

KOPLEES - PRAKTIES

1. BAANSPOED

1.1 Bane moet vinning, konstant en glad wees sodat spelers met selfvertroue kan speel.

1.2 Baan lengtes wissel van 31-40 meter.

1.3 Die spoed word gemeet in sekondes, tyd word gemeet vandat die bal afgelewer word totdat die bal tot stilstand kom op die +27 meter lengte.

1.4 Drie tot vyf balle moet gerol word en die gemiddelde tyd van die balle sal dan die baanspoed wees.

1.5 Spoeduitslag:

1.5.1 9 tot 11 sekondes is 'n stadige baan.

1.5.2 12 tot 13 sekondes is aanvaarbaar.

1.5.3 14 tot 16 sekondes is 'n baie goeie baanspoed.

1.6 Stadige Bane:

1.6.1 Baanspoed 9 tot 11 sekondes.

1.6.2 Omdat balle meer reguit loop en gouer stop is dit belangrik om meer te konsentreer op "gewig" eerder as op "grasvat". 'n Goeie gewigskoot sal jou naby die witte bring omdat die bal meer reguit loop.(47.2)

1.6.3 Speel jou eerste bal verby die witte eerder as voor die witte. Kort balle belemmer jou "treklyn" en blok jou volgende skoot af.(47.1)

1.7 Goeie Baanspoed:

Balle begin "swaai", nou moet "gewig" en "gras" baie goed beheer word.(47.2)

1.8 Hoekom verander baan "spoed" en "gras" tydens 'n wedstryd?

1. Gras word plat getrap deur spelers en balle rol die gras plat.

2. Tydens 'n 21 kop wedstryd, met 2 proefkoppe, word die volgende afstande en gevolglike "plattrap" voetspore en "balvoetspore" aangeteken:

- 'n Lei stap 23 keer op-en-af en met 'n koplengte van 30 meter word 690 meter gestap en 690 voetspore word getrap Twee Leie stap saam 1380 meter en trap 1380 voetspore en 92 balle word gerol.
- 'n Tweede stap 23 keer op-en-af en met 'n koplengte van 30 meter word 690 meter gestap en 690 voetspore word getrap. Twee Tweedes stap saam 1380 meter en trap 1380 voetspore en 92 balle word gerol.
- 'n Derde stap 44 keer op-en-af en met 'n koplengte van 30 meter word 1320 meter gestap en 1320 voetspore word getrap. Twee Derdes stap saam 2640 meter en trap 2640 voetspore en 92 balle word gerol.
- 'n Skip stap 23 keer op-en-af en met 'n koplengte van 30 meter word 690 meter gestap en 690 voetspore word getrap Twee Skips stap saam 1380 meter en trap 1380 voetspore en 92 balle word gerol.

- Opsomming:
 - +- 6800 meter word op-en-af geloop.
 - +- 6800 voetspore word “getrap”
 - +- 368 balle word gerol en laat spore na.
 - Baan “spoed” word vinniger en “speellyne” word wyer tydens ‘n wedstryd omdat die plat getrapte/ gerolde gras minder weerstand bied.

3. Speeltype

- 3.1 Oggendspel – gras “staan meer regop” in die oggend – bane “stadiger” en “nouer” lyne moet gewoonlik gespeel word omdat die gras meer weerstand bied.
- 3.2 Soos die son en wind die gras begin droog brand/waai begin die gras meer plat lê en minder weerstand word gebied – bane word gewoonlik “vinniger” en “wyer” lyne moet gespeel word.

2. KOPBOU

2.1 LEI

2.1.1 Mat

- 2.1.1.1 Korrekte plasing van die mat is baie belangrik. (4.4)
- 2.1.1.2 Om die regte lyn te kan speel en skoot te kan trek is dit belangrik dat jou voete op en voor die mat inlyn moet wees met jou “grasvat” mikpunt inlyn met die witte. (13.3)
- 2.1.1.3 Die witte voordeel word verloor wanneer: (6.2)
 1. Die witte “gebrand” word – stop buite baangrense.
 2. Die witte in die sloot gerol word.
 3. Die witte korter as 23 meter van mat voerpunt stop.

Die witte voordeel verskuif nou na die opponente en hulle kan nou ‘n ongewenste koplengte speel – nadelig vir kopbou.

2.1.2 “Gebruik” die Mat

1. As jou balle aanhoudend te swaar gespeel word, skuif jou vastrapvoet, na die agterkant van die mat, met net jou toon op die agterkant van die mat.(21.1)
2. As jou balle aanhoudend te kort gespeel word, skuif jou vastrapvoet, na die voerpunt van die mat, met jou toon op die mat se voerpunt. (21.2)
3. As ‘n bal in jou terklyn lê en jy wil “om” die bal speel, plaas jou vastrapvoet op die linkerkant van die mat.(21.3)
4. As ‘n bal in jou treklyn lê en jy wil “aan die binnekant” verby die bal speel, plaas jou vastrapvoet op die regterkant van die mat. (21.3)

Voetfoute moet vermy word wanneer die sykante, die voorkant en/of die agterkant van die mat “gebruik” word. Maak seker dat tenminste die toon van jou vastrapvoet op die mat is wanneer die bal afgelewer word. (23) Bal kan dood verklaar word.

2.1.3 Lei se Bydrae tot Kopbou

1. Grassnitte en/of windkondisies dra daartoe by dat die meeste bane 'n "nouhand" aan die eenkant en 'n "swaaihand" aan die anderkant het. 'n Goeie Lei sal baie gou uitvind wat is die beste hand om te speel, gewoonlik die "nou reguit hand". (24.1)
2. Deur slegs aan die eenkant van die baan te speel sal die benodigde "gras" en "gewig", wat nodig is die skoot te trek, baie gou bemeester word. (19.2)
3. Neem waar wat jou opponent se voorkeurhand is en forseer hom om sy hand te verander deur 'n bal voor die witte, in sy treklyn, te rol. As jy self sukkel met die opponent se voorkeurhand, speel jou eie voorkeurhand en speel aan die binnekant van die witte verby om sodoende sy voorkeurhand af te blok.(36.1&2)
4. Sou dit ooglopend wees om 'n skoot te speel maar dit is op jou "swakkerhand" is die kans goed dat jy die skoot gaan mis, speel eerder jou "voorkeurhand" omdat jy 'n beter kans het om skoot te trek of 'n goeie tweede te kry.(36.3)
5. 'n Lei moet terwille van sy deelname tot kopbou, een bal 30-tot-40cm inlyn voor die witte en die ander bal 30-tot 40cm inlyn agter die witte speel. (24.2)(38.2)
6. Dit is nie altyd raadsaam om met die eerste bal skoot te probeer trek nie, kans is groot, as jou gras reg is, dat die bal kort gaan stop en die hand vir jou tweede bal sal blok. Eerste bal moet verkieslik een-tot-twee meter agter die witte stop. (24.3)&(25.1&2)
7. As jy jou volgende skoot geblok het, met jou eerste bal, moenie jou hand verander nie, "gebruik" die mat om "om" of aan die "binnekant" van die blokkerbal verby te speel of die blokker bal kan uitgespeel word of kan tot skoot bevorder word. (24.4)
8. As 'n Lei aanhoudend, met die regte gras, kort balle speel kan hy beide hande blok en dit bemoeilik die Skip se taak om 'n kop te bou. Dit dra ook direk daartoe by dat die Tweede met te veel gewig gaan speel om die kop te probeer red. (25.1)
9. As 'n Lei sukkel met sy voorkeurhand se "gras" en "gewig" moet hy na 'n paar koppe sy hand verander, moenie met 'n hand "baklei" nie, dit is baie nadelig vir kopbou waar skote is belangrik. (25.4)

2.2 TWEEDE se Bydrae tot Kopbou

1. 'n Tweede moet instaat wees om die skoot te kan trek, as die Lei dit nie kon regkry nie, of tenminste 'n goeie tweede skoot. (44.1)
2. 'n Tweede moet instaat wees om, op beide hande, "om" of aan die "binnekant" van enige voorballe verby te speel of om sy span se balle tot skoot te bevorder. (26.1)
3. Een van die Tweede se belangrikste skote wat met beheerde gewig en akkuraatheid gespeel moet word is 'n "een-meter" verbyskoot. Die tipe skoot kan die opponente se skootbal uithaal of die witte kan effens geskuif word om jou span se agterballe intel te bring. (44.2)
4. 'n Tweede moet instaat wees om 'n bal in "posisie" te kan speel of om 'n blokker te speel. (Blokkeers moet met groot oordeel gespeel word, anders is dit 'n vermorste bal) (44.3)
5. 'n Tweede moet instaat wees om met beheerde gewig op die opponente se skootbal te "rus" of die skootbal met 'n "eierbreek" uit te haal. (26.3)
6. Waar die mees ooglopende skoot wat gespeel moet word op jou swakkerhand is, speel eerder die nie-ooglopende skoot op jou voorkeurhand, balle kan uitgehaal word of die witte kan geskuif word. (36.4)
7. Leie en Tweedes moet nie 'n "target" bou deur al hulle balle in die kop te trek nie, balle gaan uitgespeel word of die witte gaan terug geskuif word. (38.1)
8. Baie spelers mors baie balle waar hulle blokkeers probeer speel. Blokker skote moet so min as moontlik gespeel word, word net gespeel as daar absoluut geen ander opsie is nie, (46.1)

2.3 Derde se Bydrae tot Kopbou

1. 'n Derde moet baie goeie gewigbeheer en akkuraatheid kan uitoefen om die kop in sy guns te verander anders gaan hy die kop tot nadeel van sy span verander. (28.1)
2. Waar die Lei en/of die Tweede nie die nodige eerste skoot of 'n goeie tweede skoot kon kry nie moet die Derde die nodige skoot trek of die kop "oopmaak". Deur die "mat te gebruik" kan die skoot getrek word, deur "om" of aan die "binnekant" van die opponente se skootbal verby te speel of die kop kan oopgemaak word met beheerde gewig. (28.2)
3. 'n Derde kan met beheerde gewig 'n "chop and lay" skoot uithaal en nog 'n skoot kry, die gevaar bestaan ook dat die skote weggegee kan word as die witte geskuif word agv gewig en akkuraatheid wat nie reg is nie. (28.3)
4. 'n Derde moet instaat wees om beheerde gewigskote te skan peel en so die opponente se skootballe te klop met 'of 'n "eierbreek trekskoot"

of die bevordering van die witte in sy span se guns.(45.3)

5. 'n Derde moet instaat wees om die kop met beheerde gewig oop te maak (40.4 links)
6. 'n Derde moet instaat wees om 'n bal in "posisie" te kan speel, ingevale waar die Lei en die Tweede skootballe in plek het.(40.2)
7. 'n Derde moet instaat wees om met 'n meter of twee gewigskoot die witte, wat naby die sloot lê, in die sloot te kan speel, veral as sy span die beste agterballe het of die opponente se twee skootballe kan weggespeel word met 'n "split" skoot.(31.4)
8. 'n Derde moet instaat wees om die kop "oop te maak" vir die Skip of om die kop te "brand" sodat die kop oorgespeel kan word.(40.4 regs)
9. 'n Derde moet 'n blokkerskoot speel slegs as daar nie 'n ander skoot gespeel kan word nie. (46.1)
10. 'n Blokkerskoot moet +-2m kort, in afleweringslyn, gerol word en die hoofdoelwit is om die opponent se dryfballe te blok. Goeie spelers kan egter nog met goeie trekskote steeds om die blokkerbal speel en die skoot trek. (46.4)

2.4 Skip se Bydrae tot Kopbou

1. 'n Skip se hoofsaak is om 'n "kop te bou" deur die opponente se "kopbou" tegnieke en "kopbou" strategie te neutraliseer en die kop in sy span se guns te bou.(30.1)
2. 'n Kop is baiekeer suksesvol gebou wanneer jou span soveel as moontlik balle in die kop het, al is dit nie skoot nie. Die opponent Skip gaan probeer om nog skote te kry en dit kan lei tot onwyse skote, frustrasie en sy konsentrasie kan afneem – gevolg, skote kan tot sy span se nadeel weg gespeel word.(30.3)
3. Kopbou word begin met die Lei se vermoë om skote voor en agter die witte te trek, dan kan die Skip die volgende spelers gebruik om die nodige posisionele balle in plek te speel. (30.2)
4. 'n Goeie Skip sal baie gou die opposiespan se "swakheid" optel m.b.t. koplengtes wat gespeel moet word. Die Skip "staan" op die koplengte wat volgens hom die opponente se "swakpunt koplengte" is en dit is noodsaaklik dat die Lei die witbal baie naby die "koplengtepunt" sal rol. Die Lei moet verseker dat die witte die minimum koplengte van 23m oorskrei anders is die witte dood en verloor sy span die koplengte voordeel.(43.1)
5. As 'n kort koplengte witte gespeel word (23m) is dit noodsaaklik dat die voerpunt van die mat op die 2m lyn geplaas word sou die witte net-net die 23m lyn oorsteek.(43.2) Sou die witte net-net die 23m lyn oorsteek en jy het die mat opgebring gaan die witte dood wees en verloor jou span die koplengte

voordeel – baie ongewens en tot voordeel van jou opponente.(43.1)

6. 'n Skip moet instaat wees om:

6.1 Die skoot of 'n goeie tweede te kan trek sou die res van sy span dit nie kon doen nie. (43.3)

6.2 Om 'n opponente skootbal uit te haal vir skoot of sy span se balle te bevorder tot skoot.(41.1&2)

6.3 Om nog 'n skoot te kan trek, waar sy span skote benodig, eerder as om die bal te verklaar. (43.3)

6.4 Beheerde gewigskote te speel, veral as die balle en die witte naby die sloot lê.(31. 1-4)

6.5 Kop skoonmaak skote (dryfskote)

1. Gevaarlike skote – opponente bal kan mis gespeel word en jou span se balle kan uitgehaal word.(33.1)

2. Vermoë hoëspoed dryfskote wat maklik swak gespeel kan word omdat jy verkeerd aftrap en jou balans verloor op die mat en die balle buite jou normale lyne “gehak” sal word. (33.3)

3. Speel jou dryfskoot met minder gras, as jou normale skoot. Speel net met genoeg gewig om jou bal aan die buitekant of binnekant verby te speel, van die balle wat voor jou mikpunt lê. (33.4)

4. Speel net 'n harde dryfskoot as jou span baie skote af is en daar nie 'n ander skoot is wat suksesvol gespeel kan word nie. (33.2)

7. “n Skip moet nie selfsugtig wees om 'n meer ooglopende skoot vir homself te reserveer, deur die Derde onnodig die nie-ooglopende skoot te laat speel nie.(30.3)