

Zóna védekezés

Az egyik fajta (és manapság talán leggyakrabban használt) zóna az úgynevezett junk, vagy 1-3-3 zóna.

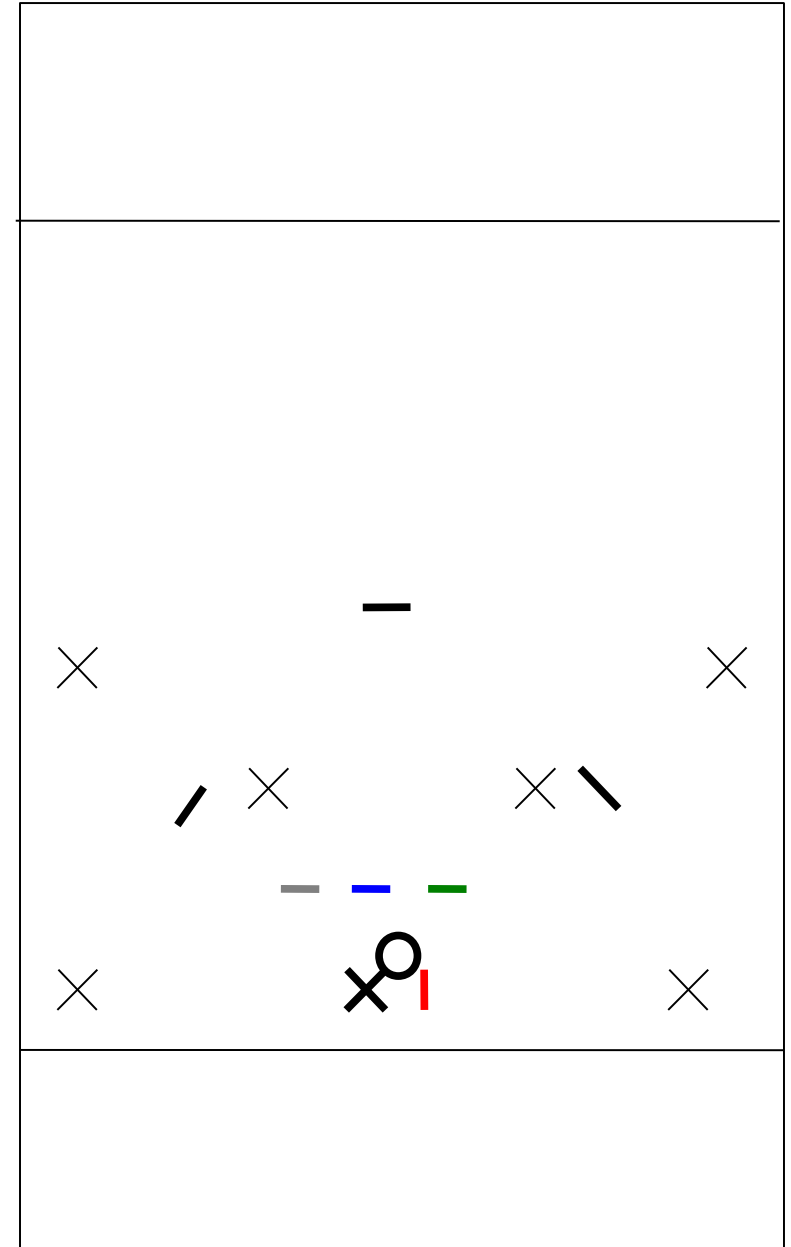
Jelmagyarázat: “x” a támadó. A korongos támadónál ott a korong. “|” jelöli a védőket. A vonalak nagyjából a vállak helyzetének próbálnak megfelelni.

Junk - Zóna védekezés

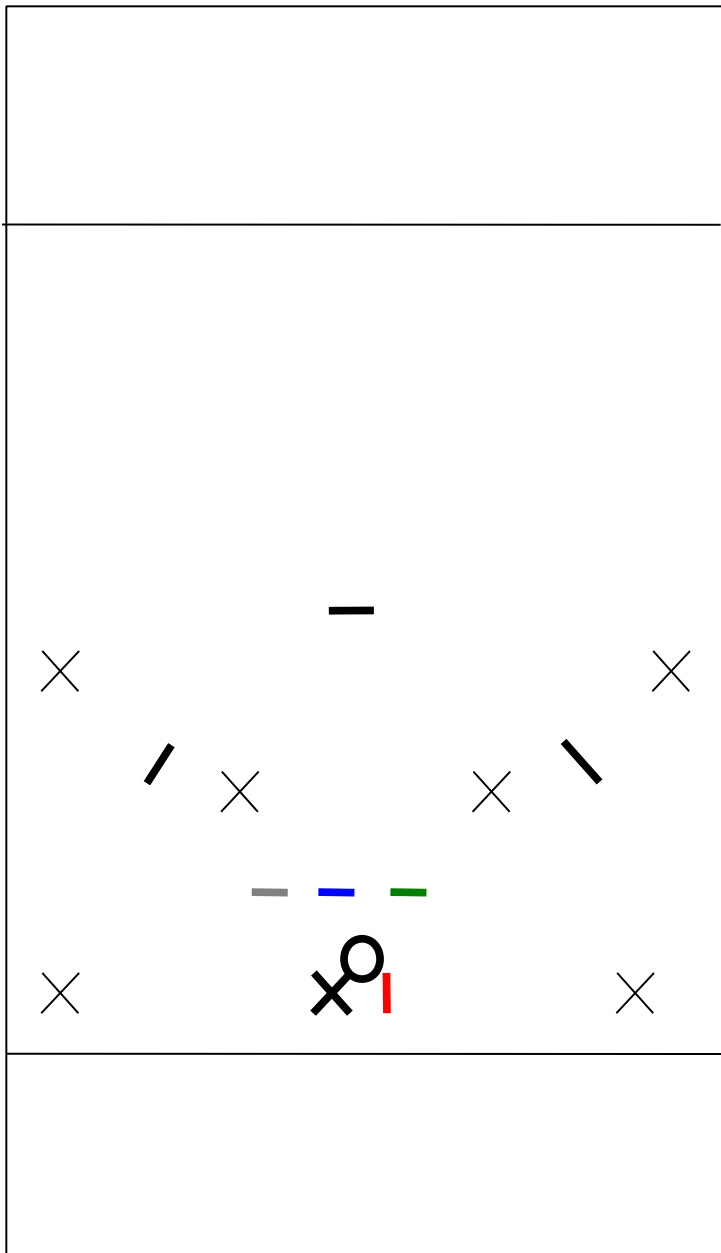
Szerepek:

- **hosszú:** A leghátsó védő.
- **wing:** A két szélső védő.
- **fal:** A következő szint egy három védőből alkotott fal a korong előtt. (Ha a korong a pálya szélén van, akkor már nem állnak ilyen szépen egy sorban.)
- **nyúl:** Ez a játékos megy a koronggal, bárhova is menjen az. A legfárasztóbb poszt, hiszen nem csak futni kell, de a korong állásakor keményen (!) markolni.

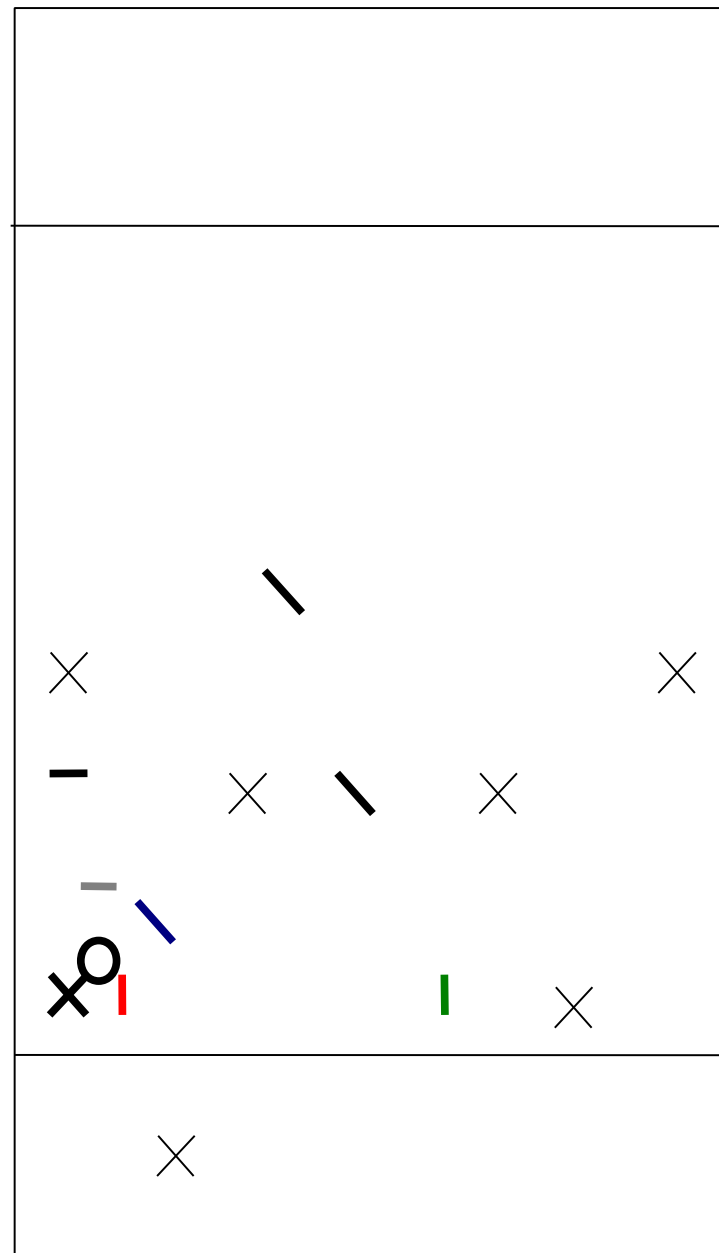
Mielőtt a szerepekről részletesen íránk lássuk a felállásokat...



Ha a korong középen van



Ha a korong a szélen van



Most lássuk részletesen az egyes szerepeket, és hogy hogyan működik a zóna. Miközben olvassátok, nézzetek vissza az előző oldalon lévő két ábrára rendszeresen, hogy jobban értsétek.

Hosszú: Egy olyan embernek kell lenned, aki jól szedi le magasról a korongokat. **FONTOS:** Nem csak az a dolgod, hogy mögöttes soha ne legyen támadó, és a zónába ne kapjon senki korongot. Egy hosszúra menő embert csak addig kell követned, hogy le tudd szedni a hosszút. Nem szabad hagyni, hogy egy ember kivonjon a játékból, és túlságosan messzire “húzzon”, mert a mögöttes keletkezett nagy űrbe könnyen passzolhatnak majd másoknak. Fontos, hogy figyelj mindkét oldalra. Ha túlságosan az egyik oldalon vagy, a másik oldalon meglóghat valaki. A túlsó oldali wing-nek ki kell néha segítenie Téged, főleg, ha a gólzónánkhoz közel jutott már az ellenfél. Ahogy mozog a korong a pályán, általában ahhoz az oldalhoz vagy közelebb, ahol a korong van.

A hosszúhoz a pályáról kevesen, és keveset beszélnek. Csak a wingek, általában. Éppen ezért mindkét oldalvonalról mindig segíteni kell a hosszút, mondani neki, hogy hol van veszély. A hosszú viszont sokat beszél a pályán, főleg a wingekhez. Ő az egyedüli, aki az egész pályát belátja, és legtöbbször úgy is fordul, hogy lássa.

Wing: Gyorsaság, okosság, tapasztaltság, mind kell ide. Te vagy az, aki eldönti, hogy melyik opciót hagyjuk szabadabban, melyiket zárjuk le jobban az ellenfél előtt. Előre gondolkozással, okos próbálkozásokkal nagy nyomást gyakorolhatsz a támadókra. Ketten vagytok. Egyik az egyik oldalt, másik a másikon, soha nem cserélgettek. Feladataid:

Álló korongnál két dolgod van. A nagy hammer-t megállítani, ami általában a pálya széle felé megy a támadó wing-nek, és a kis scobber-t sem hagyni, ami általában a pálya közepe felé megy, a fal feje fölött, a popper-nek. (Nézd meg az ábrát!) Ha a korong a pálya közepén van, akkor mindkét wing megpróbál úgy helyezkedni, hogy ezt a két feladatot ellássa. Ha a pálya bal szélén van a korong, akkor a bal wing is a szélén áll, és a fal mellett (a fal és a pálya széle között lesz lyuk) illetve felett menő dobásokat állítja meg a bal szélén. A jobb oldali wing ilyenkor beljebb jön, a pálya közepe felé, és egyszerre nehezíti meg a középre menő kicsi, és a másik szélre menő nagy hammer-öket.

A wing-hez beszél a hosszú, ő pedig a falhoz beszél, mondja nekik a crash-t, irányítja őket. Ha jó az összhang, akkor a fal által hagyott lyukat a wing betömi, és akkor aztán nagy bajban vannak...

Fal: Gyorsaság, gyorsaság, gyorsaság. Ja igen, és futni is kell sokat, ha a falban vagy. Ha középen van a korong, akkor szépen szorosan egymás mellé felálltok a dobó elé. A szélre kidobhatja, középen ne dobjon előre. Ha a szélén van a korong, akkor (nézzétek a jobb oldali ábrát! Megjegyzés: Természetesen, ha a korong a túloldalra kerül, akkor szürke és zöld feladatai megcserélődnek.):

Fal - Korong előtti játékos (szürke): A középső fal-taggal(kék) szorosan egymás mellett kell lennetek. Közöttetek ne legyen lyuk. A szélén maradhat egy kicsi. Erre vigyáz a wing mögöttetek, és így még mindig a pálya szélén marad az ellenfél. Általában Te mész be, ha crash történik. Crash amikor egy támadó befut a dobó közvetlen közelébe, elé, vagy mellé. Ilyenkor az oldalvonal, vagy a wing “crash”-t kiállt, és Neked még a támadót megelőzve kell befutnod, hogy megakadályozd a paszt. Csak a saját sávodban mozoghatsz be, úgy, hogy közben végig megakadályozd az egyenes előre menő passzt.

Hozzád beszél a wing a te oldaladon. A középső fal-taggal egyfolytában együtt mozogtok, beszéltek egymáshoz. Ezen kívül főleg a markerhoz beszélsz, és a winghez néha.

Fal – Középső(kék) : Nem könnyű, mert a folyamatosan mozgó, sprintelő falban Neked két szomszédod is van, mindkettővel együtt kell működni. Annyival könnyebb viszont a dolgod, hogy a Te távolságod nem nagyon változik a dobótól. Bárhol is legyen a dobó, Te 3 méterre állsz tőle, és általában a belsőíves breakek-et állítod meg. (Ha a korong közepén van, akkor jobban el kell tolódnod a nyílt oldalra.) Ha a korong a szélén van, akkor a korong előtt lévő fal-taggal (szürke) szorosan egymás mellett álltok. Crash-nél ne Te menj be, mert nagyon fontos, hogy a helyedet megtartsd. A legrosszabb ami történhet, hogy bedobnak egy break-et a pálya közepére, hiszen innen gyorsan folytathatják a támadást néhány gyors cut-tal.

Mindkét wing, és mindkét másik fal-tag beszél hozzád. Te a falhoz, és a marker-hez beszélsz.

Fal – Túloldali játékos(zöld) : A Te dolgod, hogy megállítsd a keresztbe menő hammer-t. Mivel a marker is keresztben áll (nem a dump-ra, hanem a keresztbe menő dobásra figyel), ezért Neked csak a nagy hammer-re kell figyelned. (Az agresszívabb változat, amikor a marker a dumpot fogja le: ld. később.) Másik nagyon fontos dolgod, hogy amikor a szélről a dobó eldobja a dump-ot, utána keresztbe, átlósan futva próbáld meg megakadályozni a swinget. Ilyenkor azért nem hagyhatsz túl nagy lyukat, és ha a korong középen áll meg, akkor fel kell zárkóznod a középső fal-taghoz. Ezért inkább ne is megakadályozd a swinget, hanem próbáld meg kikényszeríteni, hogy hátrafelé kelljen eldobniuk, és nem előre.

Hozzád beszél a wing a te oldaladon és a középső fal-tag. Te a markerhoz és a középső fal-taghoz beszélsz, és a winghez néha.

Nyúl (piros) : Te egy nagyon jó futó és jó marker vagy. Nagyon fontos, hogy fáradtan is tudj jól koncentrálni. A dolgod, hogy rohanj a koronggal, és mindig védekezz a dobón. Mindig kifelé, azaz a pálya közelebbi széle felé fogunk, erre szorítjuk őket. A klasszikus felállásban mindig keresztbe állsz rá a dobóra, a keresztbe dobást figyeled, és nem a hátrafele dump-ot, még akkor is, amikor a korong a szélen van.

Nem nagyon kell beszélned senkihez (kivéve rotáció, ld. később). A fal és az oldalvonal segít Neked, hogy melyik oldalt várható a dobás.

A zónáról általában

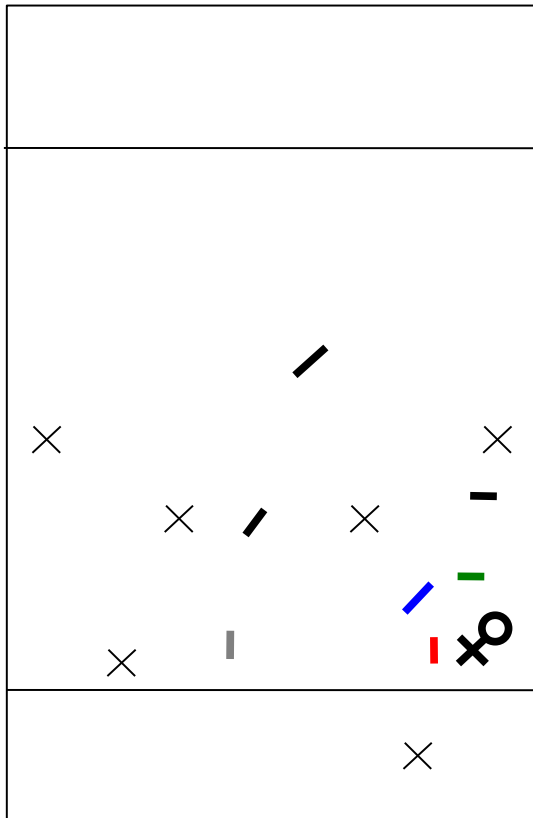
- A zónavédekezés nem pihenés. A korongot ugyanúgy kell akarnod, mint emberfogáskor. Van amikor nem kell futni, de nagyon kell figyelni végig, és amikor kell, akkor nagyon meg kell nyomni. Akármilyen pozícióban is játszol, ha nem úgy vagy fent egész ponton, mint egy prédára váró gepárd, akkor kérj cserét!
- “A zónavédekezés is emberfogás!” Nagyon sok zóna elleni támadó taktika használja ki a védelem rigiditását, és hagy teljesen üresen egy területet, hogy létszámfölénybe kerüljön egy másikon. Természetesen a saját területedre mindig figyelned kell, de ha éppen nem védesz le egyetlen embert se a pályán, akkor keress egyet!
- Legyél kreatív és figyelj! Csak Te tudod megtanítani magadat zónázni.
- Egy hiba nem hiba. Nincsen tökéletes védekezés. Ha egyszer átjutott rajtad az ellenfél, az nem baj. Ha sokszor, akkor változtass!
- A zónában minden a széltől függ.

Ha mozog a korong

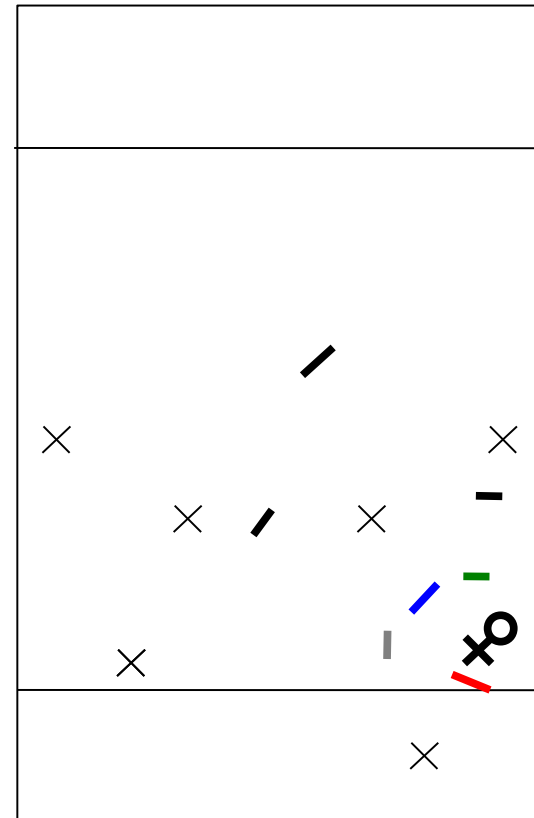
- Eddig főleg álló helyzetben néztük a dolgokat. Mit tegyünk, amikor mozog a korong?
- Swing, azaz keresztbe menő dobás esetén általában tudják az emberek mi a teendő védekezésben, ezért most csak arról, hogy mi van, ha az ellenfél mázlista módon előrepasszolta a korongot.
- Ilyenkor kezdődik a futás. MINDENKI sprintel felfelé a pályán, hiszen ilyenkor általában létszámfölényben van az ellenfél.
- Ha nem Te vagy a nyúl, akkor SOHA ne állj védekezni a dobóra. Fuss hátra, és nézd, hogy kinek mehet a következő passz. Őt kapd el! Egy marker a dobón az üres embernek menő passzt nem tudja megállítani.
- Általános hiba, amikor egy wing (vagy fal-tag) megpróbál levédekezni egy korongot, de azt mégis elkapják, és ezután elkezd védekezni az új dobón. Nem! Fordulj meg, fuss, és nézd, hogy ki jön a korongért! Ha fal-tag vagy, menj távolabb, és a többiekkel szorosán együtt állítsátok meg a passzt.

Klasszikus vagy Agresszív?

- **Klasszikus zóna:** Eddig erről volt szó. Ilyenkor a nyúl(marker) nem akarja megállítani a dumpot, csak oldalra fog.

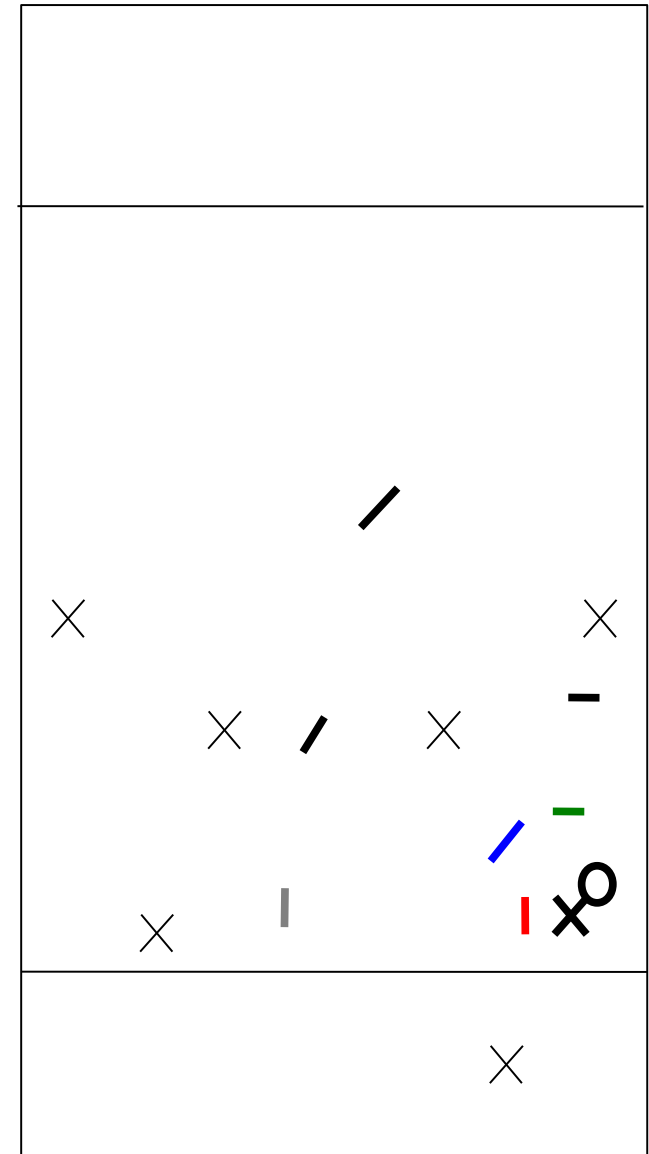


- **Agresszív zóna:** Ilyenkor a nyúl(marker) a dumpot állítja meg a szélén. A keresztbe dobásra a távoli fal-tag figyel.



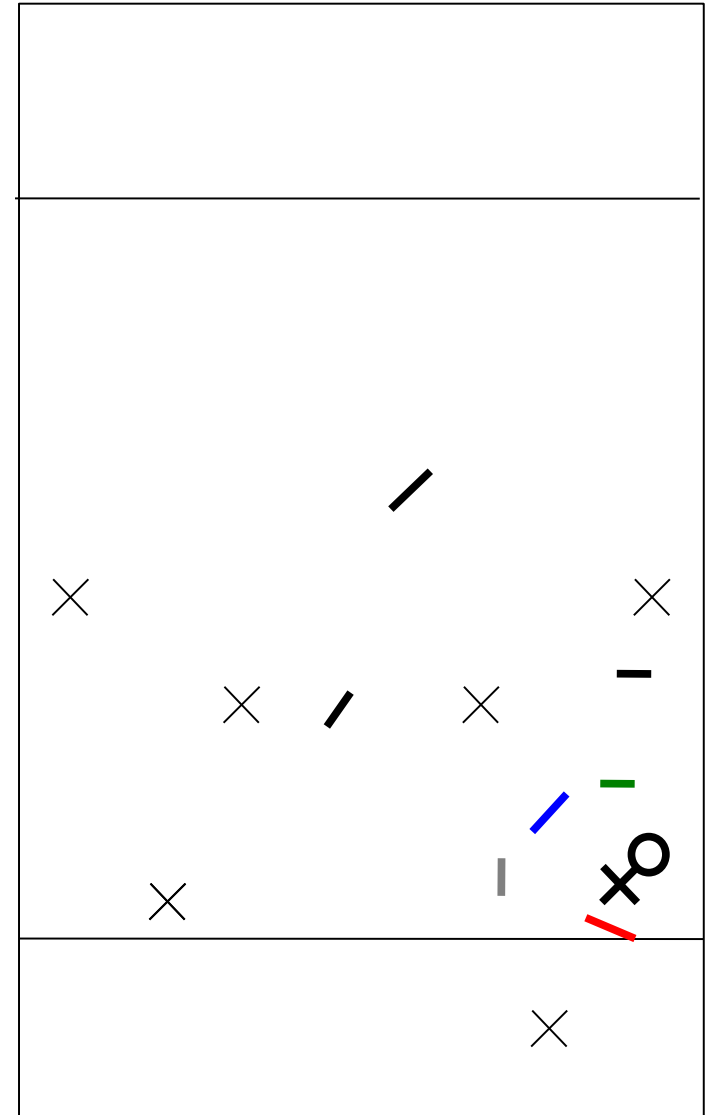
Klasszikus zóna

- Ezt a zónát fogjuk játszani erős ellenfélnél, ahol jó handlerek vannak, illetve nem túl erős szél esetén.
- A zóna alapja, hogy az ellenfél akárhányat passzolhat szabadon, de előre felé nem haladhat, csak oldalra és hátra.
- Így vagy visszahátrál a pálya végéig, és bajban van, vagy elveszíti a türelmét, és nehéz dobást választ, vagy a sok könnyű dobás egyikét rontja el. (A negyedik verzió, hogy pontot szerezz, de erre reális esélyt nem látunk...)



Agresszív zóna

- Ezt a zónát akkor fogjuk játszani, ha gyengébb a dobó, vagy nagyon erős a szél.
- Az agresszív zóna lényege, hogy az ellenfelet egy olyan helyzetbe hozzuk (pálya széle), ahonnan nem engedünk neki csak nehéz dobást.
- A klasszikus zónával ellentétben, ha ez a dobás sikerül, akkor viszont többet is nyer az ellenfél.



Klasszikus vagy agresszív

- A két zóna közötti váltás nagyon egyszerű. Simán a nyúlnak és a távoli fal-tagnak kell csak kicsit máshogy védekezniük. A nyúl hátrafelé figyel, a távoli fal-tag pedig közel jön, és a középső fal-tag mellé áll. Éppen ezért a kettőt plasztikusan lehet váltogatni, akár egy ponton belül is.
- Átválthatunk klasszikusról agresszívra, ha:
 - gyenge dobóhoz került a korong
 - a “szél alatti” oldalra került a korong oldalszél esetén
 - szembeszélnél lehet agresszív, hátszélben klasszikus
- A régi 3-3-1 zónát is lehet, hogy kipróbáljuk majd. Erről most nem írtam.