



3232 formatie - principes en overzicht

Category: Tactical: Defensive (Even Numbers)

Difficulty: Senior

D-mon Hockey Club
Bavo Bruylants

Description

Dit document vormt de introductie tot de 3232-formatie.

De 3232 is een gekende hockey-formatie die een sterk verdedigende basis voorziet met een standaard middenveld. De aanval heeft hiermee 1 speler minder, maar wordt sterker ondersteund door een meeschuivend aanvallend middenveld.

De rollen zijn:

- CB links, CB rechts en CCB: de 3 verdedigers die man op man spelen
- CDM: de 2 liberos
- CAM: de aanvallende middenvelder
- AW: de aanvallende wingers op middenveld links en rechts
- ST: een striker links en striker rechts

In de verdediging zitten er dus 2 vrije spelers (*liberos*) die als guard functioneren verdedigend, en die als linkspelers functioneren in opbouw.

Het is verdedigend een 5-3-2, en aanvallend een 3-5-2. Dit is een uitstekende formatie voor teams met ervaren libero's die actief in elke fase meewerken.

3232 basisvorm

De 3232 formatie bestaat uit **4 liniës**: verdediging, verdedigende middenvelders, aanvallende middenvelders en aanvallers.

Ze kan bekeken worden als een defensieve middenweg tussen 3133 (extra libero maar geen centrale spits) en 343 (spits zakt naar midden, de CDM's zakken in en maken hun eigen lijn).

De formatie bevat 5 archetypes:

- **center back** (CB en CCB): zij zijn zuiver gefocused op verdediging en (her)opbouw. De center backs staan in NBB (niet balbezit) vrij centraal en werken als een team samen. Dat is anders dan een full-back rol, die iets breder links of rechts staat. Meestal staan ze in directe mandekking tegen 3 aanvallers. Bij opbouw kunnen we een brede back-3 maken, of eerder centraler staan en een back-5 vormen met de wingers. Deze rol vereist sterke discipline en goede communicatie. Harde flats en nauwkeurige scoops zijn een plus.
- **central defensive mid** (CDM): zij maken deel uit van het middenveld, met focus op verdediging. In NBB dekken zij de aanvallende middenvelders in de rug en werken ze ermee samen om druk te zetten. Ze spelen in een libero rol, waar ze zelf kiezen waar ze kunnen helpen. Verdedigend als guard, aanvallend mee ondersteunend naar voren toe. Als duo passen ze zich dynamisch aan en nemen ze offensief en defensief complementair taken over. Bij de opbouw zijn zij de '*link*' spelers (*of screens*) naar het midden toe. Deze rol vereist adaptief vermogen en goed teamwerk. Korte aanname, snelle passing en give and go acties zijn een plus.
- **central attacking mid** (CAM): hij vervult een rol als typische mid-mid en zorgt centraal voor aanval, en is de eerste lijn centraal als verdediging. de CAM is steeds bereikbaar voor de spelers rondom als pivot. In BB zet hij mee de aanval op met de strikers, en zal hij vaak meegaan als spits (iets lager, in false-9 vorm). De CAM is steeds ons aanspeelpunt om centraal aan te vallen of te verleggen, en speelt een grote rol in PC en 23M fases. Deze rol vereist hoog technisch vermogen en conditie. Uitstekende dribbeltechniek en goede steekpassen is een plus.
- **attacking winger** (AW, LW/RW): zij bepalen de breedte van het veld in balbezit, en zorgen voor gevaar via de flank. Ze hebben een vergelijkbare rol als de wingers in een 343, met dat ze breed hoog kunnen meeschuiven tot de achterlijn, en ook breed laag komen verdedigen. Hun focus ligt op die breedte, ze komen enkel naar binnen aan de helpkant. De wingers vormen mee de back-5 bij uitspelen, en in de aanval komen ze vaak mee tot in de cirkel. Deze rol vereist uitmuntende conditie, en een sterke assist-techniek op tempo. Nauwkeurig shot vanuit hoog tempo is een plus.
- **strikers** (ST, LS/RS): de strikers zijn gefocused op aanval en zorgen ervoor dat de verdediging van de tegenstander laag blijft. Ze zoeken in BB naar open channels en worden aangespeeld met steekpassen tussen de liniës. De rechterspits staat iets hoger. In NBB zijn ze de eerste druk op de opbouw van de tegenspeler via de press. Deze rol vereist geduld, focus en snelle aanname en slagtechniek. Snel shot, deflecties en accurate volley is een plus.



D-mon Hockey Club

3232 zones

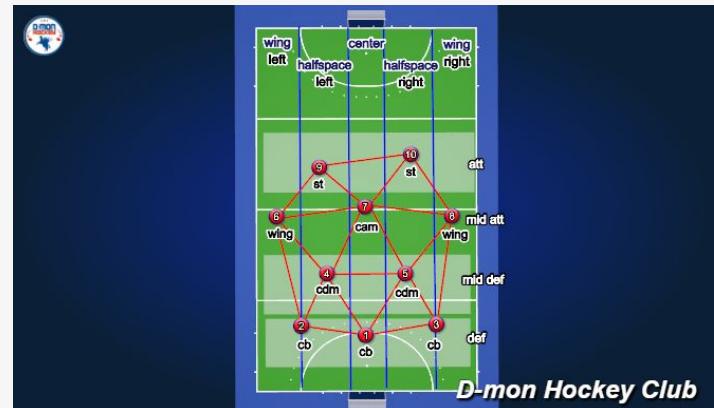
In balbezit maakt de formatie zich breed en strekt ze zich dieper uit. Horizontaal (diepte) hebben we 4 zones:

- verdediging: waar de centerbacks spelen
- verdedigend middenveld: waar de CDM's samenwerken
- aanvallend middenveld: waar de CAM en wingers zitten
- aanval: waar de strikers zich vrij lopen en druk zetten op de opbouw

verticaal zijn er ruwweg 5 zones:

- centrale as: de centrale center back ('laatste man') en de centrale middenvelder. Hij speelt mee in de halfspaces maar komt niet tot de wing.
- halfspaces: waar de CDM's en links/rechts centerback zitten. Zij komen tot de wing indien balkant, maar blijven steeds uit elkaars verticale zone.
- vleugels: waar de wingers spelen. Zij komen niet verder dan de center zone indien helpkant.

verticaal is er dus een verschil tussen balbezit en niet balbezit. In balbezit zitten de links en rechts CB tussen halfspace en wing. In niet balbezit zitten ze in de halfspaces, en zitten de wingers dan weer tussen halfspace en wing.
Als verticale zones overschreden worden dient er overgenomen te worden door een andere speler.



3232 dieptes

We verwachten dat

- de wingers tot aan de aanvallende baseline kunnen komen (assists en baseline entries), en dat ze als verdediger meehelpen breed tot in de 23m.
- de strikers tot eerste en tweede paal lopen (deflectie) en mee helpen verdedigen tot de 23m
- de CAM tot penalty-spot loopt en verdedigt tot kop cirkel
- de CDM mee verdedigt in de cirkel en aanvallend ondersteunt tot de 23m
- de CB verdedigt aan eigen goal en ondersteunt tot de middenlijn

Zoals steeds kan bij een dynamische actie een horizontale zone overschreden worden, indien zo dient er vanuit het team dan wel balans aangeboden te worden door 1 rol tijdelijk over te nemen. Verticaal schuiven niet centrale spelers op tot aan de hulplijn als ze niet aan balkant spelen.



3232 press - overzicht

de 3232 heeft 3 toepasbare pressings:

- de 3232 m2m press (laag of hoog)
- de zonale high press (zie afbeelding)
- het zonale low block

in de **basis 3232 press** starten we in de standaard 3232

formatie met de aanvallers op de 23m en de CDM's rond de middenlijn. We focusen onze energie op ballen die vanuit verdediging naar middenveld komen, vooral in centrale zones.

- **Aanvallers:** staan in paar rond de bal en houden spelers tegen om zelf naar voor te komen
- **CAM en wingers:** staan op man in middenveld
- **CDM:** geven als guard dekking tegen doorstekende ballen
- **CB's:** staan in mandekking op de aanvallers (geen kans op hoge ballen of harde shots naar aanvalslinies)



Deze formatie laat de tegenstander toe rond te spelen achterin, en dekt de middenvallers en aanvallers af voor passen en hoge ballen.

Dezelfde press kan ook half-court worden opgezet als **laag blok**, vanaf de middenlijn (zie *3232 pressing* document)

Tegen een back-4 kunnen we ook een **high-press** spelen, waar de CDM's op mandekking komen om de wingers te laten pressen op de fullbacks.

Zie [[3232 - press](#)]document voor meer uitleg rond deze pressings.

3232 - back5 opbouw overzicht

De opbouw heeft als basis een **back-3**, die iets compacter is dan normaal, doordat de wingers mee de breedte vormen in een **back-5**vorm.

Dit geeft extra ruimte voorbij een front-3 pressing. Ofwel staat de tegenspeler nauw om centrale ballen af te stoppen, en kan er breed verlegd worden en opgebouwd. Ofwel staat de press breder en is er plaats tussen de spelers om een *CDM* te bereiken die de rol van link speler vervult.

Als de CDM's de linkspelers zijn en bereikt worden, dan dienen de wingers meteen de aanval te ondersteunen en zich aan te bieden, zodat middenveld in 4 vs 3 uitkomt. Ze blijven dus zeker niet hangen, en spelen actief mee in opbouw.

Als de pressing erg hoog staat kan er geopteerd worden voor een **hoge bal** richting een van de 4 spelers in middenveld. Veelal zal er 1 speler vrij staan omwille van overtal daar.

Meer info over de speelopties in [[3232 - opbouw met back3](#)] document.



3232 - cirkelposities centraal

Een aanval die **centraal** doorbreekt dient altijd ondersteunt te worden door twee strikers die post vatten aan de palen. In het geval de spits centraal de bal heeft moeten de wingers druk zetten bij de paal. Dit geeft twee mogelijkheden:

- de verdedigers volgen niet, de winger is aanspeelbaar voor tip-in in de hoek op een keeper die centraal in de goal staat
- de verdedigers volgen wel, dit geeft ruimte aan de centrale speler(s) om te schieten

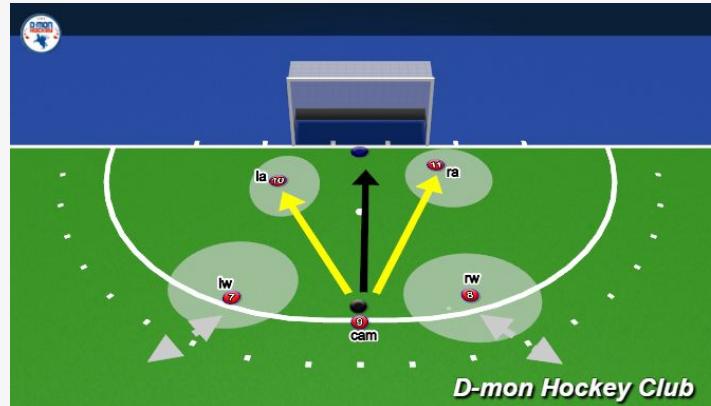
Voor de speler in balbezit is de **eerste keuze** steeds een kans op doel. Dat resulteert mogelijk in doel, rebound of PC. Als de strikers juist staan is er kans op doel na rebound.

De wingers worden verwacht mee in te schuiven en zullen normaliter bovenaan de cirkel zijn, aanspeelbaar voor passes en beschikbaar om rebounds op te vangen en te counterpressen bij balverlies.

De twee spitsen worden bij elke aanval verwacht **diep in de cirkel** te staan als aanspeeloptie, en zo ook de verdediging achteruit te trekken zodat er ruimte komt rond de cirkel. De spitsen komen niet helpen met de opbouw en laten dat aan het aanvallend middenveld over.

Voor meer informatie rond positie zie documenten:

- [3232 versus 433] strategie
- [3232 versus 3133] strategie



PC att - option select

De basis-strategie bij PC is erg eenvoudig, en kiest de beste optie uit 2 mogelijke varianten:

- aangeven centraal, stoppen buiten rand cirkel en dragflick of shot centraal (er kan later ook met twee castles gewerkt worden)
- aangeven centraal, stoppen buiten rand cirkel, pass links in cirkel, flats eerste of tweede paal voor deflectie, of rebound

De bedoeling is steeds te gaan voor de simpelste optie, en te corrigeren naar de tweede variant als de eerste moeilijk is (traag of schuin aangegeven, niet perfect gestopt).

De tweede variant werkt als volgt:

Aangever (1) geeft naar kop cirkel, de stopper (2) neemt bal buiten cirkel aan en geeft links af aan de flatser (3). Die flatst richting eerrste paal indien open of tweede paal waar iemand staat voor deflectie (4).bij tweede paal zijn er 3 mogelijk uitkomsten:

- de bal wordt perfect op tweede paal gegeven: de speler in deflectie kan hem hoog doen afwijken richting lijnstop voor hoge kans op goal of strafbal.
- de bal komt iets teveel links en gaat richting keeper: er komt een rebound uit of een goal
- de bal gaat iets teveel rechts naast goal: de speler voor deflectie vangt hem op en probeert binnen te duwen of ee pass terug naar medespelers.

deze setup vereist 4 actieve spelers die perfect weten wat hun rol is. Er zijn ook twee spelers extra: een guard (6) om ballen op te vangen die te breed gaan, en een passieve speler (5) die twijfel zaait bij tegenspeler en nadien zich klaarzet voor rebound.

Let op: als keeper verder uitkomt en zo de hoek naar 2de paal afsnijdt, moet er geopteerd worden voor korte hoek eerste paal door de flatser. Dit mogelijk na analyse van de verdedigers na eerste PC.

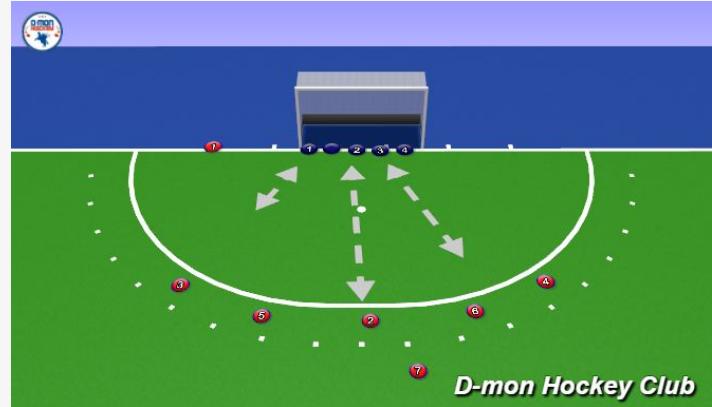
Voor meer info rond PC aanval zie [[PC aanval en option select](#)]



PC def - 1/3 running

Organisatie

- 4 uitlopers. Vanuit de keeper zijn perspectief staan er een links van hem, en drie rechts (zodat hij goed zicht heeft op de bal!)
- Speler 1 loopt 1/3 de cirkel af richting aangever en verdedigt vooral tegen combinaties
- Speler 2 naast de keeper is de uitloper (first runner) en loopt zo snel hij kan richting kop cirkel (of waar bal naartoe gaat)
- Speler 3 loopt links 2/3 de cirkel af naar links en verdedigt vooral tegen combinaties
- Speler 4 is de lijnstopper en loopt paar meter uit om te helpen bij rebounds vooral (hij is geen volle lijnstop hier, de keeper is verantwoordelijk voor de hele goal tenzij tegenspeler erg harde schoten heeft)



Aandachtspunten

- De uitloper is snel en moedig. Hij wilt de bal wegtikken van de speler die de bal krijgt, vooraleer die een goed shot kan nemen. Als de bal traag wordt aangegeven is hij diegene die de bal eerst heeft
- De uitloper kan zichzelf beschermen door weg te draaien van de aanvaller zijn stick, en zijn stick te gebruiken ipv zijn lichaam
- De uitloper past zich dynamisch aan indien bal niet wordt gegeven waar verwacht, bvb indien kort aangegeven
- De lopers links en rechts lopen niet de hele cirkel af, ze volgen acties van aanvallende spelers links en rechts en proberen passen te onderscheppen. Ze zijn in de cirkel nodig bij rebounds voor balrecuperatie.
- De 'stopper' blijft in de goal met de keeper om mee te verdedigen dicht op goal (en neemt de linkerkant van de goal)
- Vanaf bal wordt onderschept wordt er weggewerkten langs de zijkanten, niet het midden

Voor meer info en animaties zie info in [PC defense] documenten.

3232 LC - varianten

In deze formatie voorzien we **vier** typische 23m scenarios, waarbij de CDM's telkens initiëren. De CAM en wingers letten goed op en bieden zich aan bij elke variant. In principe kan variant 1 altijd gespeeld worden, en is het aan de CDM's om dan te zien of ze ermee doorzetten, of een andere kiezen (bvb wanneer de CAM gevuld en gedekt wordt).

Lange corner variant 1: aanbieden rand cirkel

Sleutelspelers: de CAM en een CDM

De twee aanvallers positioneren zich in de cirkel om de verdediging aan te trekken. De CAM positioneert zich in cirkel maar dicht genoeg bij de rand. Een CDM neemt de vrije slag en speelt naar de CAM die zich aanbiedt net op de rand van de cirkel. Daar kan hij met open aanneme meteen in de cirkel gaan voor aanval/PC. (of terugspelen indien teveel druk)

1 CDM blijft als guard. De twee wingers zijn vrij om de verdediging te storen.

Lange corner variant 2: overnemen vrije slag

Sleutelspelers: 2 CDM's

De twee aanvallers positioneren zich in de cirkel om de verdediging aan te trekken. De CAM positioneert zich ook in cirkel. Een CDM neemt de vrije slag en loopt door naar vrije plaats rnd cirkel zonder de bal te spelen. De andere CDM geeft hem de bal.

De twee wingers zijn vrij om de verdediging te storen en bieden zich aan voor oplossingen

Lange corner variant 3: brede run

Sleutelspelers: 2 CDM's, 1 winger

De twee aanvallers positioneren zich in de cirkel om de verdediging aan te trekken. De CAM positioneert zich ook in cirkel. Een CDM neemt de vrije slag en geeft pass naar zijn guard. De wingers lopen allebei snel diep naar de achterlijn. De guard geeft een pass naar de hoek waar de winger terecht komt, die daar de bal opneemt en cirkel via baseline binnengaat.

De 3 aanvallers zetten zich op de typische posities na baseline entry: kop cirkel, penalty-spot en tweede paal.

Lange corner variant 4: scoop in cirkel

Sleutelspelers: 2 CDM's, 1 spits

De twee aanvallers positioneren zich in de cirkel om de verdediging aan te trekken. De CAM positioneert zich ook in cirkel. Een CDM neemt de vrije slag en geeft pass naar zijn guard.

De CDM speelt een hoge bal naar achterlijn van de cirkel, waar een spits plaatsneemt met 5m ruimte om te ontvangen.

Voor meer info rond lange corners zie [[3232 lange corners](#)] document



4231/343 transitie

de 3232 kan transitie maken naar een defensieve 4231 met gelijkaardige rollen door:

- een striker weg te halen
- een centerback bij te zetten centraal achteraan (de 2 andere center backs worden fullbacks)

Dit zorgt voor een zelfde spelbeeld maar meer verdediging. Dat kan gekozen worden voor behoud voorsprong, of schadebeperking achterstand.

Omgekeerd kan er ook een transitie naar 343 gemaakt worden voor extra aanval door de CDM's naar middenveld te schuiven en de CAM als striker. Dit zorgt voor extra aanval en minder dekking in de verdediging.

Voor meer info rond 4231 zie [[4231 formatie](#)] document

