



## 3232 formatie - rol van winger

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

**Difficulty:** Senior

D-mon Hockey Club  
Bavo Bruylandt



### Description

De **winger** in 3232 is de middenvelder die in balbezit de breedte voorziet op het veld. Dit is eigen aan 3232: er is geen breedte achterin. De winger zal dus steeds ervoor zorgen dat er op het middenveld ruimte is door alles breed te maken als de bal centraal is. De wingers zijn de spelers die met grote loopkracht de bal vooruit kunnen brengen aan de zijlijn, hun voornaamste doel is zo diep mogelijk te raken, en dan te kijken naar een assist of een baseline entry in de cirkel. Uiteraard passen ze ook *stick to stick* en *play forward first* toe als een striker in bereik is of CAM centraal ruimte heeft.

In niet-balbezit heeft de winger een prominente man-dekkende rol op middenveld. Het is aan de winger om een speler op te pikken, waardoor ie dus vaak centraler zal komen verdedigen, wat passend is als principe *Protect the Center*. Hij/zij werkt samen met de CDM om *doubles* te maken.

In de presses heeft een winger steeds specifieke taken en zal hij/zij opkomende backs afstoppen in coordinatie met de aanval en verdediging achterin.

Kernprincipes voor de winger

- **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**
- **Widen the field** – Spreid de verdediging breed om open kanalen te creëren.
- **Speed to space** – Gebruik snelheid om in open ruimte te komen
- **Don't get eliminated** – Vermijd uitgeschakeld te worden uit het verdedigen.

De technische vaardigheden voor een winger zijn:

- uitstekende conditie: de hele flank is voor de winger, de andere spelers blijven net centraler
- goede loopsnelheid met bal: eens de bal in bezit is is het diepte maken
- kennis van sideline eliminatie-technieken: de zijlijn is beperkend, er zijn speciale technieken per kant
- goede aanname in scoop: opbouw speelt vaak hoge ballen richting de winger die zuiver moeten gecontroleerd worden
- geduld in tackles: er wordt vertraagd tot er hulp komt van een CDM
- goede assist vanuit loop: een winger zal vaak een bal hard de cirkel in spelen vanuit beweging

### NBB - mandekking

In niet-balbezit zijn de **wingers elk** verantwoordelijk voor een middenveldspeler via mandekking, normaal gezien de linker en rechtermiddenvelder. Ze houden die speler bij en trachten hem zo onaanspelbaar mogelijk te maken. Daarvoor staan ze best in *platte driehoek* (zie verdere uitleg). Indien de speler de bal heeft dan passen ze *delay and channel* principe toe, waarbij ze de speler naar de zijkant dwingen. Het is dan de CDM aan dezelfde kant die opkomt en zal helpen om de bal te veroveren. Pas dan maakt het duo een tackle (*don't get eliminated* principe). Wanneer een CDM opkomt, zal de andere de rol als verdedigende libero op de *hotline* overnemen.

**Concept balkant/hulplijn:** dit is voor iedereen van

belang, maar vooral wingers zullen horizontale positie aanpassen naargelang de hulplijn. Deze denkbeeldige lijn verdeelt het veld in balkant en helpkant. Als de bal zich aan andere kant van veld bevindt, dan is de hulplijn nagemoeg centraal. Het heeft geen zin voor een winger om breed te staan in niet balbezit. Hij/zij kan meer helpen aan de hulplijn om transfers te onderscheppen. Dit past het principe toe van *stay compact*



## NBB - demo

In deze animatie zien we hoe er steeds 1 CDM de winger 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 winger zijn focus ligt op verhinderen dat de speler de bal krijgt, en indien dat niet lukt, de speler vast te houden tot de CDM aan zijn kant kan helpen.

Er is dus een grote samenwerking tussen winger 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 met de

**winger** acties lijnen te breken. De winger zal zich dus

meteen aanspeelbaar stellen aan de lijn 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 **winger** een van de beste opties - samen met CAM - om voorwaarts te lopen en de bal te vragen.



## BB - guarding en transfer

In **balbezit** zijn de CB's aanwezig als

**guard voor de winger** (*width-depth-guard* principe).

Hun voornaamste doel bij het krijgen van een

terugspeelbal is het **verleggen van het spel**. Ze kunnen

die achterin rondspelen. Dit is ook vaak het geval bij vrije slagen van de zijlijn, dan is het aan de CB om een terugspeeloptie te voorzien, terwijl een CDM vaak centraler zal positie zoeken in de breedte (*width-depth-guard* principe)

De **CDM** is vaak beschikbaar als optie centraler, lager dan

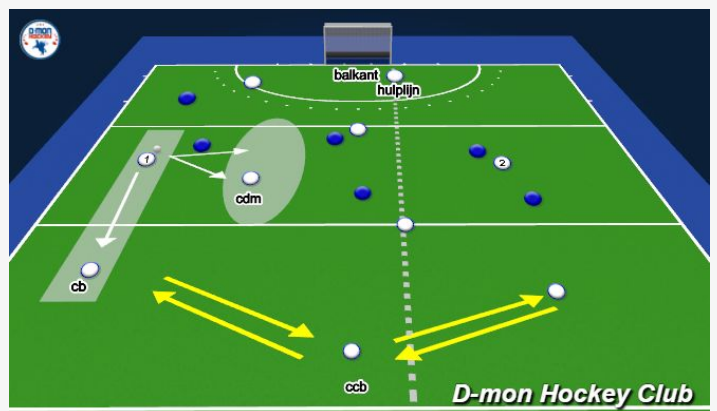
de ST, maar zijn/haar positie kan dynamisch variëren.

**Concept balkant/hulplijn:** dit is voor iedereen van

belang, maar vooral wingers zullen horizontale positie

aanpassen naargelang de hulplijn. Deze denkbeeldige lijn verdeelt het veld in balkant en helpkant. Als de bal zich aan andere kant van veld bevindt, dan is de hulplijn centraal. In balbezit zorgt een inactieve winger nog steeds voor breedte, en mag hij dus, als enige breder staan dan de hulplijn. Probeer echter bereikbaar - en vindbaar - te zijn! Dit past het

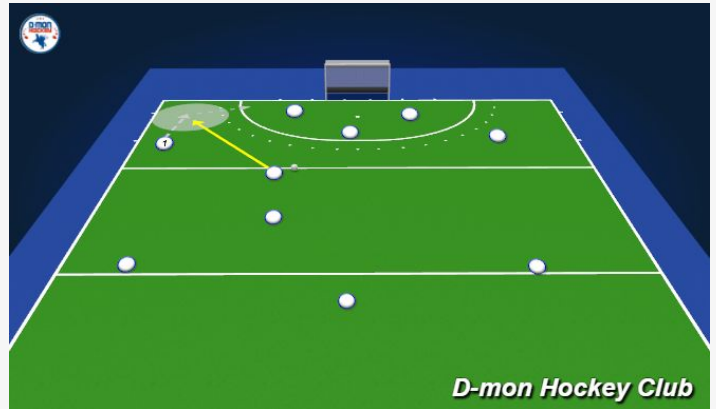
principe toe van **Maintain width** - Houd het veld breed om ruimte te creëren.



## BB - lange corner

De **wingers** speelt steeds een **actieve** rol in de langer corner. Hij/zij voorziet extreme breedte aan de balkant. Dit is daarom niet de eerste optie voor de lange corner, maar vaak wel de meest haalbare omdat verdedigers vaak via *protect the center* het midden dicht houden.

Een specifieke variant van de lange corner is waar de CDM een steekpas naar de hoek toe geeft waar de winger de bal ophaalt en dan de cirkel in gaat via baseline. Om dit te bereiken gaat de winger best niet meteen diep staan zodat er geen verdediger wordt aangetrokken, maar maakt hij/zij een loopactie eens de balvertrekt naar de open ruimte.



## BB - flankaanval

De **winger** zal in 3232 vaak de **flank** beschikbaar hebben om over aan te vallen. Dit omdat de opdracht van de andere aanvallers net is centraal te gaan staan, en ze daarmee dus ook de tegenspeler centraal trekken weg van de zijkant. De flank wordt doorgaans vrijgelaten voor de winger om zo achterin *baseline entry* te kunnen maken. Van daaruit komen specifieke setups met de CAM en strikers.

Dit past het principe van speed to space toe, als een winger ruimte ziet, neem die dan om meters te nemen op het veld en de 23m zone te bereiken. Van daaruit is het ofwel een voorzet (kan *crashbal* zijn), of een *baseline entry* zelf.



## Opbouw - nauw

In **opbouw**(outlet) zal de CCB veelal de bal nemen en zullen de andere twee centerbacks (CB) een keuze maken hoe zich te positioneren: *nauw* of *breed*.

Indien *nauw* dan staan de CB's in de halfspaces, dus niet geheel tegen de kant. Dat maakt hen snel bereikbaar, maar vaak ook erg dichtbij op de pressing. Er is weinig tijd aan de bal wanneer de CCB een CB aanspeelt. Het doel is dan dat ze erg snel de bal meteen circuleren. Ofwel richting de CDM of breed maar de **wingeraan** de lijn.

Omdat de press vaak met 3 vooraan werkt en 3 op middenveld, is er vaak ofwel de CDM vrij of een **winger** om aan te spelen. In deze opzet is het dus van kritiek belang dat dat CB bij ontvangst al aan **prescanning** heeft gedaan

om te weten of hij de CDM of de **attacking winger** (AW)

aanspeelt. De keuze moet erg snel, in balbezit blijven eindigt in een 1vs1, en de balk terugspelen brengt de CCB in problemen bij hoge press.

In de nauwe opstelling zetten we de **wingers** breed zodat de CB's een diagonale optie hebben. Dat betekent ook dat de CCB kan kiezen voor een **scoop** naar ofwel de **wingers** ofwel de CDMs over de press, want niet elke middenvelder kan gedekt staan!

**Specifiek voor winger rol:** Maak het veld breed en wees een optie voor ofwel een scoop naar de flank, ofwel via passing met CB als tussenstation.



## Opbouw - breed

In opbouw (outlet) zal de CCB veelal de bal nemen en zullen de andere twee centerbacks (CB) een keuze maken hoe zich te positioneren: *nauw* of *breed*.

Indien *breed* dan staan de CB's een meter van de zijlijn. Dit heeft veelal het effect dat ze meer tijd hebben aan de bal, omdat de press zich vaak centraler opstelt. Die tijd moet goed benut worden:

- ofwel aannemen en zelf de ruimte inlopen. Dit is meestal een *line-breaking run* (*speed to space* principe). Vanaf daar moet er gekeken worden naar drie opties: een pas over de lijn naar de winger die mee diep gaat (*play forward first*), of een pas naar de CDM die **breed** steunt. Of een pas diagonaal naar de CAM.
- ofwel aannemen en direct een pas zoeken zonder dribbel naar ofwel de CDM of de AW en fungeren als *guard*.

Het doorlopen met de bal is aanvallend het meest interessant want dat geeft een overtal (*create overloads*) op middenveld.

**Specifiek voor winger rol:** wanneer de CB breed staat aan uw kant, sta dan centraler! Hou de lijn even open om daar de bal te kunnen krijgen. Een CB kan erop rekenen dat je naar de lijn gaat komen, hij hoeft niet te zoeken naar de winger. Dit is het principe van *center stacking*, waardoor pockets ontstaan aan de zijlijn die aanspeelbaar zijn.



## 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 winger rol:** wees aanspeelbaar tussen de linies en press voor korte opties. Wees altijd beschikbaar bij outlet (snel op positie bij hervatting!). Verwacht een hoge bal en lok die uit door vrije 5m zones te zoeken of pockets te maken om in te lopen. De tegenspeler kan niet iedereen dekken, ze hebben een of twee spelers minder!



## Cirkel - baseline

Bij in een *baseline entry* zijn minstens

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

penaltyspot (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:** indien de cirkel overvol zit, forceer minstens een kans via een *crashbal*. Een stuiterende 3D-bal is moeilijker te stoppen en lokt vaak een PC uit. De kleine zone tussen keeper en laatste verdediger is ook vaak open en moeilijk voor de tegenspeler om te sluiten, zeker tegen crashballen.

