



3232 - lange corners

Category: Tactical: Offensive (Numerical Disadvantage)
Difficulty: Under 16s

D-mon Hockey Club
Bavo Bruylandt

Description

5 varianten om te spelen vanaf lange corner, steeds met dezelfde setup (hier toegepast op 3232 vorm maar kan ook met 3133 of 343, het vereist 7 spelers)

- aanbieden rand cirkel: een aanvaller komt cirkel uit net als de pass gegeven wordt om bal aan te nemen
- overnemen: een speler doet alsof hij/zij de bal gaat nemen, loopt zelf in en laat bal namen door guard
-

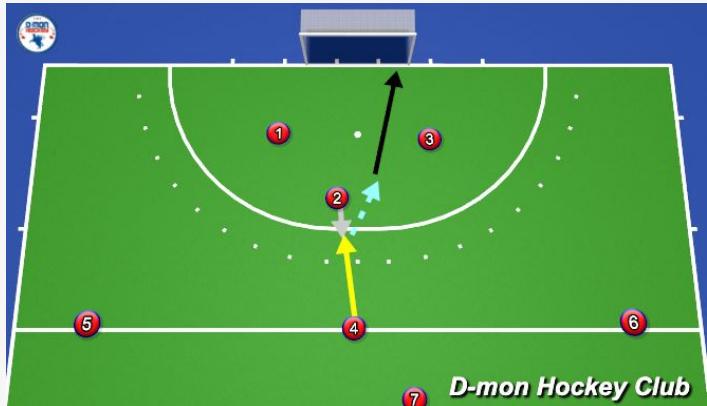
23m - aanbieden

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.



23m - deflectie

Lange corner variant 4: deflectie rand cirkel

Sleutelspelers: de CAM, een CDM en een aanvaller.

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 **hard** naar de CAM die zich aanbiedt net op de rand van de cirkel. Daar speelt hij de bal in cirkel met deflectie richting een aanvaller.

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



23m - overnemen

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 rond 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



23m - breed

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.



23m - scoop

Lange corner variant 5: scoop

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 spits aan de balkant loopt diep naar de achterlijn. De guard geeft een scoop naar de achterlijn waar de spits terecht komt, die daar de bal aanneemt en 5m ruimte krijgt om af te werken of PC verdient.

De 3 aanvallers zetten zich op de typische posities als na baseline entry: penalty-spot en guard

