

Mastergradsoppgave

Kai David Elvenes

Hvordan scores målene?

En analyse av målene scoret i ODDs
Tippeligakamper sesongen 2014



Høgskolen i Telemark

Fakultet for allmennvitenskapelige fag



Høgskolen i Telemark

Hvordan scores målene?

En analyse av målene scoret i ODDs Tippeligakamper
sesongen 2014

Master i kroppsøving, idrett og friluftsliv
Høgskolen i Telemark
Fakultetet for allmennvitenskapelige fag

Kai David Elvenes

Våren 2015

Høgskolen i Telemark
Fakultet for allmennvitenskapelige fag
Institutt for kroppsøving, idrett- og friluftslivsfag
Kjølnes ring 56
3918 Porsgrunn

<http://www.hit.no>

© 2015 Kai David Elvenes

Denne avhandlingen representerer 60 studiepoeng

Sammendrag

I masteroppgaven har jeg med utgangspunkt i problemstillingen, **hvordan blir målene scoret i ODDs Tippeligakamper sesongen 2014**, analysert 84 mål ut fra ti bestemte fokusområder for scoringene. I forbindelse med scoringene er det blant annet sett på type angrepsspill, varighet på angrepene, formasjon/spillestil og tidspunkt for scoringene.

Metoden som er benyttet er en kvantitativ tilnærming til problemstillingen ved å benytte videobilder for å analysere hvordan målene ble scoret. Fokusområdene er satt inn i et registreringsskjema for å bearbeide analysene. Resultatene er sammenlignet scoringsanalyser fra FIFA, UEFA, Norsk Toppfotballsenter og andre masteroppgaver. Teoridelen har i hovedsak beskrevet angrep og angrepsprinsipper.

Resultatene viser at målene til ODD i 75% av tilfellene blir scoret mot etablert forsvar. Dette er bemerkelsesverdig høyt sammenlignet med andre Tippeligaklubber, internasjonale lag og landslag. De resterende av ODDs scoringer fordeler seg med 8% etter kontringer og 17% på dødball. Analysene av målene viser at ODD har gode relasjonelle fotballferdigheter og spillere med individuelle spisskompetanser, med hensiktsmessige bevegelser og god bredde og dybde i angrepsspillet. Dette kommer til syne ved at ODD har mange trekk i laget og har lengre angrep før scoring enn sammenlignbare lag. ODD scoret 29% av målene mellom 75-90 minutter. Dette tyder på at ODD er et fysisk godt trent lag. 44% av ODDs scoringer kommer fra høyre side, som viser at denne lagsiden sannsynligvis gir et uttrykk for gode individuelle og relasjonelle ferdigheter mellom spillerne i disse posisjonene. Halvparten av målene til motstanderlagene blir scoret etter 1-3 trekk i laget, som kan tyde på en del dødballs scoringer og/eller gjenvinning høyt i banen. Motstanderlagene scoret mer enn normalt fra utsiden av 16 meteren på ODD. 81% av de 84 målene som har blitt analysert er på innsiden av 16 meteren, av disse er 39% scoret på innsiden av 5 meteren. Dette er tilnærmet likt andre resultater jeg henviser til i drøftingen.

Forord

Fotball er og har alltid vært en stor del av mitt liv. Fra å være aktiv fotballspiller, til å ta trenerkurs og trener for ulike lag. Over ett år har gått siden jeg startet opp med denne oppgaven, og jeg er nå stolt og fornøyd over at oppgaven endelig er ferdig. Prosessen har vært lang og krevende. I en 100% jobb som lærer på barneskolen, trener for 4. divisjonslaget Herkules i Skien og trener for kretslaget Gutter 16 i Telemark, skulle jeg ønske at døgnet hadde flere timer. Det har vært inspirerende, lærerikt og morsomt å skrive en masteroppgave med utgangspunkt i fotballaget ODD, et lag som jeg har fulgt i tykt og tynt gjennom snart 30 år. Det er flere personer jeg gjerne ønsker å takke for hjelp og støtte under denne prosessen.

Først vil jeg rette en stor takk til min veileder Frode Telseth ved Høgskolen i Telemark for raske og grundige tilbakemeldinger, tips og hjelp under hele arbeidsprosessen.

Jeg vil takke min kjære samboer Tonje som alltid er positiv og glad. Du gjør livet mitt så mye bedre. Under prosessen med oppgaveskriving har vi forlovet oss og kjøpt et flott hus sammen. En takk til min familie som har gitt meg gode verdier og alltid er støttende og positive mennesker. Glad i dere.

Takk til ODDs hyggelige og hjelpsomme personer Jan Frode Nornes (hjelpetrener), Dag Eilev Fagermo (trener) og Morten Rønningen (utviklingsleder). Takk til Niklas Nyland i Toppfotballsenteret som har gitt meg informasjon og mange gode tips til oppgaven i resultat- og analysedelen.

En takk til kollegaer og ledelsen på Kollmyr skole, for tålmodighet, forståelse og tilrettelegging for min studietid. Sist, men ikke minst en takk til fotballkamerater Per Lauritsen, Erik Holtan og Tor Arne Sannerholt som alltid gir meg energi og glede, og som alltid kommer med interessante fotballkommentarer, innspill og filosofier.

Skien 7. juni 2015
Kai David Elvenes

Innholdsfortegnelse

Sammendrag.....	iii
Forord	iv
Innholdsfortegnelse.....	v
1. Innledning.....	1
1.1 Tema	1
1.2 Problemstilling.....	2
1.3 Oppgavens oppbygging	2
2.0 Teori.....	4
2.1 Fotballferdighet.....	4
2.1.1 Individuell ferdighetsdimensjon.....	4
2.1.2 Samhandling – en relasjonell dimensjon.....	6
2.1.3 Lagets retningslinjer – en strukturell dimensjon	7
2.1.4 Kampdimensjonen.....	8
2.2 Spilleprinsippmodellen	9
2.2.1 Å være i angrep.....	10
2.2.2 Å score mål	13
2.2.3 Avslutningskategorier	15
2.3 Formasjon/Spillestil	17
2.4 Etablert, dødball eller kontrung	19
2.4.1 Dødball	20
3.0 Metode.....	23
3.1 Kampanalysemetoder.....	23
3.1.1 Observasjon	24
3.1.2 Angrepssyntaksen og Effektivitetssyntaksen	25
3.2 Data.....	26
3.3 Objektivitet og subjektivitet.....	27
3.4 Validitet og reliabilitet	28
3.5 Analyse og tolkning av datamaterialet.....	29
3.6 Presentasjon av fokusområdene for scoringsanalysen.....	31
4.0 Resultat/Analyse.....	34
4.1 Når i kampen kommer målene?	34
4.1.1 ODD sine scoringer.....	34
4.1.2 Motstanderlagene sine scoringer.....	35
4.2 Scores målene mot et etablert forsvar, etter kontringer eller etter dødball?	37
4.2.1 ODD.....	39
4.2.2 Motstanderlagene	40

4.2.3	<i>ODD sine mål på dødball</i>	40
4.2.4	<i>Motstanderlagene sine scoringer på dødball</i>	42
4.3	Hvor lang tid tar angrepet før scoringen kommer?	43
4.3.1	<i>ODD sine scoringer</i>	43
4.3.2	<i>Motstanderlagene sine scoringer</i>	44
4.4	Hvor mange trekk er det i laget før scoring?	45
4.4.1	<i>Antall trekk ODD har i angrep som fører til scoring</i>	45
4.4.2	<i>Antall trekk motstanderlagene har i angrep før scoring</i>	47
4.5	Hvor starter angrepene og hvordan startes de?	48
4.5.1	<i>Ballerobringer</i>	50
4.5.2	<i>Hvordan vinner ODD ballen?</i>	51
4.6	Hvor mange touch bruker spillerne?	52
4.6.1	<i>ODD</i>	53
4.6.2	<i>Motstanderlagene</i>	54
4.7	Hvor på banen kommer målene fra?	56
4.7.1	<i>ODD</i>	56
4.7.2	<i>Motstanderlagene</i>	57
4.8	Hvordan blir målene scoret (hode, skudd med høyre fot osv.)?	59
4.9	Hvilken side kommer innleggene/pasningene fra som fører til scoring?	61
4.9.1	<i>ODD sine scoringer</i>	62
4.9.2	<i>Motstanderlagene sine scoringer</i>	63
4.10	Hvilke spillere på ODD er tredje sist, assist og målscorer når de scorer?	64
5.0	Drøfting	67
5.1	Type angrepsspill	67
5.2	Spillernes ferdigheter	73
5.3	Formasjon og spillestil	80
5.4	Når i kampene kommer målene?	88
5.5	ODD på hjemmebane og bortebane	90
6.0	Avslutning	92
	Kildeliste	95
	Figurliste	99
	Tabell-liste	101

Vedlegg 1

1. Innledning

1.1 Tema

Fotballspillet handler om å score mål og hindre mål, og selvfølgelig om å score flere mål enn motstanderlaget. Dette er spillets grunnleggende idé. Laget som har ballen er i prinsippet i angrep, og det overordnede målet for angrepslaget er å score mål. Laget uten ball er i forsvar, og deres viktigste oppgave vil være å hindre scoring. Ulike fotballag har ulike spillestiler og bruker forskjellige formasjoner og filosofier for å score mål og å hindre mål. Samtidig består et lag av mange individuelle ferdigheter som påvirker helheten. Jeg husker spesielt Eric Cantona sin scoring for Manchester United på 1990-tallet, med en utsøkt chip over keeperen. Cantona hevet armene, tok imot medspillernes hyllest og nøt øyeblikket. Dette gjorde også noe med meg, for slike øyeblikk fanget virkelig min interesse for scoringer.

ODD er en klubb med stolte tradisjoner i fotball Norge. Klubben ble stiftet i 1894 og er den klubben med flest NM pokaler. ODD har vunnet 12 Norgesmesterskap, senest i 2000. Jeg har et spesielt forhold til klubben ODD. Helt siden jeg var en liten gutt oppvokst i Skien var jeg med familien på ODD kamper. Min bror spilte på A-laget til ODD en periode, og jeg har selv spilt fire sesonger på junior- og B-laget til ODD. Fremdeles ser jeg ODDs hjemmekamper på Skagerak arena.

Oppgaven tar for seg den offensive delen av fotballspillet. Derfor vil mesteparten av innholdet ha fokus på angrepsspillet og scoringene. Av tidligere forskning på scoringer i fotball har Egil «Drillo» Olsen gjort studier av scoringer i VM, EM og norske landskamper på 80- og 90-tallet. Toppfotballsenteret har analysert alle scoringer i de seneste internasjonale mesterskapene. I tillegg er det blitt skrevet flere UEFA A-lisens oppgaver omkring teamet og FIFA og UEFA har rapporter fra internasjonale mesterskap.

1.2 Problemstilling

«Hvordan blir målene scoret i ODDs Tippeligakamper sesongen 2014?»

For å belyse problemstillingen vil jeg vektlegge ti fokusområder, som skal fungere som en hjelp både for meg og leseren i analysene av målene:

- Når i kampen kommer målene?
- Scores målene mot et etablert forsvar, etter kontringer eller etter dødball?
- Hvor lang tid tar angrepet før scoringen kommer?
- Hvor mange trekk er det i laget før scoring?
- Hvor starter angrepene og hvordan startes de?
- Hvor mange touch bruker spiller 3 (tredje sist), 2 (assist) og 1 (målscorer) før scoring?
- Hvor på banen kommer målene fra?
- Hvordan blir målene scoret (med hode, skudd med høyre fot etc.)?
- Hvilken side kommer innleggene/pasningen fra som fører til scoring?
- Hvilke spillere på ODD er tredje sist, assist og målscorer når de scorer?

Jeg ønsker med disse fokusområdene å se på hvordan målene scores. Min intensjon er å øke forståelsen av hvordan mål scores på høyeste nivå i Norge. Og om mulig se om dette skiller seg fra internasjonal toppfotball.

1.3 Oppgavens oppbygging

Oppgaven presenterer videre relevant teori om spillet fotball med:

- Kapittel 2: Relevant teori om fotballspillet, med hovedvekt på angrepsspill og sentrale prinsipper ved dette som kan føre til en eventuell scoring. Det defensive arbeidet i fotball påvirker også angrepsspillet, derfor vil noe teori omhandle dette.
- Kapittel 3 redegjør jeg for valg av metode og hvordan analysene av målene har blitt gjennomført.
- Kapittel 4 presenteres resultat, og disse er delt inn på bakgrunn av de overnevnte ti fokusområder.

- Kapittel 5 drøftes mine funn i forhold til tidligere funn.
- Oppgaven avsluttes i kapittel 6 med en oppsummering av de viktigste punktene som mine funn og mine analyser har frembrakt.

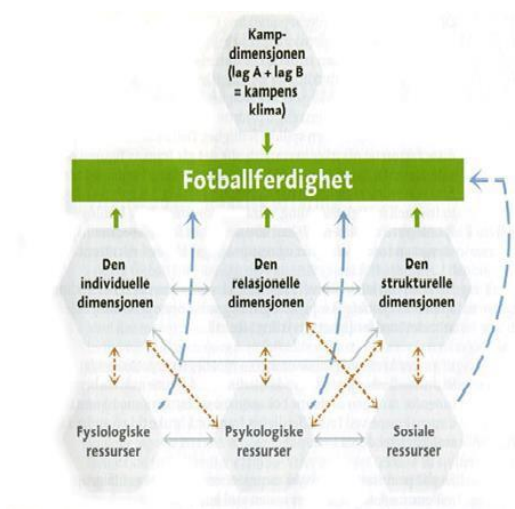
Hvis du vil se på alle scoringene i ODDs kamper i Tippeligaen 2014, kan du klikke på linken:

http://www.ta.no/Jubel_ret_2014_kos_deg_med_alle_m_lene-5-50-19997.html

2.0 Teori

2.1 Fotballferdighet

Fotballferdighet defineres av Bergo, Johansen, Larsen og Morisbak (2002, s. 50) som hensiktsmessige handlingsvalg og handlinger for å skape og utnytte spillsituasjoner til fordel for eget lag. Hver enkelt spillsituasjon avhenger av den individuelle ferdighetsdimensjonen, den relasjonelle ferdighetsdimensjon og den strukturelle dimensjonen.



Figur 2.1 Fotballferdighet

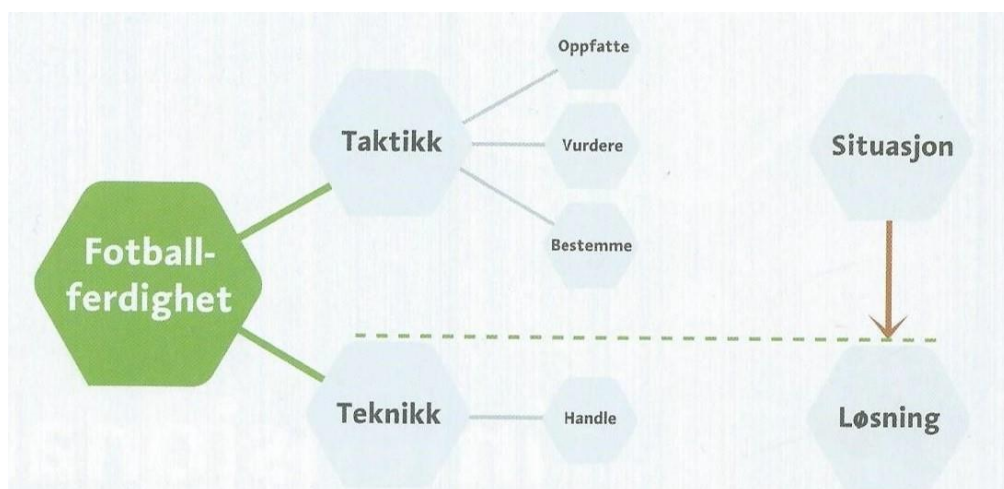
(Bergo et al. 2002 s. 33)

2.1.1 Individuell ferdighetsdimensjon

Kamper avhenger av spillerens fotballferdighet, forstått som den taktiske-tekniske helhetssammenhengen i en spillsituasjon: Først må man oppfatte det som skjer – deretter vurdere man mulige valg man kan ta – så bestemme seg for hva man skal gjøre – og til slutt handle (Bergo et al. 2002).

Det settes krav til spillerens individuelle ferdighetsdimensjon, fordi spillet blir en konsekvens av spillerens valg av handling i den aktuelle situasjonen. Om den enkelte spilleren mestrer en konkret situasjon, avhenger blant annet av individets evne til å velge og gjennomføre en hensiktsmessig løsning. En god fotballspiller som har god individuell fotballferdighet, vil dessuten velge og utføre handlinger stabilt over tid

tross ulike ytre forhold. En god spiller bør besitte gode pasnings-, medtaks-, dribble-, taklings- og avslutningsferdigheter (Bergo et al. 2002). Med utgangspunkt i fysiologiske og psykologiske forutsetninger, vekst, utvikling og treningspåvirkning kan spillerens ferdighetsrepertoar være svært forskjellig innen et lag. Spillere med ulikt ferdighetsrepertoar kan i høyeste grad utfylle hverandre. Laget vil da framstå med en kraft som vil være uforutsigbar for motstanderlaget. (Bergo et al. 2002)



Figur 2.4 Fotballferdighet taktikk/teknikk

(Bergo et al. 2002 s. 22)

I denne framstillingen ser vi tydelig hva fotballferdighet innebærer. Spilleren må til enhver tid ta taktiske valg. Egil Olsen har tidligere sagt at man tar ca. 1000 valg i løpet av en fotballkamp (Olsen, Larsen, Semb, 1994). Derfor gjelder det å gjøre de rette valgene i de avgjørende delene av kampen slik at man er med på å avgjøre kampen i sitt lags favør. Det er derfor bortimot umulig å gjøre de rette valgene i enhver situasjon.

Ballspillferdighet ↘



Hensiktsmessige bevegelser for å skape og utnytte spillesituasjoner til fordel for eget lag



Spillesituasjon ↗

Figur 2.5 Bevegelsene er avgjørende for spillet og ferdighetene

(Ronglan & Larsen, 2003 s. 16)

Som vi ser i figur 2.5 vil bevegelsene til medspillerne være avgjørende for både spillsituasjonen og fotballferdigheten. Først oppfatter man en situasjon og spilleren vurderer mulige løsninger på bakgrunn av det som skjer (Bergo et al. 2002, Bangsbo & Peitersen, 1997a). Spillsituasjoner som vokser fram er aldri et resultat av kun én spillers handling eller ett lags samhandling. Spillerne på begge lag forsøker kontinuerlig å skape gunstige betingelser for seg selv/eget lag gjennom sine handlinger og sin samhandling (Ronglan & Larsen, 2003). Her er det viktig å ha overblikk over det som skjer rundt seg. Jo høyere i divisjonssystemet man spiller, jo dårligere tid har man, fordi spillet går mye fortere. Betenkningstiden ved ballmottakelse er ofte kort, ca. 1-2 sekunder (Bangsbo & Peitersen, 1997a), og sannsynligvis er tiden kortere i dagens toppfotball. Man må dermed ta valgene sine hurtigere og handle ut i fra spillets tempo. Teknikken her er viktig for at utførelsen eller handlingen blir bra. Disse ferdighetsdimensjonene er ikke separate delkomponenter, men uløselig knyttet sammen (Bergo et al. 2002) Det er disse elementene av fotballferdighet som til sammen skal bidra til å skape og utnytte spillsituasjonen til fordel for eget lag. Men det er ikke bare den individuelle dimensjonen av fotballferdighet som vil være avgjørende for om en lykkes i å skape og utnytte spillsituasjonen, for fotballspillet inneholder også en relasjonell ferdighetsdimensjon

2.1.2 Samhandling – en relasjonell dimensjon

Samhandling er evnen til:

- å bruke seg selv best mulig i samspill med medspillere
- å gi medspillere anledning til å utnytte sine evner og ferdigheter best mulig

(Bergo et al, 2002 s. 25)

I boken «*Godfoten. Samhandling – veien til suksess*» (1999) hevder forfatter og tidligere Rosenborg trener Nils Arne Eggen følgende om hvordan det relasjonelle perspektivet har vært og da stadig var styrende i Rosenborg:

Det første prinsippet er en erkjennelse av at all dyktighet er komplementær: **Du er god eller dårlig sammen med noen. Det å være dyktig er ingen soloprestasjon.** Med denne erkjennelsen i botn utvikler vi relasjonelle ferdigheter. Dette er ferdigheter vi bare kan utføre når de andre i gruppa bruker sine ferdigheter samtidig.

De relasjonelle ferdighetene i ei gruppe er langt høyere enn summen av de individuelle isolert! Der er akkurat her vi slår de stjernespekke utenlandske topplagene av individualister. Vi tenker komplementær og relasjonelt. Vi tenker lag og skaper lagspillere! (Eggen, 1999 s. 207-208)

Den relasjonelle dimensjonen omhandler blant annet at flere spillere har evne til å «lese» likt ved å handle samtidig og samstemt. Dette handler både om å komme i posisjon for å vinne eller få ballen, men også om å «forutse» hvilke bevegelser laget utleder. En slik dimensjonen av ferdigheter i laget utvikles i et samvirke mellom de individuelle spillerne og en felles forståelsesramme for samtidige valg (Bergo et al. 2002). Trenerens oppgave blir å sette sammen laget og utvikle spillere til å utnytte hverandres sterke og svake sider, altså utvikle lagets relasjonelle ferdigheter. Relasjonelle ferdigheter handler om gjensidig å tilpasse og koordinere sine handlinger til en flytende og helhetlig samhandling (Ronglan, 2008).

Individet har ingen verdi utover det å gjøre laget bedre. (Eggen i Beck, Nordlie, Holtan, Glimsdal, Apeland, Svindal Larsen, Rosèn, Næss, 2001 s. 48)

Ingen blir dyktige helt alene. Først når en prestasjonsgruppe investerer i humankapitalen, blir det tellende mynt og medaljer (Eggen, 2005). Rolleutviklingen blir derfor særdeles viktig. Her påpeker Knut Torbjørn Eggen at laget må utnytte hverandres dyktighet og individets spisskompetanser, for å kunne videreutvikle lagets ferdigheter. Det er først når vi virkelig spiller sammen, at den gode lagprestasjonen og fellesskapsfølelsen kan oppnås, hevder Ronglan (2008). Derfor vil lagets retningslinjer for hvordan laget skal spille, bli en viktig faktor.

2.1.3 Lagets retningslinjer – en strukturell dimensjon

Det vil alltid være en gjensidighet mellom det vi kaller den strukturelle og den individuelle dimensjonen ved lagspillferdighet (Ronglan & Larsen, 2003, s. 18).

Den samlede kraften er langt større enn summen av lagets individuelle ferdigheter. Det brukes mange begreper knyttet til hvordan et lag forholder seg til hverandre, som for eksempel: lagorganisering, lagets retningslinjer, lagets struktur, lagstrategi, lagtaktikk, felles referanseramme, lagsystem, lagformasjon og spillestil. Alle disse

begrepene har et beslektet begrepsinnhold, da begrepene er knyttet til en overordnet langsiktig plan for hvordan laget skal opptre sammen på banen (Bergo et al. 2002). De konstitutive reglene gir et stort spillerom for variasjon, hevder Ronglan (2008). Taktikk kan være knyttet til den spesielle planen man har i forkant av en kamp og under kampen. System inkluderer både de retningslinjer man har for spillet ute på banen, og lagets formasjon. En formasjon forteller oss om spillerens innbyrdes plassering i laget (Bergo et al, 2002). Når både den individuelle dimensjonen, den relasjonelle dimensjonen og strukturelle dimensjonen er på plass, vil kampdimensjonen være avgjørende.

2.1.4 Kampdimensjonen

I fotball skal begge lagene aktivt gripe inn i motstanderlagets forsøk på å prestere godt. Spillsituasjonene er i kontinuerlig endring på grunn av dette. Derfor kan det være vanskelig å forutsi hva som kommer til å skje. Fotballspillet kan sies å være en kontrollert konflikt, gjennom regelverk praktisert av dommere (Bergo et al, 2002). Fotball kan karakteriseres med «en vedvarende kamp mellom motstridende interesser», angrep versus forsvar, score mål versus hindre mål, dribble versus takle, trekk versus mottrekk, skape versus ødelegge, medspiller versus motspiller. I denne vrimmelen av motsetninger prøver begge lagene å få kontroll i kampen (Bergo et al, 2002).

Lagets egen taktikk, prestasjoner og hvilke retningslinjer laget har vil alltid prege kampene, men det som preger kampene mest av alt er hvordan motstanderlaget opptre på banen. Hvordan motstanderlaget presser, høyt eller lavt press, har stor betydning. Noen lag både nasjonalt og internasjonalt «parkerer bussen» foran eget mål for å gjøre det vanskelig for motstanderlaget å score mål. De gjør rommene små for det angripende laget, fordi det blir lite bakrom og mange spillere på rett side av ballen.

For å score mål mot slike lag er det en fordel å ha noen kreative og tekniske spillere som kan utnytte trange og små rom, noe for eksempel Barcelona har satt sitt varemerke på. En annen fordel er å ha en eller flere hodesterke spillere i boksen som en kan slå innlegg mot. Spillestruktur skaper og avgrenser den enkeltes handlingsrom,

hevder Ronglan (2008). Fotballspillet handler med andre ord om å utnytte lagets ferdigheter på en best mulig måte, samtidig som man må utnytte svakhetene til motstanderlaget. Hver enkelt kamp lever sitt eget liv, og under en hel fotballkamp vil både prestasjoner og kampforløp variere. Mål preger kamper og det har vi sett mange eksempler på. Arne Scheie (tidligere fotball- og sportskommentator i NRK) har kommentert ved flere anledninger at 2-0 er en farlig ledelse. Scheie med flere hevder at lag som leder 2-0 ofte er fornøyd denne ledelsen og de senker ofte sitt prestasjonsnivå. Dette kan gi motstanderlaget mulighet til å redusere til 2-1, som igjen gir motstanderlaget ny energi eller «tenning» da ser de muligheten til å utligne. Laget som ledet 2-0, og deretter 2-1 har ofte ikke den samme kampviljen som motstanderlaget.

Kampdimensjonen har mange faktorer man må ta hensyn til og motstanderlagets handlinger vil alltid prege kampen. Fotballferdighetene laget besitter blir derfor veldig avgjørende med tanke på handlingsvalg og handlinger for å skape og utnytte spillesituasjoner til fordel for eget lag. Retningslinjene er det som forteller at noen bestemte bevegelser blir mer aktuelle enn andre, for de spillerne som er involverte. Strukturering og felles retningslinjer kan også gjøre handlingsvalg og samhandling enklere for deltakerne, med andre ord virke muliggjørende for utvikling av samspill, påpeker Ronglan (2008).

2.2 Spilleprinsippmodellen

Spillet idé er å score mål og å hindre mål. Spilleprinsippmodell synliggjør lagets prinsipper for angrep- og forsvarsspill. Denne modellen er med på å systematisere fotballspillet egenart. Modellen har blitt modernisert flere ganger siden sin opprinnelse av daværende leder for trenerutdanning i England, Allan Wade (1967). Blant annet har Andreas Morisbak (1978) og Olsen, Larsen og Semb (1994) og Bergo et al. (2002) modernisert modellen. Bergo et al. (2002) gir denne beskrivelsen av modellen.

Angrep

Score mål

Forsvar

Vinne ballen/Hindre mål

Gjennombrudd

Bevegelse

Dybde

Bredde

=Skape/utnytte rom

(Bergo et al. 2002, s. 104)

Hindre gjennombrudd

Balanse

Dybde

Konsentrering

=Hindre rom

Laget som har ballen er i angrep, og det overordnet for angrepslaget er å score mål.

Laget uten ball er i forsvar, og den viktigste oppgaven vil være å hindre scoring (Bergo et al. 2002, s. 83). Det er selvfølgelig situasjoner i kampen der ingen av lagene har ballen, her vil hovedfokuset være å få kontroll på ballen.

Ronglan & Larsen (2003) hevder at spilleprinsippene og lagets spillestil gir en ansats til prioritering av den informasjon spillere skal orientere seg etter og handle i forhold til gitte situasjoner. Spilleprinsippmodellen er et nyttig hjelpemiddel for å forstå spillet, og på den måten blir modellen et viktig redskap som treneren kan bruke for å fokusere på det viktigste i forberedelser og i spillets gang. Trenerens tilrettelegging og fokus i treningene er avgjørende redskaper for hvordan laget utfører handlingene, selv om andre ting også påvirker kampbildet. Fokuset i oppgaven er hvordan målene blir scoret, derfor vil jeg utdype videre hvordan laget best mulig kan utnytte situasjoner for å score mål.

2.2.1 Å være i angrep

Å komme i ballbesittelse (å vinne ballen) er et av underpunktene for forsvarslaget. Å være i ballbesittelse av ballen er det samme som å være i angrep. I et tenkt scenario kan laget som besitter ballen ha som mål å ikke angripe for å score mål, men kun beholde ballen. Hvis et lag leder kampen og man ser at det er mulig å beholde denne ledelsen kampen ut, benyttes alle midler for å kunne make dette. Et middel er å være i angrep ikke for å skape målsjanser, men å beholde ballen i laget (Larsen, 1992).

Ut ifra denne argumentasjonen hevder Larsen (1992) at ballbesittelse ikke kan være et overordnet mål i angrep. En fotballkamp er en konstant veksling mellom «vi har ballen» og «de har ballen». Både angrepsspillet og forsvarsspillet består av forskjellige faser, avhengig av hvor på banen ballen befinner seg (Bangsbo & Peitersen, 1997a).

I fotball er det å erobre ballen og beholde den innen laget helt avgjørende for hva som videre skal skje. Har en ballen innen eget lag kan en ikke tape og jo mer en overlater ballen til motparten, dess større blir sjansen for å tape. (Morisbak, 1978 s. 17: referert i Larsen, 1992 s. 41)

Hovedmålet er selvfølgelig å score flere mål enn motstanderen for å vinne kampen. Når vi har ballen, er vi alle angripere, det vil si at hver enkelt spiller skal tenke offensivt:

Hvordan kan jeg hjelpe med å beholde ballen og bringe ballen framover (Bangsbo & Peitersen, 1997a, s. 127).

Ser vi på spilleprinsippmodellen som jeg tidligere har referert til, vil det angripende laget ha som hovedmål å score mål. For å score mål må man skape gjennombrudd gjennom bevegelse, dybde, og bredde. Spillerens bevegelser er avgjørende for et flytende og variert angrepsspill (Bangsbo & Peitersen, 1997a). Dette for å skape og utnytte rom på banen. Et gjennombrudd oppnås når det ene laget spiller ballen forbi en eller flere motspillere i banens lengderetning. Dersom ballen går til en medspiller som får kontroll, er gjennombruddet vellykket. Gjennombruddet blir dermed en forutsetning for scoring, og scoringen er det totale gjennombruddet (Bergo et al. 2002). Den spilleren og det laget som er i angrep bestemmer ofte hva som blir neste trekk (Larsen, 1992). Ballfører vurderer bevegelsene til medspillere og vurderer hvilket rom som er ledig å spille til eller føre ballen i, samtidig må han også vurdere handlingene som det forsvarende lag gjør.

Trenere velger forskjellige retningslinjer i forhold til hvordan de vil at laget skal spille i angrep. Viktige punkter om hva et angrepsslag må ta hensyn til i forhold til angrep i spilleprinsippmodellen, med andre ord angrepsprinsipper, vises på neste side:

- Støtte/dybde
 - Begrepet støtte i betydningen understøttelse
 - Hensikten med å støtte ballfører bakfra
 - Støttespillers avstand til ballfører
 - Støttespillers vinkel til ballfører
 - Når støtte bak, når avansere forbi ballfører?

- Bevegelse/friløping
 - Initiativ til bevegelse
 - Hensikten med bevegelse
 - Rive seg løs/gjøre seg spillbar
 - Dra bort forsvarsspiller
 - Tidspunkt for når bevegelsen bør starte
 - Retning på bevegelsen
 - Bakover eller mot
 - Framover eller fra
 - På tvers
 - Hvordan bevege seg
 - Kommer noe an på hensikten
 - Betydningen av taktomslag
 - Retningsforandringer
 - Veggspill
 - Beskrivelse
 - Hensikt
 - Hvor, hvem, hvordan
 - Bruk og utnyttelse av bredde i angrep
 - Ha spillere i utgangsposisjon på sidene
 - Spill på en side, crossspasing til motsatt side
 - Ødeleggelse av bredde etterfulgt av gjenoppsett av bredde
 - Rom som forlates blir ledige
 - Rom som skapes på sidene bør utnyttes av spillere bakfra
 - Retningslinjer for innlegg
 - Hvor fra/ hvor på banen
 - Mot nærmeste stolpe
 - Hvor og hvordan
 - Mot bakre stolpe
 - Hvor og hvordan
 - Bevegelse mot innlegget

- Avslutteren
 - Ta ansvar
 - Nødvendig med mot, besluttosomhet og aggressivitet
 - Konsentrere seg om ballen
 - Hodet over ballen i skuddøyeblikket

(Morisbak, 1978, s. 61-62, referert i Larsen, 1992, s 51-52)

Jeg vil nå se nærmere på angrepsspiller 1, ballføreren som har kontroll på ballen. Andreas Alm og Johan Fallby har skrevet en bok som heter «Se på spillet» (2012). Den handler om spilleforståelse i fotball. Boken omhandler hvordan de beste fotballspillere i vår tid evner å forutse spillet. De ser på spillet – heller enn på ballen, hevder Alm & Fallby (2012). De beste spillerne i verden briljerer i tilsynelatende umulige situasjoner, ser alltid ut til å ha god tid og ligger et trekk foran motstanderne i spillet (Alm & Fallby, 2012). De «store» spillerne skanner nesten hele tiden spillemønsteret ved å vri og vende på både kroppen og hodet. De holder seg ekstremt oppdatert, spesielt i spill uten ball. Selvsagt kikker også disse spillerne på ballen, men bare sporadisk og aldri mer enn nødvendig, aldri så ofte eller lenge at de frivillig lar det gå ut over sin evne til å orientere seg på banen (Alm & Fallby, 2012). En spiller skaper ved sin bevegelse enten plass for seg selv eller en medspiller, som utnytter det frie området (Bangsbo & Peitersen, 1997a). Den informasjonen de får ved å bruke synet gjør at de hele tiden kan vurdere muligheter for hvordan laget skal angripe. Verdens beste spillere løser prinsippene på en god måte, som følge av at de er orientert og derfor kan gjøre gode valg.

Ved å lære spillerne grunnleggende taktiske prinsipper (angrepsprinsipper) oppnås det mer hensiktsmessige løpemønstre, og spillerne oppnår hurtigere en bedre innbyrdes forståelse (Bangsbo & Peitersen, 1997a). Trenerens valg i forhold til angrepsfilosofi, angrepsformasjon og spillet er et viktig bakgrunnstappe.

2.2.2 Å score mål

Man må score flere mål enn motstanderen for å vinne kampen. I spillet fotball er det få mål i løpet av en kamp på nasjonalt og internasjonalt toppnivå, sammenlignet med andre ballidretter som håndball og basketball. Ofte er det få sjanser i løpet av en kamp og da gjelder det å utnytte de sjansene man får. Derfor er det viktig for alle lag å ha

spillere som kan score mål. Frode Johnsen i ODD, ble toppscorer i 2013 i Tippeligaen med 16 mål på 30 kamper i Norge. Cristiano Ronaldo scoret på sin side 48 mål på 38 kamper i La Liga i 2014/2015 sesongen.

Totto Dahlum (2010) har skrevet en UEFA A-lisens oppgave om nettopp det å score mål. Beskrivelsen han bruker på hva som skal til for å bli en notorisk målscore er: En som scorer jevnt og trutt – gjennom hele karrieren. Utgangspunktet for å bli en notorisk målscore bygger på fire psykologiske ressursområder fra den individuelle ferdighetsdimensjonen. Individuelle ferdigheter beskrives som viktig, selv om de ikke nødvendigvis er de eneste og viktigste, for å bli en notorisk målscore. De fire psykologiske ressursområdene er: perfektjonisme, konkurranseinstinkt, selvdisiplin og struktur og selvstendighet og praktiske gener.

Hvordan avslutter målscorene?

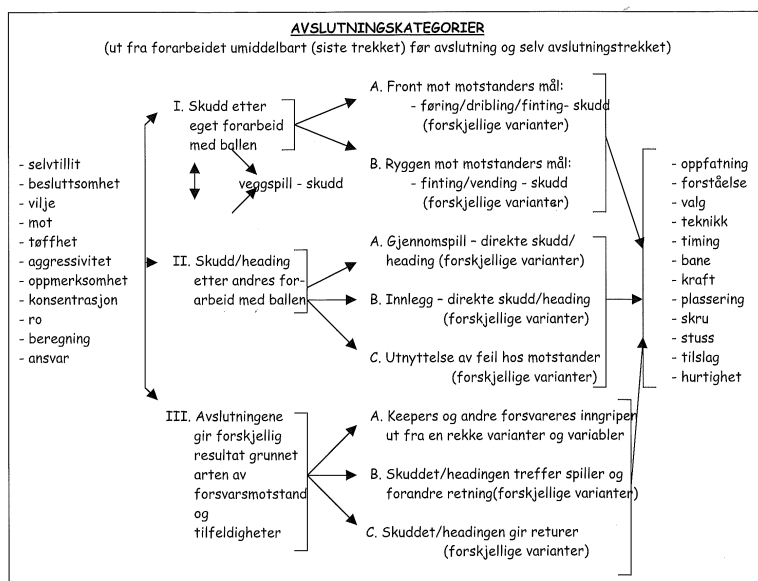
Dersom man tenker undersøker hvor mange måter det kan scores på, kan en ved å gå detaljert til verks å komme fram til utallige varianter. Det scores fra alle vinkler og avstander fra 30 meter og nærmere. Det scores med ulike deler av fot, bein, kropp og hode (Morisbak, 2004). Noen ganger scores det fra langt hold med et langskudd, andre ganger scores mål fra kloss hold med tåa eller bredside av foten. Teknikker som bruk av vrista, bredside eller tåa er ofte brukt både om ballen kommer langs bakken eller i lufta. «Brassespark», «chip (lobb)», utoverskrudde skudd og innoverskrudde skudd er teknikker som handler om hvordan skuddet utføres. Noen ganger kaster spilleren seg fram på innlegg enten med hodet eller beina (Morisbak, 2004). Vi ser avsluttere som dribler seg forbi keeperen og scorer eller vender bort forsvarsspiller og skyter ballen i mål. Ved hodet brukes forskjellige tilslagsmåter for å få ballen i mål. Målheadinger kan settes rolig i bue over keeperen eller kontant og hardt direkte i nettmaskene eller ned i bakken før den går i mål.

Dersom en evaluerer hvert enkelt mål – og tar detaljer om hva som skjer i trekket umiddelbart før selve avslutningen (for eksempel innlegg, pasning, føring, vending, dribbling, bevegelse, timing, retur). Hvordan avslutningen utføres (hvilken teknikk som brukes), samt avstand og vinkel i forhold til målet, retning, høyde, bane, hardhet på avslutningen, plassering i målet i forhold til målstenger og keeper. Tilslutt hvor

presset målscoren er, vil ikke et eneste mål være likt et annet hevder Morisbak (2004).

2.2.3 Avslutningskategorier

I noen tilfeller kan cm eller mm avgjøre om det blir scoring eller ikke. Enkelte spillere har en egen evne til å være på rett plass til rett tid. Hell og uhell kan nok av og til være en like god forklaring som dyktighet og udyktighet, påpeker Morisbak (2004). Under vises en figur av ulike avslutningskategorier som har betydning for det siste trekket (forarbeidet) som fører til avslutning og/eller scoring. Morisbak bruker spissen i sin betegnelse på spilleren som avslutter angrepet, men jeg bruker betegnelsen avslutteren da alle spillere på banen i praksis kan avslutte et angrep.



Figur 2.6 Avslutningskategorier

(Morisbak, 2004 s. 12)

Spissen er den på banen som er best plassert i forhold til å kunne score mål. I spissposisjon er det viktig å kunne bevege seg i riktig øyeblikk for å gjøre seg spillbar for en pasning bakfra, eller for å trekke bort forsvarere fra rom som kan utnyttes av medspillere (Morisbak, 2004)

Sentrale holdepunkter:

- Tidspunktet for bevegelsen (mot, fra eller diagonalt)

- Bevegelsesretning (rykk – eller rolig bevegelse en vei med etterfølgende rykk motsatt vei for å komme litt unna motstander)
 - Kontroll ved ballmottak (ballen tett inntil føttene, skjerming)
 - Vending med ballen for å avansere mot mål og/eller passere motstander
 - Direkte pasning/heading og hurtig bevegelse i ny posisjon (f. eks. tilbakespill til medspiller i støtteposisjon, veggspill eller viderebefordring av ballen framover eller i en eller annen fordelaktig retning i forhold til medspillers plassering eller bevegelse)
- (Morisbak, 2004)



Figur 2.7 Bevegelse foran mål

(Rushfeldt, 2013, s. 14)

Ofte blir scoringene scoret på ett touch (en berøring). Hvis spissen timer bevegelsen godt i forhold til innlegg eller pasning, kan spissen gi rom for at avslutteren kan komme i direkte skuddmulighet. På retur fra keeper må man reagere hurtig ved å kunne avslutte fort og score. Hurtig situasjonsvurdering og besluttsomhet er viktigere i denne posisjonen enn noe annet sted på banen. Tidsnøden gjør det viktigere å konsentrere seg om å få et skudd mot mål, framfor å plassere ballen (Morisbak, 2004).

Rushfeldt (2013) skriver i sin UEFA A-lisens oppgave om hva som er viktig når man kommer til en avslutningsmulighet. Det beskrives at målscoreren må ha en plan:

- *Ha en plan over mulige avslutningsalternativer i alle tenkelige situasjoner.*
- *Man er kun kald i de situasjonene man vet at man behersker.*

(Rushfeldt, 2013, s. 11)

I Rushfeldt beskrivelse av å ha en plan nevner han disse punkter:

- *Nær keeper: Chip*
- *Skrått: Opp i nærmeste*
- *Heade ned*
- *«Bende rundt»*
- *Når du har bestemt deg for en avslutning, fokuser på å gjennomføre den 100%!!*
- *Unngå nøling*
(Rushfeldt, 2013, s.11)

2.3 Formasjon/Spillestil

Formasjon, system eller spillestil brukes ofte når en skal beskrive hvordan et lag har til hensikt å opptre eller opptrer på banen. Det handler her dels om hvordan laget er organisert (Larsen, 1992). Fotball åpner for taktiske muligheter og begrensninger for hvordan man vil angripe, og hvordan man vil forsvare seg. Angrepsspillet og forsvarsspillet består av forskjellige faser avhengig av hvor ballen befinner seg på banen og hvilket lag som har ballen (Bangsbo & Peitersen, 1997b). Det finnes mange forskjellige tall-kombinasjoner i forhold til hvordan et lag spiller.

Måten de enkelte spillere handler på isolert og i samarbeid med hverandre på banen skjer i en organisatorisk sammenheng, som nevnes som et spillsystem (Bangsbo & Peitersen, 1997b). Et spillsystem/formasjon består av en utgangsformasjon og av retningslinjer for hvordan de primære funksjoner i angrep- og forsvarsspillet utføres (Bangsbo & Peitersen, 1997b). Lagspillet utfolder seg alltid i spenningsfeltet mellom individ og kollektiv, frihet og system og kreativitet og disiplin. Slike motpoler henger sammen og er forutsetninger for hverandre i levende spill (Ronglan, 2008).

I jungelen av ulike spillestiler, kulturer og ulike identiteter skal treneren fremme sin filosofi og ønsket spillemåte. Noen velger veien om det romantiske hvor det estetiske styrer, mens andre velger den mer kyniske inngang, hvor resultat i enda tydeligere grad fremmes (Fredriksen, 2014). Vi har lag som står for en meget ballbesittende spillestil som for eksempel Barcelona, mens andre lag spiller mer direkte for å score mål. Ta for eksempel José Mourinho som nå er manager i den engelske klubben

Chelsea. Han har tidligere trent lag som Porto, Inter Milan og Real Madrid og har gjort stor suksess med dem. Mourinho står for en veldig klar filosofi på måten laget hans opptrer/spiller. Laget fremstår med en stram defensiv struktur, hvor de har god balanse både tallmessig og posisjonsmessig. De ønsker å utnytte ubalanse hos motstanderlagene når de vinner ballen, og er derfor også sterkt romorienterte i det de vinner ballen.

Det finnes ingen fasitsvar for hvordan fotball skal spilles eller utføres. Klubbene ved manageren/treneren har sine filosofier og finner sin stil og formasjon som skal fungere for laget. Uansett hva slags formasjon eller spillestil klubben/laget velger må dette trenes på.

Improvement is no accident. It comes with hard work, practice and a love for the game (Thierry Henry i Davies, 2013)

Under forklarer jeg ulike former for angrepsspill og angrepsfilosofier.

Den systematiske oppbyggingen:

Angrepet er karakterisert ved et omhyggelig oppspill med mange avleveringer mellom forsvaret og midtbaneleddet (Bangsbo & Peitersen 1997b). Her gjelder det å være tålmodig i spillet og vente til de gode mulighetene kommer for å utnytte rom eller at gjennombrudd kan skapes. Man sørger for å få mange spillere med fram på banen og spiller mye på den siste tredel av banen. Det er normalt med teknisk dyktige spillere, som kan beherske denne stilen (Bangsbo & Peitersen 1997b). Dette blir ofte kalt possession fotball. Barcelona er kanskje den klubben som setter og utøver possession fotballen høyest av alle internasjonale klubblag. I tiden under Pep Guardiola ble lagets pasning- og possessionorienterte spillestil tatt til et nivå som fotballverden sannsynligvis ikke tidligere hadde sett. Etter at Guardiola i mai 2012 valgte å gi seg etter sesongen, uttalte Arsenal treneren Arsene Wenger:

The philosophy of Barcelona has to be bigger than winning or losing a championship. After being knocked out of the Champions League, it may not be the right moment to make this decision. I would have loved to see Guardiola – even going through a disappointing year – stay and come back and insist with his philosophy. That would be interesting. (Balague, 2012 s. 19)

Betegnelsen totalfotball ble første gang anvendt om det nederlandske lagets spillestil i VM 1974 (Bangsbo & Peitersen 1997b). Dette er en stil hvor spillere roterer plassering på banen, og bytter posisjoner. Motstanderlagets oppdekning blir vanskelig, særlig hvis de spiller med mannsoppdekning (Bangsbo & Peitersen 1997b). Totalfotball kan godt settes i sammenheng med «den systematiske oppbyggingen».

Direkte spill:

I motsetning til possession-fotball betyr direkte spill at et lag bevisst spiller ballen hurtig frem på siste tredel av banen, og samtidig sørger for å få en tidlig avslutning. Dette er en stil som kalles «kick and rush» (Bangsbo & Peitersen 1997b). Her kommer spillerne hurtig etter at ballen har blitt spilt opp i angrepsrekken. Landslaget med «Drillo» som trener på 1990-tallet praktiserte denne typen angrepsfotball svært mye. Bjørnebye som venstreback slo en langpasning opp mot Flo på topp, og resten av laget flyttet hurtig etter.

Kontringsspill:

Det vil si at man bevisst gir motstanderlaget rom og mulighet til å komme høyt med laget. Dette er en forutsetning for å kjøre kontring på laget. Hvis laget i forsvar vinner ballen skal de fort fram. I selve avleveringsøyeblikket spurter en eller flere spillere frem for å støtte spilleren som har ballen i store og frie områder (Bangsbo & Peitersen 1997b). Mourinhos Chelsea lag kan brukes som et godt eksempel på et kontringslag, deres romorienterte evne til å utnytte motstanderens ubalanse i forsvar er en stor kontrings-styrke.

2.4 Etablert, dødball eller kontring

Angrep mot et etablert forsvar handler om at laget kontrollerer ballen fortrinnsvis i eget bakre ledd eller i midtbaneleddet (Olsen et. al. 1994). Tidligere i teorien skrev jeg om spilleprinsippmodellen og viktige aspekter for både det defensive og offensive arbeidet. Hvis et angrep starter med dødball på egen banehalvdel eller at laget gjenvinner ballen i midtbaneleddet på egen banehalvdel, vil nesten alltid motstanderlaget være i balanse, både posisjons- og tallmessig (Olsen et. al. 1994). Balanse er en av tre sentrale fokusområder for å hindre mål. De to andre er dybde og

konsentrering. Har motstanderlaget både første, andre og tredjeforsvarer på rett side vil det være vanskelig for laget å få til hurtige angrep eller kontringer. (Olsen et al. 1994).

Kontringer vil si hurtige angrep mot lag som ikke er i balanse og ikke er etablert i forsvar. Kontringsangrep og angrep mot etablert forsvar er ulike angrepsformer. Lengre angrep er i større grad knyttet til tilrettelegging for å skape målsjanser. Ved ballbesittelse må laget makte å komme fram til scoringsposisjon (Larsen, 1992). Barcelona er i verdensklasse når de spiller mot lag som ligger etablert, kompakt og gjør områdene små og tette for dem. Ved angrep mot etablert forsvar er bestemte utgangsposisjoner for spillere sentralt i oppspill/bevegelsesmønstre og frispilling av spillere i de ulike ledd (Larsen, 1992). I sesongen 2012/2013 ble vi introdusert til en helt annen type angrepsfotball med Bayern München. De vant Champions League og viste en angrepsfotball som fotballverden ikke har sett tidligere. De kjørte hurtige overganger med mange spillere på vei framover i en voldsom fart, med meget god presisjon på disse kontringene.

2.4.1 Dødball

Den kanskje mest karakteristiske og omtalte angrepstypen er angrep knyttet til dødballsituasjoner (Larsen, 1992). Definisjon på dødballsituasjoner er enhver situasjon under en kamp, hvor ballen settes i spill etter en spill-avbrytelse (Bangsbo & Peitersen, 1997b). Dødball og dødballsituasjoner har alltid vært sentralt i fotball i forhold til å skape målsjanser. I et intervju med Ole Gunnar Solskjær på TV2 første året han trente Molde, påpekte han:

Jeg hadde aldri trodd dødball var så viktig før jeg kom til Norge som trener.

Dødballsituasjoner knyttes ikke alltid, men ofte til situasjoner der det er mulighet for å skape målsjanser/scoringer (Larsen, 1992). Blir det scoringer etter at syv sekunder har gått, vil scoringen bli kategorisert som annerledes, hevder Olsen et. al. (1994). Dødball kategoriseres som frispark, innkast, corner (hjørnespark) og straffespark. I angrep er det et gjennomsnitt på totalt 20 dødballsituasjoner for et lag pr. kamp (Bangsbo & Peitersen, 1997b).

Følgende «fordeler» for det angripende lag er karakteristika for dødballsituasjonene:

- Spillerne bestemmer selv tidspunkt for utførelse og kan dermed (hvis de vil) til en viss grad bruke den tid de trenger til forberedelser og plasseringer.
- Det forsvarende laget må reagere i forhold til angriperne.
- Eksekutøren av dødball situasjoner ved frispark og hjørnespark ballen slå ballen uten press, forsvarende lag må være 9,15 meter fra ballen.
- Ved innkast kan ikke angriperne bli vinket av for offside.
- Spesielle ferdigheter kan utnyttes, eksempelvis gode høye hodespillere eller frispark eksperter etc.

(Hemnes, 1988, s. 8, referert i Larsen, 1992, s 60)

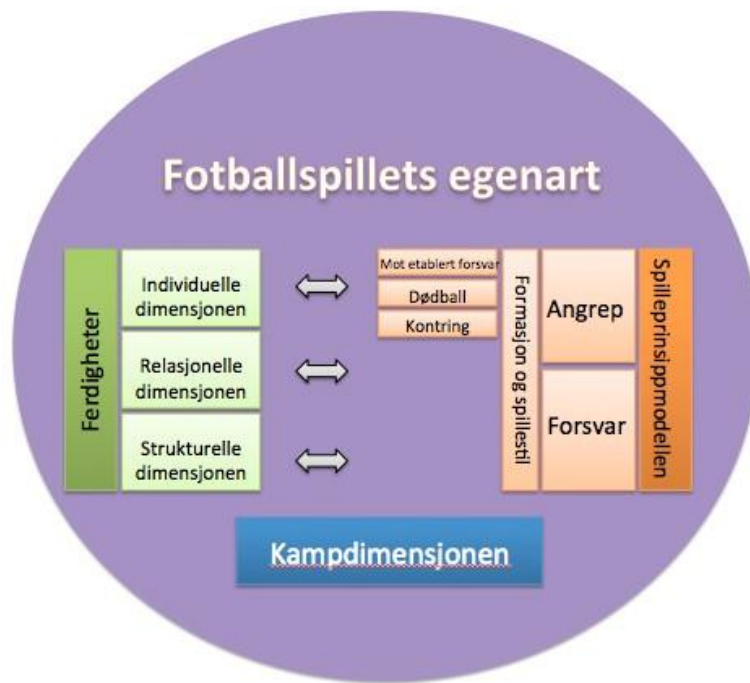
Formålet med innøvelse av dødballkombinasjoner er som følge:

- Å se sannsynligheten for at en dødballsituasjon fører frem til en avslutningsmulighet, eller at laget beholder ballen.
- Å skape sikkerhet hos de spillerne som er involvert i dødballsituasjonene.
- Utnyttelse av spesielle individuelle ferdigheter i laget.
- Utnyttelse av fysikk, anatomi (bl.a. høyde) og aggressivitet.
- Kjennskap til hvilke rom som er vanskeligst å forsvare.

(Bangsbo & Peitersen, 1997b, Larsen, 1992, s.60)

Alle scoringer er etter spill, enten om det er lange angrep eller korte angrep, eller dødball. De fleste lagene prioriter alle tre situasjonene, men noen lag har mer fokus i treningshverdagen på visse situasjoner på grunn av formasjon, spillestil og filosofi.

For å oppsummere teorikapittelet har jeg sammenfattet dette i en egen figur som beskriver fotballens egenart i forhold til problemstillingen. Og som også kan sees på som en innledning til de analyser jeg nå skal gjøre, i metodekapittelet.



Figur 2.8 Fotballspillet egenart

3.0 Metode

Forskning starter med en undring, et spørsmål (Kleven, Hjordemaal og Tveit, 2011). Jeg startet med flere spørsmål og visste ikke helt hva jeg ønsket å fordype meg i av fotballtemaer, men scoringer har som tidligere nevnt alltid fasinert meg. Derfor endte jeg opp med å forske på ODDs scoringer for og imot i Tippeligasesongen 2014. Når vi skal gjennomføre en undersøkelse eller et forskningsprosjekt, må vi benytte en eller flere metoder. For å finne svar på det man undersøker er metoder som et redskap. Et slikt redskap er en fremgangsmåte for å få svar på spørsmålene og å få ny kunnskap innenfor et felt. Metodene dreier seg om hvordan vi innhenter, organiserer og tolker informasjonen (Larsen, 2010).

Både målsetting og problemstilling la føringer for valg av metode. Jeg ønsket å få frem detaljerte observasjoner som kan gjøres ved kvantitativ studier. Det er noe vi kan kalle «harde data», og er noe som kan kvantifiseres, altså telles og standardiseres. Derfor var det mest hensiktsmessig å benytte en kvantitativ tilnærming til å bearbeide mine data, ved hjelp av videoanalyse. I henhold til Larsen (1992) har jeg brukt Angrepssyntaksen og Effektivitetssyntaksen som er en del av kampanalysemetoder. Målet med min oppgave er å finne ut hva som kjennetegner scoringene ut ifra de fokusområdene jeg har valgt å se på.

3.1 Kampanalysemetoder

En innføring og oversikt over kampanalysemetoder kan deles inn i tre problemområder:

- Valg av variabler som skal observeres.
- Metoder for registrering av variablene.
- Behandling av data.

(Larsen, 1992, s. 22)

3.1.1 Observasjon

Ordet observasjon betyr iakttakelse eller undersøkelse (Wadel, 1991). I forkant av en objektiv kampanalyse må en gjøre seg opp en mening om hva som skal observeres. Vi kan dele observasjon i to, i strukturert observasjon og deltakende observasjon. Strukturert observasjon innebærer i likhet med deltakende observasjon at aktørene iakttas mens de utfører den virksomheten som forskeren er interessert i å studere. Strukturert observasjon skiller seg imidlertid fra deltakende observasjon på flere måter. Strukturert observasjon blir vanligvis ikke kombinert med deltakelse i aktørens virksomhet. Observasjonen er ikke åpen, men begrenset til noen utvalgte trekk ved aktørene og deres virksomhet. Dataregistreringen foregår ikke i form av feltnotater, men ved utfylling av bestemte observasjonsskjema/kategoriseringsskjema/registreringsskjema som er utformet før datainnsamlingen. Datainnsamlingen kombineres ikke ved dataanalyse (Grønmo, 2011). Siden jeg har brukt videoanalyse i min forskning benyttet jeg meg av strukturert observasjon. Det er problemstillingen hos forskeren som avgjør hvilke variabler som er interessante å observere. Hvilke muligheter man har for å behandle dataene avgjøres i stor grad av hvor mange variabler man kan ha med (Larsen, 1992). Jeg har sett på bestemte trekk i deler av kampene, altså hvordan målene blir scoret.

Sammenlignet med deltakende observasjon forutsetter strukturert observasjon mer omfattende forberedelser til datainnsamlingen. Selve datainnsamlingen er mindre fleksibel (Grønmo, 2011). Jeg har forberedt meg godt før selve analysen og laget et registreringsskjema med observasjonspunkter. Registreringsskjema spesifiserer hvilke forhold oppmerksomheten skal rettes mot og hva jeg som observatør skal se etter. Utformingen av skjemaet innebærer at jeg har valgt forskjellige fokusområder for observasjonen. Observasjonen blir med dette mer avgrenset og konsentrert om færre forhold. Utgangspunktet for fokuseringen tar utgangspunkt i problemstillingen. Problemstillingen er vanligvis mer avgrenset og spesifikk ved strukturert observasjon enn ved deltakende observasjon (Grønmo, 2011). Jeg laget en avgrenset spesifikk problemstilling med ti konkrete fokusområder. Disse hjelper meg med å gi svar på problemstillingen. Fokusområdene konkretiseres i et registreringsskjema jeg benyttet i videoanalysen (se vedlegg).

3.1.2 Angrepssyntaksen og Effektivitetssyntaksen

Larsen (1992) deler mulige observasjonsvariabler inn i følgende hovedkategorier:

- 1) Angreps- og forsvarssyntaksen
- 2) Effektivitetssyntaksen
- 3) En kombinasjon mellom variabler i hele kamper og effektivitetssyntaksen.
- 4) En undersøkelse i vinner syntaksen.
- 5) «Ikke effektivitetsvariabler» knyttet opp mot effektivitet.
- 6) Individuelle analyser.

(Larsen, 1992, s. 23)

Kategoriene 1 og 2 er mest aktuell i min oppgave, jeg vil komme nærmere inn på hva dette innebærer i min forskning.

1) Angrepssyntaksen

Her observeres variabler uavhengig om de er knyttet til avslutninger, målsjanser eller scoringer. Variablene registreres i hele kamper for å få en totaloversikt over syntaksen knyttet kun til angrep (Larsen, 1992). I min oppgave har jeg kun sett på angrepene som fører til scoringer.

- a) Tids- og frekvenssyntaksen:
 - Antall type angrep – Kontringer
Mot etablert forsvar
Angrep etter dødball
 - Varighet av type angrep
- b) Lokaliseringssyntaksen (Angrepsstart og –slutt):
 - Fordeling av angrepsstart i de ulike soner på banen.
 - Angrepsstart knyttet til de ulike typer angrep.
 - Fordeling på angrepsslutt i de ulike soner på banen.
 - Fordelingen på angrepsslutt i de ulike soner på banen knyttet til ulike typer angrep eller ulike typer igangsettingsmåter.
- c) Pasningssyntaksen:
 - Antall pasninger pr. angrep.
 - Antall pasninger knyttet til type angrep.

(Larsen, 1992, s. 23)

2) Effektivitetssyntaksen

Her observeres variabler som er knyttet til avslutnings-, målsjanse- eller scoringsperioden:

- a) Tids- og frekvenssyntaksen:
 - Varighet på effektive angrep.
 - Varighet på ulike typer effektive angrep.
 - Prosentvis fordeling av ulike typer effektive angrep.
 - Antall effektive angrep knyttet til angrepstype.
 - Tidspunkt i kamp når effektive angrep oppstår.
 - b) Lokaliseringssyntaksen:
 - Lokalisering av angrepsstart knyttet til effektive angrep.
 - Lokalisering av eventuelt nest siste trekk ved effektive angrep.
 - Lokalisering av scoringsposisjon.
 - c) Pasningssyntaksen:
 - Antall pasninger knyttet til effektive angrep.
 - Antall pasninger ved effektive angrep knyttet til type angrep.
- (Larsen, 1992, s. 24)

3.2 Data

Ethvert grunnlag for informasjon om samfunnsmessige forhold kan betraktes som en kilde. Hva slags kilder som brukes i en bestemt studie, avhenger av hva slags informasjon som skal hentes inn i studien, hvilke kilder som kan bidra til denne informasjonen, og hvilke kilder som er tilgjengelige for den aktuelle studien (Grønmo, 2011). Informasjonen som vi får eller finner hos en kilde, er ikke uten videre det samme som data. Informasjonen danner grunnlaget for data. Data er informasjon som er bearbeidet, systematisert og registrert i en bestemt form og med sikte på bestemte analyser. Systematiseringen og registreringen av informasjonen kan foretas med sikte på ulike typer data (Grønmo, 2011). Min data bygger på bruk av video som kilde til «hendelser» da har disse blitt kategorisert i forhold til min problemstilling og kvantifisert i en kvantitativ bearbeidelse/analyse.

Det finnes to former for metodisk tilnærming ved innsamling av data i samfunnsvitenskapelig forskning, kvantitativ og kvalitativ metode. Det er grunnleggende likheter mellom disse, ved at metodene først og fremst har ett felles mål om å bidra til en bedre forståelse av samfunnet (Holme & Solvang 1991). De

kvantitative metodene brukes igjen til å gjennomføre statistiske analyser (Holme & Solvang, 1991). Grovt og enkelt skissert kan data karakteriseres som kvantitative dersom de uttrykkes i form av rene tall eller andre mengdetermer (som for eksempel mange-få, flere-færre, de fleste-de færreste). Data som ikke uttrykkes på denne måten, er kvalitative (Grønmo, 2011). I dag er det større forståelse for at de to tradisjonene har hver sine sterke og svake sider, og derfor kan utfylle hverandre (Kleven et. al. 2011). Holme & Solvang (1991) trekker frem følgende sterke sider ved kvantitative metoder: Presisjon, systematiske og strukturerte observasjoner, interesse for det gjennomsnittlige (representative), interesse for adskilte variabler, fremstilling og forklaring og omforming av data til tall og mengdestørrelser.

3.3 Objektivitet og subjektivitet

I hvor stor grad det er viktig å være objektiv i forskning, varierer med hensyn til tradisjoner og metoder. Det er også ulike syn på i hvor stor grad det er mulig å være objektiv. Erfaringer og verdier vil ha betydning for hvilken tilnæringsmåte en velger i sin forskning, hvordan man formulerer sine problemstillinger, og det vil også til en viss grad påvirke hvordan vi tolker svarene. Det vil med andre ord altså være umulig å være helt objektiv når en driver med forskning. Objektivitet er likevel fruktbart som ideal, selv om det altså er uoppnåelig (Larsen, 2010).

Kampanalyse består av observere, samle inn og behandle objektive data. Disse data hadde en ikke klart å komme fram til ved hjelp av direkte eller indirekte subjektiv observasjon. Informasjonen som samles inn er ofte av en slik karakter at den kan presenteres ved hjelp av tall eller symboler, som i sin tur vil danne grunnlag for statistisk analyse (Larsen, 1992, s. 14).

Objektiv kampanalyse (scoringsanalyse) har mange fordeler, spesielt for treneren, spillerne og i mitt tilfelle forskeren. Kampanalysemetoder som jeg har foretatt inkluderer mange kategorier rundt målscoringen. Å velge ut riktige observasjonsvariabler og i tillegg kunne tolke resultatene, krever også kyndig fotballfaglige øyne. Tolkning og konklusjoner av resultater kan ellers virke negativt inn på effektivitetsutviklingen (Larsen, 1992).

3.4 Validitet og reliabilitet

Validitet handler om relevans eller gyldighet, med andre ord at man skal samle inn data som er relevante i forhold til problemstillingen (Larsen, 2010). Validitet refererer til datamaterialets gyldighet i forhold til de problemstillingene som skal belyses (Grønmo, 2011). Den viktigste fremgangsmåten for å vurdere validiteten er å foreta systematiske og kritiske drøftinger av undersøkelsesopplegget, datainnsamlingen og datamaterialet. Med vekt på de validitetstypene som er mest relevante for den aktuelle studien, og med referanse til de ulike aspektene ved hver av disse validitetstypene (Grønmo, 2011).

Høy validitet forutsetter at hvert begrep er operasjonelt definert på en måte som er treffende og dekkende for det teoretiske innholdet av begrepet (Grønmo, 2011). For eksempel kan en scoring komme etter 7,5 sekunder etter at et hjørnespark er tatt. Ut fra angrepstypens operasjonelle definisjon skal ikke denne scoringen registreres under dødballer. En kvalitativ vurdering tilsier likevel at scoringen kom som en konsekvens av dødballsituasjonen (Larsen, 1992). Larsen sier at dette er et problem som fotballforskere trolig må leve med. Det er ifølge Larsen viktig at det fotballfaglige interessante ikke blir stoppet av metodiske, «urimelige» krav (Larsen, 1992).

Reliabilitet

Med reliabiliteten siktes det til hvor pålitelige målingene er. Høy reliabilitet skal sikre dataenes pålitelighet som videre gjør dem egnet til å belyse en vitenskapelig problemstilling (Halvorsen, 1993). Det er forventet at andre skal kunne gjennomføre målingene av samme fenomen, og finne de samme resultatene (Hellevik, 1991). Reliabilitet viser, som nevnt over, hvor pålitelig datamaterialet er. Generelt defineres reliabiliteten som graden av samsvar mellom ulike innsamlinger av data om samme fenomen basert på samme undersøkelsesopplegg (Grønmo, 2011).

I følge Grønmo (2011) har vi to hovedtyper reliabilitet: stabilitet og ekvivalens. Stabilitet refererer til graden av samsvar mellom data om samme fenomen som er samlet inn ved hjelp av samme undersøkelsesopplegg på ulike tidspunkter. Den andre hovedtypen av reliabilitet er ekvivalens. Ekvivalens er basert på samsvar mellom innbyrdes uavhengige datainnsamlinger på samme tidspunkt (Grønmo, 2011).

Undersøkelsesopplegget fungerer på samme måte uansett hvem som gjennomfører datainnsamlingen, hevder Grønmo (2011).

Det er viktig å vedkjenne at dokumentasjonen man har brukt kan ha sine begrensinger. Det er blant annet angrep hvor jeg ikke får med hele situasjonen. Årsaken er at TV bildene/reportasjen ikke viser angrepet i sin helhet, da produsentene velger å sende reprise av en målsjanse eller noe annet som har skjedd på banen. Dette beskrives nærmere under «Presentasjon av fokusområdene for scoringsanalysen» om hva jeg har gjort når jeg ikke har fått med hele hendelsen (situasjonen).

Problemstillingen er med på avgjøre hvilke variabler som er interessante. Begrepet variasjoner er nært knyttet til begrepet variabel, som står i motsetning til noe som er konstant (Kleven et al. 2011). Larsen (1992) kaller det variabler mens jeg har valgt å kalle det fokusområder. Variablene er innen fokusområdene jeg har valgt å kategorisere. Når disse variablene og verdiene blir operasjonelt definert, kan vi si at de gjøres målbare (Grønmo, 2011). Mine verdier og fokusområder har vært konkrete og målbare, og jeg har samlet inn mye data slik at jeg har fått en bred og fruktbar informasjon i forhold til problemstillingen.

3.5 Analyse og tolkning av datamaterialet

Gjennomføring av analysen pågikk fra 30. mars 2014 til 9. november 2014. Jeg har analysert 84 mål i 30 kamper hvor ODD har spilt. Hovedproblemstillingen min var å se hvordan ODD og motstanderlagene scorer målene i ODDs Tippeligakamper 2014. Jeg har brukt ulike kampanalyse-metoder og kategorisert ut fra hva jeg har hatt fokus på.

Trenere i basketball, baseball, ishockey og amerikansk fotball har helt siden 1950-tallet benyttet seg av ulike måter å kvantifisere prestasjoner på, ved bruk av datateknologi. På den måten har de kunnet forenkle behandlingen og prestasjonen av datainnsamlingen (Purdy & White 1976, Alderson 1990). I dagens fotball er det helt vanlig for Tippeligalag å ha analysepersoner i og rundt laget som ser på forskjellige deler av kampene og gjør sine egne analyser. Blant annet har jeg hatt god dialog med ODDs analysepersoner, som har vært hjelpelige med ekstra informasjon rundt

scoringssituasjoner når for eksempel TV-bildene ikke fanget opp alt. Det er flere fordeler ved å benytte seg av datateknologi/TV-opptak ved analyse. Scoringene som er analysert i kampene til ODD er tatt opp på min TV-opptakeren. Den første og mest åpenbare fordelen er at hele analysen gjøres i ett. Man registrer direkte hva som skjer. Dette innebærer:

- Analyse
- Lagring til database
- Utskrift - statistikk, spesielle variabler (kategorier)

(Larsen, 1992)

I hver kamp hvor jeg har analysert scoringene og situasjonene før disse, har tatt mellom 30-60 minutter. Grunnlaget jeg har fått etter å ha analysert alle ODDs kamper i Tippeligaen 2014 er 84 mål. Med dette har jeg fått et godt grunnlag i forhold til datainnsamlingen. Kampanalyse har to funksjoner. For det første skal analysen tilføre treneren, spilleren og i mitt tilfelle forskeren informasjon om tidligere prestasjoner, og for det andre skal den tilføre data for å predikere grad av utvikling (Franks & McGarry, 1996). Jeg har observert alle målene som har blitt scoret i denne sesongen og analysert om det er noen forskjeller eller likheter i scoringene. Informasjonen fra resultatene vil vise mønstre for hvordan målene blir scoret, dette kan være nyttig kunnskap for enhver fotballtrener og fotballinteressert. Mål er tross alt det som avgjør fotballkampene.

Hver scoring har jeg sett utallige ganger. Fordelen med å bruke video som datainnsamling er at man kan observere situasjoner om og om igjen og gi presise tilbakemeldinger om de kritiske elementene som utgjør forskjellen fra å lykkes eller mislykkes. Ved bruk av videoanalyse har vi mulighet til å reprodusere viktige fakta om de ulike spillsituasjonene korrekt og objektivt (Larsen, 1992). Det er utvilsomt fordeler ved bruk av video i observasjoner. Ved bruk av videoanalyse kan man få med seg mye mer informasjon, man ser flere detaljer, og man har mulighet til å se opptaket flere ganger (Larsen, 2010). Andre fordeler med video er at man kan observere i ro og fred, man kan se situasjonene i slow-motion og still-bilder. Men det finnes også utfordringer ved bruk av videoanalyse, disse ser jeg litt nærmere på i neste delkapittel.

Fotball er en kompleks idrett og det er mange nyanser å ta hensyn til når mål scores. Jeg vil nå gå nærmere inn på fokusområdene jeg har brukt for å få svar på problemstillingen. Fokusområdene viser mangfoldet i detaljer som er observert i forbindelse med scoringene, men også begrensingene jeg har hatt.

3.6 Presentasjon av fokusområdene for scoringsanalysen

Når i kampen kommer målene?

Når det gjelder å finne tidspunkt i kampen målene scores, har jeg valgt å dele kampen i seks deler med bolker på 15 minutter. Når laget scorer på overtid i første omgang, kan jeg skrive at målet blir scoret etter 47 minutter, fordi det vil bety at scoringen kom i andreomgang. Dette blir ikke riktig, derfor fører jeg opp at målet ble scoret i det 45. minutt selv om målet ble scoret etter 47 minutter. Det er slik TV-rapportene også gjør.

Scores målene mot et etablert forsvar, etter kontringer eller etter dødball?

Jeg har analysert om angrepet kommer mot et etablert forsvar eller om angrepet kommer på kontringer eller dødball. I boken «Ferdighetsutvikling i fotball» av Bergo et al. (2002) defineres kontringer når forsvaret til motstanderne er i ubalanse både posisjons- og tallmessig. I noen tilfeller kan man diskutere om forsvaret er i balanse eller ikke, da noen av angrepene tar lengre tid som gjør det mulig for det forsvarende lag å komme på rett side i forhold til ball og ballfører.

Scoringer etter dødball er ofte definert som at det skal komme en scoring etter syv sekunder fra dødballen har blitt tatt (Olsen et al. 1994). Ved et tilfelle der ODD scoret på innkast etter seks sekunder, var ikke innkastet en sentral del av angrepet, og derfor satt jeg scoringen opp som scoring etter spill.

Hvor lang tid tar angrepet før scoringen kommer?

Angrepet starter når det angripende laget vinner ballen. I noen av angrepene til ODD har jeg ikke fått med meg hele hendelsen, dette fordi TV-bildene ikke viser hele angrepet. Ofte vises det en reprise av noe som har skjedd tidligere i kampen, eller andre bilder fra stadion, eksempelvis treneren eller publikum. Dette kan jeg ikke råde over, jeg har derfor tatt utgangspunktet i det jeg ser. Jeg har vært i kontakt med

trenerteamet til ODD med tanke på om de hadde TV-opptak fra angrepene jeg gikk glipp av, men dessverre hadde de kun de samme opptakene jeg hadde.

Hvor mange trekk er det i laget før scoring?

I min analyse velger jeg å vurdere det på følgende måte: Det er ett trekk i laget når første spilleren får eller vinner ballen på egen hånd. To trekk i laget er når spilleren som starter angrepet sentrer videre til en medspiller. Denne vurderingen er i kontrast til «Effektiv fotball» (1994), hvor de velger å identifisere det som 0 trekk i laget når en spiller vinner ballen på egen hånd og scorer målet alene uten at medspillere har vært involvert.

Hvor starter angrepet og hvordan startes de?

Denne analysen var tidkrevende. Under datainnsamlingen valgte jeg å dele banen inn i tre soner for å være så nøyaktig som mulig i forhold til hvor angrepet starter, men siden fotballbanen er delt i to ble dette en utfordring. Ved fire anledninger fikk jeg heller ikke sett starten på angrepet, da TV-bildene ikke viste dette. Det ble til tider vanskelig å skille disse tre sonene fra hverandre når spilleren var nære sone-grensene, og beregningen av hvor angrepet startet ble vanskelig.

Hvor mange touch bruker spillerne?

Antall touch spilleren som er tredje sist, nest sist eller målscorer bruker på ballen. Jeg har observert opptakene mange ganger og laget en tabell hvor jeg har registrert funnene. På noen av TV-bildene er det vanskelig å se om spilleren tar flere berøringer eller ikke, særlig når spilleren har ballen nære kroppen og når spilleren bruker mange touch. Dette er en viktig avveining å ta med seg.

Hvor på banen kommer målene fra?

Det har vært vanskelig å gi en eksakt posisjon av stedet de ulike scoringene er skutt eller headet fra. Kameravinkelen er derfor en utfordring. For av og til ser det ut som om scoringen er nærmere målet fra den ene vinkelen enn fra en annen vinkel. Jeg har sett scoringene fra alle vinklene på TV-bildene, ved hjelp av reprise. På den måten har jeg kommet fram til en så nøyaktig og presis posisjon som mulig. Noen av scoringene kommer fra så å si samme posisjon. I disse tilfellene registrer jeg punkter så nær

den/de scoringene som er registrert fra før, for å vise at det er flere enn en scoring fra denne posisjonen.

Hvordan blir målene scoret (hode, skudd med høyre fot, osv.)?

Hvordan de ulike målene blir scoret, altså om spilleren scorer med hodet, foten eller andre kroppsdeler, er i de fleste tilfeller tydelige av TV-bildene. Jeg anser denne registreringen av høy reliabilitet.

Hvilken side kommer innleggene/pasningen fra som fører til scoring?

Jeg har analysert hvilken side angrepene kommer fra før scoring. Her har jeg begrenset angrepet fra den tredje siste pasningen som fører til scoring. ODD har mange angrep som varer i over ti sekunder og dermed kan spillet vendes fra venstre til høyre og visa versa flere ganger. Grensen jeg satt i forhold til om ballen kommer fra venstreside, høyreside eller sentralt i banen er subjektivt vurdert.

Hvilke spillere på ODD er tredje sist, assist og målscorer når de scorer?

Hvilke spillere på ODD som er tredje sist, nest sist og målscorer er dermed enklere å analysere, men noen scoringer var mer kompliserte enn andre. I tilfeller der en angrepsspiller sentrer ballen til en medspiller og ballen er nær en motspiller før den kommer frem til spilleren som scorer, er vanskeligere å vurdere. Spørsmålet blir da hvem som blir regnet som den nest siste spilleren på ball før scoring. Dette blir en subjektiv vurdering fra min side. Hensynet jeg har tatt i slike tilfeller er om ballen skifter retning eller ikke. Hvis ballen ikke skifter retning fører jeg opp medspilleren som assist på scoringen.

4.0 Resultat/Analyse

Jeg har brukt fokusområdene i analysen for å belyse problemstillingen: **Hvordan blir målene scoret i ODDs Tippeligakamper 2014.** Jeg har observert 30 kamper og analysert 52 scoringer av ODD og 32 scoringer av motstanderlagene.

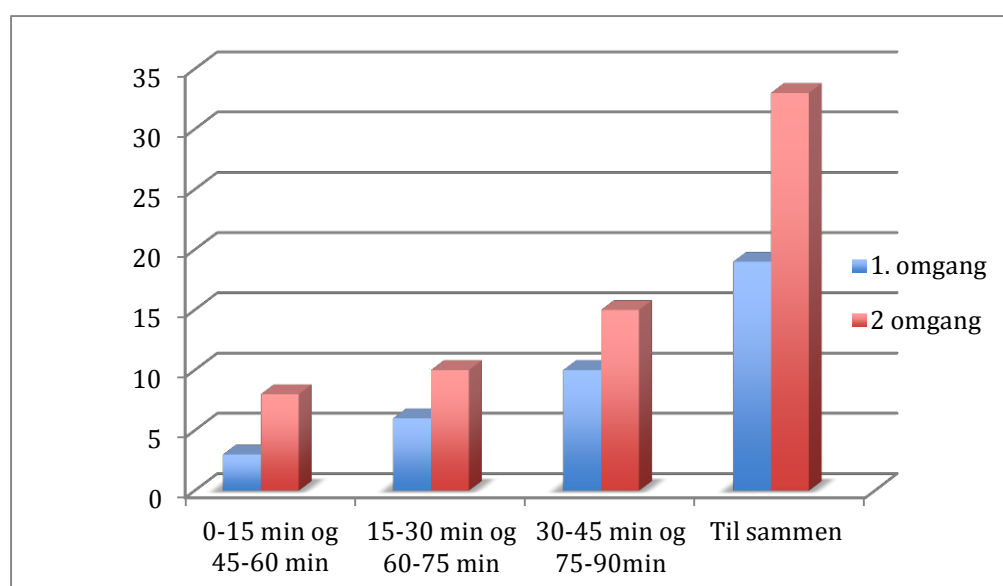
I ODDs Tippeligakamper 2014 ble det scoret 84 mål, det tilsvarer et snitt på 2,8 mål per kamp. ODD scoret i snitt 1,7 mål per kamp. I Tippeligaen er det et snitt på 3,0 mål per kamp (vglive). I syv kamper går ODD målløse av banen, åtte av kampene slipper ikke ODD inn mål.

Jeg vil nå presentere resultatene fra analysen av ODDs scoringer og motstandernes scoringer fra ODDs Tippeligakamper 2014. I noen av fokusområdene har jeg analysert ODD på hjemmebane og bortebane.

4.1 Når i kampen kommer målene?

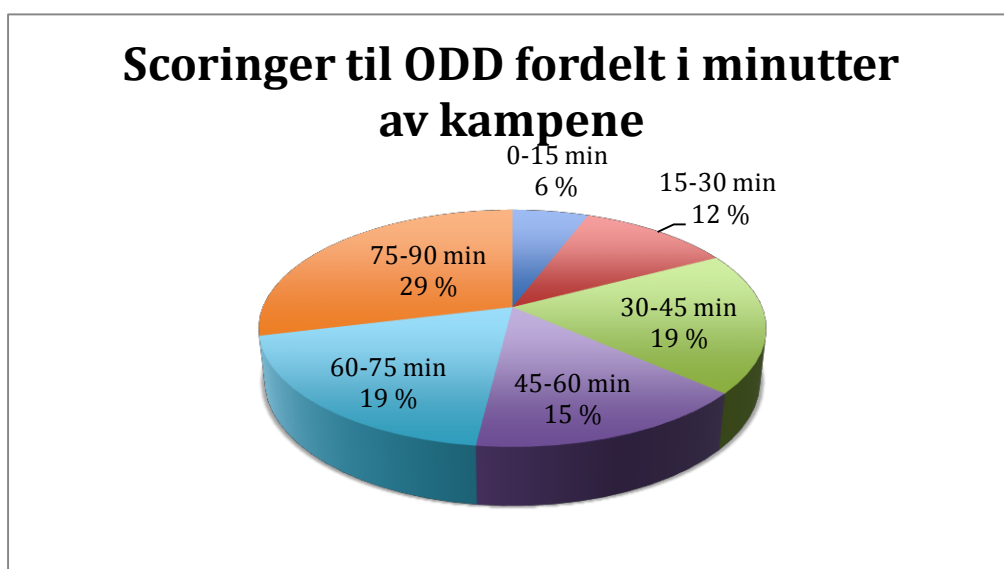
Jeg har valgt å registrere og evaluere når i kampen målene scores og når i kampen ODD slipper inn mål. Jeg ønsker også å registrere når i kampen ODD scorer flest mål, og scoringene imot. Hver kamp har jeg delt inn i bolker på 15 minutter, siden kampen varer i 90 minutter blir målene registrert i seks bolker.

4.1.1 ODD sine scoringer



Figur 4.9 Oversikt over når ODD scoret sine mål

Søylediagrammet viser at ODD scoret flest mål i slutten av hver omgang, henholdsvis 10 scoringer i siste del av førsteomgang og 15 scoringer på slutten av kampen. Søylediagrammet sammenligner antall mål i hver bolke av omgangene. Totalt scorer ODD bare tre mål i løpet av de 15 første minuttene i alle kampene. Mellom 15-30 minutter scoret ODD seks mål. ODD scoret åtte mål i begynnelsen av andre omgang. Mellom 60-75 minutter scoret ODD ti mål. Søylediagrammet viser at ODD scoret flere mål i andre omgang enn i første omgang. I løpet av de 30 kampene i Tippeligaen 2014 scoret ODD 19 mål i løpet av første omgang og hele 33 mål i løpet av andre omgang.

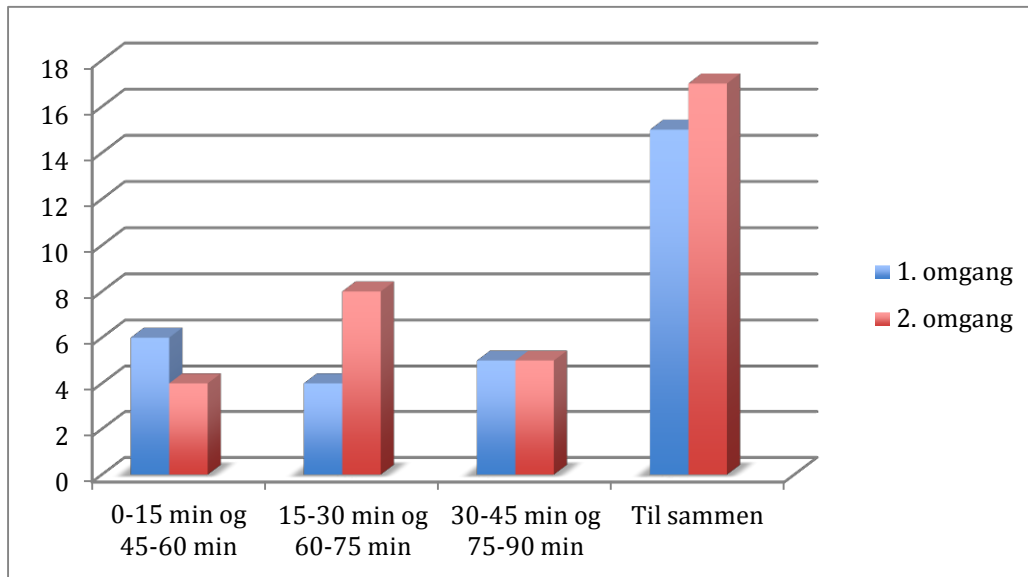


Figur 4.10 Sektordiagram over når ODD scoret sine mål

Sektordiagrammet viser fordelingen av antall mål i prosent av alle scoringene i forhold til når i kampen ODD scoret målene.

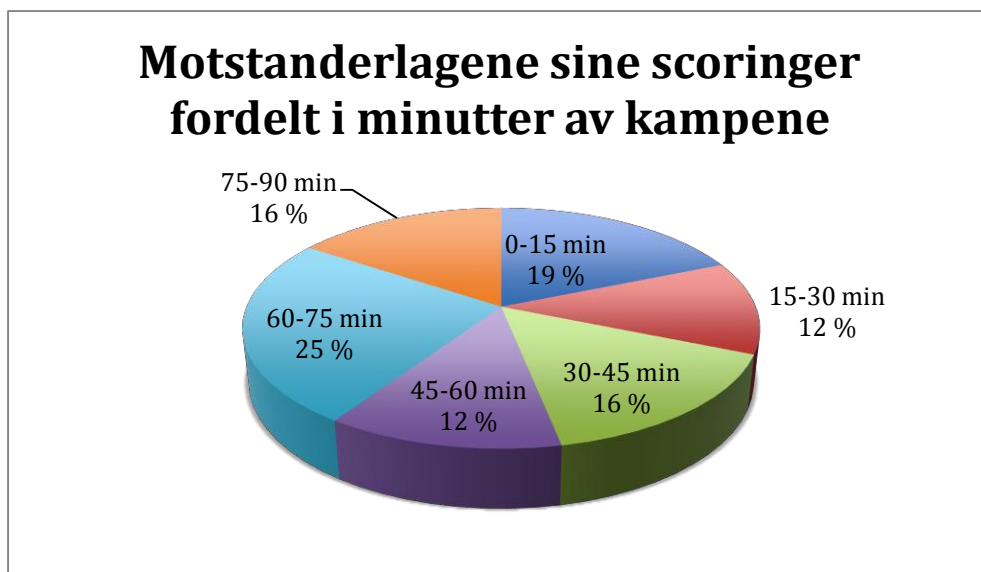
4.1.2 Motstanderlagene sine scoringer

Ser vi på motstanderlagene sine scoringer, har jeg laget to diagrammer for å vise når i kampen scoringene mot ODD kom.



Figur 4.11 Oversikt over når motstanderlagene scoret mot ODD

Motstanderlagene scoret til sammen 32 mål mot ODD. De scoret 15 mål i løpet av første omgang og 17 mål i andre omgang. Fra 0-15 minutter slipper Odd inn seks mål, og fire mål fra 15-30 min. Fem mål blir sluppet inn på slutten av første omgang. Fra 45-60 min slipper ODD inn 4 mål. ODD slipper inn åtte mål fra 60-75 minutter, dette viser at ODD slipper inn flest mål i denne perioden av kampen. På slutten av kampen, mellom 75-90 minutter, blir fem mål sluppet inn.

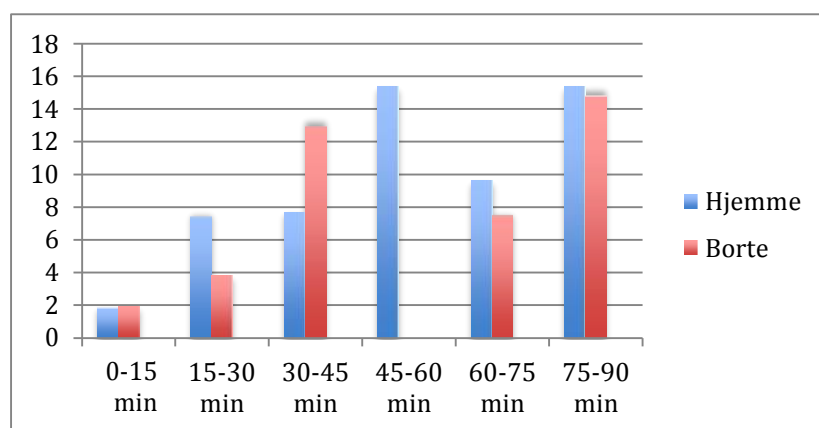


Figur 4.12 Sektordiagram over når motstanderlagene scoret mot ODD

Sektordiagrammet viser fordelingen av antall scoringer fra motstanderlagene fordelt på de forskjellige bolkene av kampene. Scoringene vises i prosent.

ODD slipper inn 25% av alle scoringene mellom 60-75 minutter. Ellers er scoringene ganske godt fordelt i løpet av kampene. I begynnelsen av kampene slipper ODD inn nesten 19 % av målene sine.

Ser vi på ODDs scoringer fordelt på hjemmekamper og bortekamper får vi denne fordelingen.



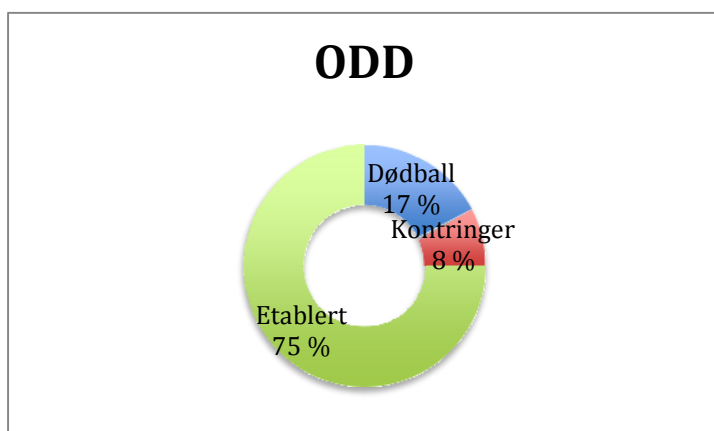
Figur 4.13 ODDs scoringer i hjemmekamper og bortekamper

ODD scoret 30 mål på hjemmebane og 22 mål på bortebane. Forskjellen mellom borte- og hjemmekamper er ikke stor, men det er to søyler som skiller seg ut. Mellom 45-60 minutter scoret ODD 15,4% av målene på hjemmebane, mens de i dette tidspunktet ikke scoret noen mål på bortebane. ODD scoret 13,5% av målene sine mellom 30-45 minutter på bortebane mens de scoret bare 7,7% på hjemmebane.

4.2 Scores målene mot et etablert forsvar, etter kontringer eller etter dødball?

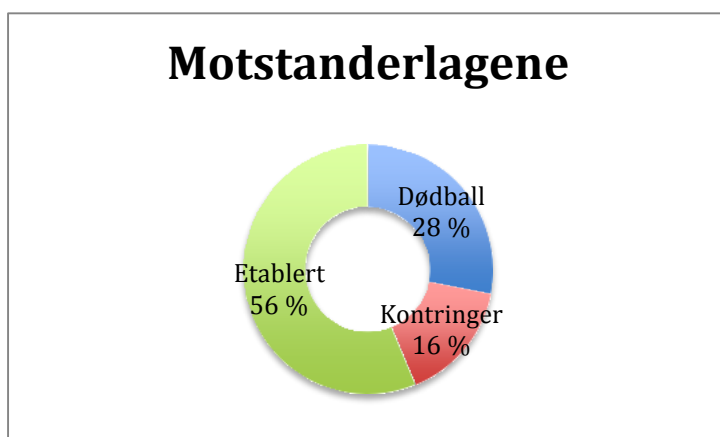
Jeg har videre registrert hvor mange av målene ODD scoret og slapp inn mot et etablert forsvar, etter kontringer eller etter dødball. Etablert vil si at laget er i balanse i forhold til motstanderlaget når laget ikke har ballen. Kontringer vil her si at laget setter fart på angrepet og scorer når motstanderlaget er i ubalanse. I ubalanse vil si at motstanderlaget er i undertall, de har mindre spillere på rett side av ballen enn det

angripende laget. I denne beregningen har jeg registrert dødballsoringer som «etablert», dette fordi dødball situasjoner gir det forsvarende laget tid og mulighet til å dekke opp alle de farlige områdene. I dødballsituasjoner har laget mulighet til å etablere seg i forsvarsposisjon. Unntak er hvis dødballen blir raskt igangsatt.



Figur 4.14 ODDs mål etter kontringer, dødball og mot etablert forsvar

I Tippeligasesongen 2014 scoret ODD 52 mål. 9 av målene er dødballmål, altså 17% av scoringene. 4 av scoringene var kontringer og det tilsvarer 8% av målene. ODD scoret 39 mål mot etablert forsvar som tilsvarer 75% av målene. Dette viser at ODD scorer de fleste av målene sine mot et etablert forsvar. Figur over ODDs motstanderlag vises under.



Figur 4.15 Motstanderlagenes mål etter kontringer, dødball og mot ODDs etablerte forsvar

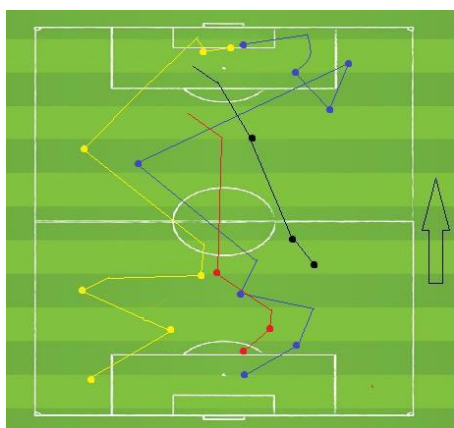
Motstanderlagene til ODD scoret 9 mål på dødball, dette tilsvarer 28% av målene. 5 av målene ble scoret på kontringer, det vil si 16% av scoringene. Scoringer som blir scoret mot ODDs etablerte forsvar er 18 scoringer, det vil si 56% av målene.

4.2.1 ODD

Etablert	Kontringer
48	4

Tabell 4.1 ODD etablert vs. kontringer

ODD scoret fire mål på kontringer i løpet av Tippeligasesongen 2014. Resten av målene, 48 scoringer, scoret de mot et etablert forsvar. Bildet under viser hvordan kontringene starter og avsluttes.



Figur 4.16 Kontringer

Prikkene er spillerne, og strekene er spillere som fører ballen eller sentrer pasning.

Hvordan vinner ODD ballen før disse kontringene:

- Blokkerer et innlegg.
- Vinner utspill fra keeper.
- Hodeduell ved 16 meteren.
- Corner mot seg som blir spilt ut.

Tid i kampen kontringene kom:

- 86 minutter, stillingen i kampen 1-0 → 2-0
- 88 minutter, stillingen i kampen 1-2 → 1-3

- 90 minutter, stillingen i kampen 2-1 → 3-1
- 89 minutter, stillingen i kampen 3-0 → 4-0

3 av 4 kontringer som førte til mål skapte ODD på hjemmebane.

4.2.2 Motstanderlagene

Etablert	Kontringer
27	5

Tabell 4.2 Motstanderlagene etablert vs. kontringer

Motstanderlagene til ODD scorer fem mål på kontringer og 27 mål mot et etablert ODD forsvar.

Når kommer kontringene i kampen:

- 74 minutter, stillingen i kampen 2-0 → 2-1
- 28 minutter, stillingen i kampen 0-0 → 1-0
- 26 minutter, stillingen i kampen 0-0 → 1-0
- 62 minutter, stillingen i kampen 3-2 → 3-3
- 65 minutter, stillingen i kampen 1-1 → 2-1

3 av 5 kontringer som fører til mål skaper motstanderlagene på sine hjemmebaner.

Hvor mange mål scoret ODD på dødball i forhold til scoringer etter spill? Dødball er corner, straffe, innkast og frispark. Femmeter og start fra midtbanen er også dødball, men disse har jeg ikke tatt med i beregningen da de sjelden fører til målscoringer. Jeg har laget tabeller som viser både ODD og motstanderlagene sine scoringer som kommer etter dødball.

4.2.3 ODD sine mål på dødball

Dødball	Etter spill
9	43

Tabell 4.3 ODDs scoringer etter dødball eller etter spill

Jeg har videre laget en visuell tegning av hvordan dødballene blir sentret eller kastet før scoring på figuren under.



Figur 4.17 ODD sine dødballer

Der det er satt litt større prikker er der hvor målet blir scoret fra.

Serie- runde	Dødball	Tid i kampen	Antall trekk	Hvor lang tid	Assist	Målscorer	H	B
1	Corner venstre	85 min	2	1,5 sek	Oldrup	F. Johnsen		X
4	Frispark	54 min	3	3,8 sek	Semb	Selvmål	X	
6	Corner venstre	17 min	1	2,6 sek		J. Samuelson	X	
11	Corner høyre	66 min	2	1,5 sek	Rashani	Selvmål		X
14	Innkast høyre	14 min	2	3,5 sek	Hurme	S. Hagen	X	
20	Corner venstre	45 min	3	1,6 sek		Selvmål		X
21	Frispark direkte	75 min	1	1,1 sek		H. Storbæk	X	
21	Corner høyre	87 min	2	2,0 sek	Grøgaard	F. Johnsen	X	
25	Straffe direkte	70 min	1	0,3 sek	Halvorsen lager straffe	H. Shala	X	

Tabell 4.4 Dødballsituasjoner for ODD – hva, hvordan og når

ODD scoret fem dødballmål på våren og fire mål på høsten. Tabellen viser når målene blir scoret, hvor mange trekk dødballscoren har. Videre viser tabellen hvor lang tid angrepet tar, og hvilke spillere som er assister og målscorere. Jeg har også tatt med om dødballmålene er på hjemmebane (H) eller bortebane (B). ODD scoret seks av dødballene på hjemmebane og tre på bortebane. Videre viser tabellen at tre av målene

er selvmål og at syv mål blir scoret i andre omgang. Hvilke dødballsituasjoner det gjelder har jeg også tatt med, hvor cornere er mest representert.

4.2.4 Motstanderlagene sine scoringer på dødball

Dødball	Etter spill
9	23

Tabell 4.5 Motstanderlagene sine scoringer etter dødball eller etter spill

Motstanderlagene scoret de fleste målene etter spill, men etter 25 serierunder var det ganske jevnt mellom dødballs scoringer og etter spill scoringer. Dødballene som motstanderlagene scoret på, vises under ved hjelpen av en visuell tegning. De større prikkene er der hvor målet blir scoret fra.



Figur 4.18 Motstanderlagenes dødballer

Serie-runde	Dødball	Tid i kampen	Antall trekk	Hvor lang tid	H	B
3	Frispark venstre	4 min	2	2,1 sek		X
5	Frispark høyre	20 min	2	1,6 sek		X
8	Frispark direkte	11 min	1	3,2 sek	X	
9	Corner høyre	51 min	2	1,6 sek		X
10	Corner høyre	50 min	4	4,3 sek	X	
14	Innkast høyre	27 min	1	5,0 sek	X	
14	Corner venstre	79 min	3	1,7 sek	X	
17	Corner høyre	75 min	2	3,4 sek		X
22	Corner høyre	16 min	2	1,6 sek		X

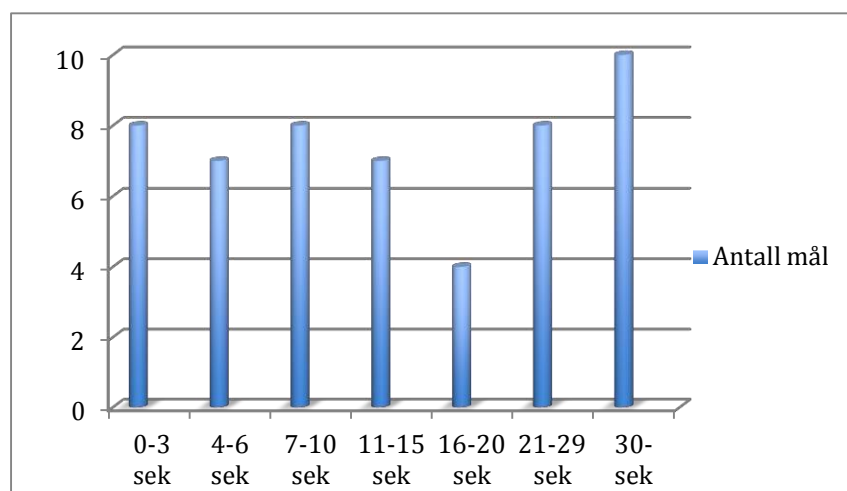
Tabell 4.6 Dødballsituasjoner for motstanderlagene – hva, hvordan, når

Tabellen viser hva slags dødballsituasjoner som førte til scoring. Tabellen viser også i hvilke serierunde målene kom. Åtte av ni scoringer som ODD slapp inn kom på vårsesongen. Tre av dødballmålene blir scoret på frispark, og et av disse frisparkene går direkte i mål. Syv av ni dødballsituasjoner kom fra høyre side, fire av disse er cornerne. Fem av dødballsituasjonene som førte til scoring kom i første omgang og fire dødballsituasjoner kom i andre omgang. Fem av målene kom etter to trekk i laget. Det dødballmålet som har lengst varighet var på fem sekunder, resten varierer fra 1,6 sekunder og oppover. Fire av scoringene til motstanderlagene scores på Skagerak arena, mens fem av scoringene var på motstanderens hjemmebane.

4.3 Hvor lang tid tar angrepet før scoringen kommer?

I denne analysen har jeg registrert hvor lang tid angrepene tar før det blir scoring, eller hvor lenge laget har ballen innad i laget før det ender opp i scoring. Jeg har tatt med angrepet i sin helhet selv om motstandere er borti ballen, men kun de situasjonene hvor motstanderlagene ikke har kontroll på ballen, eller når det var klubb og babb innenfor feltet (16 meteren). Jeg har valgt å dele opp angrepet i sekundintervaller. Jeg har jeg registrert ODD sine scoringer og motstanderlagene sine scoringer i ulike tabeller. Ved fire av angrepene til ODD ble ikke hele angrepet med på TV-bildene av ulike årsaker, da har jeg tatt utgangspunkt i det som TV-bildene viser. Ved alle scoringene til motstanderlagene har TV-bildene fått med seg hele angrepet.

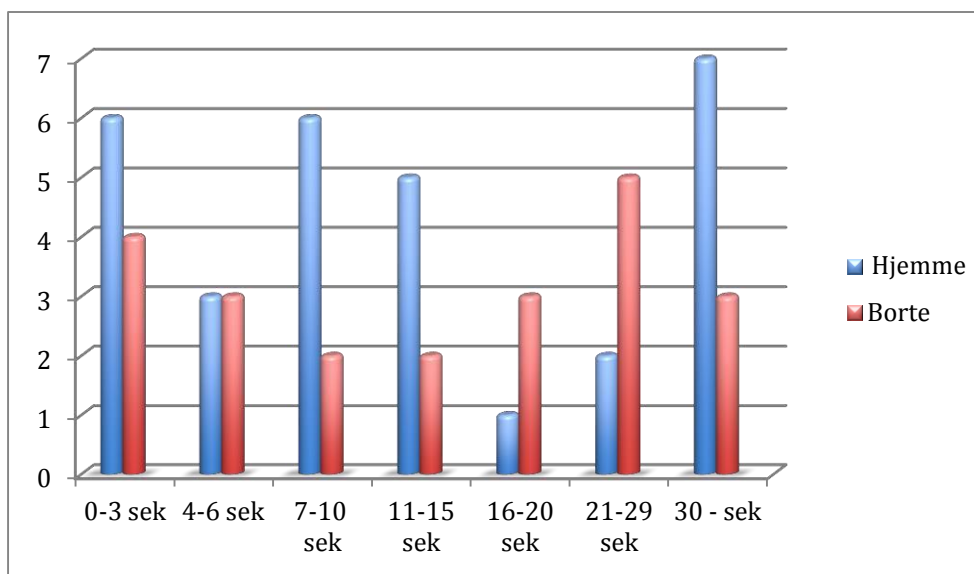
4.3.1 ODD sine scoringer



Figur 4.19 Varigheten på ODD sine angrep før scoring

Tabellen viser antall mål som ble scoret etter antall sekunder. Åtte av scoringene ble scoret mellom 0-3 sekunder. De fleste scoringene til ODD kom etter 30 sekunder eller mer. ODD hadde et gjennomsnitt på 16,9 sekunder på sine angrep. Totalt varte ODDs angrep fra 0,3 sekunder til 65,0 sekunder.

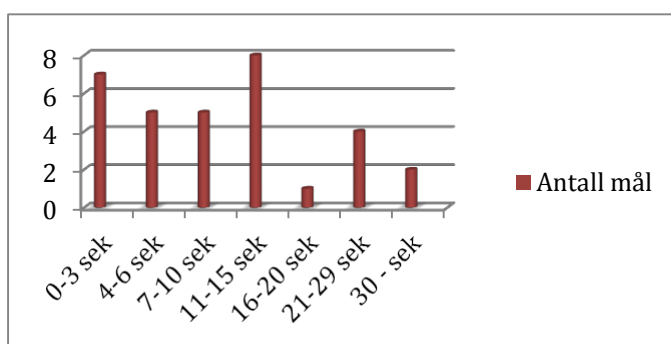
Hvis vi sammenligner ODDs hjemmekamper og bortekamper i forhold til hvor lang tid angrepene varte før scoring får vi denne tabellen.



Figur 4.20 Varigheten på ODD sine angrep på hjemme- og bortebane

ODD scoret 30 mål på hjemmebane og 22 mål på bortebane. På hjemmebane scoret de 7 mål på angrep som var 30 sekunder eller lengre. Til opplysning kom 4 av disse scoringene på hjemmebane mot Viking.

4.3.2 Motstanderlagene sine scoringer



Figur 4.21 Varigheten på motstanderlagenes angrep

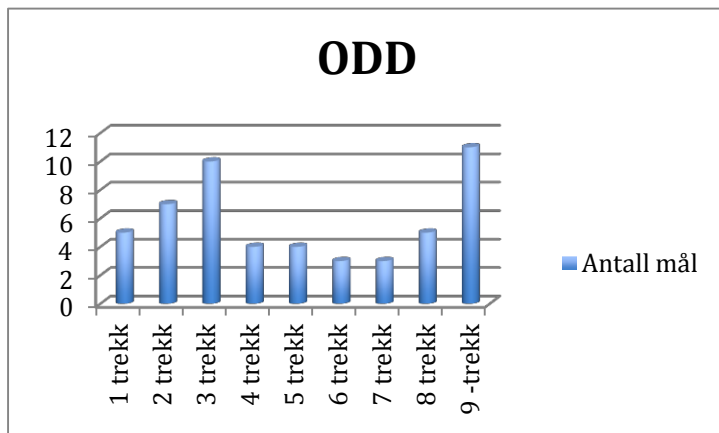
Søylediagrammet viser antall mål som ble scoret av motstanderlagene etter antall sekunder med angrep. Syv av scoringene ble scoret mellom 0-3 sekunder. ODD slapp inn flest mål etter angrep av motstanderlaget på mellom 11-15 sekunder. Senere i oppgaven viser jeg til resultater av om scoringene kom etter dødball eller ikke, og hvor mange sekunder angrepene tar. Motstanderlagene til ODD hadde et gjennomsnitt på 11,8 sekunder på angrepene før de scoret. Det korteste angrepet var på 1,6 sekunder og det lengste angrepet var på 35,2 sekunder.

4.4 Hvor mange trekk er det i laget før scoring?

Videre har jeg tatt for meg hvor mange trekk i laget ODD og motstanderlagene har innad i laget før scoring. Går ballen fra en spiller til en annen tilsvarende det to trekk i laget, som nevnt i metodedelene. Bakgrunnen for denne registreringen er å få oversikt over hvor mange trekk og hvor lenge laget klarer å holde på ballen før de scorer. Med dette får jeg en oversikt om angrepet går fort i lengderetning før de scorer eller om ODD og motstanderlagene holder på ballen i mange trekk før de scorer. Tidligere har jeg analysert hvor lang tid lagene bruker på angrepene, nå vil jeg se nærmere på hvor mange trekk lagene har før scoring. Jeg vil ikke registrere antall touch spilleren bruker, men antall pasninger mellom medspillere.

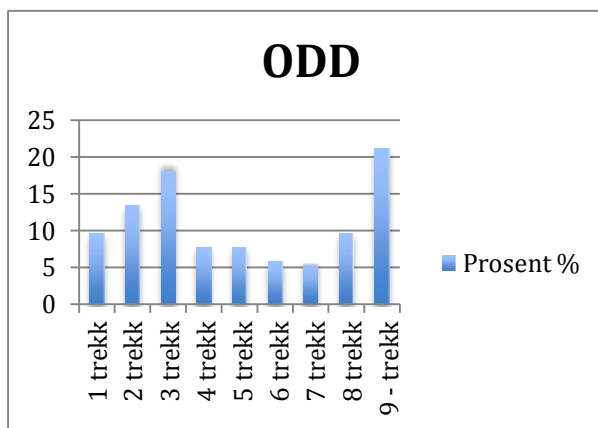
4.4.1 Antall trekk ODD har i angrep som fører til scoring

Som nevnt tidligere viser ikke TV-bildene hele angrepet ved fire av målene, jeg har da registrert de trekkene som TV-bildene viser.



Figur 4.22 Antall trekk ODD hadde før scoring

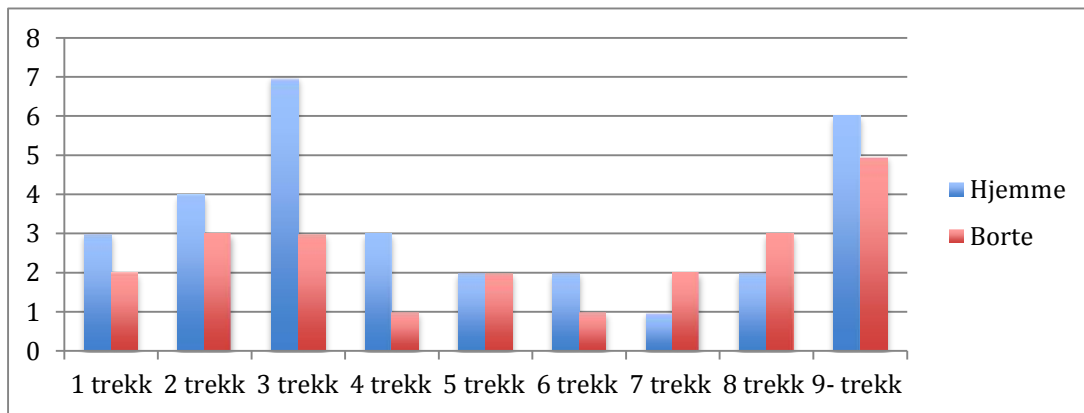
Angrep med 3 trekk i laget var de angrepene som førte til mange scorete mål, hele 10 mål ble scoret etter 3 trekk i laget. 5 scoringer kom etter 1 trekk, mens 2 trekk i laget førte til 7 scoringer. Det vil si at 22 av scoringene kom etter 1-3 trekk i laget. ODD brukte 4-8 trekk i laget på 19 av scoringene. Totalt varierte angrepene på 1 til 23 trekk i laget før scoring. I tabellen har jeg valgt å sette alt over 9 trekk som 9 trekk. Hele 11 ganger scoret ODD mål på 9 trekk eller mer.



Figur 4.23 Antall trekk ODD hadde før scoring beregnet i prosent

21,2% av scoringene til ODD kom etter 9 trekk eller mer. Med ett trekk i laget scoret de 9,6% av målene sine. 42,2% av scoringene kom etter 1-3 trekk i laget.

Tabellen under viser forskjellen på antall trekk i laget på hjemme- og bortebane.

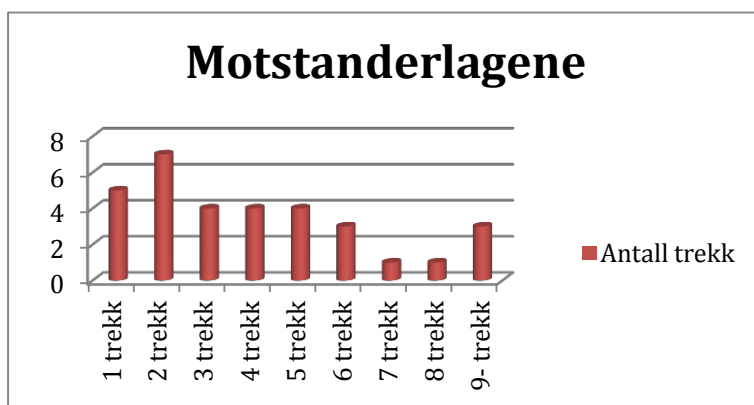


Figur 4.24 Antall trekk ODD hadde på hjemme- og bortebane

ODD scoret flere mål på hjemmebane enn på bortebane, derfor gir ikke denne tabellen helt korrekt sammenlikningsgrunnlag. Jeg vil likevel påstå at det ikke er noe bemerkelsesverdig forskjell på hjemmekamper eller bortekamper, foruten om 3 trekk angrep som blir benyttet mer på hjemmebane enn på bortebane. Tabellen viser at ODD har mange trekk i laget både på hjemmebane og bortebane.

4.4.2 Antall trekk motstanderlagene har i angrep før scoring

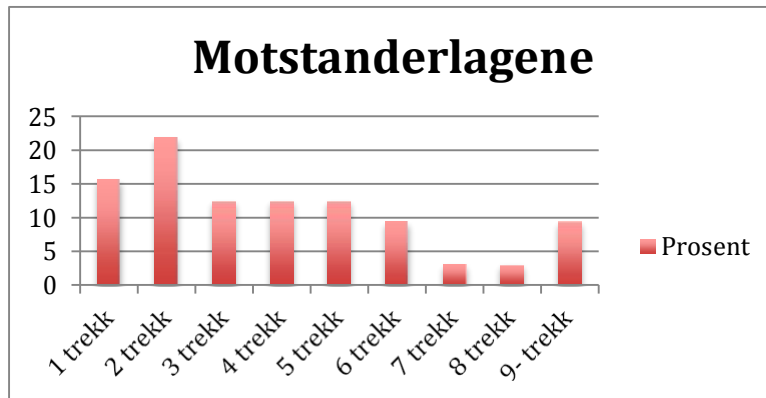
Antall trekk i motstanderlagenes angrep før scoring er registrert på samme måte som vist tidligere med ODD.



Figur 4.25 Antall trekk motstanderlagene hadde før scoring

Søylediagrammet viser antall trekk i laget før scoring. ODD slapp inn tre mål etter et angrep med 9 trekk og mer fra motstanderlagene. To av disse scoringene kom i kampen mot Molde i siste serierunde. Motstanderlagene scoret 16 mål på angrep med 1-3 trekk i laget før scoring, dette tilsvarer halvparten av alle målene som ble sluppet

inn av ODD. 11 av scoringene ble scoret etter 4-6 trekk i laget, mens 5 scoringer kom etter 7-11 trekk i laget. Motstanderlagene scoret flest mål på angrep med 2 trekk i laget.

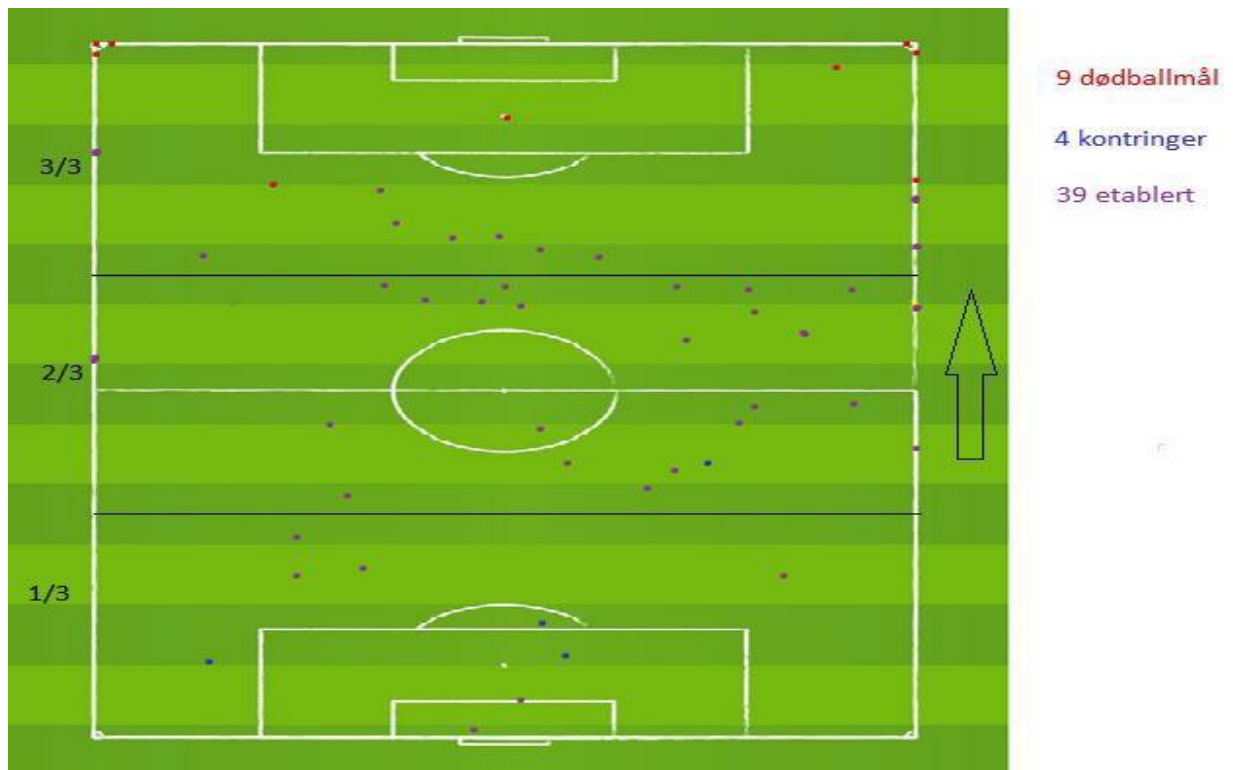


Figur 4.26 Antall trekk motstanderlagene brukte før scoring beregnet i prosent

15,6% ble scoret etter et trekk i laget. 21,9% av scoringene kom etter to trekk i laget. To trekk angrep førte til flest scoringer for motstanderlagene. 49,9% av målene ble scoret etter 1-3 trekk i laget. Både 3 trekk, 4 trekk og 5 trekk i laget ved angrep utgjør 12,5 % av scoringene.

4.5 Hvor starter angrepene og hvordan startes de?

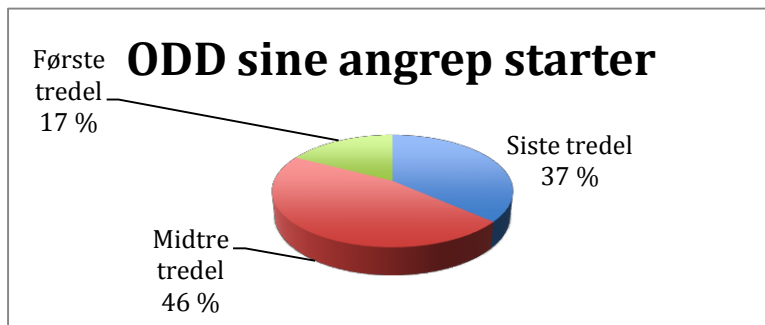
Jeg har videre registrert hvor på banen ODD starter angrepene sine, jeg registrerer både angrep som følge av kontringer, dødballsituasjoner eller angrep mot etablert forsvar. Registreringen tar utgangspunkt i hvilket ledd som vinner tilbake ballen, slik at laget kan gå i angrep. Hvordan de vinner ballen er også registrert.



Figur 4.27 Oversikt over hvor angrepene til ODD startet

Jeg har delt banen i tre deler – første tredel, midtre tredel og siste tredel. Jeg har vist med røde prikker der dødballene-angrepene startet. De blå prikkene viser hvor angrepet startet på kontringer, og de lilla prikkene viser angrepene mot etablert forsvar startet. Alle dødballene startet på siste tredel av banen. Tre av kontringerne startet på første tredel av banen. Hvis vi ser på scoringene mot etablert forsvar startet seks av angrepene på første tredel av banen, to av dem var fra keeper. 23 av scoringene mot etablert forsvar startet på midtre tredel av banen, mens ti av scoringene startet på siste tredel av banen. Registreringen viser at ODD vinner ballen mye mellom buen av 16 meteren og midtbanen. Det er langt flere ballerobringer på høyre siden enn på venstre siden, særlig hvis vi ser på midtre tredel av banen.

Tabellen under viser prosentfordelingen av alle målene ODD har scoret i Tippeligaen 2014, i forhold til hvor scoringsangrepene har startet. Alle 52 scoringene fra ODDs Tippeligakamper er registrert.

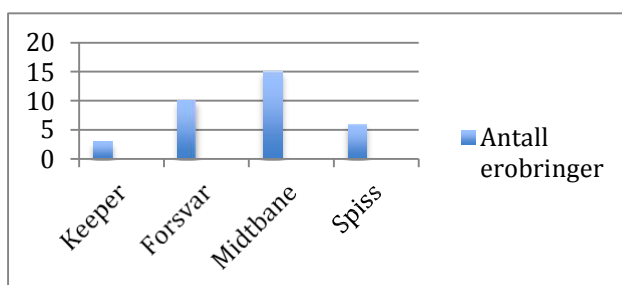


Figur 4.28 Oversikt over hvilken bane-del ODD sine angrep startet

Nesten halvparten av ODD sine angrep som førte til scoring, startet ved midtre tredel av banen. I den siste tredelen av banen startet 37% av angrepene til ODD, mens 17% av scoringene startet ved første tredel av banen.

4.5.1 Ballerobringer

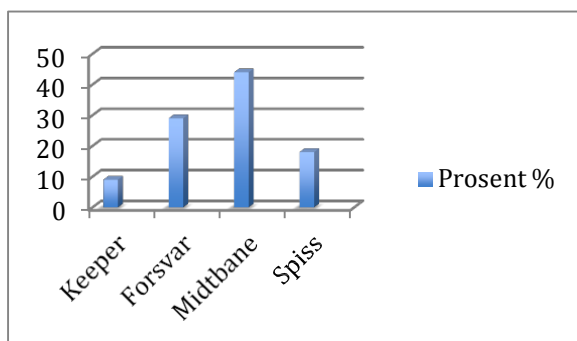
Nå har jeg vist hvilken del av banen angrepene starter på, videre vil jeg se på hvilken lagdel som vinner ballen og starter angrep som fører til scoring. Jeg har delt lagdelene inn i fire: keepere, stoppere og back (forsvar), sentral midtbane og indreløpere (midtbane), spiss og kanter (spiss). Dødballmålene og innkast som fører til scoring er ikke registrert i denne delen. Det vil si at jeg kun tar for meg kontringer og scoringer etter spill mot etablert forsvar.



Figur 4.29 Oversikt over hvilken lagdel som vant ballen

Keeperne til ODD vant ballen tre ganger ved scoring. Forsvaret til ODD vant ballen og startet angrep som førte til scoring ti ganger. Midtbanen startet angrepsscoring 15 ganger. Spiss og kant vant ballen seks ganger. Oldrup (sentral midtbanespiller) var den spilleren som vant ballen og startet angrep som førte til scoring flest ganger. Fem slike angrep er startet av Oldrup. Storbæk vant ballen fire ganger, men han har både har spilt back, midtbane og kant på høyreside i kampene. Han vant ballen to ganger

som back og to ganger på midtbanen. Samuelson, Grøgaard og Gashi vant ballen tre ganger hver. Resten av laget følger tett etter. ODD har 34 ballerobringer som førte til kontringer eller angrep mot etablert forsvar. Her har jeg bare registrert ballerobringer når spillet er i gang. Tabellen under viser hvilken lagdel som vant ballen som førte til angrep og scoring flest ganger. Tabellen under viser prosentandelen.



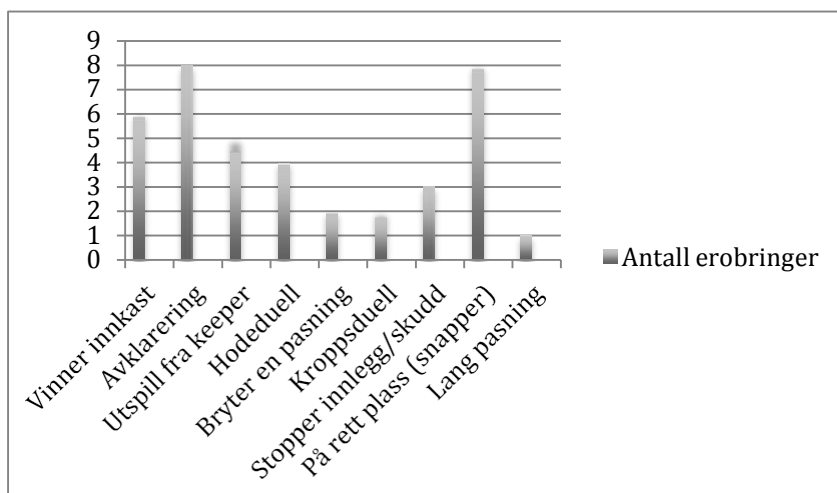
Figur 4.30 Oversikt over hvilken lagdel som vant ballen beregnet i prosent

4.5.2 Hvordan vinner ODD ballen?

Ballerobringene til ODD som fører til angrepsscoring skjer på følgende måte:

- Vinner innkast
- Avklarering som ender hos en ODD-spiller
- Utspill fra motstanders keeper som en ODD spiller fanger opp
- Hodeduell
- Bryter en pasning
- Kroppsduell
- Stopper innlegg/skudd
- Snapper ballen eller er på rett plass
- Lang pasning som ender hos en ODD spiller.

Jeg har naturlig nok ikke registrert dødballene, kun kontringer og angrep mot etablert forsvar. Jeg må innrømme at dette var vanskelig å analysere og registrere. Noen av utspillene fra keeper ender i en hodeduell eller kroppsduell, da registrerer jeg det i kategoriene. Når det er utspill fra keeperen som ender i beina til en ODD-spiller registrerer jeg det som utspill fra motstanderens keeper. Kategorien «snapper ballen eller er på rett plass», beskriver spillere som får tak i ballen uten at det blir en duell ut av det, det vil si at spilleren vinner andrebullen.



Figur 4.31 Oversikt over hvordan ODD vant ballen

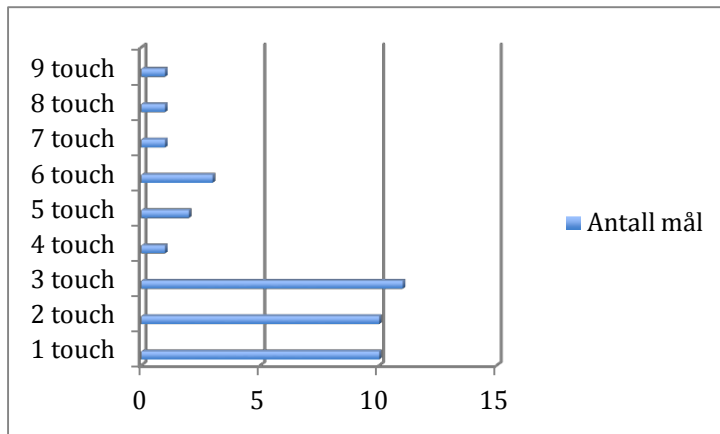
Denne tabellen viser at åtte av avklareringene fra forsvaret til motstanderlagene går direkte i beina til ODD. I åtte av angrepene som ender i scoring plukket ODD-spilleren opp andrebullen enten ved å være på rett plass, eller ved å snappe opp ballen etter en duell. I seks av angrepene vant ODD innkast før de scoret. Angrepene ODD skapte etter å ha vunnet innkastene varte lengre enn 7 sekunder, derfor registreres ikke disse angrepene som dødballsituasjoner. Det er få kroppsdueller der ODD vant ballen som førte til scoringer. Derimot vant ODD mange av avklareringene og andrebullene.

4.6 Hvor mange touch bruker spillerne?

Jeg har registrert hvor mange touch (berøringer) spillerne bruker på ballen før scoring. Jeg har tatt for meg spillerne som er tredjesist på ballen, assist (nest sist) og målscoreren. Jeg har analysert både ODD og motstanderlaget sine angrep i denne forbindelse. Noen av målene er selvmål, i disse tilfellene har jeg satt opp assist på spilleren som er nest sist på ballen før den går i mål. Ikke alle målene har assist eller en som er tredje sist på scoringene. En spiller kan vinne ballen på egenhånd og score alene uten at noen andre medspillere berører ballen. Først vil jeg vise registreringer jeg har gjort i forhold til ODDs scoringer før jeg viser motstanderlagene sine scoringer.

4.6.1 ODD

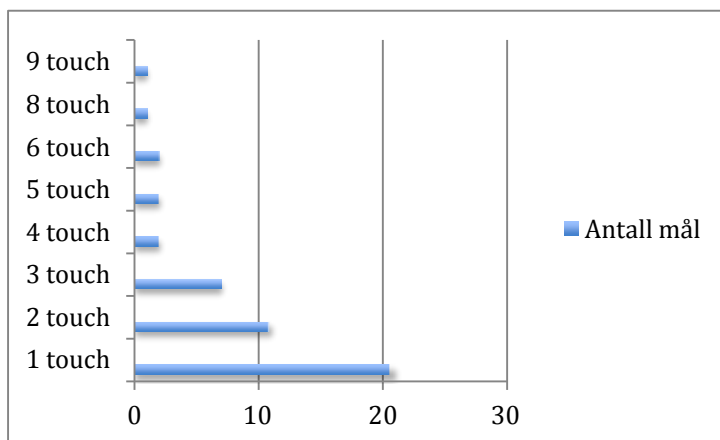
Her tar jeg for meg hvor mange touch spillerne som var **tredje sist** på scoringene brukte.



Figur 4.32 Antall touch spiller som var tredje sist brukte

Denne figuren viser at spilleren som er tredje sist på ballen brukte tre touch mest, og dette førte til 11 mål. Både ett og to touch på ballen for tredje siste spilleren førte til 10 scoringer hver. Spillerne som var tredje sist på ballen og brukte enten ett, to eller tre touch førte til 31 mål.

Tabellen på neste side viser hvor mange touch spilleren som er **assist** (nest sist) brukte på ballen før angrep som fører til mål.

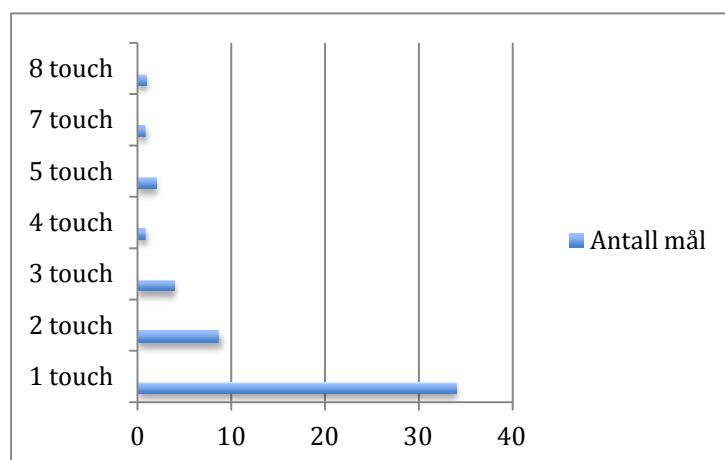


Figur 4.33 Antall touch assisten til ODD brukte

Ved 21 mål brukte assisten bare ett touch, dette er ti flere scoringer enn når assisten brukte to touch. 9 touch som assist er ganske mye, ved et tilfelle brukte en ODD-spiller (Bentley) dette. Av de 52 målene ODD scoret i Tippeligaen 2014 har det vært

assist på 47 av scoringene. På 39 av målene brukte assisten ett, to eller tre touch, dette utgjør 83% av alle scoringer med assist.

Under vises resultatet av hvor mange touch på ballen spillerne som ble **målscorere** brukte.

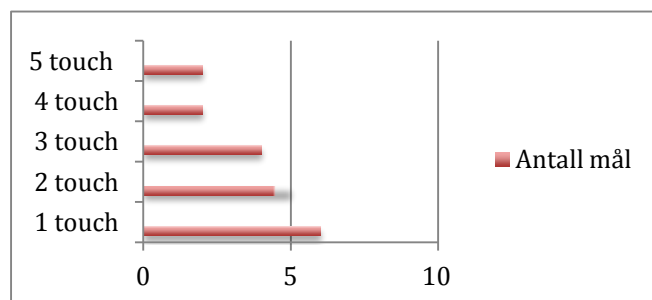


Figur 4.34 Antall touch målscoreren til ODD brukte

På 34 av målene brukte målscoreren ett touch, det vil si at 65% av målene til ODD denne Tippeligasesongen blir scoret på ett touch. Ni av scoringene ble scoret på to touch, som tilsvarer 17% av målene. Hvis vi sammenligner tabellene for både tredje sist, assist og målscorer brukte de fleste spillerne ett, to eller tre touch.

4.6.2 Motstanderlagene

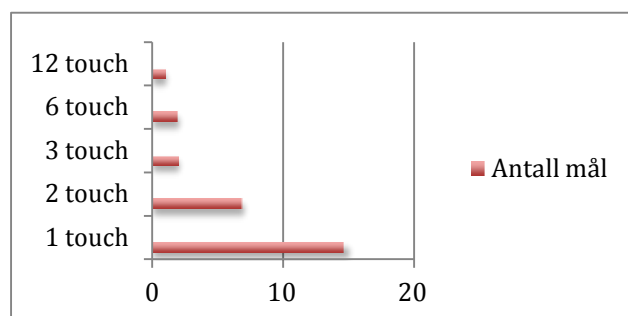
Tabellen under viser hvor mange touch spillerne som var **tredje sist** brukte før scoring.



Figur 4.35 Antall touch spillerne som var tredje sist på motstanderlagene brukte

Av de 32 målene ODD slapp inn så var det 19 spillere fra motstanderlagene som er tredje sist på målene. I 6 av målene brukte den tredje siste spilleren ett touch. I 5 av målene brukte spilleren som er tredje sist på ballen før mål to touch.

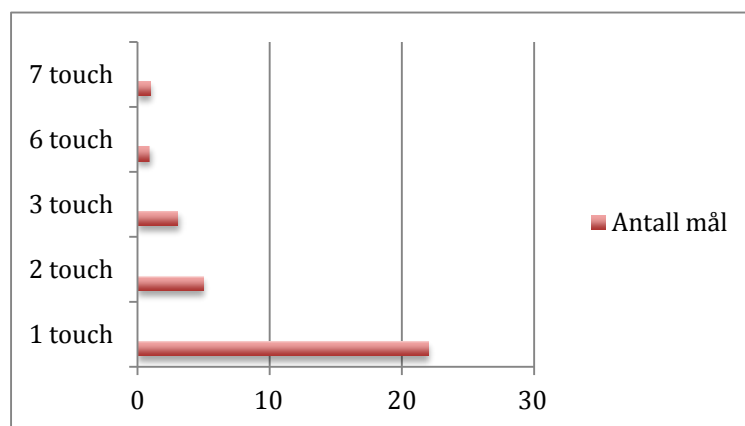
Tabellen under viser resultatet av hvor mange touch spilleren som er **assist** brukte på ballen.



Figur 4.36 Antall touch assistene til motstanderlagene brukte

Av de 32 målene som motstanderlagene scoret på ODD var det 27 assistert. På 15 av målene brukte assistenten ett touch, det tilsvarer 56% av scoringene hvor det var assistert. Ved 7 av målene bruker assistenten to touch, som tilsvarer 26% av scoringene.

Tabellen på under viser resultatet av hvor mange touch spillerne som var **målscorerer** brukte på ballen.



Figur 4.37 Antall touch målscorerne til motstanderlagene brukte

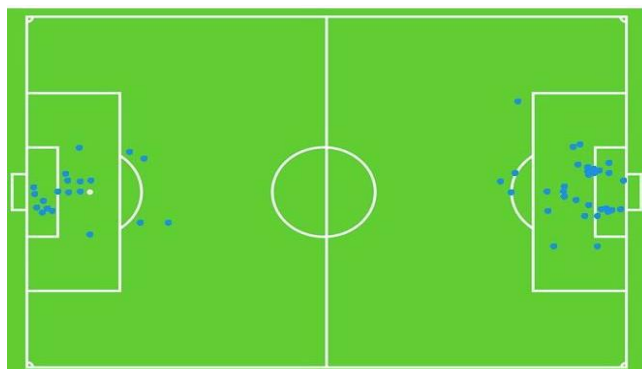
22 av målene ble scoret på ett touch, dette tilsvarer 69% av alle målene som motstanderlagene scoret mot ODD. Målscorerne brukte to touch på 5 av målene, som tilsvarer 16%.

4.7 Hvor på banen kommer målene fra?

I denne delen av analysen vil jeg se nærmere på hvor på banen de ulike målene blir scoret fra. Jeg velger å dele Tippeligakampene inn i vårsesongen og høstsesongen, fordi det ble for mange mål å sette inn i en figur. Prikkene viser hvor målene blir scoret fra, dette indikerer hvilke soner som er «farligere» enn andre. Den første illustrasjonen er fotballbanen med ODD sine scoringer. Noen av prikkene skulle vært markert oppå hverandre, men jeg har valgt å sette dem så nære hverandre som mulig slik at man kan se antallet av scoringer.

4.7.1 ODD

Vårsesongen



Høstsesongen

Figur 4.38 Oversikt over hvor målene til ODD ble scoret fra

ODD scoret 20 mål på vårsesongen som vises i den første halvdel av banen. 16 av målene på vårsesongen ble scoret innenfor 16 meteren, de siste fire målene kom som følge av skudd på utsiden av 16 meteren. Åtte av de målene som ODD scoret på vårsesongen ble scoret innenfor 5 meteren.

På neste halvdel av banen ser vi høstsesongen. Her scoret ODD 32 mål. Av de 32 målene blir fire av målene scoret på utsiden av 16 meteren. Dette vil si at 28 av målene ble scoret fra innsiden av 16 meteren. Av de 28 målene som ble scoret fra innsiden av 16 meteren var 12 av målene fra innsiden av 5 meteren.

Her vises hele sesongen under ett. Tabellen under viser hvor det scores flest mål ifra.

Sted på banen	Antall mål	Prosent %
Utenfor 16 meteren	8	15
Innenfor 16 meteren	24	46
Innenfor 5 meteren	20	39

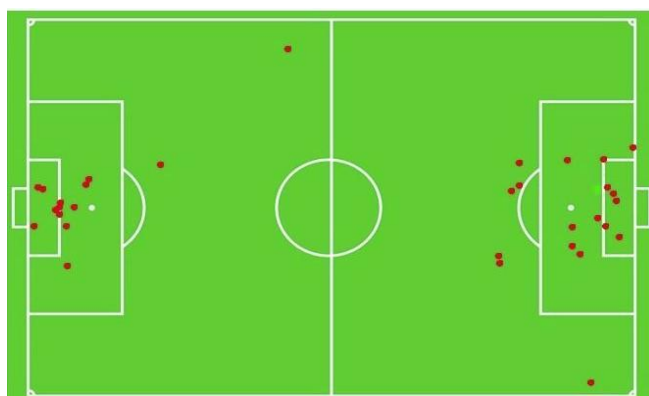
Tabell 4.7 Oversikt over hvor ODD scoret målene sine fra

8 av målene som ODD scoret skjedde fra utsiden av 16 meteren. 44 mål ble scoret på innsiden av 16 meteren, av disse 44 målene kom 20 av scoringene på innsiden av 5 meteren. Hvis vi ser nærmere på hvor disse målene ble scoret fra, kom nesten alle scoringene innenfor feltet sentralt i banen. Dette ser vi tydelig hvis vi trekker streker fra 5 meterens kortside og ut til 16 meteren. Dette viser hvor de «farligste» områdene for motstanderlagene til ODD er, motstanderlagene må være oppmerksomme på ODD sentralt i banen og innenfor 16 meteren.

4.7.2 Motstanderlagene

På figuren på neste side viser hvor motstanderlagene til ODD scoret sine mål. På den første halvdelen av banen vises vårsesongen og på den andre halvdelen vises høstsesongen.

Vårsesongen



Høstsesongen

Figur 4.39 Oversikt over hvor motstanderlagenes mål ble scoret fra

Motstanderlagene scoret 14 mål på vårsesongen, og 18 mål på høstsesongen. Under vises en tabell over stedet på banen hvor det ble scoret flest mål fra. Dette er fra både vår- og høstsesongen

Sted på banen	Antall mål	Prosent %
Utenfor 16 meteren	8	25
Innenfor 16 meteren	11	34
Innenfor 5 meteren	13	41

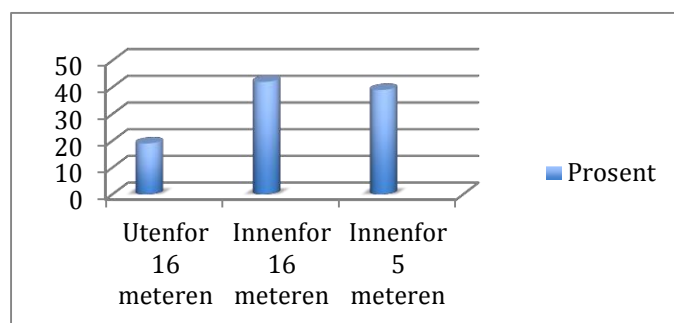
Tabell 4.8 Oversikt over hvor på banen motstanderlagene scoret målene sine fra

Hvis vi sammenligner motstanderlagene og ODD, ser vi at ODD scoret 46% av målene sine innenfor 16 meteren og motstanderlagene scoret 34% av målene innenfor 16 meteren. ODD scoret bare 15% utenfor 16 meteren, mens motstanderlagene scoret 25% av målene sine utenfor 16 meteren. Innenfor 5 meteren scoret ODD 39% av målene sine, mens motstanderlagene scoret 41% av målene innenfor 5 meteren. Totalt regnet med både innenfor 16 meteren og 5 meteren scoret motstanderlagene 75% av målene sine. ODD scoret totalt 85% av målene sine innenfor 16 meteren og innenfor 5 meteren.

ODD og motstanderlagene scoret like mange mål hver på utsiden av 16 meteren. ODD har til sammen sluppet inn 20 færre mål enn det de har scoret. ODD slapp inn 13 mål på innsiden av 5 meteren. Hvis vi ser både på ODD og motstanderlagene samlet, blir de fleste av målene scoret på innsiden av 5 meteren. Motstanderlagenes scoringer er mer jevnt fordelt i forhold til hvor målene scores fra, enn det er for ODD.

Figuren under viser alle 84 målene som ble scoret i ODDs Tippeligakamper 2014.

Dette vises i prosent.



Figur 4.40 Sted på banen alle scoringene kom fra

19% av de 84 målene ble scoret utenfor 16 meteren. 42% av scoringene ble scoret innenfor 16 meteren og 39% av målene ble scoret innenfor 5 meteren. Legger vi sammen både 16 meteren og 5 meteren ble 81% av målene scoret herfra.

4.8 Hvordan blir målene scoret (hode, skudd med høyre fot osv.)?

Jeg har i denne analysen sett på hvordan målene blir scoret, med dette mener jeg hvilken kroppsdel målscoren bruker når de scorer mål. Jeg har både sett på ODD sine scoringer og motstanderlagene sine scoringer.

	Vårsesongen	Høstsesongen	
Hvilken kroppsdel	Antall	Antall	Til sammen
Hodet	4	8	12
Venstre fot	9	9	18
Høyre fot	5	15	20
Innside	1	12	13
Vrista	12	11	23
Annet (mage, lår osv.)	2		2

Tabell 4.9 Kroppsdel målscorene i ODD brukte

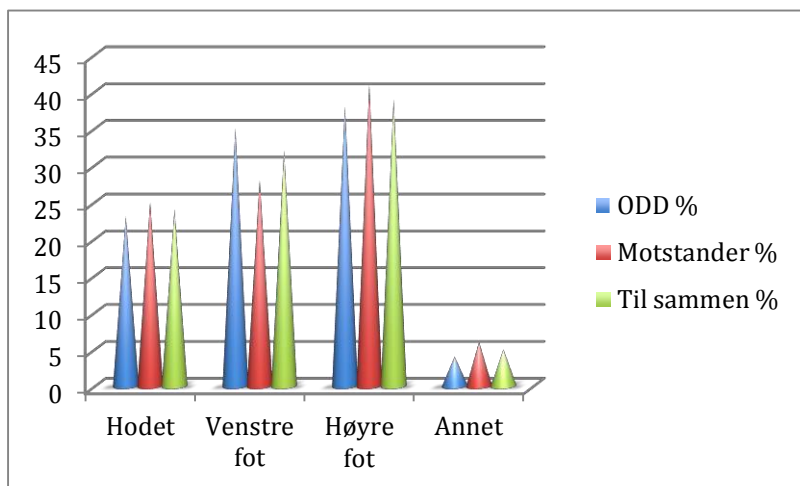
ODD scoret 12 mål på hodet i Tippeligaen 2014. De andre målene som ble scoret var ganske jevnt fordelt på høyre eller venstre fot. Grunnen til at jeg ville se nærmere på om målene ble scoret med innside av foten eller vrista, var at jeg ønsket å se hva slags teknikk som ble mest brukt. Av vristspark ble det 23 scoringer, mens 13 scoringer kom etter skudd med innsiden av foten.

	Vårsesongen	Høstsesongen	
Hvilken kroppsdel	Antall	Antall	Til sammen
Hodet	5	3	8
Venstre fot	3	6	9
Høyre fot	4	9	13
Innside	2	2	4
Vrista	5	13	18
Annet (rygg, hånda osv.)	2		2

Tabell 4.10 Kroppsdel målscoren på motstanderlaget brukte

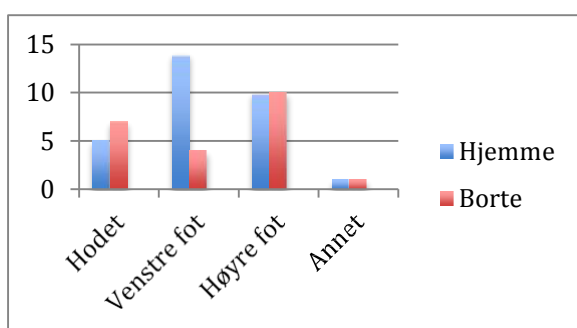
8 av målene ble scoret på hodet mot ODD, det vil si $\frac{1}{4}$ av målene ODD fikk mot seg i Tippeligaen 2014. De fleste målene ble scoret med høyre fot. Både ODD og motstanderlagene har den samme rangeringen av hvilken kroppsdel det scores mest

med. Høyre foten ble mest brukt ved scoring, deretter kom venstre fot før hodet, som var den tredje mest brukte kroppsdel ved scoring.



Figur 4.41 Kroppsdel som ble scoret med

I denne tabellen vises hvor mange prosent av scoringene som ble scoret på hodet, venstre fot eller høyre fot. ODD scoret 23% av målene sine på hodet, 35% av målene med venstre fot og 38% med høyre fot. Ser vi på motstanderlagene scoret de 25% av målene på hodet, 28% av målene med venstre fot og 41% med høyre fot. Totalt i ODDs Tippeligakamper 2014 scores 84 mål, 24% av disse målene ble scoret med hodet, 32% av målene blir scoret med venstre fot og 39% av målene scores med høyre fot. 5% av målene ble scoret med andre kroppsdel.

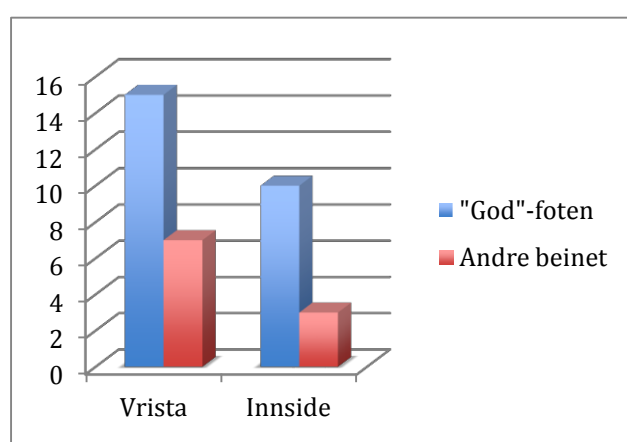


Figur 4.42 Kroppsdel som målscorerne i ODD brukte i hjemme- og bortekamper

ODD scoret like mange mål på hjemmebane som på bortebane med høyre fot. Med hodet scoret de 7 mål på bortebane og 5 mål hjemmebane. Det som skiller seg ut er

bruk av venstre fot ved scoring. ODD scoret 14 mål med venstre fot på hjemmebane og bare 4 mål på bortebane.

Som en kuriositet har jeg valgt å se på hvilken fot målscorerne til ODD scoret med og sett det i sammenheng med om de bruker innside av foten eller vrista. Jeg har valgt å benevne de ulike føttene for: «god foten» og «den andre foten». Disse benevnelserne har jeg brukt fordi jeg kjenner godt til ODDs målscorere og vet hvilket bein den enkelte betegner som bedre enn det andre. Tabellen under viser antall mål som ble scoret med ulik teknikk.



Figur 4.43 Oversikt over hvilken fot målscorerne til ODD brukte

ODDs målscorere brukte mest vrista sett bort fra bruk av «god foten» eller ikke. «Godfoten» til målscoreren blir mest brukt. Blir «godfoten» prioritert til fordel for teknikk?

4.9 Hvilken side kommer innleggene/pasningene fra som fører til scoring?

Her vil jeg se nærmere på hvilken side (høyre, venstre eller sentralt), som blir mest brukt i den siste delen av angrepet før målsoring. Spiller ODD sentralt i banen før det blir scoring, eller kommer innleggene fra en av sidene? Hvor går grensene mellom høyre, sentralt og venstreside blir min subjektive vurdering. Noen av angrepene ble litt vanskelige å bedømme, da innlegget kom fra grensepartiet mellom en av sidene og det sentrale feltet. Noen av angrepene varte lenge, og jeg tok da utgangspunkt i den

siste delen av angrepet før scoring. I tabellen under har jeg delt registreringen inn i Tippeligaens vår- og høstsesong.

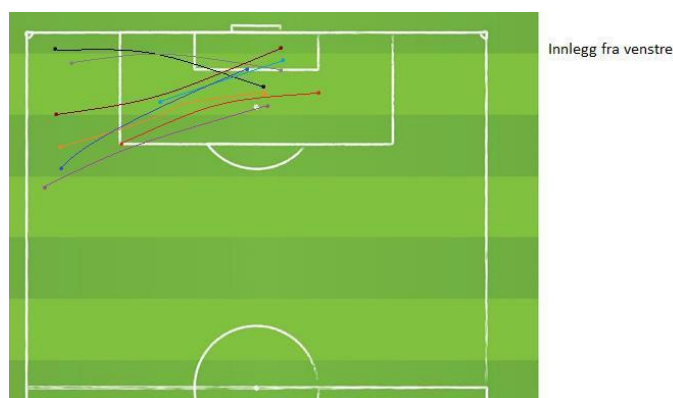
4.9.1 ODD sine scoringer

	Vår	Høst	Til sammen
Høyre side	10	13	23
Venstre side	5	11	16
Sentralt	5	8	13

Tabell 4.11 Oversikt over hvilken side ODD brukte i sine angrep før scoring

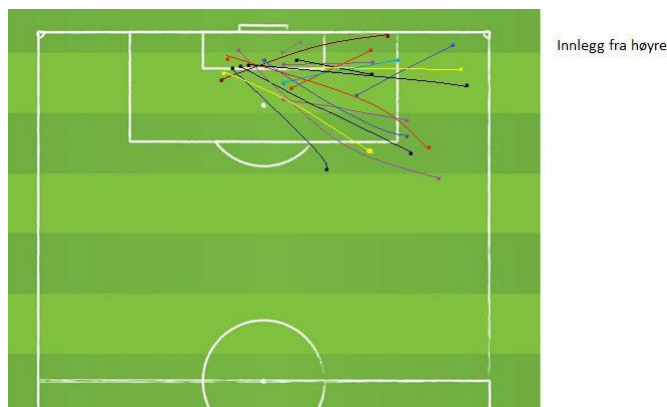
Denne registreringen tar utgangspunkt i hvilken side både innlegg og pasninger som fører til scoring kommer fra. Målene trenger ikke å bli scoret fra den siden jeg registrerer, men jeg registrerer den siden som angrepet kommer fra før scoring. 16 av innleggene fra denne siden kom fra høyre side (se illustrasjonen på neste side). ODD scoret 7 flere mål med angrep fra høyre side enn fra venstre side. 13 av målene kom etter angrep fra sentralt i banen. Som jeg tidligere har nevnt scores de fleste av målene til ODD innenfor 16 meteren.

Scoringene som kom etter innlegg har jeg valgt å se nærmere på. Den første illustrasjonen viser innleggene som kommer fra venstre side, mens den andre illustrasjonen viser innlegg som kom fra høyre side.



Figur 4.44 ODD sine innlegg fra venstre side

Fra ODDs venstre side kom åtte innlegg som førte til scoring. Som vi ser på denne illustrasjonen legges alle innlegge sentralt foran mål eller på bakre stolpe. Alle innleggene kom i luftrommet. Syv av innleggene kom utsiden av 16 meteren.



Figur 4.45 ODD sine innlegg fra høyre side

Innleggene fra høyre side varierer mer i forhold til om innlegget ble lagt på bakre stolpe eller på førstestolpe. 16 av innleggene kom fra høyre side. De innleggene som ble slått fra hjørnet av 16 meteren kom på bakre stolpe. De fleste innleggene som kom fra døddinja ble lagt til førstestolpe eller rett foran mål. Ett av innleggene kom langs bakken, resten kom i luftrommet. Jeg har prøvd å vise via tegningen om innleggene er utoverskrudd eller innoverskrudd.

4.9.2 Motstanderlagene sine scoringer

	Vår	Høst	Til sammen
Høyre side	7	7	14
Venstre side	7	1	8
Sentralt	0	10	10

Tabell 4.12 Oversikt over hvilken side motstanderlagene brukte i angrep før scoring

Motstanderlagene skapte også de fleste målene fra sin høyre side. Nesten halvparten av målene kom herfra. På høstsesongen scoret motstanderlagene 10 mål fra sentralt i banen.

4.10 Hvilke spillere på ODD er tredje sist, assist og målscorer når de scorer?

I denne delen av analysen vil jeg se nærmere på hvilke spillere som er mest involvert før scoring. Jeg har sett på hvilke spillere som scorer målene, og hvilke spillere som legger opp til målene (assist) og hvilke spillere som er tredje sist på målene. Grunnen til at jeg har valgt å se nærmere på dette, er for å se om det er noen ODD-spillere som kanskje er mer involvert i scoringene enn andre.

Målscorer	Hvor mange mål
Frode Johnsen	11
Jone Samuelsen	9
Herolind Shala	9
Håvard Storbæk	4
Bentley	4
Elba Rashani	4
Ole Jørgen Halvorsen	2
Steffen Hagen	1
Jarkko Hurme	1
Fredrik Nordkvelle	1
Fredrik Oldrup Jensen	1
Selvmål	5

Tabell 4.14 Målscorere for ODD

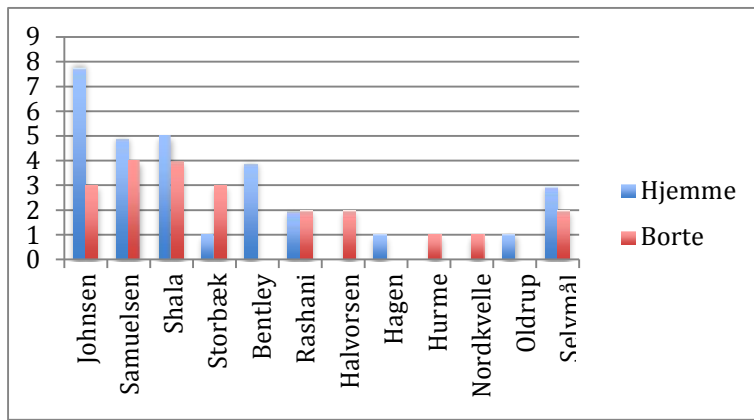
Assist	Hvor mange assist
Jone Samuelsen	9
Håvard Storbæk	7
Thomas Grøgaard	5
Jarkko Hurme	4
Ole Jørgen Halvorsen	4
Herolind Shala	4
Fredrik Oldrup Jensen	3
Bentley	3
Elba Rashani	3
Frode Johnsen	2
Steffen Hagen	1
Fredrik Nordkvelle	1
Fredrik Semb	1

Tabell 4.13 Assister for ODD

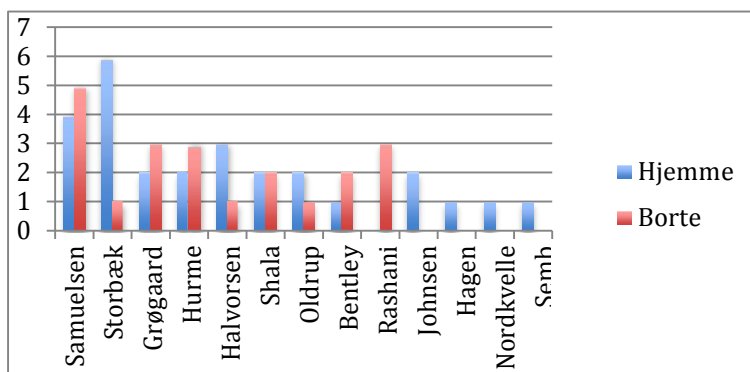
Tredje sist	Hvor mange
Bentley	7
Jone Samuelsen	5
Frode Johnsen	5
Ardian Gashi	5
Fredrik Nordkvelle	5
Fredrik Oldrup Jensen	4
Thomas Grøgaard	3
Herolind Shala	3
Håvard Storbæk	3
Lars Kristian Eriksen	1
Jarkko Hurme	1

Tabell 4.15 Tredje sist for ODD

Under viser jeg to tabeller over målscorere og assister for ODD i hjemme- og bortekamper.

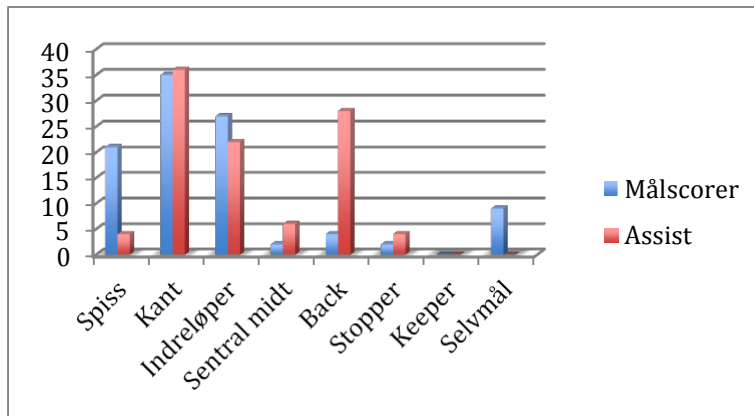


Figur 4.46 Målscore i hjemme- og bortekamper



Figur 4.47 Assister i hjemme- og bortekamper

I neste tabell har jeg sett, ved hjelp av prosent, hvilke spillere som scoret og var assister ut i fra hvilken plass de spilte på banen. Her har jeg tatt utgangspunktet i hvor på banen spillerne startet kampen, og eventuelt hvor de starter når de kommer inn på banen som innbyttere. Jeg har valgt å dele spillerne inn i lagdeler ut ifra hvordan ODD spiller i sin formasjon. Jeg har derfor delt inn i keeper, back, stopper, sentral midtbane, indreløper, kant og spiss.



Figur 4.48 Lagdeler som hadde målscorere og assister for ODD

Spissene scoret 21% av målene og var assist på 4% av målene. De som spilte kant scoret 35% av målene og var assister på 36% av målene. Indreløperne scoret 27% av målene og la opp til 22% av målene. De sentrale midtbanespillerne scoret 2% av målene og var assist på 6% av scoringene. Stopperne scoret 2% av målene og er assist på 4% av målene. Keeperne var verken målscorer eller assist. 9% av scoringene til ODD er selvmål fra motstanderlagene. ODD har scoret 52 mål i løpet av Tippeligaen 2014, hvor det har vært 47 assister på disse målene.

5.0 Drøfting

Med bakgrunn i resultatene jeg presenterte i forrige kapittel, vil jeg nå drøfte disse funnene i lys av teori og tidligere forskning. Drøftingen tar utgangspunkt i de ulike fokusområdene som jeg har brukt for å belyse problemstillingen, men på grunn av nær sammenheng med hverandre er de ulike fokusområdene knyttet sammen her i drøftingen til følgende underkapitler:

- Type angrepsspill
- Spillernes ferdigheter
- Formasjon og spillestil
- Tidspunkt for scoringene
- Odd hjemme- vs bortebane

5.1 Type angrepsspill

I teorien skrev jeg om angrep mot etablert forsvar, scoringer etter dødball og hva kontringer innebærer. Mine resultater viser at scoringene til ODD var 75% mot etablert forsvar, 8% etter kontringer og 17% etter dødball (figur 4.14). For motstanderlagene kom 56% av scoringene mot etablert forsvar, 16% etter kontringer og 28% etter dødball (figur 4.15).

Jeg vil her sammenligne mine analyser mot rapporter fra EM 2012, VM 2010 og VM 2014. Dette er hentet fra Norsk Toppfotballsenter (2014), UEFA (2012), Faag (2000) og Lund (2011).

	Etablert	Kontringer	Dødball
ODD	75%	8%	17%
Motstanderlag	56%	16%	28%
Strømsgodset	43%	26%	31%
VM 2014	43%	29%	28%
VM 2010	43%	28%	29%
EM 2012	79%		21%

Tabell 5.16 Scoringer etter dødball, kontringer og mot etablert forsvar

ODD skiller seg vesentlig ut når det gjelder scoringer mot etablert forsvar. Samtidig har ODD få scoringer på kontringer sammenlignet med motstanderlag og

internasjonale mesterskap. For å verifisere dette har jeg tatt med en oversikt fra Olsen (1994), som tar for seg VM'86 og VM'90.

Type angrep	VM- 86	VM- 90
Kontringer (breakdown)	35,6%	38,3%
Dødball	30,3%	34,8%
Lengre angrep	34,1%	27,9%
Total	100%	100%

Tabell 5.17 Scoringer ved ulike typer angrep i VM 1986 og 1990

(Olsen et. al. 1994 s. 51)

Det kan være mange årsaker til at ODD har scoret så mange mål mot etablert forsvar. For det første kan det være en nær sammenheng med at ODD ønsker å ha en ballbesittende spillestil. De relasjonelle ferdighetene innad i laget gjør at enkeltspillere tar valg ut fra medspillernes bevegelser og handlinger. I henhold til Morisbak (1978) handler det om å hjelpe ballfører enten ved støtte eller å komme i bevegelse bak og foran ballfører. «Gode bevegelser» skaper rom og muligheter for ballfører å ta valgene sine. Bredde i angrepsspillet, veggspill, taktomslag og retningsforandringer er viktige angrepsprinsipper for å kunne oppnå et godt angrepsspill med mange trekk i laget.

I henhold til spilleprinsippmodellen er ODD flinke til å skape og utnytte rom med mye bevegelse, dybde og bredde siden de evner å beholde ballen i laget. Dette viser at ODD har gode relasjonelle ferdigheter i laget. Spillernes bevegelser er avgjørende for at det skal være flyt i angrepsspillet, hevder Bangsbo & Peitersen.

Resultatene mine viser også at motstanderlagene scoret flest mål mot et etablert ODD forsvar (56%). Norske Tippeligaen spiller mer ballbesittende fotball nå enn tidligere. Det kan ha sin årsak i at gode internasjonale fotballklubber er blitt gode forbilder for de norske lagene med tanke på en ballbesittende spillestil. Samtidig har Tippeligaen fått flere utenlandske trenere, som også kan være en faktor for ballbesittende spillestil. De antatt «dårligere» lagene legger seg lavt og tett defensivt, for å hindre motstanderne i å utnytte rom og for å gjøre det vanskelig for dem å skape

gjennombrudd og mål. Både norske og utenlandske spillere har blitt bedre tekniske. Dette gjør at spill mot etablert forsvar oftere fører til scoring. Det er klart at dårligere forsvarsspill, for eksempel en mot en, kan være en viktig årsak til at det scores flere mål i etablert angrepsspill. Den «lange» ballen som tidligere var et angrepsvåpen i spillestilen til blant annet ODD brukes ikke i like stor grad lenger. Jeg har innhentet informasjon om at ODD trener mye på spill mot etablert forsvar, og dette har gitt resultater.

Få kontringsmål

Årsakene til at det er få kontringer i mine resultater kan blant annet være at lagene er blitt dyktigere til å «falle» ned i forsvarsposisjon for å unngå kontringer. Det kan også være at lagene er flinkere til å «ta» ut motspillere med tanke på kontringer.

Trenerteamet til ODD forklarer at laget har hatt et stort fokus på hurtig gjenvinning høyt i banen før 2014 sesongen. Med hurtig gjenvinning menes at lagets defensive jobb skjer hurtig etter balltap slik at de vinner tilbake ballen før motstanderlaget etablerer spill.

Det kan tenkes at både ODD og motstanderlagene er dårlig på kontringer og ikke bare at forsvarsspillet er godt. Et vellykket kontringsangrep med påfølgende scoring fører til at ballen går hurtig fremover. Her kreves en individuell teknikk som behersker hurtig angrep med godt timet løp for å utnytte forsvarsspillet ubalanse. Det kan tyde på at ODD ikke har gode nok løp for å komme i de rommene som er avgjørende for et vellykket kontringsangrep. De relasjonelle ferdighetene i kontrings fasen av angrepet er ikke godt nok.

Dødballsituasjoner

I 1993 scoret det norske landslaget 52% av målene sine på dødball (Olsen et. al. 1994). For motstanderlagene til ODD i sesongen 2014 er dødballmål i samsvar med tidligere forskning som jeg henviser til. ODD scoret færre mål på dødball enn tidligere forskning tilsier. Kan en årsak være at i ODD prioriterer de ikke dødball like mye som de prioriterer spill mot et etablert forsvar i treningshverdagen? Jeg har sett og ser mye på Barcelonas kamper. Barcelona tar ofte korte cornere, årsaken kan være at de ikke har så mange sterke hodespillere på laget. Det kan også være for at de vil hindre farlige kontringer og mål imot. De fleste lag har nok mer fokus på de defensive

dødballsituasjoner for å hindre mål imot ved å «ta» ut hodesterke spillere i farlige områder foran mål. En annen årsak til at ODD scoret få mål på dødball kan også være at de ikke har gode nok frispark- og cornertakere. ODD scoret mange mål innenfor 16 meteren, dermed kan man si at de har gode nok spillere til å score innenfor dette «farlige» feltet.

Trekk i laget og varighet på angrepene før scoring

Det kan også være flere andre årsaker til at ODD scoret mange mål mot etablert forsvar. I denne sammenheng vil jeg trekke frem at ODD i Tippeligaen 2014 hadde mange trekk innad i laget før scoring, og mange angrep med lengre varighet. Dette skrev Anders Fredriksen (2014) en UEFA A-lisens oppgave om. Han så på klubber i Tippeligaen (Strømsgodset, Rosenborg og Vålerenga) og internasjonale toppklubber (Barcelona, Borussia Dortmund og Bayern München) om varighet før angrepet resulterte i mål. Se tabell under.

Snitt tid før mål (2013 sesongen)	
Lag	Antall sekunder i snitt
Strømsgodset	13,55
Rosenborg	11,35
Vålerenga	13,31
Borussia Dortmund	18,05
Bayern München	13,36
Barcelona	12,88

Tabell 5.18 Gjennomsnitt av varigheten på angrepene

(Fredriksen, 2014)

Angrep, hvor ODD scoret mål, har et gjennomsnitt på 16,9 sekunders varighet. Dette er høyere enn hva Rosenborg, Strømsgodset, Vålerenga, Bayern München og Barcelona hadde i året 2013. I 10 av scoringene til ODD, har ODD ballen i laget i lengre enn 30 sekunder før scoring. Mens når ODD får mål imot seg har angrepene et gjennomsnitt på 11,8 sekunder. Dette er mindre enn for de overnevnte klubbene, med unntak av Rosenborg.

ODD har mange angrep som varer over 10 sekunder. Ronglan og Larsen (2003) hevder at hensiktsmessige bevegelser for å skape og utnytte spillesituasjoner til fordel for eget lag, øker lagets mulighet til å holde ballen lenger i angrep og til å utnytte rommene som blir skapt for å score mål. Samhandlingen og fotballferdighetene i laget gjør at ODD er flinke til å ta av press, holde ballen i laget og vente på at de gode mulighetene oppstår. ODD er dyktige med bruk av de sentrale spillerne i sentrallinjen, til å vri spillet mot venstresiden og mot høyresiden. Med trygghet i sentrallinjen vil angrepene kunne spilles opp både på venstreside, sentralt og på høyresiden. Med en slik oppbygging av angrepet vil laget derfor ha ballen lengre i angrep før de oppnår scoring. Det forsvarende laget vil gjøre feil i det defensive arbeidet og det angripende laget utnytter dette til sin fordel.

Fredriksen (2014) har kategorisert scoringene i andre tidsintervaller enn det jeg har gjort (tabell 5.19), men jeg har gjort en omregning i forhold til mine resultater (figur 4.23) slik at det er lettere å sammenligne med Fredriksen sin figur.



Tabell 5.19 Norske og utenlandske lags varighet på angrep som fører til scoring

(Fredriksen, 2014)

ODD scoret 44,3% av målene sine mellom 0-10 sekunder og 55,7% av målene lengre enn 10 sekunder i varighet.

I VM fra 1998 kom syv av ti scoringer etter angrep som varte i mindre enn 15 sekunder (Faag, 2000). Likevel ble det registrert flere langvarige angrep enn ved

tidligere mesterskap av lignende karakter. Andelen angrepsvarighet i over 20 sekunder, som førte til scoringer, økte sammenlignet med (Olsen et al. 1994):

- VM-1986 (13,6%),
- EM-1988 (5,9%)
- VM-1990 (10,4%)

Mens i VM-1998 kom hver femte scoring (19,9%) etter angrep som varte i over 20 sekunder (Faag, 2000).

På ODD sine trekk innad i laget er tre trekk i laget det som blir brukt mest. 22 av de 52 målene kommer etter 1-3 trekk, dette utgjør 42,2% (figur 4.22 og 4.23). ODD har en høy ratio på 9 eller flere pasninger innad i laget før scoring. Det kommer av at ODD har mange angrep som varer over 16 sekunder, som nevnt over. For motstanderlagene er to trekk i laget det som blir mest brukt (figur 4.25). Noe som kan tyde på mange dødballer eller gjenvinning høyt i banen.

Fordeling av antall pasninger i forkant av mål i åpent spill:



Tabell 5.20 Pasningsantall før mål i 2013

(Fredriksen, 2014)

ODD har 8 eller flere trekk i laget, dette utgjør en prosent på over 30. Dette er veldig høyt sammenlignet med de andre klubbene han har sett på. Barcelona kommer nærmest med 26,47%, mens Rosenborg derimot hadde 2,86% på angrep med 8 trekk eller flere før scoring.

Videre viser tabellen at en andel opp mot ca. 65% av alle målene scores etter maksimalt 4 pasninger (Fredriksen, 2014). Hvilke angrepstyper gikk igjen i forkant av målene? Handlet dette om direkte angrep eller mer possession-orientert angrepsspill med flere trekk? Funnene viser at det i stor grad ligger en hovedvekt på direkte angrep, altså angrep med maksimalt 5 trekk i forkant av mål. Ratioen her var ca. 60-40 i favør direkte angrepsspill i forkant av mål (Fredriksen, 2014).

Lars Bo (2013) hevder at mål ofte scores etter 10 sekunder og med maksimalt 4 pasninger, når ballerobringen skjer på motstanders halvdel. Dette samsvarer ikke med ODD sine resultater. Tre pasninger eller færre stod for over 70% av alle scoringene i VM 1998 (Faag, 2000).

5.2 Spillernes ferdigheter

I dette fokusområdet drøfter jeg hvor på banen målene blir scoret fra, hvor mange touch spillerne bruker og hvordan målene blir scoret. Jeg har delt opp målscorerfeltet fra innenfor 5 meteren, innenfor 16 meteren og utenfor 16 meteren. Jeg har således sammenlignet min analyse med VM i 2014. Her er resultatene.

	Innenfor 5 m	Innenfor 16 m	Utenfor 16 m
ODD	39 %	46 %	15 %
Motstanderlag	41 %	34 %	25 %
VM 2014	22 %	66 %	12 %
Tyskland	44 %	56 %	0 %
Nederland	20 %	73 %	7 %
Brasil	9 %	64 %	27 %

Tabell 5.21 Oversikt over hvor på banen målene kom fra

(Toppfotballsenteret 2014, FIFA 2014)

Her vises det at ODD scoret 15% av målene sine fra utsiden av 16 meteren, mens 85% av målene sine innenfor 16 meteren. Fordelt nesten 50/50 mellom innenfor 5 meteren og resten av 16 meteren (tabell 4.7).

Med denne sammenligningen kan det se ut til å være mange tilfeldigheter, og analysen i seg selv er muligens for smal. Uansett ser det ut til at ODD slapp inn for

mange mål utenfor 16 meteren i 2014. Kan dette ha noe med at forsvarsspillerne til ODD faller for langt ned i banen, slik at det angripende laget har mulighet til å score utenfor 16 meteren. Det kan tenkes at midtbanespillerne ikke følger løpene hjem og dermed kan motstanderne skyte fra lengre hold, siden forsvarsspillerne blir nokså alene. Årsakene kan også være at ODD ikke er flinke nok til å støte opp i ballfører som har ballen, dermed har målscoren rom og mulighet til å score. En siste årsak kan være at keeperen til ODD ikke er god nok på langskudd.

De beste målscorene

Toppscorerne gjennom tidene i Premier League Alan Shearer, Andy Cole og Thierry Henry, scoret bare 13%, 8% og 15% av målene sine på utsiden av 16 meteren (tabell 5.2.3) Rushfeldt (2013).

Spiller.	Antall mål.	Høyre fot.	Venstre fot.	Hode.	0-5 meter.	5-16 meter.	16 +	16+ , %
Alan Shearer	260	195	19	46	55	170	35	13 %
Andy Cole	189	130	30	29	44	130	15	8 %
Thierry Henry	176	137	33	6	14	136	26	15 %
Robbie Fowler	163	31	104	28	32	110	21	13 %
Michael Owen	149	111	21	17	32	108	9	6 %
Les Ferdinand	149	96	10	43	45	87	17	11 %
Frank Lampard	148	118	20	10	16	99	33	22 %
Teddy Sheringham	147	94	18	35	39	99	9	6 %
Wayne Rooney	137	108	17	12	21	76	30	22 %
J F Hasselbaink	127	89	22	16	21	76	30	23 %
Robbie Keane	126	91	30	5	32	85	9	7 %
Nicholas Anelka	123	86	29	8	26	84	13	11 %
Dwight Yorke	123	72	13	38	42	79	2	2 %
Ian Wright	113	72	26	15	22	84	7	6 %
Dion Dublin	111	57	9	45	41	65	5	5 %
Robin van Persie	92	30	57	5	22	59	11	12 %
Ole Gunnar solskjær	91	51	26	14	20	68	3	3 %
Ruud van Nistelrooy	95	70	11	14	32	61	2	2 %
Fernando Torres	68	48	8	12	9	52	7	10 %
Cantona	70	48	9	13	16	49	5	7 %

Tabell 5.22 Premier League toppscorere

(Rushfeldt, 2013)

Dette viser at innlegg og løp innenfor 16 meteren er avgjørende for å score masse mål. Rushfeldt scorer henholdsvis 94% av scoringene sine innenfor 16 meteren (Rushfeldt, 2013).

De avgjørende sekundene

Tom Selmer har skrevet en UEFA A- lisens oppgave i 2012 om «Sekundene som avgjør fotballkampene». Han har sett på scoringene i de 15 første rundene i

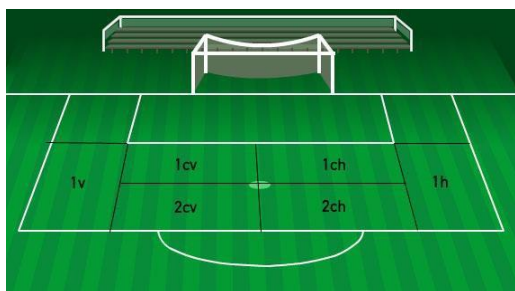
Tippeligaen 2011 (120 kamper) og gruppespillet i Champions League 2010/2011 (96 kamper). Selmer har en annen tilnærming i sin oppgave enn det jeg har, men han viser til følgende resultat. Selmer sin tabell på neste side viser noe mindre prosentandel på scoringer innenfor 5 meteren.

	Tippeligaen		Champions League	
Antall scoringer totalt	342 - 2,85 pr kamp		277 - 2,88 pr kamp	
Langskudd / Frispark	43	12,6 %	27	9,7 %
Med fot i områder Fig. 5.7.5	164	48,0 %	156	56,3 %
Scoring innenfor 5-meter	29	8,5 %	27	9,7 %
Heading	70	20,5 %	35	12,6 %
Selvmål	10	2,9 %	9	3,2 %
Straffe	23	6,7 %	23	8,3 %
Flikk/Styring	3	0,9 %	0	0,0 %

Tabell 5.23 Selmers tabell

(Selmer, 2012 s. 6)

Den røde skriften i tabell 5.17 visualiseres i figuren under.



Figur 5.49 Innenfor 16 meteren

Ved å ha bredde i spillet vil det ofte være enklere å komme til gode innlegg, da det gir mer plass og rom til å slå så gode innlegg. De fleste innleggene fra min analyse kommer i luftrommet enten på førstestolpe, bakre stolpe eller rett foran mål. Innlegg og pasning til målscoren blir drøftet i neste delkapittel. Spillerne må treffe ganske godt med et skudd fra distanse for at det skal bli mål. De fleste keeperne nasjonalt og internasjonalt, er gode på å redde langskudd. Dette er en av årsakene til at de fleste scoringer kommer innenfor 16 meteren. Mange scoringer kommer etter «klabb og babb» foran målet, og tilfeldigheter/dyktighet gjør at spilleren får mulighet til å score. Videre vil jeg vise hvor mange touch spillerne bruker ved scoring.

Hvor mange touch bruker spillerne?

Ett av fokusområdene til problemstillingen var å se på hvor mange touch (berøringer) spilleren som er tredje sist på ballen før scoring, spilleren som var nest sist på ballen før scoring og målscorer hadde. Jeg vil derfor i denne delen av drøftingen se på hvor mange touch målscoreren, nest sist og tredje sist bruker før scoring. Se resultatet i følgende tabell:

	Tredje sist på ballen		Nest sist på ballen		Målscorer	
	ODD	Motstander	ODD	Motstander	ODD	Motstander
1 touch	25 %	31 %	45 %	56 %	65 %	69 %
2 touch	25 %	26 %	23 %	26 %	17 %	16 %
3 touch	28 %	21 %	16 %	7 %		
Flere	22 %	22 %	16 %	11 %		

Tabell 5.24 Antall touch spillerne bruker

Tredje sist

Det er ikke overraskende at den tredje siste spilleren må bruke få touch før han sentrer ballen videre til assisten, da det ofte er ganske høyt i banen dette skjer, hvor rommene er små og spillere rundt ballfører er mange. Det som overrasker mest er at 3 touch er det som blir mest brukt for ODDs tredje sist spiller på ballen før scoring. Kan det tenkes at denne spilleren bruker 3 touch mer enn 2 og 1 touch for å vente på de rette løpene og bevegelsene. Ved å bruke 3 touch vil spilleren også trekke til seg flere forsvarspillere, noe som igjen gir rom for assisten og målscorer. Det kan tenkes at den som er tredje siste spilleren på ballen, gjerne er sentralt i banen og vender spillet ut til kantspilleren som slår innlegget. Andre eksempler kan være at indreløperen fører ballen opp langs kanten og sentrer ballen videre i en 2 mot 1 situasjon til enten kant eller back som slår ballen inn i boks og det scores.

For motstanderlagene til ODD kan det tyde på at ballen skal gå fort framover, eller at de ikke har tid til å bruke flere touch. I Tippeligaen går spillet forholdsvis hurtigere enn i lavere divisjoner, jo hurtigere spillet går jo færre touch har spillerne som regel på ballen. Ofte vil spillerne som er tredje sist på ballen, ha mer rom rundt seg enn assisten og målscoreren, spillerne sender ofte disse pasningene videre fra en plass som er lavere i banen. Dette begrunner jeg med at både assist og målscorer bruker færre touch på ballen enn den spilleren som er tredje sist på scoring.

Nest sist på ballen

ODDs assist brukte ett touch i 45% av tilfellene. Assisten til motstanderlagene brukte i 89% av tilfellene 1-3 touch (figur 4.36). Motstanderlagene har flere dødballmål enn ODD i prosent. Dette kan være en årsak til at motstanderlagene sin assist bruker ett touch ved 56% av målene. 56% av scoringene til motstanderlagene er mot et etablert forsvar. Her er ikke dødballsituasjoner medregnet. Ett touch er den soleklare vinneren for assisten til motstanderlagene. Jeg har allerede nevnt dødball som en årsak, men veggspill, innlegg og gjenvinning høyt i banen er noe vi også må ta med.

Alm og Fallby (2012) hevder at å se på spillet heller enn på ballen, vil gi en bedre oversikt av bevegelsene til både medspillere og motspillere. Med en slik ferdighet kan det derfor tenkes at assisten bruker få touch før han sentrer til målscoreren. Ofte er assistene nære 16 meteren, der det er lite rom og liten tid til å bruke mange touch. Bevegelsene til medspillerne foran mål er ofte avgjørende i forhold til bruk av ett touch for assisten for at timingen skal sitte, slik at pasningen ikke blir spilt for seint og «målscorer» kommer i offside.

Målscoreren

Resultatene av antall touch målscoreren i ODD og motstanderlagene bruker, viser at: ODD brukte ett touch 65% av tilfellene og to touch i 17% av tilfellene, mens motstanderlagene brukte ett touch 69% av tilfellene og to touch i 16% av tilfellene.

Morisbak (2004) skriver at hvis spissen er flink til å time bevegelsen godt i forhold til assisten sin pasning/innlegg, kan spissen komme i direkte avslutningsmulighet. Derfor vil bevegelsen for spissen eller målscoreren være avgjørende for å kunne score mål og ikke minst at pasningen fra assisten kommer til rett tid.

En annen sammenligning

I VM i 1998 kom ca. 60% av alle scoringene etter ett touch, mens ca. 20% av scoringene kom etter at målscoreren brukte to touch (Faag, 2000). Sigurd Rushfeldt (2013), har skrevet en UEFA A-lisens oppgave om målscorere.

Klubb/sp.		1.to	2.to	3 +
Man-City		61 %	26 %	13 %
Aguero		52 %	31 %	17 %

Klubb/sp.		1.to	2.to	3 +
M.United		75 %	10 %	15 %
Rooney		85 %	7.5%	7.5%

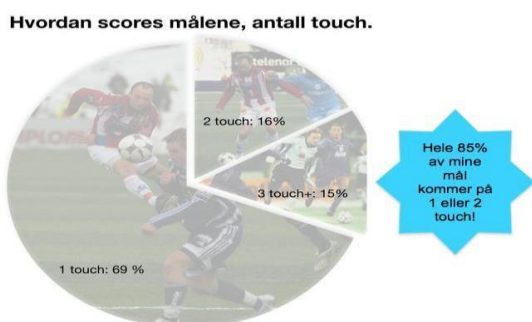
Klubb/sp.		1.to	2.to	3 +
Real M		63 %	18 %	19 %
Ronaldo		74 %	9 %	17 %

Klubb/sp.		1.to	2.to	3 +
Barcelona		64 %	15 %	21 %
Messi		61 %	12 %	27 %

Tabell 5.25 Utvalgte klubbers og spissers bruk av touch når ved scoringer

(Rushfeldt, 2013)

83% av målene fra Rushfeldts fire topplag brukte målscorene ett og to touch. I 27% av sine mål brukte Messi 3 touch eller mer.



Figur 5.50 Rushfeldt sine scoringer

(Rushfeldt, 2013)

Rushfeldt scoret nesten 70% av målene sine på ett touch. Resultatene viste at de fleste målene ble scoret på ett og to touch. Grunnen til at det scores så mange mål på få touch er at målscoren har liten tid til rådighet, målscoren må være bestemt i avslutningsøyeblikket. Særlig innlegg som kommer i luftrommet krever få touch, og mellom 20-25% av målene blir scoret på hodet noe jeg kommer nærmere tilbake til i avsnittet under. I teorikapitlet skrev jeg at Rushfeldt (2013) scoret 48% av målene sine på innlegg. Returer fra eksempelvis keeper kan også være en årsak til bruk av ett touch.

Hvilken kroppsdel blir brukt?

Jeg vil nå gå nærmere inn på hvilken kroppsdel som blir brukt for å score mål. I analysen min deler jeg inn målscorerens scoringer bruk ved hodet, bruk av venstrefot eller høyrefot og bruk av andre kroppsdel (rygg, skulder og lignende). Videre deler jeg venstre- og høyrefot inn i to deler, bruk av vrista eller innsiden av foten.

ODD sine målscorere brukte «godfoten» mest når de scoret, og vrista var teknikken som ble mest brukt (figur 4.43). Motstanderlagene brukte også vrista mest (tabell 4.10). ODD scoret 23% av målene sine på hodet (figur 4.41), mens motstanderlagene scoret 25% av målene sine på hodet. Det er tilnærmet likt EM-resultatene som vises under.

Year	Headed goals	Total goals	Percentage
1996	11	64	17.2%
2000	15	85	17.6%
2004	17	77	22.1%
2008	15	77	19.5%
2012	22	76	28.9%

Tabell 5.26 EM-scoringer på hodet

(UEFA, 2012)

I tabell 5.2.3, som jeg har henvist til tidligere i dette delkapittelet, viser at Alan Shearer brukte høyrefoten mest når han scoret, og scoret med hodet i 18% av målene sine. Ole Gunnar Solskjær scoret 56% av målene sine med høyrefoten og 15% på hodet, når han spilte for Manchester United. Resultatene jeg henviser til kan ha sin naturlige årsak i at det er flere høyre-beinte spillere i verden enn venstrefot spillere. Spillerne bruker erfaringsmessig «godfoten» mest, de fleste spillerne har en fot de er best på. At vrista blir mest brukt ved scoring ifølge mine resultater, kan ha en årsak i at målscorene må skyte ganske harde skudd for at keeperne ikke skal redde skuddet. En annen årsak kan være at bruk av vrista er en hurtigere måte å få avsluttet på.

De fleste scoringene blir scoret på ett touch. I slike målscorersituasjoner vil ofte rommene være trange og målscoreren må avslutte hurtig. Den relasjonelle ferdigheten mellom assisten og målscoren er derfor utrolig viktig. Assisten bør spille en gjennombruddspasning til målscorerens «godfot», slik at målscoreren kan bruke den beste foten til å avslutte med. Dette handler om den taktiske fotballferdigheten

assistent innehar. Det at mellom 20-25% av målene blir scoret på hodet, kan ha sin årsak i dødballsituasjoner. En annen årsak til hodescoringer er at innleggene ofte kommer i luftrommet.

5.3 Formasjon og spillestil

I dette delkapittelet tar jeg for meg formasjon og spillestil. I den sammenheng vil hvilke spillere som er tredje siste, assist og målskorere for ODD være avgjørende, og hvor angrepene starter og hvilken side innlegg/pasning kommer fra som fører til scoring. Da vil jeg først starte med innlegg/pasning som fører til scoring siden dette er også mest relevant i forhold til forrige delkapittel.

For motstanderlagene i Tippeligaen 2014 kom 14 mål fra høyreside og 8 mål fra venstreside (tabell 4.12). ODD har 23 innlegg fra høyreside og 16 innlegg fra venstreside som fører til scoring (tabell 4.11). I tillegg til å se på hvilken side innleggene kommer fra, har jeg også registrert om scoringene kommer sentralt i banen. For motstanderlagene kom 10 pasninger som førte til scoring fra sentralt i banen. ODD scoret 13 mål fra sentralt i banen. De fleste innleggene for ODD som kommer fra venstreside, kommer utenfor 16 meteren. Mange av disse innleggene kommer tidlig, fra lengre nede på banen (figur 4.44). På høyreside varierer innleggene mer for ODD. Mange av innleggene er helt nede ved døddinja, men også mange fra hjørnet av 16 meteren. Alle, utenom ett innlegg, kom i luftrommet i forskjellige høyder.

ODD har sine egne analyser av de ulike sesongene. Jeg har vært så heldig å få innhentet analysen i forhold til innlegg som har kommet fra venstre- og høyreside, fra sesongene 2012 og 2013. Denne analysen har jeg fått fra assistent-treneren til ODD.

Venstre	Høyre	Totalt
9	9	18

Tabell 5.28 Innlegg for ODD 2013

Venstre	Høyre	Totalt
4	2	6

Tabell 5.27 Innlegg for ODD 2012

Venstre	Høyre	Totalt
7	6	13

Tabell 5.30 Innlegg for mots. 2013

Venstre	Høyre	Totalt
2	7	9

Tabell 5.29 Innlegg for mots. 2012

Det er stor differanse mellom mine resultater fra 2014 og ODD sine resultater fra tidligere sesonger i forhold til antall innlegg. Motstanderlagene og ODD kom til flere innlegg med scoring i 2014 enn de foregående årene. En av grunnene til at det er flere innlegg i 2014 enn de foregående årene, kan være at mange av målene kommer mot etablert forsvar, som gjør at innlegg blir et naturlig angrepsvåpen. Etter samtale med assistent-treneren til ODD, hadde laget et stort fokus på tidlig innlegg før sesongen startet i 2014. Ved tidlig innlegg vil forsvarsspillerne til motstanderlagene ha kroppen mot eget mål når innleggene kommer, og dermed blir det vanskeligere å forsvare seg.

Forsvarsspillerne vil få problemer med å ta ut nok dybde i forsvarsleddet, som gjør at det blir vanskeligere å forsvare seg mot tidlig innlegg. Både ODD og motstanderlagene er flinke til å flytte laget etter, det vil si at det ofte er flere medspillere som plasserer seg innenfor det farlige området, «16 meteren», når innlegget kommer. Dette gjør at det blir vanskeligere for det forsvarende laget å «ta» ut alle spillerne innenfor 16 meteren.

ODD scoret 13 mål fra sentralt i banen. Jeg har tidligere i oppgaven skrevet om ODDs oppbygging av angrepsspillet, der ODD er flinke til å variere med å ha ballen ut på sidene og inn sentralt i angrepet. Dette er et angrepsvåpen som ofte motstanderlaget har problemer med å forsvare seg mot. Ved å bruke bredde og dybde i angrepsspillet må det forsvarende laget hele tiden ta hensyn til hvor ballen befinner seg på banen, de må forflytte seg hele tiden. Dette gjør at ODD får rom på sidene og sentralt i banen, på grunn av god bevegelse i laget. Den gode bevegelsen gjør at det skapes 2 mot 1 situasjoner på kantene med offensive backer, noe som bedrer betingelsene for gode innleggs-situasjoner.

Jeg startet innledningsvis i drøftingen om angrep mot etablert forsvar. ODD er flinke til å holde ballen i laget, dette gjør at det forsvarende laget må frem å støte på

ballfører. Da vil laget være i undertall tallmessig enten på siden eller sentralt i banen. Mange innlegg vil også komme som følge av gjenvinning høyt i banen, der laget vinner tilbake ballen etter et ballmiss. Innleggene og pasningene vil bli hurtig igangsatt når motstanderne er på vei fremover og er i ubalanse. Derfor vil det være naturlig å se på hvor angrepet starter og hvordan de startes.

Hvor starter ODDs angrep som fører til scoring? 17% av angrepene startet i førstedel, 46% på midtre del og 37% på sistedel (figur 4.28). 3 av de 4 kontringene ODD har, startet i den første delen av banen. ODD vant opp mot 50% av ballen i den midtre delen av banen, kan dette tyde på at ODD har gode ballvinnere og/eller plasseringsdyktige midtbanespillere på laget (figur 4.29). 15 av scoringene ODD har blir vunnet av midtbanene-spillere, som tilsvarer ca. 45% (figur 4.30). ODD har 34 ballerobringer som fører til scoring. Forsvaret har opp mot 25% av ballerobringene, som igjen kan tyde på at ODD-forsvaret står høyt i banen når de vinner ballen. Statistikken viser at de fleste angrepene starter i den midtre delen av banen.

Figurene under viser hvor angrepene startet når det ble scoring i VM 2010 og 2014.



Figur 5.51 Angrepsstart VM 2010



Figur 5.52 Angrepsstart VM 2014

(Toppfotballcenter, 2014)

Toppfotballcenteret har delt banen inn i fire soner, mens jeg har delt banen inn i tre soner. Ut fra disse to figurene ser vi en tydelig forskjell på hvor angrepene starter. Angrepssonens øvre del i 2014 er på hele 41,67%, mot 26,9% i 2010. Den første angrepssonen viser også stor forskjell i VM i 2010 og 2014, 31,5% mot 18,6%. I VM 2014 var de fleste lagene opptatt av å presse høyt og ha en hurtig gjenvinning høyt i banen. Det kan være en av årsakene til at tallene er så ulike. ODD er mer lik VM 2010 ved angrepstart enn VM i 2014, selv om ODD har flere angrepsstart i den siste delen enn VM i 2010

Ser vi på Fredriksen (2014) sin analyse av lagene Barcelona, Borussia Dortmund, Bayern München, Strømsgodset, Rosenborg og Vålerenga i sesongen 2013, har han sett på hvor bruddene starter som fører til mål. Han har delt banen inn i fire deler, slik som Toppfotballsenteret har gjort. På figuren på neste side ser vi at de norske lagene starter angrepene oftere i sone 1/4 av banen. De utenlandske lagene starter angrepene sine markant mer i sonene 2/4 og 3/4 av banen.



Tabell 5.31 Angrepsstart for ulike klubblag

(Fredriksen, 2014)

1. Brudd i banens 4 soner – Regnet snitt ut ifra hvor i banen bruddene kommer				
Lag				
Nasjonalt	30,18%	24,44%	29,75%	14,78%
Internasjonalt	17,05%	33,21%	35,55%	15,04%

Tabell 5.32 Internasjonalt mot nasjonalt

(Fredriksen, 2014)

Tabellen viser et skille mellom de første tre sonene. De norske lagene har dobbelt så høy bruddposent i 1/4, mens de internasjonale lagene har rundt 10% flere brudd i snitt både i 2/4 og 3/4, selv om Vålerenga er med på å dra snittet ned. I toppsonen (4/4) ligger både de norske lagene og de internasjonale jevnt over med ca. 15% av bruddene (Fredriksen, 2014).

ODD-spillerne ser ut til å være plasseringsdyktige i å vinne ballen tilbake og å lese spillet godt. Dette kan ha noe med at spillerne besitter gode taktiske fotballferdigheter. I og med at ODD vinner ballen mest i den midtre- og sistedelen av banen kan det tyde på at ODD er flinke til å komme etter med hele laget slik at de ligger høyt på banen. Dette har kanskje også noe med at ODD har mange trekk i laget ved angrep og mange angrep som varer over 16 sekunder, da vil det være naturlig for laget å flytte mange spillere høyt i banen.

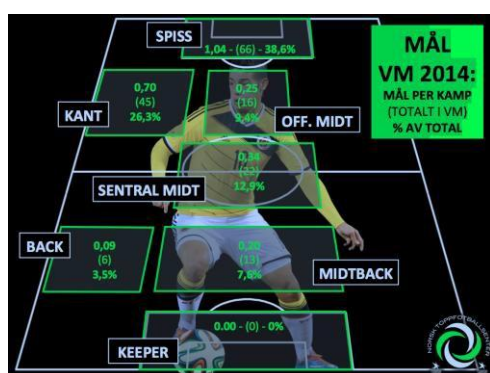
Fotballferdigheter handler ikke bare om den offensive delen av spillet, men også det defensive arbeidet som gjøres. I kampdimensjonen handler det om å vinne tilbake ballen fortst mulig slik at laget ikke trenger å være det forsvarende laget, men heller det angripende laget. Spilleprinsippmodellen beskriver forsvarrets jobb som å: vinne ballen og/eller hindre mål, videre står det at man må hindre rom. Mine resultater tilsier at ODD er dyktige på være i rett rom eller på rett plass slik at de vinner ballen hurtig tilbake. Når ODD mister ballen vil det sannsynligvis være mange medspillere i nærheten av ballfører da de komprimerer laget sitt høyt i banen, da har de ofte mulighet til å gjenerobre ballen med en god balanse og konsentrering i forsvarsspillet. De fleste ballerobringene til ODD kommer etter at spillerne plukker opp andrebullen etter en duell ved at de er på rett plass. Avklareringer fra motstanderlagene som ender opp hos en ODD-spiller som scorer skjer på 8 av ODDs mål. Dette er like mange ganger som ODD vinner andrebullen.

Det at ODD vinner mange av avklareringene fra motstanderne kan ha sin årsak i at ODD er flinke til å flytte opp laget. Slik at de vinner andrebullen enten fra keeper eller forsvarerne. ODD har desidert flest ballerobringer på høyresiden i midtbaneleddet (figur 4.27). Spillerne i dette leddet besitter gode taktiske ferdigheter i henhold til å oppfatte og vurdere situasjonen slik at de hurtig kan vinne ballen tilbake (figur 2.4). Årsakene kan også være at mye av det offensive spillet blir skapt på høyreside, dermed vil det være større sannsynlighet for at det også blir flere ballerobringer på denne siden hvis ODD mister ballen. Ettertrykket av midtbanespillere og back på høyreside høyt i banen kan være en annen årsak. Dermed kan ODD-spillerne være nærmere motstanderens ballfører når motstanderlaget har gjenvunnet ballen på høyreside. ODD har en god del ballerobringer rett foran motstanderens 16 meter, som igjen kan tyde på at ODD er flinke til å flytte laget etter. En annen årsak kan være at

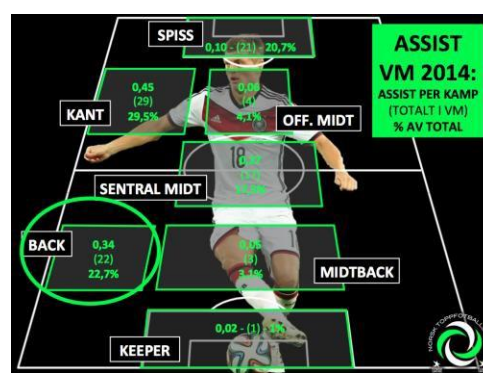
ODD-spillerne er dyktige til å posisjonere seg i forhold til motstanderens avklareringer etter for eksempel innlegg.

Jeg ønsket å se på ODD sine målskorere, assister og den spilleren som er tredje sist i angrepet før scoring. Noen av angrepene i min analyse har ingen assist eller spiller som er tredje sist på ballen ved scoring. Johnsen scoret 11 mål i 2014 som spiss, Samuelsen og Shala scoret 9 mål hver som indreløpere og kant (tabell 4.14). Samuelsen hadde 9 assister i Tippeligaesongen 2014, Storbæk hadde 7 assister og Grøgaard 5 assister (tabell 4.13). Bentley var tredje sist på 7 av scoringene i 2014, Samuelsen, Gashi, Nordkvelle og Johnsen var tredje sist 5 ganger hver. Resultatene viser tydelig at Johnsen, Storbæk og spesielt Samuelsen har vært viktige bidragsyttere i forhold til angrepene og scoringene for ODD i Tippeligaen 2014. Samuelsen hadde en flott sesong for ODD i 2014, med flere landskamper, og ble kåret til Tippeligaens beste spiller.

Her ser vi prosent og antall scoringer for målskorerne VM 2014:



Figur 5.53 Målskorere i VM 2014



Figur 5.54 Assist i VM 2014

(Toppfotballsenteret, 2014)

Sammenligner vi ODD med målskorere og assister fra fotball VM 2014 og posisjonen på laget når det blir scoring, får vi disse resultatene: Spiss i VM scoret 38,6% av målene, mens i ODD scoret spissen 21% av målene. Kantene i VM scoret 26,3% av målene, i ODD scoret kantene 35% av målene. Indreløperne i ODD scoret 27% av målene, mens i VM scoret de offensive midtbanespillerne 9,4% av scoringene. Spiss, kant og offensive midtbanespillerne står for 74,3% av scoringene i VM, i ODD står de bak 83% av målene (figur 4.48).

Spissen i ODD er assist på 4% av målene, mens i VM er spissen assist på 20,7% av målene, dette kan tyde på at spissene er mer involvert i angrepsanslutningen enn ODD spissen. Kantene i ODD er assister på 36% av målene, i VM er kantene assister på 29,5% av målene. De offensive midtbanespillerne i VM er assister på 4,1% av målene, mens i ODD er indreløperne assist på 22% av scoringene. Backene i VM er assister på 22,7% av målene, mens i ODD er backene assister ved 27% av målene.

Samuelsen er involvert i 23 av scoringene enten som målscorer, assist eller den som slår den tredje siste pasningen. Samuelsen er en «boks til boks» spiller, som har god løpskapasitet, overblikk og bra skudd med begge beina. Tallene viser at Samuelsen har vært den viktigste og beste spilleren i ODD i 2014 sesongen med tanke på scorede mål. Ballerobringene og innleggene i ODD kommer oftest på høyresiden der Samuelsen spiller. Særlig høyresiden med Samuelsen og Storbæk, med gode relasjoner seg imellom, skaper mange av ODDs scoringer.

Frode Johnsen som spiss er involvert i 18 av scoringene for ODD, enten som målscorer, assist eller som tredje sist på ballen. Johnsen har en ekstrem god fotballferdighet på hodet. Han er utrolig god til å time bevegelsene sine innenfor 16 meteren og klarer veldig ofte å komme seg fri fra motspilleren med lure løp. Dette er også noe Rushfeldt (2013) skriver om i sin oppgave som jeg refererer til i teorien. Etter at Johnsen ble toppscorer i Tippeligaen 2013, tror jeg at motstanderlagene har blitt mer oppmerksomme på han. Dette har ført til at det ofte er to forsvarsspillere som dekker opp Johnsen ved innlegg eller dødball, noe som igjen gjør at det skapes rom for andre ODD-spillere. Ofte vil det være trekk og mottrekk i forhold til hvilket lag/spillere man spiller mot, som for eksempel lagene kan gjøre med Johnsen.

De fleste lag bør ha en eller flere spillere som utmerker seg med en spisskompetanse. I ODD har Jone Samuelsen, Herolind Shala og Frode Johnsen utmerket seg med sine offensive kvaliteter i 2014 sesongen. Det er en grunn til at ODD sine offensive midtbanespillere scoret flere mål prosentmessig enn de offensive midtbanespillerne i VM 2014. Dette vil jeg forklare nærmere under.

Struktur

Lagspillet utfolder seg alltid i spenningsfeltet mellom individ og kollektiv, frihet og system, kreativitet og disiplin. Slike motpoler henger sammen og er forutsetninger for hverandre i levende spill (Ronglan, 2008).

4-3-3 systemet som ODD spiller er den strukturelle dimensjonen, dette er lagets organisering og struktur. Lagets retningslinjer og troen på at lagets samlede kraft er langt større enn summen av lagets individuelle ferdighet. Et spillsystem består av en utgangsformasjon og av retningslinjer for hvordan de primære funksjoner i angrep- og forsvarsspillet utføres (Bangsbo & Peitersen 1997b). Spillestil/oppspillmønster må trenes på gjentatte ganger slik at laget/spillerne lærer av hverandre, og de relasjonelle ferdighetene utvikles. ODD har hatt god kontinuitet i både trenerteam, spillerstall og spillestil i en lang periode, det kan være noen av årsakene til at ODD har hatt den suksessen de har hatt i Tippeligaen 2014.

Det var helt naturlig for meg å se mest på formasjonen/stilen og angrepsspillet til ODD. Fordi det å ta for seg alle de 15 andre lagene i Tippeligaen vil være en alt for stor jobb i forhold til denne oppgaven. ODD vektlegger i størst grad «den systematiske oppbyggingen», på bakgrunn av at 75% av målene blir scoret mot et etablert forsvar. Mange av angrepene varer også over en viss tid med mange trekk innad i laget, som igjen tyder på det samme. ODD bygger opp angrepsspillet sitt fra forsvarsleddet og har vært gode på å vri spillet fra den ene siden til den andre. ODD scoret bare 8% av målene på kontringer derfor er det vanskelig å definere ODD som et kontringslag.

Med «den systematiske oppbyggingen» av spillet, vil det være naturlig å flytte laget høyere i banen i angrep. De offensive midtbanespillerne (indreløpere) er en del av oppbyggingen i angrepsspillet sammen med forsvaret. I dette kapittelet har jeg skrevet om innlegg fra både høyre- og venstreside, og innlegg har ODD mange av. I den sammenheng vil de offensive midtbanespillerne ha mulighet til å komme seg innenfor 16 meteren i stor fart og gjerne på bakre stolpe. Dette gjør det vanskelig for motstanderlaget å forsvare seg mot, derfor kan dette være en årsak til at mange offensive midtbanespillere scorer. Samuelsen og Shala stod for 18 av ODD sine mål

som offensive midtbanespillere, selv om Shala også hadde noen kamper på venstre kanten.

ODDs formasjon over mange år, spillestil og en godt utviklet relasjonell ferdighetsdimensjon, med komplementære delferdigheter har gjort ODD kompetente til å score mål mot etablert forsvar. I tillegg har et stort gjenvinningstrøkk høyt i banen medført gunstige ballvinninger, som kan straffe motstanderne når de er i posisjonell ubalanse.

5.4 Når i kampene kommer målene?

Tabellene under viser resultatene fra min studie av ODD og motstanderlagenes scoringer.

0-15 minutter	15-30 minutter	30-45 minutter	45-60 minutter	60-75 minutter	75-90 minutter
3 mål	6 mål	10 mål	8 mål	10 mål	15 mål
6%	12%	19%	15%	19%	29%

Tabell 5.33 Sesongen 2014 – ODD

0-15 minutter	15-30 minutter	30-45 minutter	45-60 minutter	60-75 minutter	75-90 minutter
6 mål	4 mål	5 mål	4 mål	8 mål	5 mål
19%	12%	16%	12%	25%	16%

Tabell 5.34 Sesongen 2014 – motstanderlagene

ODD scoret 29% av målene i slutten av kampene (figur 4.10). Laget scoret 10% flere mål i sluttintervallet (75-90 min) enn de gjør i det nest beste tidsintervallet (60-75 min). I denne betraktning må vi ta med at det ofte blir tillagt tid i kampene, noe som gjør at dette tidsintervallet blir noe lengre. Det kan være flere årsaker til at ODD scoret nesten 1/3 av målene sine mellom 75-90 minutter.

Jeg sitter dessverre ikke med statistikk i forhold til ballbesittelse for ODD eller motstanderlagene, men en årsak kan være at ODD har blitt et bedre ballbesittende lag enn det de har vært tidligere og at de har evne til og «møre» motstanderlagene. ODDs

ballbesittelse var i deres favør de fleste kamper i Tippeligasesongen 2014, ifølge ODD sitt trenerteam. Med denne ferdigheten vil rom og sjanser komme mer i slutten av kampen. En annen årsak kan være at ODD er et meget fysisk godt trent lag i forhold til andre lag i Tippeligaen, og derfor kan dra nytte av dette mot slutten av kampen. I tillegg kan en årsak være at trenerteamet til ODD er gode til å ta taktiske grep med tanke på formasjon i slutten av kampen, slik at kampen/kampdimensjonen går i deres favør, eller en kombinasjon av disse faktorene.

Jeg har vært i kontakt med assistenttreneren til ODD, og fått opplysninger fra deres analyser i forhold til når i kampen målene scores fra i Tippeligasesongen 2012 og 2013. Jeg har valgt å ta med 2012 og 2013 for å sammenligne antall mål som ble scoret i kampens ulike tidsintervaller, med sesongen 2014. I 2012 og 2013 sesongen scoret ODD henholdsvis 22,5% og 21% av målene sine mellom 75-90 minutter. Statistikken fra 2012 og 2013 sesongen viser at det er lite som skiller disse to sesongene i forhold til antall mål som ble scoret og når i kampen målene ble scoret. Dette viser at ODD har vært nokså stabile de tre siste sesongene i forhold til når i kampen flest mål scores, men antall mål som ble scoret totalt i løpet av sesongen var flere i 2014.

I 2014 sesongen scoret ODD bare 6% av målene sine i løpet av de 15 første minuttene. Motstanderlagene scoret 19% av i de første 15 minuttene av kampen, dette kan tyde på at ODD har et forbedringspotensial i starten av kampene. I 2012 og 2013 sesongen scores henholdsvis 5% og 9% av målene i dette tidsintervallet. En årsak til at ODD scoret få mål i starten av kampene kan være at motstanderlagene er både fysiologisk og psykologisk godt tilstede når kampen blåses i gang og konsentrasjonen er på topp. Erfaringsmessig blir man mer ukonsentrert jo mer sliten man blir.

Motstanderlagene scoret 47% av målene mot ODD i første omgang og 53% av målene i andre omgang. Mellom 30-45 minutter scoret motstanderlagene 24% av målene sine, mens i 2013 scoret de 26% av målene sine i samme tidsintervall. I Tippeligasesongen 2014 scoret motstanderlagene bare 16% av målene sine i samme periode, men derimot scoret de 25% av målene sine mellom 60-75 minutter (figur 4.12). Hva det skyldes at motstanderlagene scoret mange mål i tidsintervallet mellom 60-75 minutter i Tippeligaen 2014 er vanskelig å forklare, for i 2012 scoret de også

mange mål mellom 60-75 minutter (26%). En årsak kan være at prestasjonene til motstanderlagene er bedre i denne perioden og ODD sine prestasjoner derimot er dårligere. Det er svært få lag som klarer å dominere en hel kamp eller en hel omgang. Prestasjonene vil variere, likeså spillet hos lagene. Mål er som skrevet tidligere med å prege kampen.

I Tippeligaen 2014 (tabell 5.35) scoret lagene i gjennomsnitt flere mål jo lengre ut i omgangene de var i kampen, noe som også er tilfelle for ODD. Dette kan igjen tyde på at spillerne blir mer slitne jo lengre ut i omgangen kampen varer. Derfor blir det også scoret mange mål mellom 75-90 minutter.

0-15 minutter	15-30 minutter	30-45 minutter	45-60 minutter	60-75 minutter	75-90 minutter
89 mål	94 mål	131 mål	111 mål	137 mål	173 mål
12,1%	12,8%	17,8%	15,1%	18,6%	23,6%

Tabell 5.35 Tippeligaen 2014

(vglive.no)

5.5 ODD på hjemmebane og bortebane

I denne delen av drøftingen vil jeg se på funnene fra ODD sine hjemme- og bortekamper.

Jeg har sett på ODD på både hjemme- og bortebane i forhold til antall sekunder angrepene varer. ODD scoret 30 mål på hjemmebane og 22 mål på bortebane. ODD slapp inn 14 mål på hjemmebane og 18 mål på bortebane. I angrepene som varte 16 sekunder eller mer scoret ODD 11 mål på bortebane og 10 mål på hjemmebane (figur 4.20). Jeg har også sett på ODDs kamper på hjemme- og bortebane med fokus på antall trekk i laget. Det er ingen markant forskjell på hjemme- og bortebane.

Ser vi på ODDs hjemme- og bortekamper scores det desidert flest mål med venstre foten på hjemmebane. 14 av målene scores med venstrefoten på hjemmebane, bare 4 scores med venstrefoten på bortebane (figur 4.42). Årsaken kan være at spillerne med

venstrefot som «godfot», scoret flere mål på hjemmebane enn på bortebane.

Analysene viser ingen markant forskjell utenom dette.

Frode Johnsen liker seg bedre på hjemmebane enn på bortebane når det gjelder å score mål, han scoret 8 mål på hjemmebane og 3 mål på bortebane. For resten av spillerne på laget er det ingen markant forskjell på hjemme eller bortebane (figur 4.46). Den største forskjellen på hjemme- og bortebane for assistene, er Storbæk som har 6 assister på hjemmebane og ett på bortebane (figur 4.47). Rashani derimot har alle sine 3 assister på bortebane, ellers ingen stor markant forskjell på hjemme- og bortebane.

Statistikken viser at ODD scoret like mange mål i slutten av kampene på hjemme- og bortebane i sesongen 2014 (figur 4.13). At ODD scoret flere mål på hjemmebane enn på bortebane har en naturlig årsak med at de fleste lag er bedre på hjemmebane enn på bortebane. Dette har med trygghet og komfort å gjøre. Tryggheten får laget med publikum som støtter opp under sitt hjemmelag. Komforten med å spille på arenaen der de fleste av deres kamper spilles og trenes på.

Mine funn viser at ODD spiller nokså likt på hjemmebane som på bortebane. Dette kan tyde på at ODD har den samme spillestilen og filosofien uansett hvilket lag som står på motsatt banehalvdel. ODD kan selvfølgelig variere med det defensive presset mot gode lag, men det er bemerkelsesverdig at funnene viser så lite forskjell på hjemme- og bortebane. Dette tyder også på at ODD har vært et godt lag gjennom hele sesongen 2014, for ofte vil antatt dårligere lag ta betraktelig flere poeng på hjemmebane enn på bortebane.

6.0 Avslutning

ODD scoret 52 mål og slapp inn 32 mål, totalt 84 mål har blitt analysert i 30 kamper. For å finne svar på hovedproblemstillingen har jeg delt den inn i flere fokusområder. Her vil jeg trekke frem hovedresultatene i min oppgave.

Av alle ODD sine scoringer blir målene scoret 75% mot et etablert forsvar, 8% etter kontringer og 17% etter dødball. For motstanderlagene blir målene scoret i 56% av tilfellene mot etablert forsvar, 16% av scoringene etter kontringer og 28% av scoringene etter dødballsituasjoner. Ser vi på alle de 84 målene jeg har analysert, kom 68% mot et etablert forsvar, 11% etter kontringer og 21% etter dødball. Mine resultater viser at scoringer mot etablert forsvar er usedvanlig mange i forhold til tidligere forskning av tidligere sesonger og mesterskap. Det kan tyde på at lag i Tippeligaen 2014 har hatt fokus på «den systematiske oppbyggingen» av angrepsspillet. I tillegg er det sannsynligvis flere norske, unge fotballspillere som har bedre individuelle og relasjonelle ferdigheter med ballen i beina enn tidligere. Dette gir bedre forutsetninger enn hva tilfelle har vært de senere årene til å beherske denne spillestilen.

De fleste målene blir scoret i andre omgang. Motstanderlagene til ODD scoret 47% av målene sine i første omgang, og 53% av målene i andre omgang. ODD scoret 37% av målene sine i første omgang og 63% av målene i andre omgang. ODD scoret 29% av målene mellom 75-90 minutter. Dette viser at ODD er et fysisk godt trent lag. ODD har ofte lange angrep med mange trekk innad i laget, noe som gjør at motstanderlagene ikke har ballen like mye. Basert på analyse utført av ODDs trenerteam har de i nesten samtlige kamper i sesongen 2014 hatt mer ballbesittelse enn motstanderen.

ODD hadde et gjennomsnitt på 16,9 sekunder på angrepene som førte til mål. Motstanderlagene hadde et gjennomsnitt på 11,8 sekunder. 10 av scoringene til ODD varte i mer enn 30 sekunder. 31 av de 52 målene ODD scoret varte lengre enn 11 sekunder. For ODD viser dette at de har gode relasjoner i laget. ODD har innarbeidet et godt fundament i forhold til hvordan de ønsker å spille. Gode fotballferdigheter i

laget med gode bevegelser, og bredde og dybde i spillet gjør at ODD er flinke til å skape og utnytte rom. 11 av scoringene til ODD kom etter 9 eller flere trekk i laget.

17% av angrepene som førte til scoring startet i første del av banen, 46% i midtre del av banen og 37% i siste del av banen. 45% av ballerobringene som førte til scoring ble vunnet av midtbanespillerne til ODD, og forsvaret vant 25% av ballerobringene. Dette viser at ODD har vært gode på hurtig gjenvinning av ballen høyt i banen. ODD har hatt en god balanse og konsentrasjon i gjenvinningsfasen og dermed vunnet ballen tilbake. Dette er meget sannsynlig også årsaken til at ODD hadde kun 5 kontringer imot seg sesongen 2014.

ODD scoret 85% av målene sine innenfor 16 meteren, og hele 39% av alle målene på innsiden av 5 meteren. Motstanderlagene scoret 75% av målene på innsiden av 16 meteren, og 41% av alle målene innenfor 5 meteren. Av de 84 målene som har blitt analysert er 19% av scoringene på utsiden av 16 meteren, 39% på innsiden av 5 meteren. Hele 81% av målene ble scoret innenfor 16 meteren. ODD scoret 30 mål på hjemmebane (33 poeng) og 22 mål på bortebane (25 poeng). Med unntak av dette er det ingen bemerkelsesverdig forskjell på ODDs scoringer hjemme- eller bortebane ut ifra mine resultater. Dette kan tyde på at ODD har den samme stilen og filosofien uansett hvilket lag de møter, eller hvor kampen spilles.

Hvis jeg skulle kommet med en idé eller en anbefaling i forhold til hvordan ODD kan bli bedre i 2015 sesongen og de kommende sesongene så har jeg følgende punkter: ODD bør trene mye på spill mot et etablert forsvar for å videreutvikle angrepsspillet i denne fasen. ODD scoret 75% av alle sine scoringer mot et etablert forsvar i 2014, dette gjør at de andre Tippeligaene vil være ekstra oppmerksom på ODDs spillestil i 2015. ODD scoret få mål på kontringer og på dødball i 2014 sesongen. Med et større fokus på dødball og kontringer i treningshverdagen, vil ODD få et større repertoar for å score mål i slike situasjoner. Dette vil si at ODD forhåpentligvis kan score flere mål på dødball og kontringer i kommende sesonger. Noe som igjen vil føre til at motstanderlagene både må ta hensyn til ODD i forhold til angrep mot et etablert forsvar, dødballsituasjoner og kontringer. Dette vil bidra til at ODD får flere variasjoner i forhold til måten de angriper og scorer målene sine på. Variasjonen i

angrepsspillet til ODD vil gjøre at motstanderlagene har flere hensyn å ta i forsvar, for å hindre mål.

Skulle jeg forsket på ODD i Tippeligasesongen 2015 ville nok resultatet vært annerledes enn resultatene mine fra 2014. I skrivende stund har ODD på 10 kamper i Tippeligasesongen 2015 faktisk scoret 9 av 16 mål på dødball. Dette er like mange scoringer som ODD hadde på dødball i hele fjorårssesongen. En sentral årsak til mange dødballs scoringer så langt i sesongen er at Espen Ruud er tilbake i ODD. Ruud har en god dødballfot og det har gitt laget bedre spisskompetanse på dødballer.

Lag trenger spillere med gode individuelle ferdigheter i angrep for å score eller legge til rette for å score mål. Angrepsspillere bør ha «teft» for å score. Enten ved god luftstyrke, god timing på gjennombruddsløp eller gode løp i bakrommet. Gode avslutningsferdigheter som skudd, eller bare det å være på rett sted til rett tid er ikke overraskende også avgjørende for å score mål. Dette kommer ikke av seg selv, det må trenes på ofte og mye. Derfor må barn og unge som har lyst til å bli gode fotballspillere trene på å score mål. Det er det som til syvende og sist avgjør fotballkamper!

Kildeliste

- Alderson, J. (1990) *Conclusions and recommendations*. London: The National Coaching Foundations
- Alm, A. Fallby, J. (2012) *Se på spillet*. Oslo: Akilles
- Balague, G. (2012) *Pep Guardiola – another way of winning*. Storbritannia: Orion
- Bangsbo, J. Peitersen, B. (1997a) *Vi angriber – fotballspillet taktik 1*. Danmark: Danmarks Højskole for Legemsøvelser og Forlaget Hovedland
- Bangsbo, J. Peitersen, B. (1997b) *Det gode hold – fotballspillet taktik 2*. Danmark: Danmarks Højskole for Legemsøvelser og Forlaget Hovedland
- Bangsbo, J. Peiterson, B. (2004) *Offensive soccer tactics*. USA: Human Kinetics
- Beck, F. Nordlie, T. Holtan, E. Glimsdal, S. Apeland, K. T. Svindal Larsen, T. Rosén K. Næss S. (2001) *Ingen blir gode alene – Hvordan bygge vinnerlag*. Oslo: Pantagruel Forlag
- Bergo A., Johansen P.A., Larsen Ø., Morisbak A., (2002) *Ferdighetsutvikling i fotball- handlingsvalg og handling*. Oslo: Akilles
- Bergo, A. Wilsgaard, K. Nyland, N. Teigen, R. (2014) *VM Rapporten 2014*. Norsk Toppfotballsenter
- Bo, L. (2013) *De døende minutter – Myterne om høje bolde, fysisk sterke forsvarsspillere og supersubs*.
- Davies, J. (2013) *Coaching the Tiki Taka style of play*. SoccerTutor.com
- Eggen, K.T. Eggen, N.A. (2005) *Godfot-arven*. Oslo: Aschehoug
- Eggen, N. A. (1999) *Godfoten: Samhandling veien til suksess*. Oslo: Aschehoug
- Faag, V. (2000) *Fotball VM 1998- en analyse av målsjanser og scoringer*. (Hovedfagsoppgave, Norges Idrettshøyskole). V. Faag, Oslo

- Franks, I. M. McGarry, T. (1996) *The science and match analysis*. London: Routledge
- Grønmo, S. (2011) *Samfunnsvitenskapelige metoder* (4. Opplag). Bergen: Fagforlaget
- Halvorsen, K. (1993) *Å forske på samfunnet*. Oslo: Bedriftøkonomens forlag
- Hellevik, O. (1991) *Forskningsmetode i sosiologi og statsvitenskap* (5. Opplag). Oslo: Universitetsforlaget
- Holme, I.M. Solvang, B.K. (1991) *Metodevalg og metodebruk*. Oslo: TANO
- Johansen, P.A (2010) *VM Rapporten 2010*. Norsk Toppfotballsenter
- Kleven, T. A. Hjordemaal, F. Tveit, K. (2011) *Innføring i pedagogisk forskningsmetode*. Unipub
- Larsen, A. K. (2010) *En enklere metode*. Bergen: Fagforlaget
- Larsen, Ø. (1992) *Angrep og effektivitet*. (Hovedfagsoppgave, Norges Idrettshøgskole). Ø. Larsen, Oslo
- Morisbak, A. (2004) *Mååål! om avslutningsferdigheter* (Modul 3). Oslo: NFF
- Olsen, E., Larsen Ø., Semb N.J., (1994) *Effektiv fotball*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag
- Purdy, J.G. White, S.R. (1976) *Scoring a dechaton with a portable minicomputer*. Research Quarterly, Vol. 47 (4) s. 860-863.
- Ronglan, L. T. (2003) *Ballspill er problemløsning. Hvilke didaktiske implikasjoner har det?* Oslo: Akilles
- Ronglan, L.T. (2008) *Lagspill, læring og ledelse*. Oslo: Akilles
- Ronglan, L.T. Larsen, Ø (2003) *Moving bodies – menneske i bevegelse*. Norge: Norges Idrettshøgskole
- Wadel, C. (1991) *Feltarbeid i egen kultur*. Flekkefjord: SEEK AS

Internett:

Dalum, T. (2010) *Den notoriske målscoreren*. (UEFA A-lisens oppgave, Norges Fotballforbund) Hentet fra:
http://www.fotball.no/Documents/PDF/2010/utdanning_og_kompetanse/Totto_Dahlum_oppg_trener3.pdf

FIFA (2014) *2014 FIFA World Cup Brazil*. Hentet 03.01.2015, fra
<http://www.fifa.com/worldcup/matches/round=255959/match=300186501/statistics.html>

Fredriksen, A. (2014) *Hurtig og kontrollert angrepsspill*. (UEFA A-lisens oppgave) Hentet fra: http://www.fotball.no/Utdanning-og-kompetanse/Trener/UEFA_A_lisens/UEFA-A-lisens-oppgaver/

Lund, S. (2011) *En analyse av angrepsspillet til Strømsgodset*. (UEFA A-lisens oppgave) Hentet fra:
http://www.fotball.no/Documents/PDF/2011/Trener/UEFAA_oppgave_StianLund.pdf

Rushfeldt, S. (2013) *Hvordan bli en god målscorener*. (UEFA A-lisens oppgave) Hentet fra: <http://www.fotball.no/Documents/Bilder/NFF/2014/A-lisensoppgaver/UEFA%20A%202013%20oppgave%20Sigurd%20Rushfeldt.pdf>

Selmer, T. (2012) *Sekundene som avgjør fotballkamper*. (UEFA A-lisens oppgave) Hentet fra:
http://www.fotball.no/Documents/PDF/2012/Trenerkurs/UEFA_A_2012_oppgave_Tom_Selmer.pdf

Toppfotballsenter (2014) *VM 2014 – spillet og spillerne*. Tilsendt desember 2014. Hentet fra: <https://www.dropbox.com/s/mskie7ov6yo1byi/VM%202014%20-%20Spillet%20og%20Spillerne%20-%20TFS%20Cupfinaleseminaret%202014.pdf?dl=0>

UEFA (2012). *Technical report*. Hentet 05.03.2015, fra:

http://www.uefa.org/MultimediaFiles/Download/TechnicalReport/competitions/EURO/01/86/72/05/1867205_DOWNLOAD.pdf

VG Live (2013 og 2014). Hentet januar 2015, fra:

<http://vglive.no/#eliteguiden=stopassist-sid-632> og

<http://vglive.no/#eliteguiden=s-goalstatistics-sid-669>

<http://vglive.no/#frontpage=20140325&eliteguiden=s-goalstatistics-sid-669>

Figurliste

Figur 2.1 Fotballferdighet	4
Figur 2.2 Fotballferdighet	4
Figur 2.3 Fotballferdighet	4
Figur 2.4 Fotballferdighet taktikk/teknikk	5
Figur 2.5 Bevegelsene er avgjørende for spillet og ferdighetene	5
Figur 2.6 Avslutningskategorier	15
Figur 2.7 Bevegelse foran mål	16
Figur 2.8 Fotballspillet egenart	22
Figur 4.9 Oversikt over når ODD scoret sine mål	34
Figur 4.10 Sektordiagram over når ODD scoret sine mål	35
Figur 4.11 Oversikt over når motstanderlagene scoret mot ODD	36
Figur 4.12 Sektordiagram over når motstanderlagene scoret mot ODD	36
Figur 4.13 ODDs scoringer i hjemmekamper og bortekamper.....	37
Figur 4.14 ODDs mål etter kontringer, dødball og mot etablert forsvar	38
Figur 4.15 Motstanderlagenes mål etter kontringer, dødball og mot ODDs etablerte.	38
Figur 4.16 Kontringer	39
Figur 4.17 ODD sine dødballer.....	41
Figur 4.18 Motstanderlagenes dødballer.....	42
Figur 4.19 Varigheten på ODD sine angrep før scoring.....	43
Figur 4.20 Varigheten på ODD sine angrep på hjemme- og bortebane.....	44
Figur 4.21 Varigheten på motstanderlagenes angrep.....	44
Figur 4.22 Antall trekk ODD hadde før scoring	46
Figur 4.23 Antall trekk ODD hadde før scoring beregnet i prosent	46
Figur 4.24 Antall trekk ODD hadde på hjemme- og bortebane.....	47
Figur 4.25 Antall trekk motstanderlagene hadde før scoring	47
Figur 4.26 Antall trekk motstanderlagene brukte før scoring beregnet i prosent	48
Figur 4.27 Oversikt over hvor angrepene til ODD startet	49
Figur 4.28 Oversikt over hvilken bane-del ODD sine angrep startet	50
Figur 4.29 Oversikt over hvilken lagdel som vant ballen	50
Figur 4.30 Oversikt over hvilken lagdel som vant ballen beregnet i prosent	51
Figur 4.31 Oversikt over hvordan ODD vant ballen.....	52
Figur 4.32 Antall touch spiller som var tredje sist brukte.....	53
Figur 4.33 Antall touch assisten til ODD brukte	53
Figur 4.34 Antall touch målscoren til ODD brukte	54
Figur 4.35 Antall touch spillerne som var tredje sist på motstanderlagene brukte.....	54
Figur 4.36 Antall touch assistene til motstanderlagene brukte	55
Figur 4.37 Antall touch målscorene til motstanderlagene brukte.....	55
Figur 4.38 Oversikt over hvor målene til ODD ble scoret fra	56
Figur 4.39 Oversikt over hvor motstanderlagenes mål ble scoret fra	57
Figur 4.40 Sted på banen alle scoringene kom fra.....	58
Figur 4.41 Kroppsdel som ble scoret med	60
Figur 4.42 Kroppsdel som målscorene i ODD brukte i hjemme- og bortekamper	60
Figur 4.43 Oversikt over hvilken fot målscorene til ODD brukte.....	61
Figur 4.44 ODD sine innlegg fra venstre side	62
Figur 4.45 ODD sine innlegg fra høyre side.....	63
Figur 4.46 Målscorene i hjemme- og bortekamper	65
Figur 4.47 Assister i hjemme- og bortekamper	65
Figur 4.48 Lagdeler som hadde målscorene og assister for ODD.....	66

Figur 5.49 Innenfor 16 meteren	75
Figur 5.50 Rushfelt sine scoringer	78
Figur 5.51 Angrepsstart VM 2010	82
Figur 5.52 Angrepsstart VM 2014	82
Figur 5.53 Millscorer i VM 2014	85
Figur 5.54 Assist i VM 2014.....	85

Tabell-liste

Tabell 4.1 ODD etablert vs. kontringer	39
Tabell 4.2 Motstanderlagene etablert vs. kontringer	40
Tabell 4.3 ODDs scoringer etter dødball eller etter spill	40
Tabell 4.4 Dødballsituasjoner for ODD – hva, hvordan og når	41
Tabell 4.5 Motstanderlagene sine scoringer etter dødball eller etter spill	42
Tabell 4.6 Dødballsituasjoner for motstanderlagene – hva, hvordan, når	42
Tabell 4.7 Oversikt over hvor ODD scoret målene sine fra	57
Tabell 4.8 Oversikt over hvor på banen motstanderlagene scoret målene sine fra.....	58
Tabell 4.9 Kroppsdel målscorene i ODD brukte	59
Tabell 4.10 Kroppsdel målscoren på motstanderlaget brukte.....	59
Tabell 4.11 Oversikt over hvilken side ODD brukte i sine angrep før scoring	62
Tabell 4.12 Oversikt over hvilken side motstanderlagene brukte i angrep.....	63
Tabell 4.13 Assister for ODD	64
Tabell 4.14 Målscorene for ODD	64
Tabell 4.15 Tredje sist for ODD	64
Tabell 5.16 Scoringer etter dødball, kontringer og mot etablert forsvar	67
Tabell 5.17 Scoringer ved ulike typer angrep i VM 1986 og 1990	68
Tabell 5.18 Gjennomsnitt av varigheten på angrepene.....	70
Tabell 5.19 Norske og utenlandske lags varighet på angrep som fører til scoring	71
Tabell 5.20 Pasningsantall før mål i 2013	72
Tabell 5.21 Oversikt over hvor på banen målene kom fra.....	73
Tabell 5.22 Premier League toppscorere	74
Tabell 5.23 Selmers tabell.....	75
Tabell 5.24 Antall touch spillerne bruker	76
Tabell 5.25 Utvalgte klubbers og spissers bruk av touch når ved scoringer.....	78
Tabell 5.26 EM-scoringer på hodet	79
Tabell 5.27 Innlegg for ODD 2012.....	80
Tabell 5.28 Innlegg for ODD 2013.....	80
Tabell 5.29 Innlegg for mots. 2012.....	81
Tabell 5.30 Innlegg for mots. 2013.....	81
Tabell 5.31 Angrepsstart for ulike klubb lag	83
Tabell 5.32 Internasjonalt mot nasjonalt.....	83
Tabell 5.33 Sesongen 2014 – ODD	88
Tabell 5.34 Sesongen 2014 – motstanderlagene.....	88
Tabell 5.35 Tippeligaen 2014	90

Registreringskjema

23. serierunde

13. september 2014

ODD BK – Viking

Scoringer:

- 0-1 Thomas Grøgaard (selvmål) – Viking – 4 min
- 1-1 Jone Samuelson – ODD BK – 8 min
- 2-1 Bentley – ODD BK – 50 min
- 3-1 Frode Johnsen – ODD BK – 52 min
- 4-1 Herolind Shala – ODD BK – 71 min

Hvor lang tid angrepet tar:

- Viking – 7,1 sekunder
- ODD – 33,1 sekunder
- ODD – 31,6 sekunder (TV-bildene)
- ODD – 57,8 sekunder
- ODD – 39,0 sekunder

Hvor mange trekk i laget:

- Viking – 1 trekk
- ODD – 14 trekk
- ODD – 8 trekk (TV-bildene fikk ikke med hele angrepet)
- ODD – 19 trekk
- ODD – 16 trekk

Hvor mange touch spiller 3, 2 og 1 bruker:

- Viking – 3 sist (0 touch) assist (1 touch), målscorer (1 touch)
- ODDs 1. Scoring – 3 sist (3 touch) assist (2 touch), målscorer (3 touch)

ODDs 2. Scoring – 3 sist (6 touch) assist (2 touch), målscorer (5 touch)

ODDs 3. Scoring – 3 sist (9 touch) assist (1 touch), målscorer (1 touch)

ODDs 4. Scoring – 3 sist (3 touch) assist (5 touch), målscorer (2 touch)

Sted på banen:

Viking – Utenfor 16 meteren, ca. 25 meter litt til høyre for bua på 16 meteren.

ODD – Innenfor 16 meteren, ca. 14 meter rett foran mål.

ODD – Innenfor 16 meteren, ca. 5 meter, 2 meter til høyre for 5 meteren.

ODD – Innenfor 5 meteren, ca. 3 meter rett til venstre for 2. Stolpe på venstre siden.

ODD – Innenfor 16 meteren, ca. 9 meter, på hjørnet av 5 meteren på venstre side.

Hvordan scoringene blir scoret:

Viking – Med hodet (selvmål).

ODD – Med venstre foten (vrista).

ODD – Med venstre foten (vrista).

ODD – Med hodet.

ODD – Med venstre foten (innside)

Hvor kommer scoringene fra og beskrivelse:

Viking – Viking keeperen spiller ballen langt ut og prøver på en kontring. Grøgaard er presset og stupheader ballen tilbake til Hansen, men det skjer en missforforståelse fordi Hansen er på vei ut. Ballen går forbi Hansen, selv om han prøver å hindre ballen i å gå i mål. Selvmål av Grøgaard.

ODD – ODD har innkast på egenbanehalvdel på høyresiden med Storbæk. Storbæk kaster til Jone. ODD bruker mange trekk i laget og ruller ballen opp på venstre siden før ballen ender tilbake til Hagen som spiller en lang ball til Shala på venstre kant. Shala spiller til Nordkvelle som spiller ballen inn sentralt til Oldrup som bruker to touch, før han spiller ballen til Jone. Han tar imot ballen på 16 meteren, bruker 3 touch og scorer et flott mål fra ca. 14 meter rett foran mål.

ODD – ODD har innkast på egen banehalvdel, de har noen trekk i laget før en lang ball kommer opp og Bentley flikker ballen videre til Jone, som tar med seg ballen mot cornerflagget på høyre side. Han spiller ballen fint til Storbæk som legger inn til Bentley innenfor 16 meteren. Bentley er hardt presset men klarer og runde en Viking spiller og skyter knallhardt opp i krysset på 1. stolpe. Fantastisk scoring av Bentley.

ODD – ODD vinner ballen på Vikings banehalvdel og prøver å komme seg forbi på venstre siden. Ballen blir spilt tilbake til stopperne. Hagen spiller ballen langt opp på venstre siden igjen og ODD prøver igjen, men det er for trangt og ballen blir spilt tilbake til stopperne. Hagen spiller ballen nå langt opp på høyre siden der Frode Johnsen stusser ballen til Bentley. Bentley får mange mann på seg men kommer vinnende ut av duellen og gir ballen tilbake til Jone som på ett touch legger ballen inn på bakre stolpe. Der er selvfølgelig Frode Johnsen er og header ballen i mål.

ODD – Et innlegg fra Viking som Andre Hansen får bokset ut. Odd har ballen sentralt i banen uten noen press. Ballen blir spilt ut på venstre siden der Bentley tar med seg ballen litt inn i banen og spiller ballen til Jone som setter fart forbi midtbaneleddet og setter opp 2 mot 1-situasjon og sentrer ballen videre til Shala på venstre siden som setter ballen flott i mål i nærmeste kryss.

Etablert eller kontrung:

Viking – Etablert

ODD – Etablert

ODD – Etablert

ODD – Etablert

ODD – Etablert

Dødball eller etter spill:

Viking – Etter dødball (corner)

ODD – Etter spill

ODD – Etter spill

ODD – Etter spill

ODD – Etter spill

Hvilke spillere på Odd er 3 sist, assist og målscorer når de scorer:

ODD 1. scoring – 3. Sist – Fredrik Nordkvelle
Assist – Fredrik Oldrup Jenssen
Målscorer – Jone Samuelsen

ODD 2. Scoring- 3. Sist – Jone Samuelsen
Assist – Håvard Storbæk
Målscorer – Bentley

ODD 3. Scoring-

3. Sist – Bentley

Assist – Jone Samuelsen

Målscorer – Frode Johnsen

ODD 4. Scoring-

3. Sist – Bentley

Assist – Jone Samuelsen

Målscorer – Herolind Shala