



PC aanval - varianten en option select

Category: Tactical: Offensive (Numerical)

Advantage)

Difficulty: Under 16s

D-mon Hockey Club
Bavo Bruylandt

Description

De PC fase gebeurt steeds met een **aangever**, **stopper** en **shotter**. De shotter kiest om rechtstreeks te scoren of pas te geven. Idealiter is de eerste poging steeds direct: ofwel een hard laag gekaderd shot, ofwel een dragflick. Dit zorgt ervoor dat de aandacht naar kop cirkel gaat bij een volgende PC fase, waarna varianten kunnen toegepast worden.

Een variant heeft lage kans op slagen als de verdediging laag blijft hangen. Hard spelen vanaf kop zorgt ervoor dat de verdediging zich meer zal spreiden en er meer opties ontstaan bij volgende PC's.

De *option-select* is zinvol te hebben omdat die voorziet in een 'fallback' variant, wanneer het aangeven of stoppen niet perfect was. De te nemen fallback is daarin nog steeds een volwaardige PC-opzet met hoge kans op slagen.

Als er door de tegenspeler met **twee runners** wordt gelopen (uit angst voor de shotter!) dan onstaat er ruimte aan de rechterkant en is dat ook te nemen optie: pass rechts en scoren. Ofwel met een shot, of met een flick.

Option select - animatie

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 tweede paal waar iemand staat voor deflectie (4). 3 mogelijk uitkomsten:

- de bal wordt perfect op tweede paal gegeven: de speler in reflectie 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 reflectie vangt hem op en probeert binnen te duwen of een 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



D-mon Hockey Club

eerste paal - tech

Organisatie

-

Aandachtspunten

-

Doordraaien

-

Differentiaties

-



D-mon Hockey Club

tweede paal - tech

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 tweede paal waar iemand staat voor reflectie (4).
3 mogelijk uitkomsten:

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



tweede paal - vid

zie technische uitleg



dual run counter - tech

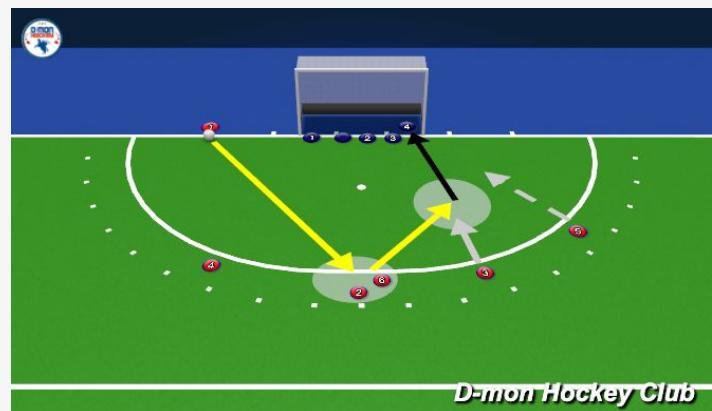
PC variant waar de aangever (1) aan de stopper (2) geeft. Die dan goed kijkt en vrije speler zoekt op rechts (3 of 5). Die speler neemt bal aan en doet een flick/scoop op doel richting de lijnstopper.

Indien correct uitgevoerd is deze erg moeilijk te stoppen voor de verdedigen omdat:

- de lijnstop in de weg staat van de keeper
- de lijnstop met de stick de hoge bal dient te stoppen
- deze bal volgens de regels is
- de kans groot is dat het eindigt in een strafbal wegens gebruik lichaam voor goal

De bedoeling is niet de lijnstop hard te raken, wel om de zwakke plek van de verdediging te spelen, wat de lijnstop is. Voor een keeper is een flick makkelijk te reden, voor een veldspeler niet.

Let op: er is meestal een verdediger in deze zone naast de uitloper. Om tijd te hebben voor een goede flick moet deze gepasseerd worden met een accurate pass, en dus dienen er twee spelers zich voor aan te bieden op die kant.



dual run counter - vid

zie tech scherm

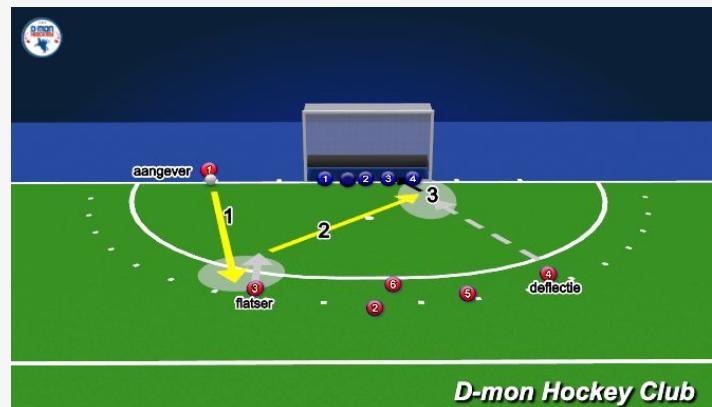


kort aangeven - tech

Aangever (1) geeft aan kort cirkel, de flatser (3) neemt bal buiten cirkel aan en gaat cirkel in. Die dan flatst richting eerste of tweede paal waar iemand staat voor deflectie (4).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 gaat richting eerste paal: 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



kort aangeven - vid

zie technische uitleg

