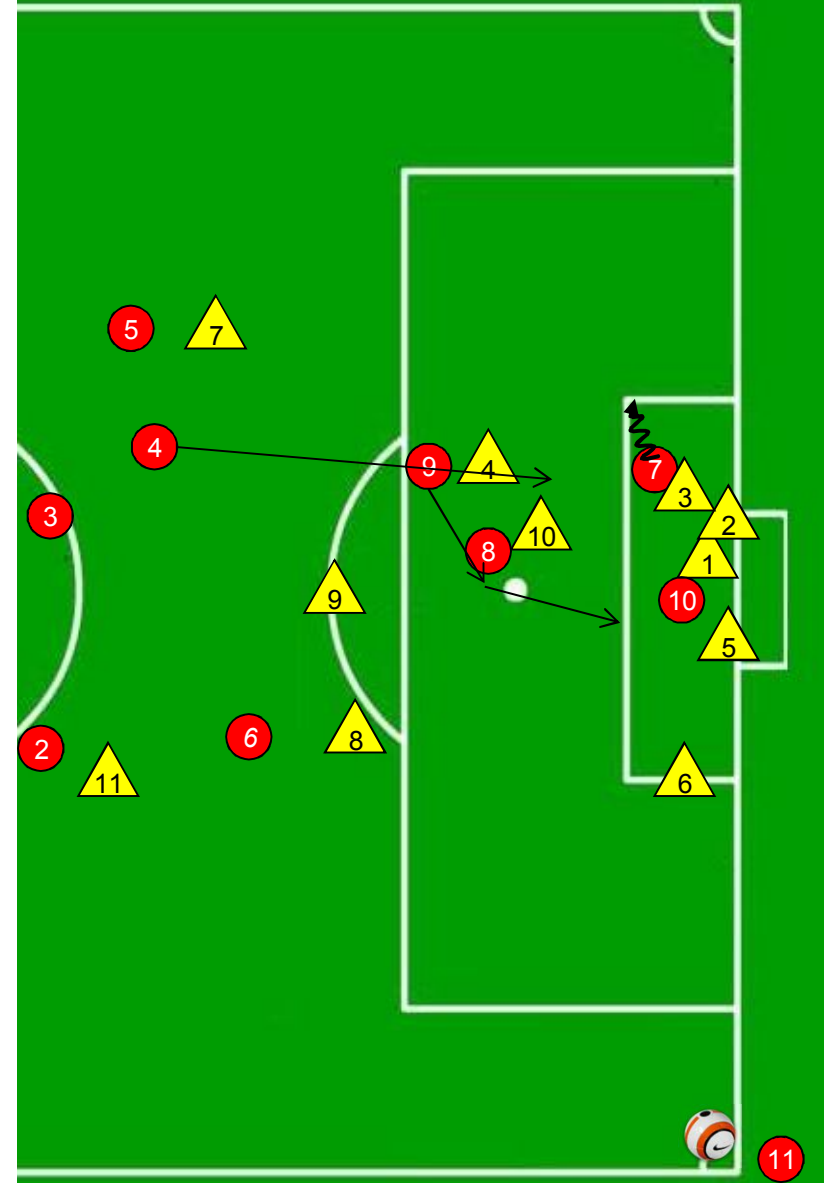


# De corner (aanvallend)



In dit voorbeeld neemt 11 de corner van rechts

- 9 is de beste kopper en hij kan vrij komen richting eerste paal door vlak langs het “eiland” 8 10 te sprinten en daarmee voldoende los te komen van 4. Dat kan alleen als 8 lang genoeg blijft staan en 10 de keeper in zijn loopbaan hindert.
- 7 staat aan de andere kant omdat hij na de corner linksbuiten wordt. 11 neemt immers de corner op rechts en wordt daarna rechtsbuiten. 7 komt vrij doordat hij op het juiste moment (ongezien) een aantal stappen naar achter maakt en ruimte maakt voor zichzelf
- 6 denkt verdedigend. De afgeslagen bal gaat vaak in de richting waar 6 staat. Dat is nml de richting voor het makkelijkste wegwerken van de bal. Hij is de speler met het beste overzicht op de situatie en is de uitgewezen persoon om aan te geven hoe 11 de corner moet nemen. Daar zijn veel variaties bij mogelijk en dat is iets wat je neer kan leggen bij de spelers zelf.
- 4 Loopt tijdig (niet te vroeg) naar de tweede paal



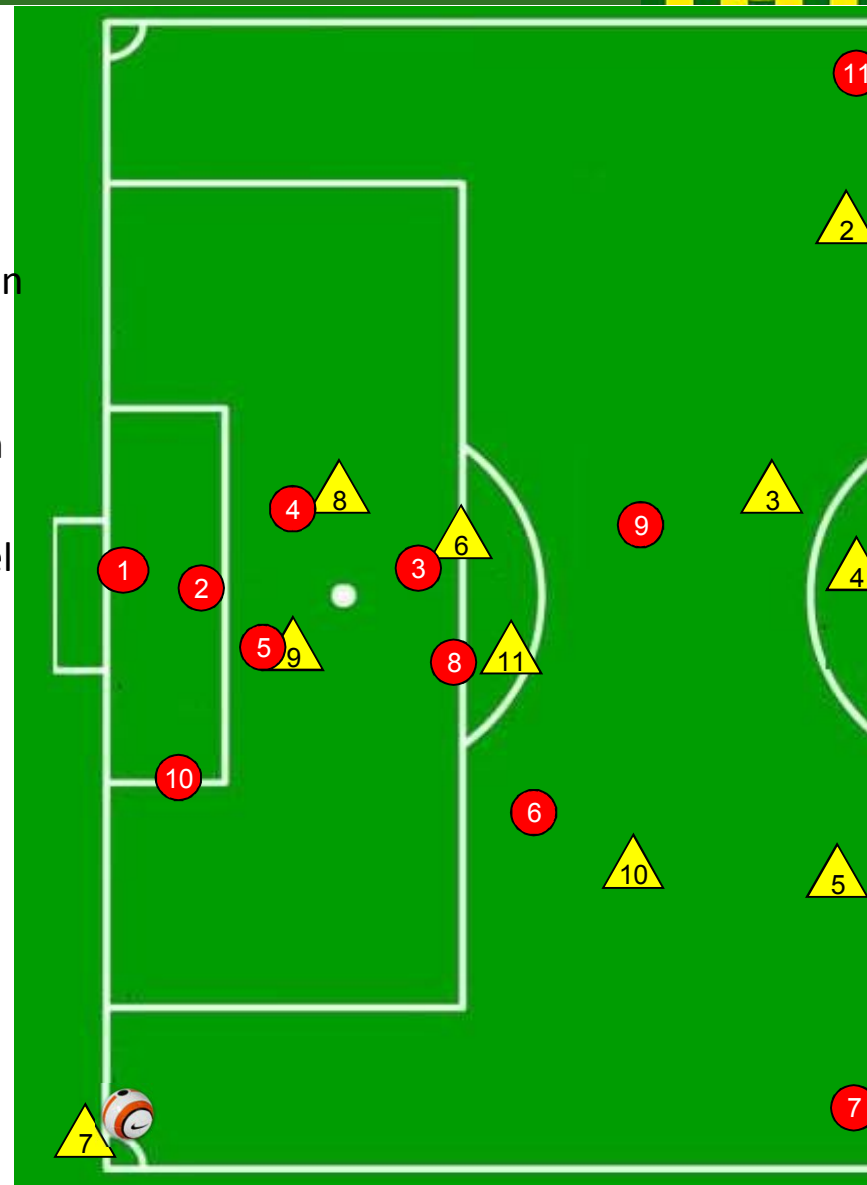
# De corner (verdedigend)



In dit voorbeeld neemt **7** de corner van rechts

- De 3 aanvallers **7** **9** **11** blijven voorin staan in V-formatie opdat er (3 of) 4 verdedigers achterblijven en er (grote) kans is op een counter en de keeper meer kans heeft.
- De keeper **1** staat achter het midden van zijn doel (makkelijker om naar voren dan naar achteren te lopen!)
- Spelers dekken kort aan de binnenkant (tussen doel en tegenstander)
- 2** Een persoon (beste kopper) heeft geen te dekken tegenstander en gaat daar staan waar hij het meeste kans heeft om de bal weg te koppen
- Een persoon **10** staat midden zijkant 5 meter-lijn opdat er geen lage corner kan worden gegeven en de keeper (grootste want mag mét handen) meer kans heeft

– Zie Johan Cruyff Voetbal Cruyff Library 2012 ISBN 9789081797429 Hoofdstukken 12 t/m 15 en 28. De hoekschop- aanvallende partij, De hoekschop – verdedigende partij



# De corner (verdedigend)



In dit voorbeeld neemt **7** de corner van rechts en verovert Graaf Willem de bal terug. Achter bal of bal voor de keeper.

- Tijd voor de counter die snel moet plaatsvinden en anders niet!
  - De 3 aanvallers bleven voorin staan in V-formatie.
  - De keeper speelt snel de spits aan of schiet de bal direct in de loop van de buitenspelers.
  - De spits moet maximaal twee keer de bal raken waarbij de eerst de aanname is en de tweede de pass binnendoor
  - De buitenspelers rennen breed naar binnen op de eigen helft (mag niet lijken op buitenspel) en sprinten richting doel op moment dat de spits de bal diep speelt.
- Zie Johan Cruyff Voetbal Cruyff Library 2012 ISBN 9789081797429 Hoofdstukken 12 t/m 15 en 28. De hoekschop- aanvallende partij, De hoekschop – verdedigende partij

