



Bachelorgradsoppgave

Kommer Levanger fotballklubbs mål i angrep mot etablert forsvar i sesongen 2014 som et resultat av lagets prinsipper for angrepsspill eller som en konsekvens av andre forhold?

Simen Raaen Sandmæl

KIF 350

Bachelorgradsoppgave i Kroppsøving og idrettsfag - faglærerutdanning

Lærerutdanning
Høgskolen i Nord-Trøndelag - 2015
Sider: 29



HINT

SAMTYKKE TIL HØGSKOLENS BRUK AV KANDIDAT-, BACHELOR- OG MASTEROPPGAVER

Forfatter: Simen Raaen Sandmæl

Norsk tittel: Kommer Levanger fotballklubbs mål i angrep mot etablert forsvar i sesongen 2014 som et resultat av lagets prinsipper for angrepsspill eller som en konsekvens av andre forhold?

Studieprogram: Kroppsøving og idrettsfag, faglærer, bachelorgradsstudium.

Emnekode og navn: KIF350 Bachelorgradsoppgave

- Vi/jeg samtykker i at oppgaven kan publiseres på internett i fulltekst i Brage, HiNTs åpne arkiv**
- Vår/min oppgave inneholder taushetsbelagte opplysninger og må derfor ikke gjøres tilgjengelig for andre**

Dato: 12/06/2015

SIMEN RAAEN SANDMÆL

underskrift

Kommer Levanger fotballklubbs mål i angrep mot etablert forsvar i sesongen 2014 som et resultat av lagets prinsipper for angrepsspill mot etablert forsvar eller som en konsekvens av andre forhold?

Sammendrag:

Simen Raaen Sandmæl Kommer Levanger fotballklubbs mål i angrep mot etablert forsvar i sesongen 2014 som et resultat av lagets prinsipper for angrepsspill eller som en konsekvens av andre forhold? Bachelor idrett Høyskolen i Nord-Trøndelag, Idrettsutdanningen i Meråker. Våren 2015 S 1-29

Hensikt: Hensikten med denne undersøkelsen var å se om målene til Levanger fotballklubb kommer fra lagets prinsipper for angrep mot etablert forsvar eller andre situasjoner i sesongen 2014.

Metode: 23 mannlige fotballspillere, som alle spiller på Levanger fotballklubb var med på denne undersøkelsen. Laget spilte denne sesongen i 2. Divisjon senior. Alderen på forsøkspersonene varierer fra 17-33 år med en gjennomsnittsalder på 24 år. Forsøkspersonene var i gjennomsnitt 183,7 cm høy og 79 kg. Data er samlet inn gjennom observasjon av video fra 25 kamper. 64 mål er analysert og kategorisert i henhold til problemstilling.

Resultat: Undersøkelsen viste at 61% av totalt scorede mål kom som et direkte eller indirekte resultat av Levanger fotballklubbs prinsipper for angrepsspill mot etablert forsvar. de resterende 39% kom fra andre situasjoner.

Konklusjon: Undersøkelsen viste at det er en tydelig sammenheng mellom Levanger fotballklubbs prinsipper for angrep mot etablert forsvar og lagets scorede mål sesongen 2014.

Nøkkelord: Spilleprinsipper, Angrepsspill, Mål, LFK, Etablert-forsvar, Fotballferdighet, Fotball.

Teorikapittel:

I følge Store norske leksikon er fotball verdens største idrett. Både når det gjelder i antall utøvere, popularitet og interesse for øvrig. Fotball spilles over hele verden, og per November 2014 er hele 209 nasjoner medlem i det internasjonale fotballforbundet FIFA. (1). FIFAs oversikt viser at det finnes 270 millioner aktive fotballspillere på verdensbasis(2). Norges fotballforbunds oversikt viser at det i

Norge er 470 535 registrerte fotballspillere (3).

Historie:

Fotballspillet har sitt opphav så mye som 2000 år tilbake i tid. På denne tiden ble fotball spilt med svært få regler og under svært lite organiserte former. Kampene ble som regel brutale og kaotiske og førte ofte til store person- og materielle skader. Den fotballen vi kjenner i dag stammer fra

England på 1800-tallet og blir populært kalt *Den moderne fotballen*. Etter dette ble fotball spilt under mer kontrollerte former og det var flere, og mer tydeligere regler på hvordan spillet skulle utføres (1).

Regler:

Fotball er et lagspill som spilles av to lag, der hvert lag har 11 spillere. Det er også lov å benytte seg av tre innbyttere i løpet av en kamp. En fotballkamp varer i 2x45 minutter, der det er innlagt en 15 minutters lang pause mellom hver omgang. Banen det spilles på skal være mellom 100-110 meter lang, og 65-75 meter bred. Det laget som evner å skåre flest ganger på det 2,44 meter høye og 7,32 meter brede målet vinner kampen. Underlaget som blir brukt er enten natur- eller kunstgress.(1)

Den moderne fotballen var i utgangspunktet en sport for arbeiderklassen. Etter endt arbeidsdag pleide arbeiderne og samles for å spille, og etter hvert fikk de også halve lørdagen fri for å spille kamper. Dette førte til at interessen for spillet gikk til værs. Flere begynte å spille og det ble flere og flere tilskuere på kampene. (1)

Den første offisielle landskampen ble spilt mellom England og Skottland i 1872, og på slutten av 1800-tallet ble spillet eksponert ut på kontinentet. I første omgang til Danmark og Nederland. I 1904 ble *Det internasjonale fotballforbund (FIFA)* stiftet og spillet ble utbredt over hele det europeiske kontinent, og etter hvert en sport som ble utført over hele verden. (1)

Fotball og økonomi:

Spillet vokste enormt på 1900-tallet og interessen fra publikum ble større og større. Det gjorde til at fotballen ble en arena med mye penger involvert, og inntektene til klubbene vokste. Dette førte til at spillerne også krevde sin del kaka. I 1920-årene åpnet FIFA for profesjonell fotball, og i 1932 ble alle regler angående amatør fotball forkastet.(1) Etter dette har pengestrømmen i klubbene eskalert, og spillerne i de beste klubbene i verden tjente gode penger på å spille. Aller mest i de største landene Europa. I Norge var fotball en amatør idrett helt fram til 1980-tallet, og klubbene fikk ikke lov til å lønne sine spillere før 1984 da de på forbundstinget åpnet for profesjonell fotball. I dag er samtlige toppserieklubber profesjonelle, og med

spillere som tjener gode penger på å spille fotball. Likevel er økonomien i de norske klubbene flere hakk under lagene i de største ligaene. De beste spillerne i de største ligaene er superstjerner og tjener titalls millioner på å spille fotball i klubber som årlig omsetter for milliarder av kroner.(1) På grunn av den enorme interessen og utbredelsen for fotball er penger er svært stor faktor i dagens fotball. De største og rikeste klubbene tiltrekker seg de beste spillerne, da de kan tilby svært gode lønninger. De største klubbene i verden har millioner av supportere over hele verden, noe som fører til at markedet for inntjening er stort. Klubbene tjener store penger på alt fra spillersalg, billettinntekter, tv-inntekter, sponsorer og salg av supporterutstyr. Fotball i dag er ”big business”.(1) Dette har gjort at det i dag er svært attraktivt å være fotballspiller på et høyt nivå. Millioner av unge trener utallige timer hver dag for å kunne oppfylle den store drømmen om å en dag bli profesjonell fotballspiller. De aller fleste mislykkes, og nåløyet for å ”slå igjennom” er svært trangt. Det har ført til at toppfotballen i dag holder et *svært* høyt sportslig nivå.(1)

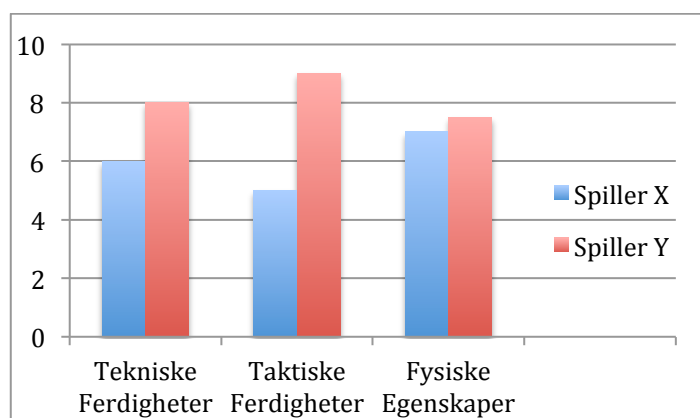
Fotballferdighet:

Fotball er en meget kompleks idrett hvor det kreves flere ulike egenskaper og ferdigheter for å prestere godt. Alle spillere har sine styrker og svakheter, og har ulike metoder for å løse sine oppgaver på banen. Begrepet *fotballferdighet* er derfor svært lite målbart og er vanskelig å kartlegge ut i fra målinger av personlige ferdigheter eller egenskaper(4). I artikkelen ”*Hvordan bli bedre i angrep mot etablert forsvar*” presenterer tidligere utviklingssjef i NFF(Norges fotballforbund), Andreas Morisbak følgende definisjon; ”*Fotballferdighet er evnen til å gjøre hensiktsmessige handlingsvalg og handlinger for å skape og utnytte spillsituasjoner til fordel for eget lag.*” For å nyansere fotballferdigheten nærmere kan vi dele den inn i dimensjoner. Vi har den *individuelle* dimensjonen, den *relasjonelle* dimensjonen, den *strukturelle* dimensjonen, og *kampdimensjonen*.(4)

Den *individuelle dimensjonen* omhandler hver enkelt spillers repertoar av ferdigheter og egenskaper.(4) Den *individuelle dimensjonen* kan fremstilles i en kapasitetsanalyse, som vil kartlegge

spillerens forutsetninger, men ikke nødvendigvis spillerens eller lagets

prestasjonsnivå



Figur 1: Viser en kapasitetsanalyse der 2 spillere er sammenlignet i 3 kategorier.

Figuren sier ikke noe om hvilket nivå spillerne er på, men er kun ment for å illustrere individuelle forskjeller.

På figuren ovenfor kan vi se en grov fremstilling av to spillere sine individuelle kapasiteter. Vi kan se at *Spiller Y* scorer høyere på alle tre kategoriene. Spiller Y har langt bedre individuelle ferdigheter og egenskaper enn Spiller X. Det kan for eksempel bety at spilleren har en bedre pasningsfot, bedre dribleeegenskaper, bedre forståelse av spillet, bedre hurtighet, bedre kondisjon etc.(4) Gode individuelle ferdigheter/egenskaper er et krav for å kunne prestere godt.

Likevel er det viktig å påpeke at det er summen og samspillet mellom alle de fire dimensjonene innen fotballferdigheten som avgjør resultatet. Det er viktig å kartlegge dynamikken og helheten i fotballspillet. Hvis vi ser tilbake på definisjonen; ”*Fotballferdighet er evnen til å gjøre hensiktsmessige handlingsvalg og handlinger for å skape og utnytte spillsituasjoner til fordel for eget lag.*”



Figur 2: Viser sammensetningen av fotballferdighet (5).

Figur 2 viser en bedre forståelse for de flere variablene som spiller inn i fotballferdigheten (5). Vi ser at resultatet avhenger av spillerens eller lagets evne til å oppfatte, vurdere, bestemme og deretter handle ved bruk av taktiske og tekniske ferdigheter, i en spesifikk situasjon ute på banen. Hver gang ballen flytter på seg oppstår det en helt ny situasjon, og ingen situasjoner vil være fullstendig like. Taktiske ferdigheter blir brukt for å gjøre valg på banen og spillerens tekniske ferdigheter blir anvendt i utførelsen. Dette må gjøres i samspill med alle fire dimensjonene av fotballferdigheten.

Den Relasjonelle dimensjonen omhandler spillernes evne til samhandling innad i laget. Siden fotball er et lagspill er det viktig at alle

spillerne evner å dra i samme retning og ha en felles forståelse for spillet (5). Lagets spillere må kunne lese situasjoner som oppstår på banen likt og ha evnen til å ta felles handlingsvalg. For eksempel etter en ballerobring; da må laget, i løpet av noen få sekunder vurdere hvilket type angrep som bør utføres. Det kan for eksempel være å gå for en kontring, eller å verne ballen innad i laget å vente på en senere mulighet. Alt avhenger av hvordan situasjonen på banen ser ut, og da er det viktig at alle spillerne tolker denne situasjonen på samme måte. Gode relasjoner mellom spillere er noe som øves inn og skapes over tid, og avgjøres i et samspill mellom lagets taktikk og spillernes evne til å kjenne hverandres styrker og svakheter som spillere (5).



Figur 3: Viser hvordan den relasjonelle dimensjonen spiller inn mellom spiller X og Y (6).

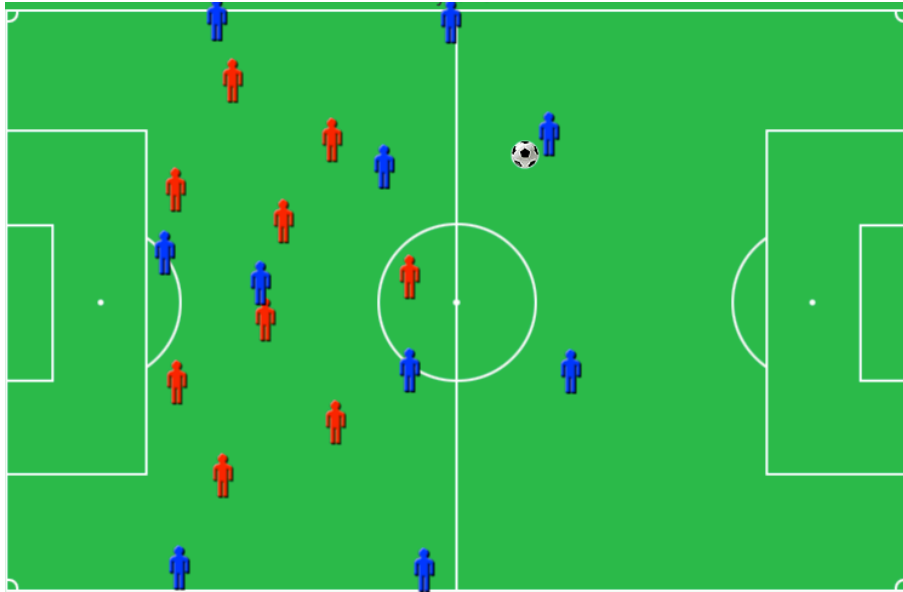
Den relasjonelle dimensjonen tar i stor grad utgangspunkt i individuelle ferdigheter hos spilleren, og hvordan spilleren evner å samhandle med sine medspillere. Den *Strukturelle dimensjonen* derimot, tar utgangspunkt i laget som helhet, og hvordan laget evner å organisere seg ut i fra rolledefinerings og felles retningslinjer for spillet i angrep og forsvarsspill. (5) Retningslinjene danner et utgangspunkt for spillet ute på banen, og bestemmes i stor grad av treneren og hans filosofi gjennom spillesystem, formasjon og spillestil. En god struktur og organisering av laget vil føre til en viss forutsigbarhet i spillet, som vil føre til bedre forutsetninger for spilleren til å ta hensiktsmessige handlingsvalg. Dette vil også føre til at de andre spillerne på laget oppfatter situasjonen på samme måte og ofte er

forberedt på situasjonen som oppstår. Det å redusere potensielle handlingsvalg i en gitt spillesituasjon fører til en større forutsigbarhet for medspillere og laget som helhet. Det fører til at laget kan være på forskudd og være godt forberedt på neste situasjon som oppstår. Samtidig skal ikke strukturen og organiseringen av laget være en begrensende faktor for den enkelte spillers repertoar og ferdigheter. Det vil føre til at spillerne vil få færre valg og ikke får utløp for sine kreative ferdigheter, og dermed minske effektiviteten i spillet. Dette gjør seg spesielt gjeldene i angrepsspill. Forutsigbare handlingsvalg hos det angripende laget vil være enklere å forsvare seg mot. (5) Derfor vil det for en fotballtrener være viktig å balansere mellom en god struktur og samtidig ha rom for å la

spillerne få utløp for sin kreativitet og repertoar av ferdigheter.

Retningslinjene for spillet må være

klare og tydelige, men samtidig ikke for snevre og begrensende. (5)



Figur 4: Viser utgangsposisjoner i henholdsvis en offensiv og defensiv struktur (6).

Kampdimensjonen omhandler spillerens/lagets prestasjon i kamp. I en fotballkamp veksler man hyppig mellom angrep og forsvar, og man må ta hensyn til motstanderlagets styrker og svakheter.(5) Motstanderen vil alltid gi visse begrensninger og muligheter for eget lag, noe som selvsagt avhenger av hvilke kvaliteter motstanderlaget besitter. Spillerne på laget må beherske kampens dynamikk og reagere på motstanderens aksjoner og reaksjoner. Spillerne må til enhver tid vurdere hvilke handlinger som skal utføres, med et utgangspunkt i kampens status. For eksempel bør laget

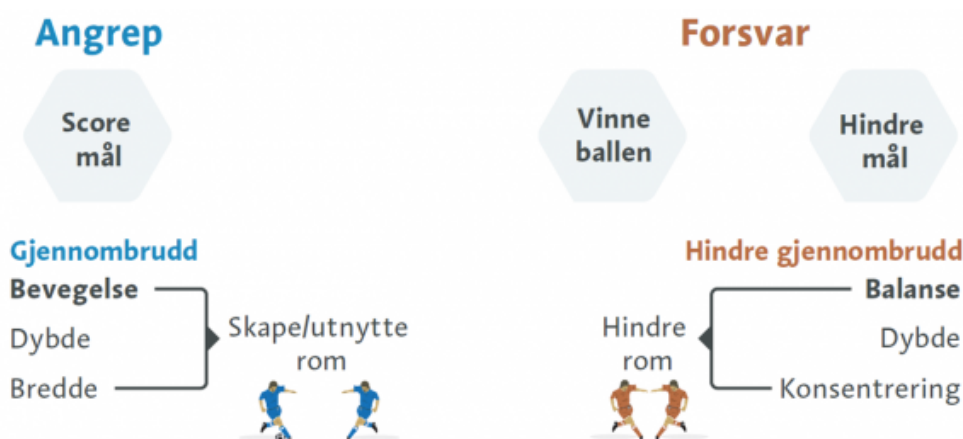
agere annerledes når de leder kontra når de ligger under, spesielt i en avsluttende fase av kampen. Det å angripe for å score mål vil innebære en risiko, da mange av spillerne vil være høyt oppe i banen, og derfor gi motstanderen store rom til å angripe ved et eventuelt balltap. På samme måte vil det være begrensende for laget å forsvare seg med mange spillere, da det vil bli vanskeligere å gå i angrep med mange spillere langt ned i banen (5). Man sier at hver kamp lever sitt eget liv, og da er det avgjørende for laget å evne å kartlegge hvilke muligheter man har i løpet av kampen.

Dette kommer an motstanderlagets sine kvaliteter og på hvilken måte laget spiller. Etter hvert ut i kampen må laget også ta stilling til resultatet i kampen. Man må ofte gjøre taktiske endringer underveis; hvis man for eksempel ligger under 2-0 kan det være en ide å ta større sjanser og sende flere spillere i angrep for å få en reduisering. Laget vil i dette tilfellet ha en helt annen tilnærming til spillet enn på en stilling 0-0 (5).

Vi kan fastslå at begrepet *fotballferdighet* er svært sammensatt og påvirkes av flere faktorer. Isolerte

ferdigheter innenfor taktiske, tekniske eller fysiske egenskaper er svært lite verdt om man ikke evner å utnytte de til å gjøre hensiktsmessige aksjoner til fordel for eget lag. En spiller må kunne anvende alle dimensjonene av fotballferdigheten for å prestere godt og ha en effektiv og funksjonell utnyttelse av sine personlige egenskaper/ferdigheter. ”Disse fire dimensjonene er gjensidig avhengig av hverandre. De utdyper fotballferdigheten og dermed fotballspillet egenart (5).”

Spilleprinsipper:



Figur 5:

Spilleprinsipmodell (7).

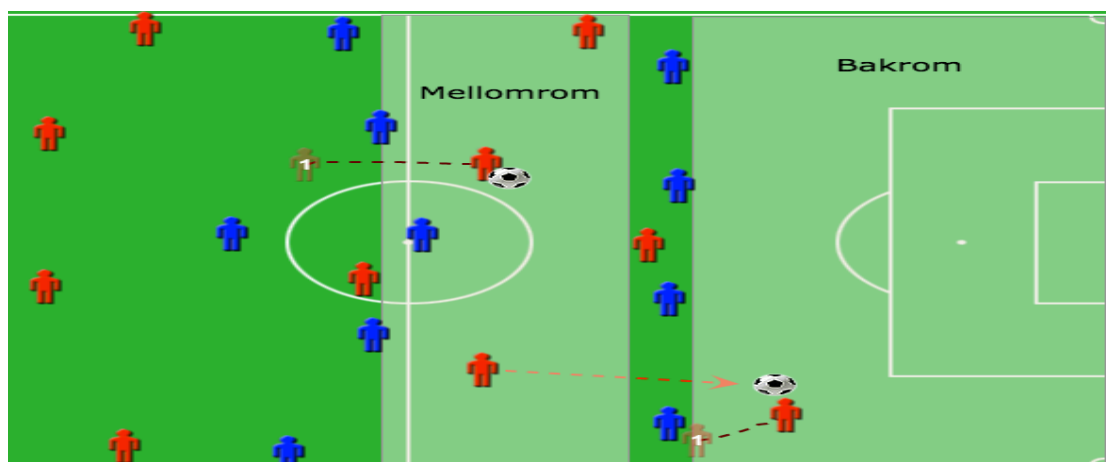
Spilleprinsipmodell (figur 5) presenterer generelle spilleprinsipper i henholdsvis angrep og forsvarspill. Spilleprinsippene fungerer som grove

retningslinjer og er veiledende for den grunnleggende forståelsen for spillet. Prinsippene er vide og ikke konkrete nok til å brukes direkte opp mot

spillestil eller taktikk, men brukes som delmål i ulike faser av spillet. I angrepsspillet er målet og score mål, mens i forsvar ønsker man naturligvis å nekte motstanderen å score, eller å vinne tilbake ballen (5).

Spilleprinsippmodellen tar høyde for kriterier som må oppfylles i spillet for å oppnå ønsket resultat. I en

angrepsfase er det avgjørende for det angripende laget å oppnå et *gjennombrudd* i banen. Et gjennombrudd er når ballen passerer en eller flere motspillere i banens lengderetning(5). Et gjennombrudd kan skapes hvor som helst i banen, og blir naturligvis farligere jo nærmere motstanderens mål det kommer.



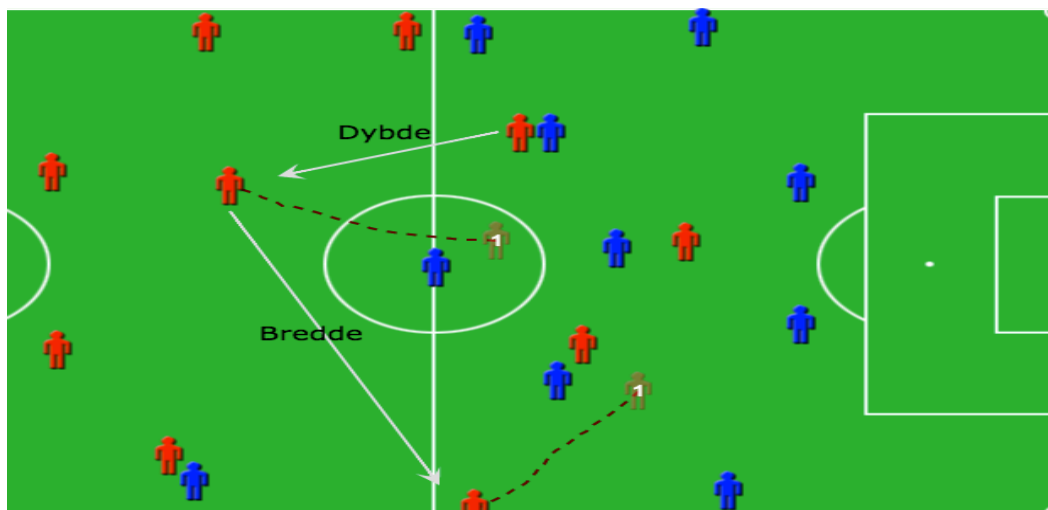
Figur 6: Viser hvordan gjennombrudd i banen kan oppstå (6).

På figuren(Ill. 6) ovenfor ser vi to eksempler på gjennombrudd hos det røde laget. Vi ser en spiller som fører ballen forbi flere motspillere og inn i rommet mellom motstanderlagets midtbanerekke og forsvarsrekke, et rom som blir kalt for *mellomrommet*. Lenger opp i banen ser vi en spiller som slår en pasning til en medspiller som løper inn i rommet bak motstanderlagets forsvarsrekke, altså *bakrommet*. I dette tilfellet har spilleren med ballen passert samtlige

utespillere i banens lengderetning, noe som karakteriseres som et *totalt gjennombrudd* (8). For det angripende laget er det ønskelig å skape gjennombrudd så langt oppe i banen som mulig, da sjansene for å lage mål øker betraktelig jo høyere opp i banen man er. For å kunne gjøre et gjennombrudd må det angripende laget evne å utnytte rommene som oppstår på banen. Rommene finnes mellom hver motspiller og lagdel på banen, men det er størrelsen på rommene og

hvor på banen de oppstår som bestemmer hvorvidt det angripende laget bør benytte seg av de. Rom på banen skapes av det angripende lag

gjennom *Bevegelse, Dybde og bredde.* ” Størrelsene på rommene som skapes, er alltid knyttet til avstand og retning (*dybde, bredde*)”(5).



Figur 7: Viser hvordan rom skapes på banen gjennom bredde og dybde (6).

På figuren (figur 7) ser vi hvordan dybderom skapes i banens lengderetning, mens bredderom skapes i banens bredderetning. Rommene skapes av bevegelser gjort av medspillerne. Bevegelser som utføres kan skape rom for en selv, samt for medspillerne. Vi ser at midtbanespilleren senker seg ned i banen og skaper dybde. Det fører til at det skapes et rom mellom han og ballfører. Figuren (figur 7) viser en bevegelse som blir gjort av høyre flankespiller på det røde laget. Han forflytter seg helt ut til sidelinjen, som før til større bredde i spillet, og et større åpent rom mellom han og

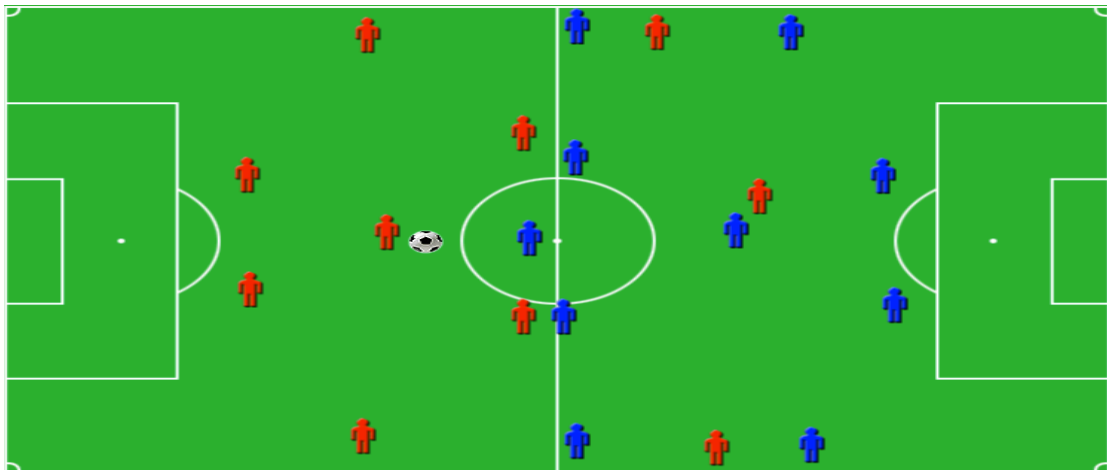
midtbanespilleren. Mens det angripende laget ønsker å skape og utnytte rom, er det selvfølgelig ønskelig for det forsvarende laget å hindre rom. Det forsvarende laget vil prøve å stenge og minimere størrelsen på rom, og på den måten gjøre det vanskelig for motstanderen å gjøre gjennombrudd i banen (5).

Angrepstyper:

Mål oppstår fra tre forskjellige angrepstyper; vi har dødballangrep, angrep mot etablert forsvar og vi har angrep etter en ballerobring (kontring/breakdown) (9).

Dødballangrep er angrep som starter med en dødball, dvs. avspark, målspark, frispark, straffespark, corner eller innkast. Et dødballangrep er definert til å vare i under ca. 7 sekunder. Hvis et dødballangrep strekker seg utover ca. 7 sekunder vil det da gå over til et angrep mot etablert

forsvar (9). Angrep mot etablert forsvar starter oftest med at det angripende laget kontrollerer ballen fra sin egen forsvarsrekke eller i midtbaneleddet. I disse angrepene er motstanderen i balanse, både tallmessig og posisjonsmessig.



Figur 8: Viser et eksempel på et angrep mot etablert forsvar (6)

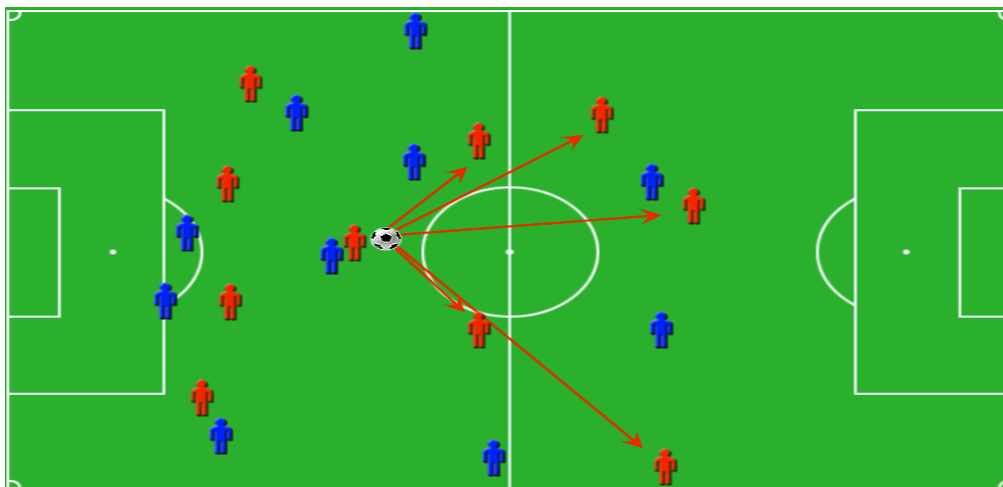
Figur 8 viser et eksempel på et angrep mot etablert forsvar. Det røde laget angriper, og vi kan se at samtlige blå spillere ligger på den forsvarende side av ballen, som betyr at laget er i *tallmessig balanse*. Spillerne ligger i sine respektive posisjoner og med normale avstander seg i mellom. Dette betyr at laget også er i *posisjonell balanse* (8). I en angrepsfase mot et etablert forsvar er målet for det angripende laget å spille gjennombruddshissig med så mye ballbesittelse som mulig (8). Med andre ord er det ønskelig å spille seg

forbi motstanderlagets spillere, uten at det fører til at man mister ballen. Når et lag angriper vil faren for å miste ballen alltid være tilstede. Angrepsspill handler i stor grad om å ta risiko, med et ønske om å score mål. Hvor stor risiko man ønsker å ta i en angrepsfase varierer veldig fra lag til lag, og tar utgangspunkt i lagets egen spillestil og filosofi. Noen lag spiller direkte, og ønsker å skape gjennombrudd i banen så tidlig som mulig gjennom pasninger i banens lengderetning. I de senere år har fotballen utviklet seg til en mer ballbesittende stil, der lagene har flere

trekk i laget før de ønsker å søke gjennombrudd i banen. Dette er for å redusere faren for å miste ballen. Den såkalte ballbesittende stilen betyr at lagene ønsker å holde ballen i innad i laget og verne om ballen ved å gjøre sikrere valg. Den direkte stilen betyr i hovedsak at pasninger skal slås fremover i banens lengderetning (gjennombruddshissig), mens den ballbesittende stilen i større grad gir pasninger på tvers og i banens bredderetning. Bates hevdet at *"Teams of the future – Teams who can master and manipulate possession are likely to flourish in the future game. Successful*

teams will be capable of attacking quickly through central routes, as well as building goal-scoring opportunities through passing sequences.

Furthermore, teams will be able to penetrate deep-lying defences as well as vary the speed of their attacking play" (8). Som nevnt tidligere vil angrepsspill alltid innebære en risiko for å miste ballen. I det ballen skifter eier er det laget som vinner ballen inne i en kontringsfase. Kontringer er den mest dominerende og effektive angrepsformen og utgjør ca. 60% av effektiv spilletid i en fotballkamp(8).



Figur 9: Viser et eksempel på et angrep etter ballerobring (6).

På figuren (figur 9) ser vi at det røde laget har vunnet ballen. Vi kan se at ballfører på det røde laget har fem gode pasningsalternativer fremover i banen, og det blå laget har kun 2-3 forsvarsspillere på riktig side.. Det blåe

laget er både i tallmessig og posisjonell ubalanse, og i en kontringsfase er det denne ubalansen det angripende lag ønsker å utnytte. I løpet av en fotballkamp vil ballen skifte eier svært

ofte, og derfor er det svært viktig for et fotballag beherske kontringspillet.

Scoringer ved ulike typer angrep I %	VM-86	EM-88	VM-90	Norge 1993	VM 2010	Norge 2010
Kontring	35,6	58,8	38,3	40,0	27,6	22,2
Dødball	30,3	23,5	34,8	52,0	29,6	51,9
Lengre angrep	34,1	17,6	27,9	8,0	42,8	25,9

Figur 10: Viser en fordeling mellom type mål som har blitt scoret i fire forskjellige EM/VM sluttspill, samt av Norges landslag i henholdsvis 1993 og 2010 sesongen.

Vi kan se (figur 10) at det er en relativ jevn fordeling mellom scoringer på henholdsvis kontring, dødball og lengre angrep. Hvis vi tar utgangspunkt i VM/EM-sluttspillene, kan vi se en tendens der antall mål på kontring har gått ned, mens andelen av mål på lengre angrep har gått opp. På dødball er tallene forholdsvis stabile.

Balanse ved balltap vm 2010:

God balanse 71,1%

Viss balanse 23,1 %

Ubalanse 5,8 %

Tabellen fra VM i 2010 viser at lagene sjelden var i ubalanse når de mistet ballen, noe som innebærer at lagene var forsiktede og angrep med mange spillere bak ballen(8). Dette kan ha sammenheng med fotballens utvikling

gjennom de siste 20 årene. Lag i dag spiller ofte en mer ballbesittende type fotball. Noe som betyr flere pasninger innad i laget med god balanse, samt kortere avstander mellom spillerne. Dette fører til at risikoen for kontringsmuligheter i mot minsker (8). Hvis vi ser på Norges landslags sesonger ser vi at laget både i 1993 og 2010 sesongen scorer de over halvparten av sine mål på dødball. I 1993-sesongen scorer de hele 40% av sine mål på kontringer og kun 8% av målene kommer som resultat av lengre angrep. Dette er tall som bygger opp under daværende landslagstrener Egil Olsens filosofi, som innebærer en stram defensiv struktur og en klar direkte spillestil ved ballerobring i en kontringsfase. I 2010 sesongen derimot, kan vi se at målene er jevnere

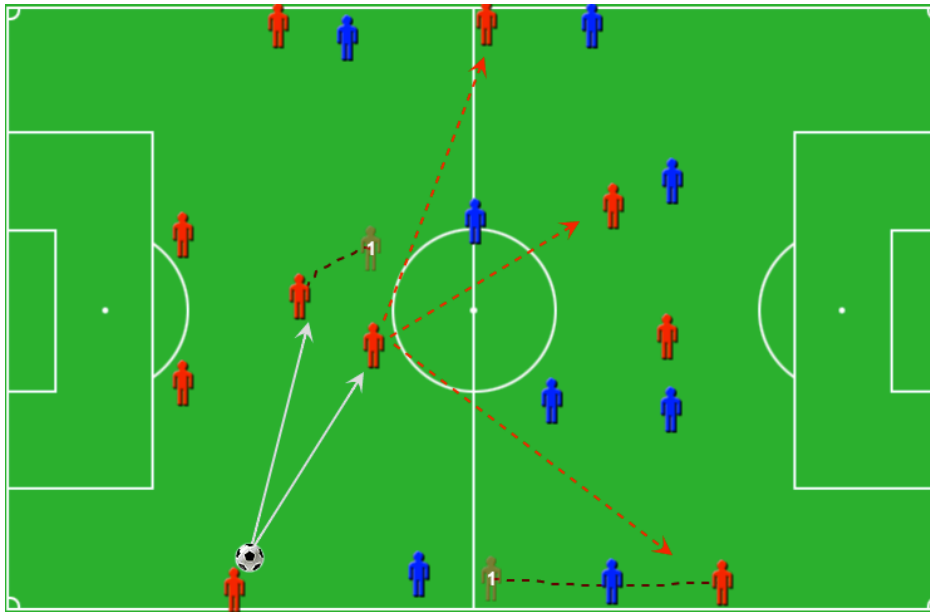
fordelt mellom kontringer og lengre angrep. Dette kan ha sammenheng med at Norge i større grad har måttet ta hensyn til at motstanderne de har spilt mot har angrepet med bedre balanse i laget, og kontringsmulighetene ved ballerobring var mindre. Andelen scoringer på dødball er uendret.

Levanger fotballklubbs prinsipper for angrepsspill:

De overordnede spilleprinsippene har vi allerede kartlagt i spilleprinsippmodellen, og vil være gjeldende for samtlige lag, uavhengig av spillestil eller fotballfilosofi. Prinsippene i spilleprinsippmodellen kan ikke brukes direkte opp mot spillestil eller gjennomføring av taktiske elementer i spillet(5). Derfor er det viktig for et lag å ha noen mer detaljerte prinsipper å følge i spillet, som igjen kan linkes opp mot en spesiell spillestil eller filosofi. Disse varierer svært ofte, og alle har sine egne tanker og ideer om hvordan ulike oppgaver på banen bør løses. Man kan

si at målet med spillet er det samme hos alle, men metodene som blir anvendt kan ofte være svært ulike fra ett lag til et annet. Levanger Fotballklubb(LFK) sine prinsipper for angrepsspill anno 2014 innebærer en ballbesittende stil, med tydelige prioriteringer på hvor det er ønskelig å skape gjennombrudd i banen. Alt i forhold til hvordan spillsituasjonen på banen er, og i hvilken angrepsfase man er i. LFK spiller i et 4-2-3-1 system.

I angrep mot etablert forsvar ønsker LFK å skape det totale gjennombruddet på en av kantspillerne, med påfølgende innlegg foran mål. I utgangspunktet ønsker de direkte gjennombruddspasning i bakrom på høyre kantspiller, mens de på venstre ønske å skape kombinasjoner mellom venstre kantspiller og venstre sideback. Dette med utgangspunkt i forskjellige individuelle ferdigheter hos de to kantspillerne. I innleggs fasen ønsker de ett diagonalt løp bakfra og fram til første stolpe. Innlegget skal deretter slås i rommene som oppstår, bakerste stolpe eller pasning skrått 45 grader tilbake i banen (11).



Figur 11: Grov skissering av LFKs ønskede pasningsmønster og bevegelser i oppbyggende spill (6).

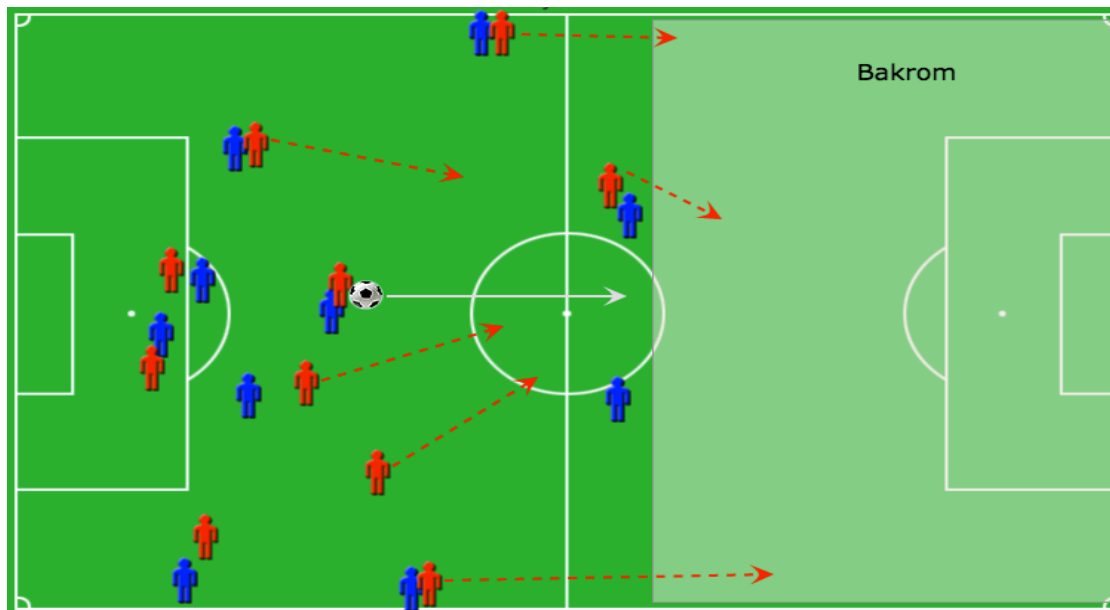
LFK ønsker oppspill fra sideback og opp til en av de sentrale midbanespillerne som gjør en bevegelse ned i banen for å “hente” ballen. Videre skal de sentrale midbanespillerne ta ansvaret for å spille ballen fremover i banen og skape gjennombrudd. På figuren ser vi hvilke alternativer som finnes fremover i banen. Høyre kantspiller gjør en bevegelse inn i bakrommet og får ballen inn i rommet foran han. Venstre kantspiller ligger lavere i banen for å motta ballen i føttene. Her er det ønskelig at venstre sideback skal bidra offensivt i banen for å skape et overtall mot motstanderens høyre sideback å deretter skape et kombinasjonsspill med hverandre. Det tredje alternativet

er å spille ballen sentralt i banen, opp til den offensive midbanespilleren, som videre spiller ballen ut til kant. Hvilke alternativ som er best er veldig situasjonsbestemt, og det er opp til spillerne ute på banen å avgjøre og vurdere hvilke handlingsvalg som er mest riktig. Ved stort bakrom skal i utgangspunktet høyre kantspiller benyttes, mens den offensive midbanespilleren bør benyttes ved et stort mellomrom. I møte med et kompakt forsvarende lag skal venstre kantspiller benyttes, i og med at rommene er små, og laget trenger flere trekk innad i laget før man kan skape et gjennombrudd (11). Dette er utgangspunkt for det etablerte angrepsspillet og er retningslinjer for

spillernes handlingsvalg. LFK ønsker å ha en ballbesittende spillestil, med stor tålmodighet i angrepsspillet. Det betyr å holde ballen innad i laget med mange pasninger for å kunne åpne opp rom

hos motstanderen og deretter skape gjennombrudd.

I angrep etter ballerobring(kontringer) skal ballen gå hurtig i fremover i banens lengderetning.



Figur 12: Viser LFKs ønskede bevegelser i angrep etter ballerobring (6).

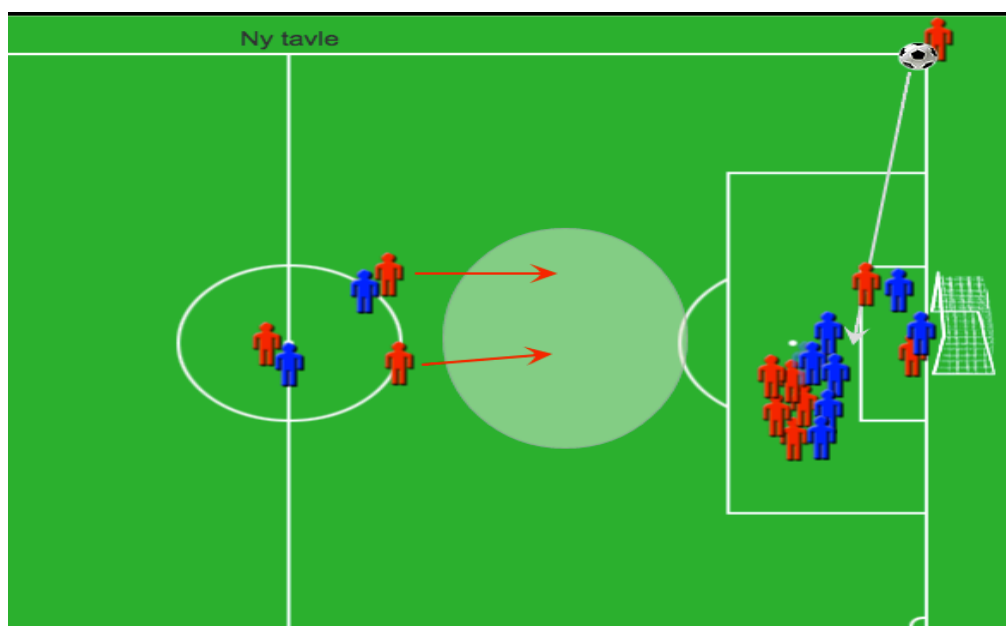
I angrep etter ballerobring ønsker LFK å holde ballen sentralt i banen så lenge som mulig, samtidig som ballen skal spilles fremover. De ønsker mange løp foran ballfører for å skape flere pasningsalternativer. Hvis bakrommet er stort er det ønskelig å slå ballen direkte bak motstanderens forsvarsrekke på et løp som allerede har startet. Ved begrenset bakrom skal ballen holdes sentralt i banen så lenge som mulig, med flere løp foran og i rundt ballføreren. Angrepene skal gå så hurtig som mulig, og den første

pasningen etter ballerobringen skal slås fremover i banen, helst på første berøring. Dette for å straffe motstanderen mens de fortsatt er i ubalanse. Hvis motstanderlaget er i god balanse ved ballerobringen skal ballen vernes innad i laget, i stedet for å risikere et balltap ved å angripe. I disse situasjonene går angrepene over i et angrep mot etablert forsvar.

Ved dødball skal innleggene slås med stor kraft på løp som kommer inne i motstanderens straffefelt. Dødballen skal slås på

fremste stolpe. Ideelt sett er det ønskelig å vinne duellen som oppstår og få an avslutning på mål. Etter duellen som oppstår er det viktig å vinne 2. Ball. Det vil si å være først der

ballen havner etter en endt duell. Dette ønsker LFK å gjøre ved å ha mange medspillere rundt duellen, og ha et stort fokus på offensiv markering.



Figur 13: Viser hvilke prinsipper som gjelder for LFK på dødball (6).

Figuren (figur 13) viser et hjørnespark. De 3 forsvarende spillerne på det røde laget ligger ved midtsirkelen, og har som oppgave å markere de to angriperne på det blå laget. Samtidig spiller de en viktig rolle offensivt ved at de skal være først ute på en eventuell 2. ball i det markerte området utenfor motstanderens sekstenmeterstrekk. Hvis ballen havner i dette området kan spillerne komme i gode avslutningsmuligheter på mål. Hvis dødballen er fra corner, eller frispark inne på motstanderens

banehalvdel ønsker LFK å slå innlegg inn i straffefeltet. Ved frispark sentralt rundt motstanderens sekstenmeter ønsker de avslutning direkte på mål. Ved frispark på egen banehalvdel ønsker LFK å slå en kort kontrollert pasning for å starte angrepet på nytt bakfra(11).

Hensikten med denne undersøkelsen er å kartlegge i hvor stor grad Levanger fotballklubb sine prinsipper for angrepsspill gjør seg gjeldende i deres scorede mål sesongen 2014.

Dette fører til følgende problemstilling:

Problemstilling:

Kommer Levanger fotballklubbs mål i angrep mot etablert forsvar i sesongen 2014 som et resultat av lagets prinsipper for angrepsspill mot etablert forsvar eller som en konsekvens av andre forhold?

Metode:

Forsøkspersonene (FP) i denne studien var 23 mannlige fotballspillere som spiller på Levanger FK (LFK) i 2. divisjon. Lagets angrepsspill i sesongen 2014 er grunnlaget for studien og her har samtlige av spillerne vært involvert og påvirket utfallet av prestasjonene som laget har gjort. Fra og med halvspilt sesong ble antall FP redusert til 22, da vi mistet en av våre spisser til en annen klubb. Alderen på FP varierer fra 17-33 år med en gjennomsnittsalder på 24 år. FP var i gjennomsnitt 183,7 cm høy og 79 kg. Alle FP har bred kunnskap og erfaring med måten Levanger FK ønsker å spille på, og alle spillerne holder et godt 2. Divisjons-nivå. Gruppen av FP er en jevn gruppe av spillere med gode tekniske, taktiske og fysiske egenskaper/ferdigheter, 2. divisjonsnivå tatt i betraktning.

Hovedtrener i LFK har samtykket til å bruke A-laget som FP i denne studien. Studien vil ta utgangspunkt i laget som helhet, og ikke enkeltindividers prestasjoner. Studien ble godkjent av veileder ved Høyskolen i Nord-Trøndelag og er gjennomført etter prinsippene i Helsinki – deklarasjon angående bruk av mennesker i vitenskapelig undersøkelser. Alle FP er informert om at de er med i studien og er informert om at data ikke skal kunne spores til enkeltforsøksperson.

Datainnsamling:

LFK Media har gitt samtykke til å kunne benytte videoene til denne oppgaven så lenge de ikke spres videre til tredjeperson. Alle videoene har blitt sendt fortløpende fra leder i LFK Media etter endt kamp. Data er samlet inn gjennom observasjon av video, og registrert for hånd i egenkomponert registreringskjema. Alle data i denne undersøkelsen er situasjoner som fører til mål. Registreringene er gjort i henhold til problemstilling. Alle hendelsesforløpene i denne undersøkelsen er forskjellig og derfor ble disse kategorisert etter visse kriterier:

1. Mål som kommer som et resultat av LFKs prinsipper i angrep mot etablert forsvar.
 - a. Mål som kommer som resultat av innlegg etter gjennombrudd på kantspiller.
 - b. Mål på dødball eller selvmål som kommer som et direkte resultat av LFKs prinsipper for angrepsspill i angrep mot etablert forsvar.
2. Mål som kommer delvis som et resultat av LFKSs prinsipper i angrep mot etablert forsvar.
 - a. Mål som kommer som resultat av ballbesittelse og tålmodighet i det oppbyggende spillet(mer enn 5 trekk innad i laget før scoring), men andre prinsipper i scoringsfasen.
 - b. Mål som kommer som et resultat av innlegg fra kant etter en ballerobring.
3. Mål som kommer som en konsekvens av andre forhold.
 - a. Mål etter enkeltmannsprestasjoner.

- b. Mål etter feil av motstander.
- c. Mål etter andre prinsipper.

Instrumenter og utstyr som ble brukt:

25 kamper er filmet i sin helhet av *LFK Media* med et *Panasonic 171 p2 HD kamera* (Japan). Kameraet gjør opptak i HD-kvalitet som gir tydelige og gode bilder. Kampene ble analysert på en *Mac OS X Lion 10.7.5* (USA) ved bruk av avspillingsprogrammet *VLC Media Player* (Frankrike). For behandling av tallmateriale er det blitt brukt *Microsoft Excel: Mac 2011* (USA).

Prosedyre:

Undersøkelsen er en videoanalyse av LFK sine seriekamper sesongen 2014. Samtlige kamper er filmet fra fugleperspektiv som gjør at man får en god oversikt, og spillet blir enklere å analysere. Man får en god oversikt over kampbildet og det gjør det mulig å få registrert målingene mer eksakt. 24 av 25 kamper er utendørs, under varierende vær og baneforhold. 13 kamper er filmet fra *Moan Stadion* på

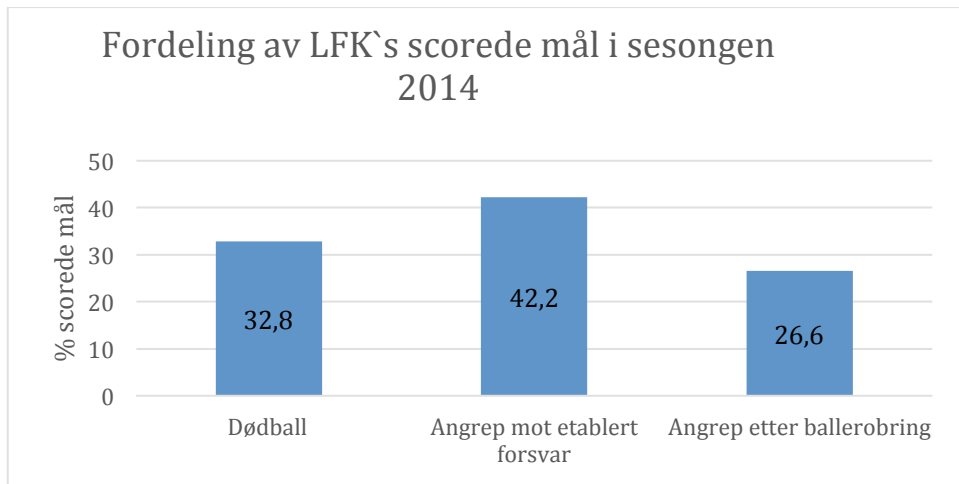
Levanger, resterende på andre arenaer. Samtlige av kampene ble spilt på kunstgress. Kampene ble spilt med en ukes mellomrom, med en 3 ukers pause etter halvspilt sesong. Oppvarmingen varte i 40 minutter og var den samme før samtlige kamper: 10 minutters løping med innlagte øvelser med kamplike bevegelser, 15 minutter *possession-spill* med ball (5vs5) med innlagte pauser for uttøyning, 10 minutter med avslutninger og 4-5 hurtighetsdrag til slutt. Kampene varte alle i 90 minutter med innlagt pause etter halvspilt kamp. Alle kampene var tellende og med stor viktighet. Laget gjorde sitt ytterste for å vinne hver eneste kamp.

Avgrensning av problemområde:

Resultat:

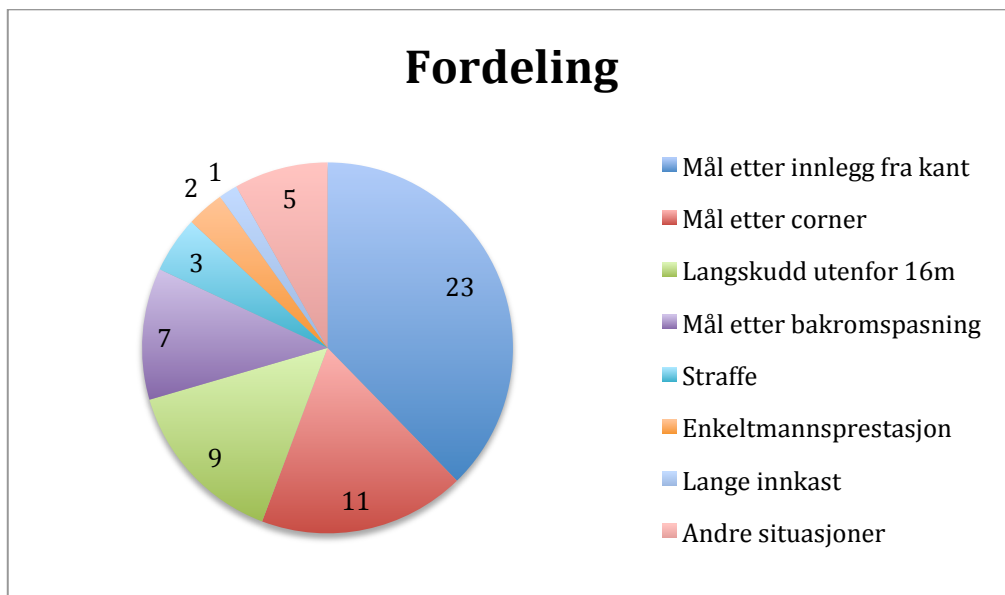
I denne undersøkelsen ble det analysert LFKs 64 scorede mål i sesongen 2014. LFK spilte 26 kamper, noe som betyr et målsnitt på 2,5 pr. kamp. 42 av målene ble scoret på hjemmebane. 42 mål utgjør hele 65,6% av totalt scorede mål. LFK vant 14 kamper, spilte 6 uavgjort og tapte 4 kamper.

Med LFKs prinsipper for angrepsspill menes gjennombrudd på kantspiller med påfølgende innlegg til avslutter foran mål. Om det scores mål direkte eller indirekte (2-3 trekk) etter innlegg, er disse definert som ”Mål som kommer som et resultat av LFKs prinsipper for angrep mot etablert forsvar”. I tillegg er dødballmål eller selvmål som resulterte i direkte mål, som kommer som en konsekvens av LFKs prinsipper medregnet i denne kategorien. Mål som skyldes gjenvinning høyt i banen, feil hos motstander, selvmål, innkast, corner og frispark/straffe som oppstår i andre situasjoner (selv om dette er frispark fra kant) er ikke definert som mål etter LFKs prinsipper for angrepsspill.



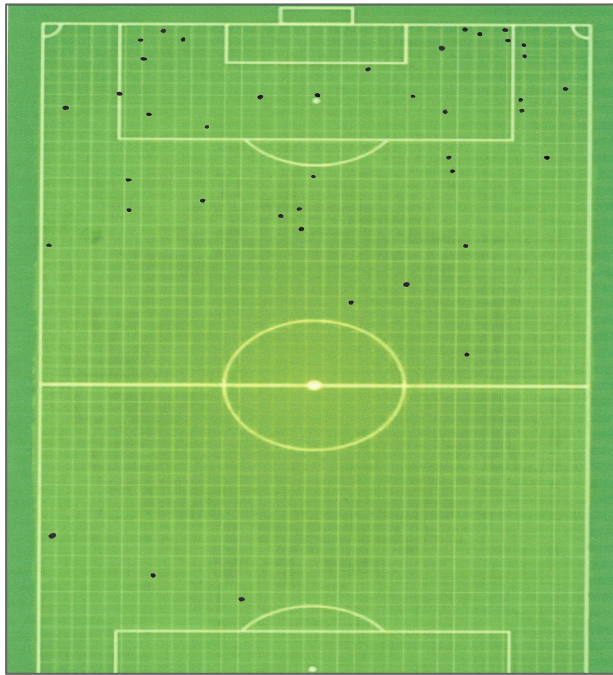
Figur 14: Viser den prosentvise fordelingen av scorede mål og type angrep de var en konsekvens av.

LFK scoret 17 mål etter ballerobring (26,5%), 27 mål etter angrep mot etablert forsvar (42,2 %) og 20 mål etter dødball (31,3 %).



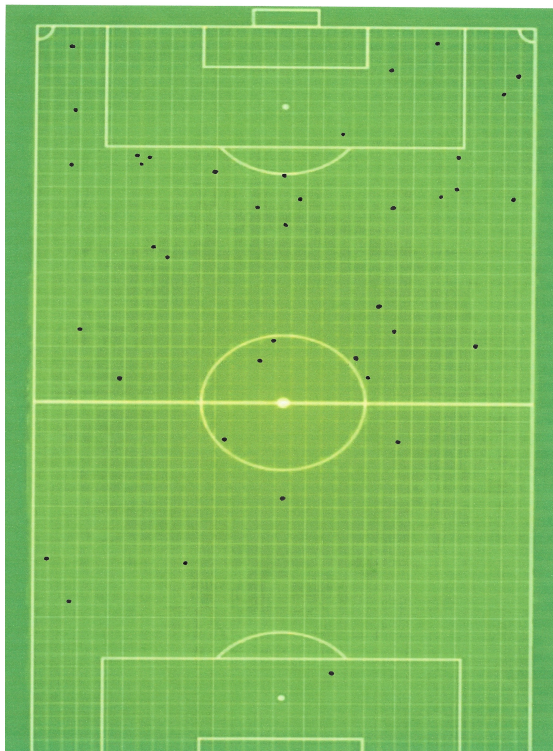
Figur 15: Figuren viser en detaljert analyse av de scorede målene, kategorisert etter 8 kriterier.

Data viser en prosentvis fordeling av scorede mål som følger: Mål etter innlegg fra kant (37,7 %), mål etter corner (18,3%), langskudd utenfor 16m (14,7 %), mål etter bakromspasning (11,5 %), straffemål (4,9 %), mål etter enkeltmannsprestasjoner (3,3 %), mål etter lange innkast (1,6 %) og andre(tilfeldige) situasjoner (8,2 %).



Figur 16: Viser hvor den målgivende pasningen ble slått i fra.

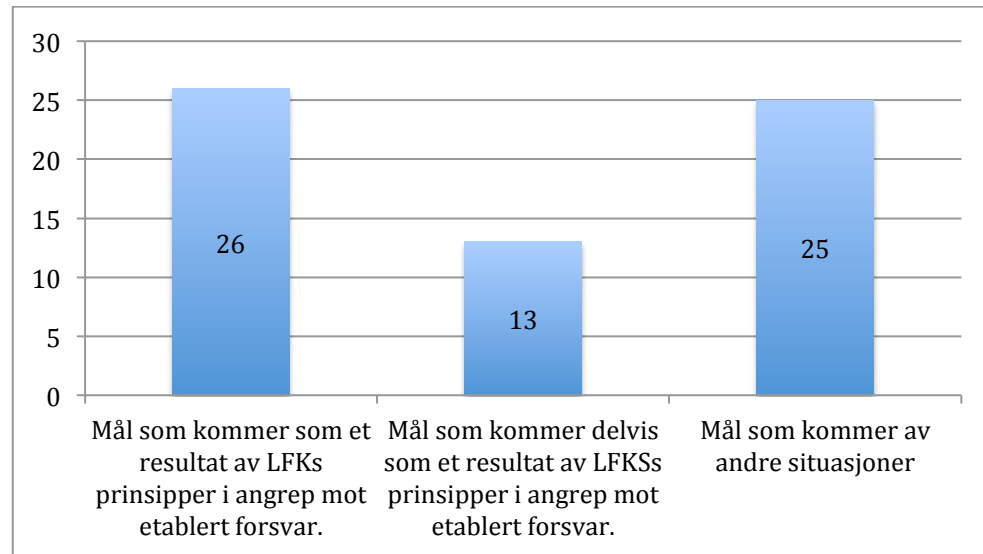
42 målgivende pasninger er registrert. 22 (34%) av de totalt 64 målene kom direkte etter ballerobring fra motstanderen. De målgivende pasningene er kategorisert inn i fire grupper: Høyre kant 18 pasninger (43 %), Venstre kant 12 pasninger (29%), sentralt i banen 9 (21%) pasninger og egen banehalvdel 3 pasninger (7%).



Figur 17: viser hvor på banen den 3. pasningen før scoring ble slått i fra.

40 pasninger er registrert. 24 (37,5%) av pasningene kom direkte etter ballerobring fra motstanderen. Pasningene er kategorisert inn i fire grupper: Høyre kant 13 pasninger (32,5 %), venstre kant 10 pasninger (25%), sentralt i banen 10 pasninger (25%) og egen banehalvdel 7 pasninger (17,5%).

I gjennomsnitt hadde LFK 3,5 trekk innad i laget før scoring, med en spredning på 1-17 trekk.



Figur 18: Viser fordeling av scorede mål i henhold til LFKs prinsipper for angrepsspill.

Figuren (figur 18) viser at 26 mål (41%) kommer som et resultat av LFKs prinsipper i angrep mot etablert forsvar. Dataene er registrert etter 2 kriterier:

1. 20 mål (31%) kommer som resultat av innlegg etter gjennombrudd på kantspiller.
2. 6 mål (9%) etter dødball eller selvmål som kommer som et direkte resultat av LFKs prinsipper for angrepsspill i angrep mot etablert forsvar.

13 mål (20%) kommer som et delvis resultat av LFKs prinsipper i angrep mot etablert forsvar. Dataene er registrert etter 2 kriterier:

1. 10 mål (16%) kommer som et resultat av ballbesittelse og tålmodighet i det oppbyggende spillet (mer enn 5 trekk innad i laget før scoring), men andre prinsipper i scoringsfasen.
2. 3 mål (5%) kommer som et resultat av innlegg fra kant etter en ballerobring.

25 mål (39%) kommer som en konsekvens av andre situasjoner. Dataene er registrert etter 3 kriterier:

1. 4 mål (6%) kommer som et resultat av enkeltmannsprestasjoner.
2. 5 mål (8%) kommer som et direkte resultat av feil hos motstanderen.
3. 16 mål (25%) kommer av andre prinsipper for angrepsspill.

Diskusjon:

Hovedfunnet i denne studien er at 26 (41%) av målene scoret i sesongen 2014 kommer som et direkte resultat av LFKs prinsipper i angrep mot etablert forsvar, og 25 mål (39%) kommer som en konsekvens av andre forhold. Fordelingen er anslagsvis lik.

Årsaken til dette er at LFK har øvd på disse prinsippene i sitt treningsarbeid, og derfor er godt kjent med, og behersker disse typen angrep. Ved at prinsippene har blitt øvd inn har laget spillerne på laget opparbeidet seg gode relasjoner seg i mellom, og evner å tenke likt i situasjoner som kan føre til mål (5). Likevel har 39 % av målene kommet som en konsekvens av andre forhold. Dette har sammenheng med at forutsetningene for angrepsspill ofte er svært varierende. Dette skyldes flere forhold. Fotball er meget komplekst og sammensatt, og det er en rekke ulike variabler som har en innvirkning på

resultatet. Alle målene er hentet fra kampsituasjoner, og derfor spiller kampdimensjonen (Morisbak 2013) inn som en essensiell faktor for resultatet. LFK spilte i 2014 sesongen mot 13 forskjellige motstandere med varierende styrker og svakheter. Under en fotballkamp ønsker naturligvis begge lag å vinne kampen, noe som fører til at spill-motspill problematikken vil dreie seg om hvorvidt man bør forsvare seg for å hindre mål, eller angripe for å score mål selv (5). Dette vil ta utgangspunkt i kampens dynamikk og status, samt hvilke kvaliteter motstanderen besitter som man må ta hensyn til. Det gjør at forutsetningene for å følge lagets faste prinsipper for angrepsspill svært ofte kan være begrenset. I lys av dette kan vi si at andelen av mål som er scoret som et direkte resultat av LFKs prinsipper for angrepsspill er relativt høyt (41%). Hvis vi tar i betraktning at ca. 60% av effektiv spilletid under en kamp er i en kontringsfase (8) og at ca.

30% av alle mål statistisk sett scores på dødball er denne andelen svært høy. Dataene fra undersøkelsen viser at 27 mål (42,2%) ble scoret etter angrep mot etablert forsvar. 20 (74%) av disse målene har kommet av innlegg etter gjennombrudd på kantspiller (dødballmål og selvmål er utelatt), noe som er i tråd med LFKs prinsipper for angrep mot etablert forsvar. Ut i fra dette kan vi si at det er en tydelig sammenheng mellom LFKs ønskede angrepsspill, og hva som praktiseres i kampsituasjon.

Det nest viktigste funnet i denne undersøkelsen er at 13 mål (20%) kommer som et delvis resultat av LFKs prinsipper i angrep mot etablert forsvar. Det vil være naturlig at LFK enkelte ganger må ty til andre prinsipper når de ikke lykkes i å gjennomføre de innøvde prinsippene gjennom hele angrepsfasen, og på den måten er ikke funnet i denne kategorien så oppsiktsvekkende. Hvis vi derimot velger å slå sammen denne kategorien med ”mål som kommer som et resultat av LFKs prinsipper for angrepsspill”, vil det bety at vi får et resultat som sier at 61% av samtlige mål scoret av LFK sesongen 2014 kommer som et resultat, eller delvis resultat av LFKs prinsipper for angrep

mot etablert forsvar. Nesten 2/3 av alle mål har kommet som et direkte eller indirekte resultat av lagets prinsipper, noe som beviser at LFK er bevisste og lojale på hvordan de ønsker å angripe. Dette forsterkes når vi tar en titt på fordelingen av målgivende pasninger (figur 16) og fordelingen av hvor den 3. pasningen før scoring ble slått i fra (figur 17). 72% av de målgivende pasningene, og 57,5% av 3. pasning før scoring kom i fra kantposisjon. Dette er en tydelig indikasjon på hvordan LFK spiller i angrep, der kantspill er essensielt.

Med en så stor andel av data funnet på angrepsspill som støtter LFKs prinsipper er det naturlig å anta at dette er en spillestil som også gjør seg gjeldende i situasjoner som ikke fører til scoring og at prinsippene i stor grad preger LFK i banespillet under en kamp. Dette kan bety at dette mer eller mindre er den eneste måten LFK utfører sine angrep på. Med kun en bestemt måte å angripe på kan angrepsspillet bli forutsigbart for motstanderen og enkelt å forsvare seg mot. Selv om LFK har scoret en stor andel av målene sine gjennom sine faste prinsipper, kan disse typen angrep virke begrensende hvis variasjonen av anvendte prinsipp for

angrepsspill er for lav. Situasjonene som oppstår ute på banen er forskjellige, og ulike situasjoner, krever ulike måter å angripe på. I en angrepsfase er det ønskelig å utnytte rom, for så å gjøre gjennombrudd i banen (5). Rommene kan oppstå hvor som helst på banen, og da er det viktig at laget evner utnytte disse rommene, uavhengig av hvor i banen rommene oppstår. Dette i stedet for å låse seg til en enkel metode som kanskje ikke er riktig i forhold til den spillsituasjonen som er gjeldende. Samtidig har LFK scoret 26 mål som et direkte resultat av sine prinsipper, noe som tilsier at laget har lykket med denne formen for angrep. Hvorvidt LFK kunne ha scoret enda flere mål totalt ved å ha større variasjon, og ved bruk av andre

innøvde prinsipper blir kun av hypotetisk verdi.

Konklusjon:

Resultatene beviser at LFK har lykket i bevisstgjøring og langsiktig oppbygning av den relasjonelle dimensjonen (4), noe som er avgjørende for å lykkes i utvikling av angrepsfotball. De uttalte prinsippene for angrepsspill mot etablert forsvar fra hovedtrener i LFK blir i vesentlig grad gjennomført i kamp, og gjør seg gjeldende i en stor andel av målene som har blitt scoret. Undersøkelsen viser hvordan trening og bevisstgjøring av spillestil har en direkte overføringsverdi til en kampsituasjon.

Litteraturliste:

1. Store Norske Leksikon. www.snl.no
2. FIFA. <http://www.fifa.com/worldfootball/bigcount/>
3. NFF. <http://www.fotball.no/toppmeny/Om-NFF/NFF-i-tall/>
4. Andreas Morisbak (2013). Hvordan bli bedre i angrep mot etablert forsvar.
5. Dreier, Morisbak, Skarsfjord (2011). Fotballferdigheten.
6. 123proff. www.taktikktavla.no
7. <http://sportsplan.silfotball.no/index.php/fotballfaglige-modeller/9-spilleprinsippmodellen>
8. Olsen, Hauge (2011). Spill effektiv fotball, Kagge forlag, Oslo
9. Holm Carlsen (2008). Fotballkunnskap-kort versjon.
10. Dick Bate, akademi sjef Cardiff. Tidligere FIFA elitetrener sjef.
11. Andreas Holmberg, Hovedtrener Levanger Fotballklubb.
12. Borgersen, (2006) Bli en bedre fotballspiller