

Grundläggande taktiska dispositioner inom UV-rugby

Henrik Stewenius

6 april 2000

Denna skrift är menad som ett diskussionsunderlag om hur vi bör spela och även en viss sammanställning av hur vissa andra lag spelar. texten är skriven för att alla klubbens spelare som har inhämtat grundläggande spelfärdigheter skall kunna förstå innehållet, därför kan den precis som annan allmänt hållen text verka allt för långgrandig.

1 Grundläggande spel

Som grundläggande taktisk disposition antas laget spela med följande spelare i vattnet:

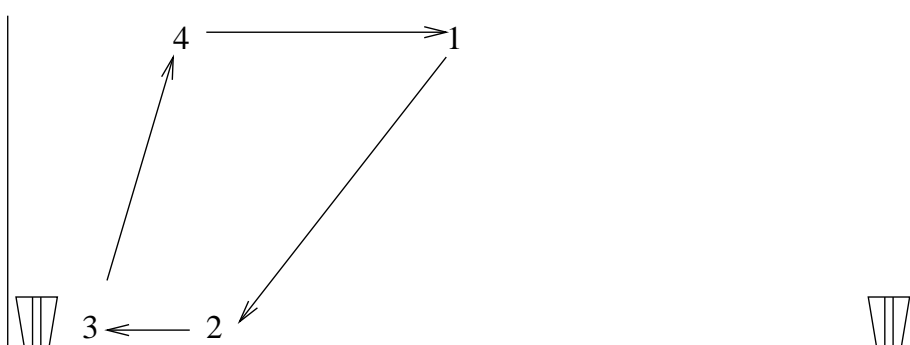
- 2 målvaktsavlösare.
- 2 backar
- 2 anfallare

Alla spelare har en personlig avbytare förutom målvaktsavlösare som delar på en avlösare, detta leder till att slutsumman blir 11 vilket är vad reglerna föreskriver.

1.1 I försvar

En bra regel är att om man inte släpper in några mål så kan man inte förlora. Ett grundläggande försvarsspel är

- Målvakterna turas om att ligga "lock" på korgen, avbytena skall ske på korgen och på ett sådant sätt att korgen inte kan stjälas av en spelare i det anfallande laget.
- Även backarna byter av på botten och deras position är framför korgen där de kan utnyttja stödet från korgen för att hålla anfallande spelare borta. Deras huvuduppgift är att skydda målvakten från anfall från sidan, och får således inte "råka" följa med en anfallande spelare upp en bit innan dess att bollen är under kontroll eller att den andra backen dyker.
- Anfallarna har en betydligt friare roll som består dels i att skydda och tränga undan anfallande spelare samt att ta bollen från dessa. Vi kommer till mera komplicerat anfallsspel senare i texten. En bra grundmodell är



Figur 1: En enkel förklaring av rullningen

om anfallarna hela tiden ser till att de kan ha en nere vid vilket tillfälle som helst, de får dock ligga och invänta detta tillfälle i ytan.

1.2 I anfall

Här gäller det att samtidigt driva tre idéer.

- Att se till att behålla bollen.
- Att se till att även om motståndarlaget får tag på bollen så är detta inte en katastrof.
- Att göra mål.

En grundide som syftar till att underlätta båda dessa mål är den så kallade rullningen. Den går till som så att efter avslutat dyk så simmar spelaren tillbaka ett antal banor så att nästa dyk inte är ett dyk rakt ned på korgen utan ett dyk med möjlighet att komma in utmed botten. Skälen till detta är.

För att förklara figuren så kan vi skriva

1. I start läget ligger spelaren i ytan relativt långt bak på planen. Om det är en anfallare är detta ett par banor ur om det är en målvakt eller back är det ungefär vid mittplan.
2. Neddyket till botten sker så att spelaren når botten innan han/hon kommer fram till spelet. Observera att man inte skall simma en meter framåt i ytan innan neddyk utan detta sker därifrån spelaren ligger.
3. Spelaren deltar i spelet så länge som han/hon finner lämpligt.
4. Går sedan upp och simmar direkt till ursprungsläget.

Fördelarna med denna manöver är:

- Då de spelare som inte är vid motståndarkorgen ligger en bit bakåt så ökar möjligheterna att inte bli överspelade vid en kontrung. Detta gäller även anfallare!

- Genom att man kommer utmed botten in mot korgen ökar överblicken över situationen och alla vet att passningsbara spelare kommer bakifrån utmed botten. (Dan som försökt att göra sina anfallsdyk rakt uppifrån vet att man har svårt att komma in i situationer på ett bra sätt.)
- Om motståndarna tar bollen så kommer det spelare utmed botten som tar dem direkt.

Det ett lag som ligger i anfall bör tänka på är.

- Det kan vara väldigt jobbigt att ta tillbaka en förlorad boll, således är det, precis som alltid annars, att vara försiktig med bollen och vårda den. Det innebär att man
 - Slår kontrollerade passningar, dessa skall således vara ganska så korta och till omarkerade spelare som kan ta emot passningen.
 - Tänker innan man anfaller, att anfalla ensam mot fyra försvarande spelare är förvisso heroiskt men kanske inte alltid ett bra sätt om man vill behålla bollen.
 - När ett anfall inne vid korgen har tappat fart och man känner att man börjar fastna bör man vända utåt och ta med sig bollen ut igen.

För de enskilda spelartyperna gäller följande i anfall:

Målvaktsavlösare skall se till att den ena *alltid* är i ett sådant läge att han är säker på att kunna vara före varje kontring hem till egen korg.

Backar skall även de se till att de kan vara före varje kontring hem till eget mål, här kan dock en viss offensiv överlappning tillåtas.

1.3 Slutsatser

Ett lag som spelar så som har beskrivits med god disciplin har kommit ett stort steg på vägen och skall inte behöva släppa in mål på "solopresentationer" från motståndarlagets spelare. Då här inte har skissat något avancerat anfallsspel kan laget dock få stora bekymmer att göra mål mot ett motsvarande försvar.

2 Vidareutvecklade försvarsdoktriner

Försvarsspelet kan utvecklas enligt ett par olika skilda linjer, att motivera dem kan vara svårt utan att först beskriva olika anfallande stildrag. Vilken linje man bör välja beror på det egna spelarmaterialet samt vilken typ av motståndare man förväntar sig att möta.

2.1 Utökande av målvakters och backars uppdrag

Att för målvakter och backar att enbart byta på sina positioner på korg respektive botten lämnar beroende på dessa spelares kondition och mängden press in mot korgen en hel del ork över till annat. Denna ork skall utnyttjas till att efter bytet stöta ut mot bollförande spelare för att skapa förvirring och möjligheter för anfallare att erövra bollen. Det är dock viktigt i detta spel att poängtera att det viktigaste fortfarande är att försvaret runt och på korgen är säkert.

2.2 Anfallarnas försvarsspel

Här finns ett antal olika varianter, vi skall gå igenom några.

Olika sidor. Detta innebär att man bestämmer att anfallarna har huvudansvaret för var sin sida och i princip inte skall tillåta att någon ostört får anfalla korgen från denna sida. Givetvis skall man även hjälpa den andra anfallaren om han behöver hjälp på sin sida. Fördelen med denna stil är att man kan ha försvarande anfallare på båda sidor om korgen samtidigt och väl försvara sig mot vissa spelstilar som bygger på enstaka massiva angrepp. Nackdelarna ligger i att det kräver väldigt mycket av anfallarna i fråga om att kunna ta korta ytintervall i händelse av långvarig press. Dessutom öppnar strategin inte för effektivt återtagande av boll från lag som ligger och bollar en bit ut. En annan mycket markerad nackdel är risken att båda anfallarna är i ytan samtidigt som ett angrepp kommer mot korgen.

Alternerande . Genom växelvis defensivt ansvar kan man skapa en situation där en anfallare hela tiden kan stoppa angrepp mot korgen och om han inte behöver dyka kan den andre följa med mål/backars stötar ut mot bollförande för att på så sätt återerövra bollen.

Problemet med anfallares spel är att man inte kan ge regler för när och var de skall vara utan det är främst en fråga om omdöme och givetvis offervilja. Många lag håller sina anfallare mycket nära den egna korgen för att på så sätt skapa ett starkt försvar. Denna stil är tråkig men kan vara effektiv mot ett anfallsvilligt lag som är berett att gå in och riskera bollen mot ett kompakt försvar, stilen har dock tendenser att leda till 0 – 0 och att det är ett tråkigt spel.

3 Vidareutvecklat anfallsspel

Här kommer enbart att beskrivas det taktiska beteendet, finesser såsom hur man tar plats inne vid korg med mera kommer i annat stycke.

3.1 Hela klubben anfaller

Detta är en relativt anfallsglad stil som inriktar sig aktivt på att skapa många chanser. Dess huvudtanke är den att skapa en situation där det anfallande laget har många spelare nära korgen samtidigt innan vid korgen med bollen, tanken är den att om det anfallande laget är tillräckligt många blir utrymmer för det försvarande laget mycket klent. Ett lag som följer denna stil mycket hårt är Linköping (LSDK). Huvudregeln i stilen är:

- Om någon i laget anfaller korgen så skall alla som kan (ej bak liggande mål/back) följa med bollen in till korgen.
- Bollen skall hållas under korgringens nivå till dess att den hastigt går över kanten och i korgen.
- När bollen är innan vid korgen ligger backen en liten bit bakom korgen, och tre spelare ligger vid höger respektive vänster kakel samt en spelare mitt för korgen.

- Om anfallet går i stå skall bollen ut och passas till backen som ligger strax bakom, han kan då göra två saker.
 1. Skicka in bollen igen. Detta innebär "anfallet försätter" och då stannar alla kvar nere. Detta är ett alternativ som backen tar om han anser att det är möjligt.
 2. Simma från korgen. Detta innebär "anfallet avbrytes" och ger de anfallande spelarna en möjlighet att gå upp och hämta luft.
- Om backen simmar ut säkert bakåt så börjar man förbereda en ny stöt, under det att detta sker kan anfallare gå in mot korgen och söka goda positioner inför nästa anfall.

3.2 Norskt

Detta är en i grunden ganska defensiv stil som syftar till att lura ut det försvarande laget från korgen och då själv anfalla. Spelet går till som så att bollen spelas mellan anfallarna som ligger upp vid ytan strax under de försvarandes utvisningsbänk. Tanken är att efter en liten stund så drabbas de försvarande lagets anfallare av ett ryck och simmar för att ta bollen. Bollen spelas då nedåt och då hela laget är utvilat har man mycket folk man kan bruka i ett anfall mot korgen. Om man ser att det är för mycket folk i försvaret börjar bollande igen. En mycket frustrerande stil att möta.

3.3 Danskt

Spelet likar till del handboll i det att bollen rör sig fram och tillbaka utmed "4 meters linjen" där man inväntar det rätta tillfället att anfalla. Kan vara elegant att titta på. Telje PB gjorde på i sin semifinal i slutspelet 1999 ett bra försök att knäcka Linköpings segersvit med denna metod, det slutade 2-1 i matcher till Linköping.

3.4 Passivt nere i hörnet

En passiv stil som motiveras med orden "om de inte har bollen kan de inte göra mål.". Detta är egentligen inte en anfallsstil utan snarare en försvarsstil där man anfaller om det andra laget gör ett misstag men inte annars.

Stilen kan i stort sammanfattas att man ligger och passar runt bollen vid kaklet på domarlångsidan någon eller några meter in på motståndarnas planhalva. Avståndet från motståndarkanten bör väljas så att:

- De måste ha back och målvakt på korgen i rädsla för anfall, om dessa spelare blir fria för jag så kan denna forechecking bli mycket intensiv och resultera i en snabb bollförlust.
- Inte för nära då detta innebär att motståndarlaget får in en i sitt "när-försvar" och där kan låta backar och målvakter stöta ut från egen korg åtföljda av anfallare.

När man spelar på detta sätt bör man tänka på att det inte är ett sätt att vila utan man måste dyka lika ofta som vid vanliga anfall så att bollförande inte blir ensam med motståndarjakten, det bör alltid vara minst två nere och oftast fler.

4 Positioner att ta inne vid motståndaren korg

Här kan man skilja på positioner som främst syftar till att själv få ett läge varifrån det går att göra mål och de positioner som syftar till att hindra försvarande spelare från att agera.

4.1 Obstruktion

I många andra bollspel finns det regler som förbjuder obstruktion, dvs att avsiktligt vara i vägen för en annan spelare när båda saknar bollen. I UV-rugby är det enda förbudet mot att angripa annan icke bollförande spelare. Följande är klara favoriter:

Motståndarkorgen är den lättaste platsen att skapa oreda från. Det innebär att en anfallande spelare lägger sig som målvakt på det försvarande lagets korg. Det man bör observera är att målet bör göras av den som kommer med bollen som tar bort sin egen inte allt för motspänstige lagkamrat från målet. Att passa till spelaren som ligger på korgen leder ofta till goda möjligheter för försvarande målvakt att dels bryta passningen, dels att ta bollen innan spelaren hunnit rotera runt och lägga bollen korgen.

Obstruktion av back görs lämpligtvis som så att två spelare kommer in på samma sida av backen så får den som ligger längst från backen bollen och den andra inriktar sig på att ligga i vägen.

Allmänt god närvaro nära korgen förhindrar alltid försvarande spelare från att kunna agera fritt och de måste vara på hjälpänn för att inte förlora sina positioner.

4.2 "Skottlägen"

Här kommer vi på något som i hög grad styrs av personliga preferenser, vissa spelare föredrar lägen från vilka de kan lyfta, andra från lägen varifrån de kan stänga.

- Liggande nära både vägg och botten på höger eller vänster kan med huvudet inåt korgen. Detta är mitt personliga favoritläge då det bäddar för såväl stängning som lyft. Observera att om man vill kunna stänga måste ligga och vänta väldigt lågt utmed kaklet. Nackdelen med denna position är att ansiktet hamnar så ens synfält består mestadels av målvakt, kor och botten, man har helt enkelt lite svårt om passningen kommer lite uppifrån (vilket de helst aldrig skall göra).
- Utmed höger eller vänster vägg fast med huvudet uppvänt. Nackdelen med denna variant är att enbart lyft blir tillgängliga och att vid huvudsidan så kommer målvakten åt en för lätt, dessutom är det svårt att komma ned lågt igen om man vill stänga eller glida in som "märla". Fördelen är uppenbart att bollen blir mera lättfångad om den kommer högt. Vissa spelare kan ha lättare i detta lyftläge än i det tidigare.
- "Märla". Detta innebär att spelaren ligger på botten med magen mot korgen dessutom ligger både armbågar och knän nära korgen i vänteläget. För att ta bort målvakten ur detta läge utnyttja det övre knäet samt den undre handen alternativt den övre armbågen. Under hela fasen är det viktigt

att ta stöd från botten. Detta är ansett att vara en mycket farlig situation för det försvarande laget att någon spelare ligger på detta sätt.

Ett alternativt sätt att lyfta på i detta läge är att lägga upp armen runt magen på målvakten och rotera/slita bort vederbörande från korgen. Denna metod rekommenderas tunga spelare som inte kommer rätt med knä/armbåge.

5 Forechecking på mittplan

När motståndarna har erövrat bollen skall givetvis alla spelare satsa på ett snabbt återtagande. Om detta snabba återtagande misslyckas finns det ett par olika varianter.

Stenhårt. Detta spel lämpar sig för spelare som anser sig vara outtröttliga! "Taktiken" kan enkelt beskrivas med orden: "Jakt var som helst när som helst!" Fördelarna är att man kan trötta ut motståndarlaget genom att aldrig ge dem en lugn stund, den uppenbara nackdelen är att det är en mycket trötande lösning. För att det här skall fungera gäller det att *hela* laget ställer upp och hjälper till med jakten. En mycket rolig spelstil.

Målvaktsavlösaren jagar hem. Den ena målvaktsavlösaren jagar så hårt han kan på vägen hem men avsikt att fördröja det anfallande lagets spel, därefter byter han. Vitsen med denna taktik är att försvaret hinner komma på plats bakåt samtidigt som man inte bränner sina anfallare för hårt. Detta innebär att anfallsspelarna dyker först så att de slår de anfallande spelarna i ryggen inne vid egen korg och förhoppningsvis tar bollen från dem i detta läge.

Inget mittplansspel. Genom att inte jaga på mittplan sparas en hel del ork som kan användas i försvaret av den egna korgen. Nackdelen med spelet är att man helt försummar möjligheten att återta bollen samt att man måste vara väldigt snabb hem med laget för att förhindra att motståndarna får ett bra initialt anfall.

Det viktigaste med alla dessa strategier är att lagets samtliga spelare är överens om vad som gäller så att man inte hamnar i en situation där några spelare jagar aggressivt medan de andra simmar lugnt hem för att förbereda för försvar vid korgen. I detta fall är det lätt att ta sig förbi de som jagar och den jagande spelaren har svårt att hinna med hem för att försvara egen korg.

6 Kommentarer om inställning

I vissa lägen är det oerhört viktigt att en spelare satsar det där lilla extra. Ett antal klassiska dylika situationer är följande.

- Om det egna laget erövrar bollen i försvar *måste* alla som kan hjälpa till att föra bollen upp i anfall. Om den bollförande spelaren lämnas ensam i denna stund är risken stor att han förlorar bollen och därmed går allt det arbete som lagts ned på att återta bollen om intet.
- Om en spelare som är fri att dyka (dvs inte bunden av defensivt ansvar) ser att någon annan spelare går in hårt på korgen så måste han följa med.

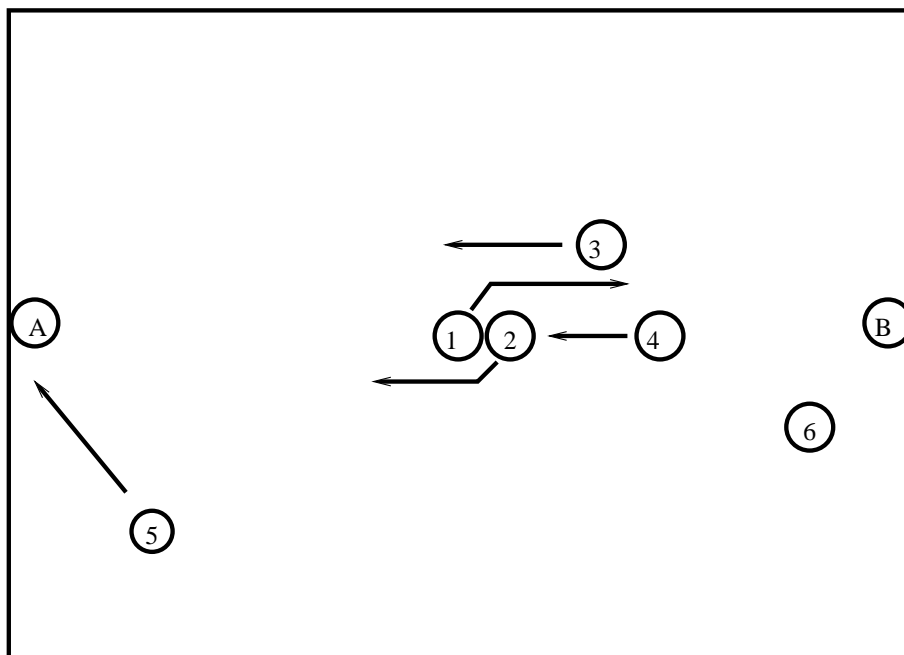
- I kontring bör så många spelare som möjligt hänga på uppåt.
- Om motståndarlaget kontrar och de ser ut att ha relativt fri väg så är den närmaste vägen hem från motståndarkorgen utmed botten! Detta är ett hårt offer att göra men man kan byta direkt efter det att man hjälpt till en liten stund i eget försvar och resten av laget har hunnit hem.
- Att simma hem först i ytan och rakt ned är mycket längre än att dyka snett ned från den plats där man för tillfället befinner sig.

Som synes handlar dessa kommentarer om att göra saker som kan kännas jobbiga, men det i slutändan handlar om är att ställa upp för det egna laget. Om alla spelarna ställer upp för laget så blir det inte så jobbigt medan att vara den ende spelaren som gör dessa uppoffringar är synnerligen ansträngande.

7 Närkamper om bollen

Här finns vissa grundläggande principer.

- Den som redan har bollen skall med snabbhet, passningar och användande av den andra armen och fötterna undvika att hamna i närkamp.
- Försök att rycka loss bollen. Att "segdra" bollen leder mestadels till att man tröttar ut sig något fruktansvärt.
- Maximalt två spelare från det egna laget bör vara inne i en klunga. De bör tänka på att arbeta så att den ena skapar en möjlighet för den andra spelaren att ta med sig bollen ut alternativt passa den nedåt.
- Ofta är en spelare låst på ett sådant sätt att han inte kan passa bollen men väl kan låta en medspelare ta den. Kom således in och sök ögonkontakt med den bollförande spelaren. Här gäller korta avstånd.
- En back eller annan spelare ligger lämpligtvis och väntar under klungan. Det är ofta lättast att passa nedåt så det är här bollen brukar trilla ut.
- Om en back eller en målvakt blir inblandad i en klunga på egen planhalva är det viktigt att han kan komma ur denna situation för att bemanna sin defensiva position, därför är det viktigt att anfallarna löser av honom i kampen. Till detta användes förslagsvis en lite större och tyngre anfallare. Vissa lag anser att enbart målvakter skall fritas på detta sätt.
- Då klungan sällan ligger på det lämpligaste av ställen kan det vara en god ide att de inblandade spelarna paddlar med fenorna så att klungan hamnar på ett bättre ställe, alternativt ligger still då motståndarna vill paddla iväg den.
- Om bollen inte skiftar ägare kommer domaren efter en kort stund att blåsa av spelet och döma domarboll. Det skall dock sägas att denna stund är lång om man håller i bollen.
- Vad som döms om man råkar knuffa klungan över sidlinjen varierar med hur domaren upplever bollinnehavet, ofta ger det domarboll.



Figur 2: En enkel friboll

8 Läggandet av fribollar

Antalet existerande uppställningar och varianter och uppställningar är klart överstigande antalet lag. Ett par saker är dock relativt genomgående.

- Den fribollsläggande spelaren (oftast en back) ligger med ansiktet hem mot egen korg, hållandes bollen under vattenytan. När han ser att han har sina spelare som han vill ha dem höjer han bollen till vattenytan, inväntar domarsignalen och slår en passning.
- De spelare som är avsedda att vara passningsbara kommer då oftast med fart och försöker att vara som närmast den fribollsläggande spelaren då signalen gärd.
- Ibland kan en spelare sättas in för att ta position inne vid korgen. se separat avsnitt om detta.

8.1 En grundvariant

1. Fribollsläggande är en back, som efter lagd friboll bli defensiv.
2. Mitt emot fribollsläggande befinner sig den offensive backen som är tänkt som den sista utvägen i fråga om passningsalternativ.
3. Den ene anfallaren

4. Och den andre anfallaren kommer med fart en liten bit under ytan för att få bollen.
5. Den ena målvakten försöker ta position inne vid motståndarkorgen. Om detta misslyckas kommer han som anfallarna passningsbar strax under ytan.
6. Den andre målvakten ligger bak.

När fribollen är lagd simmar backen som lagt den omedelbart tillbaka och intar defensiv position.

9 Försvar mot fribollar

Detta bygger relativt mycket på det som gått genom under försvarsspel. Det är vid defensiva fribollar mycket viktigt att målvakter i synnerhet och även backar tänker på att det är tillåtet att ta position inne vid korgen när som helst utom under pågående time-out. Detta leder till att om man inte ser upp så har motståndarlaget korgen när spelet startar igen.

En variant för anfallarnas spel är att den ena ligger defensivt om bollen och söker hindra anfallets framfart och sakta in det medan den andra anfallaren som startar offensivt om fribollen simmar i kapp bollen i hopp om att kunna bryta anfallet tidigt.

10 Utsim

Här spelar många lag med fasta varianter, både vid (snöpliga) utsim från egen kant och vid utsim mot mitten.

11 Utvisningar

Då risken att få egen spelare utvisad inte kan försummas så bör samtliga spelare veta vad som gäller vid utvisning.

1. Den utvisade spelaren går upp och sätter sig på utvisningsbänken. Det är nu viktigt att denna spelares avbytare *inte* hoppar i, för då kommer laget att ha 6 spelare i vattnet trots att en spelare är utvisad, detta kan leda till ytterligare en utvisning.
2. Om han inte sitter på utvisningsbänken skall den ena anfallaren, i många lag högeryttern upp på avbytarbänken. Nu skall den utvisade spelaren avbytare hoppa i vattnet medan "högerytterns" avbytare stannar på bänken.
3. Nu skall det finnas en spelare mindre i vattnet, dvs 5 om man var 6 innan utvisningen kom.
4. Då det nu (med en utvisning) bara finns en anfallare i vattnet så byter samtliga anfallare som inte är utvisade på denna position. Detta leder till att dessa spelare har väldigt mycket vila mellan bytena och kan ta fruktansvärt korta och intensiva byten som i stort består av ett eller två

väldigt långa och intensiva dyk. Tro mig, det går att trötta ut sig på ett dyk.

Under utvisningen väljer man lämpligtvis en av de mer passiva anfalls-mönstren om man skulle få bollen.

5. När 10 sekunder återstår av utvisningen höjer utvisningsdomaren armen och låter den utvisade spelaren gå mot egen avbytarzoon. När utvisningen tar slut så sänker utvisningsdomaren armen och en spelare får hoppa i vattnet.
6. När utvisningen är över går det i en anfallare så att ursprungs-konfigurationen återställs i vattnet.

11.1 Om motståndaren får en utvisad spelare

I detta läge är det viktigt att hålla koll på att det är den spelare som verkligen blev utvisad som går och sätter sig på utvisningsbänken och inte det utvisade lagets högerytter då dessa har starka tendenser att sitta av tidsstraff är mera kritiska spelare såsom backar och målvakter.

12 Reserver

Då ett lag enligt reglerna får bestå av 15 spelare trots att bara 11 är inbytt och man har rätt till två byten görs dessa enligt följande tankar.

- Att byta ut skadade eller helt slutkörda spelare är givetvis en självklarhet om man har byten kvar till detta.
- Byt aldrig ut en hel försvarsspelare. Oftast är det bästa att se till att den uppsättning som spelare fortsätter med detta och att de får arbetsro i detta.
- Om skadorna lämnar byten över kan det vara lämpligt att ta in en fräsch och pigg anfallare i halvtid eller några minuter in i andra halvlek. Detta för dels med sig att man får in en pigg spelare, dels att man kan säga till den utgående spelaren "du skall bara spela 1 halvlek/några minuter till/ och kan således satsa på att köra slut på dig inom denna tid. Detta leder till att även denna spelare kan höja tempot.

Denna policy för byten har dock nackdelen att man kanske inte ger reserver på back/mål så mycket vattentid som man skulle vilja för att dessa skall vara väl inspelade i laget när de behövs senare vid skada eller frånvaro. Detta leder givetvis till att man om man ser snarare till lagets utveckling än optimal prestanda i de senare delarna av matchen kan byta in dessa spelare.

13 Spelarbeskrivningar

Egentligen har spelarna redan beskrivits under de olika spelvarianterna och det är redundant att beskriva dem även här. Det kan dock ses som en lämplig sammanfattning.

13.1 Målvakter

Laget har tre stycken rullande målvakter med en på kanten och två i vattnet. I försvar är deras uppgift att ligga ovanpå korgen och ansvarar för att stoppa alla anfall uppifrån samt kortvariga anfall från sidan från spelare som har andra försvarare på sig. Att i försvar lämna korgen utan målvakt skall för dessa spelare vara en omöjlig tanke.

Från denna position på korgen så gör målvakterna stötar ut mot bollförande spelare med avsikt att störa det anfallande lagets spel.

Vid byte på korgen skall målvakten som redan ligger på korgen förvissa sig om att den avbytande spelaren verkligen tillhör det egna laget så att det inte är en motståndare som försöker bluffa sig till en korg. Det är den avbytande spelaren som då han ha bättre överblick när han kommer uppifrån som avgör om bytet skall ske. Denna bedömning görs utifrån läget runt korgen och om den andra målvakten verkligen lider av luftbrist. Om bytet kan ske skall det ske så tätt som möjligt med att den avbytande spelaren glider ned utmed väggen och löser av så att korgen hela tiden är täckt. Om byte inte kan ske bör den avbytande målvakten placera sina händer på målvaktens bröstkorg och förbereda sig för att pressa fast denna mot korgen medelst benpendling.

I anfall så ligger den ena målvakten bak medan den andre dyker framåt, växling

sker i de flesta lag på varje dyk så att de turas om att dyka offensivt.

Som en slutkommentar skall sägas att det även finns lag som kör med att en viss utpekad målvakt alltid ligger bak och den andra bara kommer och löser av kortare perioder och i övrigt agerar som en vanlig anfallare.

13.2 backar

I mentaliteten så liknar backarna målvakterna i att de ligger ganska så stationärt i försvar och inte förväntas att rusa efter bollen hela tiden. Vid försvar ligger hela tiden en back och tar stöd mot korgen för att på så sätt kunna mota ut en bollförande spelare som kommer in med bollen. Backens ansvar är primärt att se till att *inga* anfall mot målvakten kan ske från sidan. Om möjligt skall backen i samband med avbytena precis som målvakten stöta ut mot bollförande spelare.

I anfall skall backen ligga strax bakom spelet och vara passningsbar, om bollen passas ut till backen är det backen som avgör om den skall in i anfall igen eller om laget åter skall samla kraft. Precis som målvakter så angriper backarna en i taget.

13.3 Anfallare

An spelartyp som radikalt avviker från de två övriga i och med att denna i mycket större grad intresserar sig för att ta bollen från motståndarna i försvar. Detta får dock inte gå till överdrift och båda anfallarna får inte samtidigt bli lurade att jaga en boll ute på mittplan varefter de bli enkelt överspelade. Det gäller således att jaga med en viss eftertanke.

I anfall råder med restriktionen att spelaren mellan dyken bör rulla bakåt i alla fall två banor konstnärlig frihet i det att anfallaren inte är bunden till någon annan spelare. Om motståndarna får tag på bollen och kontrar så gäller det

dock att anfallarna satsar så mycket kraft och ork som är behövligt för att i alla fall en av dem skall komma hem till egen korg helst inte senare än att bollen kommer dit.

Även om många lag låter anfallare vara en nybörjarposition tills dess att man lärt spelaren grundläggande färdigheter och kommit på vad som är dess rätta position bör det observeras att vissa spelare inte går att använda som något annat än just anfallare, ofta för att deras jaktinstinkt är för stark för att de skall kunna ligga stilla i försvar.

Om du inte somnat ännu kan jag bara hoppas att på att ha skapat någon ny tanke, och om jag inte kunnat detta ser jag fram emot ditt motsvarande debattunderlag så att vi tillsammans kan utveckla spelet vidare. Alla synpunkter i form såväl som innehåll mottages tacksamt.