



KONINKLIJKE NEDERLANDSE HOCKEY BOND



Coachen : Het analyseren van de tegenstander deel 1

Versie april 2004

Bron: KNHB / M.Knoops / B.Bams

Inleiding

- Situatie 1:** Aan het begin van de wedstrijd blijkt de formatie van de tegenstander anders dan verwacht. In plaats van de verwachte driemanvoorhoede staan er twee spitsen in het centrum opgesteld. Hulpeloos kijkt de voorstopper naar de coach hoe de verdediging moet worden georganiseerd. Wat doe je als coach?
- Situatie 2:** Ondanks een overwicht in strafcorners in de eerste helft (vijf voor, nul tegen) staat de stand nog steeds 0-0. Welke aanwijzingen geef je als coach in de rust?
- Situatie 3:** De linksachter van jouw team verliest in de eerste minuten van de wedstrijd tweemaal het duel van de rechterspits van de tegenpartij. Wissel je de verdediger of wacht je het derde duel af?

Om een wedstrijd te winnen van een (min of meer) gelijkwaardige tegenstander, zijn een aantal kwaliteiten van de coach vereist. Eén daarvan is een scherp analytisch oog. Spelers van de eigen ploeg moeten vanaf het eerste fluitsignaal worden gecontroleerd op het uitvoeren van de afgesproken taken van de tegenstander moeten de sterke en zwakke onderdelen van het spel worden herkend. Informatie over de speelwijze van de aanstaande opponent kan worden ingewonnen door middel van eerder gemaakte video-opnamen en aantekeningen of gegevens van derden. Maar dan nog zullen aan het begin van de wedstrijd inschattingen dienen te worden geverifieerd. Op dit laatste, het adequaat analyseren van de tegenstander tijdens de wedstrijd, ga ik in dit artikel nader in.

Doel van een dergelijke analyse is het controleren en uiteindelijk winnen van de wedstrijd door het bijsturen van de tactiek. Het grootste probleem voor de coach hierbij vormt de tijddruk: hij moet in uitermate korte tijd veel informatie verwerken en weloverwogen beslissingen nemen. Bovendien verloopt de communicatie met spelers in het veld moeilijk (door met name de snelheid van het spel en de afstand). Interchange en het praatje in de rust zijn dan ook bij uitstek de middelen om de tactiek bij te stellen.

Dan komen we bij de cruciale vraag: welke gegevens van de tegenstander dient een coach in kaart te brengen om zijn spelers te instrueren? Ofwel, welke aspecten van het spel bepalen welke partij wint? Het maken van aantekeningen is hierbij onontbeerlijk: het geheugen is (zelfs op zeer korte termijn) selectief en vervormt. Maar schrijven kost tijd, waardoor het spel wordt gemist. Het maken van aantekeningen dient dus zo bondig mogelijk te gebeuren.

Naar mijn mening dient in elk geval het volgende te worden genoteerd:

1. De formatie/ opstelling van de tegenstander
2. De strafcorner aanvallend en verdedigend (en eventueel strafbal)
3. De velddoelpunten (en 'assists')

4. Het uitverdedigen/ de spelopbouw vanuit de achterste linie
5. Het verdedigende systeem
6. De (dominante) middenvelder met beslissende actie
7. Duelwinst van de spitsen

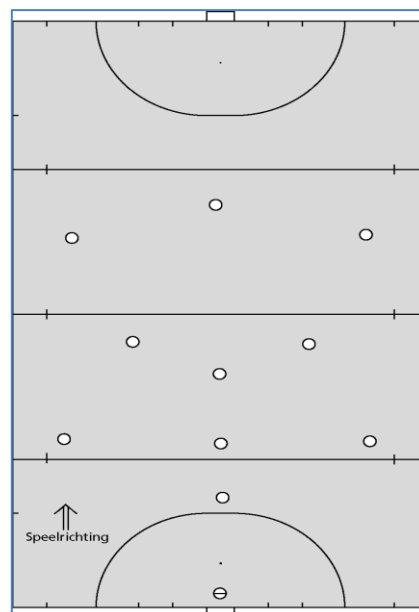
Ad 1. Formatie/ opstelling van de tegenstander

In Nederland vormt de 1-3-3-3 formatie het uitgangspunt (tekening 1). Het buiten Europa (in steeds mindere mate) gehanteerde 2-3-5 ('slingerbackstelsel') laat ik hier buiten beschouwing.

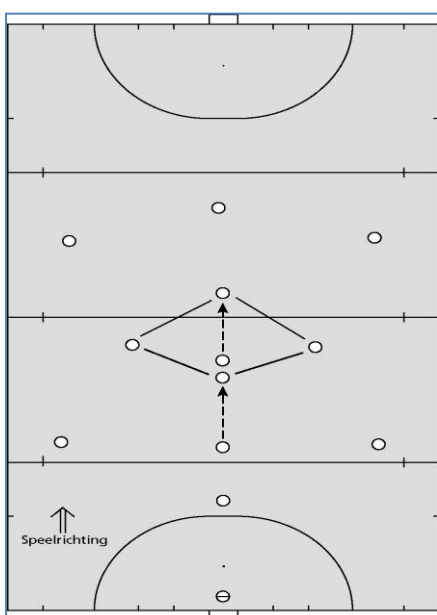
In **tekening 1** is uitgegaan van een libero/ vrije verdediger achter de linie (verdedigers), een punt naar achteren op het middenveld (defensieve spelverdeler/ midden-midden) en een punt naar voren in de aanval (centrumspits dieper/ hoger dan vleugelspitsen).

De meest voorkomende varianten zijn:

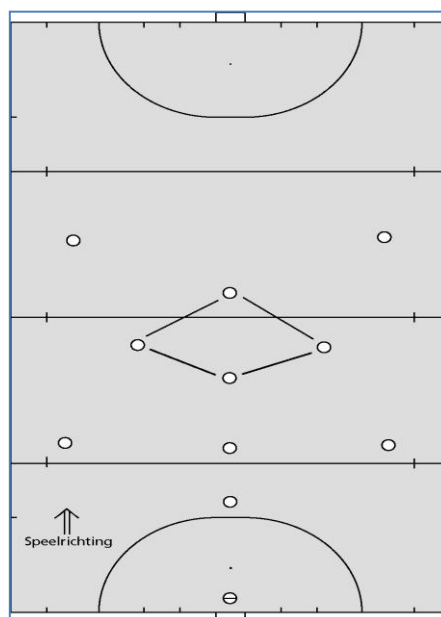
1. De vrije verdediger of voorstopper voor de linie = ingeschoven (tekening 2a). Gebruikelijk schuift ook de midden-midden door, zodat op het middenveld een ruit ontstaat (3-1-3-3 formatie).
2. De centrumspits zakt naar en komt van het middenveld en fungeert als vierde middenvelder (tekening 2b). De twee spitsen kunnen vanuit het centrum opereren of vanaf de flanken/ vleugels.



Tekening 1: 1-3-3-3 formatie



Tekening 2a: 3-1-3-3 formatie

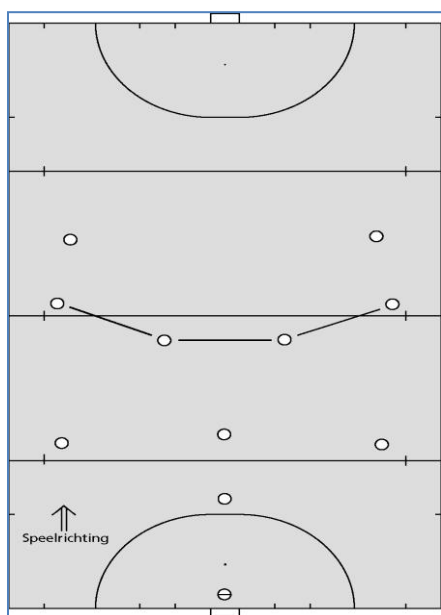


Tekening 2b: 1-3-4-2 formatie

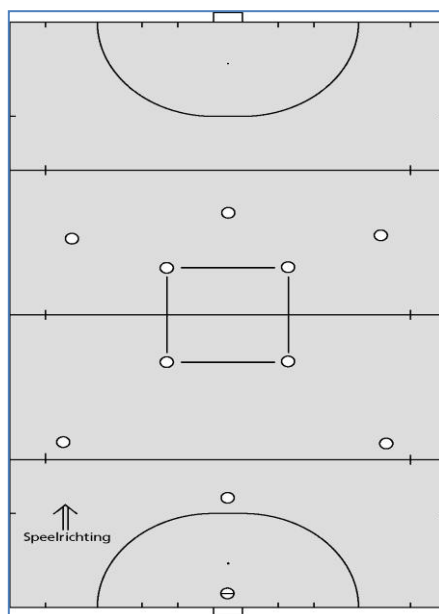
Tekening 2a: 3-1-3-3 formatie (ingeschoven voorstopper en midden-midden)

Tekening 2b: 1-3-4-2 formatie (viermansmiddenveld met twee spitsen op de vleugels). Dit viermans- middenveld kan worden geformeerd in een ruit (tekening 2b), maar ook in een vierkant of op lijn of in een kom.

Tekening 2c: 1-3-4-2 formatie (middenveld in kom).



Tekening 2c: 1-3-4-2 formatie



Tekening 2d: 3-4-3 formatie vierkant op middenveld

3. Vanzelfsprekend kan er een viermans-middenveld worden opgesteld én met een driemanvoorhoede worden gespeeld (verdedigend wordt dan het 1 op 1 principe toegepast, dat wil zeggen: er is geen vrije verdediger/ libero: 3-4-3 formatie): de middenvelders kunnen in een ruit, vierkant (tekening 2d), op lijn of in een kom staan.



Probleem 1: tactiek

Speelt de tegenstander met een viemansmiddenveld (dat ontstaat ook met een ingeschoven voorstopper of vrije verdediger/ libero), dan doet zich een numeriek krachtsverschil voor op dit middenveld: de tegenstander heeft overtal/'overload'.

O oplossingen:

1. De centrumspits laten zakken of voorstopper of vrije verdediger inschuiven, waardoor het middenveld met een vierde speler wordt versterkt.
2. Indien het overtal bij de tegenstander niet tot (noemenswaardig) gevaar leidt, dan is de versterking van het conventionele driemanmiddenveld overbodig! Bovendien heeft een viemansmiddenveld bij die tegenstander een verzwakking van óf de aanval (twee spitsen tegen vier verdedigers) óf de verdediging (bij een 3-4-3 formatie wordt, zoals aangegeven, 1 op 1 verdedigd zonder rugdekking, zie tekening 3).

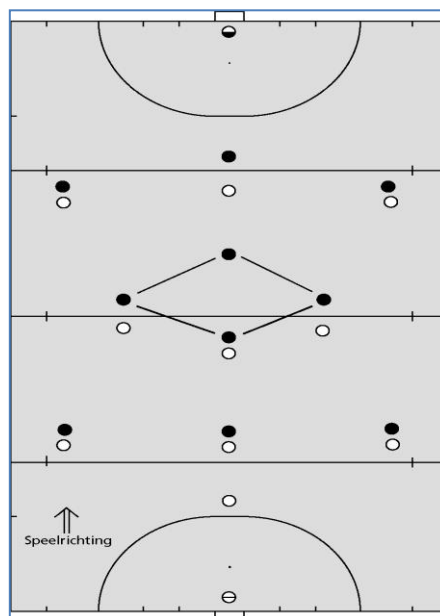
Probleem 2: tijd

Het is zaak aan het begin van de wedstrijd zo snel mogelijk de formatie van de tegenstander te herkennen.

O oplossing:

Bankzitters en assistent(en) kunnen behulpzaam zijn bij het noteren van de opstelling/ rugnummers. Aantekeningen van voorgaande wedstrijden, scouting en video's dienen als uitgangspunt.

Tekening 3: tegenstander (zwart) speelt 3-4-3 met ruit op het middenveld en achter 1 op 1.



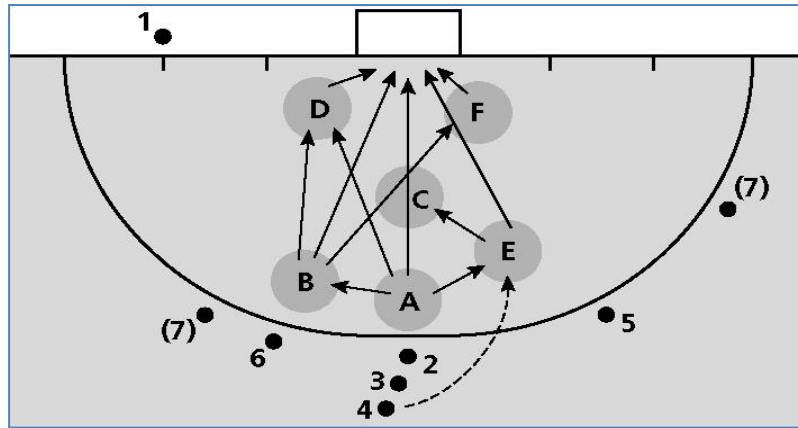
Tekening 3: 3-4-3 formatie

Ad 2. Strafcorner (aanvallend en verdedigend) van de tegenstander

2.1 Aanvallende strafcorner

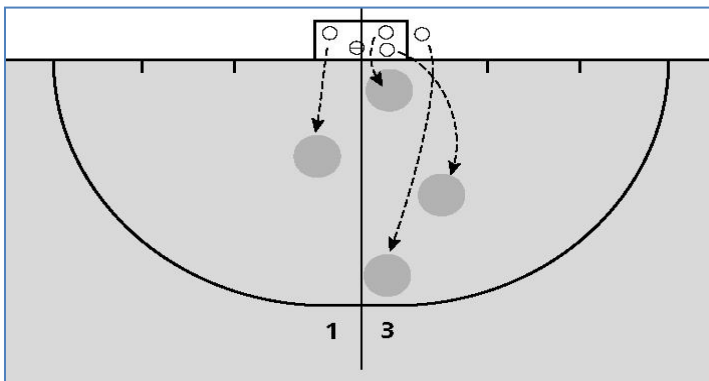
Naast het rechtstreekse schot (geslagen of gesleept) uit sector A zijn de meest voorkomende varianten:

- *sector B*: gesleepte of geslagen bal, óf varianten naar andere sectoren; sector B is verreweg de meest gebruikte voor het spelen van varianten (zie hierna bij de verdedigende corner)
- *sector C*: gepushte bal na 1-2 via sector E, óf tip-in via bal uit sector B
- *sector D*: bal terug op de aangever, rechtstreeks uit sector A, of via afschuif (sector B)
- *sector E*: slagman loopt achter stopper naar rechts en slaat op doel
- *sector F*: tip-in, aangespeeld vanuit sector B

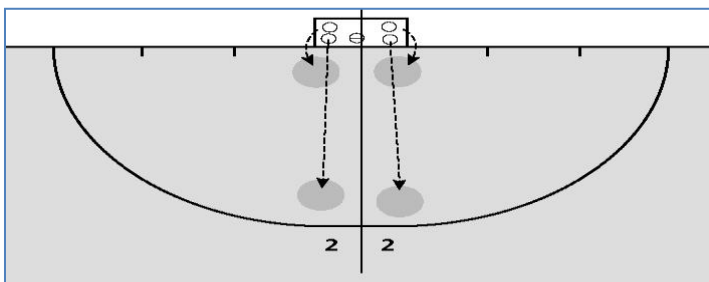


Tekening 4a: Aanvallende strafcorner

Rechtstreeks schot en meest voorkomende varianten (NB: naast hoofdtrio 2 (stopper), 3 en 4 (slagman en sleper) kan óf rechts óf links speler 7 worden opgesteld).



Tekening 4b



Tekening 4c

Probleem 1

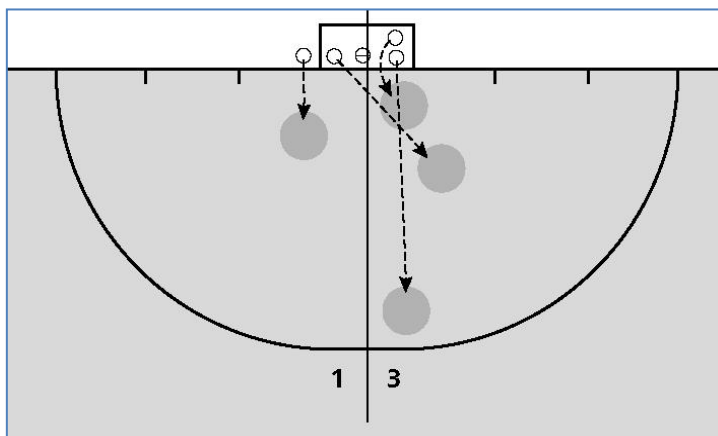
De verdedigende partij dient met vier spelers en een keeper behalve het schot op doel (doelvlak) zes sectoren te verdedigen. Kortom, er ontstaat een keuzeprobleem.

Oplossingen:

1. Op basis van de beschikbare informatie zullen keuzes door de coach voor de wedstrijd met de spelers moeten worden doorgesproken.
2. Desgewenst kan per corner vanaf de bank de verdedigende formatie (zie hierna) worden aangegeven. Goede communicatie is hierbij een vereiste. Noteer altijd álle aanvallende corners van de tegenpartij, ook die níét succesvol zijn.
3. Op basis van de opstelling van de tegenpartij op de rand van de cirkel (zie tekening 4a, speler 7, die rechts of links positie kan kiezen), kan een variant worden voorspeld. Op zijn beurt kan de tegenstander evenwel slechts één variant simuleren.
4. Door bij te houden hoe de strafcorners door de eigen partij worden veroorzaakt (shoot, technische fout, afhouden: welke speler), kan middels coaching en training het aantal worden gereduceerd.
5. 2-2 Uitloop is antwoord op varianten
Verdedigende strafcorner: bij de verdedigende strafcorner onderscheiden we twee systemen: 3-1 en 2-2 (zie tekening 4b en 4c).

NB.

1. De uitgangsposities achter de lijn geven niet zonder meer van tevoren de keuze tussen 3-1 en 2-2 weer (voor een voorbeeld zie tekening 4d: hier wordt een 2-2 uitloop gesuggereerd, maar er ontstaat een 3-1).
2. Alle zones/ sectoren kunnen hoger (verder naar de rand cirkel) en lager (dichter bij de achterlijn) worden bezet.



Tekening 4d: uitgangspositie 2-2, uiteindelijke formatie 3-1

Probleem 2

De keuze van de tegenstander om 2-2 of 3-1 te spelen bij de verdedigende strafcorner is vooraf nauwelijks vast te stellen voor de aanvallende partij.

Oplossing:

Bij een 3-1 verdediging kunnen uitstekend varianten worden gespeeld via sector B (zie aanvallende strafcorner). Bij een 2-2 verdediging worden de zones C en E slecht verdedigd.

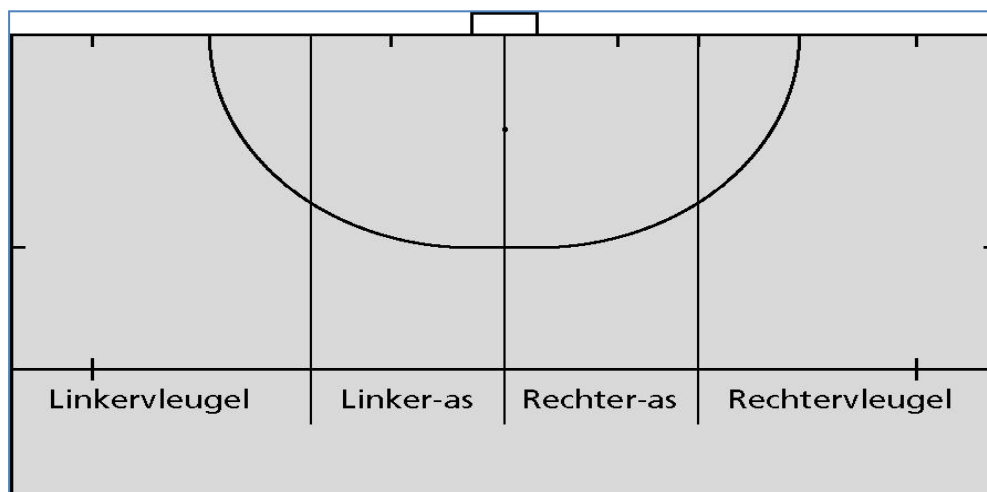
Ad 3. Velddoelpunten en assists

Probleem

Niet zozeer het aantal aanvallen als wel de efficiëntie waarmee ze worden uitgevoerd, bepaalt het resultaat. Onder een efficiënte aanval versta ik balbezit dat uitmondt in een (mogelijkheid tot een) schot op doel (dus ook het behalen van een strafcorner).

Oplossingen:

1. Noteer alle velddoelpunten in de wedstrijd(en). Breng de aanval vanaf de 23-meterlijn in kaart en vermeld tijdstip en betrokken spelers. Voor een juiste analyse dient het veld te worden verdeeld in vier banen (respectievelijk linkervleugel, linker-as, rechter-as en rechternleugel, zie **tekening 5**). Verreweg het meeste rendement levert penetratie van 23-metergebied en cirkel op in de rechteras, gevolgd door linker-as, rechternleugel en tenslotte linkervleugel.



Tekening 5: *verdeling van het veld in vier banen*

2. Verdedigend heeft dit de volgende consequenties: dwing de tegenstander buitenom en verzorg met name op de rechteras rugdekking (dubbel verdedigen). Omgekeerd heeft aanvallen door het midden de voorkeur. Hier worden de aanvallers evenwel geconfronteerd met weinig ruimte (en tijd).

