

HONDERD VORMEN VAN PARTIJTJE SPELEN

Door Kees Rodenburg

Samenspel is kenmerkend voor korfbal. Samenspel staat onder invloed van tegenspel. Korfbal kan alleen geleerd worden door minimaal een deel van de tijd te trainen met verdedigers. Partijtjes in allerlei vormen zijn hiervoor geschikt. Zonder erg diep in te gaan op de achterliggende doelstellingen zet ik een groot aantal vormen op een rij.

Ik rangschik de partijtjes in vier groepen.

1. partijtjes met evenveel aanvallers als verdedigers
2. partijtjes met meer aanvallers dan verdedigers
3. partijtjes als onder twee, maar met een vaste aangever en/of afvanger
4. partijtjes op meer dan twee korven

We beginnen met partijtjes met evenveel aanvallers als verdedigers. Dit zijn vormen die vooral geschikt zijn voor de iets gevorderden. Probeer altijd te bedenken watje wilt benadrukken in een partijtje en kies een passende vorm.

Vier tegen vier op één korf met als varianten:

1. na onderschepping drie keer overspelen
2. na onderschepping opbrengen naar trainer
3. na onderschepping naar pilon op zeven meter achter de korf en van daar af opbrengen naar de trainer
4. bal niet langer vast houden dan drie seconden
5. in opbouw moet de bal, voordat er geschoten wordt, eerst in het achterveld komen
6. aangeefpositie mag alleen binnen twee meter van de korf plaatsvinden
7. er mag maar één speler onder de korf spelen, die zowel afvangt als aangeeft
8. er moet altijd eerst een afvangpositie worden ingenomen
9. de verdedigers mogen niet afvangen
10. bal op de grond betekent balbezit voor de verdediging
11. er mogen alleen bepaalde spelers in de punt spelen
12. één speler moet uitgeschakeld worden
13. geen aangeefposities onder de korf, vangen uit de ruimte
14. elke aanvaller mag maar in een bepaalde ruimte komen

Dit is nog enorm uit te breiden.

Vier tegen vier kan ook op twee korven gespeeld worden. Dat heet monokorfbal.

15. verschillende waardes toekennen aan verschillende schotvormen
16. beide ploegen hebben één korf waarop ze aanvallen
17. idem 1, na onderschepping naar trainer spelen die dieptedoorloopbal probeert aan te geven
18. beide ploegen mogen op alle twee de korven schieten, na onderschepping drie keer overspelen
19. na een doelpunt blijven de aanvallers in balbezit, maar wijzigt de speelrichting
20. de korven staan slechts acht meter (of minder bij de pupillen) uit elkaar, na een onderschepping mag je meteen op de andere korf schieten,

Drie tegen drie op één korf. Eigenlijk kunnen alle oefeningen van vier tegen vier ook als drie tegen drie (plus 15), maar ik geef enkele andere vormen:

21. als een speler tot schot komt gaat degene die niet de pass geeft naar de afvangpositie
22. twee spelers verzorgen het aangeven en afvangen, de derde speelt in de punt
23. één speler verzorgt het aangeven en afvangen, de andere twee spelen in de punt
24. als 22, maar verdediger speler onder de korf mag niet afvangen, bij een doelpunt gaat een ander koppel onder de korf spelen

Drie tegen drie op twee korven. Dezelfde vormen als bij vier tegen vier zijn mogelijk (plus vijf).

Twee tegen twee op één korf. Opnieuw zijn veel eerder genoemde vormen mogelijk. Het leukst is te spelen met verdedigers die niet mogen afvangen. Om noodschoten te voorkomen kun je de regel invoeren dat een schot dat de korf niet raakt balverlies betekent. 1, 4, 7, 9, 10 zijn mogelijk (plus vijf).

Twee tegen twee op twee korven. Dezelfde vormen als bij vier tegen vier zijn mogelijk (plus vijf). Partijtjes met ongelijke

aantallen aanvallers en verdedigers.

Ik beperk me tot vormen met overtal voor de aanval. Zelf meespelen is vooral tot de C erg belangrijk.

25. twee tegen één op vaste korf, bij onderschepping bal op grond leggen, verzin zelf telregels
26. idem drie tegen één
27. idem drie tegen twee (vijf ronden: abc, dea, bed, eab en cde, dan is iedereen drie keer aanval en twee keer verdediging)
28. idem vier tegen twee
29. idem vier tegen drie

Wanneer de verdedigers alleen maar op afvang gaan spelen helpt de regel dat er alleen maar passes mogen worden onderschept. Je zult merken dat de partijtjes er anders uit gaan zien (plus vijf!).

Al deze tien vormen kunnen ook op een andere wijze worden gespeeld (plus tien!): De aanvallers starten bij de middellijn en moeten naar de korf toe combineren. Bij onderschepping, of doelpunt moeten zij eerst terug naar de middellijn. Bij de jongste mogen ze met de bal terug lopen. Ga al snel over op ook combinerend terug naar de middellijn.

Trainen met een selectieteam met maar zeven spelers is moeilijk. Ik werk een voorbeeld uit van vier tegen drie op een halve zaal. De vier aanvallers starten binnen de middencirkel, de drie verdedigers mogen daar niet komen. Na een doelpunt of onderschepping moeten ze terug combineren tot dat er een speler in de cirkel wordt aangespeeld. Je kunt dan kiezen voor de regel dat alle vier de aanvallers eerst binnen de cirkel moeten zijn geweest (accent op opbouw en conditie), of dat er zodra er een speler de bal in de cirkel heeft, weer mag worden aangevallen (accent op lange pass, snelle functiewisseling). Je telt alleen de doelpunten, onderscheppen is een middel voor de verdedigers om tijd te winnen. De individuele speler onthoudt telkens het totaal aantal doelpunten dat het viertal waar hij deel van uit maakte scoorde. Als trainer doe je er verstandig aan dit te noteren. Je speelt zeven ronden: abcd, efga, bede, fgab, cdef, gabc en defg. Iedereen is vier keer aanvaller en drie keer verdediger.

Vooral bij de D, E en F kun je goed met overtal spelen door zelf altijd bij de aanval mee te doen.

30. twee tegen twee op één korf, maar trainer is altijd derde aanvaller. Na onderschepping drie keer overspelen voordat je mag schieten
31. idem drie tegen drie
32. twee tegen twee als monokorfbal met mee aanvallende trainer
33. idem drie tegen drie
34. als 32, maar je mag op beide korven scoren
35. als 33, maar je mag op beide korven scoren
36. vier tegen twee als monokorfbal, er zijn vier vaste koppels, twee koppels vormen een aanvallend viertal, zij spelen tegen twee verdedigers, als ze scoren gaan ze door als aanval, maar op de andere korf, waar een verdedigingsduo wacht, als ze niet scoren blijft een duo achter als verdedigers, het andere duo gaat samen met het voormalige verdedigersduo aanvallen op de andere korf
37. lopend partijtje voor drie drietallen, de trainer speelt telkens mee bij de aanval, zodat er vier tegen drie wordt gespeeld

Partijtjes met een vaste aangever:

Het 1-1 duel wordt vaak te geïsoleerd getraind. Ik vind het zogenaamde dubbele 1-1 duel een veel betere vorm. Twee aanvallers met elk een verdediger en een aangever (of twee) spelen samen. Een aantal voorbeelden:

38. dubbel 1-1 duel vrijuit, om de minuut wisselen, vijf rondjes zodat iedereen twee keer aanvalt, twee keer verdedigt en één keer aangeeft
39. idem, verdedigers nemen expres grote risico's met inspringen, zodat er overnamesituaties ontstaan
40. idem, verdedigers nemen risico's met zakken, zodat breedleg- en meeloopsituaties ontstaan
41. idem aanvallers mogen niet doorbreken met bal op de aangeef onder de korf
42. idem, speler onder de korf mag alleen maar afvangen
43. met twee aangevers en één verdediger van die twee aangevers, deze verdediger mag niet afvangen, voor de korf is weer een dubbel 1-1 duel, deze vorm kun je goed gebruiken als je er een keer zeven hebt

Één aanvaller met verdediger is in het voorvak, de ander is in het achtervak, de twee aangevers staan elk zeven meter van de zijkant van de korf. Een aantal voorbeelden:

44. alleen doorloopbal uit de ruimte, die telt voor drie, elke pass tussen de twee aanvallers telt voor twee, elke pass met de aangevers telt voor één, een onderschepping betekent één punt eraf, bijvoorbeeld drie rondjes van 45 seconden
45. zonder passes tellen, mag ook afstandschieten, aangever die gaat vangen pasts altijd bal naar andere aangever

46. vrijuit, aangevers mogen bewegen, maar blijven op minimaal zes meter van de korf
47. drie aanvallers, drie verdedigers, één aangever onder de korf, de verdedigers spelen puur 1-1 en mogen niet vangen, zeven keer een minuut
48. idem maar twee aangevers en twee ballen, acht keer een minuut

Als inleiding is het leuk en leerzaam partijtjes te spelen met meer dan twee korven.

49. iedere partij, verdedigt twee korven die zes à tien meter uit elkaar staan, de afstand tussen de korven van beide partijen is twaalf à vijftien meter
50. idem, maar je mag pas schieten als alle aanvallers over de middellijn zijn (tegengaan van 'balletje afwachten')
51. idem, maar aanvallers moeten na elke aanval iemand achter laten onder de korven, er ontstaat overtal en nadruk op lange pass en, aansluiten
52. de korven staan in een ruit, één partij verdedigt de korf in de punt van de ruit plus twee korven op de zijkanten (elke partij heeft drie korven om op aan te vallen en drie om te verdedigen), doelpunten op een puntkorf tellen voor twee, doelpunten op de korven op de zijkanten tellen voor één
53. de korven staan in een vierkant, er zijn vier partijen, die elk hun korf verdedigen en op drie anderen mogen aanvallen, er zijn twee ballen!
54. drie korven staan in een driehoek, er zijn twee partijen die op alle drie de korven mogen schieten, na een onderschepping eerst drie keer overspelen (vooral voor de F)
55. 55. de korven staan in een vierkant met zijdes van zeven meter, verder als 49, je krijgt weinig samenspel, maar veel schoten en afvangduels

Als je alle varianten meegeteld hebt zul je merken dat de honderd vol gemaakt is. Voor elke trainer zullen er meerdere vormen geschikt zijn. Gebruik ze! Er moeten meer partijtjes op trainen gespeeld worden.