



KONINKLIJKE NEDERLANDSE HOCKEY BOND



Spelhervattingen : De Verdedigende Strafcornier

Versie mei 2005

Bron: KNHB / R.Klein / B.Bams

Het aandacht besteden aan de verdedigende strafcornier en aan het spelen van verdedigende varianten begint veel eerder dan wanneer de aangever van de tegenpartij klaar staat om de bal naar de stopper te spelen.

In dit artikel wil ik enkele algemene aspecten aangeven waarmee een verdedigend team zich enigszins kan wapenen tegen de vijandelijke strafcornier. Dat wapenen tegen kan alleen maar op basis van een goede analyse van de aanvallende corner van de tegenpartij. Heeft die tegenpartij een goede sleep? Welke varianten kiest de tegenpartij zoal en hoe worden die uitgespeeld?



Ook zal het in dit artikel gaan over de noodzakelijke afspraken om zo goed mogelijk te kunnen antwoorden op het balbezit en het overtal van de aanvallende tegenpartij. Tenslotte volgt op elke vijandelijke strafcornier een vervolgactie. In verreweg de meeste gevallen hoeft het spel (gelukkig voor de verdedigende partij) niet op de middenlijn hervat te worden, maar is er balbezit ergens bij de eigen achterlijn. Welke situaties kunnen zich voordoen en welke oplossingen kiest het team voor een efficiënte vervolgactie.

I. ANALYSE van de tegenpartij

Voordat je aandacht kunt geven aan de te spelen verdedigende varianten is het wel belangrijk eerst een analyse te maken van de strafcorniervarianten die de tegenpartij de laatste tijd gespeeld heeft. Het kan zijn dat het aantal varianten betrekkelijk gering is. Dat zou kunnen duiden op een groot vertrouwen in de bestaande corner (slepen of slaan), en mogelijk op het willen geheim houden van varianten. Veel varianten zou kunnen duiden op een relatief zwakke direct gesleepte of geslagen corner.

Laat ik uitgaan van een viertal strafcorniervarianten bij de tegenpartij:

- A de sleep-push direct, in alle hoeken
- B de sleep-push als afschuif variant naar links, in alle hoeken
- C direct schot na een schijn van de sleper
- D direct schot na schijn van de sleep met afschuifvariant naar links

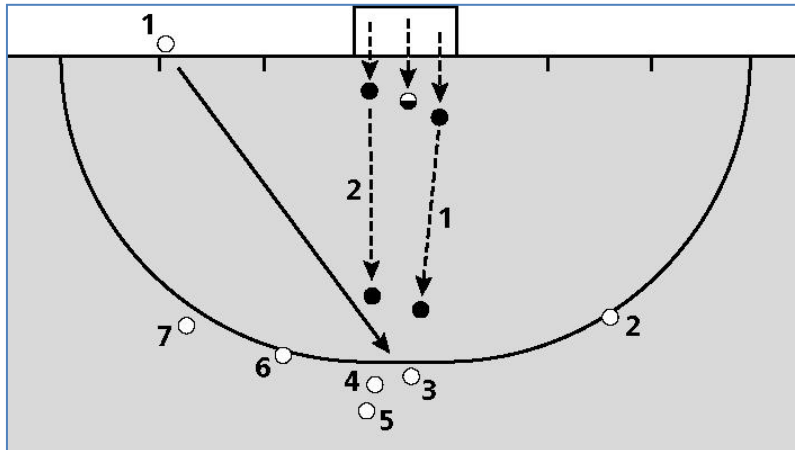
Opmerking:

In de hierna volgende strafcorniervarianten zijn uitsluitend de ballijnen en de looplijnen van de spelers aangegeven waarom het echt gaat. Iedere speler en iedere actie is uiteraard van belang, maar vanwege de overzichtelijkheid zijn de situaties sober gehouden. Elke situatie is beschreven vanuit de verdediging gezien. Als de aanval de bal speelt naar iemand op de positie van linkerspits, dan gaat voor de verdediging de bal naar rechts.

Ad A: de sleep push, direct in alle hoeken. (zie tekening 1)

Analysepunten aanvallend zijn:

- hoe snel wordt de bal aangegeven;
- hoe is de handelingsnelheid tijdens het stoppen van de aangegeven bal en begin van de sleep;
- welke afwisseling is er in de plaats van stoppen (ter hoogte van 1^e of 2^e paal)
- hoe groot zijn de afstanden binnen de cirkel;
- hoeveel schijn zit er in de laatste fase van de sleep;
- is de sleep in alle hoeken even gevaarlijk.



tekening 1

Maatregelen verdedigend zijn:

- de eerste uitloper maakt een pick-start (vanaf de 2^e paal) en loopt op zijn forehand, de stick iets boven de grond en open;
- de keeper blijft lang steunen;
- de keeper maakt een extra stap naar voren;
- de 2^e uitloper (vanaf 1^e paal) is attent op de schijnactie;
- er zijn twee lijnstoppers links-rechts naast de keeper;
- iedereen let op rebound situaties;
- de 1^e en 2^e uitlopers lopen ca 2 meter uit elkaar en blijven buiten de baan van de keeper.

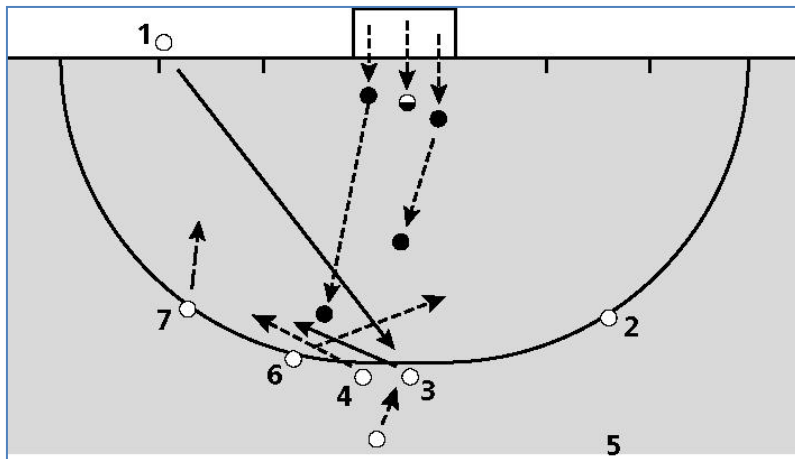
Ad B: de sleep push als afschuif variant naar rechts in alle hoeken (zie tekening 2)

Analysepunten aanvallend zijn:

- er is een verrassingseffect doordat de sleper een andere looplijn kiest;
- bij een doelpoging wordt de afstand tot het doel korter;
- de actie vindt plaats opzij van het centrale verdedigingsblok;
- er zijn meer schakels in het patroon, dus kansen op meer fouten;
- de aanvalsactie brengt de doelverdediger in beweging.

Maatregelen verdedigend zijn:

- de uitgangsposities zijn zoals aangegeven bij A;
- de verdedigers moeten alert reageren op de schijn en de daarop volgende echte actie;
- de 2^e looper wordt nu 1^e looper en geeft druk op de bal, de 1^e looper geeft rugdekking;
- de linker lijnstopper stapt verder uit en gaat naar de as, ook de rechter lijnstopper stapt uit;



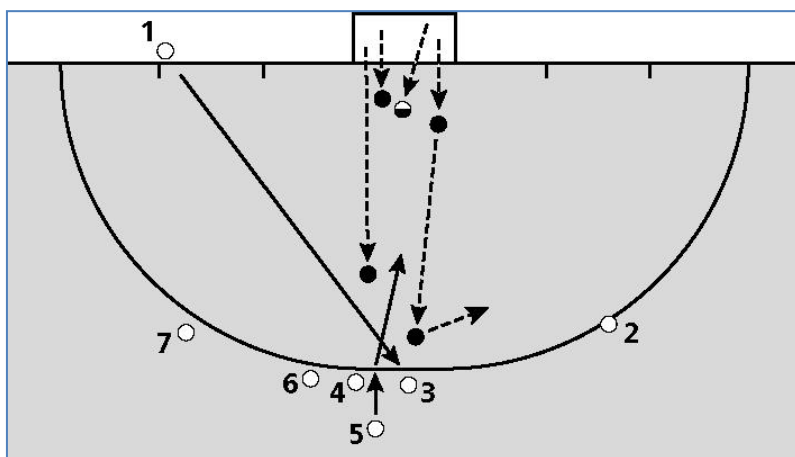
tekening 2

- de keeper verkleint zijn hoek en blijft staan;
- iedereen geeft druk van opzij naar opzij (side-press) op de balbezitter;
- verdedigers verwerken de rebound naar een vast punt (indien mogelijk);
- de uitlopers blijven uit de baan van de sleep;
- de linker lijnstopper verdedigt de strafbal-zone.

Ad C: het directe schot na schijn van de sleep (zie tekening 3)

Analysepunten aanvallend zijn:

- na de schijnbeweging is er een verrassingseffect;
- de druk van de sleepcorner is afgenomen;
- in hoeverre is er bij de verdediging enige mate van onzekerheid en onrust;
- een geslagen bal heeft meer succes bij staande keepers;
- er zijn meerdere schakels betrokken bij de aanval, dus meer kans op fouten;
- welke afwisseling is er in hoogte en in hoek.



tekening 3

Maatregelen verdedigend zijn:

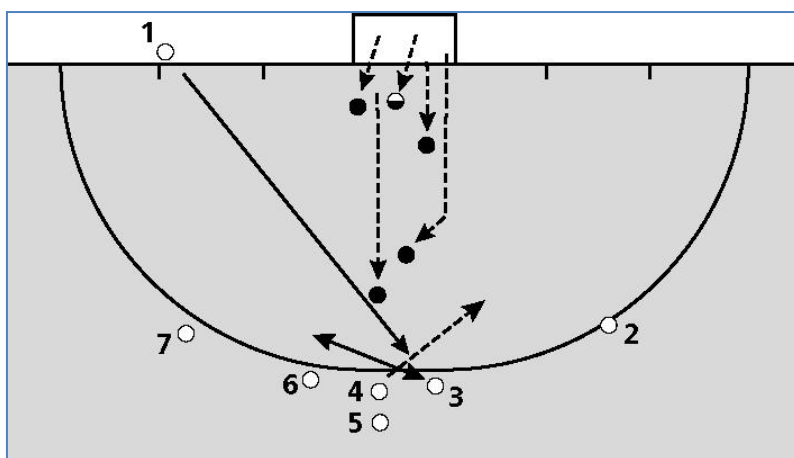
- de 1^e looper (forehand) heeft een langere loopweg;
- er bestaat een kans voor schot- blok met open stick;
- spelers moeten alert reageren op schijn en echte actie;
- de 2^e looper steunt de 1^e uitloper;

- de keeper gaat naar de grond en de lijnstop is alert;
- er is een grotere kans op rebounds en de ballen van de legguards gaan verder;
- rebounds wegwerken naar een vast punt op de 23 m lijn;
- de keeper houdt zijn stick schuin naar de achterlijn.

Ad D: het directe schot na schijn van de sleep, met afschuifvariant naar links (zie tekening 4).

Analysepunten aanvallend zijn:

- hoe groot is het dubbele verrassingseffect (degene die sleept, degene die slaat)
- hoeveel onrust ontstaat bij de verdedigers
- in hoeverre wordt de keeper gedwongen tot bewegen
- hoe veer gaat de aanvalsactie langs het verdedigingsblok
- hoeveel schakels, dus hoeveel meer kans op fouten



tekening 4

Maatregelen aanvallend zijn:

- alert reageren op schijn en op de echte actie;
- de 2^e loper wordt 1^e loper op de forehand, stick laag en open houden;
- de 1^e loper geeft rugdekking op de 2^e loper;
- de keeper beweegt in staande houding snel mee;
- de keeper verkleint zijn doel en let op de rechter hoek;
- de linker lijnstopper is meer naar voren en gaat naar de as;
- de rechter lijnstopper geeft meer druk op de bal;
- spelers zijn alert op rebounds en werken weg naar vast punt op de 23 m lijn;
- de hele verdediging geeft druk van opzij en naar opzij.

Vanzelfsprekend moet het verdedigende team variatie aanbrengen in het spel. Een team dat keer op keer hetzelfde uitloopt, is een voorspelbaar dus een kwetsbaar team. De aanval kan zo'n verdediging heel gemakkelijk bespelen met eenvoudige varianten.

II. AFSPRAKEN in de verdediging

1. De taakverdeling wat betreft uitlopen ligt vast. Iedereen weet wie de uitlopers zijn (1^e en 2^e) en wie de lijnstoppers (links en rechts).
2. Wisselers nemen bij de verdedigende stafcorner ook de taken over van de betreffende spelers.
3. We starten met alle spelers vanuit het doel.
4. Het ritme van de aanvallende strafcorner is op meerdere manieren te vertoren.
5. Een van de verdedigers is verantwoordelijk voor de verdedigende variant en geeft dat aan.
6. Kort overleggen welke variant gekozen zal worden.
7. De 1^e en 2^e uitloper blijven uit de baan van het schot en de sleep i.v.m. het zicht van de keeper.
8. De keepers bepalen hoe breed de baan van de uitlopers mag zijn.
9. We verwerken de rebound altijd naar een vast punt.
10. Zodra er een schot of sleep is geweest moeten beide uitlopers zich snel omdraaien en hun rebound posities innemen, met het gezicht naar de goal en de stick laag op de grond.
11. De lijnstopper in de hoek waarop niet werd gericht, komt als eerste in de reboundpositie bij de keeper om de eventuele rebound te verwerken.

III. VERVOLG ACTIES bij de verdedigende corner

Statistisch kun je vaststellen dat de verdediging bij strafcorners relatief dikwijls met vervolgacties te maken krijgt. Sprekend over vervolgacties moet de verdediging antwoord geven op de vraag WIE doet WAT.

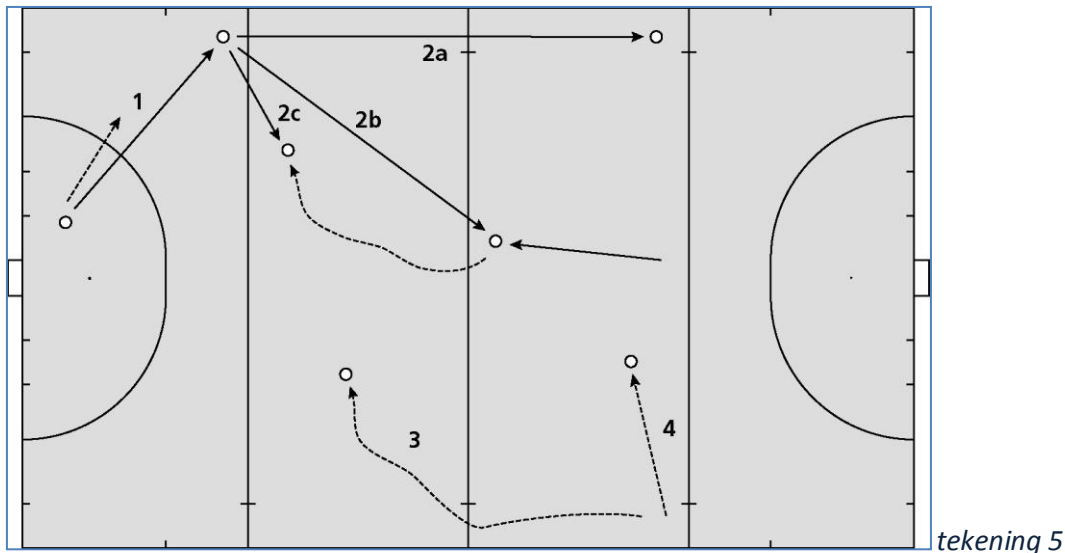
Daarbij moet natuurlijk veel aandacht uitgaan naar de zes spelers die achter de middenlijn moeten wachten totdat de bal in het spel is gebracht. Die zes spelers moeten supersnel ingeschakeld kunnen worden om de bal bespeelbaar te krijgen achter de linies van de tegenstander die het liefst een press zou willen neerzetten om via snel balbezit weer in de buurt van de vijandelijke cirkel te komen.

Over welke spelsituaties gaat het dan:

- Iedere vrije bal in het voordeel van de verdediging, direct uit de strafcornersituatie;
- Iedere bal door de aanvallers naast het doel over de achterlijn gespeeld;
- Iedere interceptie, gevolgd door balbezit voor de verdedigers.

Hieronder volgt een voorbeelduitwerking van een afgeslagen corner in de linker verdedigings-zone. (zie tekening 5)

Het uitgangspunt is dat er altijd een afspeelmogelijkheid moet zijn voor de balbezitter die in de cirkel buitengewoon onder druk staat. Die mogelijkheid voor afspelen is een medespeler aan de zijlijn ter hoogte van de 23 m lijn.. Daarna volgt een gecontroleerde aanval waarbij sprake is van overloading aan de linkerkant



In het gekozen voorbeeld heeft de speler op de 23 m lijn diverse mogelijkheden om de bal door te spelen. Het is onmogelijk om van te voren af te spreken of vast te stellen welke bal gespeeld moet worden. Wel is er duidelijkheid dat de bal naar voren gespeeld moet worden. Op deze wijze verplaatst je de bal niet alleen uit een druk verdedigingsgebied (de gevarezone), maar zo is er tevens een grote kans op een overtal situatie aan de andere kant van het veld.

De flats is in eerste instantie een van de veel gebruikte technieken om de bal te verplaatsen. De handelingsnelheid van deze techniek biedt vele voordelen voor een snelle en effectieve vervolgactie. Heel belangrijk is ook dat er niet gelopen wordt met de bal om snelheid in de aanval te behouden. Het advies luidt dan: *Niemand loopt zo snel als een hockeybal*. Bij een perfect uitgevoerde vervolgactie is het mogelijk om vanuit de verdedigende strafcorner met twee of drie passes een geweldige overtal- situatie te creëren in de eigen aanval.

Belangrijke punten voor de zes spelers die starten vanaf de middenlijn:

1. De snelheid van handelen moet hoog zijn.
2. De balsnelheid moet hoog zijn, spelers moeten hun eigen pass ondersteunen.
3. De spelers moeten de combinaties zuiver uitvoeren.
4. Spelers moeten anticiperen op ballen die gespeeld (kunnen) worden.
5. Elke pass heeft weer een andere vervolgactie voor alle betrokkenen.
6. Alle spelers moeten met elkaar diepte en breedte in het spel houden (groot speelveld)
7. Niet balbezitters moeten hun speellijnen duidelijk aangeven en op elkaar afstemmen: sommigen bieden zich aan naar de bal, anderen lopen weg van de bal!.
8. Een 1 : 1 duel spelen in een overtalsituatie geeft tijdverlies. Niet doen!

