiseks arendama stardikiirust ja teiseks teeb ta ka kindlaks selle maksimaalse ettepaiskamise ulatuse, mille juures ta veel suudab palli kontrollida. Mõlemad tingimused on olulised selleks, et mängija leiaks selles ulatuses oma võimete piiri ja oskaks vastavates tingimustes nii keha kui ka palli valitseda.

Et põrgatamisstardil maksavad kõik üldise liikumisstardi nõuded, välja arvatud käte tegevus, siis pole siinkohal mõtet neid puudutada. Teiseks on põrgatamisstartide kohta pöördelt, liikumiselt või sukeldumiselt olulisem öeldud juba kehatehnika osas.

Siinkohal vaatleme ainult palli käest lahkumise momenti seoses üldise stardiliikumise ja määrustega ja osalt ka isikliku taktika mõttes.

Üldiselt peab pall lahkuma käest viimasel hetkel, s. o. hetk enne stardijala tõusmist. Seda tingivad järgmised põhjused. Startija peab jätma kuni viimase hetkeni endale võimaluse stardist loobumiseks. Tihti võib teatud suunas kavatsetud põrgatamisstart muutuda küsitavaks kaitsja õigeaegse ja vastava taktilise liikumise tõttu. Tavaliselt võimaldab kaitsja säärane liikumine palliga läbimurret mõnes teises suunas. Seepärast on palli varajane väljalüke kahjulik, sest see tähendaks põrgatamise õiguse kaotamist. Teiseks räägib palli varajase väljalükke vastu see, et lähedalt takistatud olukorras võib tekkida kaitsjaga riivav kehaline kokkupuutumine, mil juhul põrgatamisele startija jääb pallile hiljaks ja võib selle kergesti kaotadagi. Olukordades aga, kus võib ette näha kaitsjast möödumist ilma kokkupõrketa ja kus põrgatamise suunas pole lähedal teist kaitsjat, kes võiks edukalt palli atakeerida, on kiirema stardi saamise mõttes palli varajasem väljalüke just soovitav.

Üldiselt, arvestades tavalist liikumise iseloomu korvpallimängus, on nõutav, et kõik põrgatamisstardid oleksid võimalikult kiired ja järsud. See on maksev ka neil juhtudel, kus põrgatamine on kavatsetud minimaalselt lühikesena. Seda tuleb rõhutada eriti harjutustel. Praktika on näidanud, et aeglased põrgatamisstardid, eriti aga kaugelt katva kaitsja suunas, on tingitud peamiselt põrgataja kartusest palli kaotada. Mängija, kes aga väljakul sooritab midagi säärast, mille õnnestumisse tal puudub usk, ärgu parem seda sooritagu, sest sel juhul sooritamine kas ei õnnestu või ei anna loodetavaid tulemusi. Eriti on see maksev põrgatamisstartide kohta. Nõrgalt starditehnikat valitseva mängija liikumine on sedavõrd aeglane ja ettevaatlik, et kaitsjal jääb küllalt aega tema kavatsuse taipamiseks ja selle edukaks pareerimiseks. Seepärast tuleb harjutustel panna erilist rõhku põrgatamisstartide kiirusele, harjutades neid eraldi. Paljudel juhtudel on põrgatamisstardid aeglased seepärast, et mängijad ei oska kiirel liikumisel ja eriti kohe pärast kiiret põrgatamisstarti põrgatust lõpetada. Nii mõjutab ühe tehnilise võtte puudulikkus teist.

Siinkohal tuleb eriti rõhutada seda, et korvpalluri mänguvõimet ei tõsta mitte niipalju õpitud harjumuste ja oskuste hulk, kuivõrd nende kvaliteet, s. o. kiirus, teravus ja maskeeritus ning täpsus, millega võte sooritatakse.

Põrgatamise lõpetamine

Kogu põrgatamise raskeimaks osaks on põrgatamise lõpetamine. Põhjused selleks on järgmised.

Kui põrgatamisstarti võib vaadelda tegevusena, mis üldiselt on sõltuv peaaegu ainult mängijast endast, siis põrgatamise lõpetamine sõltub oma iseloomult väliseist tegureist, nagu soodsast söötmise võimalusest, kaitsja atakeerimisest jne. Siin peab mängija kiiresti reageerima väliseile tegureile ja oma tegevust vastavalt kohandama. Loomulikult on see seda raskem, mida raskemas kehalises asendis on mängija. Kiirel liikumisel peab mängija esiteks pidurdama suurt kehalist hoogu ja saavutama tasakaalustatud asendi. Pidurduse vajadusel vahetult pärast starti on olukord võib-olla veelgi raskem, sest ülakeha on viidud kaugele ette ja üldine kehaasend on madal. Seoses puhtkehavalitsemise tingimustega peab mängija arvestama, et pall oleks kiiresti ja madalalt nopitav ja et tekkiv lõpp-positsioon lubaks korralikku ja takistamatut söötmist. Vaadeldes ja kõrvutades neid tegevusi näeme, et põrgatamise lõpetamisel peituvad peamised raskused just kehatehnikas, kusjuures palli käsitsemise osa on teisejärguline.

Nii muutub põrgatamise lõpetamise ja selle stardi, seega kogu põrgatamise oskamise küsimus peamiselt kehatehnika küsimuseks.

Pole mõtet õpetada mängijaile põrgatamist, rõhutades seejuures edasiliikumise kiirust. Pole ka mõtet õpetada mängijaile põrgatamisstarti ning põrgatamise lõpetamist juhul, kui mängija ei suuda neid võtteid hästi sooritada ilma pallita. Teiste sõnadega: põrgatamistehnika, eriti põrgatamise lõpetamine, on esmajärjekorras kehatehnika küsimus. Ilma kehatehnikata ning kehavalitsemise taset tõstmata ei saavutata eraldi põrgatamisstardi või lõpetamise harjutuste sooritamisega mingisuguseid tulemusi. On ainult kahju ajast, mis sellele kulutatakse.

Ometi on õigesti sooritatud põrgatamise lõpetamisel väga suur tähtsus. Arvesse võttes eespoolöeldut võime põrgatamise lõpetamist kui tehnilise võtte valitsemist lugeda kõige olulisemaks kriteeriumiks mängija isikliku tegutsemisvabaduse mõttes väljakul. See on mängija tegutsemisjulguse aluseks.



Pilt 21. Kolm näidet tehniliselt raskematest põrgatamise lõpetamise viisidest — noppimistest. Vasakul on näidatud noppimise raskem moment, palli hankimine vahenditult kujuteldava kaitse ootamatu rünnaku puhul. Käed katavad palli eest ja pealt, kaitstes palli seega vastase rünnaku eest. Keskel on esitatud tavaline noppimise moment, kui pole karta rünnakut koos pidurdamisega. Paremal on toodud noppimine ühes pidurdamisega juhul, kui on karta kaitse rünnakut. Sel korral pall kaetakse peaaegu täiesti oma kehaga. Teiste sõnadega: pall nopitakse võimalikult keha juurest.

Edasi vaatleme lähemalt olukordi, kuidas peab põrgatamist lõpetama. Selles ilmnevad kaks eri moodust. Esimesel juhul lõpetab mängija põrgatamise liikumist pidurdamata, seda võib-olla ainult pisut vähendades. Seesuguste juhtumite alla kuuluvad üleminekud söödule või pealeviskele. Teine moodus on see, kus mängija on sunnitud oma liikumise täiesti pidurdama, hankima palli ning teostama söödu või pealeviske.

Esimene moodus on lihtsam ning esineb peamiselt pikemate põrgatamiste lõppfaasina, kus keha on saanud enamvähem normaalse liikumisasendi. Ka ei tule kõne alla kehatehniliselt raske pidurdamine. Et põrgatamisel on keha ikkagi võrdlemisi kaugel ees, kuid pole madalas asendis, ei valmista palli hankimine erilisi raskusi. Tavaliselt hangitakse pall samalt kõrguselt, kus teostub igakordne põrgatamise äralüke. Seesugune noppimine võimaldab kehatehniliselt kõige kergemat üleminekut pealeviskele ja söödule. Üleminekul söödule, kus palli edasine liikumine on enamvähem horisontaalne (sööt), on soovitav pall hankida madalamalt, et oleks võimalik lühema aja vältel, s. o. kiiremini

hankida ja sööta palli. Säärane oskus võimaldab söötjal enam-vähem ajastada oma sööte olukorratingimustele väljakul. Tegelikult on seesuguse madala noppimise õppimisel suurim raskus selles, et mängija peab oma noppimisliigutuse sooritama väljaspool üldist põrgatamisliikumise ning -liigutuste rütmi. Kuid selle oskuse omandamine on vajalik mitte ainult ülaltähendatud põhjusel. Tegelikult see on esimene faas oskusest hankida pall teise mängija kontrolli alt, s. o. võõrast rütmist.

Kehatehniliselt kõige raskemad nõuded esinevad põrgatamise lõpetamisel pärast energilist ja madalat starti. Sel korral on mängija keha raskuspunkt madalal ja taga. Et säärasest kehaasendist, mis püsib stabiilsena, s. o. kus keha ei kuku, tänu jalgade energilisele tõuketegevusele, üle minna pidurdusele ning stabiilsele kehaasendile, on vaja saavutada toetuspunktide või -punkti asetus kaugel eespool keha raskuspunkti. Kõigele lisaks on põrgatamine ning seega palli noppimine võimalik vaid madalast asendist. Viimane olukord ei luba keha raskuspunkti erilist tõstmist, sest vastasel korral mängija ei küüniks palli noppima. Et tulla toime selle ülesandega, peab mängija omama lahtisi puusi ja äärmiselt vabalt liikuvaid ja tugevaid jalgu, mis on võimelised tegutsema juhul, kui harkseis on väga lai ja madal. Samuti on nõutav, et pidurdamist teostav jalg suudaks pidurdada keha hoogu ja kanda viimase raskust põlvest tugevasti kõverdatud asendis. Tingituna neist raskeist nõudeist suudab iga mängija omamoodi neile kohaneda, mistõttu on raske nõuda ühtset põrgatamise lõppu. Tavaliselt pidurdatakse liikumise suunas, s. o. üks jalg ees, teine taga, missugune pidurdamisviis on kiire ja vähe ruumi nõudev. Selleks võib kasutada ka madalat hüpet, kus mängija toob hüppe vältel jalad ette ja pidurdab kahel jalal, kusjuures jalgade asetus on risti liikumise suunaga. Viimane moodus on aga aeglasem, rohkem ruumi nõudev ning ebakindlam. Seesuguse pidurdamisviisi suuremaks nõrkuseks on asjaolu, et hüppe vältel on pall väljaspool kontrolli, seega vastasele kergemini kättesaadav. Teiseks on siis keha lõppasend ebasoodus edasiseks kiireks tegutsemiseks.

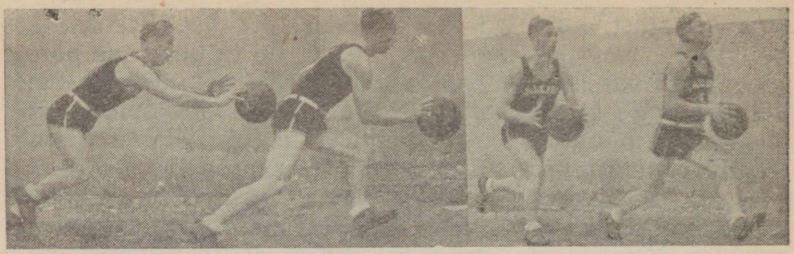
Mis puutub säärase põrgatamise lõpetamise harjutamisse, tuleb selleks tuua eeskujuks enam-vähem tegelikus mängus esinev näide. Näiteks mängija sukeldub või pöörab mööda

oma kaitsjast, kuid 2,5—3,5 m edasi atakeerib teda teine kaitsja. Et mängija reageeriks õigesti, on ta ülesanne pärast pööret või sukeldumist põrgatada ligiviskeks korvile. Selle vältel kaitsja ei atakeeri palli alati, vaid vaheldumisi, võttes seega mängijalt juba algul võimaluse ettevalmistuse tegemiseks järgneva ataki pareerimiseks. Ataki korral on mängija kohustatud vahetult söötma. Seesuguste harjutuste algul muutub ka väga hea kehavalitsemise ja tasakaalumeelega mängija ebakindlaks, kuigi ta valitseb pidurdamistehnikat hästi. Selle põhjuseks on oma iseloomult kaks vastandlikku tegevust, nimelt: ühelt poolt keha raskuspunkti ja ülakeha tahajätmine pidurdamiseks ja teiselt poolt ülakeha ja käte etteviimise nõue palli hankimiseks. Leida oma keha võimele vastav kompromiss nende kahe iseloomult vastandliku toimingu vahel ongi igale mängijale raskeimaks ülesandeks.

Üldiselt püütagu neid harjutusi sooritada võimalikult kiire ja energilise stardiga, et mängija kohaneks nende tingimustega. Kui ta seejuures algul kaotab palli, pole sellest suurt viga. Kõige tähtsamaks ja raskemaks on pidurdamine ja hea tasakaalustatud asendi saavutamine. Kui keha suudab nende tingimustega koduneda, siis on palli hankimise toiming iseenesest lihtne.

Maa-alapõrgatamine

Maa-alapõrgatamist kasutatakse juhul, kui mängijal on ees vaba väli või tee korvile, mille juures ta ei tarvitse karta eest atakeerivat kaitsjat. Seesuguses olukorras on mängijal tegemist ainult teda jälgiva kaitsjaga. Kaitsja, kes liigub pallita, on suuteline üldiselt liikuma kiiremini kui põrgataja, kelle liikumist raskendab põrgatamine. Teiseks: põrgatamise lõpp, eriti kui sellele järgneb pealevise hüppelt, on edasiliikumise suhtes aeglasem, sest mängija ei suuda hüpata maksimaalselt kiiruselt üles nii, et pealevise omaks täpsust. Paljud kaitsjad instinktiivselt aeglustavad oma liikumiskiirust momendiks, mil nad on jõudnud põrgataja kõrvale ja saavutanud põrgataja kiiruse, püüdes samaaegselt hankida palli põrgataja kontrolli alt. Esineb rohkesti juhtumeid, kus seda tehakse juhul, kui ei olda veel kaitsja kõrvale jõu-



Pilt 22. Neli momenti maa-alapõrgatamisest. Vasakul: start. Pall lükatakse kaugele ette, et saada maksimaalset stardikiirust. Teine foto: maa-alapõrgatamine; pall põrkub kõrgelt ja suhteliselt harva, võimaldades põrgatajal kiirust arendada. Kolmas foto: põrgatamise lõpetamine. Pall nopitakse kõrgelt. Neljas foto: vahenditu üleminek pealeviskele.

tud. Viimasel juhul on põrgataja seganine tulutu, sest kaitsja teeb sel korral alati isikliku vea. Põrgataja seisukohast pole see takistuseks. Esimesel juhul on kõrvalejõudnud kaitsja otsustavalt takistajaks pealeviskele ülemineku momendil. Arvesse võttes neid olukordi peab põrgatamist sooritama nii, et see võimalikult vähem takistaks edasiliikumist. Need tingimused on hästi täidetavad, kui mängija keha pole viidud mitte eriti ette, s. o. kui põrgatamislükked toimuvad harvemini ja kõrgemalt. Ühtlasi on pall nii palju kehast eespool ja põrgatamine toimub käepoolsel küljel, et see ei takista jala vaba liikumist.

Säärast maa-alapõrgatamist on soovitav õppida sooritama mõlema käega. See on tähtis palli varjamise mõttes juhul, kui kaitsja jõuab ühele joonele põrgatajaga. Palli asend põrgataja keha suhtes lubab palli edukalt atakeerida just põrgatamise käe poolselt küljelt, seevastu teiselt küljelt on atakeerimine võimata, sest kaitsja jääb põrgataja keha võrra pallist kaugemale. Teiseks on põrgataja vaba käsi oma liikumises mõjuv kaitse palli atakeerimise vastu. Osates mõlema käega maksimaalse kiirusega põrgatada võib seda sooritav mängija alati olla kindel, et ta ei kaota ataki korral palli.

Arvestades maksimaalset liikumise kiirust peab põrgataja väga täpselt kontrollima palli hüplemist. Väikseimgi põranda

ebatasasus, samuti deformeerunud pall põhjustavad ebaühtlasi palli üleshüppeid, mistõttu pall satub põrgatajast kas liiga kaugele või lähedale. Seesuguste ebanormaalsete põrkumiste tagajärjed on harilikult saatuslikud põrgatamisele.

Satub pall liiga kaugele ette, s. o. väljapoole mängija kontrollpiirkonda, läheb pall kas kaduma või mängija on sunnitud palli veelkordsel kukkumisel põrandale seda juba noppima, seega põrgatamist peatama. Jääb pall põrgatajale liiga lähedale, on viimasele ebasoovitavast asendist käega raske anda õiget põrkenurka, et jätkata põrgatamist kiirust vähendamata. Teiseks võib tagant tulev jalg oma liikumisel kergesti tabada palli, mispuhul palli kaotsiminek on paratamatu. Igasugused ebaühtlused avaldavad palli põrkumises seda rohkem oma mõju, mida kõrgem on põrgatamise lüke. Kõik seesugused viperused halvavad kiirust, mistõttu jälgiv kaitsja võib edetada mängija. Kaitsja, kes on edetanud põrgataja kas või poole keha võrra, on palli hankimiseks palju paremas seisukorras kui põrgataja ise.

Üldine reegel maa-alapõrgatamise kohta ütleb, et p õ r g a t a m i n e t u l e b l õ p e t a d a k o h e, k u i j ä r g n e v k a i t s j a o n s u u t n u d p õ r g a t a j a s t j õ u d a k e h a v õ r r a e t t e p o o l e.

Arvestades neid tingimusi on maa-alapõrgataja sunnitud kogu oma tähelepanu pühendama pallile, suutmata jälgida olukorra muudatusi väljakul põrgatamise vältel.

Läbimurdepõrgatamine

Läbimurdepõrgatamine on raskemaid keha- ja pallitehnilisi elemente. Selle eesmärgiks on, nagu näitab nimetuski, murda läbi ühest või mitmest kaitsjast ja saavutada otsene pealeviskevõimalus kas põrgatajale endale või kaasmängijale. Arvestades seda, et põrgataja püüab läbi murda teda eest või kõrvalt atakeerivaist kaitsjaist, seejuures silmas pidades olukordade muutumist väljakul, kerkivad läbimurdepõrgatamise sooritamiseks järgmised nõuded (pilt 23):

1. põrgatamine peab olema madal ja pall asetatud nii, et seda oleks võimalik kergesti üle viia teise käe alla ja et pall oleks momentaanselt nopitav;



Pilt 23. Läbimurdepõrgatamise start, põrgatamine ja lõpetamine. Nii startimisel kui põrgatamisel hoitakse pall kehast paras jagu eemal, et igal hetkel oleks võimalik põrgatamine lõpetada. Põrgataja juhib palli sõrmede tunnetusega. Põrgataja vaade on suunatud olukorrale väljakul ja vaid aeg-ajalt on tal hetkeks võimalik silmadega kontrollida palli. Keha raskuspunkti asend on madal ja ülakeha rohkem püsti, mis võimaldab ootamatul vajadusel paremini pidurdada.

2. kehaasend olgu seesugune, et see võimaldaks kõige kiiremat üleminekut söötmisele, pealeviskele, pidurdamisele või põikamisele;

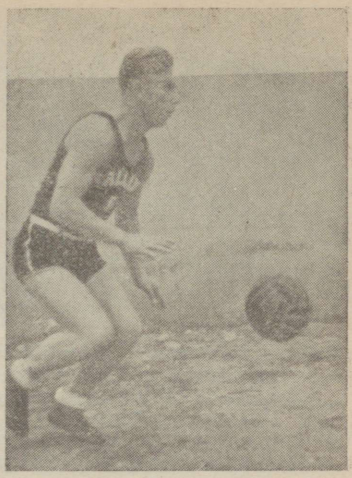
3. mängija peab suutma palli käsitseda nii, et tema silmad oleksid suunatud mitte pallile, vaid et ta kogu aja näeks olukordade muutumist väljakul.

Kui põrgataja suudab täita kõiki neid nõudeid, võib ta olla kindel, et pall ei lähe kaduma ja et tema tegevus võib olla otsustav korvi saavutamiseks.

Arvestades seda, et läbimurdepõrgatamisel pole oluliselt nii tähtis kiirus, kui hea pidurdamise, põikamise ja palli kontrollimise võimalus, ei saa palli põrgataja viia oma ülakeha kaugele ette. Etteviidud ülakeha, kuigi see võimaldab hästi kontrollida palli, takistab oluliselt teise ja kolmanda punkti nõuete täitmist. Püstine kehaasend on selles mõttes parem, sest see muudab pidurdamise ja põikamise tehnika palju lihtsamaks. Teiseks on see palju parem ülevaate saamiseks olukordadest mänguväljakul. Et mängija suudaks püstise kehaasendi juures hästi kontrollida palli, s. o. küünitada pallini, peab keha raskuspunkt asetsema madalal (pilt 24).

Madal raskuspunkt tingib laiema harksammu ning, olles projektsiooniga enam-vähem toetuspunktide keskel, on see väga mõjuv pidurdamiste ja põikamiste mõttes.

Kõige raskemaks punktiks läbimurdepõrgatamisel on kolmas tingimus, mis nõuab, et mängija peab kogu aja silmas pidama vastaseid ja olukordade muutumist väljakul. See lubab pallile pühendada väga vähe tähelepanu. Palli kontrollimine, juhtimine ja põrgatavate käte vahetus peab toimuma peamiselt sõrmede täpse kompimise ja osalt ka kaudse nägemise abil.



Pilt 24. Tüüpiline kehaasend läbimurdepõrgatamisel. Moment enne põikamist.

Kirjeldatud läbimurdetehnika ei võimalda arendada suurt kiirust. Kiirus, mida mängija selle tehnika abil võib saavutada, sõltub esmajoones tema jalgade tugevusest ja tegevuse vabadusest puusade madala asetuse juures.

Suur kiirus pole oluline vastasele, resp. vastasele lähenemisel ja läbimurde momendi tekitamisel, kuid see muutub eriti oluliseks pärast läbimurdevõimaluse tekkimist. Seda tingib järgmine asjaolude seis. Iga kaitsja on julge atakeerima palli nii kaua, kui ta on kindel, et põrgataja ei saa ebaõnnestunud ataki korral otsustavat edu. Seesugune moment esineb juhul, kui kaitse asub põrgataja ja korvi vahel. Põikamine loob üldiselt olukorra, kus kaitsja jääb küljele. Sellest asendist atakeerimine tähendaks ebaõnnestumise korral kindlat läbimurdevõimalust põrgatajale. Seepärast kogenud kaitsja ei püüagi oluliselt atakeerida küljelt, vaid ta kas püüab luua erilist olukorda, s. o. jõuda asendisse põrgataja ja korvi vahele või hilinemisel liikuda põrgatajaga kaasa ja jõuda ühesuunalises liikumises põrgatajast ette. Kõiki atakke, mida kaitsja sooritab seisvast või põrgatamise



P i l t 25. Kolm iseloomulikku momenti läbimurdepõrgatamise tehnikas. Põikamised palliga. Vasakul: põikamine paremale, palli juhtimine vasaku käega. Põikesamm astutakse vabalt, loomulikult. Keskel: sama, kuid põikamise moment on raskendatud. Paremale liikumine on võimalik ülejalasammuga. Paremal: sama mis keskmisel fotol: põikamine paremale ülejalasammuga, kuid palli juhib parem käsi. See on kõige raskem moment, sest palli juhtimine väljapoole, kehast eemale on täpsuse mõttes kõige raskem toiming. Väärib tähelepanu põrgataja vaade, mis on suunatud ette väljakule, mitte aga pallile. Kõige raskemaid põrgatamistehnilisi võtteid.

suunale lõikuvatest liikumistest, tuleb üldiselt vaadelda kui ühekordseid ja kergemaid. Atakid on kergemad seepärast, et kaitsjal on raske tabada põrgataja põrgatamisrütmi ja, teiseks, vastavalt seesugusele liikumisele on võimalikud atakeerimise hetked ühekordsed ja lühikesed. Seevastu loovad kaitsja poolt palli ühesuunalises kõrvuti liikumises sooritatavad atakid esiteks pideva atakeerimise võimaluse ja teiseks lubavad kaitsjal oma atakke ajastada põrgatamisrütmiga. Sellest lähtudes tuleb seesuguseid atakeerimisi lugeda kõige raskemaiks.

See nõuab oskust kiireks ja vahetuks üleminekuks maa-alapõrgatamisele. Põrgatamise tehnika täieliku valitsemise mõttes on samaväärselt nõutav oskus üleminekuks maa-alapõrgatamiselt läbimurdepõrgatamisele. Säärased järsud kehaasendite muutmised, mis on tingitud olukorrast ja vastase kaitsemängijate sundivast tegevusest, nõuavad otse virtuooslikku kehatehnikat. Selleni küünivad vaid erakordsete füüsiliste võimetega mängijad. Tarvilik tegutsemiskiirus, samuti väike ruum võimaldavad kõiki neid võtteid mängus kasutada vaid väikese- ja keskmisekasvulisil mängijail.

Seni pole puudutatud küsimust, kuidas teostada põrgatamislükkeid. Määrustik keelab palli kandmist, kuid teiselt poolt on palli löömine palli juhtimiseks ebatäpne. Tegelikult põrgatatakse sõrmedega nende esimese ja teise liigese ulatuses. Sõrmed pidurdavad palli hoo ja lükkavad palli liikuma uues suunas. Täpselt võttes on see siiski palli kandmine, kuid seda tehnikat kasutatakse eranditult kogu maailmas, mispärast seda tuleb siinkohalgi soovitada kui ainuõiget.

Põrgatamistehnika õppimisel on soovitav arendada täpset sõrmede kompimist. Selle arendamiseks on eeskujulikuks harjutuseks põrgatamine suletud silmadega. Seda harjutust tuleb algusest peale sooritada mõlema käega vaheldumisi. Algul harjutatakse kohal või põrgatades väga aeglasel liikumisel. Hiljem tuleb üle minna täielikumale liikumisele. Määrava tähtsusega on mainitud harjutus läbimurdepõrgatamisel. Mängija, kes suudab keskmise liikumiskiiruse juures vabalt põrgatada mõlema käega, käsitseb palli väga hästi. Arvestades seda, et suletud silmadega põrgatamisel areneb ainult lihaste ja sõrmede kompimine, s. t. see, mida just on vaja arendada põrgatamistehnikas, tuleb seda harjutust tugevasti eelistada tavalisele põrgatamisele, kus silma kui täpsemalt funktsioneeriva elundi domineeriv kaastegevus oluliselt pidurdab lihaste kompimise arenemist.

Eri harjutusi tuleb läbi viia üleminekute õppimiseks maa-alapõrgatamiselt läbimurdepõrgatamisele ja ümberpöördult. Selleks on soovitav asetada saali gruppide viisi pukid või tellingud. Üksikuist gruppidest tuleb läbi põrgatada läbimurdepõrgatamise abil, vahemaa katta aga maa-alapõrgatamisega. Seesugune harjutus arendab peaaegu kõiki põrgatamistehnika põhielemente. Kasutades 2—4 gruppi ja nende läbimist 2—3 korda, saab mängijate vahel korraldada võistlust aja peale. Põrgatamistehnika puhtuse ja täpsuse mõttes on soovitav iga määrustevastase palli kandmise, kaotamise või viimase kokkupuute eest esemega liita ajale 3—5 sekundit. See sunnib põrgatajaid tegutsema ligilähedalt tegelikele tingimustele.

Üldiselt tuleb põrgatamisharjutusi võimalikult rohkem lähendada tegelikele mänguolukordadele, valides algul ker-

gemaid ja hiljem raskemaid situatsioone. Kui põrgatamistennikas on saavutatud enam-vähem rahuldavaid tulemusi, tuleb neile harjutustele lisada uleminekuid sooritmisele või pealeviskele. Nende harjutuste koostamisel peab silmas pidama tõika, et mängija suudab korraga kontsentreeruda ainult ühe ülesande täitmisele, s. t., et oleks mõttetu sundida mängijat üne ja sama harjutuse juures õppima kaht eri elementi, näiteks pidurdamist ja pealeviset. Nii jäävad poolikuks kas pidurdamine või pealevise, tavaliselt aga mõlemad.

PEALEVISKED

Pealevisked on otsustavad meeskonna paremuse fikseerimiseks. Kogu meeskonna tehniline ja taktiline areng osutub kasutuks, kui meeskond või ka üksikmängijad ei oska täpselt peale visata. Kogu mängu tehnika ja taktika on ju lõpuks ainult selleks, et uhele oma mängijaist luua reaalseid võimalusi pealeviske tegemiseks. Sellest lähtudes võib lugeda pealeviskeid primaarseiks, kogu ülejäänud tehnikat ja taktikat aga sekundaarseiks nähtusiks korvpallis. On loomulik, mida kõrgem on meeskonna tehnilis-taktiline areng, seda suurem on tema poolt loodav pealeviskevõimaluste arv. Mida võrdvõimelisemad on meeskonnad, seda lühem on üldiselt pealeviskevõimaluse ajaline kestus ja seda raskemad on üldiselt keha positsioonilised pealeviskeasendid, mida edaspidi märgime lühidalt „viskeasendeina". Sellest järgneb tingimus, et visketehnika peab arenema paralleelselt üldtehnikaga või, veel parem, käima selle arengu eel. Meeskonnas peab täpselt tabavat visketehnikat omama iga mängija. Nõrk viskaja jätab mitte ainult realiseerimata oma punktide saamise võimalused, vaid vähendab ja raskendab ka oma kaaslaste punktide hankimise võimalusi, sest vastasmeeskond, teades, et teises meeskonnas on nõrk pealeviskaja, võib oma kaitsetaktikat kujundada nelja hea viskaja hoolsaks katmiseks viie mehega, jättes nõrgale viskajale rohkem pealeviskevõimalusi. Praktika on õigustanud seesugust kaitsetaktikat.

Alati on kergem mängida niisuguse meeskonna vastu, kus üks või kaks ülihead viskajat on ülejäänud nõrkade kõrval,

kui võidelda meeskonnaga, kus kõik mängijad on keskmise headusega viskajad. Sellest tingituna peab iga mängija omama täpset visketehnikat põhilises viskeliigis, n. n. kooliviskeis.

Tagalauaküsimus

Pealeviske juures on meil tegemist kahe üksteisest erineva viskeviisiga.

Esimene viskeviis taotleb korvi saavutamist vahetult, s. o. ilma tagalaua abita, teine aga kasutab selleks tagalaua abi, millelt pallid põrkavad korvi. Mõlemal viisil on oma head ja halvad küljed. Kui enamiku visete juures on näiliselt ükskõik, missugust viisi kasutada, siis teatav osa viskeid nõuab ainult üht kindlat moodust.

Esimese viskeviisi, s. o. korvi vahetu tabamise kasuks räägivad järgmised paremused. Viskesuund on alati ühesugune ja kindlalt fikseeritud — korvirõnga kõige viskajapoolsem punkt. Korduvate harjutustega omandab silm võime kiiresti ja kindlalt fikseerida seda punkti. Viskaja ei tarvitse hakata määratlema palli langemis- ja peegeldusnurki tagalauaga ega otsima õiget põrkepunkti viimaselt. Teiste sõnadega: viskeliigutus on alati täpselt suunatud eesmärgile. See on selle viskeviisi esimene suur eelis. Teine paremus on selles, et vise ei nõua kohaldumist vastavalt palli ja tagalaua olukorraga. Pallidel on õhusurve erinevused ning pallide kaalulised diferentsid muudavad üsna suurel määral palli hüppamis- resp. põrkumisvõimet. Kui sellele lisada veel seda, et võimlais on korvide tagalaudade kinnituskonstruktsioonid ja nende olukorrad tihti tugevasti erinevad, tekib sellest hulk raskendavaid tingimusi viske sooritajale, nõudes viimaselt kiiret kohanemisvõimet. Praktika aga näitab, et selle all kannatab tublisti mängija visketäpsus, sest sügavalt juurdunud harjumust on lühikese aja vältel võimata muuta. Lõpuks võib teatavaks paremuseks lugeda ka seda, et mänguväljaku keskosektorist sooritatavad visked, mis on liiga tugevad otseseks tabamiseks, võivad mõningail juhtudel põrgata korvi otse tagalauast.

Sama on maksev ka ebatäpsemate väljaku keskosektorist puhtalt visatud pallide kohta, kus pall, jäädes rõngale vee-

rema, võib põrgata tagalauast, ja kaotanud peaaegu kogu oma hoo, kukkuda korvi.

Need on üldiselt nii suured paremused, et eriti rinnaviskel kahe käega kui kõige põhilisema viskeliigi kasutamisel on väga soovitav taotelda puhast otsetabamist.

Teiselt poolt on tagalaua kasutamine eelistatud juhul, kus pall omab madalat lennukaart ja saabub korvile suure hooga. Neil juhtudel jääb palli langemisnurk korvirõnga tasapinna suhtes väga väikeseks. Mida väiksem on aga langemisnurk, seda täpsemalt peab saabuma pall, et ta võiks langeda korvi. Teatud minimaalsest nurgast allapoole pall ei satugi korvi. Ta kas põrkab rõnga tagumisest servast tagasi, korvist välja või kokkupõrkel korvi esimese servaga hüppab nii kõrgele üles, et ka tagalauast „peegeldudes" langeb üle korvi tagasi. Seesuguste viskeliikide juures on soovitav kasutada tagalaua abi. Sellel on järgmised paremused. Esiteks kaotab pall osa oma energiast hõõrdumise tõttu kokkupõrkel tagalauaga. Teiseks võib osaliselt hoole mõjuda pidurdavalt lahtise konstruktsiooniga tagalaud. Kolmandaks omab peaaegu iga otselennuline pealevise võrdlemisi tugevat tahapoole pöörlevat vinti. Vindi tõttu tekib pallil tagalauaga kokkupuutumisel suurem hõõrdumine, mistõttu pall kaotab rohkem oma hoost. Edasi annab sama vint „peegelduvale" pallile palju suurema langemisnurga, nii et palli kukkumise võimalused korvi suurenevad

Ülaltoodust järgneb üldiselt: suurekaareliste pallilendude juures on soovitav korvi tabamiseks taotella puhast, otsest viset, väikesekaareliste visete juures aga tagalaua kaasabi. Kumba viskeviisi eelistada, sõltub mängija isikust ja tema tehnikast. Igal juhul peab aga pealeviskeharjumuste omandamisel valima rangelt ühe viskeviisi. Vastasel korral on mängija pealeviskevõimaluse valiku ees, kas visata tagalauast või ilma. Tavaliselt jääbki see otsustamata ja pealevise tehakse tulutult kahe suuna vahelises suunas. Kogu raskuspunkt seisab selles, et pealeviskel on silmade osatähtsus peamiselt ainult kauguse ja suuna määramises. Viskeliigutus ise toimub lihastunnetusega. Seda tõendavad kujukalt järgmised faktid. Korralikku visketehnikat omav mängija võib palli käest lahkumise momendil täpselt ütelda, kas pall langeb korvi või mitte. Teiseks on suletud silma-

dega vise positsioonilt harilikult niisama tabav kui lahtiste silmade juures. Need mõlemad faktid tõendavad lihastunnetuse valitsevat osatähtsust pealeviskel. Juhul, kui mängija kõigub otse- ja tagalauast viskeviisi vahel, on tegemist kahesuguse lihastunnetusega, kahesuguste harjumustega. Mitu harjumust ühe ja sama võtte sooritamiseks ainult segavad üksteist. Lihastunnetus ei arene ja mängija visketäpsus ei parane. Seepärast on väga soovitav, et mängija piinlikult jääks ühe viskeviisi juurde.

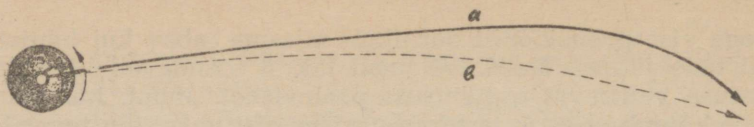
Tegelik mäng tekitab paratamatult olukordi, kus näiteks puhtalt viskaja leiab korraga soodsama olevat kasutada tagalaua abi. Sellest lähtudes mängija kasutab mõlemat viskeliiki vahelduvalt. Kui see vaheldumine tekib näiteks ainult üleminekul kahe käe viskelt ühe käe viskele, pole viga väga tõsine, sest mõlema viske lihastunnetused on teineteisest tugevasti erinevad. Aegaviitvamaks toiminguks jääb ikkagi täpse viskepunkti määramine silmaga, sest ka silmal on oma harjumused. Järjekindla ja püsiva treeningu juures õpib silm lõpuks seda tegema harjumuslikult.

Palli lennujoon ja vint

Niivõrd täpsel tegevusel, nagu seda on pealevise, peab jälgima iga selle faasi, et leida teatud optimaalsust suure hulga määratlevate tingimuste hulgast. Nende hulka kuulub ka palli lennukaar. Palli lennukaare määrab optimaalne nurk langeva palli ja korvi tasapinna vahel, viskaja kaugus korvist ja palli vint. Edasi on tähtsad viskeliigutuse sooritamise positsioonilised tingimused ja lõpuks tõenäosus ebatäpsete pallide kukkumisel korvi.

On selge, et mida sirgjoonelisemas horisontaalses suunas pall lendab, seda suurem on tema hoog, s. o. lennukiirus, ja seda tugevamini põrkub ta esemeilt, mida ta puudutab. Samaaegselt on seesuguse palliga korvi tabamise võimalus kõige minimaalsem, sest selle nurk korvi tasapinnaga on väga väike. Mida lähemal on palli langemisnurk täisnurgale korvi tasapinnast, seda suurem on tabamise võimalus. Üldiselt võimaldavad nurgad, alates 40° ja suuremad, korralikke tabamusi. See tingib aga palli langemist kõrgemalt.

Vaadeldes kõrge kaarega lendavaid palle näeme järgmist. Pall lahkub mängija käest, omades tõusu mõttes kõige suu-



Pilt 26. Vindi mõju palli lennujoonele. Punktiir b: palli lend vindita. Täisjoon A: palli tegelik lend vindi tõttu.

remat kiirust. Raskustungi mõjul palli tõusukiirus pidevalt kahaneb, saavutades haripunktis tõusukiiruseks 0. Sealt edasi algab langev liikumine järjest kasvava kiirusega. On hea ja soovitav, et pall, langedes korvile, omaks väikest langemiskiirust. Sel korral on palli põrkumine korviraualt väike ja osa palli hoost pidurdub korviraua vetruvuse tõttu. Pall n. ö. „sureb" korviraualе. See võimaldab üldiselt suuremat tabamist. Sellest lähtudes pole liiga kõrgelt korvile langevad pallid kasulikud, sest need omavad suuremat langemiskiirust. Teiselt poolt läheb aga viskekaar seda kõrgemaks, mida kaugemalt peale visatakse. Seda arvesse võttes pole soovitav sooritada liiga kõrge kaarega pealeviskeid, kus palli korvile langemise nurk on 70—85°. Otstarbekohaseimaiks langemisnurkadeks võib pidada 45—65°-lisi nurki.

Loomuliku viskeliigutuse juures tekib palli tahapoole pöörlemine ehk vint *). Sellel vindil on teatav mõju palli lennujoonele. Nimelt võime märkida järgmist. Vindi mõjul lendab pall algul üles sirgjoonelisemalt, pall n. ö. „kandub" paremini õhus. Teatud momendist alates, mil pall kaotab oma tõusuvõime, lakkab see kandvus ja pall langeb tunduvalt järsemini kui ta tõusis.

Seega lubab vint pallil saavutada suuremaid langemisnurki ka madalamate harikõrguste juures.

Teiseks mõjub vint üldiselt enam-vähem soodustavalt palli kukkumisele korvi. Vindiga pall, puudutades tagalauda või korvirõnga tagumist äärt, kisub palli veel enam alla. Satub vindiga pall korvirõnga eesäärele, on selle mõju palli horisontaalselt mõjuvale tungile vastupidiselt „sur-

*) Palli tiirlemise tõttu libiseb õhk üle palli kiiremini kui alt palli. Tekib erinevus õhusurves peal- ja allpool, mistõttu pall tõuseb. See on tuntud seadus aerodünaamikast, mille järgi näiteks töötavad lennuki kandepinnad.

mav", mistõttu vindiga pall kaotab korvirõngal rohkem oma kineetilisest energiast kui vindita pall. See on aga tabamise mõttes üldiselt kasulik. Kahjulik on vint ainult siis, kui pall tagalaualt põrgates langeb vastu korvi ja tagalauda ühendavat tuge. Sel korral jookseb pall üle korvi tagasi.

Viskeliigutus

Siinkohal vaatleme mitte viskeliigutuse sooritamist ennast, vaid liigutuse kontrollimise tingimusi. Mängija sooritab viskeliigutuse lihastunnetusliku tegevusena, liigutuse suund määratakse aga silma abil. On loomulik, et üldiselt kõige täpsem liigutuse suunamine esineb momendil, mil pall liigub viskeliigutuse vältel sirgjoonel silm—sihtpunkt või viimasest ainult veidi erinedes Siis omab liigutust kontrolliv organ pideva otsese kontrollvõime kogu tegevuse vältel. See on otselennuline vise.

Teiseks viskeliigutuse variatsiooniks on, kui pall liigub vertikaalses tasapinnas, silm—sihtpunkt, kusjuures palli liikumise suund erineb viskeliigutuse ajal tugevasti sirgest suunast silm—sihtpunkt. See on erinevus palli lennutee, trajektoori mõttes, mida pall läbib käest lahkumise hetkel kuni korvini jõudes.

Teiselt poolt erinevad pealevisked üksteisest tugevasti selle poolest, kuidas toimub pealeviskeliigutus silma ja korvi suhtes.

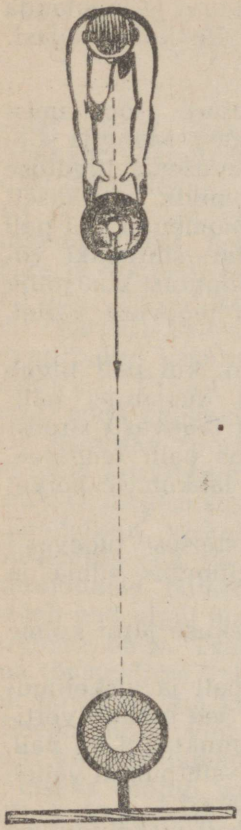
Selles suhtes jagunevad pealevisked raskuse järgi kolme liiki.

Esimene liik viskeid on säärased, kus pall ja viskeliigutus on kogu aja silma kontrolli all ja kui see toimub vertikaaltasapinnas, kus asuvad nii silm, sihtpunkt kui ka pall. Pall liigub vaid kahe äärmise punkti, silm—sihtpunkti vahel. Siia liiki kuuluvad kõik rinna- ja tõukevisked.

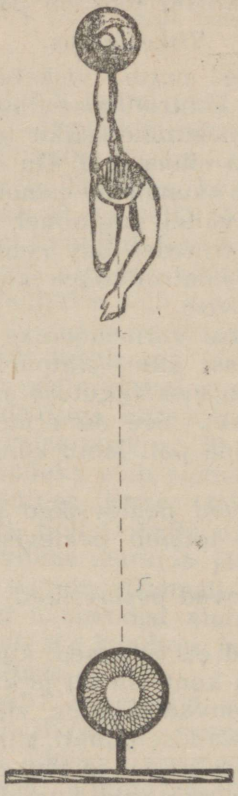
Teine liik viskeid on säärased, kus nii pall viskeliigutuse vältel kui ka silm ja sihtpunkt asuvad ühes vertikaaltasapinnas. Silm jääb aga viskeliigutuse vältel palli ja sihtpunkti vahele. Siia liiki kuuluvad haakvisked.

Kolmas liik viskeid, kõige raskemad, on säärased, kus pall asetseb väljaspool sirget või vertikaaltasapinda silm — sihtpunkt nii viskeliigutuse kui lennu vältel.

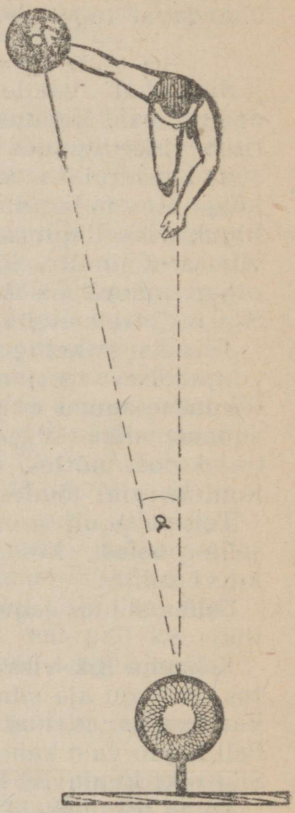
Lähtudes viskeliigutuse sooritamise täpsuse seisukohalt ja arvestamata eelnenud peatükki, kus käsitellakse taba-



Pilt 27. Esimest liiki pealevise: pall liigub kogu viske vältel silm—sihtpunkt vahel.



Pilt 28. Teist liiki pealevise: silm asub viskeliigutuse vältel pall—sihtpunkt vahel ega kontrolli viskeliigutust.



Pilt 29. Kolmandat liiki pealevise: palli lennujoone ja sihtjoone vahel on nurk. Silm ei kontrolli viskeliigutust, vaid vise toimub lihastunnetuse abil. Kõige raskemat liiki visked.

mise küsimusi, võib viskeliigutuste täpsuse suunamise raskuse järjestuseks lugeda ülalantud järjekorda.

Antud vaatlus hõlmab positsioonilisi viskeasendeid, kus mängija ei oma või ei tee viskeliigutuse ajal teist kehalist liikumist või liigutust.

Tegelikus mängus leiavad kasutamist kõik kolm viskeliigutuse sooritamise variatsiooni. Neist kaks esimest on üldtarvitatavad, kuna kolmas eeldab virtuooslikkust, s. o. kõrgeltarenenud ruumitajumise ja lihastunnetusega mängijat.

Esimest liiki visked jagunevad lennujoone mõttes kaheks: otse- ja kaarlennulisteks viseteks. Otselennuline vise leiab kasutamist üldiselt lähivisete juures, eriti kui viskeid sooritatakse tagalaua abil.

Leidub siiski küllalt mängijaid, kes madalat otselennulist viset kasutavad ka keskmistelt distantsidelt. Normaalseis püstiasendeis teostatakse viskeliigutus ainult käte abil, kusjuures keha jääb üldiselt tegevusetuks. Mis puutub palli täpsesse suunamisse, siis on see liigutus kõige täpsem, lihtsam ja loomulikum. Seevastu on tabamise võimalused tõenäosuse järgi kõige raskemad, sest pall langeb korvile üsna väikese nurga all. Parem on tabamus siis, kui selle viske juures kasutatakse tugevat vinti ja tagalaua kaasabi. Nii see praktikas tavaliselt esinebki. Palli madal väljalennupunkt kätest lubab aga kaitsjal tihti viset takistada.

Esimese liigi kaarlennuline pealevise on kõige loomulikum, normaalsem viskeliik. Siin erineb palli liikumise suund viskeliigutuse ajal tublisti sirgest silm—sihtpunkt. Palli pealelend korvile omab keskmist või kõrget kaarliikumist. Viskeliigutusest võtab osa kogu keha. Seejuures on oluline, et keha põlvedest ja vähemal määral ka kehast sirgenev liikumine oleks viskeliigutuse suunas. Et seda saavutada, selleks peab pall viskeliigutuse esimesel poolel liikuma üles keha ligidalt. Sellega välditakse keha- ja viskeliigutuse suunalised erinevused, mis raskendaksid pealeviset. Viskeliigutusel, kus keha ja käte sirgenemissuundade vahele tekib nurk, on see pahe, et nii tekkiva kahe liikumisega ei saavutata küllalt täpset kontrolli lihastegevuse üle, mistõttu vise on juhuslik ja ebatäpne peamiselt seetõttu, et mängija, tingitud kaitsja tegevusest, on sunnitud tihti muutma ka nurga suurust. Tingituna kaitsja tegevusest kasutavad säärast viskeliigu-

tust mängijad, kes normaalselt viskavad esimese variandi järgi.

Lõpuks on keha ja käte ühesuunalisel viskeliigutusel see suur paremus, et see ei vii palli viskeliigutuse vältel liiga kaugele ette, vaid rohkem üles, mistõttu vise on väga raskelt takistatav.

Teine liik hõlmab viskeid, kus kahe käega viske juures pall asetseb peast kõrgemal või sellest tagapool. Viimane moodus esineb haakvisete juures, mis sooritatakse ühe käega. Need visked on üldiselt rasked, sest et hoo ning lennusuuna andmine pallile sõltub ainult käte ja peamiselt randmelihaste tundlikkusest. Seesugused kahe käega visked sooritatakse ainult randmevisketehnikaga, kusjuures nende täpsus on mõeldud ainult perfektse randmetehnika ja lihastunnetuse juures.

Seega kuulub see viskeliik juba virtuoosliku visketehnika valdkonda, kus silm ei saa teostada kontrolli viskeliigutuse üle.

Haakvisked ühe käega, kus viskeliigutus teostub samuti ilma silma otsese kontrollita, kuuluvad samuti virtuoosliku visketehnika valdkonda. Siin on olukord veelgi raskem, sest silm võib ainult hetkeks märkida palli algasendit. Järgmisel hetkel ta fikseerib punkti korvil, kuhu pall peaks saabuma. Käe- ja õlalihaste täpsel koostööl on võimalik saavutada täpset viskeliigutust, kusjuures viskeliigutus, olgu see siis sirgjooneline või kaarliikumine, toimub täiesti lahus keha üldisest liikumisest. Keha- ja käeliigutuste täielikus lahkuminekus peitubki peamine raskus. Ainult hästiarenenud lihastunnetusega mängijad võivad saavutada täpseid tabamusi nii suure hulga üksteisest lahkuminevate ja silma poolt mittekontrollitavate lihasgruppide rakendamisel ja koordineerimisel.

Kolmas viskeliik, kus pall asetseb kogu viskeliigutuse vältel väljaspool vertikaaltasapinda silm—sihtpunkt, moodustab kõige raskema viskeliigi, sest selles liituvad kõik eespool käsiteldud raskused. Neist viskeist tuleb üldiselt hoiduda, rääkimata nende pidevast treenimisest. Lõpuks on ju kogu meeskonna ja isiklik taktika selleks vahendiks, mille abil luuakse kindlamad viskeasendid, kust tabamine on palju suurem. Kui aga mõni mängija omab seesugust virtuooslikku pallikäsitsust, pole tal mõtet seda maha

suruda, kuid selle võime arendamine ei tohi häirida mängija isikliku ega meeskonna tehnika ning taktika arenemist.

Seni vaatlesime pealeviskeid positsioonilt. Järgnevalt käsitleme pealeviskeid liikumiselt.

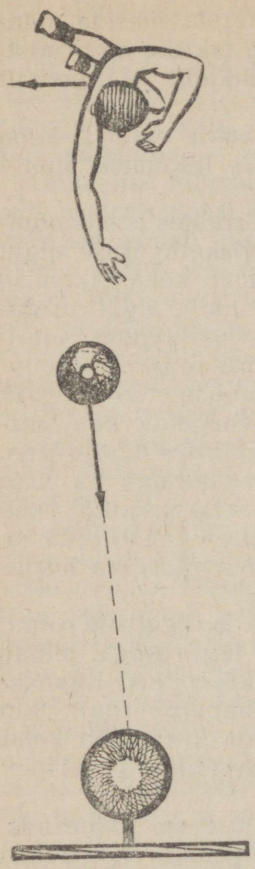
Üldiselt jagunevad visked liikumiselt kahte ossa: 1) keha liikumise suund ühtub viskesuunaga, 2) liikumise suund läheb lahku viskesuunast.

Kõigil punktis 1 märgitud viskeil on võrreldes positsioonilistе visetega see oluline erinevus, et viskeliigutuse algul pall ei seisa korvi suhtes paigal, vaid omab keha liikumise kiirust. Mainitud keha liikumine ongi palli algkiiruseks. Vaadeldes seda käte seisukohalt tuleb viskeliigutus sooritada nõrgemalt, et anda pallile samasugust liikumisenergiat kui samast punktist positsioonilіselt viskelt. Et keha liikumise kiirust ei saa kuidagi vaadelda konstantsena, vaid, ümberpöördult, väga suurtes piirides muutuvana, peab suurema tabavuse saavutamiseks muutuma ka käte poolt pallile antav viskekiirendus. Käte viskeliigutus peab olema üldiselt seda nõrgem, mida suurem on keha liikumise kiirus. See on üldiselt vastupidine mängija üldistele harjumustele liikumisel.

Iga inimene omab mingisugust liikumise ja liigutuste rütmi. Kui see rütm on seondatud mingi kiire tegevusega, püüab inimene vastavalt sellele sooritada ka kõiki teisi liigutusi või kõike muud tegevust kiiremini ja ümberpöördult. Siin esineb otse vastandlik nähtus, s. o., mida kiirem on keha liikumine, seda aeglasem peab olema viskeliigutus, et pall saaks õige hoo täpseks tabamuseks.

Üldiselt püüab iga mängija viskeliigutuse eel pidurduda, et nii kergendada viskeliigutust, või õigemini, lähendada olukorda mingile kehale harjunud faasile. Eespool väljendatud pidurdamise all tuleb mõista ka üleminekut pealeviskele hüppelt. Kõik hüpped pealeviske sooritamisel teostatakse üles. Hüpe üles tähendab aga keha liikumise kiiruse vähendamist korvi suhtes, nii siis sisuliselt pidurdamist.

Ülaltoodust järgneb äärmiselt oluline nõue, mida treenereil tuleb seesuguste viskeharjutuste juures väga täpselt jälgida: kõigil liikumiselt sooritatavail viskeil püütagu keha liikumise kiirus viia viskeliigutuse alguseks alati ühele kindlale kiiruse väärtusele.



Pilt 30. Pealevise hüppega külgliikumiselt. Palli lennujoone korrigeerimine ja külgliikumise mõju vähendamine toimuvad keha järelpööramisega õlgadest pealeviske suunas.

Mida suurem on kiirus, millega viskaja läheneb viskepositsioonile, seda suurem peab olema pidurdamine, et viskeliigutuse algmomendiks saavutada teatavat keha liikumise kiirust, millelt püütagu alati sooritada viskeid. Kui mängija omab igal viskel korvi suhtes konstantset liikumise kiirust, siis on õpitav lihaste tegevus viskeliigutusel mingist meelevaldselt valitud punktist väljakul samuti alati ühesugune. Teiste sõnadega: mängija õpib viset sooritades rütmiliselt tegutsema. Kogu selle aluseks on aga täpne keha liikumise kiirus v.

Pealeviskeil hüppelt tuleb keha liikumist vaadelda kahes suunas: 1) liikumine kiirusega v_1 korvi suunas, 2) liikumine üles kahaneva kiirusega v_2.

Eelmisest visketegevusest erineb käsiteldav uue osaliikumise v_2 esinemisega. See muudab keha asetust korvi suhtes kõrguse mõttes, lähendades viskelähet korvi tasapinnale. Ühtlasi väheneb selle tagajärjel ka viskedistants. Viskeliigutuse täpsuse mõttes tuleb kõne alla üks moment, nimelt see, mil liikumine v_2 on muutunud või on muutumas nulliks, s. o. moment, mil keha tõus lõpeb. Tavaliselt sel momendil sooritataksegi viskeliigutuse olulisem, s. o. lõpposa hüppe haripunktis. Selles punktis taandub vise esimest liiki viskeliigutuseks selle ainsa erinevusega, et keha asetseb 30—50 sm maapinnast kõrgemal. Viskeliigutuse täpsuse mõttes on soovitav alati sooritada viskeliigutus enam-vähem ühelt kõrguselt, s. o. alati ühelt kindla tugevusega hüppelt.

Siinkohal veel ühest olulisest punktist, mida ei saa alahinnata. Treeningul armastatakse sooritada tavaliselt kergemaid hüppeid ja väiksemalt kiiruselt kui võistlusel, kus vastase olemasolu ja tegevus kiirendab liikumist ja tingib tugevamat üleshüpet. Sellest tingituna kannatab visketäpsus võistlusel. Selle vältimiseks on olemas ainult üks abinõu, ja nimelt: nõuda mängijailt treeningul suuremat kiirust ja tugevamat hüpet. Kui visketehnika on juba enam-vähem omandatud, antagu treeningule võistlusele vastav olukord, s. o. sooritatagu viskeid kaitse vastutöötamisel.

Teine liik viskeid liikumiselt on seesugused, kus keha liikumine omab üldiselt suuremat või väiksemat nurka viskeliigutusega. Ka need visked toimuvad kahel viisil: 1) pidurdatud liikumisel ja 2) üleshüppel. Punktis 1 märgitud visked toimuvad suhteliselt väikesel keha liikumise kiirusel. Suur enamik seesuguseid viskeid tehakse pöörete või väljaastumistega enam-vähem risti viskesuunaga, kusjuures tihti viiakse ka ülakeha liikumise suunas välja. Sellega on saavutatud võrdlemisi raske viskeasend, kus silm tihti kontrollib viskeliigutust väljaspool vertikaaltasapinda pall—korv. Seega on see raskeimaid viskeliike.

Küsimuseks on, kuidas üldiselt lihtsustada ja koos sellega täpsustada seesugust viskeliiki.

Esimeseks lihtsustuseks oleks, et visatagu ühe käega. Teine lihtsustus seisab selles, et silm, pall ja sihtpunkt asetataks ühte tasapinda, mis tähendab haakviske sooritamist. Kolmas lihtsustus seisab tegeliku viskeliigutuse lühendamises, et võimalikult täpsemalt kasutada momendi olukorda. Teiste sõnadega: tegelikult teostatakse viskeliigutus randmeviskena.

Kui kasutada viskel kõiki neid kolme lihtsustamise võimalust, muutub asjatuks ülakeha etteviimine liikumissuunas. Üldiseks nõudeks seejuures on, et viskeliigutus toimuks momendil, mil keha hoog on minimaalseim, s. o momendil, mil keha raskus liigub üle tugijala. Üldiselt leiab seesugune viskeliik kõige vähem kasutamist, sest pall tuleb visata võrdlemisi madalalt, mistõttu pealevise on kergesti takistatav. Teiseks: kehalise kokkupuute võimalus kaitsjaga on suur, viskeasend aga seesuguse kokkupõrke suhtes väga

tundlik. Lõpuks on mängija sunnitud palli kohe noppimiselt üle viima viskeasendisse, mis on täiesti lahus noppimispunktist, mistõttu liigutus on erinev tegelikust viskeliigutusest. Neid tegevusi sunnib kiirustama määrusepärane piiratud liikumine palliga.

Kaugelt suurem osa seesuguseid viskeid sooritatakse hüppelt. Siin tekib üldiselt mitu lihtsustavat momenti. Esiteks on hüpe ise keha edasiliikumise mõttes liikumist pidurdav toiming. Teiseks on aeg, mis kulub äratõukemomendist kuni keha haripunkti jõudmiseni, viske ettevalmistava faasina pikem. Kolmandaks on takistamise võimalused kaitsja poolt väiksemad. Sellest tingituna võib viske sooritaja kasutada astme võrra kergemat pealeviset, s. o. haakviske asemel tõukeviset, kus pall on kogu viskeliigutuse vältel silma kontrolli all. Kasutades keha pööret õlgadest viskeliigutuse suunas väheneb miinimumini viset sooritavate liigeste, käte külgsuunaline liikumine, mis omakorda tublisti kergendab pealeviset (pilt 30). Eriti oluline on viimane punkt. Seesuguste visete treeningul ongi üks peamisi nõudeid selles, et viskeliigutust sooritav käsi ei omaks viskemomendil mingit külgsuunalist liikumist. Selle saavutamine eeldab edasiliikumiselt hästi pidurdavat üleshüpet, kus keha edasiliikumise kiirus oleks pidurdatud miinimumini, sest ülakeha pööre ja järelesirgenemine pallile võimaldab kompenseerida ainult teatavat kindlat ja mitte suurt liikumist. Selle põhjuseks on pallile antav täiesti kindel korvi ja viskepunkti vahelise vahemaa ületamiseks vajalik energia hulk, millest otseselt sõltub õlgade pöörde ja käe sirgenemise kiirus. Nii vastab üldiselt igale kaugusele korvist teatav kindel kompensatsiooni määr, mida on võimalik saavutada keha pöörava liikumisega õlgadest. Sellest järgneb viskeharjumuste omandamiseks olulisem tingimus: kirjeldatud visete treenimiseks valitagu üks või hiljem paar-kolm tegelikus mängus kõige rohkem esinevat liikumissuunda ning kaugust, millelt sooritatagugi harjutused. Ainult sel viisil suudab mängija omandada täpset viskeharjumust ja -rütmi. Niisama oluline on ka mängija liikumise kiirus enne üleminekut hüppele. Ka siin tuleb kaotada treeningu- ja võistlusolukordade juures esinevad liikumise kiiruse diferentsid.

Randmeliigutus

Pealevisete juures esineb sõltuvalt sellest, kas vise sooritatakse kahe või ühe käega, kaks erinevat randmeliigutust. Kahe käega viskeil on randmeliigutusel palju sarnasust söötmisel kasutatava randmeliigutusega. Õigupoolest ongi viimane viskeliigutuse esimene ja lihtsam aste. Sellest tingituna võib paljude mängijate juures märgata randmesööduteh nika kasutamist pealeviskeil. Kui sööduliigutusel langeb pearõhk söödu tugevusele, s. o., et pall läbiks vahemaa võimalikult kiiremini ja sirgjoonelisemalt, siis pealeviskel esineb ainult täpsuse nõue. Selles seisabki randmeliigutuse tingimuslik vahe söötmisel ja pealeviskamisel. Söötmisel on palli käest lahkumise hetkel pallil neli kokkupuutepunkti, nimelt kaks päkka ja kaks nimetissõrme, millega pall asetseb nagu sügavamalt käes. Pealeviskel, kus viskeliigutus on suunatud suurema või vähema tõusva nurga all, kasvab päkkade tõukav mõju, mistõttu pall veereb enne käest lahkumist neljalt toetuspunktilt üle kahele toetuspunktile (nimetissõrmedele), saades nii ka pöörleva liikumise. Viimane äratõuge tehakse nimetissõrmedega.

Seoses sellega kerkib eriti teravalt esile palli käeshoidmise küsimus. Juba see, et pall on valesti käes, s. o., selle raskus pole sõrmede vahel jaotatud ühtlaselt ja sümmeetriliselt, on esimeseks punktiks, kus võib peituda ebatäpsuse, ja nimelt õigest suunast kõrvalekaldumise põhjus. Teiseks peab palli haaramine olema seesugune, et alates väikestest sõrmedest, mis eemalduvad palli küljest kõige enne, ei tekiks sõrmede pallil libisevat liikumist, mistõttu pall võib kalduda rohkem ühele kätest. Tulemuseks on ebatäpne palli hoog. Palli ebaühtlase jagunemise tõttu kahe käe vahel lahkuvad vastavad sõrmed palli küljest eri aegadel, mistõttu kumbki käsi tõukab eri tugevusega. Tulemuseks on samuti kõrvalekaldumine õigest viskesuunast. Viske täpsuse aluseks on äärmiselt vabad randmed ja pisut niisked ja tundlikud sõrmed.

Mida suurem on distants, kust vise toimub, seda energilisem ja puhtam peab olema randmetöö. On täiesti väär, kui mängija teeb viskeharjutusi distantsilt, mille juures ilmselt on näha, et see toimub pingutusega või teiste lihasgruppide ülemäära suurendatud abiga. Randmeliigutus peab olema

täiesti vaba, otse mänglev, sest alles siis see saab olla täpne. Sellest lähtudes võib lugeda treeningul, rääkimata võistlusest, maksimaalseks viskedistantsiks niisugust kaugust, kust mängija suudab lühikese randmeviske abil vabalt saata palli korvile. Lühike randmevise on liigutuse pikkuse mõttes taoline lühikesele randmesöödule, kuid kohandatud üldistele visketingimustele. Arvestades vabade ja äärmiselt paindlike randmeliigeste kõikemääravat tähtsust on äärmiselt oluline, et mängija sooritaks pidevalt päevast päeva vastavaid eriharjutusi. Seda on unustanud peaaegu kõik meie treenerid, mistõttu meie visketase pole, üksikud mängijad maha arvatud, kuigi hiilgav.

Randmeliigutus, mis esineb visete juures ühe käega, on üldiselt liigutuse iseloomult vastandlik randmeliigutusele visete puhul kahe käega. Kui viskel kahe käega omab randmeliiges enam-vähem palli lennusuunalist liikumist, kusjuures palli tõukavaks jõuks osutuvad esmajoones päkad, siis käsiteldaval juhul teostab seda käelaba koos sõrmedega.[1]

Päka ülesandeks on siin ainult palli tasakaalustamine käelabal, sest pall lebab sõrmedel lahtiselt. Seesugune palli hoidmise tehnika tingib füüsiliselt võimatu palli hoidmine ühe käega.[2]

Palli äralüke käest toimub sõrmede esimeste liigestega milleks pall, kui see ei asetse seal, tõstetakse päka abil koos käelaba randmest tahapoole painutamisega seesugusesse asendisse. Palli keskpunkti läbiv mõeldav lennujoone pikendus asetseb nimetis- ja keskmise sõrme vahel, mitte kunagi nimetissõrmel või koguni päka ja nimetissõrme vahel. Kahes viimatimainitud olukorras pole käelaba ja sellega koos sõrmede randmest pöörduv liikumine suunatud viskesuunda. Tulemuseks on õigest viskesuunast kõrvalekalduv palli lend.

---

[1] Leidub mängijaid, kes kasutavad ka ühe käega viske juures puhast randmetehnikat.

[2] Ameerika olümpiameeskonna hiiglased Berliini olümpiamängudel — Lubinas (2,03) ja Smidt (2.10) — omasid nii suuri käelabasid, et hoidsid palli ühe käe sõrmede haardes, tegutsedes seejuures niisama vabalt kui kahe käe haarde puhul.



Pilt 31. Neli faasi rinnaviskest. Vasakult: pealeviske algus. 2—3 faas: pall viiakse võimalikult keha lähedalt üles. 3. faasis algab randmeliigutus. 4. faas: pall on lahkunud käest momendil, kus keha ja käed on täielikult sirgunud.

Rinnavise

Väga palju, õigemini olulisem rinnaviske kohta on juba öeldud. Siinkohal puudutame ainult mõnd kehatehnilist küsimust pealeviske sooritamisel. Nagu juba eespool mainitud, toimub keha sirgenemine üldiselt palli viske suunas. Seesugune järgnemine pallile soodustab viset. Palli käest lahkumise hetkeks on keha täielikult välja sirutatud, alates sõrmedest kuni varvasteni. Seoses sellega kerkib üles keha toetuspunktide küsimus, lähtudes keha tasakaalustuse ja olukordade tingimustest väljakul.

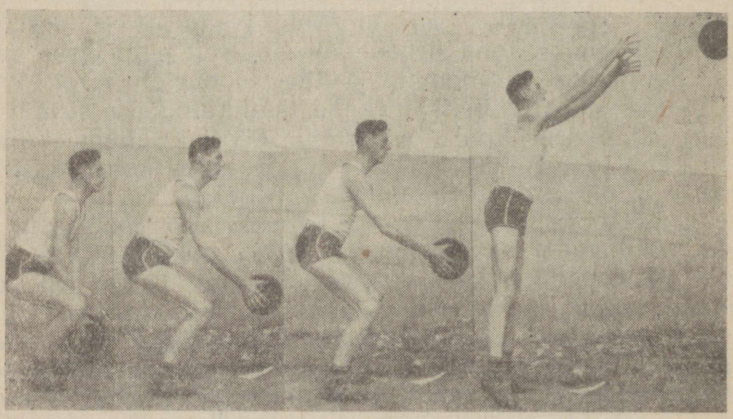
Kui mõlemad jalad asetsevad kõrvuti koos (sulgseis), on keha tasakaalust väljaviimiseks vaja üsna vähe nihutada keha raskuspunkti horisontaalses suunas. Seega on seesugune asend, arvestades juhuslikke või tahtlikke välispidiseid mõjutusi, kõige tundlikum, pealeviske seisukohast vaadeldes aga üks soovitavamaid, sest et see asend võimaldab kõige kõrgema äraviskepunkti saavutamist. Arvestades tasakaalustamise tingimusi võib seda asendit soovitavaks pidada olukordades, kus pole karta kehalisi müksa-

misi ja kus mängija ei kavatse pealeviskele järgida. Mis puutub üldiselt asendeisse, kus jalad asetsevad ühel joonel kas suuremas või väiksemas harkseisus, siis on need küljelt müksamiste vastu võrdlemisi kindlad, kuid ei võimalda kuigi head startimist. Teiselt poolt on need asendid soovitavad kui head lähteasendid pöördesse minekuks juhul, kui pealeviskeliigutus tuleb kaitsja tegevuse tõttu katkestada. Sellest lähtudes pole soovitav mitme mängija juures esinev nähtus, kus enne pealeviset likvideeritakse harkseis, tuues ühe jala teise juurde.

Stardil pärast viset või sukeldumisel takistatud viskekatse juures on soovitavad harkseisuga asendid viske suunas. Kiire startimise või sukeldumise mõttes ühelt poolt ja kõrge äraviskepunkti saavutamise suhtes teiselt poolt pole aga soovitavad laiad harkseisud. Harkseisu sobivaks laiuseks on 30—50 sm.

Altkäevise

Altkäeviset kohalt sooritatakse tavaliselt harkseisus risti viskesuunaga. Keha on puusadest painutatud ja põlved on pisut kõverdatud. Pall kaetakse, s. o. hoitakse kinni, altpoolt raskuspunkti. Käed on vabalt sirutatud ja vise toimub kogu



Pilt 32. Neli faasi vindita altkäe pealeviskest (vabavise).



Pilt 33. Kolm faasi eriolukorra altkäeviskest.

ulatuses sirutatud kätega, kusjuures viske lõppfaasis antakse randmete jõulise ülespoole rebimisega pallile vint. Viskeliigutuse vältel sirutub keha veidi, täielikum sirutamine toimub varbaist. Pall lahkub mängija käest enne, kui käed on tõusnud õlgade kõrguseni. Palli lend on üldiselt madal, mistõttu tabamuse suurendamiseks tuleb anda vint. See kõik võimaldab tagalaua kasutamist.

Arvestades palli madalat lennujoont on seesugune vise kergesti blokeeritav ka 2-3 m kaugusel kaitsjast. Moodsas mängus on kaitse tegevus sedavõrd aktiivne, et vaevalt on sooritatav ükski vise, mida kaitse ei suudaks takistada. Seepärast on seesugune vise moodsas mängus väljakult kadunud, pakkudes huvi ainult täpse viskamistehnikana vabavisete sooritamisel. Sellena on ta omal kohal ja seda kasutab enamik mängijaid mitmesuguseis variantides.

Siinkohal olgu lühidalt märgitud üks olulisem variant. Nimelt jäetakse ära randmeliigutus. Selle asemel lahkub pall, haaratud altpoolt, mängija sülest lükkava-ulatava liigutusega, kusjuures käsivars jääb randmest küünarnukini enamvähem palli taha. Vise nõuab äärmiselt tundlikke sõrmi, sest visketäpsus oleneb peamiselt neist. Seesuguse viske juures taotelakse puhast viset, s. o. korvi tabamist ilma korvilaua abita.

Sellele variandile lisandub mõningaid teisi, mis oma ilmelt on kohandatud viskaja isikupäraste harjumustega ja kehaliste iseärasustega.

Kohandatud ja täiendatud moodsas mängus esinevate olukordadega ja rakendatud erijuhtudel, võib altkäeviset siiski kasutada. Igatahes pole selle viske tehnikal midagi ühist peatüki algul kirjeldatud viskega. Siin käsiteldav vise sooritatakse vahetult põrgatuselt madalalt nopitud palliga. Keha on üldiselt väga suures ettesirutatud viskesuunalises harkseisus, kust pole enam aega väljuda. Vise ise ongi mõeldud kiirviskena järelejõudnud kaitsja ennetamiseks või siis, kui mängija on madalalt sukeldunud läbi kitsa ava, kust jalgade järeletoomine edasiseks põrgatamiseks on võimata või ajalises mõttes tulutu. Vise sooritatakse üldiselt keskmiselt distantsilt. Lähiviskena ei luba seda kasutada visketehnika (pilt 33).

Vise ise toimub järgmiselt: pall nopitakse kaugele ettesirutatud keha juures madalalt, kusjuures pall kaetakse kätega alt. Vahetult noppimisele järgneb ülesrebiv randmeliigutus korvi suunas. Pall lahkub käest randmeviskena, omades vinti. Arvestades seda, et viske lähtepunkt on madal ja käte asend sirutatult allapoole suunatud, on selle viske puhul võimalik ainult madala kaarega kiirelennuline vise. Viimane nõuab parema tabamuse saavutamiseks tagalaua kasutamist. Viske täpsus on võrdlemisi suur ja selle edukas kasutamine sõltub hästiarenenud randmetehnikast. Viske suurimaks vooruseks on selle sooritamise äärmiselt lühike kestus ja ootamatus.

Tõukevisked

Tõukevisked on moodsas mängus enimkasutatavaid viskeliike, mida rakendatakse lühikestelt ja keskmistelt distantsidelt.

Tõukevisked sooritatakse eranditult ühe käega. Neid sooritatakse nii positsioonilt kui ka liikumiselt.

Positsioonilised tõukevisked tulevad kõne alla peamiselt lähivisetena. Seevastu liikumiselt sooritatavaid viskeid, mis on seoses hüppega, rakendatakse nii lähi- kui ka keskmiselt distantsilt.



Pilt 34. Vale (vasakul) ja õige (paremal) palli hoid tõukeviskel.

Tõukeviskel viiakse pall rinnaasendis ühele käele. Pall toetub kogu oma ulatuses sõrmedele ja päkale, kuid ei asetse mitte nii sügavalt käes kui viske juures kahe käega. Palli keskpunkti läbiv lennujoon lõikab viske algmomendil teise sõrmeliigese algosa ja nihkub viskeliigutuse lõpuks esimesele sõrmeliigesele. Tõukeliigutus ise toimub käe ülespoole sirutuva liigutusena, kusjuures selle liikumisega antakse pallile mingisugune algliikumise kiirus. Lõpliku täpse lennuhoo annab pallile juba lõpuni sirutuva käe liikumisele lisanduv randmeliigutus. Viimast kontrollivad kõige tundlikumad lihasgrupid — sõrmelihased. Tihti esineb ka momente, kus ainuüksi randmeliigutus annab pallile kogu lennuhoo. See esineb peamiselt siis, kui kaitsja tegevuse tõttu on nõutav äärmiselt kõrge äraviskepunkt.

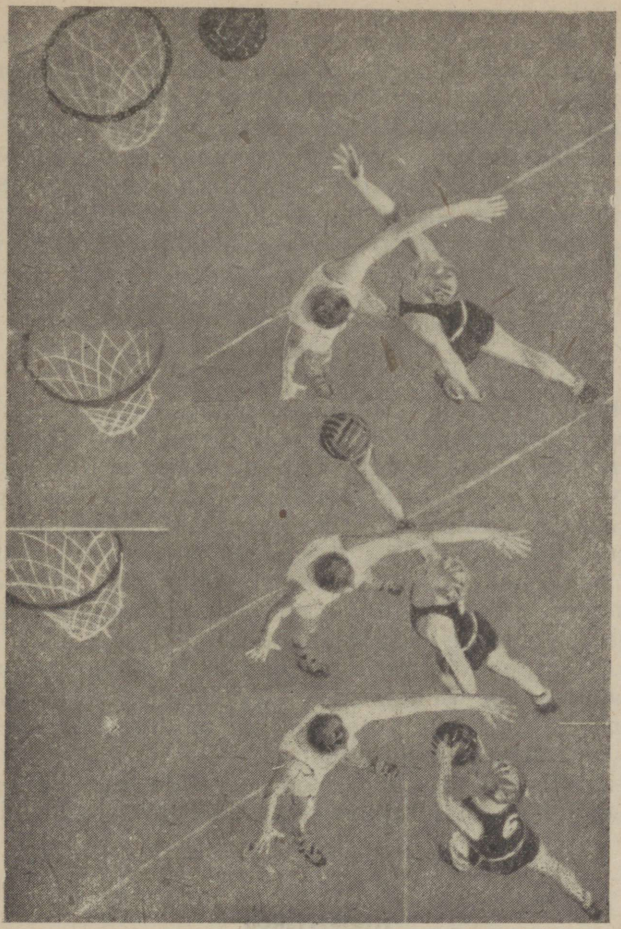
Üks tõukeviske kõige olulisemaid nõudeid on, et sõrmed jääksid palli taha kogu viskeliigutuse vältel. Teiseks ei tohi käsi pallil libiseda. Viimasel juhul on harilikult tegu palli lennusuuna muutumisega ja teiseks veel kontrollimatu ja ebatäpse äratõukega. Õigesti on pall käes siis, kui palli keskpunkti läbival lennujoonel asetseb teine, kõige pikem sõrm. Jääb see lennujoon rohkem päka poole või koguni päka ja esimese sõrme vahele, on tegu ülalmärgitud pahedega (pilt 34).

Pealeviskel liikumiselt, kui on toimunud üleminek hüppelisse viskeasendisse, mängib eriti olulist osa keha liikumise ja tõusu kiirus korvi suhtes. Selle võrra peab käe ja randmeliigutuse kaudu antav hoog pallile olema väiksem.

Haakvisked

Korvialustes võitlustes ja takistatud lähipositsioonidel mängib eriti olulist osa haakvise. Viimane on oma sooritamise iseloomult raskesti takistatav, kuid täpsuses tehniliselt mitte kergesti sooritatav vise. Haakvise sooritatakse tavaliselt kas küünarpeast täiesti sirutatud või pisut kõverdatud käega, kusjuures käsi teeb õlaliigendist kaarliikumise. Pall asetseb nagu tõukeviskel viskekäe sõrmedel, kuid on kaetud altpoolt. Viimase ja täpse suuna pallile annab randmeliigutus. Viske ajal on keha küljega korvi poole, kusjuures teine, vaba käsi on küünarpeast kõverdatuna tõstetud viskeliigutuse kaitseks. Nagu tõukeviske juures, on siingi äärmiselt oluline sõrmede asetus palli taga. Nõuded selles suhtes on täpselt ühesugused.

Arvestades seda, et viset kontrolliv organ, silm, on viske siht- ja lähtepunkti vahel ja et viskeliigutus ise toimub väljaspool silm—sihtpunkt vahemaad, on äärmiselt oluline, et kõik kolm mainitud punkti asetseksid ühel joonel. Neis tingimustes liigub haakviskeliigutus alati lähtepunktist o'se silmani ja sealt edasi lendab pall juba korvile. Seesuguse liigutuse juures ei tee keha mingisugust kaasnevat liigutust ja õlad jäävad paigale. Oluliseks selle viske juures on hea keha tasakaalustus jalgadega. Igasugune keha müksamine viskeliigutuse vältel kaitsja poolt vähendab väga



Pilt 35. Näide ühest kolmandat liiki pealeviskest, kus vise tehakse kaitse küljelt käe alt.

tugevasti tabavust. Seepärast püüavad mängijad haakviske ajal müksamist tihti vältida sellega, et tõmbavad viskeliigutuse ajaks keha korvist resp. kaitsjast võimalikult kaugemale. Mõnikord viiakse keha, kartes kokku põrgata, koguni tasakaalust välja.

Haakviske suurte plusside kõrval, nagu peaaegu takistamatu viskeliigutus ja võrdlemisi suur tabavus õpitud tehnika juures, omab see erilist puudust edasise mängu arendamise mõttes. Nimelt puudub viskajal tavaliselt võimalus tagalaualt põrkuvale pallile järgnemiseks, sest et ta on sageli blokeeritud kaitsjast ja teiseks on tema keha asendis, kust on võimata saavutada kiiret startimist ettepoole. Sellele lisandub harjumus lahendada kaetud olukordi lihtsalt haakviskega, püüdmata saavutada meeskonna koostöö kaudu puhtaid viskevõimalusi.

Hüpitamine

Hüpitamine esineb korvialuses mängus juhul, kui pallile tagalauale järgnenud forward saab püüda palli kõrgelt. Sel korral mängija püüab palli, kusjuures pall ei jää sügavale käte vahele. Hetk pärast püüdmist järgneb randmeliigutuse abil soovitatav pealevise. Kõik see toimub üleshüppe vältel.

Paljudel juhtudel pole aga forward oma positsioonilt võimeline hankima palli kahe käega. Sel korral sooritatakse hüpitus ühe käega. Ülalt saabuv pall pidurdatakse sõrmedega ja paisatakse sõrmede elastse liigutuse abil uuesti korvile. Mõningail äärmisil juhtudel näib seesugune toiming palli löömise või tõukamisena. Tegelikult sisaldab hüpitamine eneses alati kaht faasi — palli pidurdamist või püüdmist ja tegelikku viskeliigutust.

Kui tehniliselt hea mängija on suuteline neid võtteid kiiresti sooritama, on hüpitusviske tabavuse täpsus küllaltki suur.

Kunstvisked

Nende visete all tuleb mõista kõiki neid viskeid, mis sooritatakse kehaliselt raskeis tingimusis, nagu vaadeldud kolmanda liigi pealeviskeid.

Kunstvisked nõuavad äärmiselt arenenud lihastunnetust, tasakaalumeelt ja kiiret reageerimisvõimet, n.ö. hea talendiga mängijat. Üldiselt on seisukoht kunstvisete suhtes eitav, sest nendega taotellakse korvi saavutamist raskeist ja

isegi võimatuist olukordadest. Meeskonna koostöö ja taktika seisukohast lähtudes on need ülearused, sest taktika ja koostöö abil on alati võimalik luua palju lihtsamaid ja kergemaid viskevõimalusi.

Lõpuks on seesugune kunstvisete sagedane kasutamine hävitav meeskonna koostöö harjumuste omandamisele ja soodustab suurel määral äärmiselt individualistlikku tendentsi meeskonnas, mis on aga kahjulik.

Kui meeskonnas leidub siiski kõrgeltarenenud mängijaid, pole mõtet nendele kunstvisete kasutamist keelata, kuid piirama peab neid selle ulatuseni, et need ei mõjuks takistavalt meeskonna koostöö arenemisele.

II OSA
INDIVIDUAAL-TAKTIKA

INDIVIDUAALTEHNIKA JA -TAKTIKA

Kehatehnika, pallikäsitsus ja füüsilisd võimed on mängija neiks vahendeiks, millega ta opereerib võistlusväljakul. Seevastu on individuaaltaktika konkreetseks kehatehnika, pallikäsitsuse ja füüsiliste võimete rakendamise kavaks või plaaniks vastavalt tegelikule olukorrale mänguväljakul. On selge, et tegelik võistlusolukord, isikliku vastasmängija, samuti kui kogu oma ja vastasmeeskonna liikumine ning pall köidavad võistluse ajal mängija kogu tähelepanu. Seetõttu ei jää mängijal võistluse ajal aega mõelda sellele, kuidas sooritada üht või teist kehatehnilist või pallikäsitsuslikku võtet. Need peavad toimuma automaatselt, kätteõpitud kehaliste harjumuste põhjal. Automatiseeritud, harjumustel baseeruvate kehatehniliste võtete muutmine on väga raske, paljude mängijate juures aga päris võimatu. Seepärast on kehatehniliste ja pallikäsitsuslike harjumuste valikul ja õppimisel otsustav tähtsus korvpalluri mänguvõimele. Omades halvasti ja läbimõtlematult valitud ja õpitud harjumusi ei aita ka kõige laialdasem isikliku taktika tundmine, sest puudulikud harjumused ei lase rakendada taktilist kava. See näitab, kui tihedasti on üksteisega seotud individuaaltaktika ja kehatehniliste ja pallikäsitsuslike harjumuste õppimine.

Väga sageli ei olene mängija taktilise kava õnnestumine mitte sellest, et ta tunneb vajalikke harjumusi, vaid peamiselt sellest, kuivõrd peensusteni ja kõiki mängija füüsilisi võimeid rakendavalt need harjumused on kätte õpitud. Teiste sõnadega: kehatehniline ja pallikäsitsuslik harjumus omab mängus täit väärtust vaid siis, kui mängides korvpalli rakendatakse vajalikke kehalisi võimeid maksimaalselt. Vaadeldes sellest lähtepunktist enamike meie

meeskondade kehatehnika ja pallikäsitsuse treeninguid näeme, kui vähe pühendatakse sellele tähelepanu. Siin on tegemist nii minevikust pärinevate halbade treeningutavadega kui ka mängijate mugavusega mitte pingutada end treeningul maksimaalselt. Mängu praeguses staadiumis on vajalik, et iga mängija oleks meeskonnas kardetav kas läbimurde või pealeviske mõttes. On vajalik, et iga mängija omaks paar-kolm viimisteldud harjumust, mis teeb ta eriti kardetavaks vastasele. See sunnib ründemängus vastasmängijat palju enam tähelepanu pühendama rundajale ja annab soodsaid võimalusi kogu meeskonna taktiliste kavade realiseerimiseks.

Eriliste kehatehniliste või pallikäsitsuslike võtete väljatöötamisel lähtutakse tänapäeval otseselt individuaaltaktika vajadustest. Tavaliselt võetakse aluseks mõni iseloomulikum olukord võistlusel, leitakse selle lahendamise võimalus ning selle järgi kujundatakse võte läbimurde- või pealeviskevõimaluse saavutamiseks. Rohkem arenenud meeskonnas võetakse tihti aluseks kogu meeskonna kui terviku ründe- või kaitsetaktika ja sellest tekkivad erilised olukorrad ning asutakse uusi harjumusi õppima selle põhjal.

Nii esimese kui teise viisi põhiliseks paremuseks on see, et õpitakse harjumust, mille järele on mängus olemas tegelik vajadus ja mille valdamine konkreetselt parandab mängija mängu ja tema kvalifikatsiooni.

Säärane töö iga mängija juures on pidev, sest seoses uute kehatehniliste võtete rakendamisega leitakse varem või hiljem võtteid ja vahendeid nende pareerimiseks. Mängija aga, kes pidevalt uurib isikliku taktika ja tehnika küsimusi ja kes nende põhjal pidevalt kujundab ja omandab uusi harjumusi, on alati erakordselt kardetav võistlusväljakul. Head harjumused on korvpallimängu oskuse vundamendiks ning nendest sõltub kogu „pealisehitus", isiklik ja meeskonnataktika.

Isiklik taktika pole kuiv harjumuslike võtete ridastamine. Mäng elava vastasega, kes omab nii arenenud kui ka väljaarendamata tehnilis-taktilisi võimeid, on igal momendil uus ja varieeruv. Pareerides vastase võtteid püüab mängija tundma õppida vastase nõrku külgi ning kasutada neid oma taktiliste eesmärkide saavutamiseks. Kuivõrd võit-

lus on kahepoolne, sellest areneb kogu 40 minuti vältel pingerikas vaimne võitlus. Selles võitluses on määravaks nii vaimne kui ka füüsiline intelligents: kohanemisvõime. Selles võitluses leiavad kasutamist kõige mitmekesisemad kavaldamise, petmise ja maskeerimise ning ületrumpamise võtted. Võrdsete füüsiliste ja tehniliste oskuste kõrval jääb siin alati võitjaks see, kes on vaimselt arenenum ja intelligentsem. Teiste sõnadega: kelle kohanemisvõime ja mõtlemisreaktsioon on kiirem.

Konkreetsete vastaste vahel arenev vaimne võitlus kujutab endast eri peatükki. Selles pannakse kaalule mängija uued väärtuslikud omadused: tahtejõud, püsivus ja julgus. Kahe võrdse füüsiliste võimete, tehnika ja võrdse intelligentsi tasemega mängija vahelises vaimses võitluses jääb alati võitjaks see, kellel on suurem tahtejõud, püsivus ning julgus.

Nii tulevad mängija hindamisel arvesse kõik tema füüsilised ja vaimsed võimed. Tasavägiseis mängudes ja suurvõistlustel kasvab võitluspinge, vaimne võitlus eriti suureks. Siin ei otsusta mängija ja kogu meeskonna edukust mitte enam tema tehnilis-taktilised võimed, vaid peamiselt vaimsed võimed ja neist väljakasvav kollektiivne tahe. Säärase võistluse tulemused ei ilmesta enam nii palju meeskonna või üksikmängija füüsilist ja tehnilis-taktilist taset kui vaimsete jõudude vahekorda.

Seesugustel võistlustel tahtejõuline võitlev mängijatüüp ületab alati oma tehnilis-taktilised võimed, n. ö. kasvab. Tahtejõult nõrgem mängija, kuigi ta on kõrge tehnilis-taktilise arenguga, langeb oma võimetelt tugevasti.

Säärane vaimne võitlus areneb kahe konkreetse vastase vahel kogu mängu vältel. Võrdsete iseloomude juures võib see lõppeda otsustamatult. Juhul aga, kui vaimne võitlus lõpeb mängu kestes, muutub võitja pool alati edukaks ründajaks.

Vaimses võitluses on olemas ka oma taktika, ja kuivõrd võitlus toimub kahe konkreetse vastasmängija vahel, siis kuuluvad needki küsimused isikliku taktika valdkonda.

Seega leiavad individuaaltaktika osas käsitlemist küsimused, mis on seatud isikliku positsioonilise võitluse, sööt-

mise, püüdmise, isikliku läbimurde- ning pealeviskevõimaluste loomiseks või pareerimiseks, sõltuvalt sellest, kumb meeskond omab palli. Vaatluse alla tuleb 1:1 olukord kui põhilisem ja individuaalsem situatsioon terviklikult. Ühtlasi puudutatakse selles osas koostööküsimusi selles ulatuses, kuivõrd need on ilmtingimata vajalikud ning mõõduandvad isikliku taktika kujundamisel.

MÄNGIJA JA MEESKOND

Mängija rakendab individuaaltaktikat vastavalt oma isiksusele. Leidub mängijaid, kes alati püüavad rakendada oma isiklikke tehnilis-taktilisi võimeid läbimurrete sooritamiseks ja alles nende katsete ebaõnnestumisel hakkavad otsima koostöövõimalusi. Säärased mängijad kujutavad endast „staaride" prototüüpe. See, kas nad istuvad reservina pingil või mängivad hiilgavate staaridena väljakul, oleneb nende momendi sportlikust vormisolekust. Teist lahendust nende suhtes pole. Tänapäeva korvpalli tipptasemelises meeskonnas nende jaoks kohta ei leidu, sest nad halvavad kogu meeskonna koordineeritud tegevust ning muudavad võistluse tulemuse meeskonna suhtes juhusliku. Teine liik mängijaid rakendab oma isiklikku tehnikat ja taktikat kogu meeskonna ulatuses reaalselt ning kasutab isiklikku pealetungi koostööks paremate võimaluste puudumisel või konkreetsest soodsast olukorrast tingituna.

Need on üldiselt kollektiivi arvestavad mängijad. Sääraste mängijate tegevuse halvamine mänguväljakul on väga raske, sest nad moodustavad meeskonnas kandvama, selgroolise osa ja tunnevad täit vastutust nii oma isikliku tegutsemise kui ka kogu meeskonna mängu ulatuses.

Leidub veel kolmas liik mängijaid, sääraseid, kellel puudub isiklik initsiatiiv või see on vähe arenenud. Need on tavaliselt passiivsed mängijad, kes võivad päris edukalt mängida kaitsemängus, kuid ründemängus pole meeskonnal neist suuremat kasu. Säärased mängijad on meeskonna nõrkuseks.

Allpool käsiteldav „Isiklik taktika" eeldab teist liiki mängijate kasvatamist. Seega siis mitte isiklik atakk või koostöö iga hinna eest, vaid reaaltaktiline olukorra hindamine koostöö ja individuaalse tegutsemise küsimustes ning ühe või teise vormi kasutamine vastavalt olukorrale. Säärase sünteesi juurutamine mängijaisse on meeskonna kasvatamisel üks kõige olulisemaid nõudeid.

Üleminekul taktiliselt kõrgemate mängufaaside õppimisele tuleb sünteesi küsimused iga kord uuesti otsustada. Eriti oluline on nende küsimuste selgitamine noorte mängijate kasvatamisel. See väldib hiljem meeskonnas palju raskusi ja arusaamatusi.

Juhul aga, kui need küsimused pole juurutatud iga mängija teadvusse, on meeskonna mängu kui terviku ümberkujundamine väga raske, mõnel juhul päris võimatu toiming. Seevastu meeskonnas, kus need vahekorrad on igale mängijale selged, on meeskonna taktika ümberkujundamine võrdlemisi lühikese ajaga saavutatav. Teiselt poolt muutub meeskonna võistlusvõime tunduvalt tugevamaks ja meeskond võib ühe võistluse vältel raskusteta muuta oma taktikat mitu korda.

A. ISIKLIK PEALETUNG

Üldine kehaasetus

Pealetung ehk rünnak on aktiivne tegutsemine, ründaja ja kaitse vaheline võitlus läbimurdevõimaluse või pealeviskepositsiooni pärast.

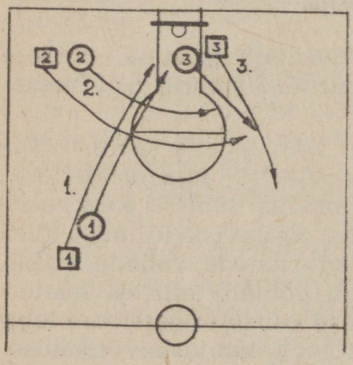
Vabaks pealeviskepositsiooniks võib lugeda säärast ründaja ja kaitsja vahelist olukorda, kus ründaja omab tasakaalustatud kehaasendist vaba võimalust lähi- ja keskpositsioonilise pealeviske sooritamiseks. Kaugviskeid, mida tihti võib sooritada takistamatult, ei saa lugeda vabade viskevõimaluste hulka, lähtudes mängu põhimõttelistest kaalutlustest. Iga pealetung eeldab vastase kaitseformatsiooni läbimurdmist, säärast rünnakut, mis loob lähiviskevõimaluse.

Kaugvise on sisuliselt ründava meeskonna nõrkuse tunnus, kes ei suuda teostada läbimurret kaitsest. Mõningail juhtudel teenib kaugvise taktilisi eesmärke.

Isikliku taktika ulatuses on atakipositsiooniks iga säärane olukord, kus ründajal on vaba tee või pealeviskevõimalus korvile koos söödu saamise võimalusega juhul, kui ründaja ei oma palli. Nende kahe võimaluse likvideerimist taotleb kaitsja. Teised kaitsetoimingud, nagu söödu „läbilõikamine" ja ründaja valduses oleva palli atakeerimine on kaitsja poolt alati seotud riisikoga pakkuda palli atakeerimise ebaõnnestumisel puhast läbimurdevõimalust. Seepärast kasutab kaitsja viimatimainitud võtteid ainult olukordades, kus ta on enam-vähem kindel oma ürituse õnnestumises. See on põhjuseks, miks „palli läbilõikamist" ja ründamist kaitsja poolt tuleb lugeda kaitsja sekundaarseks, teisejärguliseks toiminguks. Samaaegselt on need võtted aktiivse kaitse tunnuseks.

Vaatleme kõigepealt kaitsja passiivse tegutsemise olukordi. Üldiselt püüab kaitsja igal juhul ja peaaegu igas olukorras jääda korvi ja ründaja vahele.

Selles olukorras on olemas kaks kaitsja tegutsemise taktikat. Esimese käsitlusviisi järgi püüab kaitsja jääda võimalikult ründaja lähedale, püüdes viimast takistada palli hankimast. See on üldiselt „must" kaitsemäng, kus tihti võib konstateerida, et kaitsja ei mängi palli, vaid meest. Säärane kaitsja mäng on määrustikus fikseeritud isikliku



P i l t 36. Skeemil on kujutatud kolm iseloomulikumat ründava meeskonna mängijate liikumist. Siin ja kõigil järgnevail skeemidel on ründaja märgitud ruuduga, talle vastav kaitsemängija ringiga. Numbrid ruutude ja ringide sees tähistavad ühte võitlevasse paari kuuluvaid mängijaid. Antud skeemil on nooltega tähistatud liikumise suunad. Noolte kõrval märgitud arvud tähendavad: 1 — esimest liiki ründaja liikumine, suunatud enam-vähem otse korvi suunas; 2 — teist liiki ründeliikumised, mis kulgevad enam-vähem kaares ümber korvi; 3 — kolmandat liiki ehk korvist kaugenevad liikumised.

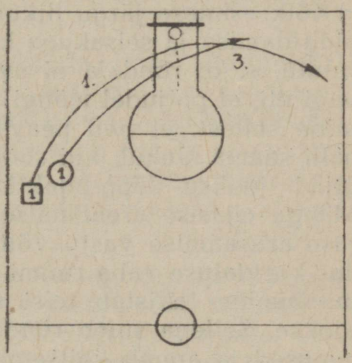
veana ning seda nimetatakse „jälgivaks kaitseks". Kattemängu arenemisega on see kaitsetaktika kui ründemängu soodustav kadunud. Praegu esineb seda peamiselt korvialuses mängus ja positsioonilises võitluses keskmängijaga.

Tänapäeval kasutatakse üldiselt niisugust kaitsetaktikat, kus, välja arvatud eespoolmärgitud juhud, kaitsja asub ründajast 1—2 m eemal.

Kaitsja seisukohast lähtudes on kõige kardetavamad säärased ründaja liikumise suunad ja spurdid, mis on suunatud korvi alla. Säärased liikumised on iseloomult ründeliikumised, mida kaitsja püüab kõige täpsemalt matkida. Nimetame neid edaspidi esimest liiki liikumisteks (pilt 36).

Teist liiki liikumised on säärased, mis suunduvad enamvähem kaarliikumistena ümber korvi. Viimases järjekorras tulevad vaatluse alla ründaja sellised liikumised, mille suund on korvist kaugenev. Niisugused liikumised on kaitsjale kõige vähem kardetavad, kuivõrd nad ei sisalda endas läbimurdeohtu.

Edasi kõik liikumised, mis toimuvad risti või poolristi mänguväljaku suhtes korvialuses tsoonis, kui nad algul olid esimest liiki liikumised, muutuvad nende jätkumisel korvist kaugenevaiks, kolmandat liiki liikumisteks. Teiste sõnadega: ründaja poolt saavutatud edumaa korvi suunas, s. o. atakivõimalus, hävib, sest liikumise jätkumisel satub ründajat matkiv kaitsja ründaja ja korvi vahele (pilt 37).



Pilt 37. Esimest liiki ründeliikumine, mis muutub kolmanda liigi liikumiseks pärast ründemängija korvi alt läbijooksmist.

Vaadeldes esimest liiki liikumisi, s. o. ründejookse, siis need peaaegu kõik lõpevad korvi all kas pealeviske, tagalauapalli hankimise või pidurdamisega palli saamiseks. Kõik need toimingud on pidurdavad. Seetõttu edumaa järgneva kaitsja suhtes, mille ründaja on saavutanud ründejooksul, väheneb või kaob üldse.

Selles konkreetses olukorras võib tänapäeval märkida kahesuguseid arenemissuundi. Ühelt poolt püütakse ründejooksu lõpp-toimingut sooritada n. ö. „käigu pealt", s. o. pidurdamata oma liikumise kiirust. See on eriti maksev pealevisete kohta. Säärane käsitluslaad on õigustatud sel põhjusel, et ründaja saavutab väga tihti vaid minimaalse edumaa matkiva kaitsja suhtes. See on tänapäeval tingitud mees-mehe maa-ala kaitsesüsteemi iseärasustest.

Maksimaalselt kiiruselt teostatud pealevisked nõuavad selleks, et nad oleksid tabavad, väga head kehakooli ja piinlikult täpselt kätteõpitud harjumusi.

Enamikku ründejookse on võimalik sooritada mitte otse korvi suunas, vaid paralleelselt külgjoontega. Seetõttu langeb ründaja-pealeviskaja pärast pealeviset üle otsjoone sedavõrd kaugele korvist, et ta ei suuda enam osa võtta võitlusest palli pärast pealeviske ebaõnnestumise puhul. Seepärast ründavad tänapäeval tagalauapalle teised forwardid.

Nii lähiviskepositsiooni loomiseks kui tagalauapallide edukamaks hankimiseks on äärmiselt tähtis, et korvi all oleks ruumi liikumiseks ja söötmiseks või söödu saamiseks.

Kõik esimese järgu liikumised lõpevad tavaliselt ründaja pidurdamise ja seisakuga korvi all ka siis, kui jooks ise oli tulutu, s. o. ründaja ei saanud palli. Tekib mulje, ja see ongi nii, et paljudel mängijatel on juurdunud kindel arusaamine sellest, et nad peavad iga liikumise vältel kindlasti palli saama. Juhul, kui sööt ei tulnud, jäävad sellised mängijad jooksu lõpp-punktis seda teatavaks ajaks ootama. Mängu edasise arendamise seisukohast lähtudes peab säärase arusaamise vastu võitlema juba algusest peale. Vajadus korvialuse vaba ruumi järele on väga oluline, sest selle puudumine takistab teisi forwardeid ette võtmast ründejookse. Sellega suleb ründav meeskond ise oma ründevõimalused ja annab kaitsemeeskonnale suuri eeliseid.

Neil põhjusil võib püstitada järgmise üldjuhtudel maksva ründepõhimõtte: kõik esimese järgu liikumised ja suurem hulk karistusalas lõppevaid teise järgu liikumisi, mis lõpevad tulutult, peavad vahenditult üle minema kolmanda järgu liikumisteks.

Üldiselt võib lugeda kõige kardetavamaks ja peamiseks atakisuunaks pallist otseteed korvile. Võimalus selleks on reaalselt olemas niikaua, kui selles suunas on küllalt vaba ruumi jooksuks, söötmiseks ja söödu saamiseks. Praktika näitab aga, ja seda mõnikord isegi väga arenenud meeskondade juures, et ründav meeskond ise hävitab need võimalused. Olukord pole halb niikaua, kui seda teeb üks mängija või mitu mängijat erinevail momentidel. Siis on ataki suunas olemas korraga ikkagi vaid üks mängija, kellega on võimalik mängida nii blokk- kui ka kattemängu.

Praktikas esineb aga ülekaalukalt sääraseid juhtumeid, kus mainitud palli-korvi ründeteed lõikuvad ja, mis veel halvem, sellel peatuvad kaks kuni kolm oma meeskonna mängijat. Säärase mõtlemisviisi ja tegutsemise tulemusena kuhjatakse ründe suunas 4—6 mängijast koosnev meestehulk ette. Praktiliselt pole siis enam mingisugust võimalust läbimurdeks. Pall viiakse loomulikult teisele poole väljaku küljele ja ülalkirjeldatud edurivi liikumine toimub uuesti. Säärane edurivi mängijate ühesuunaline ja -ajaline liikumine on kahjulikemaid harjumusi, mis otseselt pidurdab ründemängu edukust.

Toetudes ülaltoodule võib püstitada teise üldjuhtudel maksva põhimõtte: kahe või enam mängija üheaegne palli-korvi ründetee ületamine või sellel peatumine on kahjulik ründavale meeskonnale. Ehk lihtsalt ja konkreetselt: ära matki üheaegselt teise forwardi atakí suunda lõikavat liikumist.

Koordineerimata ründemängu vaadeldes, kus iga mängija kasutab oma initsiatiivi ja võimeid iseseisvaks tegutsemiseks väljakul, alistumata mingile kindlale süsteemile, torkab silma eriline liikumise põhimõte. Viimane on tingitud

mängijate arenemisest, mida nad sageli ise ei märkagi. Nimelt toimub kogu meeskonna liikumine ühe söödu ulatuses. Teiste sõnadega: iga antud söödu järel tekib väljakul uus taktiline olukord. Kogu meeskond algab uut liikumist uue söödu saamiseks. Tavaliselt liiguvad kõik palli, s. o. esimese söödu saamise otstarbel. Fakt, et kõik liiguvad esimese söödu saamiseks, annab meeskonnas teatud ühtluse liikumises. Viimane peab oma ulatuses muutuma ja muutubki pärast söötu uueks samamõtteliseks liikumiseks uue söödu saamiseks.

Pole raske näha selle lihtsa šabloonsuse suuri taktilisi nõrkusi. Ennekõike jäävad väljakul kasutamata kõik võimalused mängu edasiseks arendamiseks. Üleminek pealetungile ja pealetung ise on ääretult aeglane ja kergesti takistatav. Säärane söödult söödule rajatud meeskonna liikumine, mille üheks näiteks on eespoolkirjeldatud ründetee sulgemine mängijate kuhjumisega sellel, omab alati taolisi nõrkusi. Sagedased mängijate koondumised võimaldavad vaid lühikesi ja keskdistantsilisi sööte. Söödu saanud mängijal ei ole koondatud mängijate asetuse tõttu koheseid võimalusi söötmiseks. Ta peab kas ootama kaaslaste uuesuunalist söödusaamise liikumise algust või alustama põrgatamist. Jääb ta sööduvõimalusi ootama, on ta selle vältel heaks ründeobjektiks katvale kaitsjale. Sel juhul aga, kui kaitsjaga on palli pärast tekkinud lähivõitlus, jääb palli valdajal säärases olukorras vaid üks tõenäoline sööduvõimalus — tagasi. Tänapäeval sageli rakendatava aktiivse kaitse olukorras tähendab see kaitsvale meeskonnale ründeinitsiatiivi üleminekut.

Teine selles olukorras palju parem võimalus on ummiku lahendamine mitte sööduvõimaluse ootamise, vaid iseseisva tegutsemise, põrgatamise abil. Võrdlemisi koondatud mängijate tõttu julgevad seda sammu ette võtta vaid tehniliselt arenenumad mängijad, head põrgatajad. Säärased, ka parimates meeskondades sageli esinevad olukorrad on põhjuseks, miks mängus kasutatakse väga palju põrgatamisi.

Selliste täbarate olukordade vältimiseks ja mängu kiiremaks arendamiseks tuleb mängust kõrvaldada nähtuste algpõhjus — kogu meeskonna liikumine esimese söödu saamiseks. Lähtudes ülaltoodust tuleb püstitada kolmas üld-

juhtudel maksev põhimõte: palli üleviimisel ründetsooni ja rünnakul võivad järjekordse söödu saamiseks startida mitte rohkem kui üks kuni kaks mängijat.

Kogu meeskonna ulatuses järgneb sellest põhimõttest liikumises rida muudatusi. Samal ajal, kui üks kuni kaks mängijat liiguvad esimese söödu saamiseks, alustavad üks kuni kaks mängijat liikumist teise söödu saamiseks, arvestades nende mängijate liikumist, kes lähtusid esimese söödu saamiseks.

Säärase liikumismehhanismi kasvatamine igasse mängijasse on ühtlasi kogu meeskonna taktilise liikumise mõistmise aluseks.

Väga tihti kohtame koordineerimata mängus veel ühte iseloomulikku olukorda, mille lahendamise käik näitab sageli tüüpilist individualistliku mängukäsitluse nõrkust. Sageli näeme väljakul, kus läbimurdnud ja korvile põrgatava mängija teele jookseb ette kaaslane söödu saamise lootuses, tuues sinna ka oma kaitsemängija, või ründe suunast pisut kõrval seisev kaaslane tõmbub oma kaitsjast eemale söödu saamise mõttes. Mõlemal juhul on tegemist korvialuses mängus tegelikult olukorra mõistmatusest tingitud individuaalse tegutsemistahtega.

Siin tuleb teravalt eritella olukorda. On selge, et lihtsamat ründevõimalust kui kindlamat ja kiiremat tuleb eelistada keerulisematele. Antud juhul on tegu 1:0 olukorraga, mis kaaslase tegutsemise tagajärjel praktiliselt muutus 2:1 olukorraks. Tähendab, lahendatud olukord muutus keerulisemaks, kuid lahendatavaks olukorraks. Loomulikult on 2:1 olukord samuti ründeolukord. Kuid see nõuab uut lahendust 1:0 olukorra saamiseks. See nõuab aga ka aega. Seda aga korvialuses mängus sageli pole. Ründaja on selles olukorras sunnitud igal juhul söötma ja viivitused, mis tekivad, on kasuks kaitsele, kes selle vältel püüab tuua mängu olukorra stabiliseerimiseks täiendavaid kaitsemängijaid.

Kuid antud olukorras on väga sageli olemas teine lahendamise võimalus. See sõltub pallita kaasmängijast. Ründe suunas olev või selle lähikonnas asuv forward ei taotle sel juhul palli, s. o. söödu saamist ründejooksul olevalt kaas-

laselt, vaid püüab oma tegevusega võimalikult kauem säilitada vaba ründeteed. See on üsna lihtne siis, kui forward varjab liikumisel oma kehaga kaitsemängija, mille tagajärel kaitsja ei pääse ründama palliga tulevat forwardit. Teiste sõnadega: ta püüab liikuda ründemängija ja kaitsemängija vahel nii, et viimane ei pääse atakeerima ründemängijat.

Sellest järgneb neljas üldjuhtudel maksev põhimõte: *isiklikult lahendamatuis olukordades, kui kaaslane on palliga ründamas korvi, võitle oma kaitsja „surnuks"*.

See põhimõte on rakendatav väga tihti korvialuseis 2:1 olukordades ja peamiselt siis, kui kaitsja asub pallita forwardi lähedal. On kaitsja otse korvi all või asub ta oma forwardist eemal, igal juhul on meil tegemist põhilise läbimurdeolukorraga 2:1. Viimane leiab käsitlemist eraldi peatükis. Olukordade loogika tingib siin järgmise taktilise käitumise: esmajärjekorras, kui see on võimalik, tuleb rakendada kaitsja „surnuksvõitlemise" taktikat kui lihtsamat ja kiiremat lahendust rünnaku õnnestumise soodustamiseks. Kui olukord seda ei võimalda, tuleb viivitamatult rakendada 2:1 olukorra lahendamise mooduseid.

Liikumise suuna varjamine

Õnnestunud ründejooksu tingimuste loomisel mängib väga olulist osa oma kavatsuste varjamine matkiva kaitsja suhtes. Seejuures on erakordselt tähtis ründaja käitumine ründevõtte tekkimise momendist kuni esimeste ründejooksu sammudeni.

Kõigil liikumistel, mõned erandjuhud maha arvatud, on ründaja alati aktiivseks, mõtte ja tegutsemise algatajaks pooleks. Kaitsja püüab üldiselt taibata ründaja kavatsusi ja matkib viimase liikumist. Seega kaitsja tegevus ajalises mõttes hilineb mõnevõrra ründaja kui algataja tegevusest. Kaitsja püüab tavaliselt asetuda nii, et ta võiks kõige paremini likvideerida esimest liiki, s. o. ründeliikumisi otse korvi suunas.

Niikaua kui kaitsja asub täiesti ründaja juures, n. ö. katab ligidalt, on kaitsjast vabaksmängimine üldiselt kerge. Kaitsja reageerib igale petteliigutusele või -sammule. Seejuures omab forward järsu ja energilise stardi kasutamisega, otse või pärast petteliigutust, alati teatud edumaad kavatsetud liikumise suunas.

Sootuks raskemaks muutub olukord juhul, kui kaitsja asub ründajast 1—2 m kaugusel korvi suunas. Seesuguses asetuses on iga forwardi kavatsetud esimest või teist liiki liikumine, olgu see kuitahes energiline ja kiire, alati edumaa mõttes küsitava tulemusega. Algedu, mida omab forward kui liikumise algataja ajalises mõttes, kulub tavaliselt kaitsjani jõudes. Selle aja vältel on kaitsjal selge forwardi kavatsus. Ta on võimeline startima ründaja poolt valitud liikumise suunas koos viimasega, mõnikord isegi pisut enne ründajat. Selle võttega pareerib kaitsja tavaliselt peaaegu kõik ründaja edumaa taotlused hädaohtlikemais liikumise suundades.

Vabaksmängimise tingimused lähedalt katva kaitsja olukorras on lihtsad. Esimeseks oluliseks nõudeks on, et forward ise oma tegevusega ei reedaks olevaid kavatsusi. Väga sageli eksivad forwardid selle nõude vastu tegelikus võistluses. Iga võistlusolukorras olev mängija elab sisemiselt kaasa mängule. Säärases pingutatud tähelepanuga olukorras reedab mängija oma ilme, liigutuste ja isegi tegevusega mitte ainult oma kavatsusi, vaid isegi oma vaimset olukorda (pilt 38). Tähelepanelik, kogenud kaitsja leiab seesugusest käitumisest kõik talle vajaliku. Forward reedab oma kavatsetava liikumise suuna peamiselt keha tahtetus impulsiivses nihutamises kavatsetud suunas. Tihti teeb ta mõned väikesed sammud selles suunas, ja tavaliselt ajal, kus ta, jälgides olukordade kujunemist väljakul, ootab sobivat startimishetke. Lõpuks on sageli forwardi tähelepanu ja eriti silmade vaade kavatsuse otseseks reetjaks. Forwardi suunatud pinguliolek sunnib ka kaitsjat olukorda selles suunas kontrollima. Tähelepanelik forward kasutab seda hetke, kui tema kaitsja tähelepanu suundus kõrvale, näiteks pallile, koheseks ründejooksu stardiks. Üldiselt püüab kaitsja asetuda võimalikult nii, et tal on kerge kontrollida nii forwardi tegevust kui ka palli liikumist. Pidades oma vaates



Pilt 38. Kaks näidet forwardi hoiakust lähteasendis. Vasakul pildil on forwardi keha hoiak säärane, mis manitseb kaitsjat ettevaatusele, kuivõrd forwardi startimise kavatsus ja startimise suund on ilmne. Sääraselt tegutsev forward ei üllata kaitsemängijat millegagi ja tal on raskusi vabaksmängimisega.

Parempoolsel pildil on forwardi keha hoiak säärane, mis ei reeda tema kavatsusi. Tuleb tähelepanu juhtida kaitsemängija pilgule. Viimane peab silmas peamiselt forwardi jalgu, sest need on ainsad, mis ei peta.

mõlemaid, on tal kerge taibata kardetavamat ja seetõttu tõenäolisemat ründaja liikumise suunda. See on kõige soodsam olukord kaitsjale ja loomulikult kõige ebasoodsam ründajale. Seepärast tekib järjekordne üldjuhtudel maksev põhimõte: ründaja püüdku tegutseda säärase l t, et palli asukoht väljakul jääks kaitsjale teadmatuks.

Kui see õnnestub forwardil, on kaitsja isoleeritud üldisest ründeolukorrast väljakul ja tekkinud olukord on esimeseks eeliseks vastasmeeskonna kaitsemängu kui kollektiivse süsteemi lõhkumiseks. Teiste sõnadega: kaitsemängija ei ole võimeline abistama teist kriitilises olukorras olevat kaitsjat.

See on väga oluline küsimus, mis leiab eraldi käsitlemist kogu meeskonna ründe-eeliste vaatlusel.

Juhul, kui forward suudab kaitsja tähelepanu pallilt kõrvale juhtida, tekib uus olukord kaitsja ja ründaja vahelises võitluses. Nüüd kontsentreerub kogu kaitsja tähelepanu forwardile. Teadmata olukorda palliga, kohtame sageli kaitsjaid, kes püüavad oma ründajat mängust välja lülitada, s. o. tõkestada lihtsalt ründaja liikumist. See on kaitsemängija olukorra teadmatusest tingitud abituse tunnus. Selles olukorras reageerivad paljud kaitsjad igale petteliikumisele ja see on sobivaimaks momendiks energilise ründejooksu alustamiseks.

Samal ajal on mängust isoleeritud kaitsja kõige paremaks „vahendiks" igasuguste katte- ja blokkmängude mängimisel, on õigemini nende mängude õnnestumise põhiliseks eelduseks. Tegutsev forward suudab kaitsja tähelepanu endale tõmmata liikumise või pettemanöövriga. Olenedes kaitsja isikust võib seda omapärase psühholoogilisel reaktsioonil põhjeneva võttega saavutada ka seisev forward. Pidev kontsentreeritud vaade otse kaitsja silmadesse sunnib viimast vastama sageli instinktiivselt samaga. Säärasel „jõumõõtmisel" on üks tingimus: ründaja ei tohi hetkekski juhtida oma pilku mujale. Teeb ta seda, siis reedab ta oma kavatsuse. Kui kõrvalevaade on võitlusvahendina rakendatav, siis toimugu see igal juhul vales suunas.

Üldiselt on see parimaks kavatsetava liikumise suuna maskeerimisvõtteks koos vastavalt kohandatud liikumisega. Viimane võte on kasutatav ja üks väheseid eemalseisva kaitsja vastu.

Üldiselt eksisteerib üldjuhul kaitsjast vabaksmängimisel põhimõte: forward peab enne liikuma kaitsja juurde ja alles seejärel teostama õige atakiliikumise stardi. Teiste sõnadega: forward loob ise esmalt lähedaltkaetud olukorra, reetmata sellega oma õiget kavatsust. Lähedaltkaetud olukorra loomine peab toimuma selliselt, et kaitsja ei satuks niisugusesse kehalisse asendisse, kust tal oleks kerge startida ataki suunas. Teiseks ei tohi säärane juurdemäng kaitsjat ataki suunas „edasi viia". Toimub see, siis võtab forward tihti ise endalt ruumi atakiks või väheneb liikumisel saavutatav edumaa.

Arvestades kõiki ülalmainitud tingimusi on üldiselt kõige kasulikum vaadata kaitsjale silma ning joosta kaits-



Pilt 39. Neli fotomomenti forwardi lähenemisest kaitsjale ja vabaksmängimisest. Pildil vasakult esimene: forward läheneb täie hooga täpselt seisva kaitsja suunas. Vasakult teisel fotol: algab ülakeha paiskamine külgsuunas kaitsja petmiseks. Kolmandal pildil: järgneb forwardi põikamine otse kaitsja läheduses kavatsetud vabaksmängimise suunda. Viimasel pildil on forward möödunud kaitsjast, kes hilinenult pöördub forwardile järele.

jale täpselt otsa. Sel puhul ei suuda kaitsja kindlaks määrata, millises suunas ja kummalt poolt kaitsjat liikumine jätkub. Põikamine algab siis, kui kaitsja on hakanud liikuma, s. o. kas lihtsalt taganema, või ta on pööramas mingis suunas forwardi jälgimiseks. Juhul, kui forward võib ükskõik kummalt poolt kaitsjast mööduda, on soovitav valida vastaskülg kaitsja pöördumisele. Selle võtte tagajärjel kaitsja kas kaotab mõneks hetkeks ründaja silmist või pöörab tagasi tema järele. Mõlemal juhul kaotab ta väärtuslikke kümnendiksekundeid ja ründaja suurendab seetõttu järsku oma edumaad (pilt 39).

Neil juhtudel, kui möödumine on mõeldav ja vajalik kas ainult näiteks paremalt või kui põikamine toimub selles suunas, on forwardil üldiselt valida kaks võimalust. Esiteks võib ta juhul, kui atakk on kavatsetud paremale, kaitsjale juurde joosta, nagu tahaks ta mööduda vasakult. Põikamine ataki suunda toimub jälle momendil, kui kaitsja on pöördumas jälgimiseks.

Teist võimalust kasutatakse suuremate liikumiskiiruste juures juhul, kui kaitsja ootab forwardit 3—4 või enamgi

meetreid eemal. Ka siin algab vabaksmängimine otsajooksuga kaitsjale. Paar sammu enne kaitsjani jõudmist pöörab forward pilgu pettesuunda ja ülakeha väikese paiskamisega sellesse suunda tekitab mulje möödumise kavatsusest selles suunas. Kuivõrd see toimub kiirelt liikumiselt, on kaitsja reaktsioon tavaliselt olemas, sest kaitsjal on täiesti põhjendatud kartus hilineda. Rahulike, külmavereliste kaitsjate juures tekitab see hetkelise nõutuoleku. See on samuti küllaldane kaitsja hilinemiseks.

Kirjeldatud võtete kasutamine sunnib ka forwardit oma tähelepanu kaitsjale pühendama. Seetõttu on temagi pealetungiolukordade jälgimine piiratud. Tegelikult on forwardi olukord tunduvalt kergem esmalt selle fakti tõttu, et tema valib ründe aja ja suuna. Ja neid ta valib alati sel momendil, mis näib olevat soodus nii vaba liikumise kui ka söödu saamise mõttes. Teiseks on forwardil sageli pealetungiolukordadest parem ülevaade kui kaitsjal. Tema jälgib lõpuks vaid üldolukorra kujunemist ja palli, kaitsemängija aga hoolitseb ise selle eest, et ta oleks ründajal „kättesaadav", s. o. asuks ründaja juures. Ründaja positsioon on eriti hea neis olukordades, kui pall asetseb kuski kaitsja selja taga. Säärane olukord sunnib, nagu eespool märgitud, kaitsjat eriti täpselt forwardit matkima veel siis, kui on ruumi esimese liigi ründeliikumiseks.

Kolmas neist tegureist on söötja ja püüdja vaheline leppetingimus, kus vabas edumaad omavas atakiliikumises, s. o. momendil, kus forwardi positsiooniline võitlus kaitsjaga on lõppenud forwardi kasuks, peab forward alati valmis olema söödu saamiseks. Teiste sõnadega: forward ei pruugi muretseda palli, s. o. söödu saamise eest.

Tempomuudatused

Ühtlase kiirusega sirgjooneliselt või kaares liikuvat forwardit on kaitsjal kerge katta. Kaitsjal tuleb forwardiga säilitada võrdne kiirus juhul, kui pole olemas läbimurret.

Seesuguse liikumise peamiseks paheks on asjaolu, et ta on mehaaniline. Kaitsja tähelepanu pole sel juhul seotud forwardiga ja tal jääb küllalt aega olukordade ja eriti palli liikumise jälgimiseks väljakul.



P i l t 40. Kolm fotot pidurdamis-spurtimisvõttest. Keskmine pilt näitab forwardi ülakeha tahapaiskamist pidurdamisefekti tekitamiseks. Tuleb märkida, et sellel pildil on tegemist forwardi liialdustega pidurdamisefekti tekitamiseks, sest väljaastesamm on liialt pikk ja keha raskuskese madal. Selle tagajärjel forward kaotab liiga palju aega. Parempoolne pilt näitabki selle tagajärge: forward omab vaid poole jooksusammu pikkuse edumaa (võrdle kaitsja ja forwardi jalgade asendit).

Teiselt poolt vaadates on kõige raskem forwardil end lahti raputada kaitsjast säärase liikumisega. Ainus võimalus on tegelikult olemas siis, kui forward on kiirema jooksuga kui kaitsja. Kuid ka selle vastu leiab aeglane kaitsja kui mitte alati, siis vähemalt tähtsamas, korvialuses tsoonis mõjuvaid vahendeid.

Vajadus kaitsja sidumiseks on kahesugune. Esiteks juba eelmises peatükis märgitud kaitsja tähelepanu piiramise vajadus ja teiseks kaitsja „sidumine" forwardi külge, mis on oluline vabaksmängimise mõttes.

Üks sääraseid, tänapäeval suhteliselt vähehinnatud vahendeid on tempo- ja suunamuudatused. Igasugune järsk kiiruse muudatus, kas pidurdav või kiirendav, s. o. startiv tegevus, on alati kaitsjale ootamatuseks. Ta võib säärastel puhkudel, kui ta pole küllalt tähelepanelik, anda forwardile kergesti vabaksmängimise võimaluse. Teiselt poolt seob säärane ootamatusi valmistav forward kaitsja tähele-

panu. Sellist forwardit peavad kaitsjad üldiselt kardetavaks. Järskude spurtide ja pidurdamiste kõrval, mis on tempomuudatuste peavõtteid, kasutatakse mõnikord nn. pardijooksu. See on kohmakas täistallajooks, kus ülakeha külgkõikumised on kavatsetava suunamuudatuse suhtes võrdlemisi petvad.

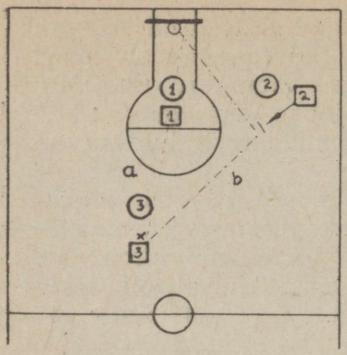
Pidurdamis-spurtimisvõte kui põhiline kasutab ülakeha suhtelist edasi-tagasi liikumist jooksu suunas. Tema ülesandeks on kaitsjale petliku mulje loomine pidurdamisest. Juhul, kui kaitsja reageerib sellele pidurdamisega, läheb forward vahenditult üle uuele spurdile (pilt 40). Selle võtte tehnika on individuaalne ja oleneb forwardi füüsilistest võimetest. Kiire varvasjooks vahetatakse enne võtte tegemist samm või kaks täistallajooksuks. Pidurdamisefekt saavutatakse ülakeha järsu tahapoole viimisega. Seejuures tegelikult toimub ka väike, nõrk pidurdamiskatse. Moment pärast seda paisatakse ülakeha uuesti ette ja algab energiline spurt.

Võte on tulus ja seda eriti ägedates tasavägistes mängudes. Selle õppimine, samuti kui pardijooksu kasutamine nii, et sellest oleks reaalset kasu, on võrdlemisi raske.

Võttel on aga rida häid külgi, mistõttu seda kõrgemas, koordineeritud mängus võib niisama edukalt rakendada kui individuaalses mängus. Selle võtte paremuseks on kõigepealt vähene ajakulu sooritamisel, kusjuures ta jätab vabaks kõik tegutsemisvõimalused edasiliikumise suhtes. Koordineeritud mängus tuleb selle täiendavaks plussiks lugeda kaitsja tähelepanu köitmist, s. o. kaitsja kollektiivse tegutsemise raskendamist.

Positsiooniline võitlus

Positsioonilise võitluse all tuleb mõista kõiki neid olukordade lahendamise katseid, kus ründaja püüab saavutada kas pealeviske või söödu saamise võimalust, muutes selle võitluse vältel võimalikult vähe oma asukohta väljakul. Siia hulka kuuluvad ennekõike keskmängija (tsentri) mäng, ründemängu võtted korvi all ja võitlus tagalauapallide ja korvialuste viskevõimaluste pärast ning mõnel juhul ka ääreforwardi või isegi kaitsja mäng juhul, kui tema



Pilt 41. Kaks tüüpilist olukorda positsioonilises võitluses. Tähega A on märgitud olukord, kus pall, söötja, püüdja ja korv asuvad enam-vähem ühel joonel. Tähega B on märgitud üks võimalikest olukordadest, kus pall—püüdja ja püüdja—korv suundade vahel on suurem või väiksem nurk.

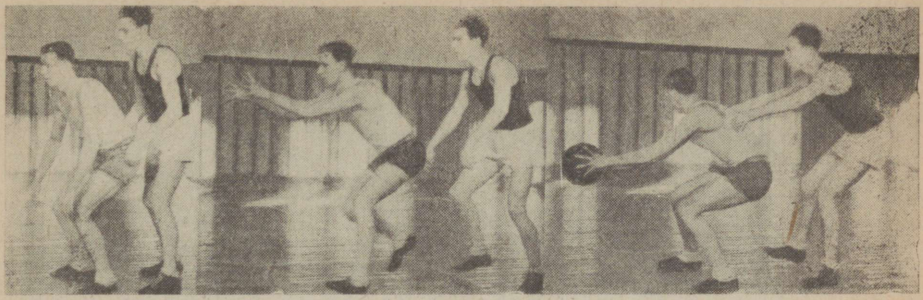
asukohast sõltub oluliselt ründemängu edasine arenemine. Kuivõrd kõik need küsimused moodustavad väga suure ja otsustava osa ründemängust, vaatleme osa sellest, ja nimelt tagalauamängu eraldi peatükis.

Üldiselt jaguneb siin vaadeldud positsiooniline võitlus kaheks etapiks:

1. võitlus positsiooni pärast söödu saamiseks;
2. võitlus positsiooni pärast läbimurde- või pealeviskevõimaluste loomiseks.

Punkt 1. märgitud positsiooniline võitlus söödu saamiseks omab väljakul kaugelt suuremat praktilist tähtsust kui sellele omistatakse tänapäeval. Säärases võitluses söödu pärast esineb kaks iseloomulikku olukorda: a) olukord, kus pall, s. o. söötja, püüdja (positsioonilise võitluse teostaja) ning korv asuvad ühel joonel märgitud järjekorras; b) olukord, kus söödu suund omab püüdja — korv suunaga suurema nurga, või pole olemas a-s märgitud järjekorda (pilt 41).

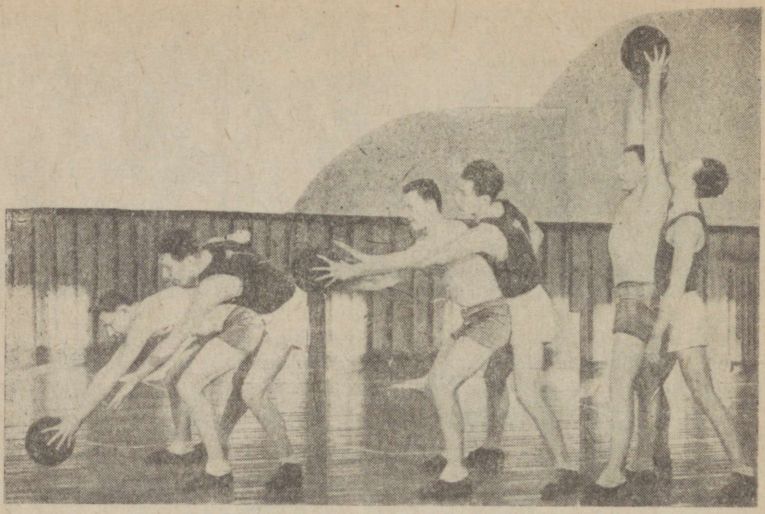
a-olukorras, mis on tüüpilisi olukordi tsentrimängus, omab forward üldiselt häid söödu saamise võimalusi. Kaitsja, püüdes selles olukorras tavaliselt likvideerida kõige kardetavamat, läbimurdevõimalust, jääb forwardi selja taha, korvi ja forwardi vahele. Palli atakeerimine forwardi käest söödu saamise momendil on ebaõnnestumise korral alati seotud vahetu läbimurdeohuga. Peamine, mida kaitsja neis olukordades üritab, on palli forwardi käest väljalükkamine söödu saamise hetkel.



Pilt 42. Positsiooniline võitlus. Olukord A. Keskmängija hüppab umbes 1 m võrra pallile vastu ja kindlustab sellega endale kaitsja poolt takistamatu palli püüdmise. Nagu parempoolne pilt näitab, püüab forward-palli enne, kui hilinenud kaitsemängija maandub järelehüppest.

Seevastu on forwardil mitu võimalust. Tavaline, kõige kindlam võimalus on see, et forward hüppab madalalt kahel jalal pool kuni üks meetrit pallile vastu (pilt 42). Kui kaitsja püüab nüüd veel palli käest välja lüüa, siis on ta tegelikult hiljaks jäänud. Pall on püütud ja forward on maandunud madalasse hästi tasakaalustatud asendisse. Kui nüüd kaitsja püüab kiiresti tegutsedes ikka veel palli forwardi käest välja lükata, on forwardil tekkinud erakordselt soodus olukord läbimurdeks pöördega, sest kaitsja liigub korvist eemale. Selleks et järele jõuda vastassuunas liikuvale forwardile, peab kaitsja pidurdama ja uuesti startima, ja siis ta hilineb paratamatult.

Teine võimaluste kogum a-olukorras on söötja võimes püüdja olukorda taktiliselt õigesti hinnata. Kui kaitsja katab täpselt selja tagant, siis on ette alla, maa lähedale söödetud pallid kõige kindlamini ja paremini püütavad. Seesuguste söötude vastuvõtmisel ulatub forward saabuva palli suunas kõige kaugemale ette, s. o. käte ja ettesirutatud ülakeha ulatuses. Rinnasöödu püüdmisel on võimalik ettesirutus vaid käte ulatuses, ja seegi väheneb käte pidurdamisliikumisega tahapoole palli püüdmisel. Peast kõrgemale antud pallid võimaldavad veel väiksema ettesirutuse. Ettesirutus muutub nulliks kõrgete üleshüppega püütavate pallide juures (pilt 43). Vastavalt sellele, kuidas väheneb ette-



Pilt 43. Positsiooniline võitlus olukorras A. Vasakul toodud fotol, kus keskmängija on saanud õige madala söödu või noppinud palli põrkest, ei ulatu kaitsja pallini juhul, kui ta asub forwardi ja korvi vahel. Keskel on näidatud sama kaitsja käe küündivus rinnasöödu korral. Arvestades seda, et forward peab palli püüdmisel palli hoo pidurdamiseks mõnevõrra käsi kõverdama, kaitsemängija küünib peaaegu alati tõkestama säärase söödu püüdmist. Parempoolne pilt näitab ilmekalt, kuivõrd suured on kaitsemängija võimalused keskmängijale antud kõrgete söötude püüdmise takistamiseks.

sirutuse ulatus, suurenevad kaitsja võimalused palli atakeerimiseks, ilma et kaoksid tema positsioonilised paremused.

Neist olukordadest võib teha esimese üldise järelduse: allasöödetud palle on võimalik püüda ilma vastuhüppeta. Mida kõrgemalt tuleb sööt, seda suurem peab olema vastuliikumise ulatus, et palli püüda takistamatult.

Kõrgete söötude püüdmisel hüppega peab vastuliikumine olema kiire ja järsk, mistõttu kaitsjale jääb vähem aega reageerimiseks. Seetõttu suudab forward enne maanduda, kui kaitsja jõuab juurde palli atakeerimiseks.

Forwardil on hetk enne püüdmist väga oluline teada, kus asub kaitsja: kas täpselt selja taga või on ta nihkunud külje suunas. On kaitsja nihkunud, siis on tõenäoline, et kaitsja

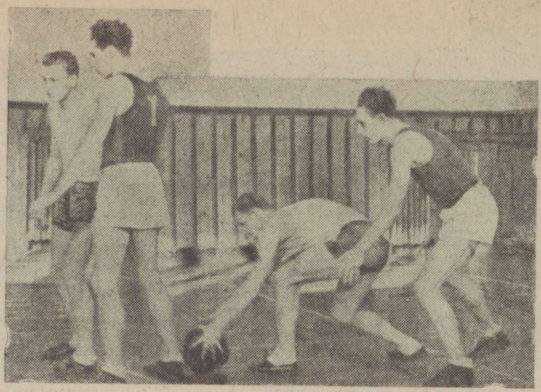


Pilt 44. Forwardi tegutsemisvõte palli püüdmiseks juhul, kui kaitsja asub küljel (pilt vasakul). Forward hüppab oma kehaga kaitsjale põiki ette (pilt keskel) ja püüab madala söödu, ilma et kaitsja jõuaks ja küüniks takistama püüdmist.

kavatseb rünnata püütavat palli forwardi käest. Säärane rünnak, kui see õnnestub, on võrdlemisi kardetav, ja seda järgmistel põhjustel. Forward püüab tavaliselt säilitada positsiooni ja hoida kaitsjat oma lähikonnas, et luua paremaid olukordi läbimurdemängu alustamiseks pärast palli püüdmist. Seepärast teeb ta üldiselt mõõduka hüppe, et saada maandumisel head tasakaalustatud kehaasendit, mis on ataki õnnestumise põhitingimuseks. Seda otsustavamalt ja energilisemalt ründab aga kaitsja palli. Tal on vaid üks eesmärk: lüüa pall forwardi käest püüdmise hetkel välja. Seetõttu on kaitsja liikumine kiirem ja forwardi käest väljalükatud eikellegi, s. o. lahtise palli hankimiseks on tal suuremad eelised kui forwardil.

Neil põhjusil on forwardil tähtis enne palli püüdmist täpselt teada kaitsja asukoht selja taga. On kaitsja lähedal, siis saab teda tunnetada keha või käega; on ta aga sellest ulatusest väljas, tuleb aeg-ajalt heita pilk taha.

Juhul, kui kaitsja on nihkunud, hüppab forward oma kehaga poolpõiki kaitsja nihkumise suunas ette, takistades kaitsjat kehaga palli ründamast (pilt 44). Siin on eriti oluline söötja tegevus. Säärastes positsioonilistes võitlustes peab söötja andma palli kaitsja asukoha suhtes vastasküljele ja allä. Kui söötja oskab olukorda sääraselt hinnata,

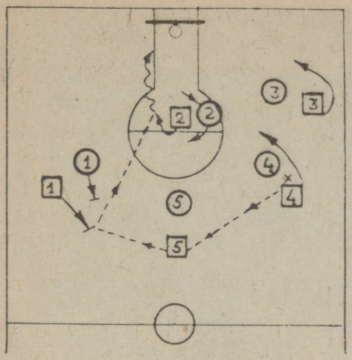


Pilt 45. Kaitsja asub keskmängija kõrval. Sööt keskmängijale vabaksjäetud poolele tagab palli püüdmise ja sageli läbimurdevõimaluse. Sääraselt antud sööt peab olema madal, tavaliselt põrkepall. Pildil (paremal) kujutatud olukorras, kus sööt on antud keskmängijale liiga ette, pole tõenäoliselt läbimurdeolukorra tekkimine võimalik. Oleks aga sööt antud sääraselt, et forward püüab selle tema parema jalaga enamvähem ühel joonel, on läbimurdepööre võimalik.

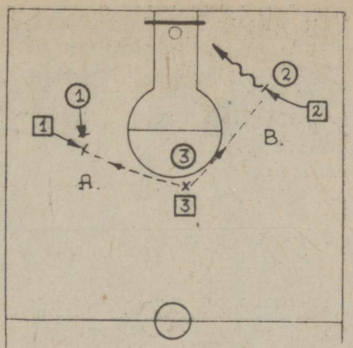
siis osutub sageli vastuhüpe pallile isegi liigseks ja forward võib nihkuda edasi korvi suunas, jättes selle toiminguga kaitsja uuesti oma selja taha. Ent samal ajal omab forward suurepärast läbimurdevõimalust (pilt 45).

Olulist osa mängib sellistes olukordades söödu kõrgus. Rinna- või sellest kõrgem sööt sunnivad forwardit tavaliselt palli hankimiseks hüppama. Aeg, mis kulub forwardil hüppeks ja maandumiseks, on küllaldane, et kaitsja suudab forwardit uuesti katta.

Eriti tänapäeval püütakse keskmängijat katta nii, et tal ei oleks söödu saamise võimalusi. Sageli katab kaitsja forwardit külje pealt, s. o. kaitsja seisab kõrvuti forwardiga. Õigupoolest on säärane kaitse seis tingitud sellest, et söötjad ei oska sellise positsiooni paremusi õigesti ära kasutada, s. o. nad ei oska sööta. Teiselt poolt on forwardi külgpüüdmised, s. o. niisuguste pallide püüdmise tehnika, mis söödetakse 1—1,5 m forwardist mööda, väga nõrk. Säärases asendis forwardile on alati võimalik sööta kaitsja suhtes vastasäärelt, kusjuures sellised kaitsja külgseisud lõpevad



Pilt 46. Skeemil on kujutatud üks tavalisemaid ründemängus lugematuil korril esinevaid olukordi. Pall on ründaja (4) käes. Selleks et tõkestada ründaja (4) söötmist kardetavale keskmängijale (2), nihkub kaitsja (2) keskmängijale ette. Säärases olukorras on võimalik söötmine keskmängijale eeldusel, et ründav meeskond suudab küllalt kiiresti toimetada palli vastasäärele ründaja (1) kätte. Kui see teostatakse enne, kui kaitsja (2) suudab ümber asetuda, on ründaja (1) poolt antud kiire sööt keskmängijale (2) alati püütav. Kui palli üleviimine teisele äärele ja sööt keskmängijale teostatakse kiiresti, avaneb keskmängijale suurepärane läbimurdevõimalus.



Pilt 47. Forwardi kaks iseloomulikku käitumist b-olukorras. Skeemil on vastaspoolse — A tähistust kandva — olukorra lahendusvõtteks see, et forward jookseb söödule niipalju vastu, et kaitsja ei küüni pallini. Paremal (B) on kujutatud olukord, kus söötja 3 annab söödu mitte ründaja (2), vaid kaitsja (2) suunas. Palli hankimiseks peab ründaja (2) läbi lõikama pall—kaitsja (2) sirgjoone. Startimise tõttu omab ründaja (2) suuri eeliseid läbimurdeks.

väga sageli korviga. Selleks tuleb pall aga väga kiiresti toimetada enne vastasäärele (pilt 46). Hoopis sagedamini kasutatakse, eriti viimasel ajal, positsioonilises võitluses keskmängija katmist eest.

Kõik need juhud kuuluvad eeltoodud jaotuse järgi b-olukordadesse.

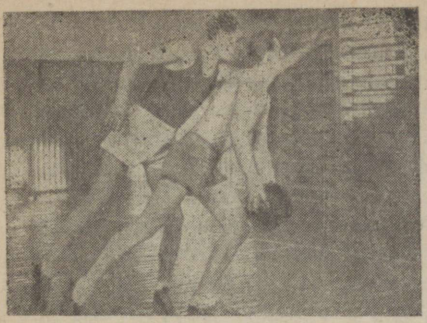
b-olukordadest tuleb välja tõsta kaks tüüpilisemat, teineteisest tugevasti erinevat situatsiooni. Vaatleme esmalt olukorda, kus forward asub mänguvälja külgjoone lähikonnas, ja talle antav sööt ületab enam-vähem risti mänguvälja. See



on tüüpilisemaid, praktikas väga sageli esinevaid olukordi. Vaatleme seda olukorda detailsemalt. Kaitsja võib sel juhul forwardi katmiseks kasutada kahesugust taktikat. Esiteks võib ta asuda forwardi ja korvi vahele ja atakeerida palli forwardi käes söödu saamisel. Teiseks võib ta loobuda oma asendist forwardi ja korvi vahel ning läheneda pall—forward sirgjoonele, s. o. sööduteele sedavõrd, et söödu andmine forwardile osutub võimatuks (pilt 47).

Esimesel juhul, kui kaitsja asub korvi ja forwardi vahel, on forwardil kaks erinevat viisi söödu saamiseks. Ta võib liikuda kas madala hüppe või paari kiire sammuga niipalju pallile vastu, et kaitsja ei küüni pallini, ja varjata palli püüdmist oma kehaga. Teine mitmes suhtes efektsem võte on oma liikumisega läbi lõigata sirgjoon kaitsja—pall. Viimatimainitud võtet võib kasutada kahel viisil, olenedes sellest, kuidas mängijad on omandanud liikumise harjumusi. Forward võib läbi lõigata kaitsja—pall joone, s. o. lõikab kaitsja ette ja tekitab sellega taktikaliselt a-olukorra. Palli püüdmine laheneb vastavalt a-olukordade lahendustele.

Teine sama olukorra lahendamise võimalus on säärane, et sööt antakse mitte forwardi, vaid täpselt kaitsja suunas. Selle võttega muudab söötja teadlikult forward-püüdja ja kaitsja vahelise olukorra. Nüüd on forward see, kes peab atakeerima palli, kusjuures kaitsja esineb ootamatu püüdja osas. Ootamatuse tõttu, mis sellega tekib kaitsjal, ei suuda viimane tavaliselt õigesti reageerida olukorrale. Harva ja üsna



Pilt 48. Kaitsemängija katab keskmängijat palli suunas eest. Vasakul fotol on näidatud moment keskmängija põikamise esimesel sammul. Ründaja on teinud väljaaste vasaku jalaga kaitsja kõrvale ja ettepoole. Teine foto näitab forwardi keha asendit pärast põikamise teist sammu. Kolmas pilt: moment palli püüdmisest. Tuleb tähelepanu juhtida nii forwardi kui ka kaitsja parema jala asendile. Forwardi jalg toetub põrandale kaitsja vastavast jalast kaugemal, korvi pool. Säärane asend on eriti soodus läbimurdepöördeks. Neljas pilt: läbimurdepööre.

kõrge intelligentsi ning kogemustega kaitsja püüab palli hankida viivitamatu vastuhüppega. Tavaliselt on aga hetkeline nõutus ja sellest tingitud passiivne palli ootamine küllaldane selleks, et forward, kellele selle sööduga anti sundliikumine, saab palli ja läheb üle rünnakule. Liikumisel palli püüdev forward omab seisva ja palli ootava kaitsja suhtes suuri eeliseid eduka läbimurde teostamiseks.

Igal juhul on seesugune mäng, kuigi ta on väga efektne ning tulemusrikas, teostatav vaid siis, kui palli püüdja omab head reaktsioonivõimet ja kui see võte on treeningus juurutatud küllalt põhjalikult mängijate teadvusse.

Samuti mängib teisesuunaliste, korvile lähenevate söötude püüdmisel olulist osa kaitsja atakeerimistee läbilõikamine palli suhtes. See võte kindlustab kõige tõenäolisema palli püüdmise võimaluse ka siis, kui kaitsja teeb katset palli rünnata. Teiseks satub kaitsja sääraselt tegutsedes peaaegu alati forwardi lähedusse. Tekib olukord, mis edasise tegutsemise mõttes on soodus.

Teine tüüpiline b-eriolukord on selline, kus forward, kaitsja, pall ja korv asuvad enam-vähem ühel joonel, kuid kaitsja on forwardi ees. Olukord, mis väga sageli esineb tänapäeval, kui keskmängijat kaetakse eest.

Säärase olukorra tüüpilised lahendused on järgmised: 1) forward jookseb ükskõik kummas suunas paar sammu küljele välja ja saab palli. Seejuures jääb ta kaitsjast korvi

suhtes kaetuks, kes kohe liigub tema ja korvi vahele. See on kõige tavalisem olukorra lahendus ega kuulu positsioonilise võitluse elementide hulka, sest sellega muutub oluliselt forwardi asetus väljakul, mis pole soodus edasiseks blokkmanguks; 2) forward astub poolpoiki sammu kaitsja kõrvale välja ning teeb teise sammu pooleldi põigates kaitsja ette (pilt 48). Kui sööt tuleb kohe ja madalalt sellele poolele, kuhu tehti väljaaste, on see alati püütav. Säärane forwardi positsioon sisaldab häid läbimurdevõimalusi, sest forward omab vaba teed korvile juhul, kui põikamine tehti korvipoolsesse külge. Positsioon omab vaid hetkelist väärtust, sest kaitsja püüab seda olukorda võimalikult kiiresti likvideerida. Seetõttu on vaja viivitamatut ja täpset söötu mitte suure vahemaa pealt. Juhul, kui forward hüppab pärast põikamist pallile vastu, laheneb käsiteldav positsioon üldiseks a-olukorraks. Üldiselt on eestkaetud olukorras veel üks, seni praktikas vaid harva ja juhuslikult rakendamist leidnud lahendamise variant. Nimelt, söötja võib selle asemel, et otse sööta eest kaetud forwardile, mis on võimatu, kasutada selleks tagalaua abi. Söötja söödab palli forwardile tagalaua põrkepallina. Samal ajal pöörab forward ümber ja takistab paigal seistes kaitsja lähenemist korvile ja hangib palli hüppega. Säärase võtte läbiviimine, vaatamata tema väga heale pealeviskepositsioonile, on võrdlemisi raske ja nõuab pidevat eritreeningut.

Rasked tingimused esinevad nimelt palli püüdmisel. Seljaga söödu suunas asuv forward näeb vaib väikest osa palli lennuteest ja peamiselt enne palli tagalauani jõudmist. Teadmata pallil olevat vinti ja lennukiirust, on tal väga raske määrata ette, missuguses suunas tagalaualt pall põrkab. See teeb püüdmise raskeks. Kui arvestada aga seda, et tänapäeva mängus kujutab tsentrile söödetud pall ka siis, kui kaitsja takistab keskmängijat tagant läbimurdeks, väga suure ründe-eelise, tuleb kõigi vahenditega kõrvaldada keskmängija eestkatmise moodus kaitsja poolt. See on kõige mõjuvamalt võimalik siis, kui on hästi kätte õpitud tagalauasööt. Paarist õnnestunud, selle võttega saavutatud korvist on küllalt selleks, et kaitsja loobub kuni mängu lõpuni keskmängijat eest katmast.

Ülalmainitud olukorrad ja võtted on tüüpilisemad posit-

siioonilises võitluses palli pärast. Seni on vaikides mindud mööda petteliigutustest ja pisitehnilistest võtetest positsioonilises võitluses söödu saamise pärast. Seni vaadeldud positsioonilise võitluse võtted palli saamise pärast lähtusid kaitsja asendist ning need kujundati vastavalt neile olukordadele. Osav forward võib aga terve rea mitmesuguste võtetega mõjutada kaitsja asendit talle soovitavas suunas. Neid olukordi saavutatakse petteliigutuste ja -liikumistega. Petteliigutused, mida sooritatakse kehaga, ähvardades läbimurdega kavatsetava liikumise vastassuunas, on head võitlusvahendite mitmekesistajad. Siinkohal tahaks aga peatuda pisivõtetel, mis leiavad kasutamist positsioonilises lähivõitluses palli pärast kaitsjaga, kui viimane asub selja taga.

Paljudel kaitsjatel on välja arenenud määrustiku järgi lubatud ja lubamatud võtted palli püüdmise segamiseks ja palli hankimiseks forwardi käest. Peab ütlema, et kahjuks jääb enamik sääraseid vigu kohtunike poolt märkimata. See soodustab tugevasti kaitsja mängu. Et aga seepärast mitte kaotada palli, peab tundma neid võtteid ja vastuvõtteid.

Üks tavalisemaid, mida sooritatakse siis, kui forward püüab madalalt palli, on tema keha tasakaalust väljalükkamine, mida sooritab kaitsja tavaliselt kehaga. Säärast lüket on võimalik pareerida vaid sel teel, et kogu ülakeha ei viida niikaugele ette, et keha seis on tasakaalustuse piiril. Sel korral on vaja vaid väga väikest tõuget forwardi käpuli lükkamiseks. See tähendab aga „jooksu" ja palli kaotamist. Seepärast tasakaalustavad kogenud keskmängijad keha sääraselt, et tasakaalustus on äärmisel piiril kaitsja poole. Kui nüüd tekibki lüke, siis ei vii see veel tasakaalust välja.

Tihti peatatakse forwardi ettehüpet palli saamiseks lihtsalt puusadest hetkelise kinnipidamisega. Sellega on tavaliselt rikutud palli püüdmine. Ainus „rohi" selle vastu on vastav treening, mille juures mängija, forward mitte niipalju ei õpi hüpet, kui rikutud hüppe juures palli püüdmise oskust.

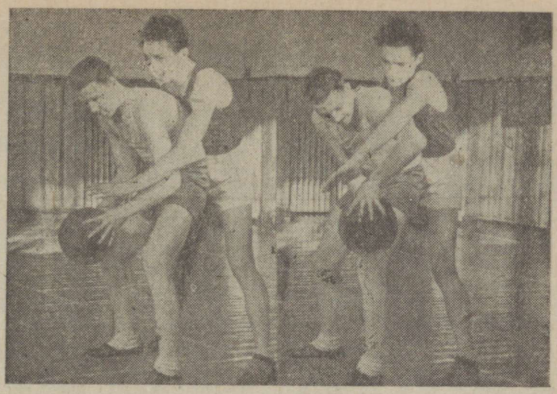
Palli püüdmise takistamiseks kasutab kaitsja mitmeid võtteid. Sageli panevad kaitsjad oma ühe või mõlemad käed ümber forwardi ja juhivad need altpoolt forwardi käte vahele. Võte ise on ilmsesti isiklik viga, kuid mingi-



Pilt 49. Neli fotot keskmängija võtteist, mis võimaldavad ilma vastuhüppeta palli püüdmise.

suguse tava järgi jätavad kohtunikud selle alati vilistamata. Sel viisil kaitsja võib küündida palli püüdmisel, mille juures keskmängija käed tõmbuvad tagasi, kergesti pallini ja kaitse saavutab vaevatult kas hüppepalli või lükkab selle forwardi käest välja.

Säärast võtet soodustab forward ise sellega, et ta hoiab käed püügivalmina ees. Õige võte selles olukorras on järgmine: keskmängija hoiab oma käed, mitte liiga sügavasti alla kummarduues, umbes õlgade kõrgusel poolkõverdatult, mille juures küünarnukid on suunatud välja. Hetk enne püüdmisele asumist ta tõstab pisut käed, tõmbab küünarnukid kokku ja viib energilise liigutusega oma käed seestpoolt kaitsja käsi alla ja sirutab palli püüdmiseks ette (pilt 49). Kaitsja käed jäävad nii forwardi käte peale. Võtte ootamatuse tõttu ei suuda kaitsja tavaliselt sellele vastavalt reageerida. See võte on vajalik ka teises mõttes. Mõni kaitsja tahab palli püüdmist takistada määrustevastaselt sellega, et ta oma kätega või ühe käega müksab alt forwardi käsi pisut enne püüdmist. Selle tulemusena rikutakse püüdmine. Eelmainitud forwardi võte pareerib hästi ka selle kaitsja kavatsuse.



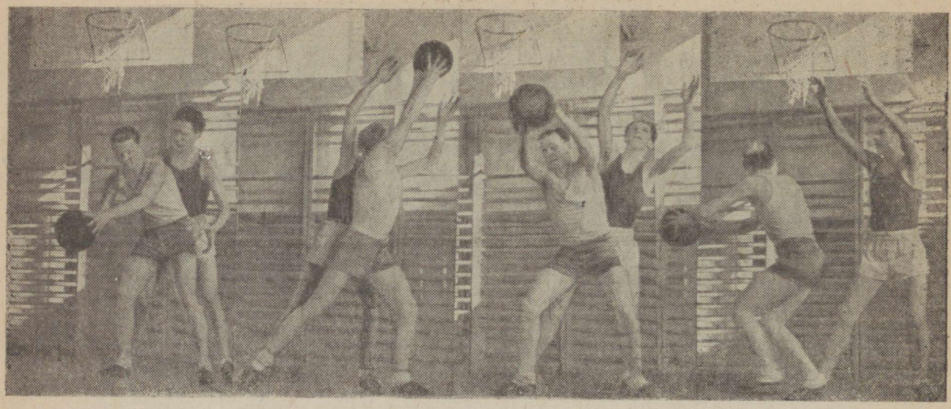
Pilt 50. Kaitsja asetab käe keskmängija käest palli väljalükkamiseks üle viimase käte (foto vasakul). Keskmängija pöörab palliga koos käed nii, et käsivars kaitseb palli kaitsemängija eest.

Juhul, kui kaitsja asetab oma käed üle forwardi käte, on kohtunikud küllalt täpsed märkima vigu. Teiselt poolt ei takista säärane käteasetus forwardit palli püüdmast eeldusel, et kaitsja ja forwardi kasvulised erinevused (pikk kaitsja, lühike forward) pole liiga suured.

Püütud palli varjamine nii alt kui ülalt asetatud kaitsja käte juures toimub peamiselt küünarnukkide tegevusega. Kui kaitsja asetab käe pealtpoolt, siis tõstab forward sellepoolse käe küünarpea üles ja pöörab käed nii, et üks käsi hoiab palli ülalt, teine alt (pilt 50). Juhul, kui kaitsja kavatseb atakeerida käega alt, mis on kardetavam, klammerdab



Pilt 51. Kaitsemängija ründab palli, asetades oma käe altpoolt forwardi käsi (foto vasakul). Keskmängija pöördub ja tõmbab küünarpead koomale. Tagajärjeks on see, et kaitsja ei küüni pallini ja forwardil on soodus ründepöördevõimalus, sest kaitsja ei suuda nii kiiresti oma kätt tagasi tõmmata.



forward oma küünarpea keha ligi, samal ajal ülakeha pisut välja pöörates. Kaitsja peab sel korral oma käe kiiresti tagasi tõmbama, sest forward võib klammerdatud käe suunas ilma takistuseta pöörata läbimurdepõrgatamisele (pilt 51).

Seni vaatlesime positsioonilise võitluse esimest osa: võitlusvõtteid söödu saamise kindlustamiseks. Nüüd vaatleme läbimurdeviise ja pealeviskevõimalusi kui positsioonilise võitluse teravamat ja huvitavamat osa.

Ennekõike pealevisked. Võitluses palli saamise pärast võib forward saavutada üldiselt kahesuguseid olukordi. Esiteks sääraseid, kus forward on pärast palli püüdmist täiesti kaetud, ja teistsuguseid, kus palli püüdmise momendil on olemas läbimurdevõimalus. Osa sääraseid läbimurdevõimalusi sisaldavaid olukordi on kirjeldatud juba võitluses palli püüdmise eest. Siinkohal tuleb pisut lähemalt vaadelda olukorda, kus kaitsja asub forwardi kõrval ühel küljel. Tavaliselt asub ta sellele küljele ette, missuguses suunas on pall, et takistada söödu andmist. Pealetungiv meeskond suudab alati, kui on tekkinud säärane olukord, palli kiiremini viia üle vastasäärele kui kaitsja liikuda ümber forwardi. Söötmine on alati võimalik vastasküljelt. Tavaliselt kasutatakse seda olukorda mängus võrdlemisi vähe, kuivõrd teised mängijad ei taipa küllalt kiiresti momendi soodsust. Kaetud positsioonides on keskmängijad läbimurde saavutamiseks arendanud terve rea mitmesuguseid võtteid.



Pilt 52. Fotoseeria kulgeb vasakult paremale. Forward petab kaitsemängija haakviske ähvardusega ühele väljakupoolele, pöörab tagasi ja sooritab kaitsemängija hilinemise tõttu takistamatu kahe käega pealeviske. Säärase viske iseärasuseks on see, et see sooritatakse kõrgelt ja peamiselt randmeliigutuse abil.

Arvestades seda, et forward teeb pealevisked neilt positsioonidelt alati takistamatute haakvisetena, mida kaitsja saab takistada vaid viske lõppfaasis, s. o. palli lahkumise hetkel käest, reageerib kaitsja käte üleviimisega kiiresti igale pealeviskekatsele. Seega kujutab pettepealevise endast võimsat kaitsja petmise vahendit. Sellel baseerub rida pettevõtteid.

1. Ründaja teeb vasaku jalaga pisut pikema väljaaste pooleldi korvi suunas ja ähvardab samal ajal sellelt küljelt, tõstmata paremat jalga maast, sooritada pealeviset. Haakviske peatamiseks ja palli haaramiseks viib ta samal ajal üles ka vasaku käe. Niipea kui kaitsja reageerib sellele hüppega või tugeva väljaastega vasakule, haarab forward palli, teeb ca 180° pöörde (näqu ees) tagasi ja sooritab kahe käega pealeviske. Kaitsja jääb oma väljahüppe tõttu tavaliselt pallist 1,5—2 m eemale ega jõua takistada (pilt 52).

Sellel võttel on mitu variatsiooni. Juhul, kui forward—kaitsja asend on poolpõiki korvi suunas, teeb forward korvist kaugema jalaga eespoolkirjeldatud väljaaste ühes pealeviske ähvardusega ja pöördub kiiresti tagasi, saades täiesti vaba viskepositsiooni (pilt 53).

2. Forward teeb veerandpöörde kehast vasakule ja viib palli petvaks pealeviskeks üles mitte haakliigutusena, vaid otse. Momendil, mil kaitsja käed tõusevad, pistab forward, jättes palli veel üles, pea kaitsja käte alt läbi. See saavu-



P i l t 53. Fotoseeria pealeviskest olukorras, kus ründaja ja kaitsja asuvad korvi suhtes poolpõiki (vaata teine foto vasakult). Siin kasutab

tatud, tõmmatakse pall kiiresti alla, millele järgneb pööre kas põrgatamisele ülemineku või vahenditu viskega. Kaitsja jääb täbarasse olukorda, sest tema vasak käsi ei saa ilma isiklikku viga tegemata takistada forwardit. Ta ei küüni ka kaugele ja madalalt etteviidud pallini. Võte on seda efektsem, mida kaitsjale lähemalt ja pikemalt forward pöörab läbimurdeks.

3. Üks lihtsamaid võtteid on nn. „palli näitamine". Forward viib palli välja ühele küljele, pakkudes kaitsjale võimalust palli haaramiseks. Juhul, kui kaitsja haarab palli järele, viib ta enb tasakaalust välja ja nihkub pisut kõrvale. See soodustab forwardil vastassuunas ettevõetud läbimurdepöörde õnnestumist.

Tuleb märkida, et kõik need võtted õnnestuvad ainult sel juhul, kui forward petteliikumise algatajana omab petteliigutuse lõppasendis kaitsjaga võrreldes tunduvalt paremat tasakaalustatud asendit. Kui aga forwardi lõppasend on raskesti tasakaalustatud, siis kaotab forward kõik läbimurde- resp. pealeviskevõimalused seepärast, et tal kulub palju aega ründeliikumise alguse sooritamiseks. Seepärast tuleb nende võtete õppimisel eriti rõhku panna heale tasakaalustusele. Kui see unustatakse, siis kaotavad kõik mainitud



forward läbimurde paremaks õnnestumiseks pettepealeviset ebasoodsalt poolelt, et kergendada läbimurret soodsamalt poolelt.

võtted oma mõjuvuse ja kaitse suudab neid õigeaegselt pareerida.

Positsioonilise võitluse võtete tundmine on suureks plussiks igale ründajale. See on väga vajalik, kui meeskond asub õppima kõrgemat koordineeritud mängu. Teiseks õpetab see mitte kartma vastast, kaitsjat, vaid õigesti hindama lähedalmängiva kaitsja nõrkusi ja neid kasutama.

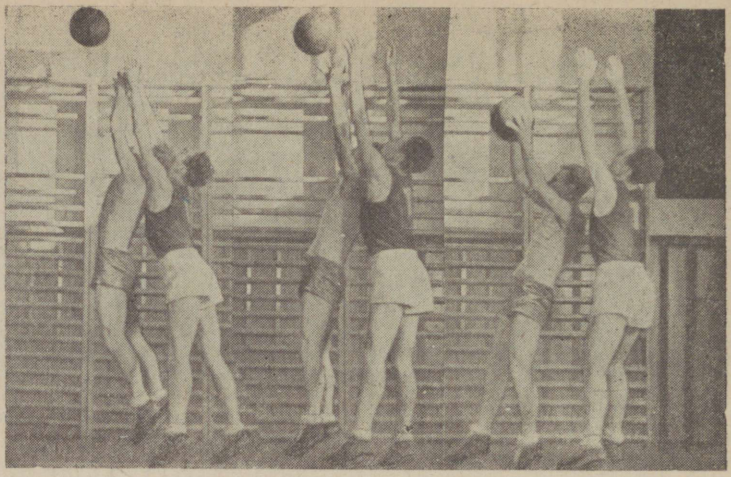
Tagalauamäng

Tagalauamäng on kõige teravam faas korvpallimängus sellepärast, et see toimub vahenditult korvi all, kus võimalused palli korvi lükkamiseks või viskamiseks on kõige suuremad.

Tagalauamängus on välja kujunenud päris kindlad, eriolukordadele vastavad tegevuse tavad. Üldise põhimõtte, mida taotleb iga forward tagalauamängus, võib kokku võtta järgmistesse punktidesse:

1. Olukorras, kus palli hankimine on tõenäolik, forward taotleb palli püüdmist, pealeviset või ärasöötu paremas positsioonis olevale kaaslasele.

2. Pallid, mis näivad lahtistena, s. o. pallide juures, kus nii forwardil kui ka kaitsjal on võrdsed püüdmise võima-



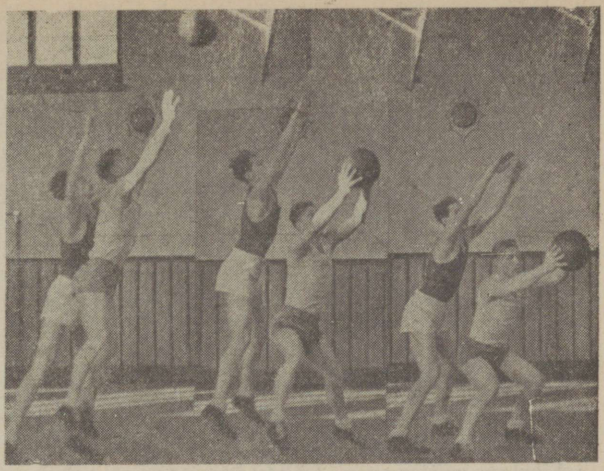
P i l t 54. Tagalauapalli hankimise taktika. Foto, vasakult esimene: forward hüppab otse pallile järele. Kaitsja on seetõttu võimeline takistama püüdmist. Foto keskel ja paremal näitab õiget palli püüdmise võtet. Forward hüppab pisut tahapoole, poolpõiki õhku. Seetõttu kaitsja ei küüni pallini, sest ta peab palli haarama üle forwardi turja. Parempoolne foto näitab olukorda pärast palli püüdmist. Forwardil on soodus võimalus pealeviskeks.

lused, taotleb forward palli korvi sisselükkamist ühe käe sõrmedega tõugates või sõrmede lükkena palli juhtimist vabamas positsioonis oleva kaaslase kätte.

3. Sääraste pallide juures, mida kaitse saab tõenäolikult hästi püüda, taotleb forward püüdmise segamist, lahtise palli tekitamist või mõnel eri juhul hüppepalli olukorda.

Tuleb eriliselt rõhutada seda fakti, et kaitsja taktika ühtub tagalauamängus peaaegu täpselt forwardi taktikaga. Kui forwardil on punkt 1. mängitud olukord, siis kaitsja tegutseb vastavalt punkt 3. olukorrale. Punkt 2. märgitud olukordades tegutsevad nii kaitsja kui forward ühesuguse põhimõtte järgi.

Olukorras, mis on märgitud punktis 1, püüab forward kindlustada palli püüdmist. Siin on, olenedes sellest, mida forward taotleb, mitu tegutsemisviisi. Juhul, kui forward püüab sooritada veel õhus olles pealeviset, tuleb tal arves-



Pilt 55. Kolm lotot tagalauavõitlusest. Forward hüppab palli järele nii, et ta katab oma kehaga kardetavama kaitsemängija, hüpates talle oma kehaga ette.

tada rünnakut pallile, mis tuleb enamikul juhtudel küljelt. Kui forward hüppab palli järele otse, püsti üles, on palli atakeerimine kaitsja poolt kergem. Juhul aga, kui forward hüppab üles nii, et ta jääb õhku poolpõiki, nii et teda ähvardab selilikukkumise oht, on tal pealeviske mõttes mitmeid eeliseid (pilt 54). Esiteks likvideeritakse selja taga asuva kaitse võimalus palli suunas ettepoole hüpata. Forward varjab tegelikult oma kehaga palli, mistõttu seljatagune kaitse ei küüni pallini. Külje suunas tuleva rünnaku suhtes on võttel see paremus, et forward mõnevõrra kaugeneb kaitsjast. Viimane kas ei küüni pallini, või kui küünib, võib väga kergesti teha vea. Forwardil omakorda on ruumi palli kaitsmiseks palli äratõmbamisega keha juurde.

Neil juhtudel, kui forward kavatseb ärasöötu õhust, jääb tegutsemise viis samasuguseks. Juhul aga, kui pall kavatsetakse ära sööta pärast maandumist, on tegutsemisviis teistsugune. Sel korral hüppab forward üles palli järele nii, et ta varjab oma kehaga ära kardetavama kaitsemängja (pilt 55). Siin on peaeesmärgiks kindel palli püüdmine, kusjuures sageli ei arvestata üldse üleshüppel seda, kuidas toimub maandumine, kas tasakaalustatud või tasakaalustamata asendisse.

Uldiselt tuleb säärastes olukordades sööta võimalikult kiiresti. Sellega kasutatakse ära oma kaaslaste tihti suurepärased takistamatud pealeviskevõimalused, sest tagalauamängus kontsentreerub kõigi mängijate tähelepanu ainult võitlusele palli pärast. Neil kordadel unustab kaitsja oma forwardi katmise täiesti.

Lahtistes olukordades, mis vastavad punkt 2., on, nagu märgitud, forwardil kaks tegutsemise taktikat. Olukordades, mis näivad soodsatena palli sisselükkamiseks, tuleb taotleda seda võimalust. Kuid seejuures ei saa unustada seda fakti, et ebaõnnestumise korral saab peaaegu alati tagalaualt palli vastase kaitsja. Palju vähem kasutatakse aga palli juhtimist lükkesööduna oma kaaslase kätte. Tuleb rõhutada eriti seda tegutsemise taktikat, mille tulemuseks on tõenäolikult kas tabav pealevise või ebaõnnestumise korral uus positsiooniline võitlus. Seega on meeskonnal palli kaotamiseks väiksem võimalus. Lähtudes sellest tuleb neis olukordades lugeda põhiliseks tegutsemise taktikaks palli ärajuhtimise taktikat ja sisselükkamise katseid vaadelda kui üksikjuhtumeid.

Olukordades, mis kuuluvad punkt 3., taotleb forward kõigepealt lahtist palli, s. o. püütava palli väljalükkamist kaitsja käest. Siin on tüüpiliseks võtteks sirge käe pistmine üheaegse või, mis parem, pisut hilisema üleshüppega kaitsja käte vahele. Kaitsja ei liiguta püüdmise momendil käsi külgsuunas ja püüdmisliigutust sooritades tõmbab käed pisut tagasi. Samal ajal langeb ta allapoole ning tõmbab palli ise vastu forwardi kätt, mistõttu saadakse vaba pall. Eriti häid tulemusi saavutavad selle võttega kasvult lühemad ja kiirema reaktsiooniga mängijad kasvult pikkade ja aeglasemate liigutustega mängijate vastu (pilt 56).

Samuti on sageli edukalt rakendatav võte, kus forward liigub üleshüppe asemel kaitsja ja korvi vahele ja liibub seljaga kaitsja poole, viimase vastu. Sel korral lööb kaitsja ise vastu ülestõstetud kätt või käsi palli oma käest kukkumise tõttu välja. Vaba palli saamisel on eeliseid forwardil.

Seni vaatlesime võitlust tagalauapallide pärast esimeses faasis, õhus. Sellel võitlusel on olemas teine faas: maandumine. Järgnevast võitlusest võtavad osa nii need forwardid kes taotlesid palli saamist õhust, kui ka teised, lühemad,



Pilt 56. Kolm fotot tagalauavõitlusest. Võitluses pika vastasmängija või kaitsja vastu hüppab lühike forward hiljem (foto vasakul). Kaitsemängija palli püüdmise momendil hüppab üles forward ja lükkab oma käe kaitsja käte vahelt üles (foto keskel). Kaitsemängija kukub ja tõmbab palli vastu tõusul oleva forwardi kätt ning kaotab palli (foto paremal).

tavaliselt ääreforwardid, kes saabuvad korvi alla hilinenult, liikudes mööda külgjoont.

Tagalaualt palli hankinud kaitsja püüab alati maanduda seljaga mänguväljaku poole, et kaitsta palli forwardite rünnakute eest. Pärast maandumist saab ta sööta ja põrgatada vaid paralleelselt külgjoontega.

Palli püüdnud kaitsja on tegevusvõimetu ega suuda kaitsta ajal, kui ta kukub, maandub ja tasakaalustab oma keha. Kui selle aja vältel saabuvad üks või mõnel juhul kaks ründajat mööda otsjoont liikudes kohale enne, kui kaitse on tasakaalustunud, ei saa ta korvi poolt tulevat rünnakut pareerida. Ta kas kaotab palli või paremal juhul tekib võitlus palli pärast, mis lõpeb hüppepalliga.

Tänapäeval, kus võitlus tagalauapallide pärast järjest teravneb, tuleb selle võtte kasutamist eriti soovitada. Kahjuks kasutavad eesti meeskondade edurivid seda võtet väga harva, kartusest mitte õigel ajal tagasi jõuda kait-

sesse. Säärane kartus on tegelikult põhjendatud niikaua, kui kaitsja teeb pärast tasakaalustamist esimese söödu või põrgatuse, teiste sõnadega: ääred jäävad oma rünnakuga hiljaks. Tähendab, põhjus ei seisa vastasmeeskonna tugevuses, vaid ääreforwardite tegutsemise nõrkuses.

Tagalauavõitlusele eelneb tihti iseloomulik olukord. Ajal, mille jooksul pall lendab õhus korvi poole, ei toimu tavaliselt väljakul suuri liikumisi. Korvialused mängijad valmistuvad positsiooniliseks võitluseks, pöörates näoga korvi poole. Teised mängijad aga enamasti seisatuvad ning jälgivad palli lendu: kas pall kukub korvi või ei. Liikumine hakkab väljakul sel momendil, kui algab tagalauavõitlus palli pärast. Seda, mängu mõttes kasutut aega võiks nimetada „surnud ajaks". Tegelikult on see aeg väga hinnaline, mida peab ja saab kasutada edasise ründemängu mõttes väga edukalt. Loomulikult jõuavad selle aja vältel teised lähemad forwardid vaevu selleks ajaks kohale, kui võitlus palli pärast käib õhus. Seda pole ka tarvis. Seevastu tuleb jõuda vabale takistamatule positsioonile, kuhu esimesest võitlusfaasist õhus osavõttev forward saaks võitluse selles faasis õhust lükata palli. Samuti on võimalus säärasele positsioonile jõuda korvi all, et osa võtta võitluse teisest faasist ajal, kui kaitsja maandub püütud palliga. Seega on „surnud aja" kasutamise võimalused mitmesugused ja edasise ründemängu mõttes olulise tähtsusega. Seda peab kasutama täiesti teadlikult ja vastavad harjumused pideva treeninguga mängijaisse kasvatama.

Söödu varjamine

Kogenud kaitsja loeb väga palju forwardi silmadest, mis ammu enne, kui küpseb söötmise või tegutsemise kava forwardi peas, reedavad kavatsuse kaitsjale. See annab kaitsjale suure eelise forwardi mängu tõkestamiseks. Seepärast on kõik võtted, mis aitavad maskeerida söötmise kavatsusi, eriti tähtsad vahendid ründemängu õnnestumiseks. Mitte väikest osa ei mängi selle juures lühikesed ja järsud söötmisliigutused, millest oli juttu I osas.

Üks põhilisemaid võtteid mitte ainult söötmise kavatsuste maskeerimise, vaid kogu ründemängu edukuse suhtes on kaudne nägemine.

Kaudne nägemine on säärane hajutatud vaade, mis võimaldab näiteks ründava poole tagumisel mängijal silmas pidada kogu mänguväljakut. Ta ei näe seejuures ühtegi mängijat täpselt, vaid kogusid. Vastavate pikemaajaliste eriharjutuste teel on võimalik kogusid dressi värvi järgi eraldada. Hoopis täpsemalt reageerib aga kaudse nägemise juures silm igasugustele liigutustele ja liikumistele. Sellest on aga enamail juhtudel küllalt.

Sööt, mis tehakse kaudse nägemise põhjal, kui söödu-liigutus on lühike ja terav, jõuab alati takistamatult kohale, ka siis, kui see pole täpne. Kaudse nägemise suurem tähtsus mängus on selles, et kogu eelseisev olukord on mängija vaatevinklis tervikuna. Sellega välditakse paljude heade läbimurdevõimaluste luhtumine, mis tavalise vaate juures sageli jäävad kitsa silmade vaatevinkli tõttu nägematuks. Kaudne nägemine, kui seda harrastavad kõik meeskonna liikmed, toob ründemängu palju ootamatuse momente. Iga pallita ründemängija ei saa millegagi vabandada sääraselt antud söödu mittepüüdmist. See nõuab kõigilt meeskonna liikmeilt perfektset pallikäsitsust.

Teiseks põhiliseks söötmise varjamise viisiks on iseseisev palliga tegutsemine. Sellega juhitakse kaitsja ja ka teiste kaitsjate tähelepanu kõrvale ja saavutatakse söödu ootamatus.

Söödu ootamatuse küsimus on korvpalli praeguse arenemise juures üks eduka ründemängu põhiprobleeme. Praegu töötavad enda kallal selles suunas alles üksikud mängijad. Ent raskused, mis tekivad tänapäeval väga arenenud meesmehe maa-ala kaitsesüsteemi murdmisel, ei sõltu mitte sedavõrd mängijate tehnilis-taktilistest nõrkustest, kui peamiselt oskamatusest anda ootamatut ja varjatud söötu.

Tuleb teravalt vahet teha kahesuguse kaetud olukorra erinevate tingimuste suhtes. Lähedalt takistatud olukorras püüab kaitsja selleks, et hankida forwardi käest palli, matkida oma kätega forwardi liigutusi palliga eriti täpselt. On loomulik, et sel korral kaitsemängija reageerib igale pettesöödule või -liigutusele täpselt. Tähendab, selles olu-

korras on pettesöödud eriti mõjuvad. Juhul aga, kui forward ei kavatse pärast esimest või teist petteliigutust palli mingil põhjusel ära sööta, satub ta täbarasse seisukorda. Forwardi lähedalt takistamiseks läheneb kaitsja kahe erisuguse liikumisega. Kõigepealt tuleb ta ettevaatlikult ca 1—0,7 m kaugusele kaitsjast, olles iga hetk valmis forwardi läbimurdekatsel tagasi tõmbuma. Selle tegevuse vältel, mis on iseloomult lähenemine, pole kaitsja sihiks palli atakeerimine forwardi käes, vaid läbimurde- ja sööduvõimaluse takistamine. See on aga ainus ja õige moment ning ka viimane aeg forwardil kas söötmiseks või läbimurdekatseks. Järgmine kaitsja liikumine, rünnnak palli järele toimub kiire hüppega tavaliselt forwardi hetkelise nõutuse momendil. Kaitsja tuleb selle hüppega forwardile sedavõrd lähedale, et viimasel on ruumipuudusel palli varjamine võimatu, veel vähem on tõenäoline aga ründesukeldumise teostamine. Selles nõutus olukorras jääb ainult võimalus pöördeks taha.

Säärased nähtused juhtuvad sageli vastase poolt järsku rakendatud aktiivse kaitse olukorras. Forwardi täbarad seisundid annavad kaitsjale suure kindlustunde ja on ründava poole moraalse lagunemise alguseks. Seepärast peab forward kaitsja säärasele rünnakule viivitamatult vastama kas omapoolse kiire sööduga ja energilise üleminekuga rünnakule või isikliku energilise üleminekuga läbimurdepõrgatusele. Sel puhul kogeb kaitsja kiiresti sääraste atakkide kardetavust ning tema katsed palli forwardi käest kätte saada on palju ettevaatlikumad.

Tähendab, forwardi õige tegutsemise aeg on alati siis, kui kaitsja asub ca 1 meetri kaugusel. Sel korral on võimalikud kõik külgsuunalised söödud. Viimased pole aga oma iseloomult ründavad, vaid ainult ründe alguspunkti taktiline muutmine. Seepärast vaatleme neid ette söötmise võimalusi, mis selles olukorras on olemas. Vaadeldes kaitsja käte tegevust torkab silma huvitav olukord. Nimelt, kaitsja on võimeline takistama kõiki palle, mis on 1,2—0,5 m kaugusel kaitsja kehast. Seevastu söödud, mis mööduvad vahenditult kaitsja keha ja pea lähikonnast, on palju raskemini takistatavad. Seega peab söötja korvi-

suunalisi ründesööte taotlema võimalikult kaitsja keha lähikonnast. Selleks tuleb pall pärast petteliigutust, millega kaitsja käed kas tõsteti üles või viidi alla, kiiresti lähendada söötja käsivarte lähedale ja sööta kas käsivarre ja keha või pea ja käsivarre vahelt. Sellest järgneb, et ka forward püüab hea söötmise võimaluse saamiseks läheneda kaitsjale. Oluline vahe on aga forwardi keha asendis. Juhul, kui kaitsja ründab forwardit, seisab viimane enam-vähem püsti ja keha raskuspunkt on kõrgel. Seepärast on tegutsemine raske. Siis aga, kui forward läheneb kaitsjale, on ta raskuspunkt madalal ja keha tasakaalustatud ette. Selles ongi oluline vahe.

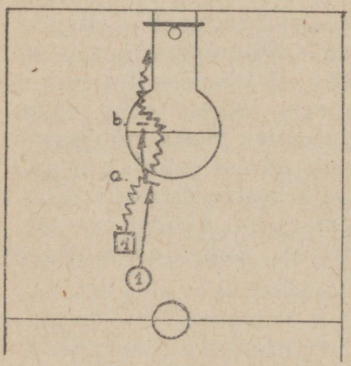
Olukord muutub sootuks, kui kaitsja asub forwardist umbes 2 meetri kaugusel. Sel korral pole petteliigutustest palju tulu, sest kaitsjal on küllalt aega reageerida mitte enam käte liigutustele, vaid tegelikule palli lennule. Seepärast on peaaegu võimata sööta palli otse läbi kaitsja korvi suunas. Selles tänapäeval tavalises mängu olukorras kasutatakse peamiselt kaht söötmise viisi. Esimene neist on kõrge kaarpall ja teine põrkesööt. Esimene viis taqab peaaegu takistamatu palli lennu üle kaitsja, kuid püüdjal tekivad aeglaselt tuleva palli tõttu tõsised raskused. Juhul aga, kui püüdja omas mingi eelise läbimurde suhtes, kaob see säärase söödu tagajärjel alati. Kaitsel on rikkalikult aega olukorra likvideerimiseks. Parem on põrkesööt, kuid see on oma iseloomult ainult lähisööt ühe kaitsja piirkonna läbimiseks.

Siin on ainus õige tegutsemise viis forwardi lähenemine madala kiire põrgatamisega ca 1 meetri kaugusele kaitsjast. Sellega loob forward teadlikult endale söötmise võimalused, millest oli juttu eespool. Kahjuks ei leia see kui ainus õige võte mees-mees maa-alakaitsest läbisöötmise vastu tänapäeval veel kuigi elavat kasutamist. Selle põhjuseks on üldine võitluse puudumine palli pärast juhul, kui pall asetseb väliaspool mees-mees maa-ala kaitsesüsteemi. Võitlus palli pärast tekib alles süsteemi sees. Sellest on saanud tahtmatult, teadmatult harjumus. Selle vastu tuleb meeskonnas võidelda igal sammul.

Põrgatamine on kauneimaid ja üks põhilisemaid isikliku mängutehnika elemente. See on aga ka peamisi elemente, mis korvpallimängus soodustab individualismi. Põrgatamine, kui see ei teeninda kogu meeskonna taktilist liikumist, on põhiliselt lubatav kolmes eri olukorras ja nimelt: takistamatu korvitee olemasolu juures ligiviskele pääsemiseks, mängu arendamiseks olukordades, kus puuduvad söötmise võimalused, viimaste loomiseks, ja kaitsja rünnakust vabanemiseks. Neil juhtudel toob ta meeskonnale kasu. Kõigil teistel juhtudel on ta mängu arenemist takistav, seega kahjulik.

Ennekõike peatume olukordadel, mis võivad tekkida maa-alapõrgatamisel, s. o. siis, kui forwardil on vaba tee korvile. Ennekõike tuleb märkida fakti, et põrgatava forwardi maksimaalne kiirus on alati väiksem sama forwardi pallita liikumise kiirusest. Sellest tingituna jõuab järeletulev kaitsja, kui põrgatamise maa on küllalt pikk, alati põrgatajale järele. Tekib võitlus palli pärast. Selles võitluses on loomulikult suuremaid eeliseid sellel põrgatajal, kes oskab kasutada selleks mõlemaid käsi. Oskus, mida on tungivalt soovitav õppida igal mängijal.

Tagant järeletuleva kaitsja takistamiseks on olemas üks vahend. See on nimelt õigeaegne põrgatamise suuna muutmine sääraselt, et järeletulev kaitsja jääks täpselt selja taha.



P i l t 57. Põrgatajale tagant järgneva kaitsemängija takistamine. Põrgataja (1) liigub, põrgatades oma kehaga, kaitsja teele ette. Punktis a jääb kaitsja täpselt põrgataja selja taha ja peab pidurdama. Möödumiskatsel vasakult liigub põrgataja õigeaegselt vasakule ja punktis b tõkestab kaitsja möödumise katse.

Selles olukorras peab kaitsja vähendama oma liikumise kiirust, mistõttu põrgataja jõuab mitme meetri võrra oma eesmärgile lähemale (pilt 57).

See, kummalt poolt kaitsja püüab mööduda põrgatajast, on üsna lihtsalt märgatav. Kõigepealt püüab kaitsja lühemat teed kasutades põrgatajast ette jõuda. Lühemaks teeks on aga otsetee korvile. Tähendab, kui põrgataja liigub paremal pool piki välja, on kaitsja möödumine oodatav vasakult ja ümberpöördult. Neil juhtudel, kui põrgataja liigub korvi poole täpselt väljaku keskel, on oletatav möödumine võimalik mõlemalt poolt. Selles olukorras tegutsevad kaitsjad kaht viisi. Üks, kes püüab jõuda korvi ja mängija vahele, möödub tavaliselt vasakult. Teine, kes soovib atakeerida vahenditult palli, liigub paremalt. Lõpuks on müdin, mis tekib kaitsja jooksmisega, kõige kindlamaks tõendiks, kust poolt kaitsja püüab mööduda.

Tuleb märkida, et kord ühes suunas möödumast takistatud kaitsja üritab möödumist teisest suunast. Seepärast peab põrgataja olema valvel kaitse teele ettepõikamiseks uues suunas. Osavalt õpitud võtte juures on kaitsjal väga raske põrgatajast mööduda ilma viga tegemata.

Alati pole põrgatajal võimalik, olenedes teadlikust mänguolukorrast, takistada kaitsjat kõrvale jõudmast või möödumast. Juhul, kui kaitsja on jõudnud põrgataja kõrvale sealt poolt, millise käega põrgataja juhib palli, tuleb, kui ei osata põrgatada teise käega, põrgatamine kohe lõpetada, sest võimalus palli kaotsiminekuks või „põrgatamise ülevõtmiseks" kaitsja poolt on suur. Kui aga kaitsja tuli põrgataja kõrvale teiselt poolt, siis on vaba käe liikumine küllalt tõhus kaitsevahend kaitse rünnakukatse vastu. Põrgatamine võib rahulikult jätkuda. Siis aga, kui kaitsja teeb katset rünnata, tuleb vaid lisada kiirust, sest sellega vabanetakse kaitsjat uuesti. Juhul, kui kaitsja on keha võrra ette jõudnud põrgatajast, tuleb põrgatamine lõpetada kohe, või kui osatakse radikaalselt muuta liikumissuunda, minna üle teise liikumissuunda. Esimesel juhul põrgataja kas jookseb palliga kaitsjale sülle või surub kaitsja oma liikumisega põrgataja mänguväljaku piiride suunas välja. Harvakasutatud taktilise elemendina esineb 90° põrgatamise suuna muutmine, mida kasutatakse siis, kui kaitse on



Pilt 58. Fotoseeria vasakult paremale

edetanud põrgataja vähemalt kehaosa võrra. Võte nõuab väga head kehatehnikat ja pallikäsitsust (pilt 58).

Põrgataja, nähes, et kaitsja hakkab temast mööduma, aeglustab mõnevõrra oma liikumist ja läheb üle madalale täistallajooksule. Samal ajal tuuakse põrgatatav pall, põrgatamist mitte katkestades, keha kõrvale. See toimunud, põrgataja teeb pidurdussammu, millega ta möödub nii palju pallist, et saab selle selja tagant risti lükata teise käe suunas. Samal momendil toimuvad keha pööre ja start uues suunas. Põrgatamise võtab üle teine käsi. Kogu võtte raskuspunkt ei seisne mitte palli juhtimises, vaid pöördes ja ruumis, mida kaitsja jätab põrgatajale oma selja tagant möödumiseks. Eriti sobiv on säärane võte siis, kui sellega viiakse kaitsja aktiivse katte olukorda.

Põrgataja taktilisse varasalve kuulub ka põrgatamise tempo muutmine. See nõuab eriti arenenud põrgatamistehnikat. Võte ise toimub järgmiselt. Põrgataja, nähes, et kaitsja on jõudnud tema kõrvale, pidurdab tugevasti liikumist, mille vältel keha tõuseb rohkem püsti ja pall tuuakse kehale lähemale. Ühe sõnaga, toimub see, mida nimetakse põrgatamise lõpetamise eelfaasiks. Kui kaitsja laseb end sellest petta ja jääb rahulikult põrgataja kõrvale oma liiku-



90° põrgatussuuna muutmisest.

miskiirust samavõrra vähendades, on saabunud soodus moment järsuks põrgatamisspurdiks. Selleks tõmbab põrgataja end madalamale, et saada head põrgatamisstarti, ja lükkab põrkest tõusva palli kaugele ette. Kogu võtte pearaskus seisab siin põrkest tuleva vaba palli täpses suunamises ja õigesti ajastatud stardis. Ei taba põrgataja palli täpselt, mis on raske toiming seepärast, et keha lähedast palli on puht füsioloogilistel põhjustel raske täpselt suunata, on võimalus palli kaotamiseks suur. Pall kas jääb startijale jalgu või see lükatakse nii kaugele ette, et põrgataja ise ei jõua õigeaegselt pallile järele. Lõpuks tuleb meeles pidada, et kõik see toimub liikumiselt, kus igaks toiminguks on tunduvalt vähem aega kui tuhatkordselt kätteõpitud seisval põrgatamisstardil.

Mängu arendamiseks vastase kaitsesüsteemi sees ja sööduvõimaluste, mõnikord ka isiklike ründevõimaluste otsimisel kasutatakse nn. läbimurdepõrgatamist. Viimase tehnilisi võtteid on käsiteldud raamatu esimeses osas. Siin vaatleme olukorra taktilisi küsimusi. Alatine kaitsepoolne ründeoht pallile ja valmisolek kiireks söötmiseks sunnib kasutama aeglast madalat põrgatamist. Selle juures on kehaasend püsti. Silmad jälgivad olukorda ja käsi juhib palli vaid lihastunnetuse abil.

Siin sõltub kogu käitumistaktika väga suures osas põrgataja võimeist. Põhimõtted on üldiselt järgmised. Põrgataja läheneb ettevaatlikult kaitsjale. Esimesel möödumise võimalusel lükkab ta palli tugevasti ette ja stardib kiiresti järelejõudnud kaitsjast mööda. Liikudes kaitseformatsiooni sisemuses, algab jälle tüüpiline püstpõrgatamine. Läbimurdepõrgatamine nõuab mõlema käega palli valitsemist ja maapõrgatamise juures kirjeldatud põrgatamistempo muutmise tehnika täiuslikku valitsemist. Täiendavaks võtteks on põrgatamise kõrguse muutmine hädaohtlikumate alade läbimisel. Täiesti ettesirutatud kehaga olukorras, kus pall on ees, muudab forward palli põrkekõrgust, lükates seda 2—3 korda üsna madalalt, minnes pärast seda üle normaalse kõrgusega põrgatamisele. Tuleb märkida, et madala põrgatamise juures pall ei tõuse maast mitte üle 20—30 sm. Tavalise läbimurdepõrgatamise juures on palli hüppekõrgus 40—60 sm. See on tehniliselt võrdlemisi kergesti õpitav, kuid moodustab olulise võtte läbimurdepõrgatamisel.

Rääkides läbimurdepõrgatamisest tuleb mainida veel üht mängutaktilist võtet, mida tihti kasutavad head põrgatajad. Läbimurdepõrgataiat, kes kaitsesüsteemi tagumises korvipoolses liinis loob läbimurdeohu, atakeeritakse sageli mitme kaitsja poolt korraga. Seetõttu jääb osa heas viskepositsioonis olevaid kaasmängijaid vabaks. Säärast momenti varitsebki põrgataja. Osates otse põrgatamiselt kiiresti sööta, annab ta neil kordadel peaaegu alati vaba peaviskevõimaluse kaasmängijaile. Säärase taktilise käsitluslaadi väärtust on raske alahinnata. See annab tavaliselt häid tulemusi siis, kui tavaline ründetaktika pole edukas. Teiseks tekitab ta väga ebakindla enesetunde kaitsvas meeskonnas.

Kaasmängija abistamine

Mängudes esineb sageli olukordi, kus hea läbimurdevõimalus luhtub mitte läbimurdja oskamatuse, vaid olukorra väärhinnangu tõttu kaasmängija poolt. See on tingitud peamiselt sellest, et üksikmängija püüab tavaliselt tegutseda sääraselt, kus ta ise loob endale söödu saamise või

läbimurde resp. pealeviskevõimaluse. See on põhiline mängutava eriti koordineerimata mängus. Niisugune suhtumine olukorrasse on puht isiklik ning ainult osa üldisest läbimurdeolukorrast väljakul. Kujutleme näiteks säärast, tegelikus mängus väga sageli esinevat olukorda. Forward seisab oma kaitsjaga korvi lähikonnas. Üks tema kaasmängijaid on sooritanud läbimurde ja läheneb kiiresti korvile. On loomulik, et iga kaitsja püüab takistada hädaohtlikemat ründajat, antud juhul seda, kes läheneb palliga. Siin on võimalik tegutseda kaht viisi. Esimesel juhul tõmbub forward tagasi teisele poole korvi, lastes oma kaitsjal vabalt atakeerida palliga lähenevat kaitsjat. Sel juhul loodab forward kaaslaselt saada söötu ja realiseerida korvi. See on tüüpiline individuaalne olukorra lahendus.

Teise variandi juures püüab forward kehaga jääda oma kaitsjale ette sääraselt, et see hilineb läbimurdja pealeviset takistama. Säärast käitumist nimetatakse kaaslase abistamiseks.

Teeme mõlema lahendamismooduse kohta kriitilise hinnangu. Esimesel juhul on selleks, et pall satuks korvi, vaja üht pidurdamise toimingut ühes palli noppimisega, võitlust sööduvõimaluse pärast kaitsjaga, üht söötu, palli püüdmist ja pealeviset. Teisel juhul teeb läbimurdja korvi saavutamiseks pidurdamise toimingu koos palli noppimisega ja pealeviske. On pikemata selge, et teisel juhul jõutakse pealeviskeni palju varem kui esimesel juhul. Terve rida toiminguid, milleks kulub aega, jääb tegemata. Tähendab, teisel juhul ei anta aega täiendavate kaitsemängijate kohalesaabumiseks.

Sellest lihtsast näitest tulenevad kõik kaaslase abistamise põhimõtted. Ühte antud mänguolukorda ei saa hinnata ainult isikliku paremuse seisukohast, vaid seda tuleb hinnata terviklikult. Neis olukordades, kus mängija ei saa toimuva läbimurde kiirendamiseks kaasa aidata endale hea söödu ja viskepositsiooni võtmisega, tuleb ennekõike hoolitseda selle eest, et läbimurdjat ei pääseks takistama forwardit kattev kaitsja. Neis olukordades on kaks tegutsemisviisi. Üks, juba mainitud, kaitsja teele ettejäämine, ja teine, mis on kasutatav enne läbimurdeolukorra tekkemomenti, kaitsja eemaleviimine oma liikumisega tõenäoliselt läbi-

murde teelt. Seda nimetatakse läbimurdjale „ruumi tegemiseks".

Kirjeldatud tüüpiliste olukordade kõrval esineb veel üks omapärasemaid situatsioone väljakul. See on säärane, kus kaaslane tõenäoliselt võib sooritada eduka läbimurde, kuivõrd teda kattev kaitsja on põrgatajast mõne meetri võrra eemal. Abistav kaasmängija ja tema kaitsja asuvad läbimurdeteest kõrval. Sel korral on abistamistoiming järgmine. Abistav forward jookseb läbimurdja ja tema kaitsja vahele ning jätkab oma liikumist koos põrgatajaga. Sel korral võtab abistav forward põrgatajat katvalt kaitsjalt võimaluse läbimurdjat atakeerida. Viimane liigub takistamatult kaaslase „liikuva seina" varjus oma sihile.

See võte on sisuliselt juba kattemängu üks elemente, kuid seda kasutati mängus ammu enne, kui ilmus kattemäng.

Ründemängu kujundamine

Ründemäng, see on elav, järjest varieeruv võitlus elava vastase, kaitsjaga. Neljakümne minuti vältel uurivad nii forward kui kaitsja teineteise harjumusi, oskusi, häid ja halbu külgi. See võitlus on kahepoolne, sest tänapäeval esineb kaitsemängija ründaja osas sageli edukamalt kui forward. Seepärast saab seda mängu vaadelda ainult terviklikult, mõlemapoolselt. Mängu algperiood, esimesed kümme minutit, sageli ka terve esimene poolaeg on see, kus õpitakse tundma üksteise puudusi ja võimeid ning püütakse oma mängu kohandada vastavalt elavale vastasele.

Kuidas käitub selles olukorras forward, kelle peaülesanne on rünnata? Ennekõike tuleb arvesse võtta kaitsemängija füüsilisi võimeid, kasvu ja tema reageerimise kiirust. Need määravad juba ette forwardi tegutsemise. On kaitsja pikk ja aeglasema reageerimise kiirusega, siis on petteliigutuste kasutamine tulutu ettevõte, sest säärane kaitsja reageerib igale forwardi toimingule hilinenult ja püüab oma pikkusega tasa teha hilinevat reageerimist forwardi toimingute suhtes. Säärase kaitsja vastu ei aita ka suur liikuvus väljakul pealetungitsoonis, sest ta ei taotle

tavaliselt atakeerida palli kaitsja käest, vaid püüab likvideerida pealeviske- ja läbimurdekatseid. Paistab, et säärasel kaitsjal polegi erilisi nõrkusi, mida võiks ära kasutada. See muidugi pole õige. Tema nõrkus on tema reageerimise aeglus. Tarvitseb vaid see kaitsja tõmmata kiiresti muutuvaisse olukordadesse, kus nii pall kui mängijad liiguvad võrdlemisi kiiresti, kui ta kaotab ülevaate mängust, ei suuda järjest kujunevat olukorda õigesti hinnata ja eksib. Neid momente peabki varitsema forward. See, mis forwardil osutub üksi tegutsedes võimatuks, laheneb kiiresti kiire söötmise ja säärase positsioonimuutmise teel, kus kaitsjal ei ole võimalik pidevalt üldolukorda hinnata.

Paljud säärased kaitsjad, kui mäng muutub pinevamaks, hakkavad hoolitsema vaid selle eest, et forward ei saaks läbi murda ega hankida tagalaualt palli. Oleks rumal selles olukorras, kus kaitsja jätab tihti keskpositsioonilised viskevõimalused katmata, taotella ainult läbimurret ja lähiviskeid. Teiste sõnadega: taotleda seda, mille takistamiseks kontsentreerub end kaitsja. Kaitsja säärasest käitumisest võib järeldada, et ta moraalne tasakaal on rikutud. Nüüd on tarvis kaitsja moraalset seisundit veel rohkem kõigutada. Selleks on kõige vähem soodsad läbimurdekatsed, sest need ei õnnestu kaitsja erilise kontsentreerituse tõttu nende takistamiseks. Ebaõnnestunud läbimurdekatsed on aga kaitsja moraalse kindluse tugevdamine, samavõrd kui forward ise muutub seeläbi ebakindlaks.

Tuleb kasutada aga neid võimalusi, mis kaitsja jättis forwardile, s. o. keskpositsioonilisi pealeviskeid. Paarist tulipunktist rahulikult sooritatud tabavast pealeviskest on tavaliselt küllalt selleks, et kaitsja veel enam ebakindlana muudab oma taktikat. Kaitsja tuleb takistama nüüd seda, mille kaitsmisest ta enne loobus. Sellega on juhtiv osa „vaimses võitluses" forwardi käes, kes teadlikult talitades mitte ainult ei säilita, vaid süvendab seda eelist.

Väär oleks forwardi talitusviis, kui ta kohe loobub keskpositsiooniliste pealevisete kasutamisest ja hakkab taotlema läbimurdeid. Kaitsja tuleb alati väga ettevaatlikult takistama pealeviskeid, õigemini kavatseb seda alles teha. Siin tuleb forwardil lihtsalt ühe või kahe pealeviskega kiirendada otsuse teostamist. Alles siis, kui kaitsja tõsiselt takistab

pealeviskeid, katsetab forward energilisi läbimurdeid. Nende õnnestumine on palju suurem, sest kaitsja on hakanud forwardi tegevust palju täpsemalt matkima ja reageerib nüüd forwardi toiminguile palju rohkem kui varem. Aeglasema reaktsiooni ja ebakindla moraalse seisundi tõttu eksib ta palju rohkem.

Paari õnnestunud läbimurde tõttu on kaitsja jälle likvideerimas läbimurdeid ning forward, säilitades õiget taktikat kaitsja suhtes, teeb pealeviskeid jälle keskpositsioonidelt. Säärase käitumisega, mis iseenesest on vaimse võitluse taktika, hävitab forward kaitsja enesekindluse ja halvab ta mängu.

Vaatamata sellele eksisteerib vaimses võitluses päris kindlaid kirjutamata seadusi taktika kujundamiseks. Nende mõju on mängu käigule kaugelt suurem kui paljudel meeskonna taktilistel võtetel. Tegemist on oma üleoleku, paremuse maksmapanemisega, juhtiva moraalse positsiooni võitmisega. Moraalselt juhtiv olla tähendab mitte ainuüksi edukat rünnakut, vaid ka edukat kaitsemängu. Kui sageli me näeme väljakul vaimselt allolevat, tasakaalutut mängijat korvi alt mööda viskamas või mitte realiseerimas oma võimalusi ja vaimselt juhtiva üleoleva mängija haruldasi läbimurdeid, efektseid väga raskeist kehalisist asendeist sooritatud täpseid pealeviskeid.

Tavaliselt seotakse seda kõike õnne ja ebaõnne mõistetega. Tegelikult pole siin jälgegi õnnest või ebaõnnest. Kõik on meie enda tegutsemise, vaimse tasakaalu ja moraalse seisundi, vaimse võitluse tulemus.

Teie ehk küsite, missugused on võitluse seadused. Neid on üsna mitu. Esimene neist, ja tähtsaim, on mitte karta vastast. Karta vastast tähendab tegelikult seda, et me ei tunne teda ja tema võimeid või, kui tunneme, siis pole teinud tema võimete ja nõrkuste täpset analüüsi. Karta vastast tähendab ka seda, et me ise pole oma võimeid kriitiliselt kontrollinud, ei tunne oma võimeid täpselt. Kui vastane on tuntud, ja parimad mängijad on alati tuntud, siis on võimalik ka nende mängu analüüs juba enne mängu. Seda tehakse Eesti NSV parimates meeskondades sageli, kuid ainult

vastase ründemängu osas. Tegelikult tuleb analüüsida ka tema kaitsemängu.

Juhul, kui vastane on tundmatu, õpitakse teda tundma esimese poolaja mängu vältel ja õige taktika rajatakse selle alusele.

Vaimse võitluse seisukohast tähendab vastase kartmine, eriti ründemängus, vaimset kaitseseisundit. Forward ei rakenda oma võimeid rahulikult ja julgelt, mis on edu pant, vaid kartlikult, ettevaatlikult. Sellega ta vaid kergendab kaitsja tööd ja soodustab ise kaitsja vaimse üleoleku tekkimist.

Võita tähendab ennekõike, ammu enne resultatiivseid näitajaid, korve, vaimse üleoleku saavutamist, juhtivat ründeolukorda.

Võib sageli juhtuda, et oma ja vastase mängu täpne analüüs võimete osas annab negatiivse tulemuse. Selle teadmine on mängus äärmiselt suure tähtsusega, sest vaimses võitluses väljakul ei esine ta teadmatu, tundmatu tegurina, vaid konkreetse faktina, mille teadmine ei muuda vaimse võitluse käiku. Ümberpöördult, see võib väga sageli kahjulikuks muutuda eeliseid omavale mängijale, kui ta pole teinud taolist arvestust. Neil juhtudel nõrgem mängija, kes on analüüsinud oma võimeid, pühendab rohkem tähelepanu vastase tugevate, ennekõike aga oma nõrkadele külgedele ja püüab neid mängus likvideerida.

Toon siinkohal ühe näite praktikast, tegelikult mängitud mängust. Väljakul katsid üksteist vastamisi hiilgavate füüsiliste ja kehatehniliste võimetega forward ja vanem, tegeliku võistlusperioodi lõpetanud füüsiliste võimete ja kehatehnika poolest palju nõrgem mängija. Vana mängija tegi oma võimete täpse analüüsi koos vastase võimetega. Selgus, et pole võimalik täielikult katta vastast ründemängus. Seepärast loobus ta teadlikult mitmest kaitsjale vajalikust toimingust ja kontsentreeris oma mängu vaid läbimurdejooksude tõkestamisele. Arvestades erinevaid kiirusi tuli keskväljal forwardile jätta vaba viskevõimalus, muidu oleks forward suurema kiiruse ja parema tehnika tõttu läbi murdnud korvi alla.

Algas mäng. Forward, ilmselt arvestanud nõrka kaitsjat, taotles pidevalt läbimurdeid. Need aga ebaõnnestusid jär-

jest. Forward seeasemel, et olukorda reaalselt analüüsida, ründas ebaõnnestumiste tõttu seda raevukamalt, kuid endiselt tulemusteta. Ja lõpuks, nähes rünnakute ja läbimurdekatsete tulutust, läks üle ainult söötmisele, s. o. muutus ise passiivseks mängijaks. Samal ajal hindas ta kaitsemängus vastast alla, eksis sageli. Nende omavaheline võitlus lõppes 8 : 2 vana, palju nõrgema mängija kasuks.

Selle lihtsa mängukäigu valgusel selguvad ka vaimse võitluse käik ja vead, mis selles tegi forward. Ennekõike järgmine järeldus: olgu vastane kui tahes nõrk, teadliku mängukäsitluse juures ta kontsentreerib oma võimed peamise, s. o. forwardi kardetavama oskuse pareerimiseks. Seda peab forward alati arvestama ja omama varuks teist taktikat.

Üldistades seda järeldust saame teise vaimse võitluse seaduse: mitte rünnata kaitse tugevust, ka siis, kui see on forwardi tugev külg, vaid kasutada kaitse nõrkusi. Seesuguse kaitse tegevuse hajutamisega purustame ka tema tugevuse. Vastavalt sellele tuleb vaimset võitlust arendada kaitsja nõrku külgi kasutades.

Vaimse võitluse edukaks jätkamiseks ja juhtiva positsiooni saavutamiseks on vale eeltoodud näites forwardi käitumine, sest sedamööda, kuidas kasvas tema ebaõnnestumiste arv, langes tema ja tõusis kaitsja vaimne tase. Teiste sõnadega: forward ise oli süüdi ja soodustas vaimse võitluse arenemist jonnakuse tõttu oma kahjuks. Sellest aga teadlik forward loobub. Iga õnnestumine, olgu see siis kordaläinud läbimurre, õnnestunud pealevise või edukalt pareeritud kaitsja rünnak või palli väljalöömine vastase käest, on uus kaaluviht vaimse võitluse kaalul forwardi kasuks. Iga ebaõnnestumine on aga uueks raskuseks vastase kaalukausil. Nii oleme jõudnud ühe vaimse võitluse põhilisema tingimuse juurde. See on äärmine täpsus iga vastase võtte pareerimisel, on pidev surve kaitsjale kõigis tema tominguis. Säärane mängukäsitlus sunnib vastast iga hetk võitlema söödu, palli püüdmise või põrgatamisõiguse ja isegi positsiooni pärast. Säärane tegevus kujutab vaimse võitluse arenemises lugematuid pisikesi vihikesi. Säärase mänguga lõhub forward ka kaitsemängu tugevuse vastasmängija juures.

Nii kerkivad mängijate iseloomuomadused ja vaimsed väärtused, tahtejõud, järjekindlus, võitlustahe, intelligents ja rahulik külm arvestav mõistus täies väärtuses esile. Need on reaalsed, mängijast olenevad väärtused. Oma puudusi ja tugevaid külgi iseloomus ja vaimses arengus pole mingit alust peita õnne ja ebaõnne uduste metafüüsiliste mõistete taha.

Näha nende omaduste tähtsust mängus, suunata ning arendada mängijais neid omadusi ei tähenda ainult kiiremat arenemist korvpallis, vaid ka väärtuslike sotsialistliku ühiskonna liikmete kasvatamist.

B. ISIKLIK KAITSEMÄNG

Kaitsemäng ja pealetung

Kaitsemängul on võrdne tähtsus pealetungiga. Tänapäeval, kus ründemängust võtavad osa kõik viis mängijat, peab iga mängija, mängigu ta kas edurivi ääre või tsentri kohal, rääkimata kaitsemängijaist, tundma täielikult kaitsemängu võtteid ja taktikat. Kollektiivse rünnaku juures murtakse vastase kaitsesüsteemis tavaliselt läbi kõige nõrgemast kohast. Seepärast võib meeskonna kaitsetöö osutuda täiesti nõrgaks juba siis, kui üks tema liikmeist valitseb nõrgalt kaitsemängu taktikat ja tehnikat. Kaitsemängu ei saa eraldada ründemängust, sest see on vaid teine täiendav vorm meeskonna võitlusvahendite hulgas võitluses edu eest.

Sageli tuleb üht vastase hästi likvideeritud rünnakut hinnata enam kui kaht edupunkti, mis on saavutatud õnnestunud läbimurdest. Kuigi numbriliselt meeskonna edu suhtes nii ühel kui teisel juhul on olemas võrdsus, tähendab vaimse võitluse seisukohast olukorda vaadeldes tõenäolise läbimurde likvideerimine sageli suuremat eelist. Selleks on järgmised põhjused. Järjekindel ja edukas vastase ründemängu likvideerimine on ründava poole võistlusmoraali lõhkumine. See avaldub omakorda ka vastase kaitsemängus

ja soodustab läbimurdeid. Seepärast armastavad vanad kogenud mängijad sageli väita, et võidu tõeliseks aluseks on hea tugev kaitsemäng. Neil on täielik õigus.

Noorte mängijate juures esineb üldiselt ründemängu ülehindamise ja kaitsemängu alahindamise nähtus. Kui sageli pole suurepäraste füüsiliste ja taktiliste võimetega noor meeskond kaotanud endast nõrgemale, vanadest mängijaist koosnevale meeskonnale. Sel puhul tavatsetakse väita, et „vanad võitsid oma suuremate kogemuste tõttu".

Sisuliselt on need kogemused peamiselt õige arusaam kaitse- ja ründemängu tõelisest väärtusest ja omavahelisest suhtest. Rõhutan seda eriti ja kõigi noorte huvides, et nad kaotuse puhul oskaksid ebamääraste „kogemuste" taga leida kaotuse tõelist põhjust.

Ülaltoodu näitab äärmiselt ilmekalt, et korvpallimäng on terviklik, kus üks mängufaas mõjutab oluliselt teist; nõrk kaitsemäng nõrgendab pealetungimängu ja nõrk pealetung soodustab vastase ründemängu. Kõik oleneb sellest, kui palju moraalseid kaaluvihte koguneb vaimse võitluse kaalukaussidele. Neid kogutakse ühevõrra kaitses kui pealetungis ning eduseisus on see, kelle kaalukausil on neid rohkem. Seepärast tuleb mängijate kasvatamisel rõhutada ühevõrra nii pealetungi kui kaitsemängu. Tänapäeval on õieti mõttetus rääkida edurivist ja kaitsepaarist, sest kõik ründavad ja kaitsevad võrdselt. See oleneb vaid mängija võimeist, kas ta mängib ründemängus ees- või tagapool. Tähendab, on mõttetu ja meeskonnale kahjulik kasvatada spetsialiste: kas ründemängijaid või kaitsjaid. Kasvatada tuleb mängijaid, kes on suutelised täitma iga kohta meeskonnas. See, millisel kohal nad hakkavad mängima, sõltub mehe võimete omapärast, tänapäeval aga sageli vastasmeeskonna isikulisest koosseisust. Seepärast näemegi tänapäeval sageli „forwardeid" kaitses ja „kaitsjaid" edurivis mängimas.

Põhiliselt on kaitsemäng passiivne, s. o. liikumise ja tegevuse algatajaks on peamiselt ründaja. Kaitsja ülesandeks on ründaja algatatud tegevuse takistamine, pidurdamine, s. o. toimingud, mis sõltuvad ründaja tegevusest. Selle kõrval võib kaitsemäng kohati muutuda ka aktiivseks. Kaitsja aktiivsus avaldub neil juhtudel, kui kaitsja,

ootamata forwardi tegutsemise algust, ründab palli viimase käes.

Mängu praeguses arenemise staadiumis kasvab meeskonnas taktilistel põhjustel pidevalt kollektiivse aktiivse kaitsemängu vajadus. Seepärast elustatakse uuesti isikliku aktiivse kaitse võtteid, mis 1937.—1946. a. perioodil peaaegu täiesti kadusid korvpalliväljakult.

Asend, kehahoid, liikumine

Palju olulist on märgitud kaitsja tegevuse kohta „individuaalpealetungi" käsitlemisel. See oli vajalik seepärast, et luua reaalset pilti tegelikest mänguolukordadest, milliseis tuleb tegutseda forwardil. Siin peatume juba käsiteldud küsimustel lühidalt, kuivõrd see on vajalik kaitsemängust tervikliku pildi loomiseks.

Iga kaitsemängija püüab kõigepealt takistada vastasmängijat lähiviskele pääsemast. Sel põhjusel püüab ta likvideerida kõik läbimurdekatsed palliga. Pallita mängijat ta takistada ei tohi. Seepärast asetub ta alati nii, et läbimurdeja pealeviskevõimalus, kui kaks kõige kardetavamat, oleksid likvideeritud. Soodsaim asend selleks on korvi ja forwardi vahel viimase juures 1—2 m ründajast korvi pool.

Kaitsemängija kaugus ründajast ei ole kindel määratud suurus, vaid oleneb võitleva paari omavaheliste võimete vahekorrast ja nende asukohast korvi suhtes.

Suurim tähtsus on kaitsja seisakul, asendil. Kaitsja, reageerides igale ründaja tegevusele, jääb omapoolse tegevuse algusega alati hiljemaks kui tegevuse alustaja, forward. Seetõttu peab kaitsja seisak olema säärane, mis lubaks tal alustada väga mitmesuguseid kiireid tegutsemisi kõige soodsamast asendist.

Pildil 59 on näidatud tüüpilised kaitsja asendid. Kaitsja seisab väikesest kuni keskmises harkseisus täistallal. Mõnevõrra põlvedest ja puusadest kõverdatud ja pisut ettepoole kummargile keha on hästi tasakaalustatud, mille juures raskuspunkt on nihutatud allapoole. Madalama raskuspunkti tõttu on start kergendatud. Eriti väärib märkimist kätehoid, millest piltidel on antud kolm tüüpilisemat. Kaitsja



a b

kätehoid on üsna oluline. Üldiselt peab kätehoid olema säärane, mis võimaldaks alati õigeaegselt takistada kõige hädaohtlikumat — pealeviset. Asend a, küünarpeast kõverdatud näo kõrgusel ettesirutatud käed on parem asend neil juhtudel, kui ründajal on võimalik sooritada kas pikki sööte või pealeviset, ning kasutatav juhul, kui ründaja hoiab palli käes, kattes viimast pealt. Säärase pallihoiu juures on ta võimeline tegema rinnalt lähtuvaid randme- ja ühe käe haaksööte. Sel puhul peab enamik sööte mööduma kaitsja käte lähedusest. Neil juhtudel aga, kus forward hoiab palli käes alt kattes, on soovitav käte asend b. Võrreldes eelmise asendiga on käed laskunud vaid allapoole, umbes rinna kõrgusele. Sel juhul puudub forwardil pikkade söötude andmise võimalus ning kaitsjal on soodus moment palli atakeerimiseks niikaua, kui forward pole muutnud käteasendit pallil. Säärases olukorras on forwardil võimalikud lühikesed ühe või kahe käe altvöö-söödud ja üleminek põrgatamisele. Asend c on kasutatav eriolukordades, kus võib karta nii pealeviset kui põrkesöödu andmist. Selles asendis jääb alla see käsi, mille poolt võib oodata põrkesöödu lähetamist. Need on kolm tüüpilist käteasendit.

Olenedes konkreetsest olukorrast kasutatakse kaitsemängus mitut erinevat liikumisviisi. Liikuva forwardi jälgimisel



Pilt 59. Kaitsemängija hoiak. Kolm tüüpilist juhtu vastavalt tekstile, alates vasakult.

c

on kaitsja jooks madal, täistallal, keha hoid püsti. See asend võimaldab kiiremini teostada ootamatut põikamist või pidurdamist. Erandiks on olukord, kus pealetungist kaitsesse naasmisel tuleb järele jõuda palliga või pallita ees liikuvale forwardile. Siis on jooks tüüpiline kergejõustiku sprint päkkadel.

Hoopis erinev on aga kaitsja lähenemine põrgatamisõigust omavale (edaspidi nimetame lihtsalt põrgatamisõiguslikule) seisvale forwardile. Siin on mitu faasi. Kaugelt lähenemine kuni 3—3,5 m kaugusele on võimalik tavalise täistallal jooksuga. Sellest piirist peale aga forwardile sel viisil enam läheneda ei tohi, sest säärane jooks ei võimalda kiiret pööramist ja õigeaegset starti forwardi vastassuunalise läbimurdekatse puhul. Nüüd tuleb rakendada madalat, aeglast vastassuunas kiiret tegutsemist võimaldavat poksija liikumist (pilt 60). Säärase liikumisega saab läheneda ründajale kõige rohkem kuni 1—1,25-meetrilise vahemaani. Edasi muutub säärane lähenemisviis samuti hilinemise mõttes kardetavaks. Tavaliselt jääbki kaitsja peatuma sellel distantsil, kuivõrd sellega on võetud ründajalt vaba pealeviske võimalus.

Poksija liikumine ehk nn. poksijasamm kuulub kaitsja põhiliste liikumisviiside hulka, mis alatiselt leiab rakendamist tõrjetöös.



Pilt 60. Kaitsemängija lähenemine põrgatamisõiguslikule forwardile. Kaitsemängija liikumine paremalt vasakule. Esimesed kaks kaitsemängija kujundit paremalt arvates näitavad kaugelt lähenemist ja pidurdamist. Järgmised kaks pilti kaitsemängijast, kes läheneb poksijale iseloomuliku liikumisega forwardile umbes 1 m kaugusele. Viimane paremalt: kaitsemängija asub otsustavale rünnakule.

Pallita pealetungija

Pallita mängija-forward ei kujuta endast otsest ründeohtu niikaua, kui tal pole võimalust palli saamiseks. See olukord lubab tema suhtes rakendada kaitsjal mitmesugust taktikat. Kaitsja pole enam kohustatud jääma ründaja ja korvi vahele, kuivõrd pole olemas otsest läbimurdeohtu niikaua, kui forwardil puudub pall. Järelikult määrab kaitsja tegutsemisviisi ründaja suhtes pall. Säärases olukorras võitleb kaitsja peamiselt selle eest, et võtta forwardilt söödu saamise võimalused. See lubab kaitsjal sageli katta forwardit palli suunas eestpoolt. Palli suunas eest kaetud, ründaja püüab talle ebasoodsat olukorda lahendada sääraselt, et loob endale söödu saamise võimaluse enam-vähem samas punktis või kiire liikumisega uues punktis väljakul. Esimesel juhul on tegemist positsioonilise võitlusega, teisel juhul vabaksmängimise katsega.

Pallita mängija liikumise jälgimisel võib sageli tekkida olukord, mida määrustikus fikseeritakse „jälgiva kaitsena" ja mille eest kaitsjale hüütakse „isiklik viga". Määrustik nõuab, et mängitakse ainult palli ja mitte meest. Sisu-

liselt võttes teeb kaitsja alati isikliku vea, kui ta keskendab kogu oma tähelepanu ja tegevuse kaetava forwardi matkimiseks. Tegelikus mängupraktikas on „jälgiva kaitse" mõiste tõlgendamine tunduvalt erinev täpsest määrustikuparasest tõlgendamisest. Tavaliselt, ja see on ka lõpuks mängupraktika seisukohast õige, loetakse „jälgiva kaitse" vigadeks sääraseid kaitsja tominguid, kus kaitsja püüab kehaga takistada pallita ründaja liikumist jälgimata seejuures üldse palli. Seda tegevust, kuigi pole toimunud kehalisi kokkupuuteid, loetakse isiklikuks veaks.

See ei tähenda veel, et kaitsja ei võiks kehaga forwardi liikumisteele ette jääda. Seda ta võib. Ja kui tekib kokkupõrge, mille eest määratakse „isiklik viga", siis on seda võimalik määrata vaid sellele, kes saabus kokkupõrkepunkti teisena, viimasena. Sääraseid kokkupõrkeid tekib väljakul seda rohkem, mida kõrgepingelisem, ägedam on mäng. Sääraste kokkupõrgete juures juhul, kui selle eest hüüti „isiklik viga", on maksev järgmine põhimõte. Igal mängijal on õigus liikuda ja seisatada igas punktis väljakul, välja arvatud eriolukorrad, nagu vabavise, kus karistusalas võib viibida vaid viset sooritav mängija, ja mõned teised juhud. Järelikult vastutab kokkupõrke eest see, kes tuli hiljem.

Kõiki sääraseid ühekordseid ettejäämisi ei loeta „jälgivaks kaitseks". Niipea kui kaitsja aga püüab forwardile teele ette jääda korduvalt, hüpates talle ühes või teises suunas ette, on see puhas „jälgiv kaitse". Sel juhul ei mängi kaitsja enam palli, vaid meest.

Tegelikult tekivad isiklikud vead „jälgiva kaitse" määruse järgi harva, kui kaitsja tegutseb rahulikult. Harilikult tekivad need siis, kui kaitsemängija on kaotanud vaimse tasakaalu või kui on tekkinud „isiklikud arved" ägeda mängu tulemusena kaitsja ja forwardi vahel. Nii ühel kui teisel juhul on ainus vahend „külm veri".

Positsioonilises võitluses kaitsja ja forwardi vahel söödu saamise pärast on forwardil mõningaid olulisi eeliseid võrreldes kaitsemängijaga. Nimelt võib forward iga üritust võrdlemisi julgesti ette võtta. Ta riskib vaid palli kaotamise võimalusega. See ei tähenda veel tema korvile otsest hädaohtu. Seetõttu on tal suurem tegevusvabadus ja sellest tingitult ka tunduv eelis positsioonilise võitluse edukaks

lõpetamiseks. Kaitsja olukord on tunduvalt raskem. Taotledes forwardile antud söödu läbilõikamist jääb ta pärast ebaõnnestumist täbarasse olukorda. Söödu läbilõikamisel avas ta forwardile vaba ründetee korvile, millist hädaohtu ei suuda ka parim ja kiireim kaitsja enam kõrvaldada. Seepärast tähendab kaitsemängija ebaõnnestunud atakk peaaegu alati kaht kindlat edupunkti vastasele juhul, kui see toimub kuni ca 7 m kaugusel korvist. Seepärast on söötude läbilõikamise taktika korvialuses kaitsemängus vaid erandjuhtudel rakendatav taktiline võte. Sellele võttele ei saa kunagi üles ehitada isiklikku kaitsemängu.

Mitte alati pole soovitav kaitsemängijal taotella positsioonilise võitluse tekkimist. Nii kaua, kui ründemängijad asuvad väljaspool kaitsesüsteemi poolkaarekujuliselt, on mõnikord otse soovitav jätta forwardile vaba söödu saamise võimalus. Nii paradoksaalne, kui see ka näib, tõendab olukord ise selle õigsust. Fakt, et ründav meeskond on neli mängijat paigutanud ümber kaitseformatsiooni ning pall liigub nende käes käest kätte, näitab vaid kaitsesüsteemi tugevust. Ründajad, söötes palli, tegelikult otsivad võimalusi läbimurdeks või selle tekitamiseks. Nende söötmise sihiks on vaid kaitse laialitõmbamine, hajutamine, just see, mis tekiks siis, kui kaitsemängija ise alustaks positsioonilist võitlust. Ähvardatakse pealeviskega ja sellegi võtte eesmärgiks on kaitsemängija üldisest kaitsesüsteemist väljatõmbamine, kaitsesüsteemi nõrgendamine.

Sellest järgneb, et positsioonilise võitluse alustamine forwardiga, kui ta asub väljaspool kaitsesüsteemi, on vaid ründava meeskonna pealetungi soodustamine. Seepärast alustab kogenud kaitsemängija positsioonilist võitlust ründajaga vaid viimase raskendatud, täbaras olukorras, nagu külgjoonte lähedal või nurkades, või kui forward taotleb palli püüda kõrge hüppega. Nii külgjoonte läheduses kui ka nurkades on forwardi tegevusvabadus palli püüdmisel tugevasti piiratud. Esiteks tuleb tal tegutseda ja sööta sageli vaid piki külgjooni. Teiseks tekitab külgjoonte lähedus ründajas kartuse sattuda palli püüdmisel või kaitsmisel üle piirjoone. See teeb forwardi ebakindlaks. Neil põhjusil on positsioonilise võitluse lõppemine kaitsja kasuks kas forwardi auti sattumise või palli kaotamise näol võrdlemisi

tõenäolik. Halvemal korral lõpeb see „hüppepalli" või tahasöödetud palliga. Säärase olukorra tekkimisel on pealetungija ründevõimalused üsna piiratud ja kasutamatud. Forward ei mõtle neis olukordades nii palju ründele, kui palli kaitsmisele. Teiste sõnadega: ründav meeskond, kuigi ta omab palli, mängib sisuliselt kaitsemängu, püüab päästa palli.

Tuleb märkida, et kaitsvad meeskonnad neis olukordades, mis on eriti soodsad palli kättesaamiseks, ei riski alustada otsustavat rünnakut palli kättesaamiseks pealetungiva meeskonna käest.

Üks tüüpilisemaid, kaitsjale soodsaid palli ründamise olukordi on siis, kui forward püüab palli hüppega. Siin on oluline vaid üks moment. Nimelt peab kaitsja jõudma forwardi juurde enne, kui viimane on maandunud ja tasakaalustunud. Siis algab võitlus palli pärast kaitsjale väga soodsalt. Nagu eelmiselgi juhul, nii ka nüüd ei mõtle forward mitte läbimurdele, vaid palli kaitsmisele ja ärasöötmisele. Läbimurdeohu puudumine, mis tekib veel seetõttu, et forwardile ei anta aega stardiks vajaliku madala kehaasendi saavutamiseks, võtab kaitsemängijalt raskema vastutuse ja ergutab tema tegevusjulgust.

Siit tulenebki üks põhireegleid kaitsemängu taktikas. Olukordades, kus kaitsjal on kindel võimalus likvideerida forwardi läbimurdevõimalust, või kui see ründajal puudub, tuleb otsustavalt ja järsku alustada võitlust palli kättesaamiseks forwardi käest.

Ülaltoodu on tüüpiline kaitsemängija taktika positsioonilise võitluse osas kuni palli püüdmiseni forwardi poolt. Loomulikult pole ülaltoodu seadusepäraselt, rangelt rakendatav reegel, vaid juhend tegutsemiseks. Tegelikus mängus võib kaitsja tegutseda sageli julgemalt, aktiivsemalt, mõnikord aga palju ettevaatlikumalt. On kaitsja tehnilistelt ja füüsilistelt võimetelt arenenum, võib ta rünnata julgemalt, ja ümberpöördult.

Kaitsetaktika pallita liikuva forwardi tegevuse halvamiseks on mitmesugune. See sõltub, nagu harilikult, forwardi tegutsemise harjumustest. Tavaliselt on pallita forwardi spurt kaitseformatsiooni sügavusse või korvi suunas

alati seotud palli saamise ja soodsana näiva läbimurdeolukorra loomise võimalustega. Selleks püüab ta end kiire järsu spurdiga kaitsjast lahti rebida. Esimene ja põhiline kaitsja tegutsemise viis on spurtivale forwardile kas järele või temast vähemalt poole kehaga ette jõuda. Õnnestub see, on forwardi ründekaitse likvideeritud. Teine loomulik ja tavaliselt esinev olukord on see, et kaitsja jõudmata forwardi kõrvale, laseb viimasel vabalt palli püüda ja spurdib forwardi ja korvi vahele, jõudes õigeaegselt takistama pealeviset. Säärased olukorrad tekivad kaitsjal siis, kui ta on asunud forwardile liiga lähedal. Seda võib lubada endale kaitsemängija, kes on kiirem kui forward. Sageli pole see aga nii. Siis kasutatakse teist taktikat. Kaitsja jääb forwardist tavaliselt nii kaugele, et forward, spurtides maksimaalse kiirusega, ei suuda edetada kaitsemängijat teekonnal kuni mänguväljaku otsjooneni või korvi alla. Kui kaitsja on teinud õige arvestuse, siis ei suuda kiireimgi forward hädaohtlikus korvi lähitsoonis luua endale mingit palli püüdmise võimalust.

Paljud kaitsjad teevad sageli vigu, pidurdades oma liikumist 1—2 meetrit enne otsjoont või korvi alla jõudes. Mõeldakse ekslikult, et hädaoht on möödas. Tihti on selle põhjuseks soov korvialusest palli ümber tekkinud võitlusest osa võtta. Seda aga forward ootabki. Nii ühel kui teisel juhul jääb ta vaid kaudselt kaetuks, mis korvialuses mängus on võrdne vaba positsiooniga. Ja kui sellest tingituna tuleb korv, siis on selles süüdi ainult kaitsja ise. Niipea kui ründajad on tunginud kaitseformatsiooni sisse palliga, algab eriti valvas periood. Kõiki formatsiooni sees liikuvaid, sinna saabuvaid või sealt väljuvaid forwardeid tuleb katta lähedalt niikaua, kui pall või forward ise pole välja läinud kaitseformatsioonist. Alles siis võib mõelda kaitsemängija forwardi kaudsemale katmisele.

Loomulikult on siin terve rida erandeid, mille kasutamine sõltub vaid kaitsemängija oskusest momendi olukorda õigesti hinnata. Mõnikord tingib olukord „meeste vahetamist", teisel juhul tekib eriti soodus olukord mõne vastasmängija käest palli hankimiseks. Neis olukordades kaitsja ei tohi loobuda erandlahendusi kasutamast. Oma tegevusetust ei saa kaitsja peita väite taha „hoidsin oma meest" või,

mis veel tüüpilisem, „minu mees ei visanud". Just nende erandolukordade lahendamises peitubki meeskonna kollektiivse kaitsemängu tugevuse põhjus.

Ründajate täpseks katmiseks nende liikumisel ja tegutsemisel kaitseformatsiooni sees on mitu põhjust. Esiteks on väikesele maa-alale kuhjatud sageli 4—8 mängijat. Selles meestekuhilas toimub pidev kiire liikumine eriti ümber palli. Kui kaitsja katab oma forwardit kaugemalt ega kujunda tihedalt liitunud paari, siis on võimalus oma forwardi „kaotamiseks" alati väga suur teiste mängijate sattumisega teele ette või kaitsja ja forwardi vahele. „Kaotatud" forwardit pole säärases saginas kerge uuesti kätte saada ja ta on esimene, kes saab palli ning sooritab pealeviske. Ainus olukorra lahendus on „meeste vahetamine". Kiires muutuvas olukorras, kus kaitsemängijail tihti pole täit ülevaadet, jääb sageli sellegi võtte kasutamine hiljaks.

Seepärast peavad kaitsemängijad ise hoolitsema selle eest, et ruum liikumiseks ja tegutsemiseks oleks avaram, pidades omavahel „karmi korda". On selge, et 6—8 iseseisvalt ja eraldi isesuundades liikuvat mängijat tekitavad palju suurema ummiku ja segaduse kui nelja tihedalt liitunud paari liikumine.

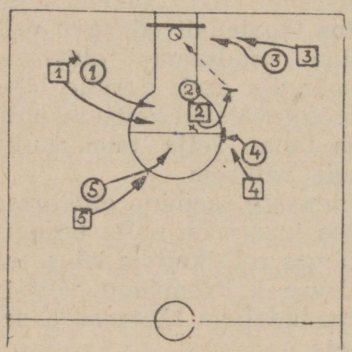
Ründemängijate täpset katmist nõuab ka iga hetk möödaläinud pealeviskest tekkida võiv tagalauapallide võitlus. Kui mängijad on kaudselt kaetud ja pealeviskaja positsioonist pole olemas sööduvõimalust, on ründaval poolel pärast kiiret pealeviset eelisolukord tagalauapallide võitluses. Ainus ja kõige kindlam vahend on täpne ründemängija matkimine. Sel juhul tekib võitlus tagalaualt põrkuva palli pärast kaitsemeeskonnale kõige soodsamas olukorras (pilt 61). Iga kaitsemeeskonna mängija asub korvile lähemal kui tema forward. Forward jääb tavaliselt kaitsemängija ümberpööramisega viimase selja taha. Selja taga asuval forwardil on võimalus palli saada väiksem.

Tuleb märkida veel seda, et ülevaate saamine olukorrast tihedalt liitunud paaride liikumise juures on palju kergem. Olukorra täielik ülevaade on võimas relv kaitsja käes, mis lubab rakendada kõiki kollektiivse kaitsemängu võtteid.

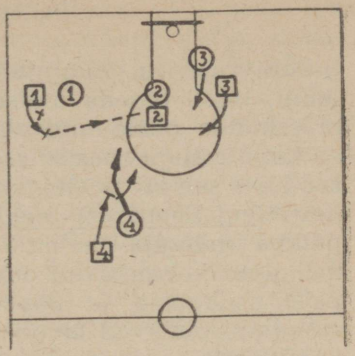
Ülalloeteldud põhjused on liiga kaaluva tähtsusega selleks, et neid jätta tähele panemata.

Eraldi tuleb peatuda suure hooga hiljem kaitseformatsiooni tulevate täiendavate ründajate kaitsmise juures. Säärase täiendava ründaja saabumine kaitseformatsiooni sisemusse seal toimuva võitluse ajal on kahekordselt hädaohtlik. Tema liikumise kiirus ületab kaugelt kõigi kaitse sügavuses võitlevate mängijate, nii kaitsjate kui forwardite, liikumise kiiruse. Seepärast on tal väga suur läbilöögijõud, kui kasutada sõjalist terminoloogiat. Väga sageli hilinevad kõik formatsiooni sügavuses võitlevad kaitsjad säärase ründaja läbimurde likvideerimiseks. Tuleb märkida, et just tänapäeval hangitakse hulk punkte niisuguste täiendavate läbimurretega. Säärasel forwardil on tavaliselt oma kaitsjast võrdlemisi kerge vabaneda, kasutades teadlikult teele ettesattuvaid võitlevaid paare.

„Igal haigusel on oma rohi", ja nii ka siin. Säärane ründaja ei jookse alati huupi. Selleks valib ta väga soodsa momendi, sellise, kus võitlevate paaride liikumisel tekivad ruumilised tühikud, kuhu on võimalik spurtida. Sellest üksi on vähe. Samal ajal peab olema kindel, et sinna tühikusse on võimalik anda söötu. Säärases võitluses muutuvad aga olukorrad võrdlemisi kiiresti, samuti kui pall muudab oma asukohta. Siin ongi võti säärase kardetava ründekatse likvideerimiseks. Kuivõrd soodus olukord on hetkeline, on kaitsja ülesanne esmajoones takistada forwardit õigeaegselt kohale saabumast. Selleks on kaitsjal mitu käsitlusviisi. Esi-



Pilt 61. Skeem olukorrast keskmängija (2) pealeviskemomendil. Jälgige nooltega näidatud kaitsva meeskonna liikmete liikumise iseloomu. Kõik kaitsva meeskonna mängijad sulevad oma liikumisega ründavale poolele läbipääsu korvi suunas, jäädes ise ründaja ja korvi vahele. Säärase tegutsemise juures tekib väga harva võitlus tagalauapallide pärast. Kaitsev meeskond hangib tagalauapallid kiiresti ja kindlalt.



Pilt 62. Ründaja (1) sööduga keskmängijale (2) loodi soodus läbimurde (blokkjooksu) võimalus ründajale (4). Kaitsja (4) tõkestab ründaja (4) hädaohtliku läbijooksu sellega, et põikleb tema liikumise teel ees.

teks peab see kaitsemängija neil kordadel, kui võitlus käib kaitseformatsiooni sisemuses, alati asetuma oma ründaja suhtes nii, et ta näeks nii palli kui oma ründajat. Siis näeb temagi sääraste võimaluste tekkimist. Ja kui ründaja hakkabki startima, tuleb lihtsalt joosta piki või umbkaudu tema jooksu suunas ette (pilt 62). Ette startimisega võetakse tavaliselt ründajalt võimalus õigeaegselt kohalejõudmiseks. Mõni hetk hiljem on soodus võimalus kadunud ja ründaja ei taotlegi selles suunas uut jooksu.

Teiseks käsitlusviisiks säärase olukorra tekkimisel on tugev taandumine sellisel momendil ründest mitte osa võtva, 9—11 m kaugusel asuva pealetungija juurest 3—4 meetri kaugusele korvi suunas. Sellega tuleb kaitsemängija juba võitluse piirkonda ja võib mõne erandolukorra lahendamiseks tugevasti kaasa aidata. Nii tekib sellesse piirkonda kaitsjate ülekaal, mis on kahtlemata soodustav tegur tõrjetöös. Ründaja ise, kui ta on ainus pealetungiva meekonna mängija, kes asub taga, jääb rahulikult, „igaks juhuks" oma positsioonile valvama. Tema on ju see, kellele lähetatakse hädaohukordadel pallid tagasi ning kes peab likvideerima ootamatu pallikaotuse esialgsed tagajärjed.

Tuleb märkida, et sageli kasutatakse seda võtet keskmängija täielikuks katmiseks. Viimasele on sel korral peaaegu võimatu sööta.

Palli valdavat mängijat, asugu ta kus tahes punktis väljakul, tuleb lugeda üldiselt ründavaks mängijaks ja tema meeskonda pealetungivaks pooleks. Säärase mängija käes on kogu mängu edasise arendamise otsustamine. Tema antud söödust, samuti pealeviskest või läbimurdest, oleneb järgnev mäng. Seepärast ongi kogu mängu momendi raskuspunkt palliga mängija ümber. Ülejäänud kaitse ja pealetungimängijad kohandavad oma liikumise ja tegevuse vastavalt palli asukohale ja peavad kogu aja silmas palli. Kaitsemängijad püüavad tavaliselt sulgeda kõik sööduvõimalused kardetavates suundades. Seega moodustab palliga mängija taktilises mõttes ründemängu lähtepunkti.

Palliga mängija võib avada rünnaku. Sel juhul ta kas söödab korvi suunas ette kaitseformatsiooni sisemusse, teostab individuaalse läbimurde või pealeviske. Läbimurdekatseid, samuti kui sööte kõrvalistes suundades, ei tule lugeda ründemängu alguseks. Söödud kõrvale, ümber kaitseformatsiooni seisvaile kaaslastele on vaid rünnaku lähtepunktide otsimine, kaitse tugevuse tunnus. Läbimurdekatsed on aga püüe alustada ründemängu kas läbimurdega või vajaliku söödu andmisega kaitseformatsiooni sisemuses viibivale kaaslasele.

Jälgige trükist ilmuvat

Kehakultuuri-
õpikute
sarja

RK »Pedagoogiline Kirjandus«

Nagu alati, otsustab asja tegelik olukord. Kui teha ühe meeskonna iga mängija kohta mitme mängu vältel statistikat, kui palju kordi pall nende käest läbi käib, siis võime selle järgi vaevata kindlaks määrata, missugust osatähtsust omab üks või teine mängija meeskonnas. Kuid selleni võib jõuda ka teisel teel. Fakt, mida sellega taheti kinni naelutada, on see, et vastavalt mängija arenemisele suureneb tema käest läbikäivate söötude arv ühe mängu jooksul. Teiste sõnadega: kõige rohkem on pall mängus just paremate mängijate käes. Seetõttu on enamail juhtudel palli omav mängija eriti kardetav ründaja. Ühtlasi on eespooltoodud arutlus ka seletuseks praktikas ammukogetud faktile, et ründesöödu andnud mängija saab ründejooksule minnes palli väga sageli tagasi. Tähendab, ründesöödu andja on ka pärast palli käest lahkumist vähemalt kuni järgmise sööduni kõige kardetavam pealetungija. See on oluline juhend kaitsemängijale, mida ta hetkekski ei tohi unustada.

Ründaja harjumused

Targasti teeb see kaitsja, kes juba enne mängu püüab tundma õppida oma vastase neid harjumusi, mida see kasutab omades palli. Sageli jälgivad mängijad võistlust kõrvalt, kus esineb nende järgmine vastane. Kuid harva kontsentreerivad nad oma tähelepanu üksiku mängija harjumuste jälgimisele. Kui küsida mängijailt pärast võistlust, millised on tema vastasmängija harjumused nii ründel kui kaitsemängus, siis nimetatakse teile vaid paari-kolme neist. Kõik nimetatud on säärased, millega vastasmängija saavutas eduka läbimurde. Tõsi, need olid kahtlemata kõige valusamad kogemused, kuid tähelepanekud ise olid poolikud. Seevastu jäävad sageli vastused saamata, kui küsitakse mängijailt vastase sääraseid harjumusi ja nõrkusi nii kaitse kui ründemängus, mida oleks võimalik teha tema ründemängu halvamiseks või omapoolse läbimurde teostamiseks.

Küsitakse, milliseid harjumusi tuleb esmajoones tundma õppida. Neid põhilisi harjumusi pole palju ja neid on kerge tähele panna. Hoopis raskem on neid tähelepanekuid mängu ajal mäletada ja oma mängutaktikas rakendada.

Mängija enesekindlust tõstab ja kergendab järgmiste konkreetsete harjumuste ja faktide teadmine tunduvalt:

1. Missugused on ründemängija „tulipunktid", s. o. punktid väljakul, kus tema pealevise on tabavaim?
2. Kuidas ta sealt sooritab viskeid, tema lemmikvise?
3. Kas ta on füüsiliselt vastupidavam, kiirem ja kõrgema hüppega kui teie?
4. Kas ta armastab sukelduda ja pöörata? Kui jah, siis kummalt poolt?
5. Kas ta oskab põrgatamist hästi lõpetada või teeb ta seda suurtel kiirustel kohmakalt?
6. Kas ta ründab tagalauda energiliselt ja kas ta läheb pärast iga söötu ründele?
7. Kas ta kasutab kaudset nägemist või ei?

Need punktid käivad mängija harjumuste ja võimete kohta. Osa neist on võrdleva iseloomuga. Selle kõrval on tarvis selgusele jõuda veel paaris vastase omaduses, mis sõltuvad tema iseloomust.

8. Kas vastane on hea võitleja?
9. Kas ta on külm ja arvestav ning metoodiline oma mängus või on ta tundeinimene, tuiskaja?
10. Kas tal on kiirem reaktsioon kui teil?

Need on kümme küsimust, mille paljud võivad vastata konkreetselt. Teeme näitliku bilansi.

1. Vastane sooritab hästi põrgatamiselt, hüppega paremast nurgast, haakviskeid ja umbes 2 meetrit karistusala rõngast kaugemale pisut vasakul kahekäelisi rinnaviskeid.
2. Tema lemmikvise on haakvise paremast nurgast.
3. Ta on füüsiliselt „minust" vastupidavam, kiirus on aga võrdne ja hüpe madalam kui „minul".
4. Sukeldub ja pöörab peamiselt vasakult, sest ta oskab põrgatada vaid parema käega.
5. Põrgatamise lõpetab korralikult, kuid tasakaalustub aeglaselt.
6. Tagalauda ründab võrdlemisi energiliselt, kuid ründele stardib ainult soodsaina näivail juhtudel.
7. Kaudset nägemist ei kasuta.
8. Vastane on hea võitleja.
9. Tundeinimene.
10. Reaktsioon on võrdne.

Need andmed annavad üsna hea pildi vastase võimeist ja lubavad koostada päris korraliku kaitsemängu isikliku taktilise kava.

Vaatleme kõigepealt vaimse võitluse küsimust. See, et vastane on tundeinimene nagu „mina", kergendab mängu tunduvalt. Tema mängu mõjutavad tugevasti nii edu kui ebaedu. Kuivõrd ta on füüsiliselt vastupidavam, tuleb „mul" mängu alguses taotella vähem läbimurdevõimalusi ja neid hoolikamalt valida, et oleks vähem ebaõnnestumisi. Seega pakun talle rohkem pealetungimängu ja pühendan suurema osa „oma" energiast kaitsemängule. Sel viisil kulutan mängu algperioodil vähem energiat kui tema, ja teisel poolajal on vastupidavuse küsimuses saavutatud võrdsus.

Hästi valides omapoolseid läbimurdeid ja ründejookse on mul ebaõnnestumisi vähem ja seetõttu on ka vähem ühikuid vastase vaimse võitluse vaekausil.

Kogu oma energia ja tähelepanu pühendan kahe punkti kaitsmisele väljakul. Need punktid on tulipunkt väljaku keskel, kus katan teda hoolikalt ja võrdlemisi lähedalt. Seal ründan tema käest palli iga kord, kui vasakule mänguvälja äärele on jooksnud kaks võitlevat paari. Sel korral ei saa ta teostada oma kardetavat läbimurret vasakusse nurka, sest et pole ruumi. Kuivõrd ta pöörab ja sukeldub „minust" mööda peamiselt vasakult, siis püüan talle läheneda palli atakeerimiseks võimalikes piirides vasakult poolt, nii et ta ei saa katsetada oma paremaid harjumusi. Põrgatamisvõimaluse paremalt jätan talle sellega küll vabamaks, ent siin on mul mitmeid eeliseid. Kuivõrd tema start ja reaktsiooni kiirus on minuga võrdsed, siis ei saavuta, pealegi harjumatult poolt möödudes, mingit edumaad. Põrgatamine, mida ta säärase katse korral sooritab parema käega, on kaitsetu. Säärased katsed likvideerin kas või pikalihüppega palli järele. Pärast iga tema põrgatamise lõppu atakeerin palli, samuti siis, kui tema, omades põrgatamisõigust, asub umbes meetri kaugusel külgjoonest. Atakeerida tuleb jälle võimalikult vasakult.

Mis puutub aga tema lemmikviskesse nurgast, siis tuleb kõik teha selleks, et ta kordagi ei saaks sealt peale visata. Siis, kui vasakpoolne mänguväljak on tühi ja nurgas ei ole võitlevat paari, on tõenäolik, et ta teeb katset mitte üks,

vaid mitu korda sinna pääsemiseks. Siin on mitu võimalust. Üks on see, et kuigi ta asub mõni meeter külgjoonest eemal, ei lähene „ma" talle mitte korvi, vaid tema tulipunkti suunast, hoides veelgi pisut vasakule. Sellega avan talle võimaluse keskväljakule sissemurdmiseks, kuid olen iga hetk talle järgnemas, kusjuures „mul" on see paremus, et tema põrgatamine, paremakäeline, on kaitsetu. Kui ta tahab aga mööduda vasakult ja oma lemmiknurka pugeda, siis peab ta selleks minema juba läbi audi. Viimane juhtum kuulub aga kohtunike kompetentsi. Neil kordadel on ka võimalik tõmbuda meetri või poolteise võrra tagasi.

Neid võtteid „ma" kasutan algul. See pole aga minu taktikas kõige tähtsam. Tema lemmikvõimaluste äravõtmine, n. ö. eos surmamine ja teiste talle vähem kodusemate võimaluste pakkumine on küll hea, aga mitte see, mida vajan. Talle on tarvis näidata tema võimetust lemmikvõtte sooritamisel. See on üks tugevamaid trumpe „minu" taktilises kavas. Seda ei või proovida kohe, vaid alles siis, kui ta läheb kuumaks, kui ta juba hakkab tundma, et täna tal läheb kõik teisiti, et ta mängib mitte oma tavalist, vaid harjumatut võõrast mängu.

Säärast läbimurret, kindlat pealeviset otsib ta varsti ise, ja loomulikult peab see tulema kõige kindlama harjumuse, haakviske kaudu. Ta teab samuti, et iga saavutatud korv on oma moraalse seisundi kindlustamine. Kuid see, millal ta säärase läbimurde teeb, peab olema minu määrata. See on lihtne. Võib teha, „unustades" teda vasakult katta, minupoolse petteataki ähvarduse sunnil. See annaks talle vaid pisut palju edumaad. Parem oleks lihtne „unustamine", võte, kus vaatan hetkeks olukorda väljakul, silmanurgast aga pean silmas tema kedsi otsa põrandal. See on parem, sest siis pole tarvis vastassuunalise pidurdamisega aega viita. Liigub kedsi ots, lähen ka „mina". Pean vaid olema enne kohal kui tema. Tee peal takistada pole tarvis, kuid teda tuleb takistada iga hinna eest põrgatamiselt viskele ülesminekul. Selles punktis tuleb aga korralik kokkupõrge. Vaevalt seal viskest midagi välja tuleb, kuid tähelepaneliku kohtuniku juures võin peaaegu alati saada vabaviske.

Nüüd rakendan oma mängus ka selle osa, millest enne teadlikult loobusin, ründemängu. Ründemängu võimalusi

valin kaalutlevalt, kuid rünnakuid püüan sooritada otsustavalt. Kaitsemängu ma unustada ei tohi, samuti muuta kord juba kujunenud taktikat niikaua, kui ta kramplikult on kinni oma lemmikharjumustes.

Mis on siinkohal peajoontes koostatud isikliku kaitsemängu põhitaotlus? See peaks olema selge: saavutada teadliku mänguga kõigepealt vaimses võitluses ülekaal, ja see saavutatud, säilitada ja süvendada seda eelist.

Oma ebaõnnestumiste vähendamiseks „ma" valisin rahulikult kaalutlevalt võimalusi, ent samal ajal tegin kaitses kõik selleks, et vastase ebaõnnestumisi, ja nimelt tema tugevamates harjumustes, suurendada.

Iga vaimse võitluse rõhutatud esiletoomine mängus, selle teadlik ülespiitsutamine on omamoodi kahe teraga mõõk. Kui säärase võitluse väljakutsuja ei suuda kõiki oma kavas ettenähtud põhilisi punkte täita, siis võib mõnikord tekkida ka ümberpöördud olukord, kuigi selle tekkimine on juba kavatseja teadlikkuse tõttu vähem tõenäolik. Peamine, mispärast säärane olukord võib tekkida, on see, et tehtud analüüs ja võimete võrdlus polnud õige ega vastanud reaalsele olukorrale. On ka sääraseid võimalusi, et kaitsja ei suuda järjekindlalt oma kavatsetud mängust kinni pidada ja läheb ise samuti „põlema" või lihtsalt unustab.

Annab säärane kalkulatsioon negatiivse tulemuse, s. o. vastane ületab mitmes otsustavas punktis, nagu vastupidavus, kiirus jt., kalkuleerija võimed, pole katki midagi. Selgub vaid reaalne pilt tegelikust jõudude vahekorrast. Arvestus kaitsemängu tähtsamate punktide täitmiseks tuleb teha endiselt, kusjuures tuleb loobuda vaimse võitluse sihilikust esilekutsumisest, jättes vastasele rohkem vabadust keskväljamängus.

Kui arvestus ei sobi, siis võib olla väga tõenäolik, et mõni teine mängija meeskonnas saab selle ründaja katmisega paremini hakkama.

Seepärast tuleb kaitsemängus ründajate jaotamisel, võitlevate paaride moodustamisel teha sääraseid arvestusi ühiselt, kollektiivselt. Siis hinnatakse ka kaitsemängija võimeid võrdluses objektiivselt, reaalsele olukorrale vastavamalt.

Neil juhtudel aga, kus meeskonna taktilistel kaalutlustel tuleb siiski katta võimetelt tugevamat ründajat, tuleb

lihtsalt kontsentreeruda ründemängija peamiste kardetavamate võimete pareerimiseks. Kuigi sel korral on tõenäolik, et võitlus lõpeb vastase kasuks, tuleb taotella püsivalt parima resultaadi väljamängimist. Kõik see annab kokkuvõttes ikkagi kaugelt parema lõpptulemuse kui lihtsalt hea õnne peale „läheb kuidas läheb" mängimine.

Neil kordadel, kus vastane on tundmata, kui kohtutakse esimest korda väljakul, tuleb kaitsemängu alustada eriti ettevaatlikult. Sageli võib leida säärase ründaja pealeviske tulipunkte üsna kergesti mängueelse soojendamise ajal. Puht alateadlikult kontrollib oma viskeid tulipunktidest peaaegu iga mängija. Sellega on mängu alguseks saadud mõned pidepunktid.

Teadlik, kogenud kaitsja hakkab sel korral süstemaatiliselt tegema tähelepanekuid vastase harjumuste tundmaõppimiseks. Aeg-ajalt ta päris teadlikult soodustab mõnd läbimurdekatset ründaja poolt, olles samal ajal valmis selle pareerimiseks. Nii selgub tihti juba esimese poolaja esimese kümne minuti jooksul enamik ründaja põhilisi harjumusi. Nendega kohandab kaitsja oma mängutaktika.

Pööraja takistamine

Pöörded ja sukeldumised on hädaohtlikemaid isikliku ründetehnika võtteid. Seepärast on iga kaitsja põhiliseks ülesandeks õppida korralikult ning täpselt iga pöördele järgnevat läbimurdekatset tõkestama. Siin on maksev põhimõtte: kõige hädaohtlikuma võtte pareerimisele tuleb pühendada kõige rohkem tähelepanu, milleks tuleb iga hetk valmis olla.

Esimene, mida tuleb meeles pidada, on lihtne fakt, kas kaetav ründemängija omab põrgatamisõigust või mitte. Juhul, kui tal see puudub, võib teda atakeerida julgemalt, katta lähemalt. Sel korral on kõik pöörded, mida sooritab ründaja, palli kaitsmise või sööduvõimaluste otsimiseks tehtud. Siin tuleb vahet teha kahe olukorra vahel: a) ründaja omab ründesöödu andmise võimalust, b) ründesöödu andmine on võimatu.

Esimesel juhul on ründaja läbimurde mõttes endiselt kardetav. Tavaliselt ei saa kaitsja, kui ta on lähenemas rün-

dajale, takistada alati ründesöödu andmist. Samuti võib ta selle teha pärast pööret.

Selles olukorras on ainus kardetav kaetava forwardi võte — ründesööt, mis annab talle edasimängimise võimalused. Vastavalt sellele tegutseb ka kaitsja. Ta läheneb ettevaatlikult, püüdes oma kehaga varjata ründesöödu andmise võimalusi. Sel korral ei tule takistada mitte pööret, vaid pärast pööret ettepoole tekkiva ründesöödu võimaluse likvideerimist.

Kui kaitsja on lähenemisel takistanud ründesöödu andmist, siis võib ta nüüd atakeerida palli julgelt. Ründaja, kellelt on võetud võimalus pealetungi arendamiseks, kasutab pöördeid vaid palli kaitseks või püüab palli edasi anda teisele naabruses asuvale väljaspool kaitseformatsiooni seisvale kaaslasele.

Olukorras b tuleb atakeerida aga ründaja käes olevat palli viivitamatult jõuliselt. Kui kaitsja sel korral viivitab, siis võib ta sattuda täbarasse olukorda seetõttu, et olukord muutus ja ründajal tekkis söödu andmise võimalus, mida kaitsja pole arvestanud. Sääraseid juhtumeid kohtame võistlusmängudes väga sageli. Nende tekkimine on aga kaitsemängija enese süü, kes kõhkleb rünnata seetõttu, et kardab ründesöödu andmise võimalust. Seepärast puudub tema tegevuses otsustavus. Ta ei jõua õigeks ajaks ründaja juurde.

Põrgatusõiguslik ründaja omab suuri ründevõimalusi. Seepärast kaetakse säärast forwardit neil juhtudel, kui ta asub väljaspool kaitseformatsiooni 8 ja enam meetrit eemal korvist, kaudselt. Kaitsja jääb temast 2—3 meetrit eemale, korvi poole. See on kõige mõjuvam vahend sukelduse ja pöörete takistamiseks. Tuleb forward kaitseformatsiooni sisemusse, kaetakse teda juba märgitud põhjustel lähedalt. Sellega luuakse olukord, kus forward võib kasutada pöördeid ja sukeldumisi läbimurdeks.

Võitluses pöörete vastu on mitu järku. Vastase harjumuste tundmine on esimene järk. Teiseks on pööraja enda antud momendi olukord. Pööraja tegutsemisvõimalused määrab väga täpselt kindlaks tema jalgade asetus. Kui pööraja on palli püüdnud kahes taktis ja jalad maandusid püüdmise vältel mitte korraga, vaid teineteise järele, siis on pöördejalaks esimesena maandunud jalg. See asub tava-

liselt taga ja väljaastejalg, millega pidurdati liikumine, asub ees. Antud olukord võimaldab rünnajal vaid pöördeid taha, mittekardetavas suunas. Järelikult sel momendil ei ole karta läbimurdepööret. Samuti on piiratud forwardi sukeldumisvõimalused. Ta peab palli lükkama käest välja enne, kui tõstab tagumist pöördejalga! Seetõttu forwardil pole võimalik teha sukeldust ehk legaalset pöördesammu ette, millega tavaliselt pall viiakse kaitsjast mööda.

Selles olukorras võib kaitsja rünnata palli forwardi käes üsna julgelt. Ainus tõenäolik sukelduskatse võib tulla vaid vasakult, oletades, et ründaja põrgatab vaid parema käega. Sukeldus selles suunas on aga võimalik vaid siis, kui forwardi vasak jalg asub ründe suunas esimesena. Siis ründab kaitsja lihtsalt rohkem vasakult poolelt. On aga jalgade asetus ümberpöördud järjestuses, pole sukeldumisest vasakule juttugi. Ainus võimalus on forwardil katsetada möödumist paremalt poolt kaitsjat. Paremalt kaitsjast möödudes jääb aga pall kaitsetuks ja säärast sukeldust on võimalik kaitsjal takistada ainult parema käe õige asetusega.

Ülaltoodust järgneb, et forwardil juhul, kui ta maandub kahes taktis või kui ta on teinud pöördesammu ette, on väga piiratud ründevõimalused. Pöörded on võimalikud vaid taha, paremal juhul vaid külgsuundades. Sukeldumine on võimalik ilma sukeldussammuta ja vaid ühele poole. See on tavaline, lõpmatult palju kordi mängus esinev ründaja olukord ja väga soodus palli ründamiseks. Praktikas ründavad aga säärases olukorras vähesed kaitsjad. See näitab, kui vähe meie mängijad analüüsivad tüüpilisi olukordi ja neis peituvaid võimalusi.

Teadlik forward parandab oma positsiooni sellega, et ta pöörab kohe pärast kahetaktilist peatumist tagasi, jättes pöördejala esimeseks või asetades väljaastejala paralleelselt. Sellega tõmbab ta end kaitsjast sammu võrra eemale. Kui nüüd kaitsja järgneb forwardi toimingule ja omakorda astub sammu lähemale, jättes distantsi muutmatuks, on tekkinud uus, forwardile mitmes suhtes soodsam olukord.

Forward lõi endale teadlikult pöörde- ja sukeldussammu kasutamise võimalused, sest pöördejalg asub nüüd ees! Forward muutus läbimurde mõttes kardetavamaks. Missugused on tema võimalused nüüd? Oletame, et eesolevaks pöörde-

jalaks on parem jalg. Seetõttu on tal võimalik läbimurdepoore selg ees kaitsja suhtes vasakult ning kaitstud, varjatud põrgatamise võimalus. Teiste sõnadega: tugev taktiline paremus. Samuti on tal võimalus teha paremalt poolt kaitsjat sukeldust koos pika sukeldussammu kasutamisega. Vähe sellest, ta võib kasutada vasaku jala sukeldussammu paremale ähvardusega läbi murda sukeldusega kaitsja vasakult poolt. Kui kaitsja reageerib sellele ettehüppega, võib forward teha 270° pöörde nägu ees ja taotella läbimurdepõrgatust kaitsjast paremalt (pilt 15). Seega on forwardi taktilises arsenalis nüüd kolm väga kõva trumpi. On selge, et kaitsja ei tohi enam atakeerida forwardit, nagu varem, siis, kui viimase pöördejalg asus taga.

Siit nähtub, milline tähtsus on forwardi jalgade asendi ja pöördejala teadmisel kaitsemängus. Viimati kirjeldatud olukorras on olemas oma seni kirjeldamata peensused, mis võivad seda muuta tugevasti kaitsja kasuks.

Forwardi ründevõimalused sõltuvad suurel määral sellest, kuidas tema keha on tasakaalustatud säärases asendis. Kui keha on tasakaalustatud võrdselt mõlemale jalale ja kui keha raskuspunkt asub madalal, on forwardi asend kõige soodsam pöörde või sukelduste tegemiseks. Olukord pole halvem, vaid sukelduse mõttes koguni soodsam, siis, kui keha on tasakaalustatud peamiselt esimesele, pöördejalale. Seevastu olukord, kus keharaskus lasub peamiselt tagumisel mittepöördejalal, on forwardile halb ja muutub halvemaks püstiseisu tõttu. Niipea kui on tekkinud forwardi säärane seisak, võib teda rünnata, kuid ainult järsku, kiiresti ja otsustavalt.

Küsitakse, mispärast! Põhjused on järgmised. Selleks et säärasest seisust sukelduda või pöörata, tuleb forwardil kõigepealt keha raskuspunkt viia madalamale ja keha tasakaalustada ette, keha raskuspunkt viia esimesele jalale. Kõigi nende ettevalmistavate toimingutega nihkub forward kaitsjale tublisti lähemale, kes teda samal ajal ründab. See on aga palli otsesesse hädaohtu viimine, kuivõrd palli pole võimalik enne varjata, kui on saavutatud madal tasakaalustatud lähteseis. Kui aga kaitsja jõuab forwardiga lähivõitlusse enne viimase tasakaalustumist, on forwardi ründevõimalused täiesti likvideeritud, sest tal puudub ruum sukeldumiseks või pööramiseks. Jääb aga kaitsja oma rün-

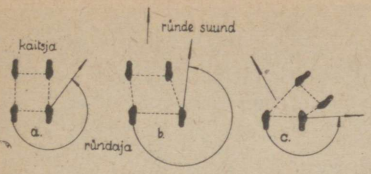
nakuga hiljaks, saavutab forward madala tasakaalustatud asendi ja kasutab kaitsja—forwardi vahelist ruumi kiireks läbimurdeks. See on väga ebasoovitav kaitsemängijale, sest, liikudes vastassuunas, jääb tema start pidurdamise tõttu forwardiga kaasaliikumiseks alati hiljaks. Teiste sõnadega: forwardile on kaitsja ise loonud s o o d s a i m a läbimurdeolukorra, ja seda sellepärast, et ta ei tegutsenud otsustavalt ja julgelt, vaid kõhklevalt.

Kõige suuremad võimalused on forwardil siis, kui ta jalgade asend on paralleelne ja pöördejalg pole kindlaks määratud. Olukord tekib siis, kui forward saab söödu seistes või maandub hüppelt mõlemale jalale. Ta võib sel korral kasutada sukeldumist ja pöördeid mõlemale poole. Atakeerida forwardit võib vaid erakordseil juhtudel, kui kaitsja on mingil põhjusel jõudnud vähemalt 1 meetri kaugusele forwardist ja viimane seisab püsti sirgetel jalgadel. Siin saavutab forward lähteasendi tunduvalt kiiremini. Seepärast võib säärast eksperimenti ette võtta vaid säärane kaitsja, kes on tunduvalt kiirem ähvarduste likvideerimiseks.

Seni vaatlesime näoga ründe suunas seisva palliga forwardi taktilisi eeliseid ning kaitsja palli ründamise võimalusi. Järgnevalt vaatleme kaitsja isikliku taktika võtteid, mis on sooritatud pöörde või sukeldumise tõttu tekkinud ähvarduste likvideerimiseks.

Algame jälle jalgadest. Ründava forwardi juures võivad petta kõik — silmad, ilme, käed, pall, keha ja isegi puusad. Ainsad, mille tegevus vastab kõige rohkem tegelikele kavatsustele, on jalad. Seepärast jälgib kaitsja kõige rohkem nende liikumist ja mõnel juhul ka forwardi keha tasakaalustamise muutumist. Kõik liigutused, mille juures forward säilitab enam-vähem võrdselt mõlemal jalal tasakaalustatud seisaku, on petvad.

Kaitsja ja forwardi jalgade asetus üksteise suhtes ütleb sageli väga palju. Kui kaitsja seisab forwardi vastas paralleelselt ja täpselt keskel, moodustavad jalad nelinurga. Sel korral on läbimurdevõimalused mõlemalt poolt võrdsed. Kui kaitsja nihkub näiteks paremale, on jalgade asend kujutatud pildil 63-b. Siin pole läbimurdevõimalused paremalt ja vasakult poolt kaitsjat võrdsed. Ilmselt on võimalik pöörata ja kergem sukelduda kaitsjast vasakult poolt. See-

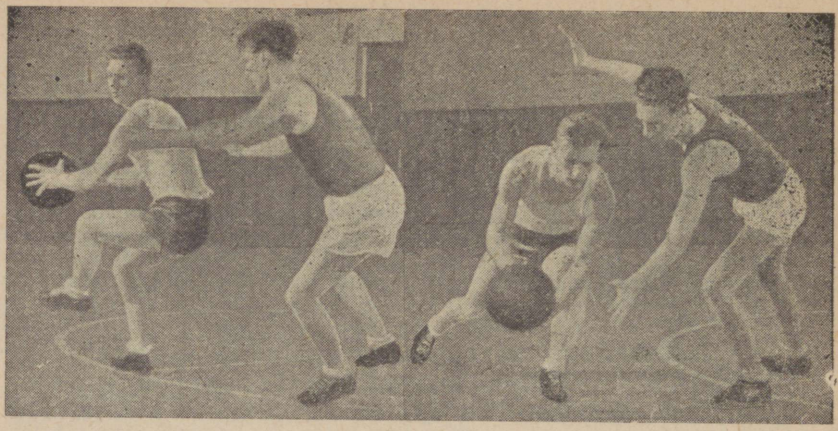


Pilt 63. Kolm näidet kaitsja ja ründaja vastastikusest jalgade asetusest. a: täpselt vastakune seis. Ründaja pöördevõimalused nii vasakule kui paremale on võrdsed. Kaitsja peab olema valvel läbimurdeks mõlemalt poolt. b: kaitsja on nihkunud paremale. Ründajal on eelistatud, peaaegu täpselt ründe suunas pöördevõimalus kaitsjast vasakult. c: kaitsja on sulgenud ründajale läbimurdepöörde ja sukeldamise võimaluse oma vasakult küljelt. Ründajale on jäetud ainus tee liikumiseks paremalt.

vastu pöörded ja sukeldumised kaitsjast paremale on võimalikud suundades, mis tugevasti erinevad soovitavast ründe suunast. Kaitsja on teadlikult likvideerinud mitmepoolsed võrdse väärtusega läbimurdeähvardused ja eelistab pakkuda forwardile ründevõimalusi vasakult poolt. Pildil 63-c on eri juhtum kaitsja taktikast. Siin on täielikult likvideeritud läbimurdevõimalused paremale ja antud lahtine tee vasakult möödumiseks. Forward võib startida takistamatult pakutud suunas.

Mis on kaitsja säärase käitumise eesmärgiks? Siin kaitsja likvideerib tegelikult väga raske olukorra. Teadmatus, kummalt poolt ründab forward, on väga halb kaitsevahend. Ent seda on võimalik likvideerida sellega, et kaitsja suleb ühed võimalused, soodustades teisi. Forwardile jääb nüüd mitme võrdse võimaluse asemel kasutada vaid üks (näiliselt) soodus võimalus. Kaitsja olukord muutub kergemaks. Ta teab, millises suunas tuleb läbimurre, ja on valvas ning valmis seda tõrjuma. Teiste sõnadega: kaitsja juhib ja suunab forwardi mängu! Olukorda faktiliselt hinnates taotleb kaitsja forwardile halvema olukorra loomist. Kui algul olid forwardil maksimaalsed pöördevõimalused koos põrgatamisõigusega, siis pärast forwardile pealesurutud põrgatamiskatse lõppu tuleb forwardil võitlus palli pärast vastu võtta palju ebasoodsamas olukorras: kaotatud põrgatamisõigus ja määratud pöördejalg. Uues olukorras aga võib kaitsja karta, nagu eespool nägime, palju vähem tõsiseid tagajärgi forwardi käes oleva palli ründamise ebaõnnestumise korral.

Korvi lähitsoonis on taoline ettevõte alati seotud liiga suure hädaohuga mitte läbimurde-, vaid koos sellega vahen-



P i l t 64-a. Tavaline pööraja läbimurde takistamise katse kaitsja poolt väljaastesammu kasutamisega. See võte ei taga pööraja takistamist. Sageli kaasneb sellega kaitsja isiklik viga.

ditu pealeviskevõimaluse loomisega. Seepärast seda võib korvi lähitsoonis vaid erandjuhtudel kasutada. Seejuures asetub kaitsja nii, et forwardi rünnakukatse juhitakse korvist mööda.

Küll leiab päris sageli kasutamist b-olukord, mille juures antakse läbimurdevõimalus, kuid vahenditu pealevise on takistatud. Pöörava ja sukelduva forwardi takistamiseks on vaid üks, õigeaegselt sooritatud tõhus võte. See on, kui kaitsja sel momendil, mil forward hakkab sukelduma või pöörama, ei painuta end selles suunas takistama. Takistamine ebaõnnestub alati sellepärast, et pöörde või sukeldussammu tegemise vältel, millega forward möödub kaitsjast, on pall tegelikult hästi kaitstud. Mängupraktikas esineb lugematuil kordadel sääraseid otseseid sukeldumisi või pööramise tõrjekatseid. Enamail juhtudel ei õnnestu tõrjetöö ja forward pääseb läbi. Tõrjekaitse tõttu hilineb aga kaitsja stardiga ning forward saab kergesti meetri kuni kaks edumaad. Korvi lähitsoonis tähendab see peaaegu alati kindlat korvi, või kui kaitsja jõuabki takistama, siis ainult isiklike vigade hinnaga.

Kõigest sellest võib aga pääseda seega, et pöörde- või sukelduskatse puhul kaitsja ei püüa forwardit takistada,



Pilt 64-b. Sukelduja takistamine tagasihüppega. Nii sukeldujale kui ka pöörajale suletakse selle võttega täielikult läbipääsuvõimalus eeldusel, et kaitsja ei hiline tagasihüppega.

vaid hüppab sammu taha ja ette suunas, kust tuleb forward (pilt 64). Sellega on tegelikult likvideeritud läbimurre, sest kaitsja asub uuesti forwardi teel ees. Viimasele pole kaitsja tagasihüpe sugugi soodus lahendus. Põrgatamiseks väljalükatud pall, mis läbimurde kiirendamise eesmärgil sageli lükatakse kaugemale ette, satub tihti kaitsja haardepiirkonda. Ainus, mida forward selles olukorras saab teha, on energiliselt pidurdada ja põrgatamine juba esimeselt põrkavalt pallilt lõpetada. Kujuneb väga huvitav olukord. Palli väljalüke põrgatamiseks ja kaitsja maandumine toimuvad peaaegu ühel ajal, kuid forwardi pidurdamise toiming toimub hiljem. Kui kaitsja jalad on tugevad ja lihaste reaktsioon küllalt kiire, siis jõuab ta uue hüppega ette õigeaegselt atakeerima põrgatamise lõpetamise momenti. Sageli jookseb forward koos palliga kaitsjale otse sülle. Kaitsja tagasihüpe, nii efektne kui see ka on, ei tohi toimuda vara. Sel korral forward, sooritanud pöörde või sukeldussammu, näeb enda ees kaitsjat ning pöörab tagasi. Tekib tihti üle 2 meetri distants kaitsja ja forwardi vahel, kusjuures viimasel on põrgatamisõigus ja võrdlemisi vaba pealeviskevõimalus. Viimast takistama minnes ei tohi kaitsja tegutseda tormakalt. Täiesti vale oleks tugev hüpe forwardi

suunas. Viimane on lubatud vaid ühel juhul, siis, kui forward tõesti sooritab pealeviske. Sagedamini teeb ta aga petteliigutuse pealeviskeks, ja kui forward sellele reageerib üleshüppega, ei suuda ta mingil juhul takistada järgnevat forwardi sukeldumist.

Sellest tuleneb mitu piiritlevat tingimust. Esiteks, kaitsja tagasihüpe ei tohi olla liiga pikk. Teiseks võivad seda võtet julgesti kasutada kaitsemängijad, kes on kiiremad või pikemad kui ründav forward. Sel korral jõuab kaitsja kas õigeaegselt tagasi hüpata või oma pikkusega takistada pealeviset.

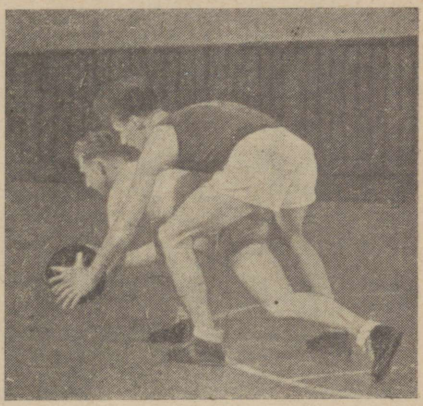
Lisaks sellele võttele kasutatakse sageli ründaja läbimurde tõrjumiseks teisi võtteid. Väga sageli teeb forward puuduliku pöörde, mistõttu ta ei liigu pärast pööret enam otse korvi suunas. Korvi suuna saavutab forward kaarliikumisega. Niikaua kui kestab kaarliikumine, on tavaliselt pealevise 3—4 põrkuva pallini ebatõenäolik, sest forwardi keha seis pole soodus pealeviskeks. Seda olukorda kasutab teadlik kaitsja. Ta ei matki läbimurdja kaarliikumist, vaid suundub otse lähema tõenäoliku punkti poole, kust võiks oodata pealeviset läbimurdjalt. Minnes lühemat teed jõuab kaitsja alati õigeks ajaks kohale ja likvideerib läbimurde. Kui forwardi läbimurre toimus korvi lähitsoonis ja ta suundub peaaegu otse korvile, on vale atakeerida forwardi käest, paari pallipõrke jooksul, mis ta teeb, palli. Sellega viib kaitsja oma käed alla, ja kui algab pealevise, siis tõusevad kaitsja käed koos forwardi kätega. Kaitsja võib vaid isikliku vea hinnaga takistada pealeviset. Õige on aga palli forwardi käest mitte hankida, vaid tõsta käed juba varakult üles ning „ehitada katus" tõenäolikus pealeviskepunktis. Forward, kui ta tahab peale visata, toob palli niikuinii üles, ja siin on „katus" nii pealeviske määrustepärase tõrjumise kui palli ründamise mõttes täiesti omal kohal.

Vaadeldud kaitsemängija taktilisi võtteid kasutatakse forwardi vastu, kes asub näoga pealetungi, läbimurde suunas. Mängus esineb niisama palju teisi olukordi, kus forward asub seljaga ründe suunas. See olukord on mitmes mõttes kaitsjale vähem kardetav. Esimeseks suureks plussiks on see, et forward ei näe olukorda ründe suunas. Seetõttu on tal väga raske anda ründesöötu ja järgneda pallile ründejooksuks.

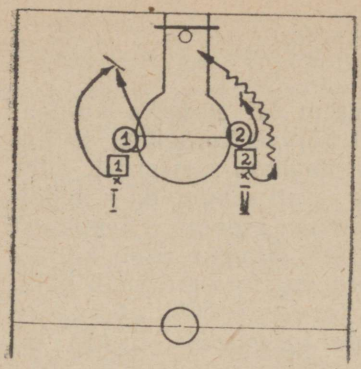
See, mida võib säärine forward, on tavaline sööt tagasi või küljele, sööt blokkjooksjale ja läbimurdekatsed pööretega paremalt või vasakult.

Ründesöödu võimaluse puudumine on suureks kergenduseks kaitsemängijaile, sest nad võivad kergemalt ja julgemalt rünnata forwardit. Sageli püüavad forwardid, olles seljaga ründe suunas, teha pöörde ja nii saavutada eespool-kirjeldatud avaramate võimalustega asendit. Seepärast algab kaitsja võitlus forwardiga, kui viimane asub kaitseformatsiooni sisemuses, momendist, mil forward saab palli. Kaitsja taktiliseks eesmärgiks on forwardi ümberpööramise takistamine. Jõuab ta õigeaegselt forwardile juurde, on kaitsja oma taktilise eesmärgi saavutanud. Säärases taotluses võib kaitsjale võrdlemisi soodus olukord tekkida palli atakeerimiseks. See on moment, mil forward ümber pöörab. Kui kaitsja jõuab pöörde vältel forwardile täiesti ligi hüpata, nii et viimasel ei jää ruumi ettepoole tegutsemiseks, siis on forwardi ründevõimalused likvideeritud ning ta tegutseb vaid palli kaitsmise eesmärgil.

Säärastel juhtudel, kus forward pöörab tagasi palli kaitsmise eesmärgil, teeb kaitsja õigesti, kui ta „klammerdab" forwardi pöördejala. See toimub sel teel, et kaitsja jätab forwardi pöördejala oma harkseisu vahele, missugune olukord teeb võimatuks igasuguse forwardi pööramise ründe ja külgsuunas (pilt 65). Nüüd jääb võimalus vaid sööta ja põrgatada taha.



Pilt 65. Tagasipööranud ründaja abitu seis. Kaitsemängija säärane asetus likvideerib kõik forwardi ründevõimalused ja annab kaitsjale suurepärase võimaluse palli atakeerimiseks.



Pilt 66. Skeemidel I ja II on näidatud kaks kaitsja tegutsemisviisi põrgataja takistamiseks. Teisel juhul pöörab kaitsemängija koos ründajaga, kes läheb üle põrgatamisele. Kaitsja kaasapööramise ja põrgatava ründaja korvi suunas pöörduva liikumise tõttu puudub kaitsemängijal ruum takistamatuks jooksmiseks. Ta kas jääb põrgatajast maha või teeb vea.

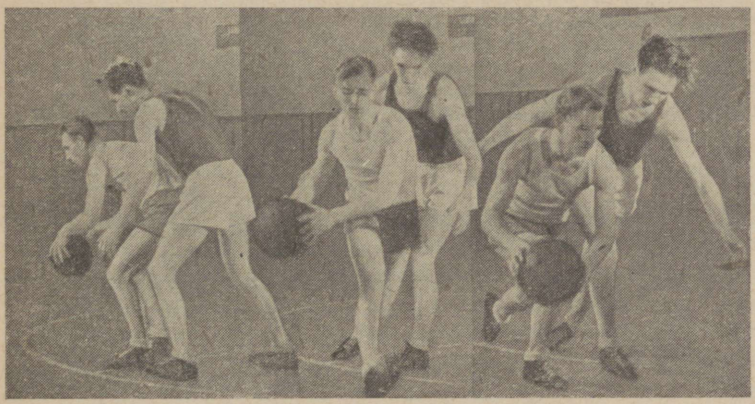
Esimesel juhul pöördub kaitsja ründaja pöördele vastassuunas ja ***jookseb lühemat teed kasutades ründajale ette.***

Seljaga ründe suunas, paralleelsest jalgade seisust tehtud forwardi ründepöördeid on kergem takistada kui näoga ründe suunas seisust tehtud pöördeid. Säärased pöörded pole võimalikud, ja seda forward alati ei taotlegi, s. o. pöörata niivõrd täielikult, et tekkinud läbimurde suund oleks otsetee korvile. Selleks on kaks põhjust. Esimeseks põhjuseks on see, et väljaaste edumaa mõttes on lühem ning palli möödaviimisel kaitsjast ei ole pall kehaga varjatud. Teine põhjus on see, et täiesti ründe suunda väljapööranud forward juhul, kui kaitsja jalgade harkseis on paralleelne ja võrdne forwardi seisuga, ei oma kaitsjast möödumiseks ruumi. Sel korral jookseks ründaja kaitsjale sisse. See tähendab aga isiklikku viga, mille ka kohtunikud tihti hüüavad sääraselt toiminud tormakale forwardile.

Kõigil neil põhjusil ei ole forwardi läbimurdena kavatsetud pöörde ulatus selles olukorras mitte kunagi 270°, vaid 180—200°. Seetõttu on esimene läbimurde stardisamm tehtud ligikaudu risti soovitud läbimurde suunaga. Kõigi nõrkuste kõrval on sellel olukorral forwardi suhtes üks voorus, mida kaitsja peab oma tegutsemises arvestama. Nimelt on väga väike võimalus takistada külgsuunas väljalülitatud palli või seda isegi atakeerida. Kaitsjad, kes teevad sääraseid kaitseid, kaotavad lihtsalt aega ja soodustavad forwardi läbimurret.

Lühidalt, olukord muutub edasi järgnevalt. Forward, kes on startinud peaaegu risti soovitud läbimurde suunaga, püüab sooritada võimalikult väiksema raadiusega kaarliikumise,

et saavutada soovitud ründe suunda. Juhul, kui kaitsja hakkab pöörde lõppemise momendil palli takistama, teeb ta samuti sammu külgsuunas. Sellega kaitsja ei stardi, vaid teeb väljaastesammu pööraja takistamiseks. Startima hakkab kaitsja alles pärast ebaõnnestunud tõrjekaitset. Samal ajal aga, kui kaitsja hakkab võrdlemisi raskest kehalisest asendist startima, kusjuures teda selle juures väga palju segab kehaline kokkupuutumine forwardiga, teeb forward teist ja kolmandat sammu. Kaitsja jääb läbimurdjast vähemalt poole keha võrra maha ning tema jooksu takistab pidevalt kogu aja kaitsja suunas pöörduva forwardi kaarliikumine (pilt 66). Pole harvad need juhud, kus forward jätab sääraselt toimiva kaitsja täiesti selja taha või, mida juhtub tihti, teeb kaitsja isikliku vea. See on tüüpiline, olukorda taktiliselt mitteläbimõelnud kaitsja liikumine.



Pilt 67. Näide kaitsemängija valest pööramise taktikast ründaja läbimurdepöörde takistamiseks. Kaitsja seisab (foto vasakul) vasak jalg ees, parem taga. Ründaja pöörab kaitsjast vasakule. Keskmine foto: ründaja on teinud pöörde ja hakkab üle minema põrgatamisele. Kaitsja pöördub kaasa, kuid kasutab pöördejalaks oma korvist kaugemat, vasakut jalga. Selle tagajärjel ta ei nihku kogu pika, ligi 270° pöörde vältel mitte korvi suunas, vaid vastupidi. Forward saab seetõttu tõkestamatult üle minna põrgatamisele. Sel juhul, kui forward sooritas ulatusliku 250—270° pöörde, jääb ta pärast pööret sedavõrd kaitsja ligi, et kaitsemängijal pole sageli ruumigi koos forwardiga pööramiseks, vaid saab ilma isiklikku viga tegemata talle järgneda alles pärast forwardi startimist.

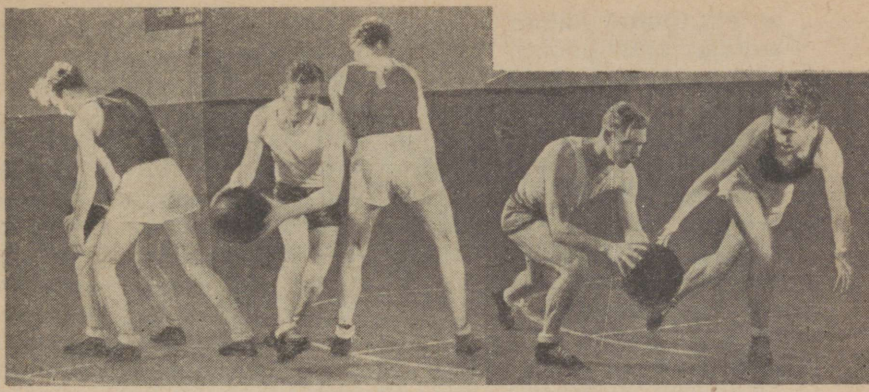


Pilt 68. Teine näide kaitsemängija valest pööramise taktikast ründaja läbimurdepöörde takistamiseks. Seistes, vasak jalg ees, pöörab kaitsja kaasa temast väsakult läbipöörava ründajaga, kasutades pöördejalaks tagumist, paremat jalga. Säärane pööre on eriti kardetav siis, kui ründaja teeb 250—270° pöörde. Siis avab kaitsja oma pööramisega vaba liikumistee forwardile otse korvi suunas! Säärane pööre on aga väga kasulik sel juhul, kui ründaja tegi väiksema 180—200° pöörde. Sel korral pole karta kohest ründaja möödumise ohtu ja kaitsemängijale jääb ruumi koos põrgatajaga startimiseks.

Kogenud kaitsja nii ei toimi. Säärast pöörajat on kerge ja lihtne takistada teisel teel. Tagasihüpe aitab vaid neil juhtudel, kui forward sai mingil soodsal põhjusel, nagu eriline jalgade asend (pilt 67), sooritada ulatusliku pöörde ning stardib peaaegu täpselt ründe suunas. Seda juhtub harva.

Tavaliselt sooritab aga forward ründe suunda pääsemiseks kaarliikumise. Kaitsja ei püüa takistada pöörajat pöörde tegemisel, vaid pöörab ise otse ründe suunda ja jookseb lihtsalt forwardile ette punkti, kus tema kaarliikumine hakkab lõppema, s. o. lähenema otse korvi suunale. Startinud üheaegselt, liikunud mööda lühemat teed, kusjuures pallita kaitsja võib arendada suuremat kiirust kui palli põrgatav forward, jõuab kaitsja alati õigeaegselt ära lõigata forwardi ründetee ja likvideerida läbimurde täielikult.

Oluline on siin kaitsja esimene samm. Kui ta oskab seda teha õigesti, siis likvideerib ta forwardi edumaa tihti esimese või teise sammuga. Kui säärane pööre juhtub momen-



Pilt 69. Kaitsja õige tegutsemisviis, kui ründaja pöördub kaitsjast vasakult ja kaitsja seisis algasendis (foto vasakul) vasak jalg ees. Kasutades pöördejalaks vasakut jalga ja pöörates selg ees (keskmine foto), jääb kaitsemängijale vaba ruumi pööramiseks ja startimiseks korvi suunas. Teiseks takistab säärane kaitsja pööramine oluliselt ründaja pöördetoimingut, sest kaitsemängija keha jääb pöörajale ette. Parempoolne foto näitab selle efektsust. Kaitsja on juba pärast pööret ründajast eespool ja tal on ruumi liikumiseks.

Seda on soovitav kasutada forwardite vastu, kes valitsevad suurepäraselt pöördetehnikat ja kasutavad 250—270° pöördeid.

dil, mil kaitsjal on harkseis — üks jalg ees, teine taga, siis on ründe blokeerimine väga lihtne. Selgitame olukorra konkreetse näitega. Kaitsja seisab vasak jalg ees ja forward pöörab kaitsjast mööda paremalt. Sel korral pole kaitsjal tarvis teha mingit erilist sammu startimiseks. Ta teeb ülakeha pöördega paigal, tõstmata jalgu, „ümberpöörd" ja käes ongi nii soovitav stardi suund kui ka stardiasend. See on kõige kiirem viis startimiseks.

Pisut raskem on olukord siis, kui forward pöörab sama kaitsja jalgade asendi juures kaitsjast vasakule. Sageli tavatsevad noored kaitsemängijad instinktiivselt kaasa pöörata forwardile. See on võimalik ümber esimese, vasaku jala. See on aga väär järgmistel põhjustel: esiteks pöörab kaitsja sellega korvist kaugemale, s. o. vastupidiselt soovitud liikumise suunale; teiseks on kaitsja järgnev jooksutee samasugune kaarliikumine kui forwardil, ja viimase liikumine, mis suundub sisse, takistab kaitsja jooksu (pilt 68). Õige

on siin pööre ümber tagumise, parema jala tagasi. Sellega kaitsja küll pöörab hetkeks forwardile selja, kuid juba pöörde lõpul, millega ta on lähenenud k a h e sammu võrra korvile ja saanud hea stardiasendi õiges suunas, on läbimurdva forwardi edumaa täielikult likvideeritud.

Kui kaitsja jalgade asend on paralleelne forwardi jalgade asendiga, siis on üldiselt maksvad samad põhimõtted, mis eelmisel juhulgi. Kui pöörava forwardi ja kaitsja vahel on vähemalt 1-meetriline distants, siis kaitsja saab ja peabki kaasa pöörama forwardile. Sel korral pole kaitsja esimesed sammud takistatud forwardi liikumisest ning ta jõuab forwardist ette enne, kui forward oma kaarliikumisega sisse pöörab. Neis olukordades aga, kus forward on lähedalt takistatud ja pöörab, sageli tugevasti riivates kaitsjat, ei tohi forwardile järele pöörata. Siis jääb kaitsja alati hiljaks. Samuti ei tohi ta eest ära pöörata. Kui forward pöörab näiteks kaitsjast vasakule, oleks väär kaitsja pööre selg ees ümber parema jala. Sellega avab kaitsja forwardile ründetee ja viimane saab peaaegu otsesuunalise liikumise korvi suunas (pilt 68). Ainus õige on pööre selg ees ümber vasaku jala tagasi (pilt 69). Selle puuduseks on hetkeline forwardi silmist kaotamine, kuid sellega saadakse kiiresti kindel edumaa. Teiseks takistab vasaku jala paigalejätmine ning pöörde tõttu keha nihkumine vasakule forwardit täiesti sisse pööramast, s. o. suurendab forwardi kaarliikumist. Need on väga olulised eelised. Ülalkirjeldatud kaitsja taktika pööraja vastu on põhiline, praktikast välja kasvanud ja moodustab vaid osa võtetest, mida kogenud kaitsja kasutab forwardi vastu võitlemisel. Tuleb rõhutatult märkida seda, et nende taktiliste võtete kasutamine sõltub alati konkreetsest vastasmängijast ning kaitsemängija ja forwardi võimete vahekorrast.

Põrgataja takistamine

Võitluses põrgataja vastu kasutab kaitsemängija kahesugust taktikat: a) taktika põrgataja peatamiseks, b) palli hankimine põrgataja käest.

Põrgataja peatamiseks kasutatakse mitmesuguseid vahen-

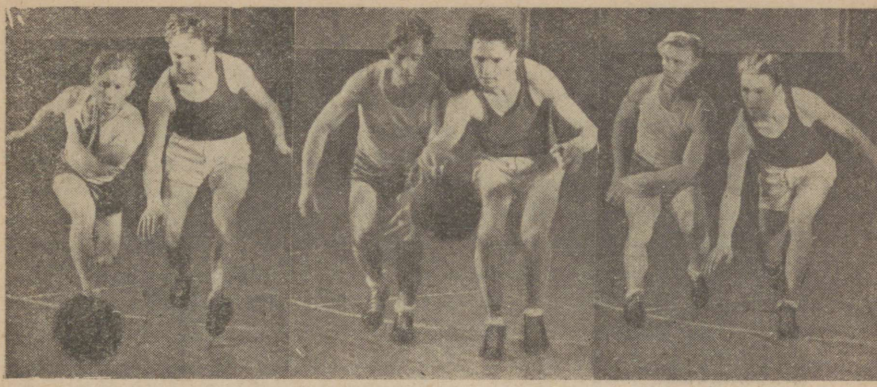
deid. Säärastel olukordadel, kus seisev kaitsja peab vastu võtma eemalt tuleva põrgataja rünnaku, kujuneb tüüpiline olukord. Põrgataja, kes läheneb kaitsjale, peab alati arvestama viimase rünnakut, ta sageli ootabki seda. Seepärast vähendab ta kaitsjani jõudes mõnevõrra kiirust, püüdes jõuda nii vähemalt 2—3 meetri kaugusele. See on põrgataja varitsusperiood, mil ta ootab kaitsja rünnakut, et vastavalt sellele muuta oma liikumise suunda. Kui kaitsja aga ei püüa atakeerida, vaid seisab lihtsalt paigal või nihkub juba varem forward—korv otsetee suunale ette, siis peab forward ise määrama, kummalt poolt ta möödub kaitsjast. Tuleb märkida, et säärases olukorras, eriti, kui kaitsja taga kuni otsjooneni on küllalt ruumi, on põrgatajal suured eelised. Esiteks ta on liikuv samal ajal, kui kaitsja seisab. Igasugune kaitsja rünnakukatse, mis on vastassuunaline ja korvist eemalduv, annab seetõttu vilunud põrgatajale alati takistamatu läbimurde. Seepärast ei ründa kaitsja kunagi läheneva põrgatajat. Ainus võte, mida kaitsja siin saab kasutada põrgataja liikumiskiiruse vähendamiseks, on petteatakk, lühike madal ettehüpe ja vahenditu pikem tagasihüpe. Vähemkogenud põrgatajaid võib see võte ajada segadusse ja nad lõpetavad põrgatamise. Kogenud põrgataja võib talitada siin kaht viisi: oletada, et kaitsja pettehüpe on tõeline atakk ning spurtida kaitsjast ükskõik kummalt poolt mööda, või pidurdada noppimata palli.

Esimese, põrgataja läbimurde juhu likvideerimiseks ongi mõeldud tagasihüpe. See ei loo aga soodsat positsiooni palli ründamiseks mööduva põrgataja käes. Ta on sisuliselt vaid aja võitmine, et kaitsja saaks õigeaegselt pöörduda ja startida koos põrgatajaga. Kaitsja poolt õigeaegselt, mitte hilja sooritatud petteataki taktiliseks paremuseks on see, et nii selgub varem põrgataja kaitsjast möödumise suund. Tuleb märkida, et leidub väga kiire ja täpse lihasreaktsiooniga kaitsemängijaid, kes võtavad ette võitluse mööduva forwardiga palli pärast. Need kaitsjad tavatsevad mööduval põrgatajal lükata käest palli momendil, mil viimane põrkab maast. Kaitsja paneb sellega kõik „ühele kaardile". Ebaõnnestumise juures on põrgatajale takistamatu läbimurre eeldusel, et kaitsja selja taga on pisutki ruumi, kindlustatud. Kui kaitsja petteataki tagajärjel põrgataja

pidurdab noppimata palli, kergeneb kaitsja olukord tunduvalt. Nüüd võib ta ettevaatlikult läheneda põrgatajale. Seejuures kaetakse tihti hädaohtlikum korvipoolne külg. Juhul aga, kui põrgataja peatamine on toimunud väljaku keskel, läheneb kaitsja otse korvi suunast. Siin on lahenemine forwardile isegi vähem hädaohtlik kui juhul, mil forward, olles põrgatamisõiguslik, hoiab palli käes. Nimelt on paigal põrgataja start alati tavalisest väljaastega põrgatamisstardist aeglasem. Teiseks on säärasel mängijal võimalikud vaid põrgatamine või selle lõpetamine. Teisel juhul võib aga forward kasutada lisaks põrgatamisele veel pöördeid, sukeldumisi ja petteliigutusi ning valida soodsamaid võimalusi läbimurdeks. Siin säärast läbimurdevõimaluste valikut pole. Läbi murda tahtev forward peab aga tegutsema tingimustes, nagu need kujunevad kaitsja tegevuse tõttu. Põrgataja kardetavus tõuseb sel korral, kui ta valdab põrgatamistehnikat mõlema käega. Sel korral on tal palli üleviimine ühest ründe suunast teise kerge ja see toimub kiiresti. Sääraseid mängijaid on vähe. Enamik valdab põrgatamistehnikat vaid ühe käega. Seetõttu on palli etteviimine ründe suunda või palli üleviimine ühest suunast teise palju aeglasem. See on atakki kavatsevale kaitsemängijale suureks kergenduseks, sest põrgataja kavatsused ründe suuna valikus selguvad kaitsjale enne ründaja tegelikku starti palli üleviimise toiminguga. Seetõttu puudub olukorras kardetavaim, ootamatuse moment.

Lõpetab aga põrgataja põrgatamise kaitsja petteataki tõttu, siis on eesmärk saavutatud ning kaitse tegutseb, nagu siis, kui forward on piiratud võimaluste olukorras.

Kokkuvõttes on kaitsja taktika eemalt tuleva põrgataja suhtes järgmine. Olenedes vastase põrgatamisoskusest püüab ta vähendada ründaja liikumise kiirust või koguni peatada põrgataja liikumist. Sedamööda, kuidas see kaitsjal õnnestub, avanevad talle ka palli ründamise võimalused. Kogu selle tegevuse juures tuleb silmas pidada olulisemat: mingil juhul ei tohi kaitsja tegevus soodustada põrgataja läbijooksuvõimalust. Ja kui põrgataja hakkabki mööduma kaitsemängijaist, peab kaitsja olema võimeline koos forwardiga startimiseks. Jõuab kaitsemängija startida koos forwardiga, tekib teine kaitsjale mitmes suhtes kergem olukord.



Pilt 70. Kolm momenti palli äralöömisest põrgataja käest.

Kõigepealt on likvideeritud ühekordne võitlus. Põrgataja ja kaitsja jooksevad koos ning võitlus edu pärast kaitsja ja forwardi vahel kestab kauem, on pidev. Vaadeldes seda olukorda tuleb kõigepealt peatuda sellel, kuidas kaitsja pöörab startimiseks koos forwardiga. Juhul, kui forward püüab mööduda kaitsjast võrdlemisi kaugelt, ca 1—1,5 m eemal, võib kaitsja pöörata koos forwardiga. Sel korral on tal liikumiseks ruumi. Suudab aga forward kaitsja hilinemise korral mööduda viimasest võrdlemisi lähedalt, tähendaks forwardiga kaasapööramine kaitsemängija liikumise piiramist. Põrgataja, kui ta jõuab pisutki ette kaitsjast, takistab oma kehaga kaitsja liikumist, püüdes liikuda võimalikult kaitsja, s. o. korvi poole. Sel korral on kaitsja võitluse kaotanud. Säärases olukorras tuleb kaitsjal koos forwardiga startida pöördega vastupoolelt. Põrgataja jääb küll pööramise-startimise momendil hetkeks kaitsja selja taha, kuid vaba liikumistee annab suured eelised kaitsjale kiiruse arendamiseks ja forwardist ettejõudmiseks.

Juhtub säärane võitlus toimuma väljaku serval (külgpiiril), toob see kaitsjale kaasa mitmed kergendused. Kaitsja, takistades kardetavaima, s. o. otsetee korvile, pakub forwardile ruumi möödumiseks väljastpoolt, piki külgjoont. Kui kaitsemängija on saavutanud kõigepealt koosliikumise põrgatava forwardiga, siis on tema taktika põrgataja peata-

miseks järgmine. Atakeerimata palli püüab kaitsja, arendades pallita liikudes suuremat kiirust, mööda jõuda põrgatajast. Väga sageli teevad siin vigu isegi vanemad mängijad, rääkimata noortest, kelle juures see nähtus on üldine. Nimelt püütakse atakeerida palli juba siis, kui ollakse jõudnud põrgataja kõrvale ning jätkatakse liikumist koos põrgatajaga, arendades võrdset kiirust. Säärases olukorras on palli atakeerimine ilma isiklikku viga tegemata võimalik vaid üht võtet kasutades. Kaitsja pistab oma käe põrgatamise segamiseks või palli minemalükkamiseks põrgataja käest, altpoolt põrgataja palli juhtivat kätt (pilt 70). Sel korral, et küünitada pallini, peab kaitsja sirutama. Jooksult sirutumine on võimalik vaid suhteliselt pikema madalama jooksusammu kasutamisega. Koos käe sirutamisega kujutab säärane samm liikumise kiirust pidurdavat toimingut. Võivad tekkida kahesugused olukorrad. Õnnestub kaitsjal tabada pall ja rikkuda forwardi põrgatus, siis on kõik korras. Kuid 90 korral sajast see üritus ei õnnestu. Ebaõnnestunud ataki momendil on põrgatajal tugev eelis edumaa saavutamiseks. Samal ajal, kui kaitsja tegi pikema, pidurdava väljaaste, lisab forward palli atakist pääsemiseks kiirust ja saavutab kergesti meetrilise või suuremagi edumaa kaitsja suhtes. Sellest on enamail juhtudel küllalt takistamatuks läbimurdeks. Kuivõrd suurem osa sääraseid kaitse üritusi lõpeb ebaõnnestunult, tuleb lugeda palli atakeerimise katseid kaitsja poolt põrgataja käes juhul, kui liigutakse kõrvuti ja võrdse kiirusega, täiesti lubamatuks.

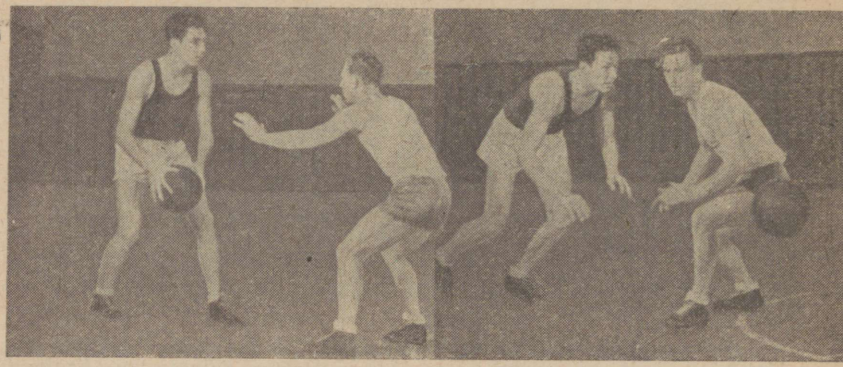
Kogenud kaitsja käitub teisiti. Ka tema atakeerib sageli palli põrgataja käest, aga tema ebaõnnestumised ei anna forwardile veel läbimurdevõimalust. Siin on põhiline erinevus kaitsja liikumise taktikas. Kaitsja ei taotle mitte võrdset kiirust ja kõrvujooksmist põrgatajaga, vaid iga hinna eest möödajõudmist põrgatajast, s.o. suuremat kiirust. Kaitsja esimeseks sooviks on vähemalt keha võrra ette jõuda põrgatajast enne, kui ta mõtleb palli atakeerimisele põrgataja käest. Jõuab aga kaitsja põrgatajast suurema kiiruse tõttu keha võrra mööda, siis on ta põrkuvale pallile palju lähemal kui põrgataja ise. Sel korral kaitsja ulatub pallini, ilma pikema pidurdava sammu kasutamiseta.



Pilt 71. Kolm iseloomulikku momenti „põrgatamise ülevõtmisest". Alates vasakult: põrgatamist üle võtta kavatsev mängija on jõudnud põrgataja kõrvale ja ajastab oma käe liigutused põrgatamise rütmiga. Keskmine foto: otsustav atakk. Põrgatamise ülevõtja viib oma käe põrgataja käest madalamale ja annab maast põrkuvale pallile esimese tõuke. Kolmas foto: pall on üle võetud.

Pall on ilma jooksuasendit muutmata kaitsja käe ulatuses. Nüüd võib ta palli atakeerida käega ilma kiirust kaotamata. Neis tingimustes õnnestuvad atakid peaaegu 100-protsendiliselt. Kaitsja võib lühikese käelükkega põrgataja valdusest palli minema lükata.

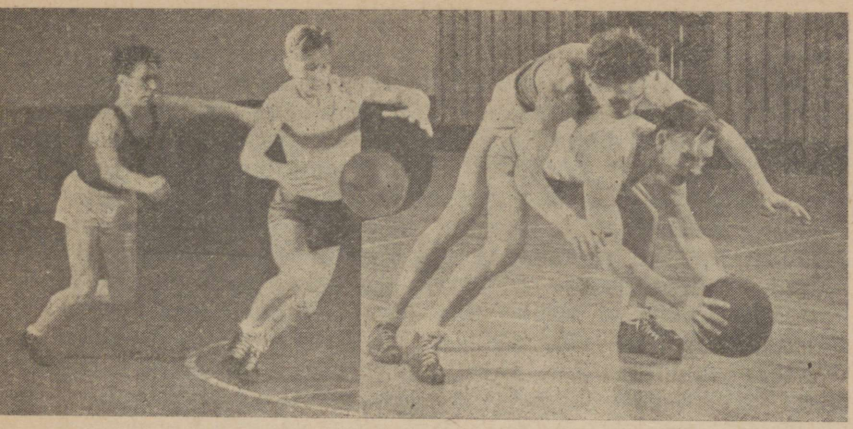
Sageli on olemas teine, parem võte, mida on kerge sooritada eriti siis, kui kaitsja ründab forwardit põrgatamiseks kasutatava käe poolt küljest. Seda võtet nimetatakse põrgatamise ehk palli ülevõtmiseks (pilt 71). Võtte õnnestumise põhitingimuseks on kaitsemängija suurem liikumise kiirus võrreldes põrgatajaga võtte sooritamise momendil. Kõige raskem on kaitsjal tabada palli, sest peaaegu alati on tema sammude ja keha rütm erinev põrgataja omast, mis on kooskõlas palli põrkumisega. Rütmi tabamiseks teeb kaitsja põrgataja kõrvale jõudes käega lühikesi põrgatamisliigutusi, püüdes oma käe liigutusi rütmiliselt ühtlustada forwardi põrgatamiskäe liigutustega palli juhtimisel. Tabanud rütmi, lükkab kaitsja, põrgatajast suuremat kiirust arendades, momendil, mil ta on ette jõudnud põrgatajast, oma käe altpoolt põrgataja palli juhtivat kätt pallile vastu ja juhib maast tõusva palli välja põrgataja käe kontrolli alt. Pall juhitakse



P i l t 72. Neli momenti kaitsja tegutsemise taktikast siis, kui forward lükkab põrgatamiseks palli liiga kaugele ette sihiga saada tõkes-

kaitsemängija suurema kiiruse tõttu tavaliselt ettepoole, forwardi käe ulatusest välja, ja alles teiseks põrkeks, pärast põrgatamise ülevõtmist, antakse pallile uus suund selleks, et viia see varjule võimaliku endise põrgataja, forwardi ründekatse eest.

Põrgatamise ülevõtmine on võimalik tavaliselt siis, kui forward põrgatab normaalsel kõrgusel (40—50 sm). Kogenud forward teeb tavaliselt säärasel kardetaval juhul põrgatamise madalaks. Siis nõuab põrgatamise ülevõtmine kaitsjalt virtuooslikku kehavalitsemist. Seepärast kaitsjad tavaliselt sel korral põrgatamise ülevõtmist ei taotlegi. Katsetatakse küll palli väljalöömist, kuid peamiseks tõrjevahendiks on põrgatajast ettejõudmisega tema tee blokkeerimine. Juhul, kui see toimub külgjoonte läheduses, tõrjub kaitsja oma liikumisega põrgataja auti. Seepärast lõpetavad kõik põrgatajad, kui kaitsja on neid juba kas poole keha võrra edetanud, põrgatamise, sest palli kaotuse oht on suur. Eriti osavad põrgatajad, ja seda läbimurdepõrgatamises, pidurdavad oma liikumise põrgatamist katkestamata. Igal juhul on aga põrgatamine peatatud. Edasine kaitsja käitumine on taoline varemkirjeldatud tüüpilise olukorra lahendamisele.



tamatut läbijooksu kaitsjast. Kaitsemängija pöördub, hüpates palli järele, ja jääb oma kehaga forwardile teele ette.

Lõpuks tuleb peatuda veel ühel forwardi erilisest käitumisest tingitud olukorra lahendamisel. Leidub forwardeid, kes juhul, kui nad ei suuda meelitada põrgatamisõigusliikena seisvas asendis kaitsjat end atakeerima, püüavad põrgatamisstarti teha ka siis, kui kaitsja asub ca 1—1,25 m eemal ning kaitsja taga on vaba ruumi. Sel korral forward lükkab palli kaugemale ette, kaitsjast mööda nii, et ta pallini jõudmiseks peab tegema paar kolm energilist stardisammu. Kuivõrd pallita start on alati kiirem ja seda võtet riskivad ikkagi vaid kiire stardiga forwardid, siis on kaitsest läbimurdmine peaaegu alati tõenäolik. Kaitsja ei või selles olukorras takistada forwardit, kes sel momendil on „pallita forward", oma kehaga möödumast (pilt 72). Tavaliselt tekib sel puhul kokkupõrge, kus kaitsja teatava hilinemise tõttu tunnistatakse süüdlaseks pooleks ja talle hüütakse „isiklik viga". See on ka täiesti loomulik, sest kaitsja ei mängi sel korral mitte palli, mis asetseb ta selja taga, vaid meest.

Õige kaitsja võte on siin palli mängida. Kui kaitsja pöördub, et tavalises korras startida koos põrgatajaga, siis jääb ta forwardi erakordselt kiire stardi tõttu tavaliselt hiljaks. Õigem on selles olukorras järelehüpe pallile. Peaaegu alati on säärane pall kaitsja poolt püütav järelehüppega. Ebaõn-

nestumise korral ja selleks, et vältida forwardi möödumist, hüppab kaitsja pallile järele nii, et ta jääb oma kehaga forwardi teele ette. Kokkupõrke korral tagant selga jooksva forwardiga ei vastuta vea eest kaitsja, vaid forward. Säärane pallile järelehüpe koos ettehüppega forwardi teele on vajalik ja kasulik juhul, kui palli ei suudeta püüda, vaid ainult puudutada. Lahtise pallini jõudmiseks on aga kaitsjal nüüd rohkem eeliseid. Forward peab kokkupõrkest hoidumiseks järsku pidurdama või katsuma mööda pääseda kaitsjast põikamisega. Lühikese vahemaa ja kiire stardi juures on mõlemad rasked. See annab kaitsjale aega uueks stardiks palli järele. Kaitsjale on isegi soovitav, et forward teeks kokkupõrke. Sel korral pidurdatakse forwardi liikumine, kuid kaitse, saades kokkupõrkel tõuke palli suunas, jõuab viimaseni kiiremini.

Säärased on üldjoontes kaitsja taktiline käitumine ja võtted võitluses põrgatajaga. Tuleb mainida seda, et kaitsemängija aktiivsus sõltub siin suurel määral sellest, kuidas ta oskab igas antud olukorras likvideerida teadmatuse momente, pidades silmas taktilist järjekindlust. Tähendab, ta ei riski põrgatajale kõige soodsamas olukorras atakki ette võtta pallile, vaid loob pidevalt sääraseid olukordi, kus põrgataja taktilised eelised muutuvad järjest väiksemaks. Atakiga katsetab ta vaid säärastes olukordades, kus ataki ebaõnnestumine ei too kaasa läbimurret või kardetavat ründesöötu. Selle järgi, kui vähe eksib kaitsja ja kui aktiivne ta on palli ründamisega, hinnatakse tema kaitsemängu tõhusust.

Pealeviskaja takistamine

Pealeviske takistamisel on palju mitmesuguseid kaitsetaktilisi võtteid, mis leiavad kasutamist. Tänapäeval, kus pealetungis kasutatakse väga mitmesuguseid pealeviskeviise, on kaitsja peamine ülesannne põhjalikult läbi mõelda iga sooritatav pealevise, kus kohalt ja millistes tingimustes see sooritatakse, mis soodustab ja mis takistab säärase pealeviske sooritamist. Sageli tuleb kaitsjal kokku puutuda sääraste pealeviskeviisidega, kus viskeliigutuse takistamine on võimatu. See aga ei tähenda, et probleem ise on lahen-

damatu. Kui pole võimalik takistada palli lendu õhus, siis tuleb mõelda sellele, mida teha selleks, et viskaja kontsentreeritud tähelepanu viskeliigutuse vältel hajutada, kuidas sundida teda viskeliigutust sooritama kiirendatult, rutates. Teiste sõnadega: kui olukord ei võimalda pealeviske otsest takistamist, siis võimaldab ta sageli taotella seda, et pealevise, tehtud kiiresti või väga ebamugavast asendist, oleks ebatäpne.

Tuleb märkida, et võitlus pealeviske takistamiseks on säärane, kus kaitsja peab tegutsema otsustavalt. Ta ei saa siin olukorda venitada või muuta. Seda teavad ka kõik forwardid. Seepärast leidis varem, samuti kui tänapäeval, sagedast kasutamist pettepealevise kui mõjuv petteliigutus kaitsja väljameelitamiseks heast kaitseasendist. Tähendab esimene, milles kaitsemängija peab oskama teha teravat vahet, on petteviske eraldamine õigest, tõelisest viskest. Peab mainima, et see pole sugugi nii raske, nagu seda sageli endale ette kujutatakse. Peamine, mida kaitsja peab siin omama, on rahulikkus ja harjumuslike instinktide allasurumine. Kuigi pettepealevise on väga individuaalne, on ta peaaegu kõigi forwardite juures peensusteni välja töötamata ja selle sooritamine erineb üsna tugevasti tõelisest pealeviskest. Pettepealevise leiab kasutamist positsioonilises võitluses. Seevastu liikumisel, kus viskeliigutus on seotud üldise kehalise rütmiga ja kus selle sooritamine peab toimuma teatud kindla ajavahemiku jooksul, on petteliigutusi peaaegu võimata kasutada.

Millega siis pettepealevise erineb tõelisest? Kõige esimeseks tunnuseks on forwardi kontsentreerituse tunnus. Iga forward või üldse mängija keskendab enne pealeviset ja pealeviske vältel kogu oma tähelepanu korvile. See on väga ilmekas ja tugev kontsentratsioon, mille vältel mängija, kes tõsiselt kavatseb pealeviset, unustab oma ümbruse, jälgides kaitsjagi tegevust kaudselt. Et see on otsustavalt ette võetud tegevus, siis ei suuda peaaegu ükski forward, kes on alustanud viskeliigutust, sellelt näiteks üle minna söötmisele või lõpetada seda enne palli käest lahkumist.

Neil juhtudel aga, kus forward peatab pealeviskeliigutuse või läheb sellelt üle söötmisliigutusele, oli pealeviskeliigutus juba algusest peale mõeldud petteliigutusena õige

kavatsuse maskeerimiseks. Sellele ei eelne tavalist, kas või hetkelist kontsentratsiooni, tähelepanu teravat keskendamist korvile, vaid ümberpöördult, forward jälgib enne petteliigutust olukorda väljakul, kõrval ja kaitsja taga. On olemas vaid üks moment, kui petteliigutust on raske eraldada tõelisest kavatsusest. See on nimelt siis, kui forward, saanud söödu, kohe kontsentreerudes korvi suunas sooritab viskeliigutuse. Siin ei anta kaitsjale aega orienteerumiseks. Siiski on selgi korral pettelise ja tõelise liigutuse vahel väike erinevus. Tõelisele pealeviskele eelneb alati täiesti kindla ajalise vältega kontsentratsioon.

Säärane kontsentratsioon on alati ajalises mõttes, toimugu need visked positsioonilt kas kahe või ühe käega, rinnalt või alt, iga mängija juures püsiva kestusega. See on mängijasse sügavasse juurdunud harjumus.

Lähtudes sellest tuleb kaitsjal kõigepealt tundma õppida forwardi tõelist kontsentratsiooni aega, ajalist kestust, mille jooksul mängija tõeliselt valmistub ette viskeks. Kui nüüd forward teeb pealeviske kiiremini kui tema tavaline kontsentratsiooniaeg seda võimaldab, siis on tõenäolikkus vaga suur, et säärane vise ei ole täpne, vaid võib korvi tabada harvadel erandjuhtudel.

Seega pealeviskeliigutused ilma eelnenud kontsentratsioonita lähevad kas mööda või on petteviskеd. Ükski forward ei taha teha umbkaudset pealeviset „ehk läheb", vaid püüab täielikult viskeks kontsentreeruda.

Väga sageli näeme mängus olukordi, kus forward saab 2,5—3,5 m kaitsjast eemal palli, omades seega takistamatut viskevõimalust, võtab korraliku viskeasendi ja kontsentreerub viskeks. Kui viskekavatsus on tõeline, siis peab sellele hetk hiljem järgnema pealevise, ja järgnebki. Säärane vise on kaitsja poolt selles olukorras peaaegu alati täiesti takistamatu ka siis, kui kaitsja teeb metsiku hüppe.

Hüpe selles olukorras pole kaitsja poolt õige samm. Säärane kontsentratsioon võib olla näiliselt tehtud, seega pete, millega kaitsja tõmmatakse oma positsioonist välja, et saada läbimurdevõimalusi. Seepärast pole metsik hüpe siin millegagi põhjendatud, sest see soodustab vaid forwardi olukorda.

Tegelikult võib kaitsja selles olukorras teha vaid üht, tõsta käe üles. Tuleb märkida, et käe ülestõstmine kaitsja poolt forwardi kontsentratsiooni hetkel ei ole formaalne, vaid päris tõhus kaitsevahend. Nimelt märkab forward alati tõusvat kätt, kuigi ta sel momendil ei näe kaitsjat ennast. Tegelikult näeb ta seda kaudselt, näeb liikumist. See kasi toob forwardi teadvusse võimaliku atakiohu ning kisub forwardi tähelepanu kahele objektile, käele ja korvile, tähendab segab kontsentreerumist. Eriti mõjub ta vähem võistelnud forwardeile ja teeb viske ebakindlaks. Selle tõeliseks põhjuseks on ebaõige visketreening, kus treeninguil harjutatakse pealeviskeid täiesti takistamata olukorrast, ilma kaitsjata. Seetõttu on forwardi viskeharjumus puudulik, mittevastav tegelikkusele.

Tuleme tagasi forwardi juurde. Säärase käetõstmisega saavutati kas pealevise pisut häiritud olukorras või forwardi loobumine pealeviskest.

Kui kontsentratsiooniaeg möödub ja forward ei ole teinud pealeviset, siis on selge, et seal eemal viskeasendis seisev ja pealeviset ähvardav forward ei kavatsegi teha pealeviset, ja seda pole tõenäolikult karta ka forwardile lähenemisel.

Huvitav on jälgida säärast forwardit väljakul, keda, vaatamata petteks võetud viskeasendile, ei runda kaitsja. Ta jääb lihtsalt ootama kaitsja lähenemist. Kui aga kaitsja ei lähene ja seega ei avane mingeid võimalusi läbimurdeks, sunnivad mõnikord forwardi pealeviskele tema kaaslased. Siis toimub säärane ümbermõtlemise protsess, eriti, kui meeskond pole vaimses võitluses ülekaalus ega ole kindel tagalauapallide kättesaamises, aeglaselt, kuid väga ilmekalt. Autorile on jäänud tihti mulje, et forward ei kontsentreeru viskeks küllaldaselt, tal nagu pole usku pealeviske õnnestumisse. Säärased visked tabavad tegelikult harva.

Tähendab, kui kaitsja poolt on jäetud forwardile viskevõimalus, mida ta ei kasuta, võib vastavalt kõigile eelmistes peatükkides käsiteldud tingimustele, julgesti asuda forwardi ründamisele, kartmata pealeviset.

Ülaltoodut kokku võttes märgime, et kaitsja peab tõstma käe iga pealeviske ähvarduse tekkimisel, parem aga enne

seda. Teiseks ei tohi hüpata õhku pettepealeviske tõttu. Selle tulemuseks oleks läbimurre alt. Mida paremini aga kaitsja oskab eespoolkirjeldatud tegureid jälgida ja neid eraldada, seda vähem eksib ta pealeviske takistamisel ja võib palju julgemini kasutada tõelist viset takistavat hüpet.

Pealeviskepettele järgnev läbimurdevõimalus on tegelikult olemas niikaua, kui forwardil on hästi ja madalalt tasakaalustatud asend. On aga forwardi seisak püsti ja pall ülal, s. o. forward valmistub näiteks kohalt ühe käega pealeviskeks, siis pole läbimurdeohtu karta. Selle põhjuseks on forwardi stardiks ebasoodus asend. Stardiasendi saamiseks ta peab muutma kehaasendit, liginema selle toiminguga kaitsjale. Aeg, mis forwardil kuluks selle saavutamiseks, on kaitsja tegutsemise aeg. Ta võib läheneda kiire hüppega. Siin on kaitsja ülesandeks jõuda võimalikult ligi forwardile, nii et viimane ei saaks laskuda stardiasendisse. Õnnestub see kaitsel, on forwardi pealevise takistatud või, mis on tõenäolikum, kiirendatud. Kiirendatud vise on aga nõrgalt, poolikult kontsentreeritud vise, mis pole täpne.

Positsioonilises mängus korvi all, kus võitlev paar asub teineteise lähedal, on kaitsjal mõnevõrra kergem. Ta küünib pallini. Õige kaitsja ei atakeeri siin palli olukordades, kus forward on põrgatamisõiguslik, nii kergesti. Tema kalkulatsioon on lihtsam ja mõjuvam. Ta ehitab „katuse" oma kätest. Ründaja, kui ta tahab visata palli korvi, peab palli üles tooma. Siin aga ootavad teda ees kaitsja katvad, viset tõkestavad käed. Kui sageli kohtame mängus olukorda, kus ründav pool söödab korvialuses kitsas ruumis käest kätte, leidmata vaba „auku", kust saaks palli takistamatult visata korvile. See kõneleb säärase kaitseviisi tõhususest. Tähtsam selle juures on see, et kaitsja ei tee sellega „isiklikke vigu".

Korvide saavutamine lähedalt osutus säärase kaitsetaktika juures palju raskemaks. Seepärast arenes välja viimase 9—10 aasta jooksul uus pealeviskeliik, mida kaitsja ei suuda nii kergesti katta. Säärased visked on haakvisked.

Haakvisete juures kaitseb pealetungija oma kehaga viskeliigutuse ajal palli, mistõttu kaitsja ei pääse juurde takistama. Kui haakvise on kätte õpitud sääraselt, et pall lendab kõrge kaarega, siis suudab vaid pika kasvu ja hea hüppega kaitsemängija küünida pallini, mis lendab üle tema korvi

suunas. On palli lend madal, muutub olukord pisut paremaks. Sellest hoolimata tuleb normaalses olukorras haakviskeid lugeda takistamatuiks viskeiks. Sääraseid viskeid kasutavad peamiselt keskmängijad.

Vaatamata sellele, et säärast viset on raske takistada, tähendab tabada forwardi käest lahkuvat või korvi suunas lendavat palli, võib kogenud kaitsja mitmeti luua viskajale säärase olukorra, mis on ebasoodus pealeviskeks või mis mõjutab pealeviske täpsust.

Peamiselt peab haakviske juures täpselt tundma viskaja harjumusi. Kui forward teeb sääraseid viskeid parema käega ja pöördelt, siis on pealevise täpne ja ka tehtav sel juhul, kui on võimalik pöörata. Tähendab, kaitsja hakkab säärase viske sooritamise vastu võitlema juba viskepositsiooni saamise pärast. On selge, kui haakviskeid tehakse pöördelt parema käega, et siis viskaja pöörab enne viske algust vasakule. Kui aga kaitsja katab lähedalt ja vasakult, siis on forwardil võimata treeningul õpitud harjumuse järgi visata. Pöörab ta siiski, siis toob ta palli kaitsjale lähemale, suutmata seda täielikult varjata kehaga. Ühel käel lebav pall on aga kaitseta pall, mida ulatub segama kaitsemängija.

Täpselt samasugune taktika on maksev siis, kui haakvise sooritatakse pöördele järgnenud põrgatamiselt. Ka siin on pöörde või põrgatamise tee äralõikamine või sulgemine kõige paremaks vahendiks haakviske vastu. Neil juhtudel, kui viskekavatsust ei ole võimalik vastava olukorra loomisega summutada juba eos, on kaitsja eesmärgiks tegutseda sääraselt, et vastane ei saaks vabalt kasutada oma harjumuslikku positsiooni. Teiste sõnadega: väga lähedal mängiv, nn. pealesuruv kaitsja ei võimalda forwardil püstist asendit või üleshüpet viske sooritamiseks. Selleks et saada ruumi oma harjumuslike visetega seoses olevate liigutuste tegemiseks, peab ründaja kallutama või hüppama välja, poolpõiki kukkuvasse asendisse. See on tavaliselt võõras, täiesti uus ja õppimatu harjumus. Uus võõras asend tingib uut seni harjumatut viskeliigutust. Seetõttu kannatab kõigepealt visketäpsus.

Need on ka ainsad vahendid, mida kaitsja saab positsioonilises võitluses haakviske vastu kasutada. Tänapäeval pole leitud selle viske tõrjumiseks kindlat vahendit. Sageli tõm-

matakse kõige kardetavama haakviskaja, keskmängija ette teda kaudselt katma veel teinegi kaitsemängija. Sellega antakse ühele vastasmeeskonna mängijale suurem tegevusvabadus. Nii kardetavaks loetakse tihti haakviset.

Positsioonilise haakviske kõrval kasutatakse tänapäeval mängus üsna mitmesuguseid haak- ja tõukeviskeid. Tavaliselt toimuvad nad kõik ühest kindlast enam-vähem kätteõpitud punktist väljakul. Tavaliseks tõrjevahendiks, mida kasutatakse siis, kui kaitsja ei saavutanud võitluses põrgatajaga edumaad, on forwardiga üheaegne üleshüpe ja pallile lähema käe väljasirutamine arvatava viskeliigutuse lõpp-punkti suunas. Sageli ei küünita pallini, kuid käsi, mis on küünitatud forwardi ees pallini, on viimasele väga häiriv ning seetõttu mõjub viske täpsusele. Teine palju tõhusam tee on „tulipunktide" blokeerimine. Teiste sõnadega: kaitsemängija valvab eriti täpselt selle järele, et ta oleks enne forwardit aegsasti viimasel tulipunktis ees.

Teine liik sageli tänapäeval kasutatud pealeviskeid on tõukevisked, mida tehakse otserünnakul korvi suunas. Enamik sääraseid viskeid tehakse hüppelt. Leidub ka selliseid mängijaid, kes teevad neid viskeid pärast palli noppimist tehtud pikemalt sammult. Niisuguse viskega taotellakse samuti „katusele pääsmist", äraviset kõrgemalt kui küünivad vastuhüppava kaitsja käed. Säärane olukord on võimalik seetõttu, et üleshüppel hooga saavutab forward suurema kõrguse kui kohalt hüppav kaitsja. Teiseks on ühekäeline viskeliigutus, tõuge, suunatud peaaegu otse üles, kusjuures täpne suund pallile antakse sõrmede lükkega peaaegu täiesti väljasirutatud käelt. Ka see pealeviskeliik kuulub raskelt takistatavate hulka.

Peamiseks raskuseks on see, et hooga tulev forward võib juba 2—3 m eemal kaitsjast teha üleshüppe ja hoo mõjul, lähenedes õhus korvile, teha pealeviske. Teiseks kaitsja kardab forwardile vastu hüpata, sest viimane lendab õhus üks põlv ees. Säärane asend võib vastuhüppavale kaitsjale kergesti tõsiseid vigastusi tekitada.

Kuid viskel on oma puudujäägid. Kui kaitsja satub forwardile enne üleshüpet liiga lähedale ja seisab paigal, tekib kokkupõrge, kus kannatavaks pooleks osutub vaba maandumise võimaluste puududes peamiselt forward. Isiklik viga



Pilt 73. Hüppega tõukeviske takistamine. Neli momenti vastavalt tekstile.

hüütakse talle. Ainus, mida kaitsja siin saab teha, on vastuhüpe. Võimalike vigastuste vältimiseks (kokkupõrge toimub niikuinii) hüppab kaitsja takistama ühe käega külg ees (pilt 73). Sel viisil varjab end kaitsja tõsisemate vigastuste eest. Kuivõrd viskeliigutus on lühike ja toimub peaaegu väljasirutatud käelt randmeviskena, rikutakse viskevõimalust alati, kui kokkupõrge toimub enne randmeliigutust. Seda tehakse aga tavaliselt momendil, kui viskaja keha hakkab õhus langema, s. o. võrdlemisi hilja. Seepärast atakeerivad kokkupõrget mittekartvad kaitsjad siin võrdlemisi julgelt ja edukalt. See sunnib forwardeid neid viskeid tegema juba kaugelt.

Viimasel ajal hakkavad forwardid üha sagedamini kasutama ka üleshüppel alt ulatatavaid viskeid. See on tingitud sellest, et kaitsjad, kartes haakviset, hüppavad takistama tihti mõlemad käed ülal või teevad seda tagumise korvipoolse käega. Seetõttu on võimalik pall ühe käe ulatusviskega lähetada korvi poole. Kaitsjad, nähes eksitust, tõmbavad käed alla ja, puudutades vastase kätt, teevad tavaliselt vea. Säärane olukord on tihti vaid kaitsja mõtlematuse süü. Kui vaadata selliseid viskajaid, siis selgub, et vise tehakse tavaliselt väljaku külgjoonelt peaaegu risti liikumise suunaga. Seda teeb paremakäeline viskaja vasakult väljaku poolelt, sealt, kus ta haakviset ei saa teha (haakvise tuleks

teha vasaku käega, mida ei osata). Tähendab, käte ülestõstmine on kaitsja poolt vale ja mõtlematu toiming, sest sääraast viset, mida kaitsja kavatseb takistada, ei oska forward üldse teha. Mida kaitsja niisuguse viske takistamiseks teha võib, on üldse mitte koos forwardiga õhku hüpata, vaid lihtsalt 1,5 meetrit eemale ja täpselt korv—forward liinile seisma jääda. Sel korral ulatab forward palli ise kaitsja kätte.

Peab ütlema, et sääraseid tulutuid tõrjevõtteid kasutatakse tänapäeval paremateski meeskondades võrdlemisi ohtrasti. Neil juhtudel aga, kui ründaja teeb haakviskeid mõlema käega, on raske oletada, kumma viske valib ründaja. Sel korral võib soovitada vaid teistsugust vastuhüpet. Tavalise vastuhüppe juures kaitsja püüab tõrjuda, olles näoga enam-vähem mänguväljaku poole, haakviset tagumise käega. Soovitav on aga nägu pöörata ründaja liikumise suunda (näoga otsa-audi poole) ja vasakult väljaku servalt toimuva pealeviskekatse korral tõsta takistuseks vasak, pealeviskajapoolne käsi. Parem, pealeviskajast kaugem käsi jääb aga poolpõiki allapoole suunatuna täpselt ette ulatusviskele. Sel korral on kaitsja, mis pole üheski punktis halvem kui vana võte haakviske vastu, võimeline mõlema pealeviskekatse tõrjumiseks. Sellega välditakse ka seni esinevad sagedased kaitsja „isiklikud vead" ulatusviske takistamisel.

Kaitsja pealeviset takistava tegevuse iseloom sõltub täiesti konkreetsest olukorrast. Kui kaitsemängija on kasvult forwardist pikem, kasutab ta pealeviske takistamiseks rohkem „katust". Ümberpöördud olukorras aga püüab ta mängida viskajale pisut lähemal selleks, et juba alguses tõestada vastase pealeviskekavatsusi.

See, kuidas võidelda vastase pealevisete vastu, moodustab olulise osa isikliku kaitsemängu taktika koostamisel. Pealeviskevõimaluste likvideerimine kaitsja poolt mõjub osale forwardeile häirivalt ning selle tõttu nõrgeneb nende üldine mänguvõime ka meeskonna koostöö osas. Seepärast on väga soovitav, et iga mängija kujundaks vastavalt oma kehalisile võimeile iga viskeliigi tõrjumiseks oma taktika ja, kui vaja, arendaks uusi tõkestusviise ja õpiks vastavaid kehalisi harjumusi. Ühe raskesti takistatava pealeviske edukas tõrjumine on niisama palju väärt kui pealetungis peensusteni kätteõpitud läbimurdevõte. Hea mängija valdab tõkestamise

harjumusi niisama palju kui läbimurdeharjumusi. Meenutan seda esmajoones noorte mängijate huvides, kes armastavad õppida vaid pealetungiharjumusi, alahinnates pahatihti kaitsemängu ja vastavalt sellele kaitsemängu elementide õppimise tähtsust.

Vastase ennetamine

Senikirjeldatud kaitsja taktilistes võtetes torkab sageli silma kaitsja initsiatiiv, omaalgatus. See on võitlus parema positsiooni ja olukorra eest, eeliste loomine palli ründamiseks vastase käest. Enamik neist baseerub ründaja harjumuste analüüsist tulenevail järeldustel. Kahtlemata pole need vahendid ainsad, vaid võistleva paari tüüpiliste olukordade analüüs, ja seda eriti konkreetsete vastaste vahel, samuti kui ründaja harjumuste analüüs võib tuua olulisi muudatusi kaitsetaktikas.

Suurem enamik sellest, mis eespool on kirjutatud kaitsetaktika kohta, on säärase analüüsi tulemus ning on praktikas edukat rakendamist leidnud.

Järgnevalt peatume veel ühel omapärasel, samuti praktikas kasutatud kaitsja taktilisel võttel. See on vastase ennetamine. Kaitsja ja ründaja vahelises võitluses esineb sageli olukordi, kus kumbki varitseb, otsides võimalusi. Aktiivsemaks pooleks on tavaliselt ründaja. Ründajapoolne kaitsja varitsemine näitab tegelikult seda, et tal pole veel kujunenud tegutsemiskava läbimurdepõrgatamise võimaluse loomiseks.

Oleks väär, kui kaitsja püüaks säärases olukorras läheneda forwardile palli ründamise eesmärgil. Nagu eespool nägime, oli kaitsemängijal forwardile lähenemiseks võimalus varem, siis, kui viimane püüdis palli, pidurdas ja tasakaalustus. Praeguses forwardi varitsevas olukorras tähendaks iga kaitsja lähenev liikumine eeliseid forwardile läbimurde mõttes. Kui kaitsja jääb rahulikult oma asendisse, hakkab forward lõpuks otsima läbimurdevõimalusi antud olukorrast. Tal kujuneb mingi pettemanöövri kava. Momendil, kus on ilmselt näha, et forward kavatseb hakata tegutsema, ta tavaliselt ei oota kaitsjalt aktiivsust, kuivõrd ollakse harjunud sellega, et kait-

semängija püüab matkida forwardi liikumist läbimurde takistamise sihiga. Selles olukorras on sageli võimalik kaitse rünnak. Esiteks on ootamatus, mis tekib kaitsja järsu rünnaku tõttu, hea relv. Teiseks on ootamatuse moment valitud õigesti, sest sellega luuakse forwardile momendil, kui ta on asumas oma kava, mingi pettemanöövri teostamisele, täiesti uus ja ootamatu olukord, millele tuleb reageerida teisiti. Ümbermõtlemisest tingitud ajakaotus on see, mis soodustab kaitsjat lähivõitlusse pääsemisel. Sageli, ja seda eriti kogenud ja kiire reaktsioonivõimega forwardi vastu, pole säärastel momentidel tarvis teha muud kui petteatakk ja forward, jättes oma kava, tegutseb instinktiivselt. Sellist instinktiivset tegutsemist on aga kerge tõrjuda, sest põhiliselt pole kaitse petteataki tegemisega kaotanud oma positsioonilisi paremusi läbimurde tõrjumiseks.

Tuleb märkida, et säärased kaitsja ennetusvõtted ja nende kasutamine sõltuvad alati konkreetsest vastasest. Teine tüüpiline kaitsja ennetusvõte on petteatakk juhul, mil forward ilmselt kavatseb sooritada pealeviset. Sageli mõjub see forwardile nii, et ta loobub sel momendil pealeviskekavatsusest.

Kahjuks leiab see taktiline võte kasutamist alateadlikult ja peamiselt pealeviskekavatsuse segamiseks. Vaid üksikud mängijad on püüdnud vastase ennetamise võtteid kasutada ka mõnel teisel korral.

Siin on veel suur ja avastamata võimaluste maa uute võtete arendamiseks. Seepärast on need read mõeldud peamiselt mängijate ja treenerite tähelepanu juhtimiseks selles suunas.

Tagalauamäng

Tagalauamäng, mille juures on peatatud lähemalt käesolevas osas eespool, ühtub palli hankimise taktilises osas mõne erandiga täiesti ründaja poole püüdlustega. See on arusaadav, sest taotluste lõppeesmärk on üks ja sama: lahtise vaba palli saamine oma valdusse. Selles võitluses on kaitsjal mitmed põhilised eelised. Mängides ründaja ja korvi vahel pöörab kaitsja ümber, ja jättes

oma ründaja selja taha, omab soodsamat palli hankimise asendit. Säärast asendit tuleb säilitada, sest forward püüab peaaegu alati kaitsjast mööda pääseda. Seepärast kuulub positsioonilise võitluse esimese ja tähtsama ülesande hulka forwardi möödapääsmise katsete likvideerimine. Lisaks forwardi võimaluste vähendamisega on säärane võitlus ja ja sageli füüsiline kontakt vastasega soovitav edasise mängu mõttes juhul, kui ründaval poolel õnnestub tagalaualt hankida pall. Siis on kõik forwardid kaetud ja söötmise võimalused puuduvad. Aeg aga, mis kulub forwardil enda lahtimängimiseks kaitsjast, on soodus palli ründamiseks forwardi käes.

Selle tõe vastu eksivad kaitsemängijad sageli, kes suhtuvad tagalauavõitlusse ainult palli hankimise seisukohalt, unustades oma forwardid. Sellest siis tulebki, et ründav pool on pärast palli saamist võimeline omavaheliseks kiireks söötmiseks ja et säärase olukorra tõttu on võimalikud lähivisked takistamatuist asendeist. See toimub kõik ajal, kui kaitsjad otsivad „oma" forwardeid ja jooksevad neid katma.

See ei keela aga mingil juhul palli püüdnud vastast ründamast ka siis, kui ta pole „oma" forward. Säärane täiendav rünnak teise kaitsemängija poolt on mõeldav kahel juhul. Ilmtingimata tarvilik on see siis, kui sellega saavutatakse kindlasti vähemalt „hüppepall". Kui aga hüppepalli saavutamine on kahtlane, siis on kasulik loobuda täiendavast rünnakust „hea õnne" peale. Sel korral on sööt vabaksjäänud forwardile kardetavam, kuivõrd sellega luuakse uus pealeviske- ja üldse ründeoht. Praktika on näidanud, et võitlus tagalauapallide pärast tuleb alles pärast esimest söötu lugeda lõppenuks. Seni kuni pole olnud söötu, käib võitlus palli pärast edasi.

Teine juhus, mille puhul tuleb täiendavalt rünnata, on siis, kui palli saanud forward omab sellist pealeviskevõimalust, mida teda kattev kaitsja ei saa katta.

Oleks raske ja mõttetu anda konkreetseid eriolukordade lahendamise viise. See aga, mida tuleb märkida, on tüüpilised nähtused, kui sageli korduvad olukorrad. Üks säärastest on positsioonilise võitluse lõpetamine siis, kui palli

on saanud üks kaitsemängijaist. Sel korral rünnatakse teda selja tagant tavaliselt ühe või siis mõlemalt küljelt kahe forwardi poolt korraga. Neil juhtudel, kus kaitsja jääb palliga maandumisel saavutatud asendisse seisma, võib teda rünnata üks äärtest korvi poolt küljest. Säärase halva olukorra likvideerimiseks on olemas vaid üks vahend: võimalikult kiire tegutsemine. Kõne alla tuleb nii söötmine, mida, kui võimalik, peab sooritama juba maandumisel, või järsk ja kiire põrgatus piki otsjoont, kusjuures pall antakse ära esimese sööduvõimaluse avanedes. Neil juhtudel, kui palli valdav kaitsja on blokeeritud ja võimetu liikuma, peab lähim kaitsemängija jooksma otsjoone ja forwardi vahelt läbi ja võtma palli. Säärane kaitsemängija, olles näoga mänguväljaku poole, omab palju suuremaid sööduvõimalusi kui tagalaualt palli hankinud kaitse. Sellega kindlustab meeskond endale palli ja ründele ülemineku võimaluse.

Eriliselt tuleb rõhutada energilist tegutsemist pärast palli hankimist, püüda võimalikult kiiresti, sageli otse õhust lükata pall lähemale kaitsemängijale, sest võitlus tagalauapallide pärast lõpeb esimese sööduga! Niikaua, kui seda pole tehtud, jätkub võitlus ja ründel olev meeskond ei mõtle veel oma korvi kaitsele. Kaitsja asjatust viivitamisest esimese sööduga on nii mõnigi kord tekkinud raskeid olukordi korvi all, vastasmeeskond on saanud palli uuesti oma kätte ning saavutanud koguni korvi. See on ainult palli püüdnud kaitsja süü. Antakse aga esimene sööt kiiresti, lõpeb võitlus momentaanselt, sest kaitses asuv meeskond on juba ainsa sööduga võimeline arendama kiirpealetungi. Niikaua aga, kuni pole antud esimest söötu, mängib meeskond sisuliselt edasi kaitsemängu.

Olukordade muutlikkus

Kaitsja ja ründaja, s. t. võitleva paari vahel areneb 40 minuti jooksul järjest muutuv ja varieeruv võitlus. See võitlus ei kulge omaette tervikuna, vaid on tihedalt seotud üldolukordade muutlikkusega väljakul. Täpsemalt öeldes: iga üldolukorra muutus toob sisulise muudatuse võitleva paari antud momendi tegevuses. Tuleb kohe märkida, et mängijad ei reageeri oma isiklikus võitluses konk-

reetse vastasega mitte kohe üldolukorra muutusele, vaid selleks läheb neil vaja teatud taipamise ja ümberkorraldamise aega. Seetõttu hilinetakse sageli mitmete uues olukorras vajalike toimingutega.

Toome lihtsa näite. Vastasmeeskond sooritas pealeviske. Momendil, kui pall lahkus vastase käest korvi suunas, võib oletada järgnevat kaht olukorda. Esiteks, pall sattus korvi. Tähendab, seekordne võitlus lõpeb. Teiseks, pall läheb mööda ja tekib võitlus tagalauapalli pärast. Esimene võimalus, seekordne mängu lõpp, ei nõua mingit taktilist ümberkorraldamist kaitses, sest pärast sisseviset on pall „surnud" ja mängu pole. Jääb järele teine võimalus, võitlus tagalauapallide pärast. Tähendab, ainus, millele iga kaitsemängija peab mõtlema, kui ta näeb palli lendamas korvi suunas, on oma positsiooni parandamine ja kindlustamine vastavalt tagalauapallide võitluse üldtaktilistele kaalutlustele. Seda on aga suurepäraselt võimalik teha ajal, kui pall lendab õhus korvi poole. Nii ollakse alati valmis õigel ajal võitlusest osa võtma.

Nii selge ja loogiline, kui ülaltoodu ka on, tegutsevad praktikas selle järgi ainult vähesed, ja tavaliselt need, kes vahenditult võtavad osa võitlusest palli pärast, s. o. 2—4 mängijat. Ülejäänud hakkavad aga tegutsema siis, kui nad veenduvad möödaviskes, tähendab ajal, kui tagalauavõitlus käib. Seepärast ongi ründaval poolel, kes on saanud palli, alati nii palju võimalusi söötmiseks. Kui iga mängija meeskonnas taipab olukorra muutust, mis on tõenäolik juba viske ajal, ja teeb sellest kohe oma isiklikus taktikas järeldused vastavalt tagalauapallide võitluse tingimustele, kindlustab kaitsev meeskond oma positsiooni väga tugevalt.

Hangib üks oma meeskonna mängijaist palli, muutub olukord seetõttu ka palju kergemaks. Tagalauamängus näidatud blokeerivate võtete kasutamine loob olukorra, kus palli püüdnud kaaslast saab atakeerida vaid üks ründajaist. Seetõttu pääseb ta kergesti liikuma. Teiseks on tal kerge võimalus lõpetada kiiresti tagalauavõitlus söödu andmisega. On ju kõik oma meeskonna mängijad säärase söödu suhtes takistamatuis püüdmispositsioonides.

Veel tähtsam on taibata esimese söödu andmisega seoses olevat põhilist olukordade muudatust väljakul. Sel

momendil muutub kaitsev meeskond ründavaks pooleks väljakul.

Kuidas sellele muudatusele reageerivad meeskonnad, näitab iga peetud mäng. Tavaliselt möödub 4—5 sekundit enne, kui kogu meeskond taipab toimunud kardinaalset muudatust olukordades. Selle aja vältel jätkab osa mängijaid mõlemas meeskonnas tegutsemist vanas „vaimus", osa seisab ja vaatab ning ootab olukorra kujunemist. Mõni üksik vaid alustab tegevust vastavalt uuele olukorrale. Selleks on tavaliselt endise ründava meeskonna tagumine kaitsja, kes „igaks juhuks" varakult tagasi tõmbub. On selge, et juhul, kui palli valdavas „kaitse"-meeskonnas teeb iga mängija silmapilkse korrektuuri oma tegutsemise kavas — olukord ju ei muutunud nii ootamatult — saadakse suured eelised edukaks rünnakuks. Seda soodustab tavaliselt positsioonilise võitluse vältel väljakujunenud olukord väljakul.

Tõime siin näitena kolm iseloomulikku, tüüpilist olukordade järsku muutust väljakul. Sääraseid olukordade järske, ootamatuid muudatusi ühe mängu jooksul on kaugelt rohkem kui tavaliselt kujutellakse. Kahjuks kasutatakse neid aga vähe. See on tingitud peamiselt kollektiivse ja passiivse kaitsemängu harrastamisest, mistõttu tihti üsna soodsad olukorrad jäävad nägematuks või ei riskita tegutseda. Alatine mitteriskimine tähendab sisuliselt aga seda, et mängija ei hinda olukorda reaalselt.

Toon siin ühe illustreeriva näitena tihti tekkivad „vabad pallid", mis kaitsemängija ründaja käest välja lööb. Mõnikord satub säärane pall teise kaitsemängija juurde vaid käesirutuse kaugusse. See aga valvab vaid „oma" meest või on teel kaitseformatsiooni ega märka üldse olukorda. Palli hangib aga tunduvalt kaugemal asuv vastase forward.

Teine näide. Forward on surutud nurka või vastu külgjoont, kus ta, omamata põrgatamise õigust, võitleb täbaras olukorras palli kaitsmisel või esimese söödu andmise võimaluse pärast. Kuid ülejäänud kaitsva meeskonna mängijad ei taipa olukorra kardinaalset muutumise võimalust ega rakendada aktiivset kaitset kaetava forwardi püüdmise võimaluste likvideerimiseks kõigi nelja vastasmängija juures. Kuivõrd julgemalt võiks aga sel juhul palli rünnata kaitse-

mängija, kui ta teab, et tema forwardil pole söödu andmise võimalust.

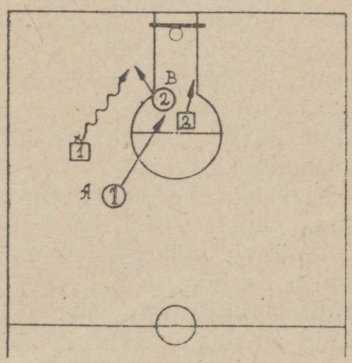
Ülaltoodud rida näiteid viitab olulisele puudusele meie korvpallimängu praeguses kasutatavas kaitsetaktikas. Autor on püüdnud näidata igas isiklikku kaitsemängu käsitlevas peatükis antud olukorra aktiivse kaitsemängu võtteid koos olukordade lühikese analüüsiga. Olukordade muutlikkuse küsimused on tihedasti seotud aktiivse kaitsemängu võtete kujundamisega, seepärast võib nende küsimuste arendamine ainult koos toimuda.

Meeste vahetamine

Meeste vahetamine on üks kaitse peamisi koostöövõtteid. See ei kuulu õigupoolest individuaaltaktika valdkonda. Kuid säärane võte on ainus kindlailmeline ja piiriteldav kaitse omavaheline koostöövorm. Seepärast pole seda mõtet eraldada isiklikust kaitsetaktikast.

Meeste vahetamise tingib eri olukord, kus kaitsja A pole võimeline katma või ka momendi olukorras lihtsalt ei saa katta „oma" forwardit. Samal ajal võib seda kergesti teha aga naaberkaitsja B, kellele A forwardi katmine ei tee raskusi. Samal ajal on kaitsjal A täiesti võimalik katta forwardit B (pilt 74).

Eriti sageli juhtub see siis, kui forward A on läbi murdnud ning põrgatab lähiviskeks. Kaitsjast A korvile lähemal



Pilt 74. Ründaja (1) on oma kaitsest A (1) läbi murdnud ja läheneb põrgatades korvile. Ründajat (1) on aga võimeline takistama kaitsja B (2). Selle juures jääb vabaks tema poolt kaetav ründaja (2). Viimane on seni, kui tal pole palli, vähem kardetavam ja ründajat (2) jõuab kaitsja A (1) palju kiiremini katta kui „oma" ründajat (1). Säärast kaitsemängijate omavahelist koostööd nimetatakse „meeste vahetamiseks".

asub aga kaitsja B oma forwardiga. On ilmne, et A ei jõua oma forwardile järele. Sel korral atakeerib A forwardit kaitsja B ja B forwardit, kes asub lähemal, asub katma kaitsja A.

Blokk- ja eriti kattemängu kasutamine pealetungis loob pidevalt sääraseid olukordi, kus läbimurrete ainsaks tõrjevahendiks on kaitsel meeste vahetamine. Tavaliselt toimub see mängus ühe ja nimelt tõkestatud või mahajäänud kaitsemängija signaali „võta minu mees" põhjal. Suurema vilumuse juures, kui mõlemal kaitsjal on olukorrast ülevaade, toimub see automaatselt. Tuleb märkida, et signaal meeste vahetamiseks tuleb anda alati siis, kui teine kaitsja ei näe olukorda terviklikult. Säärasel korral on signaal kohustuslik, tingimusteta ja kõhkluseta täidetav korraldus.

Kattemäng võib luua olukordi, kus kaitsjal tuleb järgemööda tegelda üksikult kuni nelja vastasmeeskonna mängijaga. Seega on vahetamise toiming väga sage ning selle kiire kordumine võib lüüa segi kaitse read.

Ainsaks vahendiks on siin põhjalikult kätteõpitud meeste vahetamise harjumus ja järjekindel signaalide tarvitamine.

Kui vahetamise toimingud on tehtud, tavatsevad kaitsjad olukorras, kus pole karta otsest ründeohtu, peamiselt võitlevate paaride üksteisest möödumisel mehi tagasi vahetada. Ka see võib toimuda vastava hoiatava signaaliga ja ainult siis, kui teine on seda signaali kindlasti kuulnud.

On aga kolmel kaitsemängijal võõrad forwardid katta, võib vahetamine toimuda vaid paarikaupa. Esimese vahetuse juures A ja B vahel saab õige mehe kätte üks kaitsjaist, näiteks A, teisel vahetusel aga B ja C mõlemad. Mingil juhul pole soovitav vahetust teha korraga kolmepoolsena. Sääraseid momente, kus kõigil kolmel kaitsjal on soodne hetk õige forwardi kiireks kättesaamiseks, esineb väga harva. Teiseks on kolmepoolse kokkuleppe kiire saavutamine kaitsjate vahel praktiliselt võimatu.

Meeste vahetamise paratamatus sunnib kaitsjaid mängima väga sageli „võõraste" forwardite vastu. Seepärast peab tänapäeval mängus õppima tundma mitte üksnes „oma" forwardi harjumusi ja kombeid, vaid ka teiste vastasmängijate põhilisi harjumusi. See tingib meeskonna ühiseid koosolekuid vastasmeeskonna mängijate harjumuste analüüsimiseks, mida ka paremates meeskondades tehakse.

Mida ägedam on mäng, seda tugevam on tegevus- ja takistamistahte vastandlik kokkupõrge. Säärases võitluses juhtub sageli füüsilisi kokkupõrkeid, tahtlikke või tahtetuid müksamisi ning sekka ka mõni valusam müts. Kõiki neid määrusevastaseid toiminguid ei suuda kohtunikud fikseerida. Sellest tekivad „isiklikud arved". Leidub sääraseid mängijaid, kes armastavad toorutseda, ja seda peamiselt kahel põhjusel. Ühele taolisele mängijale, nimetagem teda „kukeks", näib olevat vajadus oma võimetust legaalses tegevuses kompenseerida müksude ja löökidega kaitsja arvel. Teine kogenenum tüüp kasutab sääraseid vahendeid kaitsemängija terroriseerimiseks. Viimane tüüp on loomulikult kardetavam.

Mida tähendab mängu üldistest raamidest väljaminev toorutsemine esimesel juhul? Kahtlemata kõigepealt seda, et forward tunnistab sellega alateadlikult kaitsemängija üleolekut, paremust, tema juhtivat osa vaimses võitluses. Säärane toorutsemine on saamatuse tunnus olukorras, kus forward ei leia vahendeid läbimurde sooritamiseks.

See on heaks signaaliks kaitsemängijale. Tal pole vaja, ja see on talle isegi kahjulik, laskuda toorutsejaga ühele tasemele „isikliku arve" avamisega. Sellega ta vaid killustaks tähelepanu mängu suhtes, kus tal on käes juhtiv, ülekaalus olev osa. Tegelikult tuleb vaid täpse kaitsemänguga, mida vastavalt sellele, kuidas forward kaotab tasakaalu, muudetakse järjest aktiivsemaks, suurendada oma ülekaalu. Samal ajal peab kaitsemängija pealetungimängus vastase korvi all järjest aktiivsemaks muutuma. See on parim, praktikas paljukordselt äraproovitud „isiklike arvete" õiendamise viis. Toorutsemisega oma tähelepanu veel enam killustav forwardi mäng muutub nõrgaks. Varem või hiljem märgivad kohtunikud forwardi vead või ta vahetatakse treeneri poolt nõrga mängu pärast meeskonnast välja.

Teine ülalmainitud liik forwardeid kasutab toorutsemist või „jõulist" mängu, milles on raske määratella, kus lõpeb üks ja algab teine, kui osa rünnetaktikast. Sellega hirmutatakse kaitsemängijat ning saavutatakse edu ka läbimurdeis. Ka siin pole kaitsemängijal mõtet avada „isiklikku arvet".

See ainult killustaks tähelepanu, kiirendaks isiklike vigade hüüdmist. Neid on kaitsemängus küllalt kerge saavutada ka otsese tõrjetöö juures. Lõpuks vastutab kaitsja oma 4 veaga väljalangemise eest mitte ainult enese, vaid kogu meeskonna ees.

Parim, mis selles teha saab, on algul asuda äraootavale seisukohale. Kui kohtunikud hakkavad sääraseid vigu märkima ja võtavad juba algusest peale mängu juhtimise „ohjad" kindlalt oma kätte, on kõik korras. Säärane mängija saab kiiresti paar viga. Siis aga selgub, et ta oskab suurepäraselt mängida ka ilma toorutsemiseta.

Lasevad kohtunikud aga säärased vead läbi, on selge, et tuleb füüsiliselt tugev mäng. Säärases mängus loeb väga palju see, kes algab jõulisemalt. Tähendab, kaitsja hakkab samuti mängima jõuliselt. See on vajaiik, sest korvpallis enam kui vanest kuski teises mängus on „jõulise" mänguga võimalik likvideerida vastase parem mängutehnika. Mida jõulisemaks muutub mäng, seda vähem on voimaiik kasutada peeni tehnilis-taktilisi võtteid ja mäng muutub heitluseks. Sellest siis üks põhireegleid korvpallimängus — jõudu saab takistada, kui ta on väljakul legaliseeritud, ainult jõuga.

See ei tähenda aga seda, et kaitsja peab rakendama samuti sihilikke toorutsemisi. See oleks tasakaalust väljasattumise

„KEHAKULTUURLASE KÄSIRAAMAT"

on vajalikuks teoseks ka igale korvpallurile

tunnus. Tehnilise mängu kadumine toob kaasa mõnevõrra ka taktiliste pealetungivõtete vähenemise. See lubab jõulisemalt ja julgemalt rünnata palli, sest nüüd on vigu karta palju vähem. Täiesti vale käitumine kaitsja poolt oleks aga endise puhta tehnilise mängu jätkamine. See annab vaimses võitluses alati ülekaalu ja edupunktid vastasele.

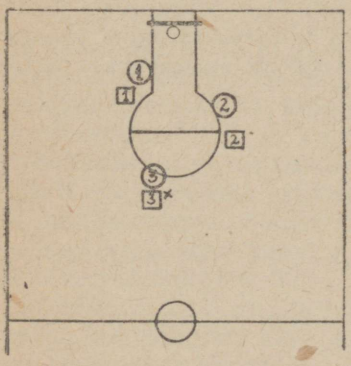
On veel üks liik isiklikke arveid. See on enda ja vastase poolt visatud punktide suhe. Seda on kasulik mängu jooksul jälgida. See kergendab teadliku kalkuleeriva korvpalluri mängu palju. Täiesti väär on aga tulla selle arvega, kui see on avaldajale soodne, välja poolajal või pärast mängu selleks, et teistele kaasmängijaile ette heita. Igaühel oli erinevate võimetega vastane, seepärast on ka tulemused erinevad. Tänapäeva kollektiivse kaitse juures, kus mehi tihti vahetatakse, on raske öelda, kui mitu „surmkindlat" punkti päästis naaberkaitse ära sinu forwardi vastu mängimise hetkil või kui mitu punkti viskas naabri forward neil kordadel, kus sina teda katsid.

Kindlasti õiglasema hinde sinu mängu kohta suudavad anda teised mängijad, treener ja reservid pingilt. Nii on see ka õige.

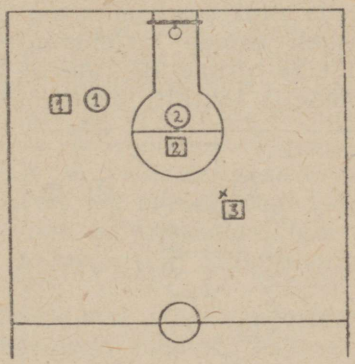
III OSA
OLUKORDADE TAKTIKA

TÜÜPILISED MÄNGU OLUKORRAD

Olukordade jälgimiseks väljakul võetakse esimesel vaatlusel arvesse kõik need mängijad, kes asuvad palli ja korvi vahel, kaasa arvatud ka palli valdav mängija. Üldiselt võime olukorrad jagada kahte suurde liiki. Need on tasakaalustatud ja läbimurdeolukorrad. Tasakaalustatuks loetakse sääraseid olukordi, kui kaitse- ja pealetungimängijaid on võrdselt ja kus ükski pealetungijaist ei oma palliga vaba teed korvile (pilt 75). Läbimurdeolukorras on aga pealetungijaid ühe või mitme võrra rohkem (pilt 76). Nimetatud olu-



Pilt 75. Tasakaalustatud olukord 3:3. Kaitse- ja ründemängijaid on võrdselt ja viimastest ei oma ükski palliga vaba teed korvile.



Pilt 76. Läbimurdeolukorrad 3:2. Pealetungijaid on ühe võrra rohkem.

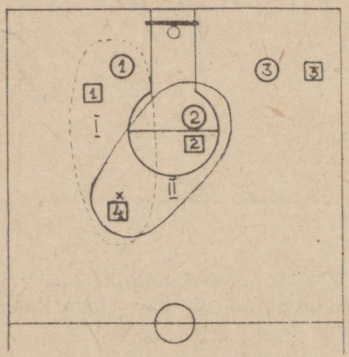
kordi märgitakse kahe arvuga, kusjuures esimene tähendab pealetungijate, teine kaitsemängijate arvu (näiteks 2:2, 4:3, 2:1 jne.).

Ülevaatlikkuse mõttes on järgnevasse tabelisse koondatud tavaliselt mängus esinevad olukorrad.

	I	II	III	IV	V	VI
a	—	1 : 1	2 : 2	3 : 3	4 : 4	5 : 5
b	1 : 0	2 : 1	3 : 2	4 : 3	5 : 4	—
c	2 : 0	3 : 1	4 : 2	5 : 3	—	—

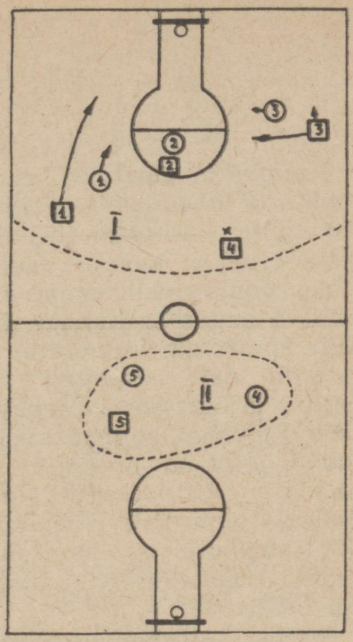
Kõik olukorrad reas a I—VI on tasakaalustatud, stabiilsed ega sisalda läbimurdemomendi olemasolu. Seesugust olukorda püüab kaitse säilitada.

Olukorrad ridades b ja c on läbimurdeolukorrad, mis nii püst- kui ka ristiridades on asetatud läbimurde raskuse järjekorras. Olukorrad b I ja c I kujutavad kõigi teiste olukordade lõplikku lahendust, s. o. vaba teed korvile ligiviske sooritamiseks. Kõigist läbimurdeolukordadest reas b ja c on põhiliseks olukorraks 2 : 1. Seda olukorda on võimalik kergesti leida kõigist teistest läbimurdeolukordadest (pilt 77). Seepärast on eriti vajalik, et kõik mängijad nii teoreetiliselt kui praktiliselt tunneksid põhjalikult kõiki selle olukorra iseärasusi ja lahendamise võimalusi. Eriti sageli esineb kirjeldatud olukord lahtises mängus (vaata pilt 78 grupp II), mistõttu see kujutab endast korvpallimängija taktilist aabitsat.



Pilt 77. Läbimurdeolukord 4:3. Sisaldab endas kaks läbimurdelahendit, kasutades 2:1 olukorda. Esimese lahendi valik on piiratud punktiiriga, teine joonega.

Pilt 78. Ründav pool on saavutanud läbimurdeolukorra 4:3 esimeses grupis. Samal ajal on kaitsemeeskonna mängija (4) hilinemise tõttu teises grupis olukord ründava meeskonna kahjuks 2:1. Säärane teine grupp pole ründavale meeskonnale kardetav niikaua, kui ta suudab säilitada oma käes palli või saavutada korvi. Kaotab ta aga palli, on vastasmeeskond ühe kiire söödu abil võimeline arendama kiiret ja kardetavat vasturünnakut.



Teine põhiline olukord, tänapäeva taktiliste süsteemide, moodsa blokk- ja kattemängu alus, on tasakaalustatud olukord 2 : 2. Seda nimetatakse sageli nelikelemendiks. Tänapäeval kasutatakse kõigis moodsais pealetungisüsteemides mitmesugusel kujul nelikelemendi lahendusi. Kõrgemast tasakaalustatud olukorrast (3 : 3, 4 : 4, 5 : 5) otsitakse tavaliselt välja selleks sobivaim element või mõnel juhul isegi 2 nelikelementi. Sageli ei anna aga nelikelemendi lahendused vaba teed korvile, luues peaaegu igal juhul soodsa läbimurdeolukorra 2 : 1.

Olukord 1 : 1 on individuaalpealetungi või kaitsemängu seis, kus leiavad kasutamist käesoleva raamatu esimeses ja teises osas käsiteldud isikliku pealetungi ja kaitsemängu võtted.

Järgnev vaatlus peatub mitme mängija koostöö elementide, s. o. koordineeritud mängu põhimõtete käsitlemisel.

2 : 1 olukord

Selleks et paremini aru saada järgnevalt esitatud 2 : 1 olukorra lahendamise viisidest, asetame end hetkeks kaitsja olukorda, kes peab tõrjuma kaht pealetungivat forwardit. On selge, et kaitsja, asudes korvist 5—7 m kaugusel, ei tohi rünnata palli valdavat pealetungijat. Kui ta seda teeb, siis ei suuda ta kunagi järele jõuda teistele, vabalt korvi alla spurtivale forwardile. Niisama raske on takistada forwardit palli söötmast teisele vabaksjäänud mängijale. Ainus ja õige kaitsja tegevus on laveerimine ründavate forwardite vahel, et otsustaval momendil takistada korvile lähemale jõudnud forwardit pealeviske sooritamisel. Kaitsemängija põhiliseks ülesandeks on oma tegevuse ja liikumisega pidurdada rünnaku kiirust ja võita aega täiendava kaitsemängija saabumiseni. Taktilisest seisukohast olukorda vaadeldes on kaitsja tegevus rajatud maa-alakaitse põhimõtteile.

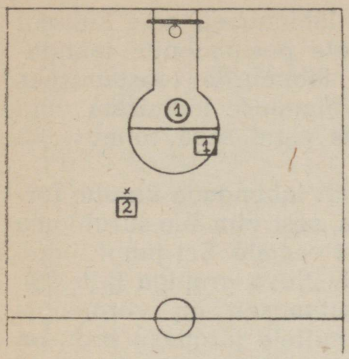
Sellist kaitsemängu kasutatakse kuni ca 3 m raadiuseni korvist. Siitpeale algab suure tabavusprotsendiga lähiviskетsoon, kus kaitsjal tuleb üle minna ründele.

Rünnakut kergendab mõnevõrra asjaolu, et kõik kolm mängijat on koondunud kobarasse korvi alla ja distants mõlema forwardi vahel on väike. See raskendab forwardite omavahelist koostööd ja võimaldab kaitsjal kiiresti rünnata palli valdajat forwardit.

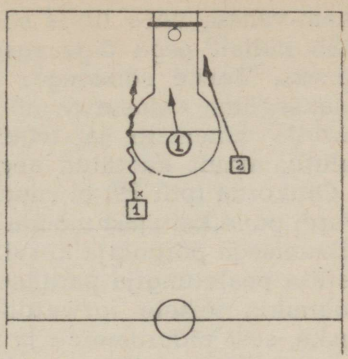
Seesugusest kaitsetaktikast tulenevad loogiliselt 2 : 1 olukorra lahendamise moodused. Siit järgneb põhinõudeid läbimurde sooritamiseks, mis on järgmised:

1) säilitada rünnaku maksimaalne kiirus otseründega korvile, s. o. mitte anda aega täiendavate kaitsjate saabumiseks;

2) sundida forwardite liikumisega kaitsemängijat loobuma maa-ala kaitsetaktikast ja üle minema mees-mehe kaitsele, s. t. sundida kaitsjat ründama otsustavalt ühte forwardit enne korvi lähitsooni;



Pilt 79. Olukord 2:1. Võrdlemisi ebasobiv ründajate asetus kaitsemängija ja korvi suhtes väljakul kiirläbimurdeks. Kaitsemängija asub mõlema ründaja ja korvi vahel.



Pilt 80. Olukord 2:1. Näide ebaõigest olukorra lahendamise katsest. Mõlemad forwardid liigvad paralleelselt. Kaitsemängija liigub ründajaist eespool ja on nende vahel.

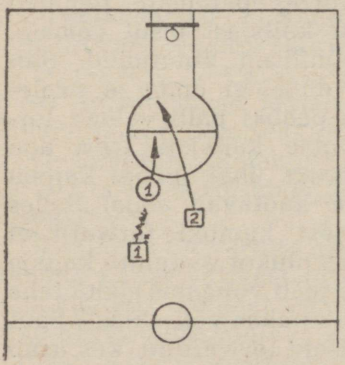
3) korraldada forwardite liikumine sääraselt, et ühe forwardi liikumine takistaks kaitsjat ründamast teist, palliga korvile suunduvat forwardit.

Enne kui vaatleme 2 : 1 olukordade tüüpilisi lahendeid, peatume lühidalt põhjustel, miks pealetungijad, tundes põhjalikult 2 : 1 olukorda, eksivad siiski olukorra ratsionaalsete lahendamisnõuete vastu. Põhjus on siin psüühiline. Tavalises mängus on olukord harilikult selline, et forward hoiab tasakaalustatud olukorras paremate tegutsemisvõimaluste pärast teda katvast kaitsjast pisut eemale. Olukorras 2 : 1 on tingimused põhiliselt muutunud. Siin on kaitsja see, kes püüab hoida distantsi enda ja pealetungijate vahel. Seepärast võib ja peabki palli valdav forward „ründama" põrgatamisega otse kaitsjat. Tihti aga näeme, et ründajad peatuvad hetkeks ühel joonel kaitsja ees, söötes tulutult omavahel, ja kaotavad aega. Selles olukorras on paremus kaitsjal, sest kumbki forward ei muutu kardetavaks. Samuti on selles olukorras tulutu kaitsja „ründamine" palliga, sest ründajale jääb võimalus sööta taha või küljele. Taha sööt on aga kaitsja puhas võit „ajas". Sööt küljele omakorda ei anna veel teisele forwardile, kes asub

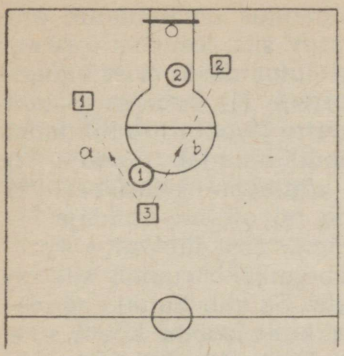
enam-vähem ühes liinis söötjaga, läbimurret, sest kaitsjal jääb küllalt aega õigeaegseks uuele positsioonile taandumiseks. Teiste sõnadega: võitlus läbimurde teostamiseks viiakse ilma otsustava läbimurdevõimaluse loomiseta vaid korvile lähemale ja tegevus, mis enne seda toimus, oli tulutu, ainult kaotatud aeg.

Olukorda (pilt 79) ei suuda edukalt lahendada ka ühe forwardi püüe kaitsjast mööda põrgata, sest viimane surub oma liikumisega põrgataja korvi suunast eemale. Sel juhul liigub pallita pealetungija paralleelselt võistleva grupiga (pilt 80). Söötmine teisele forwardile põrgatamiselt on võrdlemisi raske, sest pidurdamine ja pööre, millele järgneks sööt, on aga aegaviitvad. Seoses eelnevaga langeb rünnaku kiirus ja kaitsjal jääb aega söödukavatsuse taipamiseks ja vastavaks reageerimiseks.

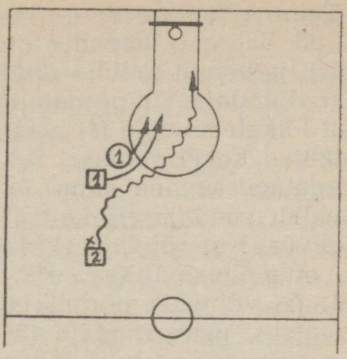
Olukord muutub märgatavalt kaitsja kahjuks aga sel juhul, kui üks forwardeist, ja nimelt pallita, spurdib korvile ja saavutab vähemalt 2—3-meetrilise edumaa palliga kaasmängijast (pilt 81). Kaitsja, riskimata jätta selja taha forwardit, hakkab kiiresti taganema. Nüüd on põrgataja ülesandeks sundida kaitsjat end atakeerima, ja seda võimalikult kohe. Selleks on olemas vaid üks abinõu — põrgatada otse kaitsja peale, s. o. siduda kaitse. Säärase forwardite liikumise juures ei saa kaitsja aeglustada pealetungi kiirust ja tal jääb vähe aega olukorra täpseks hindamiseks. Samuti on kaitsjal raske takistada temast eespool liikuvat forwardit, kui see saab palli. Kaitsja rünnak palli järele selles olukorras on



Pilt 81. Olukord 2:1. Õige lahend. Pallita ründaja (2) spurdib otse korvi suunas. Palliga forward (1) põrgatab otse kaitsja suunas.



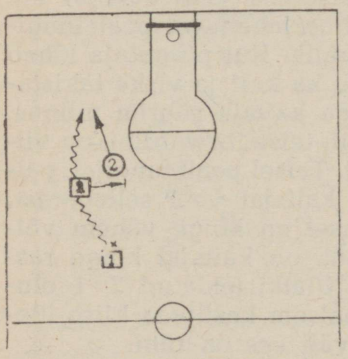
Pilt 82. Olukord 3:2, mida võib vaadelda koosnevana olukorrast 2:1 (a) ja olukorrast 2:2 (b). Olukorras a on palli valdaval ründajal (3) kerge sööta takistamatult ründajale (1), sest kaitsja asub ründajast (1) eemal. Olukord (b): ründajal (3) on palju raskem kui esimesel juhul sööta ründajale (2), sest kaitsja (2) asub ründaja (2) juures.



Pilt 83. Olukord 2:1. Ründaja (2) põrgatab otse kaitsja (1) suunas. Lähenenud umbes 2—3 m kaugusele kaitsjast (1), põrgataja pöördub järsult paremale. Hetk enne seda hakkab liikuma ründaja (1). Ta põikab kaitsja (1) eest läbi ja, liikudes paralleelselt põrgatajaga (2), kaitseb viimast kaitsemängija (1) rünnakute eest.

võimalik vaid eesliikuva ründaja selja tagant. Sellele kaasuvad alati isiklikud vead. Seepärast püüab kaitsja koos esimese forwardiga tagasi tõmbuda. Kirjeldatud olukorra loomiseks peab aga pailita forward alati spurtima otse kaitsja selja taha, sest säärane liikumine viib pealetungi ilma võitluseta otse korvi lähitsooni. Lähitsoonis jääb kaitsjal üle vaid üks tee — rünnata teist, palliga lähenevat pealetungijat, sest taganeda pole enam võimalik. Kui põrgataja läheb üle hüppega pealeviskele, siis peab ka kaitsja viske takistamiseks hüppama õhku. See on aga kaitsja suurim miinus. Ajal, kui kaitsja maandub ja stardib teise forwardini, on viimasel juba ammu pealevise tehtud. Teisel pealetungijal, palliga mängijal on vajalik rünnata kaitsjat veel sellepärast, et saavutada olukorda, kus viimasel on kõige vähem võimalusi söödu läbilõikamiseks. Seda on kaitsjal kõige raskem teha lähivõitluses (pilt 82). Ülalkirjeldatud 2 : 1 olukorra lahendust on kõige ratsionaalsem kasutada kiire ülemineku mängu juures, kus mänguväli ees on tühi.

Teine tüüpiline 2 : 1 olukorra lahendus on näidatud pildil 83. Säärane lahendus on kasutatav siis, kui üks forwardeist, ja nimelt palliga ründaja, on tagumine, korvist kaugemal. Ründaja (2) põrgatab otse kaitsja (1) suunas. Samal ajal lõikab ründaja (1) oma kaitsja ette ja pöördub liikumist jätkates korvi suunda. Sel momendil muudab ründaja (2) põrgatamissuunda ning möödub võitlevast paarist (1, 1) tihedalt ründaja (1) kaitse all. Siin on oluline ründaja (1) tegevus. Kui ründaja (1) läheb kaitsja eest läbi liiga vara, nii et mõlema liikuva ründaja vahele jääb ruumi, siis on kaitsjal võimalik põrgatajat rünnata. Selgub kaitsja ründekavatsus, peab ründaja (2) andma kohe söödu korvi suunas kaitsjast eespool liikuvale ründajale (1). Viimast pole enam võimalik takistada korvile liikumises. Seepärast on ainus tõenäolik kaitsja liikumistaktika lihtsalt unustada ründaja (1) ning ümber (eest) selle minnes püüda takistada põrgatajat. Selle vastu peab aga võitlema ründaja (1). Igal juhul peab põrgataja mitte jääma maha edasiliikuvast võitlevast paarist, vaid liikuma kas nendega koos või neist mööduma. Jääb ta maha, lõpeb võitlus vabaksmängimise eest korvi all otsustamatult ja väikeses ruumis korvi all pöördub kaitsja põrgataja atakeerimiseks. Ründaja (1), olles otse korvi all ja saades söödu, ei eemaldu korvist, vaid tihti isegi tõmbub pisut tagasi pealeviske sooritamiseks. Seetõttu on mõlemad ründajad kaitsjal võrdlemisi lähedal ja tal on neid kergem takistada. Samuti on tal möödaläinud



Pilt 84. Olukord 2:1. Näide ebaõigest lahendusest. Põrgataja (1) põrgatab paarist (2:2) mööda vasakult. Ründaja (2) liigub kaitsja (2) ette. Kaitsemängija taandub koos ründajaga (1) ja lõpetab viimase põrgatamise. Tekib olukord, kus kaitsemängija asub mõlema forwardi ja korvi vahel. Ründemängijad ei saavutanud säärase tegutsemisega läbimurret.

pealeviske korral võrdlemisi soodus positsioon palli saamiseks.

Siinkohal tuleb juhtida tähelepanu ühele, mängus väga tihti kasutatud võttele, õigemini eespoolkirjeldatud võtte puudulikule lahendamisele (pilt 84).

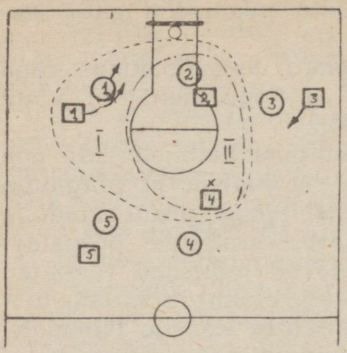
Siin jookseb ründaja (2) lihtsalt oma kaitsjale ette ega liigu põrgataja kaitseks viimase eel kaitsja ja põrgataja vahel edasi. Sel korral võib kaitsja lihtsalt pisut taanduda ja takistada põrgatajat. Tulemuseks on see, et põrgataja pidurdatakse ja kaitsja suhtes jäävad mõlemad ründajad kaitsjast tahapoole. Teiste sõnadega: olukorda ei lahendatud, vaid võitluspaik nihkus mõnevõrra korvile lähemale. Lähiviske saavutamiseks tuleb ründajail alustada võitlust uuesti. Pidurdamine ja sööduvõimaluse ootamine ning uues olukorras ümbergrupeerimine võtab aga palju aega. Selle aja vältel jõuab juurde täiendav kaitsja. Teiste sõnadega: kardetavat läbimurdeolukorda 2 : 1 ei realiseeritud.

Säärast kaitsjale ettejooksmist kasutatakse edukalt kahel juhul: kui võitlus tekib korvialuses tsoonis ja kui kaitsja asub korvi all. Siis tähendab ründaja (2) ettejooksmine lihtsalt oma mehe „surnuks"-võitlemist, kusjuures ründajale jääb paari-kolmemeetriliselt distantsilt vaba pealeviskevõimalus. Teisel juhul luuakse säärase kaitsja ettejooksimisega keskdistantsilistel positsioonidel, eriti ründaja (1) tulipunktides, lihtsalt vaba, takistamatu pealeviskevõimalus.

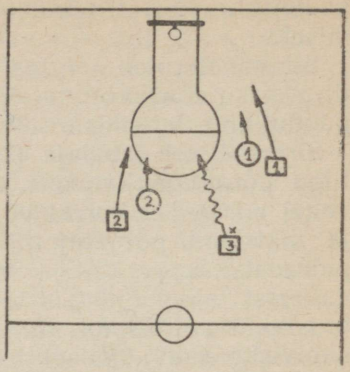
3 : 2 olukord

3:2 olukord esineb peamiselt kiire pealetungi juures. 3:2 olukordi on võimalik leida ka tavalises ründemängus korvi all, kui kogu meeskond on tõmbunud kaitsesse. Kokkusurutud ruumalal on tema eksisteerimise aeg võrdlemisi lühike. Teiseks, üldises saginas on väga ebatõenäolik, et kõik kolm forwardit märkaksid korraga säärast olukorda. Seda pole ka tarvis. Enamail juhtudel valitakse lihtsalt lähem ja soodsam võimalus antud 3:2 olukorrast 2:1 olukorra mängimiseks, kusjuures mängust mitte osa võttev, oma positsioonilt kõrval asuv forward võitleb lihtsalt oma kaitsja „surnuks" (pilt 85).

Samal ajal on ruumi kolme forwardi koordineeritud tegevuseks võrdlemisi vähe. Kõigil neil põhjustel on ründe-



Pilt 85. Punktiiriga 1 on korvi suunas näidatud olukord 3:2. Selles peitub, näidatud topeltpunktiiriga II, olukord 2:1 ründajate (2, 4) vahel. Kõige lihtsam olukorra lahendamise moodus on see, et ründaja (4) kasutab ründajat (2) 2:1 olukorra lahendite saamiseks. Ründaja (1) selle asemel, et taotella ründajalt (4) söötu, võitleb lihtsalt oma kaitsja „surnuks", s. o. liigub sääraselt, et kaitsja (1) ei pääse otsustaval momendil segama võitlust 2:1 olukorras.



Pilt 86. Tüüpiline 3:2 olukord ja selle lahendamine. Kõik ründajad liiguvad otse korvi suunas Põrgataja (3) püüab igal juhul tungida korvini kahe kaitsja vahelt. Säärases olukorras, ükskõik kumma kaitsemängija ataki korral, on põrgatajal hea sööduvõimalus vabaksjäänud ründajale.

mängus vastase kaitsesüsteemis tekkivaid 3 : 2 olukordi kui iseseisvaid taktilisi olukordi väga raske lahendada ja seetõttu ka täiesti tarbetu vaadelda ja analüüsida. Säärased lahendused pole praktikas rakendatavad. Hoopis teine lugu on siis, kui kiirpealetungi tagajärjel, alates juba keskjoonest, tekib 3 : 2 olukord.

Täpselt, nagu 2 : 1 olukorra lahendamise juures, on siingi võitluse edukaks lõpetamiseks vajalik teatavate tingimuste täitmine. Nagu iga ründeolukord, mis sisaldab läbimurdevõimalusi, eksisteerib vaid lühikest aega, on see tõde maksev ka 3 : 2 olukorras. See tingib kõige kiiremat ja lihtsamat tegutsemist ründemängijate poolt, et mitte kaotada aega.

Üht iseloomulikumat 3:2 olukorda kujutab pilt 86. Säärane olukord tekib sageli, kui pall pärast hankimist lähetatakse

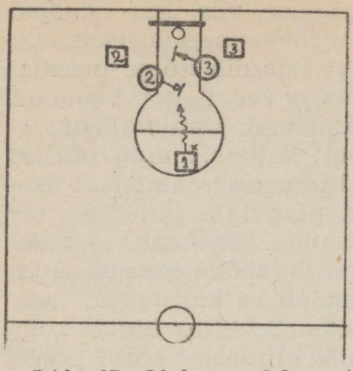
kiiresti väljakule. Ründaja tegutsemise viis, kui kaitsjad asuvad korvist eemal ja enam-vähem paralleelselt, on alati ühesugune. Palliga ründaja (1) stardib kõige otsemat teed, igal junul aga kahe kaitsemängija vahelt, korvi suunas. Samas suunas, kuid väljastpoolt kaitsjaid, stardivad ründajad (2) ja (3). Startides väljastpoolt kaitsjaid ning püüdes neist ette jõuda ei suru nad oma liikumisega kaitsjaid üksteisele lähemale. See oleks vaid põrgataja liikumise tee takistamine ja sisult ainult ajaviitmine. Tähendab, säärases olukorras ei taotle ründajad (2) ega (3) söödu saamist. Etteruttavate ründajate (2, 3) tõttu taandub ka kaitsepaar, tegemata katset põrgataja takistamiseks. Seetõttu liigub kogu grupp forwardite poolt dikteeritud kiirusega korvi poole. Juhul aga, kui üks kaitsjaist kavatseb põrgatajat atakeerida, tekib tüüpiline 2 : 1 olukord, mille põrgataja lahendab lihtsalt sööduga vabaksjäänud ja eesliikuvale forwardile. Seda aga kogenud kaitsja ei tee ja eriti veel 3 : 2 olukorras.

Lähenemise vältel korvile püüab põrgataja ennetada kaitsjaid, pääseda neist ette. Tavaliselt aga hoolitsevad kaitsjad uue, veel kiirema taandumisega selle eest, et seda ei toimuks. Valesti teevad aga need põrgatajad, kes seavad oma tempo kaitsja taandumiskiiruse järgi, kartes kahe kaitsja vahelt läbi murda. Sellega aeglustub kogu liikumine ning säärast forwardit, kes on kaotanud tempo, ründab või vähemalt ähvardab rünnata kaitsja kergemini. Ainus õige viis, nagu mainitud, on põrgatajal see, kui ta „millestki hoolimata" püüab läbi murda.

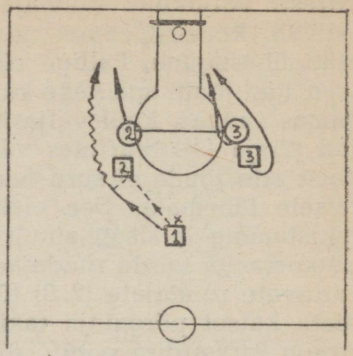
Liikumine lõpeb, välja arvatud põrgatajal, siis, kui mõlemad eesliikuvad ründajad (2 ja 3) on jõudnud soodsasse viskepositsiooni mõlemal pool korvi.

Siin mõned sõnad ründajate (2, 3) asetuse kohta. Nende kohta on maksev sama juhend, mille kohaselt nad tegutsesid korvile lähenemisel. Nad ei tohi tõmbuda teineteisele liiga lähedale. Sellega koondavad nad kaitse kokku ja põrgataja ei pääse keskelt läbi. Forwardite kokkutõmbamine, koondamine korvi all kergendab suurel määral kaitse tegevust (pilt 87). Sellega loovad nad kahest kaitsjast tegutseva süsteemi.

Säärane süsteem, kuigi ta ei tõkesta täielikult, siis vähemalt tekitab pikemavältelise võitluse lähiviskevõimaluste



Pilt 87. Olukorras 3:2 on jõutud korvi alla. Algab otsustav faas. Ründajad (2) ja (3) ei tohi liiga kokku tõmbuda, nagu on näidatud skeemil. Esiteks see raskendab põrgataja olukorda juhul, kui üks kaitsjatest teda atakeerib. Teiseks, kaitsja (3) võib pisut varem, kui kaitsja (2) ründab põrgatajat (1), tõmbuda umbes ründajate (2, 3) keskele. Ründajate (2, 3) lähestikku asetuse tõttu on kaitsja (3) võimeline ründama nii ühte kui teist neist kahest ründemängijast juhul, kui põrgataja püüab kaitsja (2) ataki puhul sööta ükskõik kummale neist.



Pilt 88. Olukord 3:2. Blokkmängu kasutamine ja selle ebasoovitav tagajärg vastavalt tekstile.

loomisel. Nimelt asub kaitsja (3) sel korral enam-vähem kesksele positsioonile, kust tal on võimalik rünnata ükskõik kumba söötu saavat ründajat. Kaitsja (2) aga läheb atakeerima põrgatajat. Teeb põrgataja üleshüppe ja viskeähvarduse ning söödab sealt, siis on kaitsjal (3) küllalt aega reageerimiseks, et saavutada võrdlemisi teravat võitlust palli püüdmise pärast ükskõik kumma ründajaga. Tekib viivitus, kus üks ründaja söödab teisele, kuid lähiviskevõimalust pole kaitse kergema liikuvuse tõttu kerge saada. Ajaline viivitus aga likvideerib saabuva täiendava kaitsja tõttu olukorra.

Seejärel on tõeline lahendus põrgataja pealevise juhul, kui kaitsja (2) tõttab teda atakeerima.

Möödaläinud pealeviske juures on kaitsjal, kes asub kolmnurga sees, palli hankimiseks soodsam positsioon.

Säärast olukorda on võimalik vältida sellega, et ründajad (2—3) ei tõmbu korvi alla kokku, vaid kumbki, jäädes soodsasse viskeasendisse, asub umbes 2,3—3,5 m korvist eemal,

kõrval. Siis tõuseb vahemaa ründajate (2,3) vahel 5—7 meetrini ning kaitsja (3) pole enam võimeline mõlemat ründajat edukalt takistama. Kui ta atakeerib palli saanud ründajat (2), siis on sel alati võimalik sooritada oma positsioonist pealeviset. Juhul aga, kui kaitsja (3) on kiirem, pole raske anda söötu ründajale (3). Teda aga ei suuda keegi takistada.

Ründava kolmiku võimalused suurenevad tunduvalt siis, kui põrgataja on palliga tihdalt taganeva kaitsepaari kannul. Siis pole kaitsjatel aega peatuda ega ümber pöörata, vaid üks neist peab jooksul atakeerima põrgatajat. Sel korral põrgataja poolt antud sööt jõuab ründaja (2) kätte küllalt vara, et viimane, kes pole sageli veel jõudnud pidurdada, saavutab lähiviske.

Täiesti väär on keskväljakul tekkinud 3 : 2 olukorras ründaja (1) söötmine ründajale (2) või (3), millega ta taotleks blokkjooksu. Sel korral söödu saanud ründajat kaitsev mängija lihtsalt taandub paari meetri võrra. Blokki jooksev ründaja (1) saab palli ja jätkab liikumist. Ründaja (1) arendas ise võrdlemisi suurt kiirust ja liikus kiiresti edasi korvi suunas, s. o. tegutses nii, nagu tingib olukord. Kuid ründaja (1) sööduga võeti liikumise võimalus blokkpalli söötvalt teiselt ründajalt (2), kes ei saanud liikuda palli valdamise vältel korvi suunas (pilt 88). Tekkis olukord, kus ründaja (2), asudes kaugemal tagapool kui pall, jäi olukorra juhtimisest välja. Teiste sõnadega: tekkis tasakaalustatud olukord 2 : 2. Viimane kestab niikaua, kui ründaja (2) kas saab palli või jõuab pallist ettepoole.

Söödu puhul võib olla ka veel teine lahendus. Nimelt ründaja (2) ise pöördub põrgatama korvi suunas. Siin on ründajad oma tegevusega läbimurdeolukorrast 3 : 2 loonud tasakaalustatud 2 : 2 olukorra, kuivõrd söötja (1) jääb kaugele tahapoole. Ka see on suur ja täiesti asjatu ajakaotus, oma taktiliste eeliste mahamängimine ja oma võimaluste raiskamine. Selle vaatlusega peaksid lugejale olema juba selgunud säärase 3 : 2 olukorra lahendamise põhitingimused. Need on lühidalt järgmised:

1. Olukord 3 : 2 eksisteerib nii kaua, kui palli valdab vaba, kõige tagumine forward.

2. Söötmine selles olukorras on aja raiskamine ja olukorra likvideerimine.

3. Ainus õige põrgataja ründetee on keskelt kahe kaitsja vahelt korvi suunas.

4. 3 : 2 olukord tuleb säilitada muutmatult lähenemise vältel korvile, tähendab, kõik ründajad peavad liikuma korvi suunas ja ennetama kaitsjad, viimaseid seejuures kokku surumata.

5. Põrgataja peab püüdma võimalikult kiiresti järele jõuda või isegi läbida taanduva kaitsepaari vahelt.

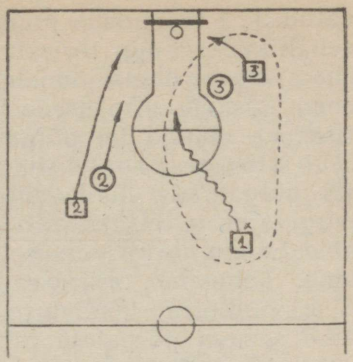
On huvitav, et sageli olukorra analüüs ja selle tinglikkuse põhjuste selgitamine mitte ainult kõrvaldab vead olukorra lahendamisel, vaid viitab isegi uutele võimalustele.

Põhimõtteliselt on ju alati siis, kui on tasakaalustatud 2 : 2 olukord ja kui tagapoolt tuleb kolmas vaba ründemängija, võimalik luua teadlikult 3 : 2 olukorda sellega, et pall söödetakse tagasi vabale mängijale ja edasine käitumine toimub vastavalt 3 : 2 olukorra lahendamisele.

Sääraseid olukordi tekib mängus sageli, kuid väga harva kasutatakse nende lahendamiseks 3 : 2 olukorra võtteid.

Tavaliselt püütakse mängida blokkmängu, mis, nagu eespool nägime, on ebaõige lahendus, või palli saanud forward püüab läbi murda mitte keskelt, vaid ühest äärest. Seegi, nagu lühikese vaatluse järele näib, pole õige lahendus, sest ta ei kasuta kaitse seisaku nõrkust. Kahe kaitsja nõrkuseks, kes seisavad enam-vähem ühel joonel risti väljakuga, on nende vahe. Viiks pikale siinkohal selle väite tõestamine. Iga kahe kaitsja vahelt ründav forward lõhub omamoodi kaitsesüsteemi, mille mängijad on võimelised üksteist abistama, kaheks iseseisvalt tegutsevaks üksikkaitsjaks. Seda lõhkumist suudavad kaitsjad tõkestada vaid kokkutõmbumisega. Sellega väheneb aga nende poolt kaetav kaitstud pindala. Kolmas ja tavaline olukord tekib sellega, et pallita ründajad (2, 3) ei tõmba ennast lahti korvi suunas oma kaitsjaist. Seetõttu kaitsjad ei hakka liikuma ja juhul, kui põrgataja tungiski kahe kaitsja vahele, on tal raske külgsuunas, vastu ataki suunda sööta. Jõuab sööt pärale, puudub söödu saanud ründajal (2) või (3) vajalik edumaa. Seepärast seisatubki põrgataja ning olukord lahendatakse kas kaugviskega või sageli isegi rumalamalt: kolmas kaitsemängija jõuab pärale.

Pilt 89. Olukord 3:2 sisaldab 2:1 olukorra kasutamise võimalust.



Ülaltoodud arutlus viitab uutele seni kasutamatuile võimalustele, mis tekivad isegi kaitsesüsteemi sees tüüpiliste olukordade põhimõtete selgitamisega.

Alati ei teki 3 : 2 olukorrad sääraselt, kus kaitsepaar asub enam-vähem ühel joonel, vaid üks võitlevatest paaridest on jõudnud kaugele ette peaaegu korvi alla (pilt 89).

Siin on mitmesuguseid võimalusi olukorra lahendamiseks. Ennekõike paistab silma võimalus sellest 2 : 1 olukorra valikuks. Seda on võimalik teha. Siinkohal peatume aga 3 : 2 olukorra kui terviku lahendamise juures. Nagu eelmiselgi korral, on siingi maksev põhitõde kiiruse mõttes. Samuti tekivad söötmisega asjatud ajakulud ning 3 : 2 olukorra muutumine 2 : 2 olukorraks. Tähendab, ründaja (1) põrgatab nagu ennegi palliga korvi poole. Tekib huvitav olukord, kui ründaja (2) pöördub, et startida samuti, kui esimese lahenduse puhul paralleelselt külgjoonega. Nüüd peab ka kaitsja (2) pöörduma ja järgnema. See teeb talle raskeks palli jälgimise. Kui põrgataja aga nüüd läheb otsesuunas korvile, siis on kaitsjal (2), laveerides söödujoonel, ründajast (2) võimalik jääda tunduvalt kaugemale. See aeglustaks põrgataja edasiliikumise kiirust. Olukord muutub aga tunduvalt, kui põrgataja ei stardi mitte otse korvi, vaid kaitsja (2) suunas. Tekib tuntud 2 : 1 olukorrale iseloomulik ähvardav seis. Atakeerib kaitsja (2) põrgatajat, saab ründaja (2) palli. Seepärast säärast atakki kaitsja poolt ei tule. Põrgataja, püsides tihedalt taanduva kaitsja kannul ja pisut keskväljaku poolel, on soodsamas olukorras kui varemvaa-

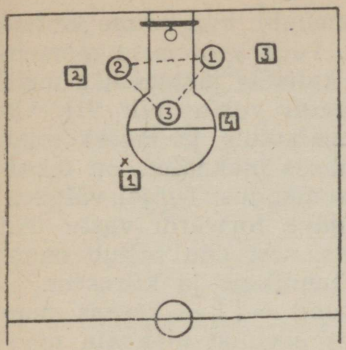
datud 3 : 2 lahenduse juures. Kaitsja (2) ei saa teda säärasest liikudes kuigi tõsiselt takistada. Jõuab aga kaitsja (2) enam-vähem ühele joonele kaitsjaga (3), pöördub põrgataja enam keskele, et pääseda lähiviskele. Säärases olukorras ei riski ka kaitsja (3) põrgatajat tõsiselt atakeerida, sest ta asub viimasest suhteliselt kaugel. Aeg, mis kulub kaitsjal (3) põrgatajale lähenemiseks, on küllaldane, et hoiatada põrgatajat, ja teiseks jääb kaitsja (3) oma ründajast (3) kaugele. Söödu korral viimasele ei saa ta pealeviset enam takistada. Tähendab, säärases seisundis jäävad maksma kõik 3 : 2 olukorra lahenduse põhitingimused. Uus on siin vaid see, et põrgataja rakendab siin talle lähema kaitsja suhtes 2 : 1 olukorra lahenduse ähvarduse. See loob pealetungivale poolele (eeldusel, et ründaja (2) õigeaegselt ja kiiresti stardib) korvialusel otsustaval momendil mitmed eelised, kuivõrd ta ei anna aega ühele kaitsjale ümberpööramiseks. Selle võtte tõttu ei saa kaitsemängijad otsustaval momendil koordineerida oma tegevust.

3 : 2 olukorra põhjalik analüüs ja ühtsete tegutsemispõhimõtete leidmine on eriti olulise tähtsusega korvpallimängu praegusel arenemisjärgul. Meeskonnad, kes taotlevad kiirpealetungi, satuvad keskväljakul alati 3 : 2 olukorda. Seepärast on 3 : 2 olukordade põhjalik tundmine ja kolme forwardi üheaegne tegutsemine kiire pealetungi edukuse põhialuseks.

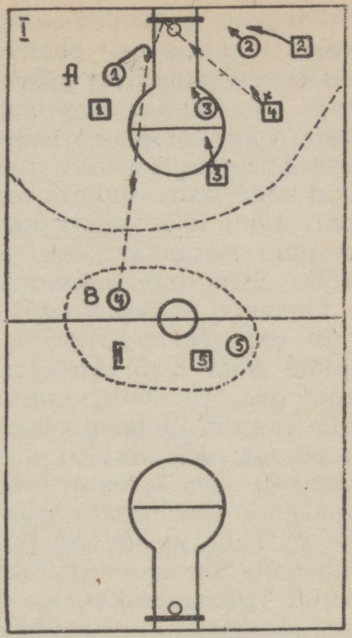
4 : 3 ja 5 : 4 olukorrad

Olukorrad 2 : 1 ja 3 : 2 on säärased, mis võimaldavad arendada kiirpealetungi. Seevastu olukorrad 4 : 3 ja 5 : 4 seda ei võimalda. Vaatleme esmalt kaitse taktikat 4 : 3 olukorras.

Kaitsekolmik loobub sel juhul mees-mehe kaitsetaktikast ja loob korvi ümber kolmest kaitsjast koosneva maaala kaitsesüsteemi. Kaitse tegevuse sihiks on siin läbimurrete ja lähivisete takistamine (pilt 90). Mõnel erineval juhul takistatakse ka keskpositsioonilisi pealeviskeid. Selles süsteemis mängides saab väga hästi likvideerida läbimurdeid ja lähipealeviskeid.



Pilt 90. Olukord 4:3. Kaitsev meeskond kujundab selles olukorras kolmest mängijast koosneva maa-alakaitse, millega ta edukalt tõrjub lähiviskekatsed.



Pilt 91. Lahtise mängu tekkimise ja kontrarünnaku andmine ründeolukorrast 4:3 kaitsvale meeskonnale keskpositsioonilise pealeviske kasutamisega.

Maa-alakaitset ei saa murda kiirusega. See on üldine, karmides kogemustes kristalliseerunud tõde. Seepärast tuleb kiire pealetung alati siis, kui kolm kaitsemängijat on saabunud tagasi, lugeda lõpetatuks. Tekkinud maa-alakaitse tõttu, kuigi ollakse arvulises ülekaalus, ei ole rakendatavad mees-mehe kaitsemängu murdmise võtted.

Neil põhjustel tekibki ründava meeskonna tegevuses alati seisak.

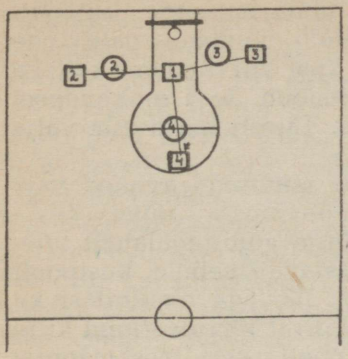
Pealetungivale meeskonnale jääb tavaliselt kasutada rida võimalusi keskpositsioonideks, s. o. 4—6 m distantsilisteks pealeviseteks.

Seda võimalust kasutavad häid keskpositsioonilisi viskeid ja füüsiliselt kiireid ning vastupidavaid mängijaid omavad meeskonnad. Pealevisete sooritamine säärastel olukordadel teeb mängu kiireks ja lahtiseks. Selle põhjuseks on asjaolu, et maa-alakaitset mängivad ja korvi lähikonda koondunud kaitsemängijad hangivad peaaegu alati tagalaualt põrkuva palli endale.

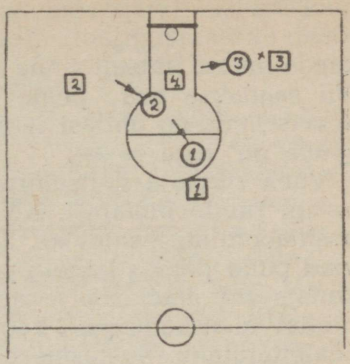
Oletame, et pealevise tehti momendil, kus kolme kaitsja vastu tegutses neli pealetungijat. Palli kaotamise momendil on pealetungival meeskonnal kaitsele jäänud üks mängija kahe kaitsemeeskonna forwardi vastu (pilt 91). On vaja vaid üht kiiret söötu keskväljakule ja meeskonnal, kes äsja tungis peale, olles arvulises ülekaalus, on tekkinud väga täbar olukord oma kaitsemängus. Tühjal väljakupoolel on üks kaitsja kahe ründava forwardi vastu. Nii muutub mäng lahtiseks ja kiireks, sest edu sõltub ennekõike mängijate individuaalsest tehnikast ja kiirusest.

Oletame, et pealetungiv meeskond — □ — kaotas mängust osa võtvas grupis I, omades arvulist ülekaalu mängijate näol 4 : 3, keskpositsioonilise pealeviske tagajärjel palli (pilt 91). Palli noppis tagalaualt kaitsja A. Kiire soot B-le muutis momentaanselt olukorra. Äsjane kaitsemeeskond, omades arvulist ülekaalu grupis 2 olukorraga 2 : 1, arendab väga kardetavat kiirpealetungi vastase korvile. Tavaliselt ei jõua seda rünnakut pareerida ükski kaasmängijaist grupis I. Iga pealetungiolukord, kus pealetungijate arvulise ülekaalu juures sooritatakse keskpositsiooniline pealevise, annab kaitsemeeskonnale palju parema kontrarünnaku võimaluse. Säärane käsitlusviis annab alati lahtise mängu. Õige olukorra lahendus grupis 1 on pealetungijate arvulise ülekaalu rakendamine läbimurde sooritamiseks ligiviskele pääsemiseks. Keskpositsiooniline vise on mõeldav vaid juhul, kui kaitse koguneb korvi alla ja kolm forwardit läheb tagalaualt põrkuvale pallile järele. Sel juhul puudub mängijate kuhjumise tõttu kaitsjal, kel õnnnestubki saada tagalaualt palli, tavaliselt vaba võimalus palli söötmiseks gruppi II. Viivitus, mis tekib võitluses palli pärast, annab ühele pealetungijale aega tagasitõmbumiseks.

Selle kõrval on olemas teine lahendamise moodus: kaitsekolmiku keskele, korvi alla tõmmatakse neljas, vaba ründaja, näiteks ründaja (4) (pilt 92). Seega luuakse ähvardus keset kaitsesüsteemi. Selle tõrjumiseks peab üks kaitsemängijaid tõmbuma korvialust ründajat katma (pilt 93). Sellega saab üks ründajaist vaba viskepositsiooni. Kaitse võib rakendada ka teist moodust. Ta tõmbab lihtsalt kaitsesüsteemi niivõrd kokku, et iga või vähemalt kaks kaitsemängijat, kelle vastas väljaspool kaitsesüsteemi asuvad pallita



Pilt 92. Olukord 4:3. Kaitsva meeskonna 3-liikmelise maa-alakaitse murdmine tugipunkti (1) loomisega maa-alakaitse sisemuses. Ründav meeskond loob igale väljaspool kaitsesüsteemi seisvale mängijale keskmängija (1) kaudu 2:1 olukorra.



Pilt 93. Olukord 4:3. Kaitsesüsteemi tüüpiline asetus juhul, kui pall on äärel. Tõkestatakse palli valdav ründaja (3) ja blokeeritakse söötmise võimalused ründajaile (4) ja (1). Lahendamise võimalusi on käsiteldud tekstis.

ründajad, on hädaohu korral võimelised ründama keskmängijat. Vaba mängija toomine kaitsesüsteemi keskele korvi lähedusse halvab tugevasti säärase kaitsesüsteemi tõhusust. Kaitsemängijad, kelle tähelepanu oli enne suunatud vaid väljaspool kaitsesüsteemi toimuvale ründajate tegevusele ja kelle „seljatagune" oli kindlustatud, peavad jaotama oma tähelepanu ja seoses palli liikumisega muutma pidevalt oma asendit, et tõrjuda pealeviske- ja sööduähvardusi keskmängijale.

Ründava poole ülesandeks on eespoolmärgitud põhjusil kindla pealeviskevõimaluse saavutamine. Kui keskmängijale pole võimalik sööta selleks, et ta teeks lähiviske, siis võib keskmängijat, eriti kui ta on pikk, kasutada edukalt söödu jaotamiseks. Üks talle lähedalolevaid kaitsemängijaid atakeerib püüdmise juures keskmängijat kindlasti. Tavaliselt on see atakk edukas ainult sel korral, kui keskmängija hakkab kõrge söödu juures palliga alla kukkuma, maanduma. Atakeeriv kaitsja, kes hakkas liikuma keskmängija suunas juba palli õhus olles, eemaldub oma, väljas-

pool kaitseformatsiooni seisvast ründajast enne, kui pall jõuab keskmängijani. Seetõttu võib viimane palli ühe käega lükata lihtsalt sinna suunda, kust tuli ründama kaitsja. Nii saadakse hea pealeviskepositsioon 3—4 m kaugusel korvist, mis on ühtlasi takistamatu. Täiesti korvi alla välja jõuda on väga raske.

Vaba ründaja kaitseformatsiooni viimisega avaneb veel teisigi ründevõimalusi. Kõigepealt on lubatav nüüd keskpositsiooniline pealevise. Keskmängija võib tagalaualt tulevaid palle jagada kahele poole, vastavalt sellele, kustpoolt kaitsja tuli hankima tagalauapalle. Sellega on ühtlasi ka ründav meeskond palli kaotamise korral likvideerinud kiire pealetungiohu vastasmeeskonna poolt, sest keskmängija tõttu tekib alati võitlus tagalauapallide pärast, mis annab aega tagasitõmbumiseks.

Tehniliselt arenenud, hea ja kiire sööduoskusega meeskond võib siin kasutada teisigi võtteid hea pealeviskevõimaluse saamiseks (pilt 93).

See kujutab kaitse tüüpilist asetust kolmnurkses maa-alakaitses juhul, kui pall asetseb äärel. Ründaja (3) võib siin rakendada 2 : 1 olukorra taktika põhimõtet, läheneda kaitsjale (3) niipalju, et tekib lähivõitlus. Sel korral on tal võimalik sööta:

a) põrkepalliga otse, otsjoone ja keskmängija (4) vahelt ründajale (2). See moodus on kasutatav juhul, kui kaitsja (2) tungib keskmängija (4) ette. Sel korral blokeerib ründaja (4) kaitsja (2) tagasiliikumise;

b) sööta keskmängijale (4) otsjoonepoolsesse külge. Viimane võib: 1) taotella haakviset paremalt või 2) mis on parem moodus, saata palli vasakult küljelt lühikese lükkega ründajale (2).

Tuleb märkida, et seis 4 : 3 pole alatise, vaid hetkelise iseloomuga. Seepärast tuleb tegutseda kiiresti. Vastavalt sellele tuleb kasutada kõige lihtsamaid ja kiiremaid lahendusi.

Põhjus, miks tänapäeval mängudes 4 : 3 olukord jääb peaaegu alati ründava meeskonna poolt kasutamata, on see, et ründajad ei taipa, et sel juhul on tegemist maa-alakaitsega ega vii kaitseformatsiooni sisemusse kiiresti oma neljandat, vaba mängijat.

Kuivõrd 4 : 3 olukord võib sageli tekkida kiirpealetungitaotluse juures, siis selle mängu jätkuna peab kiirpealetungi taõtlev meeskond tundma küllaldaselt 4 : 3 olukorra iseloomu ning selle lahendamise võtteid.

Põhjalikult erinev on 5 : 4 olukord. Siin kaitse ei ehita enam puht maa-alakaitset, vaid rakendab juba mees-mehe maa-alakaitset, mida edaspidi nimetame kombineeritud kaitsesüsteemiks. Siin kaetakse mängijad vaid kaitsetsooni, formatsiooni sisemuses. Väljuvad ründajad aga formatsiooni piirkonnast, jääb kaitsemängija oma tsooni piirile valvele. Seetõttu kaitsesüsteem kui tervik hoiab kokku ning jätab vabaks alati kaugema, kõige vähem kardetava mängija ega luba enam rakendada tavalisi eriolukordade lahendamise võtteid. Seetõttu tänapäeval ei oma 5 : 4 olukord alati mitte erilisi soodustusi läbimurrete mõttes, vaid need on saavutatavad ikkagi süsteemi kui terviku lõhkumisega koos, missugune aga tuleb vaatluse alla hiljem. Kahtlemata tähendab 5 : 4 olukord alati soodustust pealetungiks neil juhtudel, kui ei kasutata kombineeritud kaitsesüsteemi. Sel korral tuleb leida lihtsalt 5 : 4 olukorrast sobivamad 3 : 2 või 2 : 1 olukord ja läbimurded saavutatakse nende olukordade lahendusvõtete kasutamisega. See on ka arusaadav, sest nelja mängija ühtne tegevus tähendab liikumise ja ajastamise mõttes kogu meeskonna poolt kätteõpitud kombinatsiooni, mida vastavalt eriolukordadele tuleks hulgaliselt õppida. See oleks aga mõttetu, sest sääraste kombinatsioonide koostamisel kasutataks nii või teistsugusel kujul 3 : 2 või 2 : 1 olukordade lahendamise taktilisi võtteid.

B. KAITSEMÄNG ERIOLUKORDADES

Kaitsemäng 2 : 1 olukorras

Tuleb alguses kohe märkida, et läbimurdeolukordades 2 : 1, 3 : 2 ja 4 : 3 on kõik soodsad võimalused ründavale poolele, kui ründav pool vaid kasutab õigesti oma taktilisi eeliseid. Kaitsja võib pretendeerida neis olukordades vaid sellele, et ründajad eksivad, ei käitu õigesti, mida loomuli-

kult kaitsja püüab omalt poolt kõigiti soodustada. Kõigis nendes olukordades on kaitsja põhiliseks taktiliseks eesmärgiks aega võita, lükata läbimurde algust edasi kas või mõne sekundi võrra. Sellest on sageli küllalt, et täiendavad kaitsemängijad jõuaksid kohale ja tasakaalustada sisu olukorra. See on säärastes olukordades kaitsja motoks. Loomulikult on aktiivse kaitse võtted siinkohal täiesti sobimatud enk sus rakendatavad hetkil, kui täiendavad kaitsjad jõuavad kohale. Seepärast ei saa kaitsel asuvad mängijad enam mitte mängida puhast mees-mehe kaitsemängu, kuivõrd see annab vaba liikumise võimaluse ühele arvuliselt ülekaalus olevale ründemängijale. Kaitse loobub neil kordadel säärasest kaitsemängust.

Võitluses kahe forwardi vastu on kaitsemängijal ründetempo vähendamine kõige tähtsam. Ründetempot on võimalik korvile lähenemisel vähendada ainult põrgataja pidurdamisega. Ainus võimalus, mis selleks on olemas, on petteatakk põrgatajale. Õnnestub sellega põrgatajat pidurdada või koguni põrgatamine lõpetada, on kaitsemängija saavutanud olulise eelise. Petteatakk on seotud hädaohuga võimaldada põrgatajale söötmist ees liikuvale ründajale. Selle vältimiseks peab kaitsemängija pärast petteatakki kohe kiiresti taanduma, õigemini kull eesmise forwardi juurde tagasi hüppama. Suudab kaitsja seda teha õigeaegselt, siis õnnestub tal ka läbi lõigata põrgataja poolt kiirustavalt antud söötu. Ka siis, kui põrgataja, nähes, et esimene forward on kaetud, ei anna söötu ette, on olukord kaitsjale palju kergem. Põrgataja peatatakse 4—5 m kaugusel korvist. Kaotanud põrgatamise õiguse, jääb talle vaid söötmise või pealeviske võimalus mängu arendamiseks. Kuivõrd kaitsja likvideeris söötmise võimaluse ette, jääb forwardile ainus võimalus — pealevise. Tavaliselt sääraselt peatatud forwardid, kes lootsid lähiviske saamist, kõhklevad mõne hetke pealeviskega. Kõik see on aga aja võitmise mõttes plussiks kaitsemängijale. Pealeviset säärasest positsioonist ta takistama ei hakka. Tema ülesandeks on vaid lähiviske takistamine ja aja võitmine.

Petteataki tegemine pole alati võimalik. Juhul, kui kaitsja teeb selle liiga vara, asudes korvist 4—5 m eemal, ei jõua ta enam esimesele forwardile järele ega suuda talle anta-

vat söötu tõrjuda või vahelt kinni püüda. Õige moment säärase petteataki sooritamiseks avaneb siis, kui esimene forward on jõudnud soodsasse pealeviskepositsiooni korvi all, kus ta peatub. Siis ei muutu vahemaa esimese forwardi ja kaitsja vahel liiga suureks.

Neil juhtudel, kus petteatakki ei tehta või kus sellega ei õnnestu põrgatajat peatada, tekib korvialuses lähitsoonis otsustav võitlus. Siin on iga pealevise ühtlaselt kardetav tabavuse mõttes. Siin tuleb pealeviskajat atakeerida alati. Seda kergendab mõnevõrra tekkinud positsioon. 2 : 1 võitluse lõppfaasis on kõik kolm koondunud korvi alla kokku, mõlema forwardi kaugus teineteisest on vähenenud tugevasti ja kaitsemängija asub nende keskel. See võimaldab, eriti siis, kui kaitsemängija on pikk, sageli söödu korral õigeaegselt jõuda ühe forwardi juurest teise juurde.

Üldiselt sõltub säärane lähivõitlus täiesti mängijate võimeist, kes sellest mängust osa võtavad. Seepärast on täiesti võimatu siin anda mingit tegevusjuhendit, mis maksaks igas olukorras. Säärast pole olemas. Küll tuleb aga rõhutada seda, et kaitsemängija, kelle süü läbi tekkis 2 : 1 olukord, ei tohi kunagi pärast forwardi läbimurret, s. o. 2 : 1 olukorra tekkimist, lüüa käega ja vaadata olukorrale kui lootusetule. Ka tema peab viivitamatult startima. Sageli tehakse sääraste kaitsemängijate poolt viga selles, et püütakse iga hinna eest järele jõuda oma forwardile. Tegelikus olukorras on see sageli võimatu. Kaitsja peab püüdma, tähele panemata vahepealseid olukordi, jõuda kõige kiiremas korras korvi alla, sagedamini aga taotlema katta esmajoones mitte põrgataja püüdmist, vaid teist eespoolseisvat forwardit. Viimase juurde jõutakse sageli kiiremini. See vabastab teise kaitsemängija 2 : 1 olukorra tinglikkusest. Ta võib palju julgemini atakeerida põrgatajat. Säärast käsitlusviisi õigustab 2 : 1 olukorra lahendamise taktika ründavate forwardite poolt, kes mängivad ennekõike lähiviske võimaluse loomiseks. Iga pidurdamine ja viivitus ning sööt viidavad sageli küllalt palju aega selleks, et täiendav kaitsemängija jõuaks pärale. Seetõttu ei seisne läbimurdeolukordade likvideerimisel kaitse poolt ainult tõrjetaktika kasutamises, vaid samavõrra kiires täiendava kaitsja juurdetoomises. Neil juhtudel, kui tekib 2 : 1 olukord, ei ole selle likvideerimi-

sest kohustatud osa võtma ainuüksi oma forwardit läbilasknud kaitsemängija, vaid iga teine läbimurdjale lähemal olev kaitsemängija ka siis, kui ta katab oma forwardit.

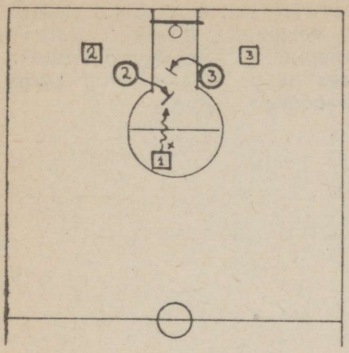
Niipea, kui seda tehakse, muutub 2 : 1 olukord 3 : 2 olukorraks. Viimane on aga kaitse mõttes kergem kui 2 : 1 olukord. Loomulikult on see maksev põhimõttena, mille rakendamine toimub vastavalt antud momendi olukorrale väljakul.

Kaitsemäng 3 : 2 olukorras

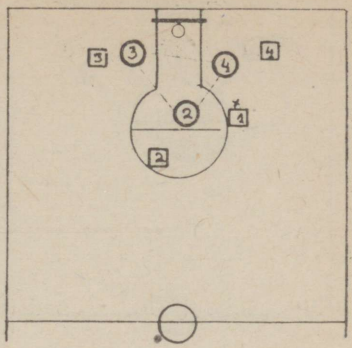
Kaitsemängu põhimõtted 3 : 2 olukorras ei erine millegagi teistest ja eespoolvaadeldud 2 : 1 olukorra taktikast. Kaitse peamiseks sihiks on võita aega ja, mis on niisama tähtis, taanduda õigeaegselt korvi lähitsooni juhul, kui ajaviitemäng ründaja, põrgataja peatamiseks ei õnnestu. Tuleb hoiduda ühest kardetavamast momendist, mis tekib sellega, et kaitsemängijad hilinevad taandumisega ja saabuvad korvi lähitsooni n. ö. „rünnakuga kukil". Säärases olukorras pole neil aega õieti pöörduda ja sisse võtta paremaid positsioone. Kaks kaitsjat ei saa mahti oma tegevuse koordineerimiseks. Suudavad nad aga õigeaegselt paikneda, siis tekib järgmine olukord (pilt 94).

Siin on pikema kaitsja, oletame (2), püüdeks ähvardusega pidurdada põrgataja (1). Kui seda ei toimu, vaid järgneb sööt ründajale (2), on pikem mängija oma pikkuse ja ulatavuse tõttu võrdlemisi kiiresti katmas ründaja (2) pealeviskeähvardust. Samal ajal tõmbub pisut palli suunas ka kaitsja (3), et luua paremaid võimalusi ründajale (2) antud söötude läbilõikamiseks. Läheb sööt ründajale (3), asub atakeerima kaitsja (3), kusjuures kaitsja (2) tõmbub pisut palli suunas ette, luues endale parema positsiooni.

Kõige nõrgem on kaitsepaari omavaheline koostöö sel korral, kui pall on ründaja (1) käes. Siis ei saa kaitsjad teineteist kuigi palju abistada. Põhjuseks on see, et ründaja (1) atakeerimise korral ei ole teise kaitsja jaoks säärast positsiooni, kust ta jõuaks õigeaegselt takistama nii ründajat (2) või (3), sest viimased asuvad suhteliselt teineteisest kaugel.



Pilt 94. Kaitsemäng olukorras 3:2 vastavalt tekstile.



Pilt 95. Kaitsemäng 4:3 olukorras vastavalt tekstile.

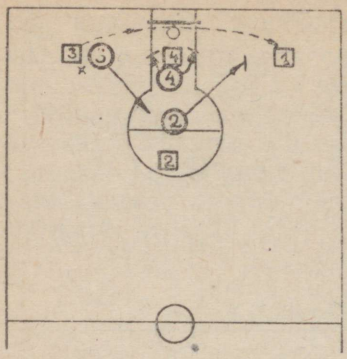
Kaitsemäng 4 : 3 ja 5 : 4 olukorras

Olukorras 4 : 3 võib kaitse luua pealetungi pidurdamiseks ja aja võitmiseks väga tõhusa kaitsesüsteemi. Selleks rakendab ta kolmnurkse maa-alakaitse (pilt 95).

Säärane kaitse, nii kaua, kui kaitsesüsteemi sisse ei tungi täiendav mängija, blokeerib tõhusalt kõik läbimurde- ja lähiviskekatsed. Ründavale meeskonnale jäetakse tavaliselt takistamatu võimalus, eriti, kui seda teeb palli valdav ründaja (1), pealeviskeks.

Säärases positsioonis pole sageli isegi karta ründava meeskonna poolt keskpositsioonilisi pealeviskeid. Maa-alakaitse kolmnurk on küllalt võimas, et möödaläinud pealeviske korral hankida palle tagalaualt. Samal ajal, kui ründav meeskond, tehes pealeviske, on ülekaalus 4 : 3, on keskväljakul, sealt tagasi saabumata neljanda kaitsemängija tõttu olukord 2 : 1. Seejuures on vahenditu sööduvõimalus neljandale kaitsemängijale olemas, sest ta on vaba, katmatu. Pealeviske puhul avab kaitsemeeskond tõkestamatu ja väga kardetava 2 : 1 olukorra kontrarünnaku.

Raskemaks muutub olukord siis, kui ründav meeskond tõmbab korvi alla kaitsekolmnurga keskele ühe ründaja. Niikaua kui selleks kasutatakse ründajat (3) või (4) ja (1) jääb taha, ei ole olukord oluliselt muutunud. Sellest momen-



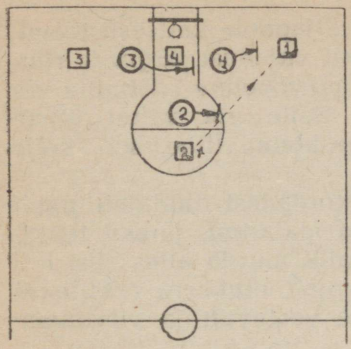
Pilt 96. Kaitsemäng 4:3 olukorras vastavalt tekstile. Kaitsva meeskonna ümbergrupeerumine seoses äärelt äärele antud kõrge kaarsööduga.

dist peale, kui ründaja (1) asub kaitseformatsiooni sisse läinud ründaja (4) positsioonile, muutub olukord raskemaks.

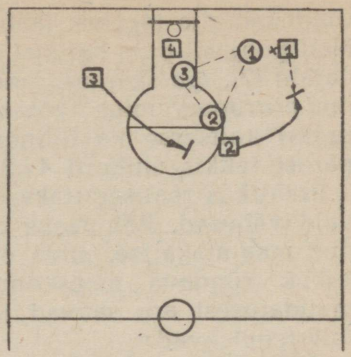
Pole raske näha, et keskmine ründaja (4) moodustab iga teise ründajaga vahel asuva kaitsja suhtes olukorra 2 : 1. Teiste sõnadega: kaitseformatsioonis asuva ründaja taktiline väärtus pealetungi mõttes on mitmekordselt tõusnud tänu tema erilisele positsioonile. Seepärast tuleb teda katta kõige hoolikamalt. Ennekõike tõmbub kaitsekolmnurk pisut koomale, et iga mängija või igas olukorras kaks mängijat jõuaksid õigel ajal, söödu saamise hetkel, rünnata keskmängijat (4). Asub pall kas ründaja (3) või (1) käes, grupeerub kaitse ümber nii, et blokeeritakse kõige hädaohtlikumad mängijad (pilt 96).

Nagu sellest näha, jäetakse ründaja, kellele on kõige raskem sööta, antud juhul (1) täiesti vabaks. Seevastu kaetakse väga täpselt, tihti palli suunas eest ründajat (4) ja ründajat (2). Sel korral on söödu andmine ründaja (3) poolt tõenäoline kõrge kaar- või põrkepalliga ründajale (1). Säärane sööt võtab aga aega ja selle vältel grupeerub meeskond ümber järgnevalt: kaitsja (2) tõttab katma ründajat (1), kaitsja (3) aga ründajat (2) ja kaitsja (4) katab ründaja (4) teiselt poolt. Luuakse suhteliselt väga kiire liikumisega, täpselt ümberpöördud kujul, eelmine olukord.

Palli sattumist nurgast ründaja (2) kätte peab püüdma iga hinna eest takistada. Põhjus selgub kohe. Ründaja (2) positsioon on säärane, kust võib sööta kõigile kolmele ründajale kiiresti ja kindlalt. Seevastu ründajad (3) ja (1) oma-



Pilt 97. Kaitsekolmiku ümbergrupeerumine 4:3 olukorras juhul, kui sööt läheb äärele. Blokeeritakse söötmise võimalused ründajaile (2) ja (4).



Pilt 98. Kaitsekolmnurga nihkumine ühele väljaku poolele olukorras 4:3. Sellega luuakse pealetungivale meeskonnale olukord, kus arvuliselt üleolev neljas ründaja muutub taktiliselt nulliks.

vad tõenäolikku kiiret sööduvõimalust vaid ründajaile (2) ja (4). Tähendab, ründaja (2) positsioon on selles formatsioonis tähtsuselt teine võtmepositsioon. Esimene, nagu mainitud, on ründaja (4).

Kui pall on ründaja (2) käes, grupeerub kaitse ümber, samuti muutub ka tema liikumise iseloom (pilt 97). Mõlemad kaitsemängijad (3) ja (4) tõmbuvad koomale, võttes endale säärase positsiooni, et tähtsaim ründaja (4) näib olevat rohkem kaetud kui ründajad (1) ja (3). See meelitab harilikult söötu andma nurkadesse kui rohkem vabadena näivaile forwardeile. Kaitse liikumine on sel korral veelgi lühem ja kiirem. Antakse sööt ründajale (1) (pilt 97), ruttab teda katma kaitsja (4). Kaitsja (3) asub katma ründajat (4) palli suunas eest. Kaitsja (2) muudab oma positsiooni, likvideerides ründaja (2) palli püüdmise võimalused. Niipea aga, kui ründajad (2) või (3) muudavad oma positsiooni, muutub kaitsja olukord paremaks (pilt 98). Siin forward (2) tõmbub söödu saamise huvides välja. Algpositsioonis takistaks söödu saamist kaitsja (2). Ründaja (3), kes on jäänud hoopis varju, tõmbub umbes ründaja (2) kohale. Tekib juba tuntud, kuigi korvi alt pisut nihutatud kolmnurk, kuid selles puudub kaitsesüsteemi keskel kardetav

ründemängija (4), kes jääb nüüd väljapoole kaitsesüsteemi. Neil põhjusil pole kaitsjal (2) mingit vajadust järgneda ründajale (2). Iga säärane ründajate omavaheline söötmine või ümbergrupeerumine võtab aega. Selle aja vältel jõuab tagasi kaitsesse ka hilinenud meeskonna liige, see, kelle pärast tekkis olukord 4 : 3.

Praktikas realiseeritakse 4:3 olukordadest ründajate poolt vaid vähesed. Põhjuseks on, nagu mainitud, järsku tekkinud maa-alakaitse, mida on võimalik murda alles siis, kui k õ i k ründava meeskonna mängijad olukorra taktilisest muudatusest aru saavad ja sellele vastavalt ja viivitamatult tegutsevad.

5 : 4 olukordades tuleb teha vahet selle järgi, kas need olukorrad on tekkinud kiirpealetungi tagajärjel või 5 : 5 olukorras lahenduskatsete tulemusena. Esimesel juhul võivad ründajad mängida vaid aeglaselt ja kindlalt tabava lähiviskevõimaluse loomiseks. Juhul, kui siin tehakse ründava poole poolt kergekäeline pealevise ja pall satub kaitsemeeskonna kätte, on tahajäänud viies kaitsemängija see, kellele läheb viivitamatu sööt. See tähendab sageli otse kahe edupunkti kinkimist kaitsvale meeskonnale. Seepärast võib ründav pool riskida keskpositsioonilise pealeviskega alles siis, mil hilinenud viies kaitsemängija on jõudnud ründava meeskonna tagumise mängijaga ühele joonele. Sel korral on kontraähvardus praktiliselt kadunud. Kaitsvale meeskonnale tähendab see aga seda, et viimasena tulev mängija momendil, kui ta ületab keskjoone, peab eriti kiiresti lülituma üldisse kaitsesüsteemi. Niikaua, kui seda pole toimunud, mängib kaitsev meeskond kombineeritud kaitset, jättes seejuures korvist kõige kaugema, s. o. vähemkardetavama ründaja vabaks. Tekib aga 5 : 4 olukord 5 : 5 olukorra lahenduskatsena, päästab siin sageli olukorra meeste vahetamine. Sisuliselt kuulub aga nende olukordade vaatlus juba kaitsesüsteemi kui terviku tegevuse vaatluse juurde.

IV OSA
KAITSE- JA PEALETUNGI-SÜSTEEMID

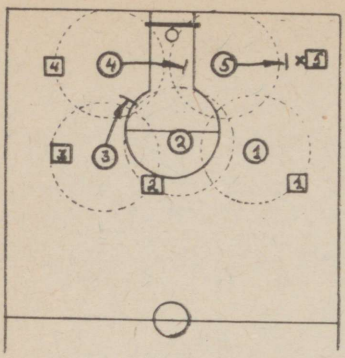
KAITSESÜSTEEMID

MAA-ALAKAITSE

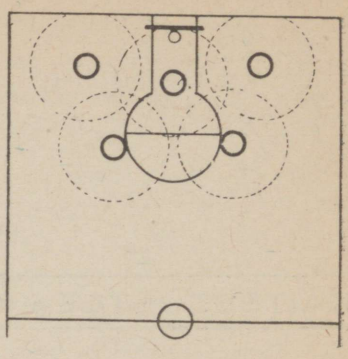
Isikliku pealetungi ja kaitsemängu tehnilis-taktilisel arengul on omad piirid. Suurepäraste füüsiliste võimetega, kiireid ning hea viskega mängijaid on ka väga tublil kaitsjal raske katta. Sääraste mängijate pidurdamiseks arenes välja kollektiivne kaitsesüsteem, nn. maa-alakaitse. Uue kaitsesüsteemi ilmumine ja tegelik rakendamine pidurdas väga tõhusalt isiklikule initsiatiivile rajanevat pealetungi.

Maa-ala kaitsesüsteemi põhiliseks iseärasuseks on mitte üksikmängijate initsiatiivi tõrjumine, vaid positsiooniliste paremuste, ülekaalu taotlemine. Vastavalt sellele, kust suunast on tekkinud suurem ründeoht, grupeeritakse kaitsesüsteem ümber, paisates sellesse suunda peamine kaitse tugevus.

Oma algkujul kujutas maa-alakaitse endast ruumilist kaitset, kus iga kaitsemängija kattis ja vastutas oma pindala eest (pilt 99). Oma tsoonis võitles ja kaitses iga mängija individuaalsete võimetega. Sattus vastane teise tsooni, hakkas ründajat katma teine mängija. Tuleb märkida, et see süsteem kattis korralikult läbimurdekatsed korvi suunas alati siis, kui võeti ette individuaalne pealetung. Nõrkused, mida säärane süsteem omab, kaitseta nurgad ja viie kaitsemängija vaheline keskala kaetakse selle süsteemi juures kogu kaitseformatsiooni nihkumise ja ümberkujundamisega. Ähvardab läbimurre või pealevise näiteks paremast nurgast, liigub tõkestama kaitsja (5). Samas suunas nihkub ka kaitsja



Pilt 99. Maa-alakaitse algformatsioon ja selle mõjupiir (punktiiriga piiriteldud ala). Kaitseformatsiooni ümberkujundamine seoses ründe ähvardusega paremast nurgast.



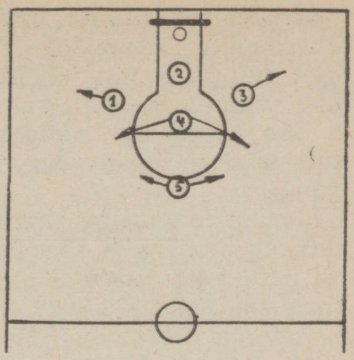
Pilt 100. Maa-alakaitse algformatsiooni ümberkujundamine ründava meeskonna poolt kaitsesüsteemi sisemusse toodud keskmängija tõttu.

(4), kuna kaitsja (3) tõmbub tagasi umbes kaitsja (4) positsioonile. Seega paisati kaitsesüsteemi tugevus mitme mängija lühikese ja kiire liikumisega vastu läbimurdesuunda. Kuivõrd kaitsja liigub lühemat teed oma formatsiooni sees, jõuab ta võrdlemisi kiiresti ümber grupeeruda. Kaitseformatsiooni nihkumisega jäi kaitsetuks või õigemini nõrgalt kaitstuks vasak nurk. Selleks aga, et ründav meeskond ei saaks palli kiiresti üle viia sinna ja selleks sööta otse läbi kaitsesüsteemi, rakendatakse maa-alakaitses huvitav, psühholoogiliselt mõjuv võte. Kõik kaitsemängijad tõstavad mõlemad käed üles ja liigutavad neid rütmitult. Tekib kümnest käest mets, kaitse kasvab „hiiglaseks" ja igasugune otse läbi kaitsesüsteemi söötmine on praktiliselt võimatu. Saadab aga forward söödu paremast nurgast kõrge kaarpalliga vasakusse nurka, on ammu enne seda, kui ründaja suudab vasakul äärel õhust palli püüda ja maanduda, kogu kaitseformatsioon ümber grupeeritud.

Samuti ei jõua õigeks ajaks kohale pall, mis söödeti ümber kaitsesüsteemi teise nurka.

Süsteemi nõrkuseks on selle sisemus. Kui süsteemi keskele satub hea mängija, tekib tagaliinides kardetav olukord:

Pilt 101. Üks uuemaid maa-alakaitse algformatsioone. Säärane formatsioon loob peakaitsetugevuse keskelt tuleva ründeohu vastu. Samaaegselt jaotab ta ründava meeskonna formatsiooni kaheks pooleks, mis sunnib ründajaid palli üleviimisel ühelt äärelt teisele kasutama pikka teed ümber kaitseformatsiooni. Üksikute kaitsemängijate tõrjeliikumised vastavalt tekkivale ründeähvardusele on näidatud nooltega.



kolme ründaja vastu asuvad kaks kaitsjat. Ründajate seisukohast vaadatuna on seal korvi suunas olukord 2 : 1. Säärase pahe likvideerimiseks tõmmatakse tagasi esirea keskmine mängija (pilt 100). Viimane kaitseb keskel asuvat ründajat alati eest.

Sellel kaitsesüsteemil on rida hüvesid. Ennekõike kaitsesüsteemis tekkiva ratsionaalse liikumise tõttu on kaitses oleku aeg meeskonnale peamiselt puhkuseks. Maa-alakaitse süsteemi tagajärjel tekib vähem isiklikke vigu, sest ei mängita meest, vaid palli. Vastasmeeskond ei saa kasutada enamikke mees-mehe kaitse murdmiseks tarvitatavaid võtteid. Kaitsva meeskonna üleminek pealetungile on kerge selle tõttu, et edurivi asub eespool.

Maa-alakaitse on tänapäeval väga tõhus vahend kitsail mänguväljakuil, kus selle süsteemi kasutamisega võetakse pealetungivalt poolelt külgrünnaku võimalused. Alatist kasutamist leiab see aga eriolukordades, kus see on tihti täiesti asendamatu.

Samuti on osutunud see süsteem tõhusaks äärmiselt kiire vastasmeeskonna „taltsutamiseks", sest igasugune tormakas tegevus ja söötmine maa-alakaitses viimase kollektiivse iseloomu tõttu osutub vaid palli kaotamiseks.

Selle kõrval on kaitsel ka rida nõrkusi. Ennekõike nõuab ta ühtlaselt hästi arenenud mängijaid. Vastasel korral võib kergesti juhtuda, et vastasmeeskonna parima forwardi vastu seisab otsustaval hetkel meeskonna nõrgem mängija.

Meeskonna alatine ümbergrupeerimine vastavalt ründe lähtepunkti liikumisele ümber kaitseformatsiooni nõuab igalt mängijalt täit tähelepanu ja olukordade õiget hindamise võimet. Kuivõrd kaitsemäng põhjeneb kollegiaalsusel, ei saa meeskond säärast kaitsesüsteemi rakendada siis, kui meeskonnas on üks vastutustundetu või isekalt käituv mängija.

Lõpuks on tema suurimaks paheks passiivne iseloom. Maakaitse tõrjub ja likvideerib ainult rünnakuid ja atakeerib palli vaid formatsiooni sisemuses. Seetõttu ei saa teda kasutada ajaviitemängu vastu. Samuti teeb raskusi kiire pealetungi tõrjumine. Kogu meeskonna kiire taandumisnõude pärast jääb nõrgaks vastase tagalaua ründamine ja võitlus tagalauapallide pärast meeskonna pealetungi puhul.

MEES-MEHE KAITSE

Mees-mehe kaitse on individuaalne puht isikliku vastutuse peale rajatud kaitsemäng, mille võtteid on põhjalikult käsiteldud eespool osas „Isiklik kaitsemäng". Kuivõrd kaitsemäng on puht-individuaalse iseloomuga, siis puudub loomulikult üldine kaitsetaktika. Tuleb vaid märkida seda, et mees-mehe kaitse võib olla passiivne ja aktiivne. Passiivseks kaitsemänguks tuleb lugeda säärast kaitsemängija käitumist, kus püütakse tõkestada ja võidelda ründaja initsiatiivi vastu. Aktiivseks muutub kaitsemäng sel juhul, kui kaitsja kasutab ära iga soodsa võimaluse palli atakeerimiseks ründaja käest.

Lisaks sellele tehakse vahet üle väljaku ja poolelt väljakult rakendatud kaitsemängu vahel.

Üle väljaku katmise korral hakkab meeskond vastasmeeskonda katma palli kaotamise momendist peale. Kui aga rakendatakse kaitsesüsteemi poolelt väljakult, siis taandub meeskond keskjooneni ja sealt edasi matkib iga mängija oma vastaseid. Esimesel juhul on tegemist pealetungi aeglustamise püüdega. Teisel juhul kavatseb meeskond rünnaku vastu võtta alles oma korvi all, säästes sellega energiat.

Säärasel kaitsemängul on suuri paremusi. Esiteks on alati selge, kes mille eest konkreetselt vastutab. See annab mängijaile võimalusi individuaalsemaks riskimiseks ja oma kaitsemängu mitmekesistamiseks, sest et puudub kaitsemängu kollektiivne režiim.

Kiirpealetungi alustamiseks on olukord soodne seepärast, et vastasmängijad ei asu paremas, küll aga asuvad nad mõnikord isegi pisut halvemas seisukorras, ja seda näiteks ebaõnnestunud läbimurdekatsete puhul. Mees-mehe kaitsemäng lubab rakendada meeskonna liikmete kaitsevõimeid kõige paremini. Vastase parimat ründemängijat võib panna katma parima kaitsemängija, kiireima forwardi vastu võib saata kiireima kaitsemängija. See on väga mõjuv kaitsesüsteem ajaviitemängu takistamiseks. Kaitsemängu paheks tuleb lugeda seda, et see on niisama väsitav kui pealetung, mis ei anna meeskonnale hetkelistki puhkevõimalust. Ühe mängija poolt tehtud vead kaitsemängus ilmnevad sageli kohe resultaadis. See kaitsemäng on tundlik nii blokk- kui ka kattemängude vastu.

Üleminek kaitsest pealetungi on sageli raskendatud siis, kui edurivi on sattunud vastasmeeskonna rünnaku tõrjumisel oma korvi alla ja kaitsjad on läinud sellest eemale.

LÄBITULEVATE MEESTE KAITSE

Mees-mehe kaitsemängus juhtub sageli nii, et vastavalt mängijate võimeile jaotatakse vastasmeeskonna mängijate katmine, kusjuures ei võeta arvesse kohti, kus mängivad kaitsja ja forward. Teiste sõnadega: forward katab forwardit või mõnel juhul isegi kaitsja kaitsjat. Võib juhtuda ka nii, et A meeskonna forward (1) katab kaitsel B meeskonna forwardit (2). On aga A meeskond pealetungil, katab tema forwardit (1) mitte see mängija, keda tema kattis kaitsemängus, vaid hoopis B meeskonna kaitsemängija (4).

Säärane olukord teeb raskusi eriti üleminekuil kaitsest pealetungile ja ümberpöördult. On forward (1) ründel ja kaotatakse pall, peab ta ennekõike hakkama otsima „oma" forwardit (2) B meeskonnast, kes võib asuda kaugel ees-

pool. Vastase kiirpealetungide korral ei jõua forward (1) õigel ajal katma oma ründajat (2) B meeskonnast. See olukord on loomulikult häiriv ja mõjutab ka A meeskonna forwardi (1) ründemängu. Viimane ei julge sageli riskida korvialusest lahtiste pallide võistlusest osa võtta, sest ta jääks momendil, kui pall satub vastasmeeskonna liikme kätte, „oma" ründajast (2) liiga kaugele.

Sääraste ebameeldivate olukordade vältimiseks on välja arendatud eriline kaitsesüsteem, nn. läbitulevate meeste kaitse. Meeskond, kes kavatseb mängida mainitud kaitsemängu, loob nii pealetungile üleminekul kui kaitsesse tõmbumisel kindla järjekorra. Meeskond jaotatakse üleminekul ründele: esimene, teine, kolmas, neljas ja viies pealetungija. Kaitsesse tagasitõmbumisel on jaotus vastupidine. Viies pealetungija on esimene kaitse, neljas teine, kolmas kolmas, teine neljas ja esimene ründaja saabub tagasi viimasena.

Mida saavutatakse säärase jaotusega? Kõigepealt algab meeste katmine keskjoonest alates. Nummerdatud kaitse järjekorras võetakse ükshaaval kinni järjekorras üle keskjoone saabuvad vastase ründemängijad. Seejuures tavaliselt üks kaitsemängijaid hüüab eksituste ja arusaamatuste ärahoidmiseks keskjoont ületavate ründajate järjekorra.

Mida saavutatakse säärase võtte rakendamisega, selgub kohe. Esiteks, meeste katmine muutub kiireks ja ökonoomseks. Niipea, kui mõni ründajaist ületab keskjoone, on ta kaetud. Väga tugevasti kergendab see edurivi mängu ja tagasitulekut. Näiteks teine pealetungija, tavaliselt üks ääreforwardeist, võib rahulikult rünnata tagalauda ja võidelda palli pärast niikaua, kui sellest võtab osa kaks vastasmeeskonna mängijat, ning ta taandub kaitsesse alles siis, kui võitlus palli pärast on lõppenud, koos vastase kaitsemängijaga. Selle kaitsemängu teiseks plussiks on asjaolu, et ta takistab mõjuvalt kiirpealetungi tekkimist juba alguses, alates võitlusest tagalauapallide pärast.

Teiseks, mitte vähemtähtsaks plussiks on mängijate asetus kaitsest pealetungile üleminekul. Tavaliselt on vastasmeeskonna viimased pealetungile üleminejad ka viimased ründajad, need, kes vaid harvadel kordadel võtavad osa ründemängust korvi all. Seetõttu jääb kaitsemängus mängijate asetus järjekorra mõttes enam-vähem soodsasse asen-

disse, s. o. ründajad ees ja kaitsjad taga. Samuti likvideeritakse sellega meeskonnataktikas sageli kasutatud võte, kus vastavalt kokkuleppele B meeskonnas teatud ajaks üks või mõlemad kaitsjad lähevad mängima edurivisse ja ääred tõmbuvad mängima kaitsjate kohtadel. Puht mees-mehe katmise korral paisatakse A meeskonna edurivi kaitsemängijaist tahapoole. Samuti on raskusi pealetungis. Tavaliselt võtab A meeskond „aeg maha" ja kaetavad mängijad lihtsalt vahetatakse. Mõne hetke pärast vahetavad B meeskonna ääred ja kaitsjad vana asendi tagasi ja A meeskonnas tekkis uuesti täbar olukord. Mängijad tuleb uuesti tagasi vahetada. Sääraste vastasmeeskonna taktiliste võtete vastu on kõige mõjuvamaks tõrjevahendiks läbitulevate meeste kaitse.

Läbitulevate meeste kaitsemäng, mida kasutab näiteks A meeskond, tekitab B meeskonna kaitsemängus segadusi. Kuivõrd siin ei kaeta kindlaid mängijaid, vaid järjekorras läbitulevaid, ei saa vastasmeeskond B kaitsel jaotada oma tahtmise järgi A meeskonna mängijaid. B meeskonna poolt pealetungis kaotatud palli juures võib A meeskonna iga üksik mängija mitte asuda B meeskonna mängija juures, kelle ülesandeks on teda A meeskonna pealetungi korral katta, vaid sootuks eemal ja palju soodsamas positsioonis. B meeskonna poolt ettevõetud uus meeste jaotus ei anna palju paremaid tulemusi, kuivõrd A meeskonna mängija ei kata kindlat, üht meest. Need mängijad vahelduvad aga sedamööda, kuidas B meeskond ise pealetungi korral olukorrast ja teadmatusest muudab oma mängijate pealetungile ülemineku järjekorda.

Väga suurte ja oluliste plusside kõrval, mida säärane kaitsesüsteem omab, võrreldes lihtsa mees-mehe kaitsesüsteemiga oma ratsionaalsuse ja suure paindlikkuse tõttu üleminekuolukordades, on tal ka rida puudusi. Ennekõike võib säärast kaitsemängu mängida meeskond, kus kasv on enam-vähem võrdne ja kus mängijate võimed on ühtlased. Teiseks eeldab see meeskonnas äärmiselt suurt vastutustunnet, kuivõrd kaetavad mängijad on pidevalt vahetatavad. Teiste sõnadega: säärast kaitsesüsteemi võib kasutada vaid arenenud meeskond.

Võrreldes seda kaitsesüsteemi mees-mehe kaitse ja maa-alakaitsega, on temasse koondatud mõlema kaitseformatsiooni paremad küljed, mistõttu ta võimaldab meeskonnal paremini ja rohkem kasutada ründeolukordi, seejuures aga säästab aega ja energiat kaitsemängus. Sama läbitulevate meeste kaitset võib mängida nii ositi kui teatavatel puhkudel.

Ositimäng tekib tavaliselt siis, kui mõne vastasmeeskonna eriomadustega mängija katmisega suudab toime tulla vaid üks mängija meeskonnas. Tüüpiline on selles mõttes pikkade keskmängijate katmine. Sel korral mängib eriülesannetega kaitsja oma vastasega tavalist mees-mehe kaitset, kusjuures nii pealetungi kui kaitsesse saabumise järjekorra numereerimisest jäetakse see kaitsemängija välja. Tuleb märkida, et säärast süsteemi on praktikas kasutatud suurtel vastutavatel võistlustel, mis on andnud väga häid tulemusi. Kaitsesüsteemi suuri eeliseid oma meeskonna pealetungi soodustamisel ei saa eitada. Seepärast kasutatakse seda süsteemi meeskondades mõnikord päris teadlikult kaitsesse taandumisel. Mängijad vahetatakse ümber järk-järgult pärast taandumist kaitsesüsteemi ja meeskond jätkab kaitsemängu puht mees-mehe kaitsetaktikaga.

Viimast moodust tuleb soovitada kui ainust kaitsesüsteemi, mis lubab meeskonnal oma ründemängu eelised ära kasutada maksimaalselt.

KOMBINEERITUD KAITSE

Kombineeritud ehk mees-mehe maa-alakaitse on tänapäeval leidnud üldist kasutamist. Selle tekkimine on tihedalt seotud pealetungi taktiliste võtete, katte- ja blokkmängu arenemisega. Tänapäeval moodustab see kaitsesüsteem kõige mõjuvama vahendi katte- ja blokkmängude tõkestamiseks. Ta on võtnud omaks maa-alakaitsest selle põhilisema iseloomustavama omaduse: korvialuse tähtsaima territooriumi kaitsmise. Väljaspool kaitsesüsteemi ründajaisse suhtub ta samuti kui maa-alakaitse, passiivselt. Erinevus on vaid selles, et kaitstava ala piirides grupeerub

kaitsemängija ümber vastavalt sellele, kuidas kaetav vastasmängija liigub ümber kaitseformatsiooni. Samuti kasutab see kaitseformatsioon maa-alakaitsele omast liikuvust, nihutades oma süsteemi vastavalt sellele, kust suunast ähvardab pealevise. Kaitseformatsiooni sisemuses käitub kaitsemängija sissetunginud ründajaga vastavalt mees-mehe kaitsemängu põhimõttele. Formatsiooni sisemuses liikuvat vastast kaetakse täpselt niikaua, kuni ta väljub formatsiooni piiridest. Kaitsemängija jääb pärast seda formatsiooni piiridel valvele ja nihkub, väljumata formatsioonist, koos ründajaga, kes liigub ümber formatsiooni, edasi.

Pole raske näha, et kaitsemäng on formatsiooni sisemuses, tänu surutusele ja valvelolevate täiendavate kaitsjate juuresolekule ning osavõtule, muutunud kollegiaalsemaks. Seetõttu on läbimurded formatsioonist raskendatud ning pearündeteel on lisaks isiklikule kaitsemängijale tihti veel kollektiivne lisandus. Neil põhjustel ei saa ründav pool rakendada kiirust süsteemi murdmiseks, vaid ta võib ainult kasutada ründepunkti pideva nihutamisega tekkinud ebatäpsusi kaitsesüsteemis rünnaku avamiseks.

Baseerudes alakaitse põhimõtteil on kombineeritud kaitsesüsteem passiivne kaitsevorm. Aktiivseks muutub see ainult formatsiooni sisemuses.

Säärane kaitseformatsioon säilitab oma tugevuse vaid teatud kindlail eeldusil. Esimeseks eelduseks on see, et vastasmeeskond ei oma häid ja tabavaid kesk- ja kaugepositsioonilisi pealeviskeid ja püüab luua vaid lähivisete võimalusi, teiste sõnadega läbimurdeid. Läbimurrete suhtes on see kaitsesüsteem tugevam kui kõik eelmised kaitsesüsteemid. Kaitseformatsiooni koondatuse tõttu on tal suured eelised tagalauapallide võitluses, ja seda kahel põhjusel. Esiteks saab kaitsemeeskonnas tagalauapallide võitlusest tavaliselt osa võtta rohkem kaitsemängijaid kui ründajaid. Teiseks on pealeviskemomendil väljaspool kaitsesüsteemi asuvate ründajate pääsemine tagalauapallide võitluse juurde tõkestatud kaitsemängijate koondatuse tõttu. Ei saa jätta märkimata veel üht olulist kaitsesüsteemi plussi — soodustatud olukorda keskmängija tegevuse halvamises ja talle söötmise võimaluste likvideerimises. Selles kaitsesüsteemis on alati võimalik katta keskmängijat, olenedes

palli asukohast, kas kahe mängijaga või rakendada teise mängija võimeid selleks osaliselt.

Kõik see teeb selle kaitsesüsteemi äärmiselt tugevaks. Parimate meeskondade omavahelises kohtumises pole harvad need juhud, kus kumbki pool kogu mängu vältel suudab vaid paaril kolmel korral sooritada läbimurde säärasest kaitsesüsteemist.

Praktikas rakendatakse sellist süsteemi sääraselt, et püütakse pidurdada vastasmeeskonna kiirpealetungi võimalusi. Selleks hakatakse katma mängijaid keskjoonelt, kusjuures kaitsjatega võrdne arv forwardeid peab võitlust palli pärast eesväljakul, takistades nii kiiret pealetungi. Teiste sõnadega: taandumisel kuni formatsiooni ülesehitamiseni kasutatakse läbitulevate meeste kaitsetaktikat.

Neil juhtudel, kui säärane taktika osutub kasutuks, taandub meeskond kaitsesse üsna omapärasel viisil. Üldiselt püütakse taanduda kaitsesse võrdlemisi üheaegselt vastasmeeskonnaga. Taandumise vältel loobutakse üldse meeste katmisest. Meeskond läheb tagasi mööda lühemat teed, kasutades oma liikumiseks ainult väljaku keskosa väljaku piki suunas. Sellel on võrdlemisi oluline taktiline eelis eriti siis, kui vastasmeeskonna üleminek pealetungiks toimub koondatult. Säärane kaitsva meeskonna tagasiliikumine jagab mänguväljaku kaheks omaette koridoriks ja seetõttu ründav meeskond arendab, ka kiire ülemineku juures, rünnakut ühe või kahe mängijaga ning hoidub üle väljaku risti söötudest, mis on kergesti atakeeritavad kesktsoonis taanduvate kaitsjate poolt. Kuivõrd taandumistee on lühim ja vastase harjumus pealetungis mitte otsida lähikontakti kaitsjatega niikaua, kui on ruumi vabaks edasiliikumiseks, jõuab kaitsev meeskond oma formatsiooni peaaegu alati enne rivistuda kui ründav pool asub otsustavale tegevusele. Tähendab, taanduvate kaitsemängijate esimeseks eesmärgiks on üles ehitada kaitseformatsioon ja vastavalt sellele, kuidas on saabutud kaitsesse, asuda katma mängijaid. Sel korral tuleb esimestena saabunud kaitsemängijail astuda tegevusse varem ja tihti mitte selle ründaja vastu, kes on „oma mees". Formatsiooni ülesehitamise tõttu peab ründav meeskond ümber kujundama oma ründemängu. Selle aja vältel leiavad kõik kaitseformatsiooni mängijad „oma" vastased. Tuleb märkida,

et see taandumisvõte on tõhus ja praktikas häid tulemusi andnud.[1] Selle põhjuseks on asjaolu, et ründemängijad ei taotle kaitsemängijate sidumist, vaid näevad vabas võitluseta edasiminekus ekslikult eeliseid.

Tuleb märkida, et tänapäeval ei ole leitud taktilisi võtteid kombineeritud kaitsesüsteemi otseseks murdmiseks ja lähiviskevõimaluste loomiseks. Seevastu püütakse seda süsteemi halvata rünnaku kiirusega, andmata aega kaitseformatsiooni ülesehitamiseks. See on ka põhjuseks, miks kiire pealetungi kasutamine tänapäeval läheb järjest enam moodi.

Kaitsesüsteemi tugevaks ja peab ütlema ka ainsaks nõrkuseks on tema passiivsus. Süsteem on aktiivne vaid sisemuses. Seetõttu on vastasel palju võimalusi kaug- ja osalt ka keskpositsioonilisteks pealeviseteks. Süsteem on abitu ajaviitemängu vastu. Seepärast on ta teoreetiliselt vaadates kasutatav ainult siis, kui meeskond on eduseisus. Viimasel ajal hakkavad meeskonnad ka selle nõrkuse kõrvaldamiseks vahendeid otsima. Selleks on viimasel ajal sageli märgitud „aktiivse kaitse" vorm.

AKTIIVNE KAITSE

Aktiivne kaitse ei kujuta endast mingit erilist uut kaitsesüsteemi, vaid on vana, vahepeal unustatud „klamberkaitse" uuesti rakendamine. Tänapäeva aktiivne kaitse pole iseenesest alatiselt rakendatav kaitsevorm, vaid eriolukordadest tingitud kaitse tegutsemise taktika.

Säärast kaitset rakendatakse tavaliselt siis, kui meeskond taotleb palli kiiremat kättesaamist vastase käest või tahab teda sundida ründama, mis sisuliselt tähendab samuti palli oma valdusse saamise taotlust. Teiste sõnadega: aktiivne kaitse on mõeldud ajaviitemängu likvideerimiseks.

Selle kõrval tuleb märkida aktiivse kaitse rakendamise suurt väärtust eriolukordades. Viimase teadliku kasutamiseni pole ükski meeskond seni veel jõudnud.

Aktiivset kaitset võib rakendada nii üle väljaku kui keskjoonest alates. Mõlemal rakendusviisil on olemas oma

[1] Kasutas Leedu NSV koondusmeeskond 1946/1947. a.

päris kindlad meeskondade vaimsest tasakaalustusest tingitud kasutamise vormid.

Tavaliselt rakendatakse aktiivset kaitset keskjoonest alates. Tal on üle väljaku aktiivse kaitsega võrreldes see paremus, et kaitsemängijad asuvad koondatumalt, tihedamalt kui esimesel juhul. Seetõttu on ründeväljaku poolel olevate vastasmeeskonna mängijate vabaksmängimise ruum piiratum, väiksem.

Keskjoon ja 10 sekundi seadus kujutavad endast äärmiselt tähtsaid aktiivse kaitse taktilisi „vahendeid". Vastavalt 10 sekundi seadusele peab ründele üleminev meeskond, arvates palli hankimise momendist, selle 10 sekundi jooksul toimetama üle keskjoone. Kui ta ei suuda seda teha, kaotab ta palliõiguse ja kohtunik määrab kaitsvale meeskonnale keskjoonel autpalli. Teiselt poolt moodustab keskjoon, mõni erandjuhtum maha arvatud, samasuguse mänguvälja piiri kui külg- ja otspiirid ründava meeskonna suhtes sel juhul, kui pall on viidud üle keskjoone. Tagasisöötmine üle keskjoone tähendaks ründaval meeskonnal samuti palli kaotsiminekut.

Siit tulenevadki aktiivse kaitse rakendamise juhendid. Esimene ja tavalisem on palli üle keskjoone toomise takistamine. See ei sõltu niipalju keskjoonel ületulevaid mängijaid ootavate kaitsemängijate tegutsemisest, kuivõrd teistest üle keskjoone tulnud ründemeeskonna liikmete katmisest. Esimene ja tähtsam on nende ründajate katmine sääraselt, et nad ei saaks vaba palli püüdmise võimalust.

Vaadeldes mänge, kus püütakse takistada palli üle keskjoone toomist, võib märkida, et kaitsvad meeskonnad ei kasuta selleks kõiki olukorrast tingituid soodustusi. See on maksev eriti vastasmeeskonna ääreforwardite katmise kohta. Tsenter ehk keskmängija on tavaliselt seisev ründaja, kes ka säärase võitluse korral hakkab liikuma viimasena. Seepärast on ta tavaliselt söödu saamise mõttes blokeeritud ilma raskusteta juhul, kui kaitsja katab teda eest. Ülepeasöödu andmist kaitsja ei pruugi karta, sest säärane sööt nõuab täpsust ja palli lend on sedavõrd aeglane, et kaitsja suudab alati õigele positsioonile jõuda. Hoopis teisiti on aga lood ääreforwarditega. Need on liikuvad. Tavalise kaitseharjumuse tõttu asetuvad kaitsemängijad nende suhtes

ründaja ja korvi vahele. Seetõttu on forwardeile söötmise võimalus juhul, kui nad pisutki palli suunas vastu jooksevad, alati olemas. Seepärast suudab ka ründele üleminev meeskond võrdlemisi kiiresti likvideerida aktiivse kaitse ähvardused keskjoonel.

Hoopis teistsuguseks muutub aga olukord siis, kui ääreforwardeid hakatakse katma mitte korvi, vaid palli suunas, eest. See on alati siis võimalik, kui ääred asuvad keskjoonest suhteliselt kaugel. Ründejooksu forwardite poolt korvi suunas pole karta seetõttu, et ründesööt on, antud teiselt poolt keskjoont, pikk ja ebatäpne, seetõttu ka kaitsemängijate poolt kergesti läbilõigatav. Teiseks ei tohi unustada seda, et teisel pool keskjoont peavad samaaegselt palli ületoovad ründajad võitlust atakeeriva kaitsjaga palli pärast. Neis tingimustes puudub söötval mängijal võimalus ajastada oma söödu andmist forwardi liikumisega. Kõik see kokku tekitab olukorra, kus vaid erandjuhtudel söötjad julgevad anda üle poole mänguväljaku ründesöötu. Seepärast pole millegagi õigustatud ääreforwardite katmine kaitsemängijate poolt korvi suunas.

Tõsi, ründajate katmine eest tekitab kohe positsioonilise võitluse, sest ründaja ei lepi säärase kaetud olukorraga. Kuid säärast positsioonilist võitlust on just vaja kaitsval meeskonnal. Positsiooniline võitlus võimaldab paremal juhul vaid hetkelisi söödu saamise võimalusi, sest järgmisel momendil võib kaitsja nad uuesti likvideerida. Iseküsimus on aga see, kas palli valdav teisel pool keskjoont viibiv ründemägija, kes samuti on võitluses kaitsemängijaga, on sel momendil ülase võimeline söötma. Säärased kahepoolsed ajalised kokkusattuvused on vaid harva võimalikud.

Siinjuures tuleb märkida üht olulist tegurit mis, kui seda ei arvestata, võib muutuda kaitsva meeskonna kahjuks. Nimelt, mida lähemale keskjoonele läheneb eesvälja kaitsemängija oma forwardiga, seda kergem on palli valdaval mängijal anda ründesöötu ja seda vabam on ruum ääreforwardi ründejooksuks. Ründesöödu andmine kergeneb seepärast, et söödu pikkus väheneb ja ta võib, antud üle kaitsemängija pea, olla ebatäpsem. Kaitsja tõrjetöö on raskem, sest tal jääb vähem aega reageerimiseks ja läbimurdeoht on suurem.

See pole ainus aktiivse kaitse rakendamise võimalus kaitsemängus. Sageli jäävad väljaku piirjoone ja keskjoone lähedal või nurgas põrgatamise õiguse kaotanud ründemängijad väga täbarasse seisu atakeeriva kaitsja tõttu. Kõiki sääraseid momente on võimalik kasutada palli kättesaamiseks või vähemalt hüppepalli olukorra loomiseks ilma eriliste raskusteta. Aktiivse kaitse rakendamiseks on olukorrad sageli palju soodsamad kui eelmisel juhul. Neis olukordades asub ründaja seljaga mänguväljaku poole, seetõttu on tal ohtliku ründesöödu andmine täiesti võimatu. Kui nüüd kõik kaitsemängijad katavad forwardile appi ruttavaid ründajaid palli suunas eest, siis on ründaval meeskonnal väga raske, peaaegu võimata olukorrast välja pääseda, kaotamata palli. Kahjuks ei taipa kõik kaitsemängijad situatsiooni tinglikkust ja katavad endiselt oma ründajaid korvi suunas eest. Tulemuseks on tavaliselt see, et ründav pool likvideerib oma hädaohtliku olukorra. Lisame olukorra reljeefsema kujutamise mõttes seda, et neil momentidel mängib ründav meeskond palli kaitsmise mängu ründevõimalusi arvestamata. Alles pärast palli hädaohust väljaviimist hakkab palli valdav meeskond mõtlema ründamisele. Säärane olukordade seis peaks erakordselt julgustama tavaliselt nii tagasihoidlikke kaitsemängijaid, kes mõtlevad vaid sellele, kuidas likvideerida läbimurdevõimalusi. Neid pole aga olemas, sest vastane ei taotlegi seda oma ebasoodsast seisust.

Tuleb viidata veel ühele aktiivse kaitsemängu võimalusele, mis tekib tavaliselt ründaja käest väljalöödud „lahtise palli" olukorra tekkimisel. Ka siin on teistel kaitsemängijatel väär taotella vaid oma mängija ründejooksu võimaluste likvideerimist, jättes tähele panemata konkreetse olukorra. „Lahtine pall" on ei kellegi pall ja seepärast pole sel momendil olemas ka ründevõimalust. Enne, kui selle kohta võib öelda midagi kindlamat, tuleb „lahtise palli" tüüpilisi olukordi analüüsida ja tegelikkuses katsetada olukorra kasutamise võimalusi. Autor viitab sellega ühele seni kasutamata ja läbikaalumata olukorra kasutamise võimalustele.

Üks omapärasemaid on kahtlemata aktiivse kaitse rakendamine pealetungiolukorras vastase korvi all. See on nimelt ajal, kui vastase kaitsemängija, püüdes tagalauapalli, maan-

dub ja pole tekkinud võitluse tõttu võimeline andma esimest söötu või välja põrgatama ummikust. Ka siin on palli valdav kaitsemängija seljaga mänguväljaku poole ja tal pole võimalik anda ründesöötu. Eespool nägime aga, et meeskond muutub tegelikult ründavaks pooleks mitte tagalaualt palli hankimise momendil, vaid siis, kui on tekkinud ründesöödu andmise võimalus. Teiste sõnadega: meeskond on ikka veel kaitseolukorras. Mõnikord ei saa palli valdav meeskond ka pärast esimest söötu või põrgatamist ründesöödu andmise võimeliseks. Seetõttu tuleb teda lugeda kaitsvaks, täpsemini palli kaitsvaks meeskonnaks.

Kui nüüd selles olukorras ründav (kuid pallita) meeskond rakendab aktiivset kaitset, kattes kõik appitõttavad vastasmängijad palli suunas eest, ja samal ajal atakeerib palli valdajat mängijat kahe mehega, on palli kättesaamise tõenäolikkus väga suur. Mida tähendab aga sääraselt kättevõidetud pall, peaks olema selge. Vastase rünnakuvõimalus likvideeriti enne selle algust. Tegemata jäid energiat kulutav tagasijooks kaitsesse, võitlus palli pärast ja uus üleminek pealetungile. Veel suuremat väärtust omab võtte õnnestumine vaimse võitluse mõttes. Palli atakeerinud ja kättesaanud meeskond muutub ülekaalukaks ründavaks pooleks.

Eriti soovitavaks tuleb pidada säärast aktiivse kaitse rakendamist neil juhtudel, kus vastane on mingi põhjuse tõttu sattunud segadusse või kui ründava meeskonna läbimurded on eriti õnnestunud. Sel korral süvendab ja kiirendab säärane aktiivne kaitse vaid vastasmeeskonna kollektiivi lagunemist. See on aga mängu tulemuse suhtes murrangulise tähtsusega sündmus.

Sisuliselt võttes tuleb teha teravat vahet eriolukordades momendiks rakendatud aktiivse kaitse ja kaotusseisus oleva meeskonna aktiivse kaitse vahel. Esimesel juhul teenib see alati ründavaid eesmärke, mis tugevdavad meeskonna kaitsemängu. Teisel juhul, väljudes kombineeritud kaitsesüsteemist, tähendab see oma kaitsevõime nõrgendamist. Säärase aktiivse kaitse juures kui ka eriolukordades peab atakk pallile, samuti kui teiste ründemängijate katmine palli suunas, toimuma võimalikult üheaegselt. Siis võetakse palli valdajalt

kõige tähtsam, s. o. ründesöödu andmise võimalus, ja tal on kasutada vaid põrgatamise õigus. See on küllalt terav vahend ataki likvideerimiseks. Siit tuleneb ka teine aktiivse kaitse põhireegel: rünnak pallile võetakse ette ainult palli valdaja põrgatamise õiguse puudumisel.

Nende kahe põhimõtte täitmisest sõltub kogu aktiivse kaitse efektiivsus. Pole mingit mõtet katta pidevalt kõiki mängijaid klambritega. Säärane vastase pidev klambritega katmine ajab ründajate liikumise tempo kiireks. On aga liikumistempo kiire, siis on kõigil kaitsemängijail võimata üheaegselt likvideerida oma ründajate söödusaamise võimalusi. Sageli aga pakutakse sellega vaid ründajaile soodsamaid olukordi.

Korraga tegutsemise nõudest on tingitud vajadus tegutsemissignaali järele. Sääraseks signaaliks on palli ründav kaitsja. Momendil, mil viimane hakkab ründama palli vastase käest, tuleb katta kõik sööduvõimalused oma forwardil palli suunast. Kui meeskonnal on olemas vastavad harjumused, on palli ründava kaitsja tegutsemine palju julgem, sest ta teab, et rünnataval forwardil pole sel momendil mitte kellelegi võimalik söötu anda. Selles olukorras on vähemalt hüppepalli saavutamine alati kindlustatud.

TÄNAPÄEVA KAITSESÜSTEEM

Selles peatükis vaatleksime kõigi kaitsesüsteemide hüvesid ja puudusi. Ilma et oleks leiutatud midagi uut, on tegelikus mängupraktikas kõigi olemasolevate kaitsesüsteemide paremate omaduste osava liitmisega välja kasvanud väga tugev kombineeritud kaitsesüsteem. Kõigi arvestuste järgi näib, et see on sobivam põhivorm kaitsemängus. Selle kõrval täiendavad kombineeritud kaitsesüsteemi puudusi, eriti kaitsesse taandumisel, suurepäraselt läbitulevate meeste süsteemi põhimõtted, mis kindlustavad meeskonna ootamatuse vastu. Mis puutub aga kombineeritud kaitsesüsteemi suuremasse nõrkusse, passiivsusse, siis on viimatikirjelda-

tud aktiivse kaitse kui erijuhtude tegutsemisjuhend suurepärane täiendus meeskonna kaitsevahendeis.

Seega kujutab tänapäeva kaitsesüsteem, kui seda nii võiks nimetada, reaalseile mänguolukordadele rajatud ja iga ründemeeskonna hetkelist saamatust või positsioonilist nõrkust kasutavat reaalset kaitsetaktikat.

Kui viidata pisut tulevikule kaitsetaktika arenemises olemasolevate taotluste taustal pealetungitaktikas, võib oletada, et see toimub kombineeritud kaitsetaktika nõrgenemise ja aktiivse kaitse elementide tugevnemise ja mõlemate süsteemide suurema segunemise suunas. Teiste sõnadega: kaitsemängu arenemine näitab aktiivsuse tõusu tendentsi. See on ka mängu põhimõtete seisukohast õige arenemistee.

PEALETUNGISÜSTEEMID

KIIRE PEALETUNG

Iga korvi ründava meeskonna läbimurre vastase kaitsesüsteemist või kaitsekujundeist tähendab ennekõike ründava meeskonna arvulise ülekaalu saavutamist läbimurde suunas. Kui näiteks pealetungiv pool saavutas ründevõimelise olukorra 4:3, tekib kaitsemeeskonna ühe mängija hilinemise tõttu teise korvi suunas olukord 2:1. See on samuti läbimurdeolukord. Kuid seda pole võimalik kasutada niikaua, kui palli on vastasmeeskonna käes, kes ründab korvi. Kui aga vastasmeeskonna rünnak korvile ebaõnnestub ja ta kaotab palli 4 : 3 olukorras, siis võib seni kaitsel asunud ja palli saanud meeskond kasutada seda ründe-eelist, mis tekkis vastasmeeskonna läbimurde tõttu. Seda on võimalik kasutada vaid sel juhul, kui palli saanud meeskond suudab selle kiiremini toimetada ühe 2:1 olukorda moodustava mängija kätte enne, kui vastasmeeskond suudab mängijate arvu tasakaalustada. Lähtudes sellest on teoreetiliselt iga läbimurdega vastasmeeskonnale avatud kontrarün-

naku võimalus. Tihti on need eelised küll sedavõrd väikesed, et neid ei märgatagi. See on esimene ja tähtsam põhjus, mis õigustab kiire pealetungi kasutamist.

Selle kõrval on olemas veel teisi põhjusi, mis räägivad kiire pealetungi kasutamise poolt. Tänapäeval tavaliselt kasutatud kaitsesüsteem, kombineeritud kaitse, on kollektiivse iseloomuga. See on tema suurimaks tugevuseks. Kaitse kollektiivne tugevus kasvab tunduvalt kiiremini kui sellest osavõtvate kaitsemängijate arv. Nii on kahest kaitsest moodustatud tõrjesüsteemi kollektiivsus minimaalne. Kolmanda kaitsja juurdetulek aga ei tõsta kaitsesüsteemi tugevust mitte nii, nagu mängijate kasv 2:3, vaid tunduvalt rohkem. Siin võivad ühe kaitsemängija abistamiseks tegutseda juba kaks kaaslast.

Seetõttu on täiesti loogilised ja põhjendatud pealetungiva meeskonna taotlused saavutada läbimurdeid vastase kaitsest enne, kui see jõuab teda täielikult formeerida.

Nende kahe taktilistest kaalutlustest tuleneva kiirpealetungi õigustava teguri kõrval on sageli olemas terve rida teisi, meeskonna füüsilistest võimetest ja tehnilisest arenemisest tingitud põhjusi.

Kui meeskond omab oma vastasmeeskonnast suuremat füüsilist vastupidavust ja kiirust, olles viimasega tehniliselt võrdne, siis tähendab kiirpealetungide kasutamine vastase energiatagavarade kiiremat kulutamist. Teiste sõnadega: kiirpealetungi kasutamisega kavatseb meeskond vastasmeeskonna väsitamisega luua endale mängu lõpu pooleks kõige kindlamad ja tugevamad eelised võiduks. Mõnikord võivad kiirpealetungi rakendamist õigustada ühe või kahe meeskonna mängija erakordsed võimed. Näiteks võib väga hea ja kiire põrgatamise oskusega ründaja, kes suudab vabalt igasuguseid sööte anda täielt liikumiselt, olla küllaldaseks kiirpealetungi õnnestumise kindlustajaks. Säärane põrgataja, luues hädaohtlikke momente vastase korvile lähenemisel, sunnib kaitsjat tegutsema, s. o. atakeerima. Sellega tekivad põrgatajale soodsad sööduvõimalused.

Lõpuks räägib kiirpealetungi rakendamise kasuks veel üks ja mitte väikese tähtsusega asjaolu. Meeskond, kes ei oska või ei suuda arendada kiirpealetungi, ei suuda vastasmeeskonda millegagi üllatada. Vastasmeeskond, teades, et

meeskond suudab ja oskab kasutada ainult aeglast pealetungi, on muretu ootamatuste suhtes. Ta võib rahulikult ja palju julgemini atakeerida omapoolse pealetungi puhul tagalauda ja palli hankinud kaitsemängijaid. Teiste sõnadega: vastane võib julgemalt rünnata ning rünnakusse paisata rohkem mängijaid. Tema mängijate tegevuse julgus on suurem.

Nii nõrgendab kiirpealetungi oskuse puudus ühtlasi ka meeskonna kaitsemängu. Võttes kokku kõiki ülalloeteldud kiirpealetungi suuri eeliseid tuleb seda pidada üheks väga olulise väärtusega meeskonna oskuseks, mis tõstab meeskonna kardetavust.

Eespool nägime, et soodsad ründeolukorrad eksisteerivad vastase nurjunud rünnaku ja palli kaotamise momendil sagedasti. Nende olukordade realiseerimise tingimusi vaatlesime „Olukordade taktikas". Selleks aga, et neid realiseerida, tuleb pall toimetada õigeaegselt säärast olukorda moodustavate mängijate kätte. Palli kiire ründeks üleviimine või ründeolukorda toimetamine ongi kiirpealetungi kasutamise võtmeprobleem.

Milles seisavad raskused? Kaitsemängija hankis tagalauavõitluses palli, jäädes seljaga mänguväljaku poole. Säärane asend on kaitsjal enamail juhtudel paratamatu kui kaitsevahend palli varjamiseks. Säärases asendis kaitsja ei näe olukordi väljakul, ta ei tea, kuhu ja kellele sööta. Kiirpealetung nõuab aga kohest kiiret söötmist ja sääraselt, et pall oleks enne ründajate käes, kui vastasmeeskond taipas ja suutis asuda ähvardust likvideerima. Siin on ainus tee toimetada pall selle mängija kätte, kel on ülevaade ja söötmise võimalus ette ründe suunas, või luua ise säärane olukord. Eelmistes peatükkides nägime, et tagalaualt palli hankinud meeskond mängib sisuliselt kaitsemängu nii kaua, kui pole ründesöödu andmise võimalust. Kahest säärase olukorra loomise võimalusest põrgatusega piki otsjoont ja vahenditust kiirest söödust ka pisut paremas positsioonis olevale kaasmängijale tuleb igal juhul eelistada viimast kui kiiremat. Momendil, mil on antud sööt, on meeskond ründeolukorras.

Siinkohal tahaksin peatuda pisut lähemalt nende vigade juures, mis meeskonnad sageli teevad säärastes olukor-

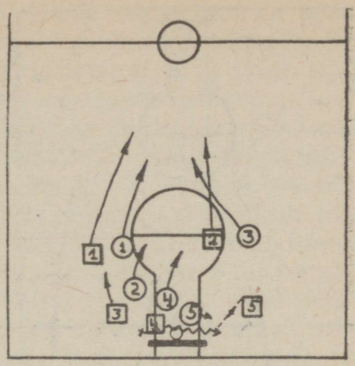
dades, „magades" praktiliselt maha oma head kiirpealetungivõimalused.

Esimene ja põhiline viga on see, et tagalauapalli hankinud kaitsemängija, saades palli, ei riski seda kohe sööta pisut paremas positsioonis olevale kaaslasele. Säärane sööt on alati võimalik siis, kui seda tehakse kohe, tihti aga juba enne maandumist. Kaaslase kõrval olev ründemängija, kes jälgis tagalauaheitlust, ei suuda õigeaegselt sellele reageerida. Kuid säärast söötu ei anta. Kaitsja, saanud palli, asub tõelisse kaitsepositsiooni selja tagant tuleva rünnaku vastu. Sageli jääb ta isegi hetkeks säärast rünnakut ootama. Õige ja täiesti põhjendatud on siin maandumise järel äärmiselt jõuline otsustav paari meetri pikkune põrgatus piki otsjoont. Kui see toimub kohe ja on energiliselt ette võetud, ei suuda seda ka ükski vastasmängijast tõkestada. Säärane põrgatus peab lõppema esimese söötmise võimaluse avanemisel, millega pall viiakse korvialusest meeste tihnikust välja.

Mida kiiremini ja energilisemalt see on tehtud, seda suuremad on kiirpealetungivõimalused. Sellega aga ei alanud kiirpealetung, vaid meeskond muutus ründavaks pooleks. Seda on väga tähtis meeles pidada. Sageli tehakse siin suur viga sellega, et pall, toodud välja korvialusest „tihnikust", jääb mängija kätte pikemaks ajaks peatuma. Mängija kas ei leia ettepoole söötmise võimalusi või loob sellega pärast võitlust „puhkehetke". Säärane hetk on kiirpealetungi suhtes saatuslik. Võitlus palli pärast on lõppenud ja vastasmeeskond, nähes edasise võitluse mõttetust, hakkab siirduma kaitsesse. Kõike seda demonstreerib ja võimaldab „puhkehetk". Pärast seda hetke on võimalik vaid aeglane pealetung, sest vastasmeeskond tõmbab kohe vähemalt kolm mängijat tagasi, kuna kaks asuvad atakeerima palli. Tekib uus iseloomulik mängufaas, kus vastasmeeskond hakkab takistama palli üleviimist pealetungivale poolele. Need küsimused ei kuulu aga siia.

„Puhkehetk" võib tekkida veel seepärast, et palli saanud mängijal pole võimalust ettesöötmiseks (pilt 102). See on kiirpealetungi loomise teine ja otsustav järk. Kiirpealetungi alguseks ja üldse selle kasutamise eeliseks on palli võimalikult kiire toimetamine keskväljakule enne, kui sinna

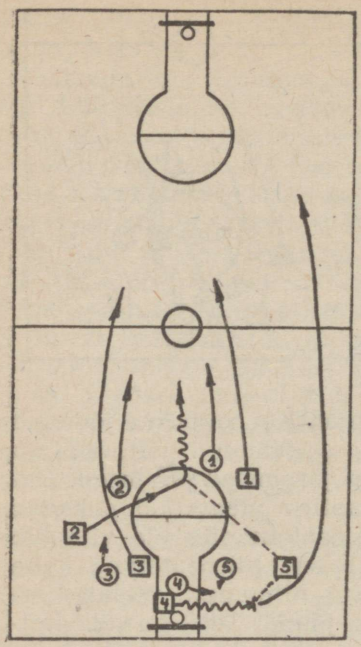
P i l t 102. Tüüpiline kiire pealetungi nurjumise põhjus, mis tekib selle tõttu, et ründajal (5) pole kellegi sööta. Ründajad (1, 2, 3) stardivad korvi suunas, on palli poole seljaga ja neid katavad kaitsemängijad (1, 3, 2).



jõuavad kolm vastase kaitsemängijat. Kui viimased jõuavad keskväljakule enne, kui sinna on saabunud pall, siis on kiirpealetung nurjunud. Selleks on järgmised põhjused. Esiteks ei suuda kiirpealetungi taotlev meeskond peaaegu kunagi enam-vähem üheaegselt pealetungile üle viia üle kolme pealetungija. Sageli algab aga kiirpealetung kahe ründajaga, kusjuures kolmas, pisut hilinenult, püüab korvile lähenemise vältel pallist ette jõuda. Teiseks võib kolmest kaitsemängijast moodustada võrdlemisi tugeva kaitsesüsteemi (võrdle: kaitsemäng 4:3 ja 5:4 olukorras).

Neil ülalkaaluteldud põhjustel on kiire sööt keskväljakule kiirpealetungi üks põhieeldusi. Siin teevad ründava meeskonna forwardid sageli selle vea, et pöörduvad kaitsja tagant liikudes otse korvi suunas ja saavutavad 3—4-meetrilise edumaa. Viimane pole aga küllaldane selleks, et üle väljaku antud sööt jõuaks kiiresti ja ajastatult ja, mis on kõige tähtsam, takistamatult ründajate kätte. Tavaliselt on säärased söödud kaitsemängijate saak.

Võimalusi keskväljakule söötmiseks on võimalik luua kergesti. Selleks liigub mänguväljakul vasakul asuv ääremängija (3) mitte otse korvi suunas, vaid poolpõiki üle mänguväljaku, liikudes oma kaitsja või kaitsjate suhtes palli suunas eest mööda (pilt 103). Säärase liikumisega luuakse tavaliselt kogu teekonna vältel söötmise võimalused. Sellega garanteeritakse kiirpealetungi algus ilma igasuguse viivituseta ründavale meeskonnale.



Pilt 103. Õigesti ülesehitatud kiirpealetungi lähe. Kaitsja (4) on tagalaualt hankinud palli ja põrgatades külgsuunas end vabastanud atakeerivast ründajast ja söödab võimalikult kiiresti vabalt seisvale kaaslasele (5). Samal ajal, kui (4) põrgatas, hakkavad ääred (3, 1) otse korvile startima. Pisut tagapool ja vastasserval asuv ründaja (2) lõikab poolpõiki üle välja palli suhtes eestpoolt kaitsjaid. Säärane liikumissuund tagab talle kogu liikumise vältel söödu saamise võimaluse ründajalt (5). Sööt ründajale (2) antakse, kui vähegi võimalik, enne väljaku keskele jõudmist. Saanud söödu, põrgatab (2) otse taganevate kaitsjate (1, 2) vahelt korvi suunas. Tuleb märkida äärmiselt olulist ründaja (4) spurti pärast palli söötmist ründajale (5). Sageli jõuab tema esimesena ja katmatuna korvi alla.

Kui meeskond on kiirpealetungi põhimõtted täiesti omandanud, see tähendab, et palli hankimise momendil tekkinud olukord võimaldab kohest esimest söötu või põrgatamist ründeolukorra loomiseks, siis võib tihti kiirpealetungi algust isegi tunduvalt kiirendada. On palli hankija pikk mees, kes saab palli varjata püsti seistes, võib ta kasutada poolpööret väljaku suunas, millega ta näeb olukorda. See on ühtlasi signaaliks ääreforwardile ülalkirjeldatud põikjooksu alustamiseks.

Teine kiirpealetungi alguse kiirendamise võimalus on see, kui tagalaualt palli hankinud kaitsja korvi alt välja põrgatades ei anna söötu lähemale mängijale, vaid taotleb üleshüppega anda seda kohe põiki üle väljaku liikuvale forwardile.

Põiki liikuva forwardi ülesanded on kahesugused. Ennekõike peab ta hoolitsema selle eest, et ta saaks võimalikult kiiresti palli. Mängu edasise arenemise huvi-

des on vajalik, et pall saabuks talle enne, kui ta ületab keskväljaku ja hakkab lähenema teisele külgjoonele. Seepärast on eriti tähtis tema stardimomendi õige valik. Seda õpib iga meeskond vastava koostöö omandamisega. Teine, oluliselt järgnevat pealetungi mõjutav tegur on põikjooksu valik. Selleks et pärast palli saamist mitte maha jääda umbes samal momendil või pisut varem korvi suunas startinud kaasmängijast, peab ta põikjooksu tegema võimalikult lähedale ründegrupile. Juhul, kui ta saab palli, olles 4—6 meetrit tagapool ründegruppi, ei jõua ta põrgatamisega taganevaile kaitsemängijaile taandumise vältel kannule. Eesliikunud forward ja kaitsjad jõuavad liiga vara korvi alla ning kaitsemängijail on aega pöördumiseks (vaata „Olukordade taktika"). See on ebasoovitav. Kõik see, mis puutub aga korvile lähenemisse ja korvialusesse võitlusse läbimurdeolukordade realiseerimiseks, on käsiteldud peatükis „Olukordade taktika".

Siinkohal tuleb vaid rõhutada seda, et põrgataja püüdku kaitsemängijaist mitte „mööda hiilida", vaid suunduda otse troppis taganevate kaitsjate keskele. See sunnib kaitsjaid atakeerima, millega avanevad söötmise võimalused mõlemal pool kaitsetroppi liikuvaile ründajaile. See on üks põhilisemaid nõudeid. Sellega suurendatakse kaitsemängijate segadust veelgi rohkem, surutakse neile kõige ebasoodsamal ajal võitlus palli pärast peale. Kasu sellest on loomulikult ründaval poolel.

Paar sõna kaitsemängijate osast kiirpealetungi korral. Ennekõike see, et kaitsemängijad võivad sageli kohe korvi alt pärast palli söötmist mööda äärt spurtides jõuda õigel ajal ja tihti ka esimesena vastase tagalaua alla. Eriti on säärane võimalus olemas kaitsemängijal, kes hankis tagalauapalli ning tõi selle põrgatamisega korvialusest „tihnikust" välja. Selleks tuleb tal pärast palli söötmist viivitamatult spurtida mööda väljaku külgjoont.

Kiirpealetungi juures on ründava meeskonnna kaitsemängijail täita veel teine ülesanne. Sageli esimese hooga pealeviskega lõppenud kiirpealetung lõpeb sellega, et pall ei lähe korvi, vaid hüppab kaugemale väljakule tagasi. Tavaliselt saavad säärased pallid vastasmeeskonna kaitsesse hiljem saabunud mängijad ilma igasuguse võitluseta. Tekib

olukord, kus vastasmeeskonnal on soodsaid kontrarünnaku võimalusi. Neid saab vältida sellega, et kiirpealetungi teostava meeskonna kaitsjad järgnevad pealetungile v ä h e m a l t k õ r v u t i hilinevate vastase mängijatega. Sel korral on mõlemal palli hankimiseks võrdsed võimalused. Kontrapealetungi võimalus väheneb võitluse tekkimisega palli pärast.

Varematel aegadel taoteldi kiirpealetungi mõnevõrra teisiti. Siis jäeti tavaliselt meeskonna pikim mängija ehk tsenter varitsema vastase korvi alla. Kui vastasmeeskond riskis rünnata viie mängijaga, siis lähetati pärast palli saamist pikk üleväljasööt korvialusele varitsejale. Harilikult loobus vastasmeeskond viie mängijaga pealetungist ja jättis ühe kaitsemängijaist taha valvele. Sel korral oli pika ründaja ülesandeks kinni püüda pikk üle väljaku antud sööt. Viimane anti, nagu varem, esimesel võimalusel. Säärane sööt võis olla ka ebatäpne, tähtis oli vaid see, et ta saabus korvialusele varitsejale kõrgelt.

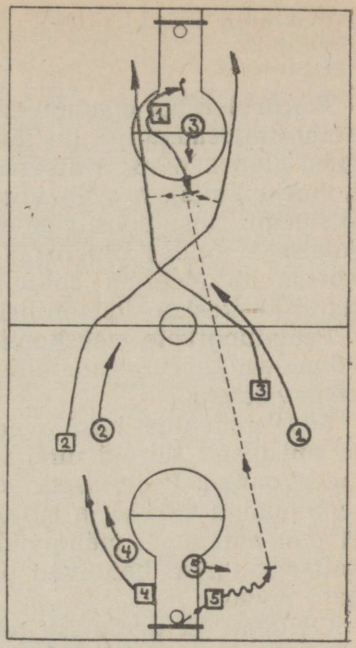
Sel momendil, mil lähetati pikk sööt keskmängijale ette, startisid mõlemad ääred (pilt 104). Kui ääreforwardeil õnnestus end kohe oma kaitsjaist paari meetri võrra lahti rebida, oli nende liikumine sirge. Sel juhul, kui kaitsjad jäid kannule, ristusid mõlemad forwardid keskväljakul ja vabanesid nii järgivaist kaitsjaist. Mõlemal juhul loodi 3 : 1 olukord.

Tänapäeval ei riski meeskond säärast eksperimenti ette võtta. Raske on öelda, kuivõrd see on põhjendatud. Küsimus seisab selles, kas 5 : 4 olukorras ründav meeskond on alati võimeline oma eduseisu realiseerima või on ebaõnnestumise juhud suuremad.

Võib siiski päris tõenäoliselt väita, et ebaõnnestumiste arv, eriti kui vastasmeeskond ei oma häid keskpositsioonilisi viskeid, on suurem. Seega võiks see kiirpealetungi võte, kui see on korralikult kätte õpitud ja kui seda kasutatakse ootamatult, olla väga edukas. Uue taktilise võttena, üllatusena on tal kahtlemata oma plussid.

Kiirpealetungi kasutamine alati ja igas olukorras ei ole ratsionaalne. Vastane harjub säärase mänguga samuti kui mõne teistsuguse pealetungiga. Muutub kiirpealetungi kasutamine šabloonseks, on seda võimalik üsna efektiivsete vahenditega pareerida. Nimelt vastasmeeskond võib aeg-

Pilt 104. Pika söödu kasutamisele rajatud kiirpealetungi skeem vastavalt tekstile.



lase metoodilise mänguga omalt poolt teha mängu „kinniseks" ja vallata kuni 75% ja enamgi mänguajast palli. Seetõttu on kiirpealetungi šabloonselt kasutav meeskond kolmveerand mänguajast kaitsemeeskond. Vaimse võitluse seisukohast pole raske näha säärase olukorra suuri negatiivseid külgi. Seepärast on kiirpealetungi kasutamine vaid üks ründetaktilisi vahendeid, mitte aga ainus ründesüsteem.

Need meeskonnad, kes täiesti loobuvad kiirpealetungi kasutamisest, kasvatavad oma mängijais kartlikke ründeharjumusi. Selle tulemuseks on meeskonna üldine ründeoskuse kahanemine, mis omakorda toob kaasa kaitsemängu üleliigse rõhutamise. Säärased meeskonnad suudavad mängida väga tasavägiseid mänge, kuid ründemängu nõrkuste tõttu sõltub nende edukus kõigepealt kaitsemängust. Kui aga seal midagi „käriseb", siis ei ole kompenseerimisvahendeid, s. o. ründemängu abi olukorra päästmiseks.

See on aga meeskonnale suureks nõrkuseks.

Kiirpealetung ebaõnnestub enamasti siis, kui vähemalt kolm kaitsemängijat on jõudnud enne pealetungi otsustava faasi algust tagasi kaitsesse. Selle põhjuseks on asjaolu, et kolmest kaitsjast võib koostada võrdlemisi tugeva kaitsesüsteemi, kasutades maa-alakaitse taktikat lähivisete tõrjumiseks. Selles olukorras püüab kaitsekolmik esmajärjekorras likvideerida lähiviskevõimalusi; takistades mõnel juhul ka keskpositsioonilisi viskeid.

Pealetungivale meeskonnale jääb tavaliselt kasutada rida võimalusi keskpositsioonilisteks, s. o. 4—6 m distantsilisteks pealeviseteks.

Seda võimalust kasutavad häid keskpositsioonilisi viskeid ja füüsiliselt kiireid ning vastupidavaid mängijaid omavad meeskonnad. Pealevisete sooritamine säärastel olukordadel teeb mängu kiireks ja lahtiseks. Selle põhjuseks on asjaolu, et maa-alakaitset mängivad ja korvi lähikonda koondunud kaitsemängijad hangivad peaaegu alati tagalaualt põrkuva palli endale.

Oletame, et pealevise tehti momendil, kus kolme kaitse vastu tegutses neli pealetungijat. Palli kaotamise momendil on pealetungival meeskonnal kaitsele jäänud üks mängija kahe kaitsemeeskonna forwardi vastu. On vaja vaid üht kiiret söötu keskväljakule ja meeskonnal, kes äsja tungis peale, olles arvulises ülekaalus, on tekkinud väga täbar olukord oma kaitsemängus. Tühjal väljakupoolel on üks kaitsja kahe ründava forwardi vastu. Nii muutub mäng lahtiseks ja kiireks, sest edu sõltub ennekõike mängijate individuaalsest tehnikast ja kiirusest.

Meil harrastati kirjeldatud mängu käsitlusviisi kuni 1938. aastani, kui võistkonnad järk-järgult hakkasid üle minema teise mängukäsitluse juurde. Ülemineku peamiseks põhjuseks oli asjaolu, et treenerid ja mängijad tutvusid uute koordineeritud mängu põhimõtetega.

Eesmärgiks oli mängida nii, et pealetungimängus rakendab meeskond koordineeritud tegevust mängijate vahel, s. o. kahe või enam mängijate ajastatud liikumist, ja parema taktika abil loob võrdses olukorras võimalusi lähiviskeks.

Uue mänguviisi tulemusena võistkonnad taotlevad pealetungis arvulise ülekaalu juures alati läbimurret, s. o. ligiviset, ega rakenda selles olukorras kesk- ja kaugpositsioonilisi pealeviskeid. Praegu kasutatakse meil üldjuhul keskpositsioonilisi viskeid vaid siis, kui kaitsjate ja pealetungijate arv on võrdne.

Ümberpöördult on keskpositsioonilised pealevisked kaitsva ja pealetungiva poole arvulise võrdsuse juures vähem kardetavad, sest pealetungivale poolele mittesaabunud kaitsja tõttu on pealetungijate ja kaitsjate arv võrdne. Järelikult võimaliku palli kaotuse tagajärjel pole olemas ka otsest läbimurdeohtu vastasvõistkonna poolt.

Eelneva mänguviisi rakendamisel on olemas veel teine, mängijate psüühikast tulenev kalkulatsioon. Nimelt lahtise mänguviisi juures valdavad mõlemad võistkonnad 40-minutilisest mänguajast palli võrdse aja.

Pall kaotatakse kergesti, kuid saadakse niisama kergesti tagasi. Toome mängu aga teise arvestuse: hoides palli enda käes ning sooritades pealeviskeid vaid lähipositsioonidelt, kus tabavuse protsent on väga suur, suudab võistkond hankida temal kasutada olevast palli üldajast võimalikult rohkem punkte. See teeb mängu varitsevaks, kus mitte iga võimalust ei kasutata pealeviskeks, mille tulemusena võistkond valdab palli suurema osa mänguajast.

On tuntud tõik, et lahtist mänguviisi harrastava võistkonnaga mängimisel vastasvõistkond valdab palli 40-minutilisest mänguajast vähemalt 30 minutit. Teiste sõnadega: vastasvõistkonnal on kogu mänguajast oma punktide hankimiseks aega vaid 10 minutit. Teiselt poolt on see suureks moraalseks surveks lahtist mänguviisi harrastavale võistkonnale, kelle mängustiilis on pearõhk pandud pealetungile. Nüüd peab ta enamiku aja mängima kaitses, palli omamata. Lahtist mänguviisi taotlevad võistkonnad ei oma tavaliselt korrektset kaitsemängu. Pikemaajaline pallita kaitsemäng ja aeglaselt mängiva vastasvõistkonna rahulikult nopitud punktid lõhuvad võistkonna moraali, millele järgneb paratamatult kaotus.

Loobumine lahtisest mängust, tugeva kaitsemängu kasutamine ja pealetungi rajamine arvulisele ülekaalule (samuti katse läbi murda võrdses olukorras) toob endaga kaasa rea

olulisi muudatusi nii meeskonna väljaõppes kui ka võistluse taktikas. On selge, et meeskond, kes mängu jooksul teeb 40 elementaarviga, mille tagajärjel pall läheb vastase valdusse, ei saa mängida kinnist mängu. Elementaarvead on söödu- ja püüdmisvead ning palli kandmine ehk jooks. Kui elementaarvigade juurde arvata veel juhud, kus vastane saab palli möödaläinud pealeviskeist (möödaviskeid on säärases mängus vähemalt 25—30), siis kaotab meeskond palli keskmiselt iga 35 sekundi jooksul. Selle aja vältel tuleb meeskonnal tõmbuda kaitsesse, võita vastaselt pall, minna üle pealetungile ja kaotada uuesti pall. Seega kulutab meeskond iga mängija eksimuse pärast tulutult suurema osa energiast asjatuks üle väljaku jooksmiseks. Palju ratsionaalsem on aga seda energiat rakendada pealetungimängus läbimurde teostamiseks. Selleks tuleb aga meeskonnal kõrvaldada oma mängust elementaarvead. Eespoolnimetatud 40 elementaarviga mängu jooksul ei ole suur arv, sest igale üksikmängijale langeb keskmiselt 8 viga. Tavaliselt need jagunevad: 4—5 söödu-, 1—2 püüdmis- ja niisama palju jooksuvigadeks.

Siit järgneb, et esimeseks põhiliseks nõudeks on kiire, täpne, ajastatud, varjatud ja mitmekesine söötmine. Selles osas on viimase paari aasta jooksul meie paremate meeskondade treeningus toimunud põhjalikud muudatused, sest söödutehnika õppimisele on pühendatud vajalikku tähelepanu.

Pealetungil läbimurdemängu taotlemine läbi rivistatud kaitsesüsteemi toob endaga kaasa veel kaks uut momenti. Esiteks see nõuab mängijalt kiiret tegutsemist, sest läbimurdevõimalused on enamasti lühiajalised ja likvideeritakse kaitse poolt tihti kiiresti. Teiseks, võrreldes koordineerimata mänguga, toimub siin palli püüdmine ja samuti ka söötmine kiirelt liikumiselt ja väga väikestelt distantsidelt, sageli aga käest kätte ulatamise või lükkamise teel. Täiesti omal kohal on ka söödud altpoolt vööd kuni palli veeretamiseni põrandal ja põrkesöödud. Kokkuvõetult: moodsas ründemängus kasutatakse madalat ja lühikest söötmist.

Eespooltoodu loomulikuks järelduseks on seniste treeningukavade korrigeerimine, sest läbimurdel on mängu tulemuse suhtes otsustav tähtsus.

Aeglane pealetung tingib ühtse kombinatsiooni või õige-

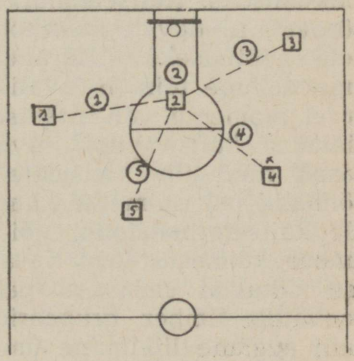
mini tüüpiliste mänguolukordade ratsionaalsete lahendusviiside tundmist ja kasutamist ning mängu momentaanset taipamist mitme mängija poolt. Ainult selle varal suudetakse realiseerida avanenud võimalused korvide saavutamiseks. Omakorda see nõuab mitte ainult olukordade lahenduste teoreetilist teadmist, vaid ka nende olukordade lahendamist jooksvas mängus mitme mängija poolt nende algmomendil ja kohest, ühtset tegutsemist.

Eespoolloeteldud põhjused on küllalt kaaluvad selleks, et rakendada meeskonnas aeglast pealetungi kui põhilist pealetungitaktikat.

Mängides kombineeritud kaitse vastu, kes tõmbab ennast „rusikasse" korvi alla, tekib meeskonnas põhiline küsimus: kuidas murda säärast „kindlust". Teda võib „piirata", söötes palli ümber kaitseformatsiooni, ent igakord grupeerub kaitse ümber ja asetab kaitse peajõu palli suunast tulevaile ähvardustele. Seejuures on iga kaitsemängija seljatagune süsteem seest kindlustatud. Igasugune otserünnak süsteemi vastu lõpeks paratamatu fiaskoga.

Kaitse tugevus nõrgeneb aga väga tugevasti, kui pealetungiv meeskond suudab luua endale kaitseformatsiooni tugipunkti sisemuses. Sel korral iga kaitsemängija, kes mängib formatsiooni piiril, on selja tagant kaitsetu (pilt 105) ja ta peab tegutsema väga ettevaatlikult.

Säärane kaitsemängija asetus, kuigi ta ei saa nii sageli sööte, sest seda võimalust püüab kaitsev meeskond igapidi takistada, on äärmiselt väärtuslik. Tema taktiline väärtus



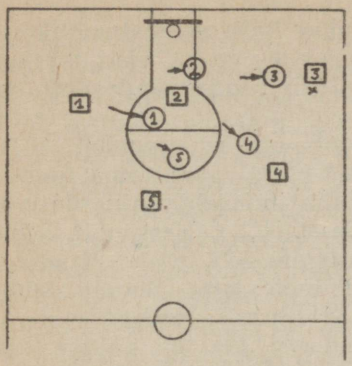
Pilt 105. Tavaline ründava meeskonna asetuse skeem vastavalt tekstile, mis selgitab keskmängija asetuse erakordse taktilise tähtsuse.

ületab kaugelt iga teise pealetungiva meeskonna liikme väärtuse.

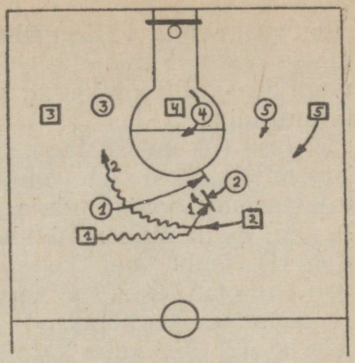
Tugipunkti asetamine vastase kaitsesüsteemi sisse annab pealetungivale meeskonnale järgmisi paremusi:

1. Kaitsesüsteem on nõrgestatud, kuivõrd formatsiooni piiril tegutsevate kaitsemängijate seljatagune on kindlustamata.
2. Võimaluse sööta ette kaitsesüsteemi keskel asuvale kaitsemängijale viimasepoolse haakviske või söötmise ähvardusega. See omakorda tõmbab kogu kaitsesüsteemi mängijate tähelepanu endale, andes ülejäänud mängijaile suuremaid opereerimisvõimalusi äärtel ja tihti ka väljaku pikiteljel.
3. Pikk keskmängija on pealetungi tugi eriti pealevisete korral. Hea hüppe juures on keskmängijal väga sageli võimalus pall lükata üle kaitsesüsteemi pealetungijaile tagasi uueks pealeviskeks. Seejuures koondub kaitse tähelepanu keskmängijale.
4. Neljas ja kahtlemata väga oluline taktiline paremus seisab selles, et kaitsemängija säärane asetus väljakul (pilt 105) rikub tugevasti kaitseformatsiooni sisemist liikumist. Korvi alla tekib kaitsemängijaist ja teda katvast kaitsjast otse keset kaitseformatsiooni „sein", mis pidurdab eriti tagumise, korvipoolse kaitseliini kui tähtsama liikumise vabadust üsna tõsiselt.

Nii väärtuslik kui ka keskmängija asetus vastase kaitsesüsteemi keskel on, sellest üksi on vähe süsteemi tugevuse lõhkumiseks. Kaitsemängijad grupeeruvad pisut ümber ja võtavad ründavalt meeskonnalt igasuguse võimaluse keskele söötmiseks. Säärane pallisuunaline kaitsesüsteemi tugevdamine toimub tavaliselt kaitsesüsteemi nõrgenemise arvel momendi vähemtähtsais punktides (pilt 106). Nimelt jäetakse kaitse poolt tavaliselt vastaskülg, antud juhul vasak ründetiib, kaitsmata. Pealetungival meeskonnal on võimalik pall toimetada kas kõrge ja aeglase kaarsööduga üle kaitseformatsiooni või kolme lühikese kiire sööduga ümber kaitsesüsteemi vasakääre kätte. Mõlemad moodused võtavad sedavõrd palju aega, et kaitse suudab end vaevatult ümber grupeerida. Pealetungijate seismine ja palli aeglane liikumine ümber kaitseformatsiooni on kait-



Pilt 106. Kaitsva meeskonna ümbergrupeerumine eriti olulise keskmängija blokeerimiseks. Vabaks jäetakse momendil kõige vähem kardetav mängija.



Pilt 107. Kattemängu põhimõttele rajatud ründava meeskonna liikumisskeem vastavalt tekstile ründesöödu ja läbimurdevõimaluste loomiseks.

sele kõige soodsam. Sel juhul on tal aega jälgida nii üldkorda, oma vastasmängijat ja palli liikumist. Selles peitub kaitsesüsteemi tugevus.

Läbimurde või ründesöödu andmise võimaluse loomiseks tuleb kaitse kollektiivsus lõhkuda, andmata kõige kolme teguri jälgimiseks aega. Kuivõrd kaitse teostab iga palli asukoha muutmise järel oma formatsioonis teatavat ümberkujundamist ja seejuures seismise ja jälgimise asemel peab liikuma, on palli liikumine kaitse tähelepanu nõrgendamiseks esimene oluline tingimus. Mida teravamalt, järsumalt ja ootamatumalt liigub pall ümber formatsiooni, seda kiiremini peab tegutsema kaitse, et mitte võimaldada ründesöötu keskmängijale. Seega avab kiire ja rütmitu palli liikumine ründesööduvõimalused.

Kaitse tähelepanu saab aga veel rohkem piirata siis, kui forwardid hakkavad liikuma. Mitmete ründemängijate mitmesuunaline liikumine kaitsesüsteemi ümber ja selle sisemusse teeb kaitsemängijaile tavaliselt võimatuks kõigi kolme talle tähtsa teguri jälgimise. Seetõttu hakkab keskmängijale järjest enam avanema ründesööduvõimalusi ja samaaegselt forwardite oma läbimurdevõimalusi blokk- või kattevõtete abil.

On kujunenud välja eriline ümber kaitseformatsiooni liikumise süsteem, mis alatiselt paneb ristuma kaitsjad, tekitab mängijate kuhjumisi ning võimaldab seega ründesööte ja läbimurdeid.

Säärase liikumissüsteemi põhimõte on järgmine (pilt 107). Keskväljakul kaitsjate läheduses hakkab põrgatama ümber kaitseformatsiooni ründaja (1). Talle jookseb vastu ründaja (2), saab palli ning möödub ründajast (1) väljastpoolt. Ründaja (1) jääb oma kehaga kaitsjale (2) ette. Viimane peab minema ringi ja kaotab sellega aega. Sageli vahetavad aga kaitsemängijad (1 ja 2) lihtsalt „omad" mehed. Kaitsja (2) hakkab katma ründajat (1) ja kaitsja (1) ründajat (2). Kuid ründaja (2) võib omakorda sooritada sama võtte ääreforwardiga (3). Viimane, liikudes tagasi väljaku keskele, võib sama mängu jätkata uuesti ründajaga (1). Igakord, kui ründav pool teeb palli vahetuse, peab kaitsev pool vahetama kaetavaid mängijaid. Säärast palli vahetamist võib teha aga kiiresti ja pidevalt. See võib toimuda nii ühes kui teises suunas. Järjekindel vahetus ja edasi-tagasi liikumine ning palli liikumise suuna muutmine, mida üks forward võib teha, valides palli vahetuseks mitte lähema, vaid sellele järgneva mängija, ajab kiiresti kaitse read segi. Kaitse peab kogu aeg hoiduma katetest ja vaatama, et nad omavahel liikudes ei jääks üksteisele teele ette. Niisuguses liikumises juhtub aga väga sageli eksitusi ja arusaamatusi. Neid ründav pool varitsebki. Tavaliselt tekib kaitse poolel eksitusi ja hilinemisi sageli.

Säärase sõelumisega, eriti siis, kui meeskond taotleb läbimurret, lähenetakse korvile. Näib, et pealetungiv meeskond otsekui suruks kaitseliine kokku. Seda nimetatakse „pealetungi surveks". Ta kujutab endast pidevat „sõelumist" ja söötmist 5—8 m distantsil korvist, kus iga vähegi soodsana näivat atakivõimalust kavatsetakse kasutada läbimurdeks lähiviskele pääsemiseks. Õigupoolest on see omane just Eesti NSV parimatele meeskondadele, kes vaid üksikjuhtudel kasutavad keskpositsioonilisi pealeviskeid, suurema osa punkte aga taotlevad saavutada lähiviskeist. „Sõelumisega" on kahtlemata hea taotella lähiviskeid, kuid tegelike ründeolukordade analüüsimisel osutub säärane käsitluslaad liialt lihtsaks, elementaarseks.

See, et pealetungiv meeskond loobub kesk- ja kaugviskeist ja ründava meeskonna liikmed keelavad teineteist rünnaku ajal keskpositsioonilisi pealeviskeid sooritamast, teeb kaitsva meeskonna olukorra hulga kergemaks. Säärase käsitluslaadi otseseks järelduseks on see, et juba 5—6 meetrist alates kaitsja ei kata pealetungijaid täpselt, vaid ca 1,5—2 m kõrguselt, s. o. kaudselt. Ainult siis, kui on ilmselt näha, et kavatsetakse pealeviset, kaetakse pealetungijat lähemalt, täpsemalt. Sellega annab pealetungiv meeskond kaitsvale meeskonnale võimaluse koondada kogu kaitsesüsteemi võrdlemisi kitsale korvialusele alale. On selge, et säärasest tihendatud kaitsesüsteemist on läbimurre palju raskem kui normaalses olukorras. Teiseks tekitab säärane pealetungikäsitlus veel teise, eriti olulise nõrkuse. Nimelt likvideeritakse sellega vastase kaitsesüsteemi keskel asuva keskmängija —„puki" — tegutsemise võimalused ja ta lülitatakse praktiliselt mängust välja. Koondatud kaitse tõttu on vaid harvadel juhtudel võimalik keskmängijale sööta. Läbimurdemängud, s. o. keskmängijaga blokkjooksud õnnestuvad veelgi harvemini. Kokkuvõttes võib öelda, et pealetungiv meeskond ründab vaid nelja mängijaga, olles viiendalt, kõige olulisemalt ründemängijalt võtnud peaaegu kõik võimalused rünnaku abistamiseks.

Seesugune pealetungi käsitluslaad, otsene ja pidev surve kaitsele ja iga vähegi soodsa olukorra kasutamine läbimurde katseks näitab, et meie meeskonnad pole seni veel küllaldaselt analüüsinud kõiki ründevõimaluste variante. Sääraseid võimalusi on aga kaugelt rohkem kui üks.

On saabunud aeg, kus meie meeskonnad peavad hakkama õppima keskpositsioonilisi, nn. „tulipunkt"-viskeid. Kui iga mängija omab ründavas meeskonnas üht punkti väljakul ca 6—8 m kaugusel korvist, kust tema pealevisked on eriti tabavad, siis on see võimsaks relvaks pealetungiva meeskonna käes. Läbimõeldud ja väljakul ratsionaalselt jagatud „tulipunktid" on selleks vahendiks, millega hoitakse ära kaitseformatsiooni koondumine korvialusele võrdlemisi väikesele alale. Kaitse on sunnitud tõmbuma laiali, et katta kardetavaid pealeviskeid „tulipunktidest". See võimaldab pealetungival meeskonnal otsekohe rakendada keskmängija kõiki, taktiliselt eriti soodsaid võimalusi.

Samuti on sel juhul läbimurde sooritamine kaitsest kergem ka kõigil teistel ründajail. Sellest selgub, et „tulipunkt"-visked pole mitte sihiks, vaid hädavajalikeks vahendeiks selleks, et efektiivselt sooritada läbimurret lähipealeviskeks. Läbimurre on ja jääb korvpallis kaunimaks ja põhiliseks taktiliseks ideeks.

On veel teisigi, teatavail tingimusil rakendatavaid pealetungi taktilisi käsitluslaade. Kõik need taotlevad kaitse hajutamist.

Üldiselt on mängus olukord alati säärane, et momendil kaotusseisus olev meeskond ründab kaitses energilisemalt palli kui juhtiv meeskond. See aktiivsus kasvab sedavõrd, kuivõrd läheneb mängu lõpp. Mõnikord võime näha mänge, kus mõned minutid enne lõppu kaotusseisus olev meeskond hakkab kasutama aktiivset, ründavat kaitsetaktikat, rakendades selleks koguni üle välja „klamberkaitset", ja võidab mängu.

Siin on tegemist järjekordse pealetungi taktilise väärkäsitlusega võiduseisus oleva meeskonna poolt. Aktiivse kaitse rakendamisega tegelikult hajub kaotussseisus oleva meeskonna kaitsesüsteem. Teiste sõnadega: kaitsev meeskond avab ise vastasele ründevõimalused. Tegurid, mis aga ei lase juhtival meeskonnal kasutada säärast soodsat võimalust oma võidu kindlustamiseks, on psühholoogilised. Mõjutatud kaotusseisus oleva meeskonnna kaitsemängu aktiivsusest, hakkab juhtiv meeskond selle asemel, et kasutada soodsat momenti ja ise aktiivselt rünnata, palli hoidma. Palli hoidmine ilma energilise rünnakuta või läbimurdekatseta tähendab sisuliselt kaitsemängu, toimugu see siis kaitse või pealetungi väljakupoolel. Sellega muutub väljakul moraalne tasakaal. Juhtiv meeskond annab moraalse üleoleku, võidu põhitingimuse üle vastasele lihtsameelsest soovist kaitsta oma paari edupunkti. Moraalne üleolek tähendab aga meeskonnale, kes seda omab, reaalseid punkte lisaks senisele resultaadile, mis varem või hiljem nopitakse.

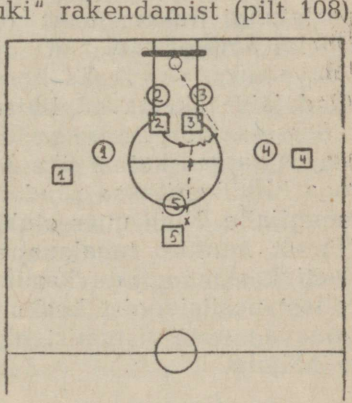
See on näide ühest ründetaktilisest võimalusest, mis vale käsitlusviisi tõttu annab sootu vastupidise tulemuse.

Kasutades aga viimati toodud näites peituvaid võimalusi on olemas tee, mille kaudu võib väga sageli hajutada korvi alla koondunud kaitseformatsiooni. See nõuab ennekõike

teatavat kannatlikkust ründava poole mängijailt. Esialgse pealetungi surve järkjärgulise nõrgendamisega ja „sõeluva" ja kombineeriva söötmisega, mis aeglaselt kaugeneb korvi lähitsoonist, on võimalik luua petlikku kujutlust ründe nõrkusest, s. o. kaitse erilisest tugevusest. See julgustab kaitsemeeskonda aeglaselt üle minema aktiivsele kaitsetööle, s. o. palli atakeerimisele ründemeeskonna käest. Sellega hajub koondatud kaitsesüsteem, luues ruumilisi võimalusi läbimurde teostamiseks. Koos „tulipunkt"-visete kasutamisega hakkavad kaitsemängijad juba kaugemalt täpselt katma ründemeeskonna mängijaid. See olukord avab mitmed täiendavad taktilised võimalused ründavale meeskonnale. Kaitse hajutamisega vabanevad keskmängija võimalused. Talle on nüüd palju kergem ja lihtsam sööta, samuti on ruumi blokkjooksudeks. Pealetungi tugipunkti, „puki" täielik kasutamise võimalus on suureks plussiks rünnaku edukusele.

Ründemeeskonna mängijate täpne katmine kaitses olijate poolt, mis on tingitud vajadusest takistada tabavaid „tulipunkt"-viskeid, loob suurepärased võimalused moodsa kattemängu mängimiseks. Sellega avanevad täiendavad võimalused ründe mitmekesistamiseks ja kombinatsioonide rakendamiseks kogu meeskonna ulatuses.

Katseid kombineeritud kaitsesüsteemi lõhkuda uute taktiliste võtetega on tehtud mitmeid. Siinkohal tuleb märkida Tallinna meeskonna poolt 1946. a. Leningradis kasutatud kahe keskmängija ehk „puki" rakendamist (pilt 108).



Pilt 108. Kahe keskmängija kasutamine vastavalt tekstile.

Kahe keskmängija ehk „puki" kasutamine toob kaasa olulisi paremusi ründavale meeskonnale. Need paremused on lühidalt kokkuvõetult järgmised:

1. Keskmängija positsioon tugevneb. Esiteks on võimalik ühe keskmängijale antud söödu atakeerimist takistada palli suunas eestpoolt teise keskmängija vaheleastumisega.

2. Sööduvõimalused keskmängijaile suurenevad, sest kaitseformatsiooni välisservi kaitsevad vaid kolm mängijat. Seetõttu on nende söödu läbilõikamisvõime väiksem.

3. Keskmängijail on peaaegu takistamatud võimalused, eriti kui kumbki valdab eri käega haakviskeid, pealevisete sooritamiseks. Selleks pöördub haakviskaja teise kaitsja poole, ja kasutades viimast varjuna, teeb takistamatu pealeviske.

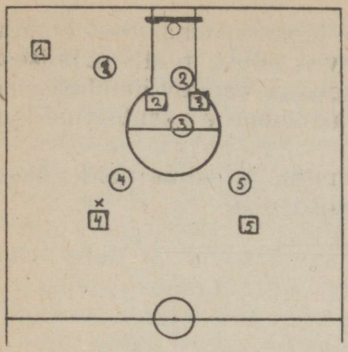
4. Keskmängijad, seistes kõrvuti, kaitsevad vastastikku kaitse tõrjekatseid, mis püütakse teha nende vahelt. Seetõttu on kaitse rünnakut kummalgi keskmängijal võimalik karta vaid ühelt poolt.

5. Võitluses tagalauapallide pärast on ründaval meeskonnal tugevaid eeliseid kahe kõrvutiseisva pika mängija tõttu. Seetõttu likvideeritakse tavaliselt vastase kiire pealetungi katsed.

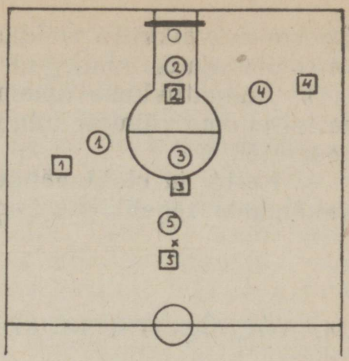
6. Hea positsioon tagalauapallide võitluse korral lubab julgemalt sooritada pealeviskeid. Viimane asjaolu sunnib kaitsemängijaid täpsemalt, tähendab lähemalt takistama ründemängijaid. See soodustab ründesööte keskmängijaile.

Selle formatsiooni paheks tuleb lugeda seda, et kogu pealetungi raskuspunkt on rajatud vaid keskmängijaile. Ühelgi ääreforwardil ei ole võimalik sooritada läbimurret lähiviskeks, sest kaks korvialust kaitsjat ja niisama palju ründajaid tõkestavad lihtsalt juurdepääsutee.

Süsteem nõrgeneb aga tugevasti, kui keskmängijate kaitsjad hakkavad katma üks eest ja teine tagant (pilt 109). Sellega likvideeritakse ründesöödu andmise võimalused keskmängijaile. Kuid uues olukorras on olemas ka oma plussid. Nimelt muutub tagalauapallide võitluses positsioon tugevasti keskmängijate kasuks. Praktikas loobuvad tavaliselt sellest positsioonist keskmängijad ning tõmbuvad laiali ja püüavad uute ristumistega end hetkeks vabastada kaitsemängijaist.



Pilt 109. Kaitsemängijate ümberasetus kahe keskmängija ründeeeliste likvideerimiseks. Vastavalt tekstile katab kaitsja (2) mõlemaid keskmängijaid tagant, korvi poolt. Kaitsja (3) aga, asetsedes keskmängijate ette, likvideerib kõik söötmise võimalused keskmängijaile.



Pilt 110. Kahe järjestikku asetatud keskmängija (2, 3) kasutamine selleks, et likvideerida tavaliselt keskmängija (2) ees laveerivat kaitsemängijat. Sellega suurenevad, ja eriti keskmängija (3) kaudu, söötmise võimalused keskmängijale (2).

On olemas veel teine keskmängijate asetus, mis, tõsi küll, meil pole leidnud põhjalikku analüüsi ega praktilist katsetamist. See on nimelt olukord, kui kaks keskmängijat ridastuvad mitte paralleelselt, vaid korvi suunas järjestikku (pilt 110). Sellega lõhestatakse vastasmeeskonna kaitsesüsteem kaheks pooleks. Nii kujundatud „sein" moodustab eriti vabaksmängimise mõttes tõhusa vahendi. Kuivõrd tulukas on säärane keskmängijate asetus tegelikult, seda peab näitama praktiline katsetamine.

Aeglase pealetungi kasutamine ülesrivistatud kombineeritud kaitse murdmiseks esitab väga suuri nõudeid ründavale meeskonnale nii taktilises kui tehnilises arengus.

Aeglane ründemäng võib olla vaid siis edukas, kui ründemeeskonnal on selleks põhilised eeldused. Need eeldused on:

1. Tabavate „tulipunkt"-visete omamine 6—8 m distantsilt, kusjuures meeskonnas peab olema minimaalselt 3 säärast mängijat, nende hulgas tingimata ka tagumine kaitsja.
2. Hea söötmistehnika omamine, mis võimaldab palli hoida pidevas liikumises ja vajaduse korral 2—4 söödust

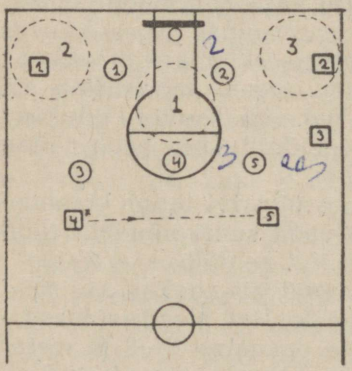
koosneva välkkiire sööduseeria teostamiseks. See omadus on hädavajalik avanenud ründevõimaluse realiseerimiseks.

3. Kannatlikkuse omamine soodsa ründevõimaluse loomisel ja oma võimete julge ja maksimaalne kasutamine läbimurretel.

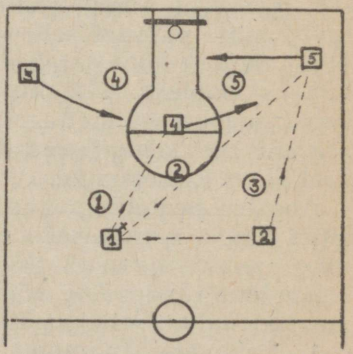
4. Katte- ja blokkmängu tundmine ja oskus neid võtteid rakendada tegelikes mänguolukordades.

MAA-ALAKAITSE MURDMINE

Kuivõrd maa-alakaitse on oma iseloomult kollektiivne kaitse, ei tähenda ühe kaitsemängija eksitus alati seda, et ründaja läbimurre õnnestub. Kattes teatud kindlat maa-ala on säärane süsteem võrdlemisi tundetu ründava poole hetkeliste paremuste suhtes. Seepärast ei saa säärast süsteemi murda tuiskava kiire pealetungiga, vaid ainult positsioonilise paremuste loomise ja nende paremuste otstarbeka kasutamisega. See teeb ründe tempo aeglasemaks ja pealetung muutub oma iseloomult varitsevaks.



Pilt 111. Maa-alakaitse ja selle nõrkused. Punktiirrõngastega on näidatud maa-alakaitse nõrgad punktid, mida see süsteem pole võimeline korraga katma.



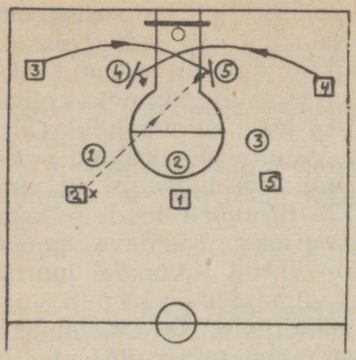
Pilt 112. Maa-alakaitse murdmine vastavalt tekstile forwardite perioodilise liikumisega läbi kolme nõrga ala.

Maa-alakaitse algformatsioon, kaheriviline kaitsesüsteem kolm ees ja kaks taga (pilt 111) sisaldab nõrgalt kaetud alasid. Sääraseid alasid on kolm: mõlemad nurgad ja süsteemi keskmine siseosa. Maa-alakaitse pole võimeline kõiki neid kolme punkti katma korraga, vaid üks neist jääb, kuigi vahelduvalt, alati katmata. Üks maa-alakaitse murdmise taktikaid seisneb selles, et kolm forwardit pannakse pidevalt liikuma läbi nende kolme punkti (pilt 112). Sisuliselt loodi sellega eeldused 3 : 2 olukorra kujundamiseks. Ründava poole tavaline söödutaotlus on joonisel antud liikumise juures keskele ja paremasse nurka, sest viimasest on samuti võimalik sööta keskele saabuvaile mängijaile. Kardetavamaks on sööt keskele. Säärast söötmist takistatakse tihti nii, et palli püüdvat ründajat atakeerib kuni 3 kaitsemängi, kaks tagant ja üks eest. Sellega jäävad katmata mõlemad ääreforwardid. Kuigi kaitse rünnak on väga tugev, võib söötja-püüdja õige koostöö tunduvalt kergendada püüdja osa edasise söötmise mõttes. On selge, et madala söödu juures, näiteks põrkesööt, on keskele tulnud ründaja (5) võimalused tegutsemiseks kõige väiksemad ja palli kaotamise võimalus suurim. Seevastu üle keskmise kaitsja pea antud kõrge, püüdja kohal enam-vähem kukkuv pall avab soodsad võimalused. Siin on keskmängijal (4) kaks tegutsemisvõimalust:

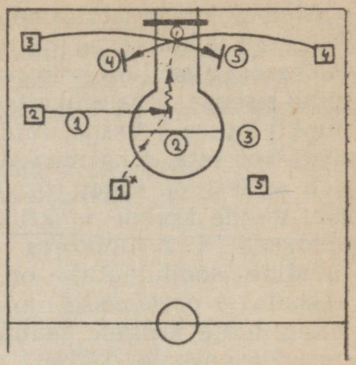
1. Ta võib õhus sööta palli sellele forwardile, kummalt poolt kaitsja tuli teda takistama.
2. Ta ei püüa üldse palli, vaid olenedes palli lennu suunast, lükkab palli õhus edasi otse korvi suunas. Vastavalt kokkuleppele lõikab sel momendil üks ääreforwardeist korvi alt läbi, hangib palli ja sooritab lähiviske.

Selle taktika tõkestamiseks tavaliselt tõmbab kaitse esirea keskmise mängija tagasi, et see oma seisakuga süsteemi keskel tõkestaks keskele söötmist.

Maa-alakaitse algformatsiooni murdmiseks on olemas veel teine huvitav võimalus, mis kasutab ära põhimõtte: k a h e k a i t s j a n õ r k u s o n n e n d e v a h e. Pealetungiv meeskond tõmbab siin kaitseformatsiooni ette kolm mängijat, jättes nurkadesse forwardid. Viimaste liikumist ühest nur-



Pilt 113. Maa-alakaitse murdmine kahe ääreründaja koostööl, lähtudes põhimõttest: kahe kaitsja nõrkuseks on nende vahe. Forwardid (4, 3) blokeerivad oma ristuva liikumisega mõlemad kaitsjad (4, 5) ja loovad vaba ründevõimaluse.



Pilt 114. Maa-alakaitse murdmine kaitsemängijate (4, 5) blokeerimise ja keskmise nõrga punkti kasutamisega ründaja (2) poolt. Sööt ründajale (2) antakse kas põrkepallina või paraja kaarsööduna üle kaitsja (2). Viimasel juhul hangib ründaja (2) palli hüppega ja stardib takistamatult korvile, kuivõrd kaitsjad (4, 5) on blokeeritud.

gast teise, kui see on vastastikune, ei takista ükski kaitsemängija, kuivõrd säärane liikumine ei paku forwardeile positsioonilist paremust. Seetõttu kaitset ei häiri forwardite sõelumine nende selja taga. Kaitse tagumise liini säärane käitumine võimaldab efektse läbimurdevõimaluse loomist (pilt 113). Mõlemad ääreforwardid tegutsevad üheaegselt. Nad ristuvad täpselt korvi all ning katavad mõlemaid kaitsjaid seestpoolt. Samal momendil korvi suunas antud sööt on ühele forwardeist hästi püütav ja kohe sooritatav pealevise takistamatu. Paar õnnestunud läbimurret, kasutades seda võtet, avaldab kaitsjate tegevusele tugevat mõju. Tavaliselt tõmbuvad nad teineteisele tugevasti lähemale iga kord, kui forwardid ristuvad korvi all. Forwardid, jätkates aga liikumist endises suunas, saavad palju lähemaid pealeviskevõimalusi juhul, kui ründava meeskonna söötja märkab vastase kaitsepaari kokkutõmbumist. Põhjus, miks tekib säärane olukord, on lihtne: forwardid jätkavad kiiret

ja pidurdamatut liikumist samal ajal, kui mõlemad kaitsemängijad peavad pidurdama vastassuunalise liikumise ja uuesti startima. Sellest on tingitud lähemate viskepositsioonide saavutamine.

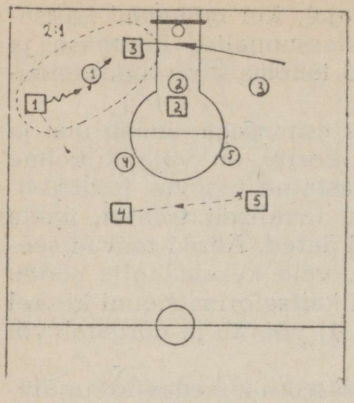
Sama võte, kasutades seda koos esimesega, annab uue ja huvitava läbimurdemooduse. Sel korral on vajalik kolme ründaja ja söötja enam-vähem ajastatud tegevus (pilt 114). Selleks asub üks ründemängijaist, tavaliselt tsenter, ühele äärele. Ta stardib pisut hiljem kui ääred. Ääred teevad seekord katmise mitte korvi suunas, vaid keskmängija söödu püüdmise suunas, eest. Samal ajal kaitseformatsiooni keskel kõrge kaarpalli püüdnud ründaja (1) pöörab ja põrgatab või viskab kohe takistamatult korvi.

Eespoolkirjeldatud taktilised võtted on sedavõrd mõjuvad, et kaitse pidi teise kaitseliini kolmanda kaitsemängija tagasi tõmbama. Sellega oli oluliselt takistatud nende võtete kasutamine. Kuivõrd eesliin kaitsesüsteemis nõrgenes, avanesid ründavale meeskonnale täiendavad võimalused keskpositsioonilisteks pealeviseteks. Seevastu jäid tagalauapallid peaaegu eranditult kaitsva meeskonna hankida. Pealetung nõrgenes.

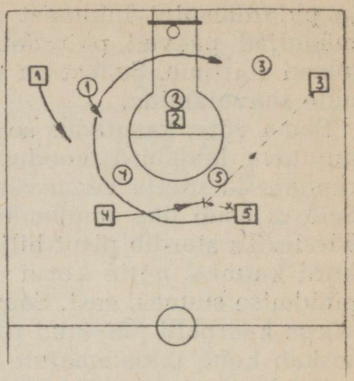
Ründav meeskond parandab oma ründevõimalusi nüüd sellega, et viib pika keskmängija vastase kaitsesüsteemi sisse kolmanda kaitsemängija ette. See annab ründavale meeskonnale rea paremusi.

Keskmängija sellise paiknemise peamine väärtus on maa-alakaitse murdmisel see, et korvi alla tekib kahest seisvast mängijast nn. „sein", mis ei võimalda teise liini kaitsemängijale vaba liikumist kaitsetsoonis ja ühtlasi lõhestab kaitsesüsteemi terviklikkust.

Neil tingimustel maa-alakaitse murdmine baseerub meesmehe mängu 2 : 1 olukordade lahenduse kasutamisel. Nimelt on võimalus kergesti luua ükskõik kummas väljaku nurgas ühe kaitsemängija vastu olukord 2 : 1 (pilt 115). Selleks liigub üks ääreforwardeist teisele äärele seal asuva kaitsja ja korvi vahele. Keskmängija pöördub samas suunas, varjates seejuures oma kehaga teda katva kaitsja. Nii luuakse vasakus nurgas olukord 2 : 1 momendil, kui sööt saabub mängijale (1). Seejuures kehtivad nimetatud momendil kõik 2:1 olukorra põhitingimused. Forward (1) peab nüüd põrgatu-



Pilt 115. Maa-alakaitse murdmine vastavalt tekstile, tekitades nurkades 2:1 olukordi.



Pilt 116. Maa-alakaitse murdmine vastavalt tekstile. 2:1 olukorra tekitamise maskeerimiseks kasutatakse selleks kaitsemängijat, kes läheb oma positsioonile ringi ümber kaitsesüsteemi.

sega ründama kaitsjat (1). Kui viimane võtab rünnaku vastu ja atakeerib forwardit (ta ei pruugi alati teada, et forward (4) on tal selja taga), järaneb kiire põrke- või mõni muu sobiv sööt forwardile (4). Kui kaitsja ei atakeeri ja taganeb, võib pealetungija läheneda korvile lähiviske sooritamiseks. Siin tuleb märkida veel üht võimalust, nimelt võib forward (4) kaitsja (1) taganemisel teha viimasele katte!

Selle momendi tähtsust tuleb eriti rõhutada, sest siin võib olukord 2 : 1 kergesti muutuda 3 : 2 olukorraks, kuivõrd on tõenäolik, et keskmängija kaitsja (5) võtab osa viske takistamisest juhul, kui kavatsetakse viimasel momendil sööta forwardile (4). Sel juhul jääb aga vabaks keskmängija (5), kellel avaneb pöördega vasakule hea viskepositsioon.

Maa-alakaitse vastu on väljaku nurkades võimalik luua ka teisi 2 : 1 olukordi, kus tavaliselt võtab mängust osa üks ääreforwardeist ja üks kaitsjaist (pildil 116 on toodud üks säärane näide).

Toodud näite kasuks räägib lihtsus eeldusel, et tekitatud 2 : 1 olukorra võimalusi püütakse kiiresti realiseerida.

Palju häid kavatsusi ja olukordi väljakul nurjub tihti ainult seepärast, et loodud soodus läbimurdeolukord jääb söödu viibimise või ühe mängija mängu käigu taipamatuse tõttu kauaks püsima. Kui pall neil juhtudel ei liigu, s. t. kui üks pealetungijaist hoiab palli enda käes, jätkub kaitsemängijail küllalt aega olukorra analüüsimiseks ja vastavaks reageerimiseks.

Kõik need maa-alakaitse murdmise taktilised vahendid osutuvad sedavõrd mõjuvaiks, et tänapäeval rakendatakse puht maa-alakaitse süsteemi kaitsemängu põhivormina väga harva. Küll leiab see kasutamist eriolukordades. Näiteks kiire pealetungi aeglustamise sihiga võita aega täiendavate kaitsemängijate saabumiseni, väga kitsail mänguväljakuil ja keskdistantsilisi pealeviskeid mittesooritavate meeskondade vastu ning moodsa kombineeritud kaitsesüsteemi ühe liiteosana.

VARIEERUV PEALETUNG

Vaadeldud pealetungisüsteemid omavad nii puudusi kui ka eeliseid. Ühe või teise pealetungi järjekindel muutmatu kasutamine toob meeskonna mängu šablooni. Igasugune šabloon on ühe ja sama kordamine, mis on tuntud ja seepärast vähe kardetav. Iga muudatus ründetaktikas loob uue, kaitsele kohanemata olukorra ja võib seetõttu eriti oma rakendamise algperioodil olla edukam. Pealetungi iseloomu muutmine raskendab kaitsemängu, raskendab jõudude stabiliseerimist, mis alati järgneb ühesuguse pikemat aega kestva võitluse tulemusena.

Seepärast tuleb meeskonnal mitmesuguseid pealetungiviise rakendada. Näiteks kiirpealetungi rakendamisega püüab seni vaid aeglast pealetungi mänginud meeskond kasutada pealetungiks sääraseid soodsaid olukordi, mis seni möödusid kasutamatult. Sama on maksev ka aeglase pealetungi juures. Ka see peab varieeruma, taotelles kord lähiviskeid, s. o. läbimurdeid, kord keskpositsioonilisi pealeviskeid koos tugevdatud võitlusega tagalauapallide pärast.

Igale korvpallurile vajalikuks teoseks on

»ÜLELIIDULINE ÜHTNE SPORDI-KLASSIFIKATSIOON«

RK „Pedagoogiline Kirjandus"

Nii lisandub ootamatuse momendile täiendavaid ründevõimalusi ning kui siin juurde liita veel võimalikud, momendi konkreetsest olukorrast tingitud omapoolse kaitsesüsteemide ja -viiside muutmine, siis on vastane asetatud pideva ootamatuse ning mängu iseloomu muutlikkuse ette. On selge, et säärased muudatused nõuavad selleks, et uusi ähvardusi pareerida, vastasmeeskonnalt suurt kohanemisvõimet ja äärmiselt kõrget intelligentsi õigete vastuabinõude leidmiseks.

Neil põhjustel peab iga meeskonna nii pealetungi- kui kaitsemängu arenemine minema mitte kitsa spetsialiseerumise, vaid kõigi vanade ja uute mänguvõtete ja taktikaelementide kõige laiema ajakohastamise ning rakendamise teed. Tihti on vanas juba kasutatud taktilises käsitluslaadis palju säärast, mis uutes taktilistes olukordades võib anda hoopis uusi ja üllatavaid tulemusi. Konkreetne näide on siin kombineeritud kaitsesüsteem, mis taotleb, haarates läbitulevate meeste ja aktiivse kaitse paremaid võtteid, harmooniliselt kokku sulatada kõik vanas peituva väärtusliku, et luua seega hoopis uus kvaliteet.

Peab ütlema, et selles mõttes on kaitsemäng oma arenemises pealetungimängust ette jõudnud. Pealetungi osas on

sel alal tehtud väga, võiks öelda isegi lubamatult vähe. Praegune moment on aga säärane, kus ennekõike peaks arenema pealetungitaktika, kuivõrd mängijate kehatehnika ja pallikäsitsuse taseme tõstmisele pühendatakse praegu suurt tähelepanu.

Seepärast tuleb rõhutada, et antud arenemisjärgul osutub eriti vajalikuks kõigi vanade ründe-elementide taktilise käsitluse põhimõtete täielik tundmine ja sellest väljudes vana väärtuste kriitiline ümberhindamine. Meeskonnad, kes lähtuvad sellest, jõuavad kaugemale ja arenevad kiiremini.

Autor rõhutab seda eriti sellepärast, et meie paremates meeskondades leidub praegu veel vanemaid mängijaid, kes on kivinenud olemasolevasse ja suhtuvad eitavalt uue ja areneva suhtes, pidurdades sellega nooremate arenemist ja kasvatades neis „dogmasid". See on aga vastand sellele, mida vajame praegu. Noori tuleb õhutada kriitiliselt suhtuma kõigesse olemasolevasse ning „dogmad" peavad olema niisama kritiseeritavad kui uued ideed.

Seega tuleb lähema tuleviku ründemängu arendamisele ning mitmekesistamisele panna pearõhk.

Eelnenud pealetungi käsitlustes on autor püüdnud ilmestada nii vana kui praeguse ründemängu põhimõtteid, viidates seejuures tõenäolikemaile arendamise võimalustele, tahtest ergutada lugejaid korvpallureid iseseisvale tööle ründemängu arendamiseks.

V OSA
KOORDINEERITUD SÜSTEEM

NELIKELEMENT JA SELLE LAHENDUSED

Kaitsemängu arenemine korvpallis on tekitanud üldiselt olukorra, kus ainult täiesti erakordsete isiklike võimetega mängijad suudavad mõnikord sooritada individuaalläbimurdeid, pisut rohkem aga luua ründeks soodsaid 2:1 või 3:2 olukordi. Seepärast on vajadus tasakaalustatud olukordades peituvate ründevõimaluste leidmiseks väga suur. Säärased tasakaalustatud olukordade lahendused on olemas, kuid enamal juhul nõuavad need kahe ründemängija kooskõlastatud tegevust. Sellest siis tuleneb ka koordineeritud, s. t. kooskõlastatud mängu mõiste.

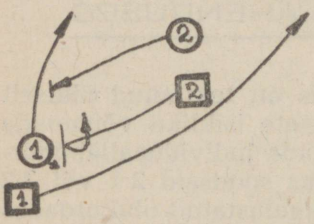
Olukorra 2:2 ehk edaspidi nimetatud „nelikelemendi" lahendused lähtuvad mängu määrustiku põhilistest tõdedest. Need on: pallita mängija võib liikuda ja seista vabalt igas punktis väljakul. Kuid mängija ei tohi korduva liikumisega, mille sihiks on ilmselt pallita vastasmängija takistamine, võtta viimaselt liikumisvõimalust. Seda nimetatakse jälgivaks kaitseks. Ümberpöördult, mängija ei tohi joosta seisvale või ühes suunas liikuvale mängijale tagant või külje pealt otsa. Teeb ta seda, siis loetakse see isiklikuks veaks.

Kui kaks erineva meeskonna mängijat liiguvad suundades, mis üksteist lõikavad, ja lõikepunktis tekib kokkupõrge, loetakse kokkupõrke eest vastutavaks see mängija, kes viimasena saabus kokkupõrkepunkti ja jooksis külje pealt või selja tagant otsa selles punktis seisvale või seda

läbivale vastasmängijale. Kui siia juurde lisada veel reegel, et pallita vastasmängijat ei tohi takistada kätega, ja korvpallimängu põhinõue, et igal juhul tuleb mängida palli ja mitte meest, siis ongi kokkuvõtlikult antud määrustikulised alused katte- ja blokkmängude rakendamiseks.

Mängijad, kes viivad läbi nelikelemendi lahendusi, peavad eespooltoodud määrustikulised küsimused endile tegema täiesti selgeks.

Kõik nelikelemendi lahendused on maksvad vaid meesmehe kaitsemängus. Kõigi lahenduste põhimõtteks on ühele paarile, mis moodustub ühest ründemängijast ja ühest kaitsemängijast (pildil 117 märgitud 1-ega), luua säärane



Pilt 117. Nelikelement ja lihtsaim kattemäng.

olukord, et mingis teatavas suunas (juhul, kui selles suunas hakkab liikuma ründaja (1), tekitada kaitsja (1) teele ette mängijast või mängijaist takistused. Selle tulemusena kaitsja (1) liikumine on takistatud. Ta hilineb, minnes ümber takistuste „oma" ründajat (1) järgima. See annab ründajale (1) võimaluse vabaks tegutsemiseks, läbimurde ja pealeviske sooritamiseks või mingi 2:1 olukorra lahendamiseks. Takistuste loomiseks liigub ründaja (2) kaitsja (1) kõrvale. Ründaja (1) suundub oma liikumisega ründajast (2) nii lähedalt mööda, et kaitsja (1) ei saa nende vahelt kaasa joosta, vaid võib selles suunas hakata liikuma alles pärast ründajat. Sel korral ta jääb hiljaks. Seepärast valib ta tavaliselt teise tee: liikudes ründaja (2) ja kaitsja (2) selja tagant, püüdes ette jõuda ründajale (1). Seegi tee on pikem ja seotud paratamatu hilinemisega.

Toodud kattemängu näide on elementaarsemaid, algelisemaid lahendusi ja sisaldab endas terve rea olulisi puudusi, mis vähendavad tema efektiivset kasutamist. Peaaegu täiesti tulutuks muutub see võte aga meeskondade vastu, kes

tunnevad kattemängu. Seda kattemängu võtet mängitakse tavaliselt väljaku äärel, et anda kattest tulevale ründajale (1) vabaks jooksuruumi koos söödu saamise võimalusega. Teiseks peab tema jooksu suund läbimurde mõttes olema suunatud korvile.

Selles olukorras äratab katet tegeva ründemängija (2) jooks paari (1, 1) juurde, katte tegemiseks kaitsjal (2), kahtlust, sest palli saamine näib olevat ebaloogiline. Teiseks on ründaja (2) liikumine korvist kaugenev. Säärased liikumised on tavaliselt kõige vähem kardetavad ja kaitsja ei järgi seda liikumist küllalt täpselt. Nende asjaolude tõttu on katte tegemise kavatsus kaitsemängijale (2) varakult ilmne ja ta suudab õigeaegselt hoiatada kaitsjat (1).

On katte kavatsus märgatud, siis on kaitsepaaril selle lahendamiseks kaks võimalust. Esiteks võib kaitsja (1) astuda pisut enne katet tegeva ründaja (2) peatumist sammu tagasi ja spurtida koos oma ründajaga (1), liikudes sel korral ründaja (2) ja eemalejäänud kaitsja (2) vahelt läbi.

Teine ja lintsam võimalus on järgmine: kaitsja (1) astub sammu tagasi ja jääb ründaja (2) ja korvi vahele. Läbimurdvat ründajat (1) asub aga katma kaitsja (2). Teiste sõnadega: kaitsepaar vahetas omavahel mängijad. Selle tulemusena nelikelemendi lahendamise katse ei andnud tulemusi.

Võttes arvesse selle lahendamise variandi nõrkusi võib rakendada sama katteprintsiipi tunduvalt paremini. Selleks tuleb ennekõike maskeerida katte tegemise kavatsust. See on peamiselt võimalik juhul, kui katet tegeva ründaja jooks sisaldab endas läbimurdejooksu ilmseid tunnuseid. Need tunnused on:

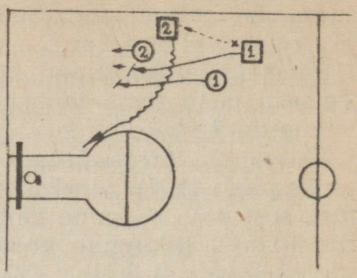
a) jooksu suund otse korvile või pisut sellest eemale;

b) läbimurdejooksule taolise energilise spurdi kasutamine.

Neil kahel tingimusel ei saa kaitsja teha vahet tõelise läbimurdejooksu ja kattejooksu vahel. Ta võib selle jooksuga avanevate läbimurdevõimaluste pareerimiseks teha vaid üht, ja nimelt joosta ründajaga rind-rinnaga ja tema kõrval.

Tuleb märkida, et enamik katet tegevaid mängijaid eksib peamiselt selles punktis. Tavaliselt joostakse katet tegema

sõrkides, lugedes nähtavasti liigseks energia raiskamiseks energilist spurti. Kattemängu õnnestumise üheks põhitingimuseks on aga kaitsja (2) valvsuse ja tähelepanelikkuse kõrvalejuhtimine.



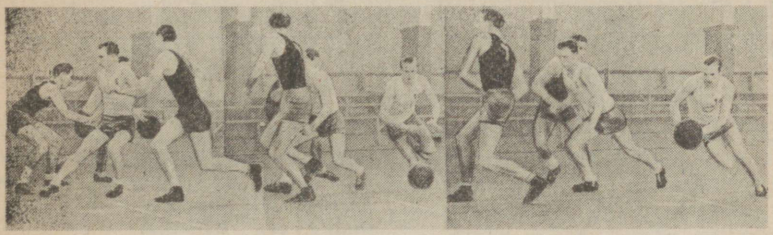
Üks ülaltähendatud puudusi mittesisaldavaid kattemängu lahendusi on kujutatud pildil 118. See on prakkas andnud korduvalt häid tulemusi. Seda mängitakse tavaliselt ühe ääreforwardi (2) ja sama meeskonna kaitsja (1) vahel. Ründaja (1) järsk spurt peaaegu korvi suunas on täiesti loomulik läbimurdejooks, mida kaitsja (1) matkib igal juhul. Ründaja (1) järsk peatumine kaitsja (2) juures on juhul, kui kaitsja (1) jõudis kõrvuti ründajaga (1) startida, täiesti loomulik toiming, sest ründaja võib, nähes sellesuunalise läbimurdejooksu edutust, ootamata pidurdamise ja suuna muutmisega (näit. paremale) taotella veelkordselt läbimurdevõimalust.



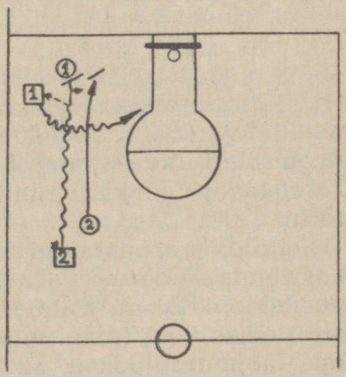
Ootamatu pidurdamine kaitsja (2) kõrval on signaaliks ründajale (2) kattest väljajooksuks. Katte ootamatus ei sunni tavaliselt ka kaitsjat (2) ettevaatusabinõude kasutamisele. Samuti ei suuda ründajat (2) katta tavaliselt ka kaitsja (1), kes olles pooleldi seljaga sündmuse suunas ja pidurdamise tõttu kaotades aega, jääb hiljaks ründaja ((2) katmisega.

Sama kattemängu põhimõtet erinevas rakenduslaadis on paar aastat kasutanud Tartu „Kalevi" meeskond ja tema eeskujul ka Tartu noored meeskonnad. Siinkohal pälvib see tähelepanu kui üks võimalus katte tegemise kavatsuse maskeerimiseks (pilt 119). Ründaja (1) asub oma kaitsjaga võimalikult nurgas. Tavaliselt stardib hea põrgatamistehnikaga

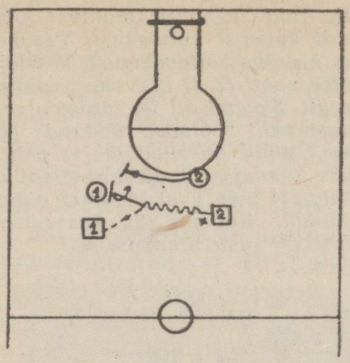
Pilt 118. Kõrval skeemil ja all üle kahe lehekülje ulatuval fotoseeriai on toodud kaitse ja ääreforwardi vahelist kattemäng. Vasakul fotomontaaži peal on antud skemaatiline kujutus kattemängust. Ründaja (1) söödab palli ründajale (2), stardib otse paari (2, 2) kõrvale ja pidurdab järsult. Kaitsja (1) matkib teda täpselt. Skeemi all on fotomontaaž, kaks momenti ründaja (1) spurdist pärast palli söötmist ründajale (2). Parempoolsel montaažil vasakult esimesel pildil on ründaja (1) pidurdamismoment, kusjuures startima hakkab ründaja (2). Keskmisel pildil näeme kattest väljuvat põrgatajat. Kaitsja (1) pole veel jõudnud pidurdada. Parempoolsel pildil läbimurre jätkub. Kaitsjat (2), kes püüab põrgatajale (2) järgneda, takistab ründaja (1) oma liikumisega.



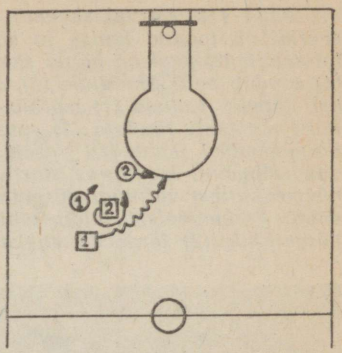
ründemängija (2) põrgatamisega läbimurdele, mis kaitsja (2) pareeriva liikumise tagajärjel kujuneb pildil 119 näidatud liikumiseks. Üks või kaks meetrit enne ründajani (1) jõudmist söödetakse pall viimasele. Nii ründaja kui ka kaitsja (2, 2) järsu pidurdamisega luuakse takistus kaitsjale (1), kes tavaliselt seisab ründajast (1) 1,5—2 m eemal, ründaja (1) jälgimiseks joonisel näidatud põrgatamise suunas. Ründaja



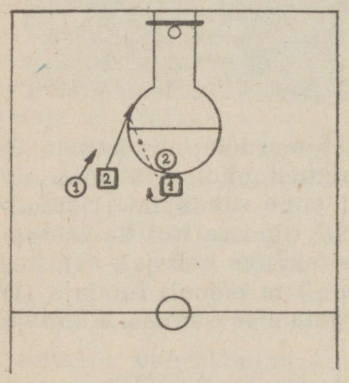
Pilt 119. Üks praktikas sageli kasutatud kattemängu võtteid.



a



b



c

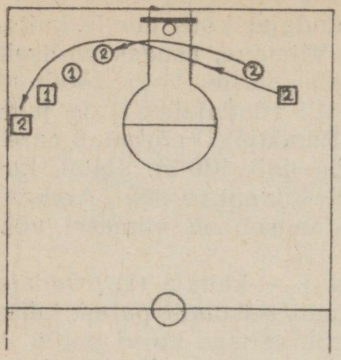
Pilt 120 a, b, c. Skeemil a põrgatab ründaja (2) otse kaitsja (1) suunas ning 1,5—2 m enne kaitsjani (1) jõudmist söödab ründajale (1). Skeemil b põrgatab ründaja (1) läbimurdeks. Ründaja (2) jääb kaitsjale (1) kehaga ette, teeb pöörde, selg ees, ümber parema jala korvi suunas. Sellega tõkestab ründaja (2) kaitsjale (1) möödumise korvi poolt ja loob endale hea stardi lähteasendi. Skeemil c atakeerib kaitsja (2) läbimurdele lähtunud põrgatajat (1). Ründaja (2), olles kaitsjaga (1) võrreldes eelistatud positsioonis, stardib omakorda tõkestamatult korvi suunas ja saab söödu ründajalt (1).

(1) ei taotle läbimurret korvi alla, vaid põrgatab oma „tulipunkti" ja sooritab sealt pealeviske. See on praktikas peaaegu alati õnnestunud kombinatsioon, ja seda peamiselt katet tegeva jooksva ründaja (2) võimalusterohke liikumise tõttu.

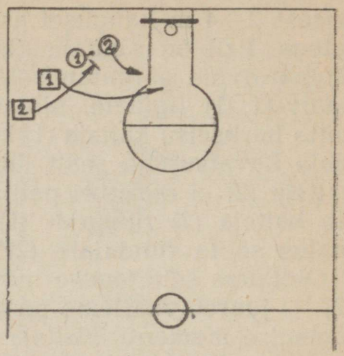
Seni oleme peatunud kattemängu olukordade vaatlusel, kus ründaja (1) saab vaba läbimurdejooksu võimaluse. Kattepositsiooni lähem vaatlemine näitab aga, et selle kõrval on olemas veel teine, mõnel juhul veelgi mõjuvam võimalus läbimurdejooksu saamiseks. Kahjuks leiab see palju

vähem rakendamist. Pildil 120-a on kujutatud kaks teineteisest 2—4 m kaugusel asuvat ründajat koos nende kaitsjatega. Pall on ründaja (2) käes. Viimane, asudes näiliselt läbimurdvale põrgatamisele, ligineb paarile (1, 1). Jõudnud paari (1, 1) ligidale, ulatab ta palli ründajale (1) ja jääb katte harkseisu kaitsja (1) kõrval. Ründaja (1) põrgatab paremale kavatsusega sealt läbi murda (pilt 120-b). Juhul, kui kaitsja (2) ei atakeeri palli, toimub läbimurre otse. Atakeerib kaitsja (2) ründajat (1) põrgatamisel, on viimasel võimalus sööta ründajale (2)!

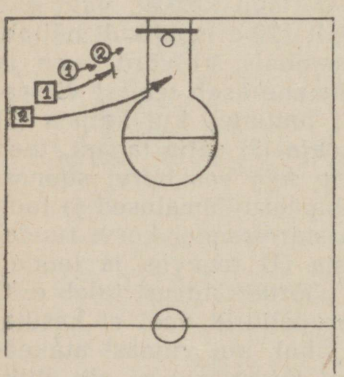
Olukorra selgitamise mõttes paari — kaitsja (1), ründaja (2) — juures vaatleme pisut lähemalt seisundit pärast katte tegemise momenti. Kaitsja (1) seisab seljaga korvi poole ja tema esialgne tahe oli järgida ründajale (1). Katet teinud ründaja (2) seisab katte harkseisus näoga kaitsja (1) poole. Kui see kate tehti mitte täpselt väljaku keskel, vaid ühe külgjoone lähedal, siis on, nagu pilt 120-c tegelikult näitab, ründaja (2) vabas läbimurdepositsioonis, kuivõrd tema ja korvi vahel pole kaitsjat, vaid viimane asub temast väljaspool, korvi suhtes tagapool. Neil juhtudel, kui kaitsja (1) tahab järgneda ründajale (1) ründaja (2) selja tagant, teeb viimane, s. o. ründaja (2), pöörde selg ees korvi suunas. Sellega ta blokeerib kaitsja (1) läbipääsuvõimalused ja loob endale vajaliku söödu saamise ja stardiasendi korvi ründamiseks. Nii on blokeeritud kaitsja (1) tegevus ja loodud söödu saamise võimalus. Säärase pöörde tähtsust tuleb eriti rõhutada, mida kahjuks meie korvpallurid veel ei kasuta. Söödu saamine ründajalt (1) on juhul, kui viimast atakeerib kaitsja (2), täiesti reaalne, sest takistamas ei ole ühtki täiendavat kaitsjat. Praktilises mängus kipub sööt ründajalt (1) tavaliselt hiljaks jääma. Kaitsja (1) suudab vaid harvadel üksikjuhtudel likvideerida ründaja (2) läbimurdejooksu. Selle võtte rakendamine on põhimõtteliselt võimalik iga kattekombinatsiooni juures. Läbimurdeolukorra kasutamise huvides tuleb aga teise jooksja võimalusi täiel määral rakendada. Antud juhul on selle peamiseks võtmeks ründaja (1) oskus viivitamatuks täpseks sööduks spurtivale ründajale (2) momendil, mil kaitsja (2) atakeerib ründajat (1) põrgatamisel (pilt 120-c).



a



b



c

Pilt 121 a, b, c. Skeemil a liikus paremäär (2) vasakule äärele. Tekkis korvi suunas olukord: ründajad (2, 1) ja kaitsjad (1, 2). Säärane mängijate asetus võimaldab nelikelemendi lahenduste kasutamist.

Skeemil b on kujutatud üks võimalikest kattelahendustest. Ründaja (2) teeb katte kaitsjale (1). Lahendus on ebasoovitav, sest kaitsja (2) on vaba ja võib järgneda ründajale (1).

Skeemil c on kujutatud parem kattelahendus. Siin teeb ründaja (1) katte kaitsjale (2). Sellega seotakse mõlemad kaitsemängijad ja ründaja (2) võib vabalt startida keskväljakule.

Eespool on kirjeldatud kaht tüüpilist kattemängu võimalust kaitsja-ääre ja kaitsja-kaitsja vahel. Kolmas näide kattemängu rakendamisest äär-ääre või äär-tsentri vahel sisaldab mitmeti uudseid mõtteid ja laiendab katteprintsiibi kasutamist.

Pildil 121-a on kujutatud olukord pärast seda, kui äär (2) on jõudnud oma liikumises vastasäärele. Selles olukorras võib olla mitu kaitsja (2) asetust. Käsitleme praegu pildil 121-a toodud olukorda, millel on kaks lahendamise võima-

lust. Nii võib ründaja (2) taotella oma liikumisega väljastpoolt teha katet kaitsjale (1), millega ründajal (1) avaneks võimalus spurdiks keskele (pildil 121-b). Selle variandi paheks on see, et varitsema jäänud kaitsja (2) võib hakata takistamatult jälgima ründajat (1). Olukorral on teine lahendamise variant, mis on vaba sellest puudusest. Siin on katte tegijaks ründaja (1) oma forwardist eemal seisvale kaitsjale (2). Ründaja (1) liikumine korvi suunas viib endaga kaasa ka kaitsja (1), kel pole mingit loogilist alust oodata katet üksi seisvale kaitsjale (2). Ootamatu ründaja (1) pidurdamine ja sellest tingitud kaitsja (1) peatumine kaitsja (2) ees moodustab väga mõjuva läbimatu takistuse kaitsjale (2). Ründaja (2) omab küllaldaselt aega palli hankimiseks ja pealeviske sooritamiseks.

Teisena toodud lahendus sisaldab mitu uut momenti, mis on mängus edukalt rakendatavad. Sellest näitest järgneb, et katet on võimalik edukalt rakendada ka siis, kui üks kaitsja ei jälgi täpselt oma meest, vaid asub temast 3—4 m kaugusel.

See avab võimaluse keskmängija ees laveeriva, oma meest täpselt mitte katva kaitsemängija blokeerimiseks juhul, kui tema forward asub läbimurdele. Seda võimalust pole seni praktikas kasutatud.

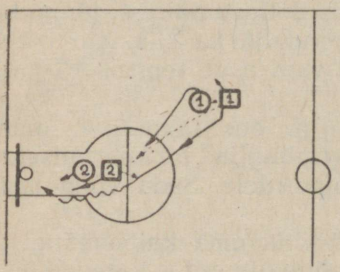
Teise uudismomendina võib märkida oma kaitsemängija toomist olukorda, kust talle on võimalik teha katet. Kõik siinkirjeldatud kattemängu lahendused kujutavad passiivset kattemängu, s. o. sellist, kus üks ründemängija vabastatakse teise kaaslase algatusel. On olemas aga terve rida mitmesuguseid kattemängu lahendusi, või selle põhimõtteile väga sarnanevaid olukordi, mida ründemängija loob endale ise vastava liikumisega. Sääraseid olukordi nimetatakse üldiselt aktiivseks, s. o. ründaja enda poolt loodud katteks.

AKTIIVNE KATE

Seni vaadeldud katte vormid kujutavad säärast kattevormi, kus teise mängija initsiatiivil luuakse forwardile vabaksmängimise võimalus. Sääraseid taktilisi võtteid nimetatakse passiivseks kattemänguks, s. o. vabanemine ei toimu ründemängija oma initsiatiivil.

Sääraseid kattemängu taktilisi võtteid, kus ründaja tekitab oma liikumisega kattemänguks, s. o. kaitsjast vabanemiseks, soodsa olukorra, kasutades selleks kaasmängija positsiooni, nimetatakse aktiivseks kattemänguks.

Aktiivse kattemängu rakendamisel on mitu piiritlevat tingimust. Esimeseks põhiliseks tingimuseks on see, et seda pealetungijat, keda valitakse aktiivse katte taktilise võtte läbiviimiseks, matkiks täpselt tema kaitsja, kelle kogu tähelepanu on suunatud oma forwardi tegevuse jälgimisele. Tavaliselt on säärase olukorra tekitajaks keskmängijale söödetud pall või mängija asumine nii kardetavas punktis väljakul, et teda täpselt kaetakse. Teiseks üldjuhul piiritlevaks tingimuseks on, et kaasmängija, keda kavatsetakse kasutada aktiivse katte tegemiseks, seisaks paigal.



Esimene säärane aktiivse katte vorm leiutati umbes 1930. aastal või pisut varem. Kuivõrd see oli ainus tol ajal tuntud aktiivse katte vorm, siis sai ta endale erilise nimetuse — blokkmäng. See erinimetus on tal ainsana aktiivse katte vormidest säilinud tänaseni. Blokkmäng leiutati koos seisva tsentrimängi („puki") taktiliste väärtuste avastamisega.



Pilt 122. Skeem ja seitse fotomomenti blokkjooksust. Vasakpoolne montaaž kujutab fotomomente paremalt vasakule ründaja (1) pettemanöövrist blokkjooksu võimaluste loomiseks. Parempoolsel montaažil vasakult paremale on lubatud kolm tüüpilisemat momenti blokksöödust ja üleminekust läbimurdele. Vasakult esimesel pildil on tabatud blokk-

Mida kujutab blokkmäng aktiivse katte põhimõtete järgi? Ründaja (1), kaetud oma kaitsjast (1), teeb vasakule petteliigutuse (pilt 122), et avada endale sööduvõimalusi paremalt seisvale kaasmängijale (2). Andnud ründesöödu forwardile (2), kes asub küllalt hädaohtlikus positsioonis, tõttab teda ligidalt takistama kaitsja (2). Kuivõrd ründaja (2) asub seljaga korvi poole, siis on kaitsjal (2) kerge ja väga kasulik katta ründajat (2) selja tagant lähedalt. Sellega ta võtab forwardilt pööramisvõimalused, millega väheneb läbimurdeoht ründaja (2) poolt. Eespoolmärgitud aktiivse katte põhieeldused täidab kaitsja (2) oma huvides meelsasti. Ründaja (1), petnud kaitsja (1) vasakule, stardib kohe viimasest paremalt mööda, otse ründaja (2) suunas, saab viimaselt pisut enne möödumist lühikese ulatava liigutusega palli ja läheb kiirust pidurdamata üle põrgatamisele. Säärase hooga ja ootamatult tuleva põrgataja läbilöögijõud on sedavõrd suur, et ta võib sageli mööduda kahest üksteise taga paari meetri kaugusel seisvast mängijast, ilma et viimased suudaksid teda pidurdada või tõsiselt palli atakeerida. Seepärast jäi ainsaks võimaluseks läbimurdjat takistada nii, et kaitsja (2) pöördus iga kord, kui ründaja (1) tuli, vasakult ja võttis taandudes vastu ründaja (1) läbimurdekatse. Loomulikult pidi kaitsja (1) seekord katma ründaja (2), sest kaitsemängija (1), kes järgnes ründajale (1), ei pääsenud oma forwardile järele. Ta kas jooksis vastu blokki, s. o. vastu kahest seisvast mängijast (2, 2) kujundatud seina, pöördus selle seina tagant või järgnes oma ründajale pärast vii-



söödust ja üleandmise moment. Keskmine pilt kujutab üleminekut põrgatamisele, kusjuures kaitsja (2) (skeemil) püüab tõkestada läbimurret. Parempoolsel pildil näeme aga blokksöötja (keskmängija) tegevust, kes rutates õigeaegselt kaitsja ja põrgataja vahele, tõkestab kaitsjal tee. Tabatud on moment, mil põrgataja läheb üle pealeviskele.

mase möödumist paarist (2, 2). Esimesel ja kolmandal juhul ta hilines, jäi oma ründajast niivõrd palju maha, et ei suutnud teda enam pealeviskel takistada, teisel juhul põrkas ta vastu blokki ega pääsenud üldse edasi. Sellest siis nimetus blokkmäng ja mängijate vahetamise vajadus.

Blokkmängu arenemisega kasvasid ka kaitsemängija võtted selle pareerimiseks. Esmalt püüdis kaitsja (1) takistada ründajat (1) startimast, jäädes talle sihilikult teele ette. Sellest hoidumiseks kasutas söötja petteliigutust ja lõi endale seega vabama stardipositsiooni. Sageli tehakse ründesööt forwardile (2) aga otse pöördelt, kus ka kaitsja (1) ei saa takistada ründajat (1) startimast. Sageli mindi otse määrustevastase startimise takistamise tõttu sellele üle, et söötja ise ei startinud, vaid seda tegi keegi teine kaasmängijaist. Kõik need võtted kokku võimaldasid blokkjooksu õigeaegse stardi.

Kogu blokkjooksu efektiivsuse saladus peitub selles, kuidas jooksev forward saab õigeaegselt kätte palli ja petab kaitsemängijat (2). Teiste sõnadega: kuidas forward varjab kaitsja (2) eest selle, kummalt poolt teda forward kavatseb mööduda.

Vaatleme õigeaegse söödu andmise tingimusi. Väga sageli teevad siin vea seisvad ründajad (2) sellega, et jätavad söödu andmise hiljaks. Tavaliselt annavd nad forwardile söödu temast möödumise hetkel või koguni püüavad talle järele ulatada. Viimasel korral nad pidurdavad blokkjooksja jooksu. Blokkjooksja tempo surmamine tähendab aga kaitsja võimaluste suurenemist rünnaku tõrjumise mõttes. Teine palju suurem pahe on aga selles, et kaitsja võib kõiki sääraseid järele ja kõrvale antud sööte



Pilt 123. Blokkmäng. Blokkijooksvale mängijale söödu kaasaandmine toob endaga kaasa sageli palli kaotamise ja blokkjooksu ebaõnnestumise. Kaitsja suudab edukalt takistada hilinenud söötmist.

takistada või õigemini ära lõigata (pilt 123) ainult ühe käe liigutusega. Selle vältimiseks hakkavad forwardid mööduma ründajast (2) kaugelt, tehes söödu ootel ümber ründaja (2) kaarliikumise. Tulemuseks on see, et kaitsja (1) pääseb ründaja (1) ja bloki vahelt läbi. Tähendab: kogu jooks oli täiesti tulutu. Kahjuliku kaarjooksu teiseks põhjuseks on see, et palli, mida antakse kiirel liikumisel 10—30 sm kauguselt, on väga raske püüda ka kõige paremail tehnikamängijail.

Hilinenud söödul on veel üks halb omadus. Nimelt ei saa blokki jooksev forward, niikaua kui ta pole saanud palli, maskeerida oma jooksu suunda, seda, kummalt poolt ta kavatseb mööduda blokkpalli söötjast. See võimaldab kaitsjal (2) aegsasti nihkuda õigele poolele läbijooksu takistamiseks. Kokkuvõttes võib öelda, et blokkjooksu nurjumise ainsaks põhjuseks on hilinenud blokksööt.

Blokksöötude hilinemise põhjusi on mitu. Üks on tingitud lihtsalt söötja viivitamisest, on ainult tema süü. Teine põhjus võib olla ebaõigelt seisvale ründajale (2) antud sööt. Siin on maksvad täiesti kindlad tingimused. Üleminek täielt jooksukiiruselt määrustepärasele põrgatamisele on võimalik üksnes siis, kui jooksja püüab palli samalt kõrguselt kui toimub palli väljalüke põrgatamiseks. See on aga madal, umbes puusakõrgune või, olenedes jooksja kaldenurgast (stardi esimesed sammud) jooksu suunas ette, veelgi madalam sööt. Sööt on nii lühikese maa pealt püütav üksnes siis, kui pall on söötja käes umbes samal kõrgusel ja sööduliigutus on otsene ja lükkav. Sel korral on söödu kõrgus kiiresti ja täpselt märgatav. Vähe sellest, sööt peab tulema täpselt püüdja sirutatud käte asendisse nii, et viimane ei pruugi oma käsi üles ja alla nihutada, sest selleks puudub tal aeg. Tavaliselt kasutavad siin vanad kogenud blokkjooksjad järgmist võtet. Nad hoiavad, otse forwardi peale joostes, sammu või kaks enne tõenäolist söödu püüdmise momenti oma käed koos ees ja all, märkides sellega täpselt ära kõrguse ja koha, kuhu seisval ründajal tuleb pall lükata. Viimane ühtlustab palli hoidmise kõrguse käes forwardi kätega ühele kõrgusele ja lükkab palli forwardi kätte.

Neist tingimustest selgub ka, mis seisvale ründemängijale (2) on antud söödu kõrgusel oluline ja määrava tähtsusega eriti siis, kui blokkjooksja stardib paar meetrit eemalt. Nimelt, kui talle antakse sööt rinna kõrgusele või veelgi kõrgemale, siis ei jõua viimane palli tuua alla selleks ajaks, kui ründav forward on jõudnud blokksöödu vastuvõtmiseks õigele kaugusele. Sööt, mis antakse palli allatoova liikumise pealt, pole püütav, sest ründejooksja peab nägema palli hoidmise kõrgust, kas või hetk enne söödu andmist. Blokkjooksja nimelt teeb omapoolse käte hoidmise korrektuuri ainult söödu alguspunkti järgi. Seepärast peab söödu alguspunkt olema söötja käes palli seisakuga täpselt fikseeritud.

Tähendab, esimene oluline nõue on täpne, õige ja õige kõrgusega sööt ründajale (2). Parim ja kiireim on säärane sööt, kus pall antakse ründajale (2) sellel kõrgusel, millelt tal tuleb sööta blokkjooksjale. Sääraseks sööduks on madal, sageli isegi põrkesööt. Nende söötude püüdmist on ka kaitsjal (2) väga raske takistada.

Selgitanud tingimused söötmise juures, vaatleme blokkjooksjale antava söödu momenti. Eespool nägime, et säärast söötu ei või anda küljele ja hilinenult blokkjooksjale järele. Jääb üle vaid söötmise võimalus ette, otse jooksvale forwardile vastu. Moment, mil säärane pall antakse, on samuti kindlasti määratud. See on hetk enne seda, kui forward kavatseb teha ülakehaga petteliigutuse küljele, ähvardades näiteks mööduda kaitsja (2) suhtes paremalt (blokkjooksja suhtes vasakult). Sel momendil peab pall olema lükatud ründaja valmishoitud kätesse, sest siis jääb tal veel aega järgmise sammu astumisega põigata õigesse suunda ja mööduda blokist. Säärane ülakehapete desorganiseerib kaitsja (2) täiesti. Siingi on oma piiritlevad tingimused. Petteliigutus tuleb teha viimasel võimalikul momendil, mille juures ei pidurdata liikumise kiirust, ja kui on võimalik põigata kokkupõrketa möödumiseks õigesse suunda.

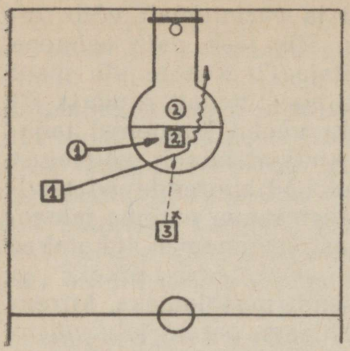
Oletame, et pall püüti momendil, kui ründava, jooksva forwardi vasak jalg oli maas. Siis peab ta sammu vältel, mida ta teeb parema jalaga, jõudma võimalikult seisva ründaja asendi kõrvale. Mida lähemale maandub parem jalg

seisvale kaaslasele, seda paremini ja varjatumalt võib toimuda palli väljalüke põrgatuseks. Siis jääb palli esimene põrkepunkt maast kas täpselt kaitsja (2) kohale või pisut temast tahapoole. Kui kaitsja asub aga tihedalt ründaja (2) juures, siis on esimene põrkepunkt veelgi kaugemal tagapool. Säärastes olukordades pole kaitsjal mingit võimalust palli atakeerida. Osavad blokkijooksjad suurendavad teadlikult oma eeliseid sellega, et väljaastesamm parema jalaga, mille vältel enne vasaku jala maast vabanemist lükatakse pall käest välja põrgatamiseks, venitatakse pikaks ja madalaks. See samm teeb keha asendi madalamaks, kiirendab järgnevat jooksu ja, mis on tähtsam, parem jalg maandub kaugemal eespool, möödudes mõnel juhul isegi seisvast ründajast (2). See on loomulikult suur täiendav eelis blokkjooksu õnnestumiseks. Teiseks kasutatakse säärast pikendatud sammu seepärast, et alati pole söödu saamine ründajalt (2) mitte parajal kaugusel, vaid, olenedes jooksust, tihti kaugemal.

Varane söödu kätteandmine blokkjooksjale on samuti halb. Sel korral blokkjooksja samm, mille vältel pall lükatakse põrkeks, jääb liiga kaugele ründemängijast (2) ning põrgatamiseks väljalükatud pall tõuseb pärast esimest põrget just üles kaitsja kohal. Seega on kaitsjal väga soodus palli atakeerida.

Sellised on blokkjooksu täpsed tingimused. Neid tuleb täita seda täpsemalt, mida lähemalt stardib blokkjooksja. Sageli, eriti blokkjooksja lühikese stardikauguse juures, ei suuda ründaja (2) ka täpselt ja õigel kõrgusel antud palli püüda ja õigeaegselt lükata põrgataja kätte, kuivõrd need toimingud võtavad rohkem aega kui vajab ründaja (1) vajaliku söödukauguseni jõudmiseks. Teinekord takistab aga palli püüdmist kaitsja. Nende kahe erijuhu juures ründaja (2) ei püüa üldse palli, vaid lükkab palli kätega pisut põrgataja suunas maha nii, et pall tõuseb pärast põrget õigel söödukaugusel oma kõrgemasse punkti. See on püüdmise ja söötmise toimingust palju kiirem.

Säärase lükkamise juures on kaks piiritlevat tingimust. Esimene, et pall lükatakse otse blokkjooksja suunas, ja teine, et palli põrkekõrgus vastaks madalale põrgatamisharjumusele. On need kaks nõuet täidetud, nopib blokk-



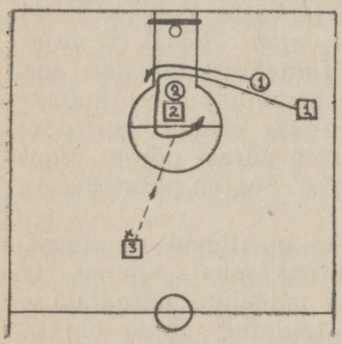
Pilt 124. Näide aktiivsest kattest. Ründaja (1) vabastab end järgnevast kaitsjast (1), mööbudes seisvast ründajast ja kaitsjast (2, 2) võimalikult lähedalt. Kaitsja (1) liikumist tõkestab takistuspaar (2, 2). Sööt antakse ründajale (1) momendil, mil ta möödub takistuspaarist (2, 2).

jooksja säärase palli kindlamini kui püüab ründajalt (2) söödu.

Samast blokkmängu põhimõttest tulenevadki teised pallita ja palliga aktiivse katte võtted.

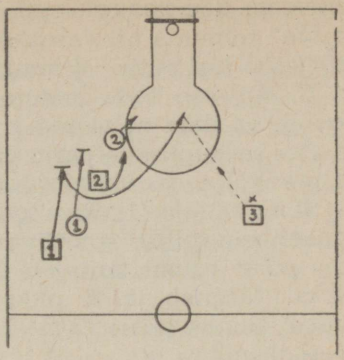
Tüüpilise aktiivse kattemängu võttena esineb sageli parimate mängijate poolt teadlikult kasutatud nn. „kaitsja mahalõikamine". Seda teostab tavaliselt ääremängija, kasutades võtte sooritamiseks seisvat keskmängijat (pilt 124).

Ründaja (1) spurdib seisvast keskmängijast ligidalt mööda, jätmata oma liikumisega keskmängijast (2) möödumisel järgnevale kaitsjale (1) mingit võimalust vahelt läbijooksmiseks. Kaitsja (1) jääb paarist (2,2) moodustatud takistuse ette seisma. Kaetavale ründajale (1) saab ta järgneda alles pärast viimase möödumist takistusest (2,2) või ta võib minna takistuste tagant ringi. Selleks et maskeerida kavatsetavat võtet



Pilt 125. Teine aktiivse katte variant. Ründaja (1), liikudes võimalikult ligidalt ümber takistuspaari (2, 2), vabastab end järgnevast kaitsjast.

Pilt 126. Kolmas näide aktiivsest kattest. Ründaja (1) liigub sääraselt, et teda matkiv kaitsja (1) jääb pärast ründaja (1) pidurdamist ja uut starti tegelikus ründe suunas takistuspaari (2, 2) taha.



ja et siduda kaitsja (2) tähelepanu keskmängijaga (2), antakse ründajale (1) takistusest möödumise momendil otsesööt seisvale keskmängijale. Ründaja (1) näpsab aga keskmängija (2) eest palli endale. Edasi järgnevad kas läbimurdepõrgatus ja pealevise või viimane vahenditult.

Tegelikult on eespoolkirjeldatud taktilist võtet mängus alati võimalik läbi viia, ja seda mitte ainult keskmängijat ja tema kaitsjat kasutades, vaid ka iga teist väljakul seisvat paari mängu rakendades. See moodus annab palju võimalusi aktiivse katte teostamiseks. Pildil 125 on kujutatud üks sääraseid. Siin spurdib ründaja (1) otse „puki" taha, asudes ründaja (2) kõrvale sedavõrd tihedalt, et kaitsjale (1) ei jää vahelt läbipääsmise võimalust. Keskmängijale (2) antud söödu näpsab ründaja (1). Edasi järgneb tegevus taoliselt eelmisele näitele. Selle taktilise võtte efektiivse õnnestumise tingimuseks on ühe, kuid olulise nõude täitmine. Nimelt peab ründaja (1) liikumine koosnema mitte kaarliikumisest, vaid kolmest üksteise suhtes täisnurga all murtud liikumisest, kasutades seejuures eriti esimesel ja kolmandal korral äärmiselt energilist starti ja pidurdamist. Just see omab olulist tähtsust kaitsja (2) petmisel tema tegevuse halvamiseks.

Samast põhimõttest kasvas välja ka 1946. a. Leningradis 8 linna turniiri võitnud Tallinna meeskonna nn. „kahe keskmängija" taktika. Viimane kujutab endast sama lahendust ilma eelneva kohalejooksuta. Loomulikult oli see võte eriti mõjuv seetõttu, et üks keskmängijaist (Putmaker) valdas

mõlema käe haakviskeid. Seetõttu võis kaitsja „mahalõikamine" toimuda nii vasakule kui ka paremale poole, mis tegi tõrjetöö kui mitte võimatuks, siis äärmiselt raskeks.

Et aktiivse katte kasutamine mängus on väga sageli võimalik ka ilma eelnenud kokkuleppeta kaasmängijaga, sisaldades seesugusena palju individuaalse taktika elemente, selgitab kõige paremini järgnev näide (pilt 126).

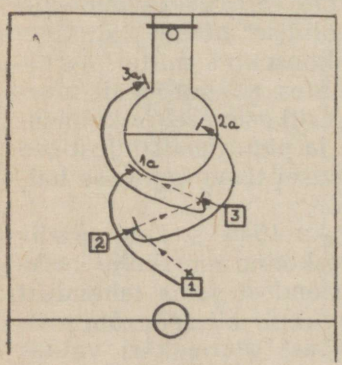
Siin ründaja (1), kasutades seisvat paari (2,2), stardib äärmiselt energilise spurdiga ründajaga (2) ühele joonele, jättes pisut ruumi kaitsjale (1) ründajate (1,2) vahelt läbimiseks. Järgneb järsk pidurdamine ning ründaja (2) lõikab uues suunas paari (2,2) eest mööda, asudes tegelikule ründejooksule.

Võtet on võimalik väga sageli mängus kasutada. Võtte õnnestumine sõltub järgmistest olulistest tingimustest:

a) ründaja (1), kelle liikumine on suunatud peaaegu korvile, peab startima niisama energiliselt kui vabal ründevõimalusel, lootusega saada korvi all palli. Ainult sel juhul on tema kavatsus maskeeritud ja teda matkiv kaitsja (1) spurdib energiliselt. Säärase olukorra saavutamine ongi kõige olulisem;

b) pidurdamine peab sündima järsku ja säärase keha ja jalgade asetusega, et kavatsetav suunamuudatus jääb kuni viimase momendini maskeerituks. Väga otstarbekas on siin pidurdamisest ja kahest vahesammust kujundatud suuna muutmise võte.

Nende kahe tingimuse täitmisega ongi selle võtte õnnes-



Pilt 127. Kolme mehe kriss-kross ründajate ja palli liikumise skeem.

tumine, eeldades, et ründaja (2) jääb paigale, peaaegu alati võimalik.

Kasutades aktiivsele kattele omast iseloomulikku kaitsja mahalõikamist, võib selle võtte perioodilise kasutamisega luua kas osa (edurivi) või terve meeskonna perioodiliselt korduva rünnakusüsteemi. Õigupoolest on see idee väga vana, leides kasutamist peamiselt harjutusvõttena. Kuid seda võtet ei analüüsitud tegeliku mängu seisukohast, sest siis oli peamiselt isikliku tehnika ja taktika arenemise periood ja seetõttu polnud vajadust koordineeritud mängu, katte ja blokkmängu võtete rakendamiseks.

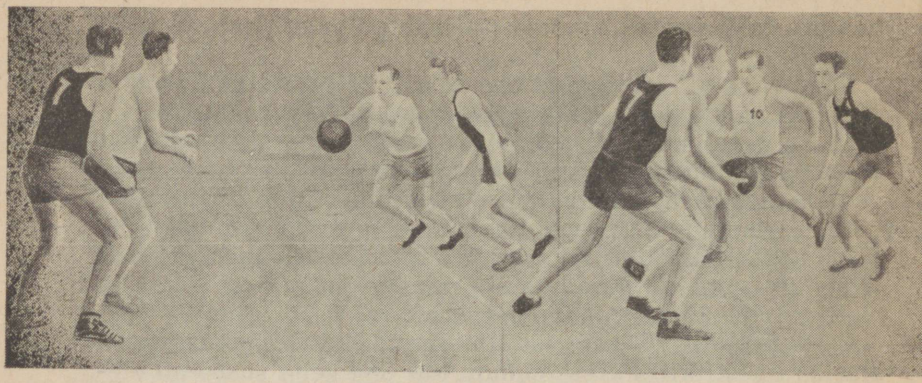
Blokkmängu võttest väljakasvanud kattemängusüsteem elustas uuesti kriss-kross-mängu kui ühe selle süsteemi elemendi perioodilise kasutamise võtte.

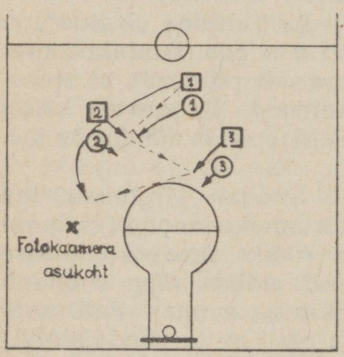
1946. aastal katsetas seda mängu ka Tallinna „Kalev", ja nimelt viie mehe kriss-krossi, uuesti elustada, kuid ilma suuremate tagajärgedeta. Ja seda peamiselt põhjusel, et meeskond ei suutnud täpselt siduda kaitseid. Järgnevast kriss-krossi kirjeldusest selgub aga, et see on selle mängu õnnestumise põhitingimuseks.

Kogu süsteemi põhimõte seisab lühidalt järgmises. Iga ründaja, kes söödab temast pisut rünnaku suunas eespool asuvale kaaslasele palli, spurdib söödu saanud kaaslase selja tagant ja võimalikult lähedalt mööda ning suundub kaarliikumisega uuesti väljaku pikitelje suunas. Palli saanud ründaja (2) (pilt 127) ei sööda palli mitte ründajale (1) tagasi (tekiks tavaline blokkjooks), vaid endast eespool ja väljaku kesktelje suunas liikuvale ründajale (3). Söötnud palli ründajale (3), spurdib ründaja (2) omakorda ründaja (3) selja tagant läbi ja suundub kaarliikumisega väljaku pikitelje suunas. Ründaja (3) söödab vahepeal ettejõudnud ründajale (1) ja liigub taoliselt eespoolmainitud ründajate liikumisele.

Pole raske näha, et sellest kujuneb välja perioodiline edasiliikumise süsteem.

Seni vaatlesime vaid palli ja ründemängijate liikumist, peatumata kaitse liikumisel ja takistaval tegevusel. Pildil 128 on kujutatud sama süsteemi algus koos kaitsjatega. Selleks et säärast süsteemi üldse on võimalik mängida, peavad kaitsemängijad katma ründajaid võimalikult täpselt, sest vas-

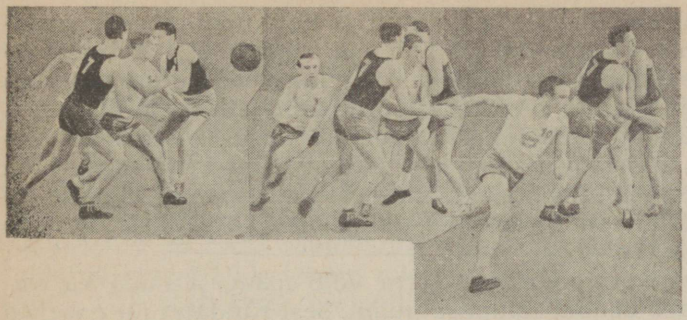




Pilt 128. Fotomontaaž (kahel leheküljel) ja skeem kriss-krossi esimesest sõlmest. Fotoseeria vasakult paremale: vasakult esimesel pildil on ründaja (1) söötnud. Pall on õhus. Ründaja (2) nihkub palli püüdmiseks järsult paremale. Teine moment: pall on saabunud ründajale (2). Ründaja (1) stardib energiliselt. Kolmas pilt: ründaja (2) söödab viimasel hetkel järgmisele mängijale (pildil pole nähtav, asub paremal). Pall on õhus. Kohe pärast söötmist hakkab ründaja (2) omakorda liikuma, et tõkestada kaitsja (1) teed seestpoolt süsteemi. Neljas pilt: kaitsja (1) on tõkestatud. Ründaja (1) möödub takistuspaarist. Viimane pilt: ründaja (1) on vabanenud ja pöördub otse korvi suunas. Ta saab järgmisel hetkel palli paremalt.

tasel korral muutub kogu süsteemi kasutamine, nagu pisut hiljem selgub, mõttetuks. Vaadeldes, mis toimub paaride 1,1 ja 2,2 juures esimese kriss-kross-söödu ja jooksu puhul, selguvad ka kõik küsimused järgnevate söötude korral, kuivõrd olukorrad jäävad sisuliselt muutmatuks.

Kõigepealt on vaja, et ründaja (2) liiguks terava spurdiga noolega näidatud suunas ja pidurdaks järsult söödu saamise hetkel. Sellesuunaline ja säärane liikumine on vajalik kõi-



gepealt ründajale (2) söödu püüdmise kindlustamiseks, ja seda kahel põhjusel. Esiteks on palli püüdmise takistamine kaitsjal (2) ründaja liikumisel tunduvalt raskem kui viimase seismisel. Teiseks kujutab säärane ründaja (2) liikumine selle jätkumisel isiklikku läbimurdeohtu. See sunnib kaitsjat (2) täpsemalt matkima oma ründajat, kuivõrd mängus üldse püütakse palliga liikuvat ründajat matkida. Sellega seob ründaja (2) kaitsja (2) enda külge, luues nii vajaliku seisva takistuspaari ründajale (1) ülalkirjeldatud aktiivse katte võtte „kaitsja mahalõikamise" kasutamiseks. Vastavalt mainitud aktiivse katte tingimustele ei või ründaja (2) enne ründajale (3) palli sööta ja startida, kui ründaja (1) on tema selja tagant läbi jooksnud. Stardib ründaja (2) liiga vara, avab ta oma liikumisega, nagu joonise järgi võib ette kujutada, tee läbimiseks oma selja tagant kaitsjale (1), millega katse vabastada ründajat (1) oma kaitsjast (1) ei õnnestu. Teiselt poolt ei tohi ründaja (2) hilineda stardiga, sest vastasel korral läheb kaitsja (1) mitte tema tagant, vaid e e s t läbi mööda lühemat teed ja katse vabastada ründajat (1) oma kaitsjast nurjub samuti.

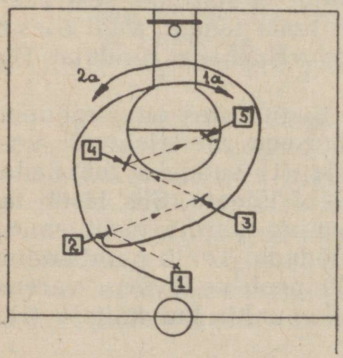
Ründaja (2) täpne tegevus neis tingimustes on järgmine. Kõigepealt viivitab ta söödu andmisega ründajale (3) viimase momendini, enne kui kaitsja (1) suudaks takistada söödu andmist või viimast õhus läbi lõigata. Siis laseb ta mööduda selja tagant ründaja (1) ning stardib pisut enne, kui kaitsja (1) tahab tema eest mööduda. Tekib paratamatu kokkupõrge, kusjuures ründaja (2) peab sellevõrra varem startima, et jõuda enne kokkupõrkepunkti kui kaitsja (1).

Sel juhul on viimane takistatud ja kokkupõrke eest vastutajaks jääb kaitsja (1). Hilineb aga ründaja (2), jääb ta tekkivas kokkupõrkes süüdlaseks isikliku veaga. Muidugi võib sel korral tekkida veel kokkupõrge kaitsjate (1) ja (2) vahel.

Kui ründajal (2) õnnestub sel või teisel viisil määrustepäraselt takistada kaitsja (1) liikumist, on kriss-kross juba oma esimeses lülis õnnestunud, sest palli saanud ründaja (3) võib takistamatult sööta sel puhul otse korvile suunduvale ründajale (1).

Süsteemi perioodilisuse tõttu võib mäng jätkuda ka esimese katse ebaõnnestumise puhul, sest ründajat (2) ootavad ründaja (3) juures täpselt samasugused vabaksmängimise võimalused, viimane tekitab aga samu tingimusi ründajale (1) söötmisel.

Selle süsteemi mängimise juures on eriti oluline palli tee kaitsmine juhuslike läbilõikamiste eest. Skeemi tähelepanelikul jälgimisel selgub huvitava faktina, et pall liigub kogu aja kaitsjaist seespool. Teiste sõnadega: süsteem ise tagab palli ohutu liikumise, ja seda nimelt kahel põhilisel eeldusel. Esiteks juba mainitud tingimusel, et kaitsjad matkivad oma ründajaid võrdlemisi täpselt, ja teiseks, et iga palli saanud ja söötnud ründaja (2) ei lase ühelgi juhul kaitsjat (1) enda eest läbi palli liikumise piirkonda. Juhtub see, on süsteemi edasimängimine rikutud, sest kaitsja (1) satub ette söödule, mida ründaja (3) peab andma ründajale (1) positsioonis 1-a. Seevastu kaitsja (1) läbijooksmine ründaja (2) selja tagant ei takista selles süsteemis edasimängimist.



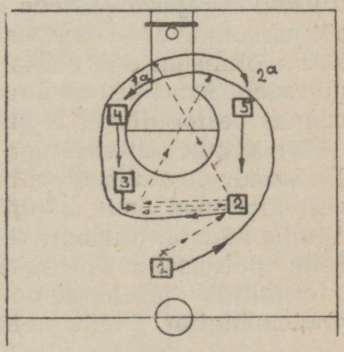
Pilt 129. Viie mehe kriss-krossi ründajate ja palli liikumise skeem.

Säärane kriss-kross võib kolme mängija kiirel ülemineku, kus läbimurdeolukordade (3 : 2, 2 : 1) tekitamine on võimatu, keskväljal mängituna anda mõjuvaid tulemusi. Kahjuks pole meie meeskonnad seda võtet oma ründetaktikas veel kasutanud.

Viie mehe kriss-kross kasutab täpselt samasugust aktiivse katte elementi kui kolme mehe kriss-kross. Kahe mängija juurdelülitumisega rünnakuks tõuseb ainult kaitsemängija liikumisele ettelükatavate takistuspaaride arv ühelt kahele (pilt 129). Süsteemi perioodilisuse saavutamiseks muutub ka iga ründejooksja teekond pikemaks.

Pildil 129 on kujutluse selguse huvides ära jäetud kaitsemängijad. Vaatleme ründaja (1) jooksu pärast söötmist ründajale (2). Mööudes viimase selja tagant on järgneva kaitsja teel ees esimene takistuspaar. Juhul, kui kaitsja (1) suudab seda läbida, seisab ta kohe teise takistuspaari (4, 4) ees. Kahest paarist mööumisega saavutab ründaja (1) tavaliselt kaitsjast vabanemise. Pall on vahepeal jõudnud ründajani (3), kellele avaneb (juhul, kui ründaja (1) jooks õnnestus) võimalus väljaku pikitelje ületamisel sööta kas ründajale (1) või pallile vastutõttavale ründajale (4). Juhul, kui söödu andmine ründajale (1) ei õnnestunud, on kohe teiselt poolt tulemas ründaja (2).

Viie mehe kriss-kross kui süsteem on edasiliikuv. Seetõttu on teda originaalsel kujul võimalik perioodilisena kasutada vaid alates keskväljakust korvile lähenemisel, loomulikult



Pilt 130. Viie mehe kriss-krossi ründajate ja palli liikumise skeem.

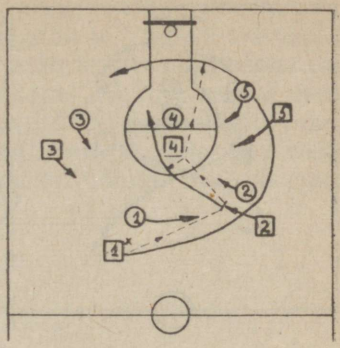
eeldusel, et kaitsjad matkivad võrdlemisi täpselt mehi. Süsteemi perioodilisus kaob aga sellest momendist peale, mil edasiliikumist hakkab takistama mänguväljaku otsjoon. Sel korral on tegelikult võimalikud ainult esimesed kaks jooksu (ründajad 1, 2), mistõttu läbimurre peab toimuma nende jooksude vältel. Juhul, kui need jooksud ebaõnnestuvad, peab meeskond uue katse jaoks korvi alt tõmbuma väljapoole. See rikub süsteemi perioodilist kasutamist.

Ainus vahend, mida on tõenäoliselt võimalik ette võtta süsteemi seisatamiseks, on see, et söödud vastulõikavatele järjekordsetele forwarditele antakse mitte ettepoole, vaid paralleelselt mänguväljaku otsjoonega (pilt 130). Tuleb aga märkida, et juhul, kui süsteemi liikumine jääb alati rangelt joonisepäraseks, võimaldab ta söötjaid järgivail kaitsjail kergesti liikuda süsteemi sees. Eespool nägime, et liikumismehhanismi häireteta tegevuseks tuleb tõkestada kaitsemängijate pääsemist süsteemi sisemusse. Neil juhtudel, kui mõnel jooksjal õnnestub juba esimese takistuse juures vabaneda teda järgivast kaitsest, võib pildil 130 kujutatud söötmistaktikast kohe loobuda ja minna üle tavalisele edasiliikuvale kriss-krossi liikumis- ja söötmistaktikale (pilt 129). Siis kasutatakse täielikult ära (söötja-jooksja (1)) ründaja (5) vastuliikumine pallile, millega ühtlasi lõigatakse ära süsteemi seest läbitungiva kaitse (1) tee oma ründaja (1) jälgimiseks.

Tuleb märkida, et seda ründesüsteemi pole meie meeskondades veel küllalt põhjalikult uuritud. Katsed süsteemi rakendamiseks (Tallinna „Kalev" 1946. a.) ei andnud efektiivseid tagajärgi ja seda mitmel olulisel põhjusel. Esimene põhjus oli see, et kaitsemängijaid ei seotud ründajatega. Teine olulisem aga seisis selles, et ei osatud edasiliikuvat viie mehe kriss-krossi muuta seisvaks, korvialuses ründepiirkonnas perioodiliselt tegutsevaks süsteemiks.

Korralikult kätteõpituna ei saa säärase süsteemi läbimurdevõimalusi oluliselt vähendada ka üks kaitsemängijaid, kes, loobudes oma mängija katmisest, seisaks korvialuses tsoonis hädaohtlikemate läbimurdjate tegevuse halvamiseks. Selle põhjuseks on asjaolu, et väga lühikeste ajaliste intervallide järel saabuvad korvialusesse tsooni kaks ründemängijat. Ühele neist on alati võimalik viivitamatult

Pilt 131. Teine perioodiline ründeskeem. Mängijate liikumine vastavalt tekstile.

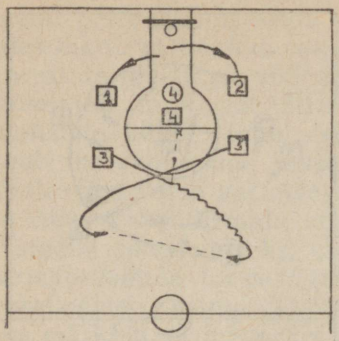


sööta. Korvialune 2 : 1 olukord ründemängijate õige tegutsemise tulemusena on alati realiseeritav lähipealeviskeks.

Teiseks võib säärane ühe ründemängija vabaksjätmine anda suurepäraseid viskevõimalusi vabale mängijale 4—5 m kaugusel korvist.

Säärase korvialuse kaitsemängija tegevuse likvideerimiseks on teisigi võimalusi. Kasutades vana tuntud ja äraproovitud abinõu vastase kaitsesüsteemi lõhkumiseks, keskmängija asetamist kaitsesüsteemi keskele, on võimalik luua veel teisigi korduvaid süsteeme.

Üks sääraseid on kujutatud pildil 131. Siin on korduv süsteem, kombineeritud viie mehe kriss-krossile omasest jooksust ja ühest blokkjooksust. Süsteem on tingimusi perioodiline, s. t. kui läbimurre ei õnnestu, siis algab taoline rünnak, kuid ümberpöördult, vastase kaitsesüsteemi murdmiseks. Ründaja (1) annab, nagu kriss-kross-mängu juures, poolpõiki vastulõikavale ründajale (2) söödu ja stardib tema selja tagant läbi. Samal ajal liigub ründaja (5), nagu tahaks saada söötu, poolpõiki keskväljakule. Juhul, kui kaitsja (1) pääseski takistuspaarist (2,2) läbi, jääb ta teele ette ka siis, kui kaitsja (1) püüab pääseda seestpoolt süsteemi, takistuspaar (5, 5). Ründaja (2), saanud söödu, peatub momendini, kui ründaja (1) on möödunud, annab söödu keskmängijale (4) ja jookseb blokki. Keskmängijal (4) on kaks sööduvõimalust, anda vahenditult korvi alla jõudnud ründajale (1) ja blokki jooksvale ründajale (2). Siin võib esineda veel mitmesuguseid variatsioone, olenedes kaitsjate tegevusest.



Pilt 132. Süsteemi ülesrivistamine pärast esimest ebaõnnestunud katset. Ründajad (3, 5) ristuvad taandudes keskväljakul. Ründaja ((3) saab keskmängijalt (4) söödu, põrgatab lähteasendisse ja söödab vahepeal kohale saabunud ründajale (5). Startides söödu suunas alustab ründaja (3) uuesti kombinatsiooni, mis seekord areneb ümberpöördud kujul.

Juhul, kui kaitsja (5) järgneb ründajale (1), jääb vabaks ründaja (5). Teiselt poolt võib blokkijooksev ründaja (2) vahenditult pärast blokksöödu saamist sööta palli ründajale (1). Viimane on jõudnud selleks ajaks teisele poole korvi.

Sel juhul aga, kui kõik need võimalused ei ole kaitsja tegevuse tõttu kasutatavad, võib keskmängija (4) sööta tema eest risti taha tõmbuvale ründajale (3) (pilt 132). Pisut hiljem ristub väljakul ka ründaja (5), mistõttu keskmängijal on kaks sööduvõimalust. Juhul, kui söödu saab ründaja (3), taandub ta umbes positsiooni, kus enne rünnaku algust asus ründaja (2). Ründaja (5) võtab vastavalt endise ründaja (1) positsiooni. Korvi alla jõudnud ründaja (1) jätkab pisut liikumist ja jõuab punkti, kus enne asus ründaja (3), ning blokkjooksja pöördub paremale ja asub endise ründaja (5) positsioonile. Sellega on endine olukord taastatud ning rünnak algab uuesti. Kui palli sai ründaja (3), algab rünnak vastassuunas.

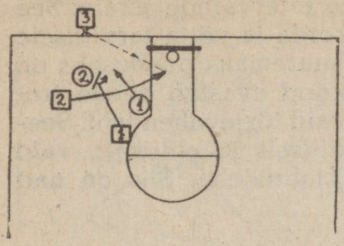
Sääraste korduvate süsteemide suurimaks plussiks tuleb lugeda seda, et iga perioodi või katse järele esineb uuesti samasugune olukord. See võimaldab esiteks õppida säärast kombinatsiooni tunduvalt kergemini, sest see „kulub" mängijail ruttu pähe. Teiseks suureks plussiks on see, et tüüpiliste olukordade pideva kordumise tõttu on eri juhtumeid võrdlemisi vähe, mistõttu nende suhtes on alati võimalik luua samasuguseid kindlaid tegevusharjumusi. See aga tõstab läbimurde tõenäosust. Lõpuks pole mitte väike pluss ka see, et liikumise automatiseerumise korral järgneb rünnak

rünnakule kiiresti, lühikeste ajaliste intervallide järele. See raskendab kaitsel taibata kogu olukorda ja võtta tarvitusele vastuabinõusid. Nende süsteemide suuremaks puuduseks on šabloonsus, mistõttu kaitsev meeskond avastab nende iseloomu kergemini, rakendades vastavaid tõrjevahendeid. Seetõttu ei saa neid kasutada mehaaniliselt ja pidevalt, vaid sekka teistele mänguvõtetele üksikjuhtudena. Siis on nad aga täiesti omal kohal.

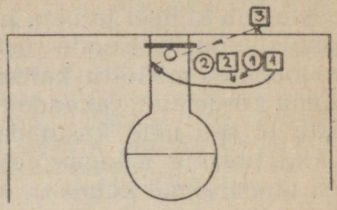
KOMBINEERITUD SÜSTEEMI KOMBINATSIOONID

KOMBINATSIOONID ERIOLUKORDADES

Säärasteks kombinatsioonideks tuleb lugeda mängus väga sageli esinevate tüüpiliste olukordade, audi- ja hüppepallikombinatsioone. Kuivõrd nii aute kui hüppepalle esineb mängus väga palju, on ühest või paarist hästi kätteõpitud kombinatsioonist tegelikus mängus sageli väga palju kasu. Sageli võib kasutada sääraseid võtteid ka meeskonna taktilise reservina. Nad leiavad kasutamist siis, kui mängu lõppminuteil või murdepunktidel on tarvis paari otsustavat silma. Audikombinatsioone on mitmeid. Kahtlemata võib aga tegelike olukordade põhjaliku uurimisega nende arvu tugevasti suurendada. Üks lihtsamaid, kuid täpselt kätteõpitud ning korraliku sooritamise juures hästi õnnestuvaid otsa-audikombinatsioone on kujundatud pildil 133. Otsaaudid on kaitsvale meeskonnale üldiselt kardetavamad kui küljeaudid. Selle põhjuseks on asjaolu, et ründaval meeskonnal on sageli audist mängu lähetatud palli vahenditult võimalik visata korvile. Teiseks on kaitse asetus ebasoodus. Kaitsel ei ole võimalik, eriti siis, kui audi väljavise toimub otse korvi alt, jälgida korraga nii palli kui kaetavat ründajat. Seepärast püüab kaitsemängija neil puhkudel eriti täp-



Pilt 133. Audikombinatsioon kattemängu kasutamisega. Skeem vastab tekstile.



Pilt 134. Teine audikombinatsiooni variant, kus kasutatakse kattemängu vastavalt tekstile.

selt matkida oma ründajat. Säärane olukord võimaldab ründaval poolel kasutada kattevõtet. Pildil 133 kujutatud audikombinatsiooni juures, kui ründaja (1) asub korvist pisut kaugemal kui ründaja (2), on kattejooks hästi maskeeritud. Ründaja (1) jooks ei erine tavalisest, söödu saamiseks vabaksmängiva forwardi jooksust. Seetõttu matkib kaitsja (1) ründajat (1) täpselt. Tuleb vaid rõhutada seda, et ründaja (1) peab startima väga energiliselt ning tema pidurdamine ja peatumine kaitsja (2) juures olgu järsk ja energiline. Katte tegemise momendil stardib ründaja (2) järsku vabaviske-alasse, saab söödu ja sooritab takistamatu pealeviske.

Kui aga kaitsja (1) mingil põhjustel ei järgi ründajat (1), vaid jääb oma kohale, siis võib ründaja (1) tegutseda kaht viisi. Nähes, et kaitsja (1) teda ei matki, võib ründaja (1) jätkata jooksu nagu tavaline vabaksmängiv forward. Sel korral on tal söödu saamine kindlustatud.

Teine võimalus, ja mitte halvem, on ründaja (1) tegutsemine algkava järgi. Ta sooritab katte endiselt kaitsjale (2) ja ründaja (2) teeb energilise vabaksjooksu. Kaitsjale (2) katet tegev ründaja (1) püüab takistada teda järgnemast ründajale (2) alati siis, kui kaitsja (2) püüab minna ründajale (2) järele ründaja (1) tagant, korvi poolt, mööda lühemat teed. Siis ründaja (1) teeb ümber pallipoolse jala, selg ees, 180° pöörde. Sellega ta blokeerib kaitsja (2) läbipääsmise ning

loob endale stardiasendi ja stardibki otsjoone suunas söödu saamiseks.

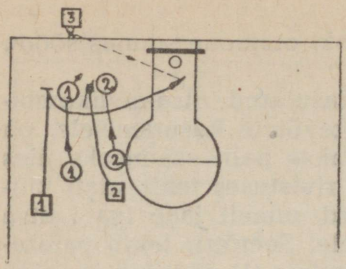
Teine praktikas väga sageli kasutatud otsa-audikombinatsioon, mis samuti rajaneb kattevõtete kasutamisele, on kujutatud pildil 134. Siin rivistatakse palli saamiseks üles kaks paari (1,1) ja (2,2). Säärases rivistuses tekib alati kindel ründajate ja kaitsete järjekord, nimelt jääb iga kaitse alati oma forwardi ja korvi vahele. Seetõttu tekib paratamatult katteks soodus olukord. Ründaja (1) pöördub ja jookseb kattegrupi selja tagant läbi teisele poole korvi, saab söödu ja teeb kiire pealeviske. Kaitsja (1) takistamiseks juhul, kui viimane tahab kaasa minna ründajaga (1), astub ründaja (2) sammu tagasi, blokeerides kaitsja (1) liikumise tee.

Korduv võtte kasutamine äratab selles grupis asuvate kaitsjate tähelepanu. Seetõttu pole ülesrivistamine seesugusel kujul soovitav. Siin võib soovitada kaht võimalust. Esimesel juhul seisab ründaja (1) pildil 134 märgitud kohal. Ründaja (2) jookseb oma kohale hiljem, siis, kui audi väljaviskaja on maast võtnud palli ja on valmis söötma. On soovitav, et säärane jooks võetakse ette mitte paremalt väljakupoolelt lähtudes, vaid kas otse tagant või isegi paremalt. Neil puhkudel matkib kaitsja (2) oma ründajat eriti täpselt.

Teine võimalus on see, et kaks ründajat stardivad eemalt korraga ja liiguvad paralleelselt otse audi väljaviskaja poole (pilt 135). Jõudes korvi alla pidurdavad mõlemad ründemängijad korraga. Koos pidurdamisega teeb ründaja (2) katte. Ründaja (1) pöörab tagasi ja stardib kattegrupi selja tagant endisel viisil teisele poole korvi.

Mõlemad viimatimainitud kattekombinatsiooni rakendamise viisid on paremad, sest kaitsjail on tunduvalt raskem taibata kattemängu kavatsust.

Seni vaatlesime otsa-audikombinatsioone, lihtsat kattevõtte rakendamist kahe mänguväljaku piirides oleva pallita ründemängijate vahel. Otsa-autide juures on olukord sageli nii, et auti väljaviskavat ründajat asub takistama teda matkiv kaitse. Seetõttu on võimalik kasutada ka audi väljaviskajat ühe kattemängust osavõtva mängijana. Sel korral teeb korvi alla jooksev ründaja katte audi välja-

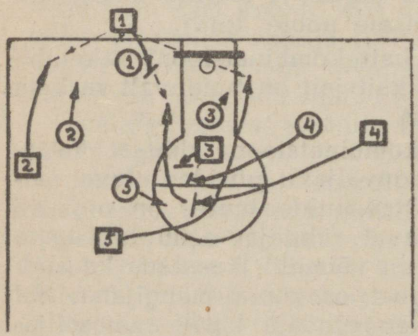


Pilt 135. Kolmas audikombinatsiooni variant vastavalt tekstile.

viskajat katvale kaitsjale. Auti väljaviskav ründaja söödab mõnele ründajale ning stardib pisut hiljem teisele poole korvi. Võtte paremuseks on asjaolu, et pärast söötu pööravad kõik mängijad ümber, et saada ülevaadet seljatagusest olukorrast. Seetõttu ei ärata katte tegemine audi väljaviskaja kaitsjale peaaegu üldse tähelepanu.

Audikombinatsioonide kasutamine, kui selleks väljakul tegutsevad vaid kaks ründemängijat, äratab alati tähelepanu. Osutub vajalikuks, et audi väljaviske kombinatsiooni ajal liiguksid ja tegutseksid kõik neli väljaku piirides asuvat ründemängijat. Neli mängijat on kaks paari, see on kaks kattemängu võimalust korraga. Säärast, kogu ründemeeskonda rakendavat audikombinatsiooni on kaitsval meeskonnal tunduvalt raskem pareerida.

Järgnevalt avaldame ühe säärase audikombinatsiooni, kus rakendatakse aktiivse ja passiivse katte võtteid (pilt 136). Selle kombinatsiooni põhiideeks on keset mänguväl-



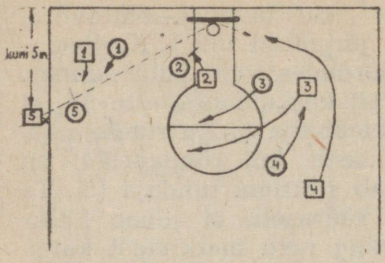
Pilt 136. Otsa-audikombinatsioon, kus kasutatakse passiivse ja aktiivse katte võtteid vastavalt tekstile.

jakut seina loomine. Säärase seina moodustamine võimaldab nii „kaitsja mahalõikamist" kui tavalise kattevõtte kasutamist. Sein moodustatakse järgmisel viisil. Keskmängija (3) jääb oma asukohta, pöördudes vaid palli suunas. Paremalt äärelt stardib ründaja (4) keskmängija ette nii, et teda matkiv kaitsja pääseb keskmängija (3) ja ründaja (4) vahelt läbi. Mõni hetk pärast seda, kui ründaja (4) on startinud väljaku keskele, hakkab startima ründaja (5). Ta valib oma startimise momendi sääraselt, et jõuab keskmängijast (3) ja ründajast (4) ning neid matkivaist kaitsjaist kujuneva seina juurde siis, kui ründaja (4) on pidurdunud. Kasutades „kaitsja mahalõikamist" pöördub ründaja (5) otse korvi suunas. Hetk pärast seda, kui ründaja (5) on möödunud seisvast ründajast (4), hakkab tegutsema keskmängija (3). Astudes sammu tagasi teeb keskmängija (3) katte kaitsjale (4). Ründaja (4) stardib otse korvi suunas, möödudes kaitsjast (4) vasakult poolt. Pole raske näha, et korvi all tekib 3 : 1 olukord, sest ründajate (5, 3, 4) vastu saab tegutseda vaid kaitsja (3). Ründaja (1), söötnud ühele neist kolmest palli, stardib pärast seda kaitsja (1) ja korvi vahele. Sellega tõkestab ründaja (1) täiendavate kaitsemängijate saabumist korvialusesse piirkonda.

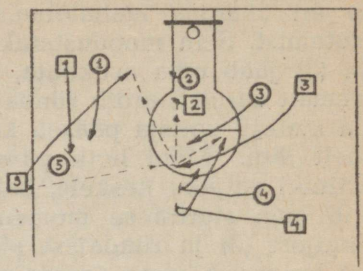
Seks puhuks, kui eespoolkirjeldatud kombinatsioon mõnesugusel põhjusel ei õnnestu, on tagavaraks sööduvõimalus ründajale (2). Viimane liigub selleks pildil 136 näidatud suunas.

Taolisi otsa-audikombinatsioone võib kujundada tunduvalt rohkem. Selleks tuleb lähtuda tavalistest olukordadest väljakul otsa-audi tekkimise momendil. Hästi kätteõpituna annavad säärased otsa-audikombinatsioonid sageli häid tulemusi.

Taktilises mõttes erinevad olukorrad küljeautide väljaviske juures tugevasti eespoolkirjeldatud otsa-autide olukorrast. Otsa-autide väljaviske juures on kaitsetöö raskendatud seetõttu, et väljavise tuleb korvi poolt, mis ei võimalda kaitsemängijail pühendada oma tähelepanu korraga pallile, ründemängijale ja momendi olukorrale väljakul. Küljeautide juures säärast pahet pole, sest kaitsja võib alati jääda nii palli kui ründaja ja korvi vahele. Seetõttu kasutatakse küljeautide kombinatsioone võrdlemisi harva.



Pilt 137. Küljeaudikombinatsioon, kasutades tagalauda audist väljaviskamisel. Eriti oluline on selle kombinatsiooni juures keskmängija (2) tegevus, kes peab blokeerima kaitsja (2). Kaitsja (2) blokeerimise tõttu saab hooga tulev ja hüppega tagalaualt söötu hankiv ründaja (4) alati vaba pealeviskevõimaluse.



Pilt 138. Küljeaudikombinatsioon, kus kasutatakse kattevõtet kaitsjale (5). Skeem vastavalt tekstile.

Üks lihtsamaid ja tegelikus mängus kergesti kasutatav audikombinatsioon on ründevõimaluste loomine tagalauasöödu abil (pilt 137). Säärast võtet kasutatakse siis, kui küljeaut visatakse välja mitte kaugemalt kui umbes viis meetrit otsjoonest. Küljeaudi väljaviskamisel tõmbub tavaliselt ründav meeskond, joostes söödule vastu, väljaku ühele poolele kokku. Samuti toob kaitsev meeskond enamiku oma mängijaid mänguvälja sellele poolele, kust sooritatakse audi väljavise. Tulemuseks on see, et väljaku vastaspoolel jääb liikumiseks palju vaba ruumi.

Auti väljaviskav mängija söödab palli tagalauale. Säärane söötmine meenutab oma iseloomult madala lennukaarega pealeviset. Pealeviskega võrreldes on säärase söötmise erinevuseks see, et söötja ei püüa tabada palliga korvi. Pall visatakse nii, et ta põrkab umbes korvi kohal või pisut teispool korvi vastu tagalauda ja sealt allapoole.

Pildil 137 sooritab audi väljaviset ründaja (5). Nagu näitab skeem, püüavad ründemängijad (1, 3 ja 2), liikudes palli suunas, kergendada audi väljaviset. Ründaja (4) stardib aga üle väljaku korvi suunas. Tavaline sööt korvi alla säärase mängijate asetuse juures on praktiliselt võimatu, sest palli teel on ees kaks võitlevat paari (1, 1 ja 2, 2). Seepärast ei matki ka kaitsja (4) eriti täpselt ründaja (4)

liikumist. Kaitsja (4) valvab säärasel juhul tavaliselt palli, kavatsusega läbi lõigata võimaliku söödukatse puhul ründajale (4) antavat söötu.

Seega on olemas suur tõenäolisus, et ründaja (4) saab ootamatult vastu tagalauda söödetud ja sealt põrkuva palli kätte. Selleks peab aga ründaja (5) ajastama söötmise ründaja (4) liikumisega. On söötmine ajastatud, saab palli ründaja (4) väga heas asendis korvi all. Säärase söödu püüdmiseks peab ründaja (4) hüppama, sest sööt saabub võrdlemisi kõrgelt. Saanud palli, lükkab ründaja (4) palli otse hüppelt korvi. Toiming on sedavõrd kiire, et harilikult ei suuda säärast pealeviset takistada ükski kaitsemängija.

Tavaliselt püütakse küljeaudikombinatsioone üles ehitada niisugusel kujul, et kõik selleks kasutatud ründajate taktilised liikumised erineksid võimalikult vähe liikumistest, mida mängijad kasutavad tavaliselt audi väljaviske juures.

Järgnevalt kirjeldame üht sääraselt ülesehitatud kombinatsiooni (pilt 138). Audi väljaviset sooritab ründaja (5). Kõik ründemängijad (1, 3, 4), välja arvatud keskmängija (2), stardivad palli suunas. Ründajale (1) teeb ründaja (5) pettesöödu selleks, et sundida kaitsjat (1) järgnema ründajale (1). Ründaja (1), saamata söötu, jääb kaitsja (5) juurde seisma. Pole raske näha, et sellest ründaja (1) liikumisest kujuneb ründaja (5) jaoks katte-olukord. Sööt antakse teisele ääremängijale, kes selleks ajaks on spurtinud väljaku keskele. Kohe pärast söötu stardib audi väljavisanud ründaja (5) otse korvi suunas. Seetõttu, et ründaja (1) tegi katte kaitsjale (5), pääseb ründaja (5) takistamatult ründejooksule. Keskväljakule jõudnud ründaja (3), kes valdab palli, võib sööta vabalt korvile lähenevale ründajale (5) samuti kui keskmängijale (2).

Täiendava läbimurdjana võib veel kõne alla tulla ründaja (4). Viimane tegutseb järgmiselt: hetkel, kui palli püüab ründaja (3), pidurdab ründaja (4) oma liikumist, teeb pöörde tagasi ja stardib noolega näidatud suunas korvi poole. Söödu võib ründaja (4) saada vahenditult ründajalt (3) või pisut hiljem ründajalt-keskmängijalt (2). Ründaja (4) läbimurde sooritamisel kasutatakse blokkjooksu.

Alati ei lahene kombinatsioon eespoolkirjeldatud viisil. On väga tõenäoline, et kaitsja (1) märkab katte-olukorda ja järgenb kattest väljuvale ründajale (5).

Asudes korvile lähemal ja söötja ning liikuva püüdja (5) vahel, võib ta kergesti teha võimatuks söötmise ründajale (5). Säärases olukorras toimib aga valesti ründaja (5), kui ta ei jätka oma jooksu lõpuni, s. o. ta ei spurdi korvi alt läbi. Tegutsedes sääraselt tekib ründaja (5) süü läbi neljast mängijast (ründajad 2, 5, kaitsed 1, 2) korvialune kobar. Säärasest tihedast kobarast on igasugune läbimurre, järelikult lähiviskele pääsemine, võimatu. Spurdib aga ründaja (5) korvi alt läbi, siis järgneb talle ka kaitsja (1). Tekib vaba ruum korvi all, mida saab kasutada uueks läbimurdeks.

Teine mängija, kes sellel väljakupoolel võib ette võtta rünnaku, on katet teinud forward (1). Tehes katet kaitsjale (5) jäi ründaja (1) kaitsja ja korvi vahele, s. o. katmatuks. Seetõttu võib ta startida kohe pärast ründaja (5) ründejooksu ebaõnnestumist.

Nagu iga kombinatsioon, nii võib ka käesolev olla edukas ainult siis, kui seda rakendatakse õiges olukorras. Eespoolkirjeldatud kombinatsiooni rakendamise põhitingimuseks on see, et audiviset sooritavat ründajat (5) püüab takistada kaitsja (5). Ei tee aga kaitsja (5) seda, vaid tõmbub tagasi, kavatsusega vähendada söötmise võimalusi väljakul asuvaile ründajaile, pole võimalik kasutada ka ülalkirjeldatud audikombinatsiooni.

Mis puutub audikombinatsioonide kasutamisse tänapäeva mängus, siis tuleb märkida, et neid kasutatakse väga vähe. Alles paaril viimasel aastal on hakatud suurtes võistlusmängudes kasutama otsa-audikombinatsioone. Seevastu on aga küljeaudikombinatsioonid esialgu veel söötis ala.

RÜNDEKOMBINATSIOONID

Viimase 15—20 aasta vältel on tehtud arvukaid katseid ründemängus rakendada mingisugust ettekavandatud taktilist plaani ehk kombinatsiooni. Säärased katsed on aru-

saadavad. Peaks olema ilma pikemata selge, et kogu viie mängija liikumine ja tegevuse ajastamine annab kergema vaevaga soodsaid tulemusi kui mingisugune treeninguil stiihiliselt väljakasvanud mängijate liikumisharjumus. Vajadus kooskõlastatud, teineteist täiendavate ja abistavate liikumisharjumuste järele mängus on suur. Seepärast on tänapäeval võrdlemisi põhjalikult läbi uuritud ja praktikas juurutatud kahe ründemängija kooskõlastatud tegevus ehk katte- ja blokkmäng. Katte- ja blokkmängu võtteid kasutatakse tänapäeval igal võistlusel lugematuid kordi ning kellelgi ei tule pähe näha nende võtete kasutamises mängu standardiseerimist, mängijate loova mõttetegevuse vähendamist. Tegelikkuses toimuvad sootu vastupidised nähtused. Kattemäng nõuab mängijailt suurt vaimset intelligentsi, kiiret reageerimis- ja otsustusvõimet.

Seepärast tuleb tänapäeval ründekombinatsioonidele, mis kasutavad osa või kogu meeskonna koordineeritud liikumist, vaadata ainult kui kõrgema, seni saavutamata arenemise ühele astmele.

Säärased ründekombinatsioonid nõuavad selleks, et neid edukalt rakendada, igalt mängijalt palju suuremaid tehnilisi oskusi ja, mis veelgi tähtsam, väga suurt intelligentsi. Kui tavalises koordineerimata ründemängus iga mängija püüab tekkinud olukorrast l e i d a iseseisvalt mingisuguseid läbimurdevõimalusi, siis mängija, kes võtab osa ründekombinatsiooni teostamisest, peab o s k a m a k u j u n d a d a ja suunata olukordade muutumist väljakul. Selleks on aga võimeline see mängija, kes suurepärase kehatehnika ja pallikäsitsuse juures tunneb täielikult isiklikku taktikat ja oskab tegelikus mängus kasutada ka kõiki kahe või kolme ründemängija vahelisi taktilisi võtteid. Mida rikkamad on mängija tehnilised ja taktilised võimed, seda suurem peab olema mängija intelligents, et neid mängupraktikas õigesti kasutada. Tähendab: nõuded mängija võimete ja tema vaimse arenemise vastu kasvavad kiiresti.

Ründekombinatsioon, olgu see siis ükskõik missugune, on tinglik. Teiste sõnadega: kombinatsiooni eduka rakendamise eelduseks peab väljakul olema vastav olukord ja vastav kaitsva meeskonna kaitsetaktika. Pole näiteks mingit mõtet kasutada maa-alakaitse formatsiooni murdmiseks loodud

kombinatsiooni mees-mehe või kombineeritud kaitsesüsteemi vastu. Sel juhul see lõpeks paratamatu fiaskoga. Samasugune on lugu siis, kui püütakse puht mees-mehe kaitsesüsteemi vastu koostatud kombinatsiooni rakendada kombineeritud kaitsesüsteemi vastu. Ka siis on tulemused mittemidagiütlevad.

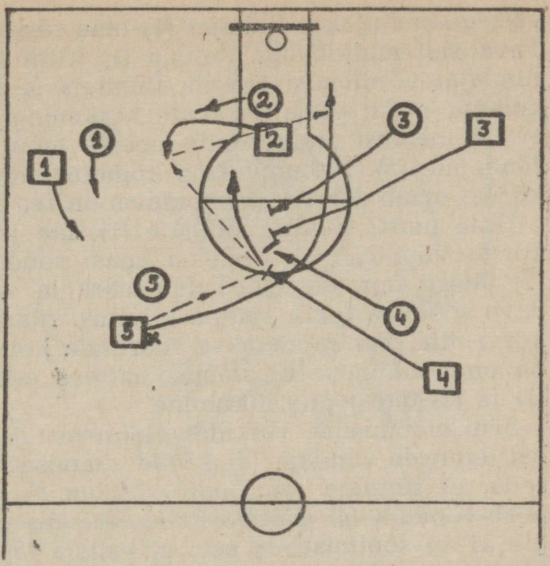
Kombineeritud kaitsesüsteemi murdmiseks pole seni leitud otseselt ründekombinatsioone. Säärast kaitsesüsteemi püütakse halvata sellega, et kasutatakse tema vastu kesk-positsioonilisi pealeviskeid. Kombinatsioone on kombineeritud kaitsesüsteemi vastu raske kasutada sellepärast, et väljaspool kaitstavat ala kaitsev meeskond tegutseb nagu maa-alakaitse, süsteemi sisemuses aga kasutab mees-mehe kaitsevõtteid.

Järgnevad kaks kombinatsiooni käsitlevad mees-mehe kaitsesüsteemi murdmist. Valitud on iseloomulikumad kombinatsioonid, kus võib näha kõigi koordineeritud mänguelementide, passiivse ja aktiivse katte- ja blokkmängu võtteid.

Pildil 139 kujutatud võrdlemisi lihtne kombinatsioon kasutab passiivse ja aktiivse katte elemente. Kombinatsiooni põhiideeks on neljast mängijast kujundatud seina moodustamine. Selleks kasutatakse ründajaid (3, 4). Vaatleme kogu kombinatsiooni üksikute söötude viisi. Pall on ründaja (5) käes ja kogu meeskond asub tavalises ründe lähteasendis. Vastavalt ründaja (5) signaalile hakkab keskväljaku suunas startima paremäär (3). Säärane paremääre liikumine peidab endas hädaohte läbimurde mõttes. Seepärast püüab kaitsja (3) jääda võimalikult ründaja (3) ja korvi vahele. Pisut hiljem stardib ka ründaja (4) poolpõiki väljaku keskele. Säärane ründaja (4) jooks on loomulik, kuid ühtlasi ka kardetav. Kui kaitsja (4) jääb kas või pisutki maha kaetavast ründajast (4), võib viimane tõenäoliselt kasutada aktiivse katte võtet pisut enne teda kohalejõudnud paari (3, 3) juures ja vabastada end järgivast kaitsemängijast (4).

Nii tekib olukordade „loomuliku" muutumise tagajärjel keset mänguväljakut neljast mängijast koosnev sein.

Seda seina kasutab oma kaitsja (5) „mahalõikamiseks" ründaja (5). Ta söödab palli ründajale (4) ja stardib ise ründaja (4) selja tagant läbi ja pöördub otse korvi suunas.



Pilt 139. Ründekombinatsioon, kus kasutatakse passlivset ja aktiivset kattemängu vastavalt tekstile.

Sellega ta kasutab samasugust võtet, nagu me nägime kriss-krossi juures. Siin on suureks plussiks see, et sein koosneb neljast ridastatud mängijast. See on kaitsjale (4) palju suuremaks liikumise tõkestuseks kui kahest mehest koosnev sein kriss-krossi juures.

Vabastades nii ründaja (4) ja andes talle tõkestamatu läbimurdejooksu, peab kombinatsioon järgmiste liikumiste ja söötudega tagama kavatsuse maskeerimist. Juhul, kui pall jääb endiselt vasakule väljakupoolele ja käib seal asuvate ründemängijate käest läbi, tõmmatakse kogu kaitsva meeskonna tähelepanu pallile. Teiseks tähtsamaks ülesandeks on korvialuse ruumi puhastamine selleks, et ründajat (4) ei segaks keegi pealeviskel.

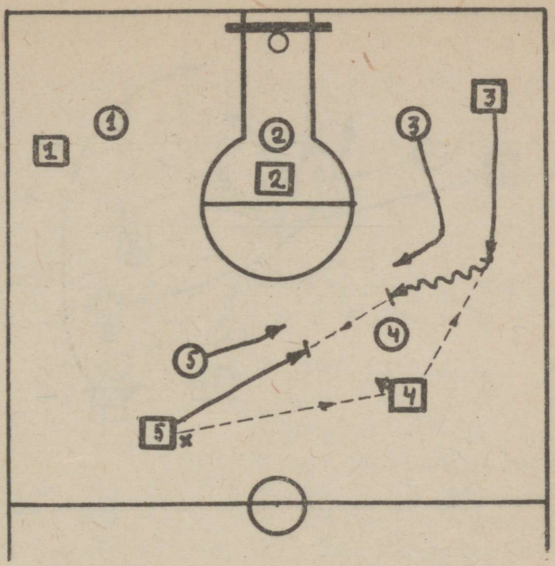
Nende ülesannete täitmiseks stardivad ründaja (1) ja pisut hiljem keskmängija (2) vasakule. Ründaja (1) osatähtsus on siin väike, sest tema ülesandeks on vaid ruumi tegemine keskmängijale (2). Neil juhtudel aga nõuab see söötjalt (4) olukorra momentaanset taipamist. Kui kaitsja (1) ei järgne ründajale (1), antakse sööt ründajale (1). Selle

võttega sunnitakse kaitsjat (1) oma ründajale (1) lähenema. Tavaliselt matkib aga kaitsja (1) kiire mängu juures oma ründajat võrdlemisi täpselt. Ründaja (4) söödab palli vasakule ja vastu väljajooksvale keskmängijale (2). Viimasele ei tee raskusi anda söötu meeste müüri tagant väljuvale ründajale (5). Niisugune on kombinatsiooni põhiidee. Selle kõrval omab säärane kombinatsioon rea variatsioone.

Ühte neist, söötu ründajale (1), me juba mainisime. Sel korral võib rünnak areneda edasi sööduga keskmängijale (2) täiesti normaalselt. Tuleb märkida vaid seda, et täiendava sööduga tekib ajaline viivitus: ründaja (5) jõuab enne korvi alla, kui suudetakse sooritada kolm söötu. Seepärast on oma liikumise ajastamise mõttes eriti tähtis ründajate (1) ja (2) õigeaegne liikumine.

Seni mõõdusime vaikides olukorrast ja tingimustest, milles tegutseb ründaja (4) söödu saamise hetkel. Arvestades seda, et ründaja (5) jõuab võrdlemisi kiiresti korvi alla, peab ründaja (4) söötma kohe. Teiseks põhjuseks, mis tingib kiiret söötmist, on see, et kaitsja (5) saabub koos oma ründajaga seina juurde ja takistab oluliselt söötmist. Ründaja (4) peab seetõttu palli enne ära söötma, kui jõuab kohale kaitsja (5). Siis jääb tal aega oma liikumisega kaitsja (5) liikumise blokeerimiseks. Lisaks sellele on lõpuks ründaja (4) ise ka vabaks mängitud, sest ründaja (3) sattus oma liikumisega otse kaitsja (4) selja taha ja võib igal momendil raskusteta katta kaitsjat (4). Seetõttu võib ja peabki ründaja (4) kohe pärast palli söötmist startima omakorda ründejooksule. Ründaja (4) jooks on väga vajalik, sest ainus selle kombinatsiooni nõrk punkt on kaitsja (3), kes võib taanduda ründajaga (5) koos. Seetõttu loob ründav meeskond ka ebasoodsamal juhul korvi all ründaja (4) juurdetoomisega ülekaalu. Ründajale (4) on keskmängijal (2) lõpuks palju kergem sööta (sellest kujuneb ju blokkjooks) kui kaugemale ja pooleldi selja taga asuvale ründajale (5). Niipalju sellest kombinatsioonist ja tema võimalikest lahendamise variantidest. Selleks et kasutada säärast kombinatsiooni tegelikkuses, on vähe sellest, et meeskond tunneb kombinatsiooni põhiideed.

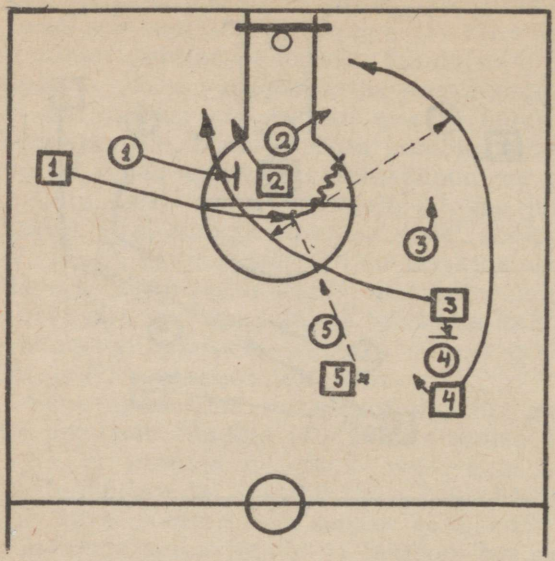
Kombinatsioon oma põhikavas õnnestub harva rohkem kui üks või kaks korda. Sageli tuleb aga juba esimesel kor-



Pilt 140-a. Esimene pool ründemängu kombinatsioonist, mille vältel meeskond grupeeritakse ümber enne ründesöödu andmist. Seletus tekstis.

ral kasutada mõnd varianti. Neil põhjustel peab iga mängija meeskonnas tundma mitte ainuüksi oma osa ja selle täitmise tingimusi, vaid iga meeskonna mängija ülesandeid ja täitmise tingimusi. Ta peab olema võimeline vajaduse korral täitma ükskõik missuguse ründemängija osa niisama hästi kui see, kes pidevalt mängib seda osa. Alles siis selguvad igale mängijale kogu kombinatsiooni täitmise nõuded ja vajadused. Teiseks võimaldab see meeskonnal alustada ründekombinatsiooni juhuslikust ründe algasendist lähtudes.

Pildil 140 a ja b toome näitena teise ründekombinatsiooni, milles kasutatakse passiivse ja aktiivse katte- ning blokkmängu võtteid. Kombinatsiooni liikumiste ja söötmiste mitmekesisuse tõttu vaatleme teda kahes osas. Esimene osa on ründe-eeliste loomine. Meeskonna algrivistus on tavaline. Pall on ründaja (5) käes. Ründaja (5) söödab ründajale (4). Selle söödu sihiks on meelitada kaitsjat (4) lähenema ründajale (4), sest tavaliselt kaetakse palli valdavat ründajat täpsemini. Ründaja (4) söödab ründajale (3), kes nurgast hooga lõikab pallile vastu. Samal ajal stardib ründaja (5) pallile vastu.



Pilt 140-b. Eelmise kombinatsiooni teine pool. Mängijate asetus väljakul pärast ümbergrupeerimist ründesöödu andmise momendil. Kombinatsiooni käik ja variatsioonid vastavalt tekstile.

Siin on juba võimalik üks ründekombinatsiooni kõige lihtsam variant. Nimelt stardib nurgast ründaja (1), ja kasutades aktiivset kaitset, lõikab maha paarist (2, 2) lähedalt mööudes kaitsja (1). Sel korral antakse sööt ründaja (3) poolt otse keskmängija suunas. Ründaja (1) lihtsalt näppab keskmängija (2) eest palli ja läheb üle ründepõrgatusele.

Kombinatsiooni põhiidee kohaselt söödab aga ründaja (3) tagasi kaitsjale (5). Seda vahesöötu on oluliselt vaja kombinatsiooni edasiseks arendamiseks. Nende söötmiste ja liikumiste tagajärjel tekkis järgmine seis väljakul (pilt 140-b). Ründaja (3) on toodud kaitsja (4) selja taha, millega on loodud märkamatult võimalus kaitsja (4) katmiseks ründaja (3) poolt. Momendil, kui ründaja (3) hakkab söötma palli ründajale (5), stardib nurgast ründaja (1), taotledes aktiivse katte võttena oma kaitsja (1) mahalõikamist paarist (2, 2) lähedalt mööumisega. Juhul, kui tal see võte õnnestub, võib ta pöörduda ja põrgatada korvile. See pole aga kombinatsiooni põhiidee, vaid üks võimalikke variante.

Tuleme tagasi ründaja (3) juurde sel momendil, kui ta söödab palli ründajale (5). Söötnud palli, teeb ta kohe katte

kaitsjale (4). Seetõttu pääseb ründaja (4) paremalt startides ründejooksule.

Praktikas areneb see kombinatsioon sääraselt, et momendil, kui ründaja (1) püüab palli, on ründaja (4) jõudnud 4—5 m kaugusele korvist. Ründaja (1) võib sööta vabale ründajale (4), kes võib umbes 2,5 m kauguselt sooritada takistamata pealeviske. Sageli asub säärases olukorras ründaja (4) pealeviset takistama kaitsja (2). Sel korral pöördub keskmängija (2) ja jookseb teisele poole korvi. Ründaja (4) võib vasakult sooritada pealevisketaolise söödu, kasutades tagalauda, keskmängijale (2). Viimane võib otse hüppelt lükata palli takistamatult korvi.

Mõnikord võib juhtuda, et nii ründaja (1) kui ründaja (4) vabaksmängimise katsed ei anna tagajärgi. Ründaja (4) osutub kaetuks sel korral, kui kaitsja (3) pöördub ja talle järgneb. Selleks puhuks on kombinatsioonil tagavaraks veel üks võimalus. Nimelt jääb katmata ründaja (3), kes võib kasutada blokkjooksu, möödudes blokisöötjast (1) vasakult.

Säärasel korral võib ründaja (3) isegi blokkjooksust loobuda ja sooritada pealeviske otse vabaviske-alast pärast palli saamist. Seda õigustab korvi all tekkinud olukord, kuhu on koondunud kokku kolm ründe (1, 2, 4) ja kolm kaitse (1,2,3) mängijat. Pealeviske puhul tekib igal juhul terav võitlus tagalauapalli pärast. Selles võitluses on ründaval meeskonnal pisut parem positsioon. Võitluse tekkimine tagalauapalli pärast likvideerib vastase kiire kontrarünnaku võimaluse.

Mõlemad kombinatsioonid tõstavad esile mitu uut küsimust. Ennekõike torkab teravalt silma mängijate liikumise ja palli söötmise küsimus. Võib koostada palju, esimesel pilgul väga efektiivsetena näivaid kombinatsioone, mis praktikas osutuvad aga kasutuskõlbmatuiks sellepärast, et nende koostamisel pole arvestatud aega, mis kulub ühe või teise kombinatsiooni elemendi täitmiseks. Võib juhtuda nii, et sööt vabaksmängitud ründajale saabub liiga hilja või ümberpöördult: ründesöödu andja peab ootama hiljem saabuvat ründajat. Mõlemad olukorrad on väga sageli põhjuseks, et kombinatsioon ei õnnestu.

Teine nõue, mis kombinatsioonide juures esineb uuena, on, et iga mängija peab minimaalse ja teatud kindla aja jook-

sul suutma lahendada talle usaldatud taktilise ülesande. Tavalises mängus selliseid nõudeid ei esine. Seepärast moodustab oskamatus ajastada oma toiminguid vastavalt kombinatsiooni üldisele arenemisele suure takistuse kombinatsioonimängu rakendamisel. Selle tõenduseks võib viidata 1940.—1946. a. ja pisut hiljemgi meie korvpallis valitsenud olukorrale. Sellel perioodil õpiti meil tõsiselt katte- ja blokkmängu kasutamist meeskonnas. Nende võtete õppimine nõudis ainult kahe mängija ajastatud ja kooskõlastatud tegutsemist.

Vaatamata sellele tekkis pealetungimängus seisakuid ja kogu mängijate liikumine, samuti ka palli liikumine, muutus aeglaseks. Põhjus on lihtne. Tegutsemise kooskõlastamine nõudis palju tähelepanu, oli uueks koormavaks ülesandeks mängijaile. Seepärast on põhjust oletada, et veel täpsemalt kooskõlastatud tegevuseni meie meeskondades ei jõua mitte praegune generatsioon, vaid järgnevad mängijate generatsioonid. Need noored, kes juba praegu kasutavad oma mängus kattemängu võtteid ja kelle arenemist juhitakse süstemaatiliselt algusest peale, jõuavad kahtlemata kaugemale.

KORVPALLI ARENEMISE SUUNDADEST

Praegusele ajajärgule on iseloomustav kaitsetaktika arengu suhteline ettejõudmine ründetaktika arengust. Kombineeritud kaitsesüsteem likvideerib tõhusalt läbimurdekatsed. Samuti pole tema vastu võimalik kasutada enam kuigi suure eduga blokk- ja kattemängu. Seepärast on ilmne, et viimasel ajal näeme meeskondades suhteliselt vähe katte- ja blokkmängu võtete kasutamist.

Võideldes kombineeritud kaitsesüsteemi vastu, tuleb ründemäng ümber kujundada seesuguseks, mis kasutab kombineeritud kaitsesüsteemi nõrkusi. Sääraseks põhinõrkuseks on kombineeritud kaitsesüsteemi passiivsus väljaspool kaitseala. See asjaolu võimaldab sooritada pealeviskeid väljaku nurkadest ja 7—10 m kaugusel korvist. Tuleb aga märkida säärase ründemängu nõrkusi. Esiteks on meie eelmise 10—12

aasta areng korvpallis toimunud selles suunas, mis eitas kaugeviskeid. Seepärast puuduvad mängijatel vastavad harjumused ja pealevisked neist punktidest väljakult on suhteliselt vähetabavad. Kombineeritud kaitsesüsteemi tõttu läheb iga korvist möödavisatud pall tavaliselt kaitsva meeskonna valdusse. Säärane olukord loomulikult ei meelita ründavat meeskonda kaugeviskeid sooritama. Rünnakut on võimalik jätkata vaid siis, kui ründav meeskond saab korvist möödavisatud palli uuesti oma valdusse. Tingimuse täitmine on võimalik üksnes siis, kui ründav meeskond toob korvi alla kaugeviske ajaks oma pikemad ja osavamad mängijad. Teiste sõnadega: võistlustel tekib erakordselt tugev heitlus tagalauapallide pärast. Selles suunas arendavad oma ründemängu mitmed paremad meeskonnad. Tähendab, eluõiguse saab 1928.—1932. a. domineerinud ründetaktika. Paralleelselt sellega rakendatakse mängus, vastavalt võimalustele, kiirpealetungivõtteid.

Vastavalt sellele, kuidas ründav meeskond õpib tabavaid kaugeviskeid ja areneb välja oma taktika tagalauapallide võitluses, peab muutuma ka kaitsetaktika.

Kombineeritud kaitsesüsteem muutub aktiivsemaks. Esmalt püütakse muidugi täpselt katta vaid neid mängijaid, kes valdavad palli. Sihiks on kaugevisete takistamine. See omakorda sunnib ründavat meeskonda arendama söötmist. Kiirelt käest kätte, ühest väljaku nurgast teise ja tagasi liikuv pall loob uue olukorra. Kaugeviske sooritajaks võib sel puhul olla iga mängija, kes hetkel on vaba. Seepärast peab kaitsev meeskond nüüd omakorda ründavaid mängijaid katma palju täpsemalt. Teiste sõnadega: kombineeritud kaitsesüsteem muutub puht mees-mehekaitseks.

Säärane on ainus arenemistee, mille kaudu ründav meeskond jõuab sihile, kombineeritud kaitsesüsteemi hajutamiseni.

Sellest momendist peale, kui kombineeritud kaitsesüsteem hajutatakse, on ründaval meeskonnal kasutada suur arsenal võitlusvahendeid: katte- ja blokkmäng.

Tekib väga huvitav olukord. Kaugevisete takistamiseks tuleb kasutada mees-mehe kaitsevõtteid, katte- ja blokkmängu tõrjumiseks aga kombineeritud kaitsesüsteemi. Võib oletada, et kasutamist leiavad mõlemad süsteemid. Kaitse-

mäng muutub vaheldusrikkaks, kus üks kaitsevorm vaheldub kiiresti teisega, vastavalt momendi vajadustele.

Täpsemini rakendatakse loomulikult ka kõiki vaimse võitluse vahendeid. Eduseis jooksvas resultaadis kasutatakse tunduvalt paremini ära kui seni. Ta muutub sundvahendiks, millega kaotuses olevat meeskonda sunnitakse kasutama mees-mehe- ehk aktiivset kaitset.

Kõike kokku võttes võib täie kindlusega oletada, et praegune aeglane mäng, kus ründajad seisavad sageli nõutult ümber kombineeritud kaitsesüsteemi ja pallgi liigub aeglaselt, kaob. Selle asemel näeme kiiret teravat söötmist, tabavaid kaugeviskeid ja teravnenud võitlust tagalauapallide pärast, audi- ja ründekombinatsioone. See muudab korvpallimängu veelgi pinevamaks ja nauditavamaks.

SISUKORD

Lk.

Eessõna 5

*

Korvpallimängu ajaloost 7

*

I osa

KEHATEHNIKA JA PALLI KÄSITSEMINE

Sissejuhatuseks 17

Kehatehnika

Stardid 20
Pidurdused ja põiked 25
Hüpped ja maandumised 35
Pöörded ja sukeldused 37
Kukkumised 49

Palli käsitsemine

Palli püüdmise tehnika 50
Rinnasöödu püüdmine 51
Altvöö-söödu püüdmine 53
Palli noppimised 54
Püüdmised ühe käega 55
Püüdmisharjutused 55
Palli söötmine 58
Palli lend 58
Söödu täpsus 60

Lk.
Söödu ajastamine 62
Õige söödu valik 64
Randmesöödutehnika 65
Altvöö-söödud ja ulatamised 68
Põrkesöödud 69
Uhekäe-söödud 71
Tõukesöödud 73
Forward-bass 74
Sööduharjutused 77
Põrgatamine 78
Põrgatamisstart 80
Põrgatamise lõpetamine 82
Maa-alapõrgatamine 85
Läbimurdepõrgatamine 87
Pallikäsitsus ja treening 91
Pealevisked 92
Tagalauaküsimus 93
Palli lennujoon ja vint 95
Viskeliigutus 97
Randmeliigutus 105
Rinnavise 107
Altkäevise 108
Tõukevisked 110
Haakvisked 112
Hüpitamine 114
Kunstvisked 114

II osa

INDIVIDUAALTAKTIKA

Individuaaltehnika ja -taktika 119
Mängija ja meeskond 122
A. Isiklik pealetung 123
Üldine kehaasetus 123
Liikumise suuna varjamine 130
Tempomuudatused 135
Positsiooniline võitlus 137
Tagalauamäng 153
Söödu varjamine 158

Lk.

Põrgatamistaktika 162
Kaasmängija abistamine 166
Ründemängu kujundamine 168
B. Isiklik kaitsemäng 173
Kaitsemäng ja pealetung 173
Asend, kehahoid, liikumine 175
Pallita pealetungija 178
Palliga pealetungija 186
Ründaja harjumused 187
Pööraja takistamine 192
Põrgataja takistamine 206
Pealeviskaja takistamine 214
Vastase ennetamine 223
Tagalauamäng 224
Olukordade muutlikkus 226
Meeste vahetamine 229
„Isiklikud arved" 231

III osa

OLUKORDADE TAKTIKA

Tüüpilised mängu olukorrad 237

A. Pealetung 240
2 : 1 olukord 240
3 : 2 olukord 245
4 : 3 ja 5 : 4 olukorrad 252

B. Kaitsemäng eriolukordades 257
Kaitsemäng 2 : 1 olukorras 257
Kaitsemäng 3 : 2 olukorras 260
Kaitsemäng 4 : 3 ja 5 : 4 olukorras 261

IV osa

KAITSE- JA PEALETUNGISÜSTEEMID

Kaitsesüsteemid 267
Maa-alakaitse 267
Mees-mehe kaitse 270

Lk.

Läbitulevate meeste kaitse 271
Kombineeritud kaitse 274
Aktiivne kaitse 277
Tänapäeva kaitsesüsteem 281

Pealetungisüsteemid 283
Kiire pealetung 283
Aeglane pealetung 292
Maa-alakaitse murdmine 304
Varieeruv pealetung 309

V osa

KOORDINEERITUD SÜSTEEM

Nelikelement ja selle lahendused 315
Aktiivne kate 323

Kombineeritud süsteemi kombinatsioonid 341
Kombinatsioonid eriolukordades 341
Ründekombinatsioonid 348

Korvpalli arenemise suundadest 356

Vastutav toimetaja: Aadu A d a r i
Keeleline toimetaja: Ljuba R a n d m a n

Ladumisele antud 28. VII 1947. Trükkimisele antud 15. III 1948. Trükiarv 4200. Paber 56×79, 1/16. Trükipoognaid 22,75. Arvutuspoognaid 24,0. Trükitähti trükipoognas 42 200. MB-02829. Tellimise nr. 77
Trükikoda „Oktoober", Tallinn, Tartu mnt. 49.

На эстонском языке.
А. Илли: „БАСКЕТБОЛ", учебное пособие.

Rbl. 7.20.

A-16364

TÜ RAAMATUKOGU
1 0300 00463290 9