

## A cut

A cut célja, hogy a korongot minél jobb pozícióban, minél nagyobb valószínűséggel megkaphassad. Tehát minél jobb helyen (ez általában a zónától való távolsággal mérhető) és minél biztosabban kapod a korongot, annál jobb volt a cut.

Most a dobótól a támadás irányába eső, és nyílt oldali cutokra fogunk koncentrálni, de sok dolog általánosságban igaz a többi (dump, swing, brake oldali) cutokra is.

3féle cut van (legalábbis én most 3 csoportra osztom őket. Az elnevezéseket most találtam ki.):

### 1, egyenes cut

Egyszerűen egyenesen futsz. Vagy a dobo fele a nyílt oldalra, vagy a zóna fele.

Fontos, hogy tiszta erőből, rögtön az elejétől sprintelj.

### 2, csel cut

Csel az egyik irányba, majd futsz a másik irányba. A név onnan jön, hogy úgy csinálod a futást az egyik irányba, hogy előre tudod, hogy meg fogsz fordulni. Tehát csak azért indulsz el az egyik irányba, hogy a védőt becsapd, és szoba sem jön, hogy kapni fogod a korongot abban az irányban.

A csel 1-2, max. 3 lépés legyen, de gyakori, és jól működő, ha el sem lépsz a labáiddal, csak a felsőtestteddel és akár a csípőddel is hirtelen az egyik irányba fordulsz, majd rögtön futsz a másik irányba. Ez a kis csel elég lehet arra, hogy a védő tegyen egy lépést, kimozduljon az egyensúlyából, amivel méteres előny nyerhető.

### 3, Többopciós cut

Egyértelműen a leggyakrabban használandó cut.

Elindulsz az egyik irányba (általában hosszúra). Fontos, hogy nem csak imitalod, hogy hosszúra mész, hanem tenyleg váród is a korongot, ha van elég előnyöd. Ha nincs elég előnyöd, azaz a védő szorosan fog, akkor hirtelen megfordulsz, és futsz a másik irányba. Ha a védő eddig szorosan követett, akkor most már kell, hogy legyen előnyöd.

A csel cuttól való különbség, hogy nem döntöd el előre, hogy hova akarsz menni. A védő pedig általában mindent nem tud lefogni, tehát valamelyik irányban szabadon leszel.

Az, hogy a hosszúra is számítasz, nem jelenti azt, hogy sokat kell futnod fordulás előtt. Ha látod, hogy a védő melletted van, és elkezdett sprintelni veled, mert fel, hogy szabadon leszel a hosszún, akkor akár 3 lépés után is megfordulhatsz.

Addig kell megfordulni, amíg meg van esély rá, hogy a dobo eldobja a hosszút. Ha túl messzire elfutsz, akkor a védő lemaradhat, mert tudja, hogy a dobo ilyen távolságban már nem tud olyan gyors/pontos passzt dobni, hogy szorosan kelljen követnie téged.

A lenyeg, hogy **ne csak úgy indulj el hosszúra, mintha tenyleg hosszúra akarnál menni, hanem tenyleg akarj is hosszúra menni!**

(Természetesen azt is lehet, hogy először rövidre mész aztán fordulsz meg, és mész hosszúra, csak ez ritkább.)

Elonyok, hátrányok

1, egyenes cut: Előnye, hogy egyszerű, jól kiszámítható a dobónak. Hátránya, hogy csak akkor használható, ha a védőd nagyon az egyik irányra figyel. Ez persze nem túl gyakori, de sokszor előfordul pl. ha utolsó ember vagy a stackben.

2, csel cut: Előnye, hogy energia és időtakarékos. Azaz nem fáradsz el, és ami még fontosabb, a dobónak nem számolnak túl sokat. Tehát ez egy jó választás, ha már magasan van a számolás, és gyorsan szabadra kell kerülnöd.

Hátránya, hogy előre meghatározott. Tehát ha a védőd előre tudja, hogy melyik irányba fogsz menni, vagy akár a cseledre keszon reagál, és lemarad, akkor megfordulva pont beleszaladsz.

3, többpontos cut: Előnye, hogy variabilis, a helyzetnek megfelelően változtatható. Ha a védőd nem sokkal gyorsabb nálad, akkor ezzel szabadra kerülsz.

Hátránya, hogy viszonylag sok időt, és energiát vesz igénybe. Eppen ezért időzíteni kell, és ami még fontosabb: Hiába csinál valaki egy tökéletes cutot, ha a többi támadó nem várja ki, és befut a nyílt oldalra. Egy rendes cuthoz idő és hely kell. Elfutsz a zóna felé, majd megfordulsz a dobo felé, és jó esetben teljesen szabadon leszel, és egy 20-30 méteres passzt lehet dobni. Ha viszont közben valaki befut a nyílt oldalra, mondván: "x elfutott hosszúra, de nincs előnye a vedojevel szemben, úgyhogy én cutolok", azzal meggátolja, hogy a korong sok métert előre jusson, ehelyett, ha egyáltalán sikerül a cutja, néhány métert haladunk előre. Arról nem is beszélve, hogy mindenki sokkal jobban elfarad, ha egyidőben többen cutolnak.

Mikor mit

Ha a védőd mögötted áll, csak a hosszúra figyel, akkor egyenes cuttal fuss a dobo felé.

Ha a védőd nagy távolságot tart tőled, és a korong és közötted van, akkor egyenes cuttal fuss hosszúra.

Ha a védőd a hosszút és a rövidet is valamennyire lefogja, azaz kb. melletted áll, akkor:

**Általában csinálj a többpontos cutot, hosszúra indulva!**

Ha valamelyik oldalra jobban figyel es nincs sok ido, akkor lehet a csel cutot.

Ha nagyon kozel all hozzad, akkor csinaj egy testcselt (ellepes nelkul) az egyik irányba. Ha ellepett, akkor lepj be a lyukba, amit maga mogott hagyott, es fuss a másik irányba. Így már mogotted is lesz.

Ha nagyon messze all toled (oldalirányba), akkor meg mindig csinálhatod a normal tobbopc. cutot, de egy jó megoldas lehet, ha elkezdesz sprintelni fele. Egy testcselt csinálhatsz az egyik irányba, aztan elfuthatsz a másik irányba, de nem is muszaj. A lenyeg, hogy mire odaersz hozza, már lesz egy elég nagy sebesege, es hirtelen elfordulva az egyik irányba nehezen fog tudni követni. Ha elkezd hatrafele lepkedni, az külön jó, mert akkor nem lesz egyensulyban.

DE:

### **Altalanosan csinajd a tobbopcios cutot, hosszura indulva!**

Nem csak az számít, hogy a vedod hogy áll hozzad kepest, hanem az is, hogy te hol vagy. Olyan tavol kell állnod a dobotól, hogy hosszura is tudjon neked dobni. Ez jó doboknál lehet akár 30m tavol is, gyengébb dobónál lehet, hogy 10m eterral kell kezdened a cutod, vagy meg közelebből. Természetesen, ha a vedod nem ismeri a dobot, akkor sikerulhet becsapni. Azaz vedi a hosszút, követ szorosan, megfordulsz, es szabad vagy rovidre. Ezzel ugyanaz a baj, mint a csel cuttal (sőt, ez egy csel cut ilyenkor tulajdonképpen). Mi van, ha nem követ a hosszura szorosan?

Szoval akarki is a dobo, meg kell lennie a két opcionak.

Ha nem jó helyen állsz (általában ez azt jelenti, hogy túl messze), akkor is sprintelj a megfelelő helyre. Ha sprintelsz, akkor a vedod nem tudja felvenni az ideális pozíciót, míg ha csak kocogsz akkor szabadon tudja változtatni a helyzetet korulotted. Lehet, hogy elront valamit, es simán szabad leszel roviden. Es az idővel is spórolni kell. Szoval sprint.

Altalanos hibak, tanacsok

### **A leggyakoribb hiba, hogy nincs meg a hosszú opcio.**

Ha nincsen hosszú opcio, akkor a vedok tudnak csak az incutokra figyelni. Így nagyon nehéz megszerezni a korongot, felvinni a pályán. Egyszeruen így sokkal-sokkal könnyebb dolguk van a vedoknek.

A hosszú opcio hiyanak több oka is van:

1,

Azt szoktuk mondani, es csinajjuk a drillekben, hogy a cut nem egy egyenes futas, hanem csel hosszura, aztan x lepes utan megfordulsz, es mesz rovidre. Es hogy ennek a hosszú futasnak hihetőnek kell lennie. Nem. **A hosszú futasnak nem hihetőnek kell lennie, hanem tenyleg hosszura is kell menni!**

Sokan úgy indulnak el hosszúra, hogy nem tervezik hosszún kapni a korongot. Sokszor lehet ilyet hallani: "Miert fordultal meg, 3 meter elonyod volt hosszun?" "Te miert dobtad el, hat en csak csinaltam a cutot, nem hosszura mentem!"

Szamitsatok a hosszú dobasra, meg ha nem is jon tul gyakran!

2,

A dobótól túl messziről indul a cut, és már nem érzi elég biztonságosnak a dobást, meg ha nagy elonye is van a futónak.

3,

A dobo nem mer hosszút dobni, eszebe sem jut.

Nem szoktunk túl sok hosszút dobni, mert rizikos.

Igen ez így van, de az opcionak meg kell lennie. Nem kell egyfolytában hosszút játszani, de a vedoknak igenis felniük kell a hosszútól. Meg egy nem sikerült hosszú próbalkozás is sokszor elég arra, hogy utána a vedok feljenek a hosszútól, és az ember mögött vedekezzenek. Ilyen vedok ellen pedig 100szor könnyebb felvinni a korongot.

Egy hosszú dobasnál pedig több kockázatot el lehet vállalni, mint egy rövidnél, mert többet is nyerünk vele. Pl. ha 90% az esélye, hogy bedobod a korongot a zonába a hosszúra futo embernek, akkor az jobban megeri mint ha 3 95%-os rövid passzal jutnánk el a zonába.

Ez persze nem azt jelenti, hogy dobalni kell a hosszukat. Biztosan kell játszani, és csak ha a vedok tulsagosan figyelnek az incutokra, akkor kell őket megnevelni. Hogy ez mikor jön el, azt pedig, hagy döntse el a csk. Ha ő szól, hogy most figyeljétek, próbálunk egy hosszút, de csak akkor, ha esélyes (azaz nem esz nélkül), akkor lehet. Masreszt a hosszút érdemes a legjobb dobo(k)ra hagyni.

Nagyon fontos, és ezt sokan nem így csinálják: A hosszúnak, mint a tamadas egy részének, a tamadas celjat kell szolgálni. Azaz minél nagyobb valószínűséggel (minél kisebb hibalehetőséggel) pontot szerezni. Olyan döntéseket kell mindig hozni, amik a legkisebb rizikót tartalmazzak. Csakhogy ez a riziko nem csak arra az egy dobasra vonatkozik, hanem az egész pontra. Mindig azt a dobást kell eldobni, amivel maximalizalod a pontszerzes eselyet, minimalizalod annak az eselyet, hogy az ellenfel szerezzen pontot. Neha ez a dobas a hosszú, neha a dump. Neha egy sima passz a nyílt oldalra, neha egy hammer a brake oldalra. És ezek egyenként változnak. Csapatban kell gondolkozni! Ha te vagy az egyik legrosszabb dobo a pályán, akkor lehet, hogy csak dumpot fogsz dobni. Ha a legjobb dobok éppen cserepadon vannak, akkor lehet, hogy többet el kell vállalnod.

Amit viszont nem szabad, és sokan így csinálják: A hosszú, vagy bármilyen más nehéz dobas oka a pontszerzes valószínűségének maximalizálása kell, hogy legyen, és nem a hoscodes, sztaroskodás.

Természetesen mindenki szeret(ne) jól kinezo, nehéz dolgokat csinálni a pályán. Nehez ellenállni a kísértésnek. A döntés alapján nem szabad annak lennie, hogy az előbb a Jozsi is megpróbálta, akkor én miért ne. Se annak, hogy az előző hárommal túrtóztattam magam, most már megpróbálom. Dobd el elsore, ha van értelme! NE dobd el ezredszerre sem, ha nincs!

Sokkal hasznosabb és megbecsült tagja leszel a csapatnak, ha hiba nélkül, megbízhatóan játszol.

A csapattársaknak pedig ezt jutalmazniuk kell. Ha valaki csinál 3 jó cutot, aztán dob 3 dumpot, dicsérd meg, mert jól, biztosan játszott!

Az 1, es a 3, okok pedig erositik egymast. A futo nem szamit a hosszura, mert a dobo nem szokott hosszut dobni, a dobo meg nem dob hosszut, mert a futo ugysem szamit ra.

Bar ahogy irtam, nem kell egyfolytaban hosszukat dobalni, de fontos, hogy mindenki tudjon hosszut dobni. A hosszut most nem ugy ertem, hogy egyik zonabol a masikba, hanem ugy, hogy elfuto embernek. Ha ez csak 10meter, akkor 10 meter. De azt tudni kell nagy hatekonysaggal, hiba nelkul dobni. Az edzesek soran pedig meg kell tanulni, hogy te mit tudsz eldobni, es hogy a csapattarsaid mit tudnak/mernek/szoktak eldobni. Igy tudsz igazi (tobbopcios) cutokat csinalni, mert olyan messzirol fogsz indulni a dobotal, hogy tudjon hosszut dobni, ha a vedod a roviden szorakozna.

Masik hiba, amit mar mondtam, hogy a csapattarsak nem adnak eleg idot a cuthoz. Adjal eselyt a masiknak, hogy befejezze a cutjat!

Elofordul, hogy esz nelkul csinalja valaki a cutot. Pl.:

Ha valaki 3 meterre a hosszun all, mert te vagy az utolso a stackben, akkor ne indulj el hosszura, hogy utana visszafordulj rovidre! Egyszeruen csak indulj rovidre!

HA valaki nagyon az incutra figyel, es amikor elindulsz hosszura, akkor is 3 meterrel lemarad mogotted, akkor ne fordulj meg rovidre, mert nem leszel szabad! Fussal tovabbra is hosszura! Ha mar nincs ra esely, hogy dobjak neked a korongot, es a vedod meg mindig le van maradva, akkor allj vissza a stackba! Igy tudnak masok cutolni.

Emlekezz, hogy nincs elore megtanulhato, tokeletes, mindig alkalmazhato cut. Neha ilyet kell, neha olyat, attol fuggoen, hogy ki es hogy vedekezik rajtad, ki a dobo, ki a marker, hogyan vedekezik, mit beszeltetek meg a csapattal a pont/meccs elott, mi a taktika. Minel tobbfele cut van a tarsolyodban, es minel plasztikusabban tudod oket hasznalni, annal jobb.

De:

**Altalanosan csinald a tobbopcios cutot, hosszura indulva!**