



## 3232 formatie - rol van CAM

**Category:** Tactical: Offensive (Numerical Advantage)

**Difficulty:** Senior

D-mon Hockey Club

Bavo Bruylants



### Description

De **CAM** of *centraal aanvallende middenvelder* in 3232 is de middenvelder die in balbezit op de centrale as aanvalt. Dit is de directe lijn naar goal en dus de meest dreigende. Indien een CAM aanspeelbaar is, is dat steeds een uitstekende keuze, omdat hij/zij als centrale speler de meeste combinatie-opties heeft, of zelf actie kan maken naar kop cirkel toe.

In 3232 zal de CAM vaak meer ruimte hebben als de strikers erin slagen de verdedigende lijn te trekken. Indien de CAM de meest technische speler is, zal hij/zij vaak ook diegene zijn die de schoten op doel levert waarbij de strikers eerder in rol spelen van deflectie en post-up plays die terug afleggen naar CAM. In veel opzichten is de CAM dus een false 9: een spits die lager speelt en meer betrokken is in opbouw van de aanval.

In niet-balbezit heeft de CAM een prominente man-dekkende rol op middenveld. Het is aan de CAM om een speler op te pikken, wat passend is als principe *Protect the Center*. Hij/zij werkt samen met de CDM om *doubles* te maken bij tackles.

In de presses heeft een CAM steeds specifieke taken en zal hij/zij van kritiek belang zijn in de centrale box-press, gesteund door de CDM's en teruglopende strikers.

Kernprincipes voor de CAM

- **Press with purpose:** via defensive doubles wordt de bal heroverd
- **Play forward:** indien de bal wordt gewonnen is de eerste optie een diepe pass in de diamond
- **Face the play:** bal aanmes gaan snel en meteen richting doel
- **Speed to space** – Gebruik snelheid om in open ruimte te komen
- **Don't get eliminated** – Vermijd uitgeschakeld te worden bij het verdedigen.

De technische vaardigheden voor een CAM zijn:

- sterke conditie en explosiviteit: de CAM is erg betrokken in het spel en zal veel korte snelle loopacties maken
- technische vaardigheid met bal: de speler zal steeds onder druk staan in balbezit en in kleine ruimtes spelen. Zowel aanname, passing en dribbling moeten uiterst snel
- kennis van 3D eliminatie-technieken: er is creatief spel nog om 1 of 2 verdedigers uit te schakelen en de cirkel in te raken
- geduld in tackles: er wordt vertraagd tot er hulp komt van een CDM
- sterk shot: een CAM zal vaak de speler zijn die kansen neemt buiten de 7m zone vanuit centrale posities

### NBB - mandekking

In niet-balbezit is de **CAM** verantwoordelijk voor de middenveldspeler via mandekking. Hij/zij houdt die speler bij en tracht hem zo onaanspeelbaar mogelijk te maken. Daarvoor sta je best in *platte driehoek* (zie verdere uitleg). Indien de speler de bal heeft dan pas je *delay and channel* principe toe, waarbij je de speler naar de zijkant dwingt. Het is dan een CDM die opkomt en zal helpen om de bal te veroveren. Pas dan maakt je als duo een tackle (*don't get eliminated* principe). Wanneer een CDM opkomt, zal de andere de rol als verdedigende libero op de *hotline* overnemen.



## NBB - cdm demo

In deze animatie zien we hoe er steeds 1 CDM de CAM komt helpen om die *defensive doubles* te maken, en 1 CDM daarbij de hotline kiest. Als het spel verlegt, dan schuiven de CDM rollen dynamisch. De CAM zijn focus ligt op verhinderen dat de middenvelder de bal krijgt, en indien dat niet lukt, de speler vast te houden tot een CDM kan helpen.

Er is dus een grote samenwerking tussen CAM en CDM defensief (*act together* principe)



## BB - diamond

Indien de CDM in balbezit is, vormt hij de basis van een *offensive diamond*. Dit betekent dat er voor hem/haar steeds drie voorwaartse pas-opties zijn:

- diagonaal richting zijlijn naar de winger
- diagonaal naar centrum via **CAM**
- dieptepass naar de striker

Het staat de CDM vrij om

**zelf een aanval op te bouwen** door in ruimtes te lopen (speed to space principe) of via give-and-go acties met de **CAM** lijnen te breken. De **CAM** zal zich dus meteen

aanspeelbaar stellen centraal als een CDM de bal heeft en nadien kijken om de bal verder te brengen (zie volgende uitleg) of *give and go's* te spelen met de CDM.

De **striker** kan ook kiezen om de bal via een post up play

te vragen, en dan te spelen naar ofwel de winger of **CAM** (*3rd man combinaties* van *break the line* principe). Wanneer een striker de bal krijgt met rug naar goal, is de **CAM** een van de beste opties - samen met winger - om voorwaarts te lopen en de bal te vragen.



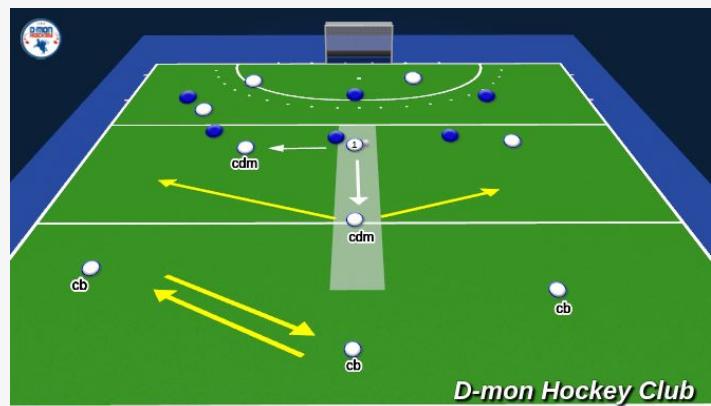
## BB - guarding en transfer

In **balbezit** is er een CDM aanwezig als

**guard voor de CAM** (*width-depth-guard* principe). Hun voornaamste doel bij het krijgen van een terugspelbal is **hetverleggen van het spel**. Ze kunnen die achterin rondspelen.

De andere CDM zal vaak mee zijn in aanval en dus dynamisch aanwezig zijn in de buurt van de CAM, terwijl de wingers breed lopen en strikers diep.

Een CAM in balbezit wordt dus aanvallend gesteund door een CDM en in de rug door de andere CDM (zij werken als duo steeds in aanval en countercover)

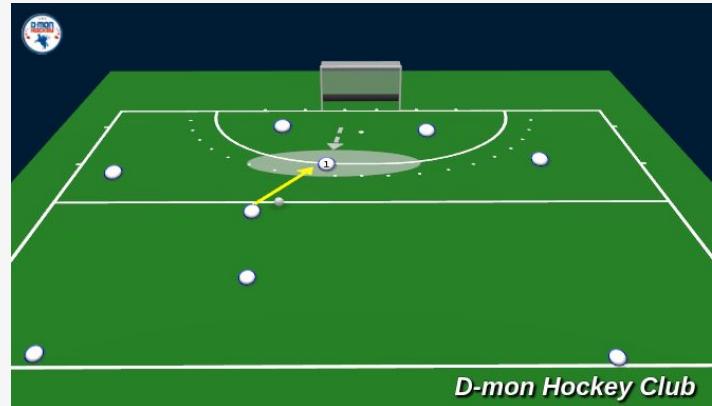


## BB - lange corner

De CAM speelt steeds een **actieve rol** in de langer corner. Hij/zij voorziet de dreiging centraal aan de cirkelrand.

Een typische actie voor CAM is om in cirkel te starten en er dan uit te lopen net voor de pas vertrekt. Zo kan de CAM de bal aannemen net buiten de cirkel en dan ofwel zelf de cirkel ingaan en trachten scoren of PC zoeken, of via deflectie direct de bal te laten doorkaatsen naar de strikers diep in de cirkel.

Er zijn twee cornervarianten waar de CAM deze rol speelt. Dit is altijd een van de eerste zaken om te proberen. De CDM die de lange corner geeft beslist of hij deze kans neemt of een andere variant, als de CAM onder mandekking zit.



D-mon Hockey Club

## BB - centrale aanval

De CAM zal in 3232 de centrale aanval opzetten. Hij gebruikt daarbij de hulp van een CDM, en zoekt als eerste optie steeds naar de spitsen. De spitsen zullen veelal trachten de verdediging mee te trekken door tussen de verdedigers te lopen diep naar de cirkel, waardoor een CAM iets meer spelruimte krijgt. Al zal hij tegen de libero aanlopen ook al slaagt hij erin om de middenvelder die hem dekt te ontlopen via een lead.

Hij zal dus onder druk kunnen kijken naar:

- een spits die aanspeelbaar is (en zoalks in het voorbeeld hier een postup speelt en aflegt terug naar CAM die dan op dieale positie cirkel binnenkomt met gezocht naar goal. Principes van *face the play, post up play en give and go*)
- een winger die breed aanspeelbaar is en zo zijn rol kan spelen van ofwel baseline entry of crashbal in cirkel
- een CDM die met hem in duo speelt, vooral voor give and go acties

Hij kan ook trachten de libero uit te spelen via een dribbel, als die libero nietgeguard wordt door de laatste man. Als safety optie is er steeds de pas op de guard, geleverd door de verdedigende CDM.



D-mon Hockey Club

## Opbouw - centraal

De centrale center back is in 3232 veelal het **startpunt** van uitspelen. Hij/zij zal elke bal nemen dat regio cirkel is op kop cirkelhoogte.

Daarvoor zal hij een beslissingproces nemen waar de prioriteit is om middenveld te bereiken. De eerste keuze is steeds om direct voorbij de eerste lijn van de press te raken. Dit kan naar de CDM's die als linkspelers fungeren, of naar de wingers. De **CAM** is nog beter, maar is veelal niet bereikbaar. We verwachten dat de **CAM** een aantrekkingspool is voor de tegenspeler,

**waardoor CDM en wingers vrijkomen.** Zij kunnen

bereikt worden met flats of met scoop. De CCB heeft veel meer opties indien hij/zij over een betrouwbare scoop beschikt, omdat een frontale high- press dan steeds kan gebroken worden, zonder zijdelings te moeten rondspelen naar de andere center backs met risico op insluiten.



- is de lijn open naar winger of **CAM** zonder risico op intercept? speel flats middenveld
- is er ruimte tussen de press en lijn open naar CDM? speel flats of push naar linkspelers
- kan ik scoopen naar een winger of CDM die vrij staat of als eerste naar vrije zone kan lopen? speel scoop
- anders speel naar een andere CB die dan verder opbouwt van de flank en biedt uzelf aan als guard

**Specifiek voor CAM rol:** wees dreigend en dus actief op het middenveld zodat de tegenspeler andere spelers loslaat en u komt dekken. Strategisch is dat voor het team de betere keuze, want het is erg moeilijk en riskant voor een CCB om een CAM te bereiken zonder kans op intercept. Ook scoop op die afstand is uitdagend qua precisie, omdat er niet veel ruimte zal zijn. De CAM zal dus de bal veelal in een latere fase krijgen, maar is actief in de eerste als aantrekkingspool.

## Cirkel - baseline

Bij in een *baseline entry* door een winger zijn minstens

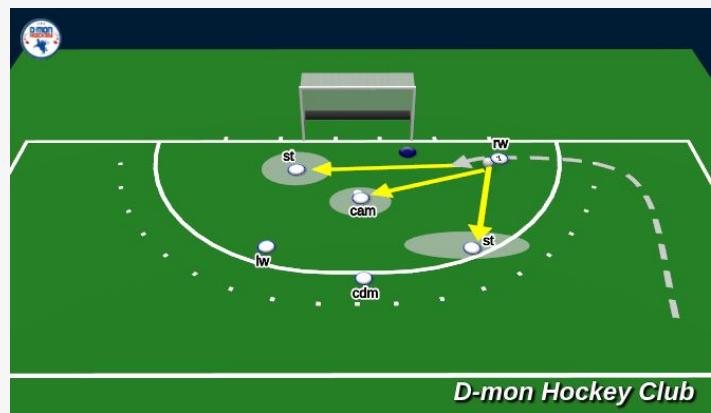
**3 zones blind aanspeelbaar:** 2de paal (striker),

penalty spot (**CAM** of striker), en 90 graden pas (**CAM** of striker als guard). De andere winger neemt plaats in cirkel om doorschietende ballen op te vangen, en een CDM neemt plaats rond kop cirkel voor rebounds aan te nemen en wegwerken moeilijk te maken.

Hier past het team principes samen toe van *deflections*, *create angles* en *second touch*. Het is aan de winger om er iets van te maken.

**Tip:** als CAM wil je de bal graag in de 7m zone krijgen

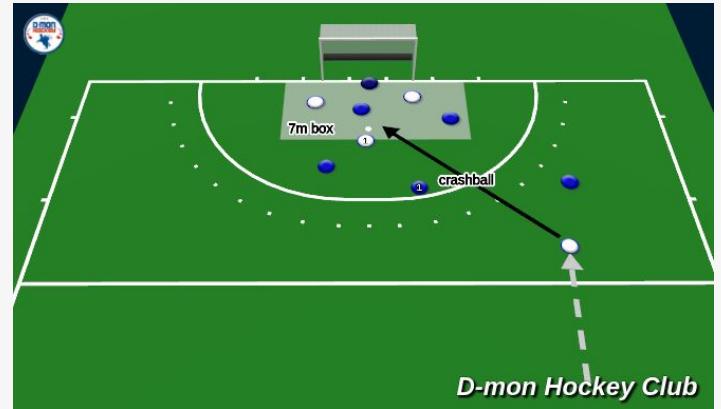
(box tussen penalty spot en goal). Als je de bal daar krijgt scoor je via deflecgting indien een harde pas, of aanname en snelle push of flick indien niet. Shots worden enkel gemaakt buiten de 7m zone. Dit zijn de principes in de cirkel:



- **Second touch** - Zoek rebounds en tweede kansen.
- **Movement in the circle** - Blijf bewegen om ruimte te vinden.
- **Deflections** - Gebruik deflecties om doelkansen te creëren.
- **Face the play** - Houd je lichaam open naar het veld voor meer opties.

## Cirkel - crashball

Een CAM en ST zijn steeds voorbereid op *crashballs* die van CDM of wingers de cirkel kunnen inkomen. Dit zijn opportunistisch genomen kansen onder sterke druk waar een bal snoeihard en/of lukraak via shot of 3D pass de cirkel in gaat richting de 7 meter zone. Door hun willekeurige aard - en vaak botsende hoogte - zijn ze moeilijk gecontroleerd te onderscheppen. Dit resulteert vaak in PC, een rebound of een kans op deflectie. Dit is nooit de eerste tactiek (we proberen mooie connecties te maken via centrale aanval of baseline entries) maar zeker een mogelijke waar beide CAM en strikers zich aan moeten verwachten.



## Press - m2m

Wanneer de bal naar een links of rechtsback wordt gespeeld in de kom begint de press en is **elke verschuiving cruciaal** om te slagen in de opzet: de bal veroveren op de flank.



- de linkeraanvaller sluit de **terugpass** in de kom af
- de rechteraanvaller neemt zone **centraal** (verhindert centerbacks op te komen)
- de linker aanvallende middenvelder **verlaat zijn man** en gaat op naar de fullback met bal
- de linker verdedigende middenvelder **neemt de man over**
- de rechter verdedigende middenvelder neemt de **libero rol** op centraal achterin
- alle andere spelers **blijven** bij hun man

Ons doel is een **2v1 te maken** tegen de fullback in balbezit en ofwel de bal te veroveren, ofwel een **overhaaste slechte pass** af te dwingen. Aangezien er geen vrije spelers zijn in aanval, is de kans op intercept erg groot.

Indien er toch centraal de middenvelder wordt bereikt, passen we meteen de **box-press** toe zoals in back3 (zie plan B).

Deze is eenvoudig: de aanvallers sluiten de bal in via tackleback, de CAM zet druk en de verdedigende middenvelders sluiten de doorgang.

Voor volledige uitleg over deze press zie [3232 - Low block press v2] document

**Specifiek voor de CAM:** hij blijft op de middenvelder man-op-man. Indien er centraal wordt ingespeeld dan komen de CDM's beide helpen, alsook de striker in tackleback. Het is dan zaak om te vertragen tot ze er zijn.