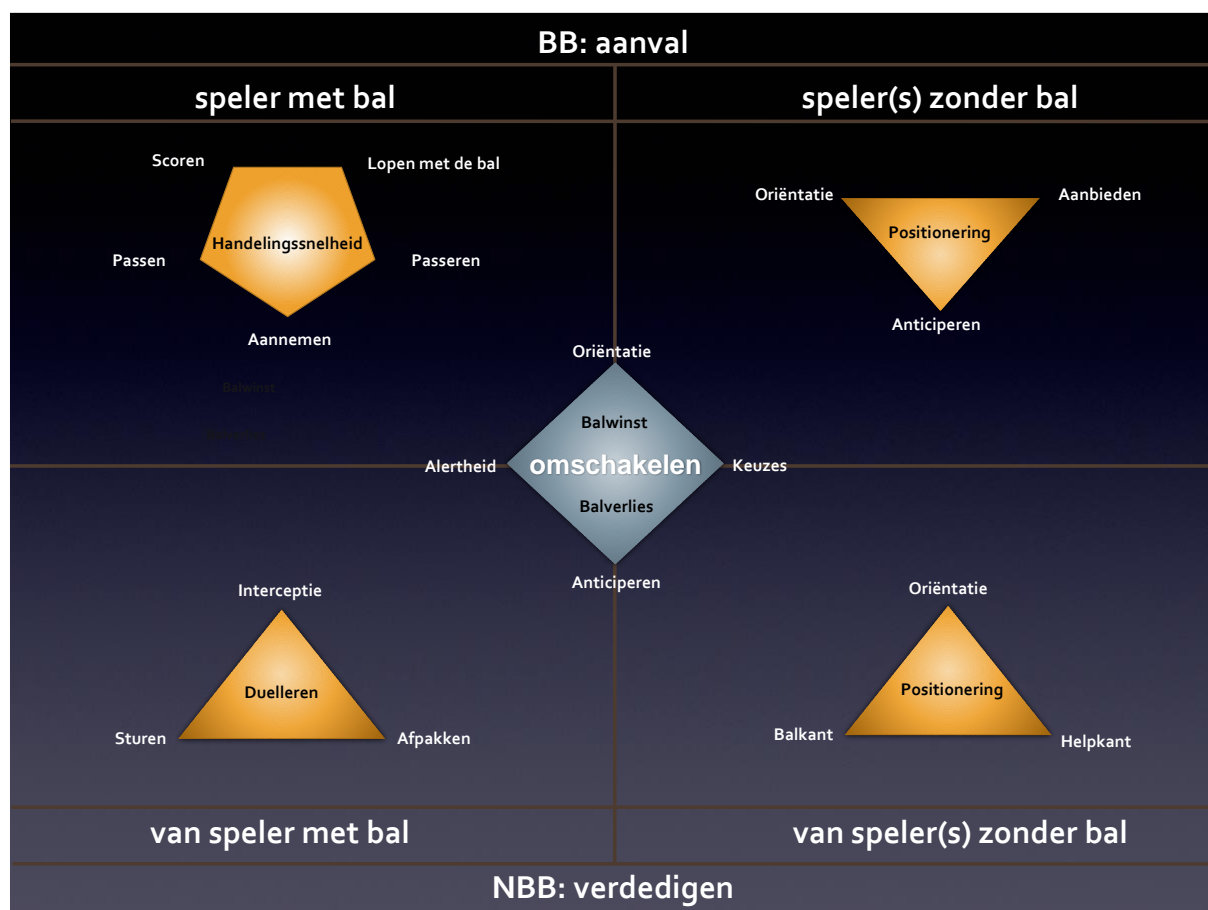


**Bijlage 1 van het artikel 'De (on)mogelijkheden van beoordelen en selecteren in de hockeysport' door Niels Papen (in samenwerking met Gerold Hoeben).**

**Inleiding**

Om de betrouwbaarheid van een beoordeling ten goede te laten komen, is het waardevol om cijfers te koppelen aan helder geformuleerde beoordelingscriteria. Een cijfer krijgt namelijk pas betekenis als je weet op welke vaardigheden het betrekking heeft. Bovendien wordt de betrouwbaarheid vergroot wanneer verschillende beoordelaars dezelfde criteria en maatstaven handhaven. Om criteria van het hockeyspel te formuleren, is er aan alle jeugdbondscoaches gevraagd waar zij naar kijken als zij spelers moeten beoordelen/selecteren. Op basis van de input die is ontvangen, hebben we het hockeyspel proberen te duiden in een model (zie afbeelding 1). Vervolgens zijn er criteria geformuleerd waarmee het hockeyspel beoordeeld kan worden. Een belangrijk punt om te benoemen is dat het model en de bijbehorende criteria een simplistische weergave van de werkelijkheid vormen. Het is onmogelijk om het hockeyspel volledig te concretiseren door de complexiteit die het met zich meebrengt. Het model en de criteria dienen vooral als richtlijn en hulpmiddel bij het beoordelen en selecteren van spelers.



Afbeelding 1: het hockeyspel in een model

**Toelichting model**

Het hockeyspel is allereerst te vereenvoudigen tot 1) balbezit (BB), 2) niet-balbezit (NBB) en 3) omschakelen. Deze elementen vormen de basis van het bovenstaande model. Daarnaast wordt er in balbezit onderscheid gemaakt tussen 1) de speler met bal en 2) de spelers zonder bal. Uiteindelijk heeft een team balbezit, waarbij enkel één speler de bal daadwerkelijk heeft. Een vergelijkbaar onderscheid is ook gemaakt wanneer er sprake is van niet-balbezit. Eén of twee spelers verdedigen vaak de persoon met de bal. De overige spelers positioneren zich op basis van wat het spel vraagt. Tot slot is er onderscheid gemaakt bij de omschakeling. Wanneer de bal wordt

veroverd is er sprake van balwinst. Indien de bal wordt verloren is er sprake van balverlies. Tijdens een hockeywedstrijd bevindt een speler zich te allen tijde in één van de onderscheiden elementen.

Op basis van het model is in deze bijlage geprobeerd om criteria te omschrijven per onderdeel (bijvoorbeeld het onderdeel aannemen). Vervolgens is er per criterium onderscheid gemaakt tussen het laagste en het hoogste niveau. Deze criteria en de daarbij behorende niveaus zijn in de volgende paragraaf geformuleerd. Het is daarbij aan te raden om gebruik te maken van een vierpuntsschaal die is ingedeeld met de cijfers 1, 3, 4 en 6. Indien een speler het hoogste niveau laat zien, scoort hij 6 punten. Laat een speler het laagste niveau zien, scoort hij 1 punt. Bij positieve twijfel 4 punten en bij negatieve twijfel 3 punten. Deze vorm beoordelen kan heel bruikbaar zijn in de praktijk en dwingt beoordelaars tevens om gericht te kijken naar het hockeyspel. Zorg daarbij dat er voor elke beoordeling een passende oefen- en/of spelvorm is en laat beoordelaars op maximaal twee criteria letten. Hierdoor blijft het beoordelen van spelers haalbaar in de praktijk.

### **Criteria en de verschillende niveaus**

## **Balbezit, speler aan de bal**

### **Aannemen 1/2**

Bij het aannemen van de bal is het essentieel om met zo min mogelijk handelingen de bal aan te nemen. Hierdoor kan de vervolgactie snel worden ingezet.

#### Laagste niveau

Speler heeft drie of meer handelingen nodig om de bal aan te nemen.

#### Hoogste niveau

Speler is in staat om in één handeling de bal aan te nemen.

### **Aannemen 2/2**

Het tweede essentiële aspect bij de aanname is dat de speler in staat is om de omgeving te scannen vóór het aannemen van de bal.

#### Laagste niveau

Speler kijkt niet óf heeft niet gekeken naar zijn omgeving bij het aannemen van de bal.

#### Hoogste niveau

Speler is in staat om te kijken naar zijn omgeving vóórdat hij de bal aanneemt.

### **Lopen met de bal**

Tijdens het lopen met de bal is het van belang dat een speler controle heeft over de bal en overzicht aan de bal. Met controle over de bal wordt bedoeld dat de speler de baas is over de bal en de bal doet wat de speler wil. Overzicht betekent dat de speler van de bal af kijkt.

#### Laagste niveau

Speler heeft tijdens het lopen met de bal geen controle over de bal en geen overzicht aan de bal.

#### Hoogste niveau

Speler heeft tijdens het lopen met de bal controle over de bal en overzicht aan de bal.

### **Passen**

Het is van belang dat een speler in staat is om een pass te spelen op de juiste snelheid naar de plek waar de medespeler de bal wil hebben. Hierbij heeft een speler grofweg met twee situaties te maken: 1) pass op de speler (stick to stick) en 2) bal in de ruimte (stick to space). De juiste snelheid is afhankelijk van de afstand die de pass moet overbruggen en de soort pass (stick to stick of stick to space) die wordt gegeven.

#### Laagste niveau

Speler is niet in staat om de bal met de juiste snelheid te passen én niet in staat om de bal te passen naar de plek waar de medespeler de bal wil hebben.

#### Hoogste niveau

Speler is in staat om de bal op de juiste snelheid te passen naar de plek waar de medespeler de bal wil hebben.

### **Passeren**

Het is van belang dat een speler in staat is om functioneel een tegenstander te passeren. Hiermee wordt bedoeld dat de speler een tegenstander kan passeren en vervolgens balbezit behoudt.

#### Laagste niveau

Speler is niet in staat om de tegenstander te passeren.

#### Hoogste niveau

Speler is in staat om de tegenstander te passeren en vervolgens balbezit te houden.

### **Scoren/cirkelgedrag**

Het is van belang dat een speler in staat is om in de cirkel rendement te halen. Onder rendement wordt het volgende verstaan: 1) een doelpoging (tussen de palen), 2) scoren, 3) een assist, 4) een strafcorner of 5) een strafbal.

#### Laagste niveau

Speler haalt geen rendement in de cirkel

#### Hoogste niveau

Speler is in staat om in de cirkel rendement te halen.

## **Balbezit, speler(s) zonder bal**

### **Aanbieden**

Het is van belang dat spelers voortdurend aanspeelbaar zijn wanneer hun team in balbezit is. Hierin spelen o.a. timing, anticiperen en het herkennen en benutten van de ruimte een belangrijke rol. Dit alles in relatie tot de tegenstanders, jouw teamgenoten en het doel. Daarbij dient er rekening gehouden te worden met het verdedigende spel van de tegenstander. Indien de tegenstander mandekking speelt, dan is het over het algemeen van belang om veel dynamiek te ontwikkelen om zo los te komen van de verdediger. Speelt de tegenstander zonedekking dan heeft dynamiek over het algemeen weinig zin omdat de tegenstander blijft staan in de zone. De positionering binnen de zonedekking van de tegenstander is dan veel belangrijker.

#### Laagste niveau

Speler is nooit aanspeelbaar.

Hoogste niveau

Speler is voortdurend aanspeelbaar.

## Omschakelen

### Balwinst

Bij balwinst is het van belang om balbezit te houden en beter weg te komen dan waar je vandaan komt. Het beste scenario bij balwinst is om direct een aanvallende actie in te zetten.

Laagste niveau

Speler raakt de bal meteen weer kwijt nadat de bal veroverd is.

Hoogste niveau

Speler is in staat om balbezit te houden en een aanvallende actie in te zetten bij balwinst.

### Balverlies

Bij balverlies is het van belang om onmiddellijk de tackleback te lopen om de bal zo snel mogelijk weer terug te krijgen.

Laagste niveau

Speler reageert bij balverlies te laat of niet.

Hoogste niveau

Speler reageert bij balverlies onmiddellijk.

## Niet balbezit, verdedigen van speler met bal

### Afpakken

Het is van belang dat een speler in staat is om op een effectieve manier de bal af te pakken van zijn directe tegenstander en balbezit te creëren.

Laagste niveau

Speler verliest een duel.

Hoogste niveau

Speler wint een duel en creëert balbezit.

### Interceptie

Bij een interceptie is het van belang om te anticiperen op de pass die op jouw directe tegenstander wordt gespeeld. Daarbij is het uiteindelijke doel om deze pass te onderscheppen en balbezit te creëren.

Laagste niveau

Speler is niet in staat om de pass van de tegenstander te onderscheppen of te verstoren.

Hoogste niveau

Speler is in staat om een pass van de tegenstander te onderscheppen.

### **Benaderen en sturen**

Het is van belang dat een speler in staat is om zijn tegenstander op de juiste afstand onder de juiste hoek te benaderen. Met de juiste hoek wordt bedoeld het verdedigen van de bal-doellijn waarbij de binnenkant wordt dichtgehouden. De afstand is afhankelijk of er sprake is van bal-druk of ruimte-druk. Er is sprake van bal-druk indien je de stick in het duel kan brengen. Bij ruimte-druk kun je door jouw positionering de tegenstander een bepaalde ruimte ontzeggen c.q. een kant op dwingen.

#### Laagste niveau

Speler is niet in staat om op de juiste afstand onder de juiste hoek de tegenstander te benaderen.

#### Hoogste niveau

Speler is in staat om op de juiste afstand onder de juiste hoek de tegenstander te benaderen.

### **Niet-balbezit, verdedigen van speler(s) zonder bal**

#### **Positionering**

Bij het verdedigen van de speler zonder bal gebruik je het platte driehoek principe om je goed te positioneren. Dit betekent dat je als speler een denkbeeldige driehoek maakt tussen 1) jouw directe tegenstander zonder bal, 2) de tegenstander met bal en daarbij 3) dicht bij de bal-doellijn staat dan jouw directe tegenstander.

#### Laagste niveau

Speler is niet in staat om zich te positioneren volgens het platte driehoek principe en staat verder van de bal-doellijn af dan zijn directe tegenstander.

#### Hoogste niveau

Speler is in staat om zich te positioneren volgens het platte driehoek principe en staat dicht bij de bal-doellijn dan zijn directe tegenstander.