

# VM-ANALYS 2021



Mårten Storm

Christoffer Suominen

Mickael Fredriksson

# Innehållsförteckning

## Innehåll

Innehållsförteckning .....	1
Inledning.....	2
Bakgrund .....	3
Syfte och frågeställningar.....	5
Metod.....	6
Resultat.....	11
Diskussion .....	24

## Inledning

Tidigare analyser har till stor del grundat sig i statistik kring skapandet av målchanser samt analyser av hur målen görs och hur nationerna presterar i allmänhet. Detta i syfte att se och förstå både taktiska strukturer samt individuella färdigheter som spelar roll för resultatet. Många analyser (2015-2018) har använt svenssonmodellen som grund för bedömning av nationernas prestationer och nivå i relation till varandra. Genom detta har nationer analyserats utifrån rubrikerna plattformen, människan, atleten, innebandyspelaren, spelsystemet och spetskompetens. Tidigare analyser har haft sin utgångspunkt i skapandet mål och målchanser i syfte att förstå vad som ligger bakom dem. Målchanser har mätts och graderats utifrån kvalité och sannolikhet att rendera i mål, grundningsmoment för skapandet av dessa chanser har mätts och analyserats, chansskapande har kopplats till både spelfas och spelyta och nu i senaste analysen (2019) har vi fått ta del av en fördjupning i vilka individuella prestationer som ligger bakom skapandet av målchanser. Arbetat som tidigare genomförts har varit gediget och mycket omfattande, det har gett oss en stor databank kring hur målchanser skapas och vilka individuella färdigheter som är viktiga utifrån begreppet "what it takes to win", som introduceras i analysen 2019. Utgångspunkten i what it takes to win är att finna sanningar om hur vi skapar framgång i spelet. Vad dessa sanningar är blir dock väldigt svårt att svara på trots den gedigna data och de analyser som finns att tillgå. Som konstateras i analysen 2018 så stämmer inte alltid statistiken överens med resultatet, det är utan tvivel så att det finns fler saker än det vi har mätt som påverkar matchens utgång. Det är svårt, trots datan, att dra välgrundade slutsatser om hur spelet bör spelas för att maximera chanserna till vinst. Vi har pusselbitar som vi vet är viktiga men hur dessa bör appliceras är svårare att svara på. Förbundskaptenerna idag behöver själva lägga pusslet utifrån deras uppfattning om "what it takes to win". Någonstans där tar denna analys vid. Vi vill med utgångspunkt i de tidigare analyserna titta på lagets övergripande beteende i anfallsspelet. Detta för att undersöka om det finns objektiva sanningar kring beteenden som ökar chansen till vinst.

För att göra detta behöver vi titta på mer än det som faktiskt renderar i mål och målchanser, vi behöver hitta ett sätt att mäta lagens övergripande beteende på planen och vad resultatet av detta blir. Finns det objektiva sanningar om vilka beteenden i spelet som ökar chansen till vinst? Går dessa beteenden i så fall att konkretisera och mäta? Är det möjligt att med hjälp av de tidigare VM-analyserna fastställa konkreta saker som bör eftersträvas i spelet? Denna analys kommer göra ett försök till detta. Vi kommer titta på lagens övergripande beteende i

anfallsspelet med utgångspunkt i hur pass ofta och direkt lagen väljer att försöka ta bollen till en avgörande yta. Bygger de spelet en längre tid genom passningsspel för att öppna upp ett bra läge eller agerar de mer direkt inåt och skapar många kampmoment i farliga ytor? Vad finns det för risker med att förlora en kamp framför motståndarens mål? Hur pass mycket bör vi “vårda bollen” och “värdera våra lägen?” Detta är exempel på diskussionsfrågor som ligger till grund för denna analys.

Tack vare de tidigare analyserna har vi en någorlunda bra uppfattning om vad som krävs för att skapa en högkvalitativ målchans, detta redogörs för i nästa del. Vi vill genom denna analys komplettera det tidigare arbetet med ny statistik och nya tankar kring vilket offensivt beteende som ger flest gjorda mål framåt. Är det gynnsamt att attackera snabbt och rakt mot mål trots risken att misslyckas, eller är det bättre att bygga spelet mot en mer högkvalitativ chans?

## Bakgrund

### “What it takes to win” - Vad vet vi idag?

Denna del kommer ge en kort överblick kring vad de tidigare analyserna har kommit fram till på området och därmed lägga grunden för denna analys.

Till att börja med kan vi konstatera vi troligtvis aldrig kommer hitta någon eller några enskilda faktorer som avgör vilket lag som vinner, sporten är oerhört mycket mer komplex än så. Däremot så är det realistiskt att lyckas identifiera saker som med relativt stor säkerhet ökar sannolikheten till vinst. Det ramverk som i huvudsak har används till detta i tidigare analyser är svenssonmodellen.

Genom svenssonmodellen kategoriseras faktorer som anses påverka ett lags prestationer utifrån rubrikerna plattformen, människan, atleten, innebandyspelaren, spelsystemet och spetskompetens. VM-analysen 2017 gör en noggrann genomgång av varje nation utifrån modellens samtliga delar och summerar resultatet i ett helhetsbetyg. Det kan då konstateras att lag med lägre omdöme väldigt sällan besestrar ett lag med högre omdöme utifrån modellen.

Svenssonmodellen ger oss en bild av några av de huvuddelar som behöver hålla en hög nivå för att en nation ska ha goda chanser att vinna. Modellen verkar fungera relativt väl för att i

grova drag bedöma hur nationerna står sig mot varandra. Däremot går det inte en rät linje mellan modellen och placeringarna i VM. Det är uppenbart att det finns fler saker som spelar in än vad som ryms inom ramen för Svenssonmodellen, modellen ger oss inte alla svar men kan vara en grund för att kunna göra vissa grundantaganden och generaliseringar.

För att undersöka mer specifikt hur målen görs i spelet har tidigare analyser graderat avslut i tre olika kategorier, A-chans, B-chans och C-chans. Detta för att på ett spetsigare sätt kunna analysera vad som leder fram till de bästa målchanserna. Många faktorer verkar spela in men på ett övergripande plan kan vi konstatera att skapandet av A-chanser ställer större krav på grundningsmoment och direktaktioner.

Grundningsmoment har studerats för att ta reda på vad som leder till fram till avsluten. Ibland sker avslutet utan att föregås av ett grundningsmoment, genom ett sk. grönt beslut. Oftast har dock lagen genomfört något typ av grundningsmoment innan de kommer till sina A- och B-chanser. Aktiva aktioner (gula och röda) verkar utan tvekan öka chanserna till högkvalitativa avslut. Analysen 2017 visar att fördelningen av grundningsmomenten skiljer sig en del mellan nationerna. Fördelningen av vilka moment som varje specifik nation använder är också ganska spridd. Utifrån tillgänglig data är det svårt att peka på några specifika moment som är särskilt effektiva på en allmängiltig nivå. En rimligare analys är att lagen behöver behärska en bredd av grundningsmoment och kunna anpassa dessa efter situation och motståndare.

VM-analysen 2019 fastställer vikten av duellspelet samt att kroppsvridningen i förhållande till målet är avgörande individuella faktorer för skapandet av målchanser.

Mot denna bakgrund kommer den här analysen titta lite bredare på lagets agerande med boll. Vi kommer bredda perspektivet kring chansskapande och även titta på attacker mot mål som inte genererar en direkt målchans. Diskussioner kring grundningsmoment, avslutskvalité/kvantitet och kroppsvridning vid anfallsspel ligger till grund för designen av denna analys som presenteras i kommande delar. Vi vill genom att komplettera befintlig data undersöka om det går att identifiera ett övergripande offensivt beteende som ökar chansen till vinst.

## Syfte och frågeställningar

Med utgångspunkt i de tidigare VM-analyserna samt kandidatuppsatsen “Det målgörande bollinnehavet” (Storm, 2018) har vi identifierat ett område på spelplanen där en stor majoritet av målen verkar göras. Vi har valt att kalla detta område för “sektor A” (se bilaga 2). Denna analys kommer undersöka lagens övergripande beteende i anfallsspelet för att ta sig till denna yta. Försöker de attackera ytan så mycket som möjligt och skapa många situationer i sektor A eller bygger de spelet längre och väntar på rätt läge att attackera och skapa en högkvalitativ chans? Skapar detta momentum eller intensitet i matchen?

Det primära syftet med denna analys är att undersöka om antalet attacker mot sektor A korrelerar med gjorda mål. Analysen syftar också till att undersöka vilken typ av attack mot sektor A som förekommer oftast samt vilken typ som är mest effektiv.

Specifika frågeställningar:

- Korrelerar antal skapade situationer i sektor A med gjorda mål?
- Korrelerar andelen lyckade situationer i sektor A med gjorda mål?
- Hur skapas situationerna i sektor A och vilket sätt är mest effektivt?
- Hur ofta leder en misslyckad attack mot sektor A till målchans eller mål bakåt?

# Metod

Vi har valt en metod som bygger på att vi samlar in data från matcher som spelades i VM i Uppsala 2022. Denna data samlas in via ett formulär (se bilaga 1) som vi skapade inför VM-turneringen. Formuläret är konstruerat för att mäta data som är relevant för att besvara de frågeställningarna och syftet som vi har med VM-analysen, se “mätbara faktorer”. Den insamlade datan kommer sedan genomgå statistisk analys i SPSS för finna eventuella korrelationer utifrån våra frågeställningar. Samtliga situationer i sektor A taggades i XPS sideline för noggrann analys i efterhand.

## Urval

Inför VM-turneringen gjorde vi ett urval av vilka matcher vi skulle samla in data ifrån. Vi valde matcher ur två olika delar. Den första delen var från gruppspelen där vi valde att endast samla in data från de matcherna där topp fyra nationerna mötte varandra. Vi benämner Sverige, Tjeckien, Finland och Schweiz som topp fyra nationerna och detta grundar vi på Internationella innebandyförbundets världsranking (IFF, 2020).

I den andra delen samlar vi in data från slutspelet och där från alla matcher som topp fyra nationerna spelade. Detta innebär att om nationer utanför topp fyra skulle mötas ska inte denna match räknas in i det material som sedan ska utgöra VM-analysen.

Vi samlar in data från samtliga matcher i gruppspelen där topp fyra nationerna möter varandra. Vi samlar även in data från samtliga matcher där topp fyra nationerna är involverade från slutspelet. Alla de matcherna och den data som samlas in ska sedan ligga till grunden för den VM-analys som vi ska utföra.

## Mätbara faktorer

För att nå analysens syfte har vi valt ut följande mätbara faktorer i spelet. Det primära syftet med denna analys är att undersöka om antalet attacker mot sektor A korrelerar med gjorda mål. För att nå analysens syfte har vi valt ut ett antal mätbara faktorer som redovisas nedan.

Vi mäter dessa faktorer genom ett formulär (Se Bilaga 1) som avser de situationer som vi vill mäta.

För att kunna mäta antalet skapade situationer i sektor A (Se bilaga 2) valde vi definiera ett antal sätt för att skapa de situationerna som vi benämner som definitioner. De definitionerna var följande

1. Inbrytning - En inbrytning sker när en spelare utanför sektor A väljer att själv transportera bollen in i sektor A. Inbrytningen tolkas genom att spelaren på ett tydligt sätt söker sig själv med bollen in i sektor A där inga passningar uppstår för att få in bollen in i sektor A.
2. Passning - En passning sker när en spelare som står utanför sektor A passar bollen in till spelare som befinner sig i sektor A. Passningen tolkas genom att spelare aktivt söker en spelare som har placerat sig i sektor A och där passningsläggaren tydligt vill söka spelaren som sökt sig in i sektor A via en passning
3. Duell – En duell uppstår när två spelare hamnar i en kampsituation om bollen någonstans i sektor. Det som definieras som bubbla i VM-analysen 2019.
4. Loose ball – sker när en spelare fångar upp en boll som ligger i sektor a. Loose ball kan tolkas genom att en spelare tappar bollen eller att bollen ligger öppet i sektor a och en anfallande spelare kan hämta upp bollen.
5. Brytning – sker genom att en spelare bryter bollen i sektor a. En brytning kan ske genom att en spelare bryter en passning, eller lyckas vinna bollen av en motståndare utan att det är en kampsituation något som liknas en bollstöld.
6. Avslut/retur – uppstår när ett skott skjuts utanför sektor A och en retur uppstår som en spelare i sektor A kan agera på. Det kan också ske genom att ett skott skjuts i sektor a och som det blir retur på som en ny spelare kan agera på.

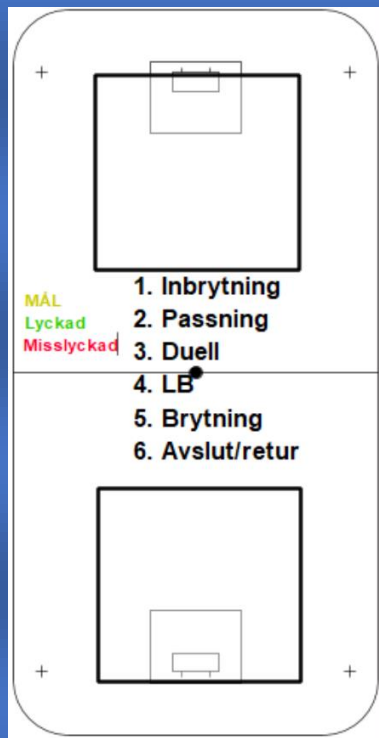


När situationer uppstår i matchen ska situationen tolkas via en av definition denna ska sedan bedömas av vilket resultat som situationen får. Resultatet bedöms enligt följande

1. Lyckad (MÅL) – Den skapade situationen i sektor A leder till att laget som skapade situation gör mål
2. Lyckad (Målchans) – Den skapade situationen i sektor A leder till att laget som skapar situationen får en målchans, målchans avser de gånger spelaren lyckas få bollen på mål eller mot mål, de gånger bollen fastnar i ett skottäck ska det inte benämnas som målchans.
3. Misslyckad – Den skapade situationen i sektor A leder inte till mål eller målchans och dessutom inte till någon målchans eller mål mot det laget som skapade situationen i sektor A.
4. Misslyckad (Målchans) – Den skapade situationen i sektor A leder till att laget som skapat situationen inte lyckas skapa mål eller målchans offensivt och att den skapade situationen leder till en målchans mot det laget.
5. Misslyckad (MÅL) – Den skapade situationen i sektor A leder till att laget som skapat situationen inte lyckas skapa mål eller målchans och att den skapade situationen leder till att laget som skapat situationen får ett mål emot sig.
6. Varje match gör vi en gemensam bedömning på de situationerna som uppstår. Vi fördelar ut att två i gruppen mäter antalet situationer för båda lagen. Resultatet diskuteras mellan alla tre innan det bokförs i formuläret (Se bilaga 1). Den tredje personen taggar situationerna i XPS tags för att säkerställa att vi enkelt kan se situationerna i efterhand. Det kvalitetssäkrar att vi får med alla situationer och att bedömningen på de situationerna blir korrekta och med hög tillförlitlighet.

## Ingångshål

Vi mäter också från matcherna var i sektor A bollen tas in. Det kallas för ingångshål och markeras med olika färger för Mål, Lyckad och Misslyckad.



Ingångshålen kommer tillsammans med alla definitionerna samt resultatet av varje definition av de situationerna att summeras i resultatdelen. Där även en totalsammanställning presenteras.

### Sammanställning av data

Efter att alla data är insamlad kommer den att sammanställas. Detta sker genom att vi sammanställer data för varje nation och specifikt för varje enskild match. Utöver sammanställningen för varje nation och match kommer vi även att göra en total sammanställning för alla matcher.

Sammanställningen kommer att visa

1. Totalt antal situationer i sektor A – Detta visar hur många situationer som skapas i sektor A
2. Totalt antal situationer för varje definition – Detta kommer visa hur många situationer som uppstår i matchen och totalt för turneringen under varje definition
3. Andel lyckade situationer – Detta kommer visa hur många av de situationerna i sektor A som anses vara lyckade på varje definition.
4. Antal mål – Antalet mål som gjordes på de skapade situationerna i sektor A.
5. Effektivitet – Detta mäts genom att se på de totalt antal skapade situationerna i sektor A och hur många mål som gjordes på de skapade situationerna. Därifrån får man en effektivitets procent som visar hur många situationer procentuellt som behövs för att skapa ett mål (se bilaga 1).

### **Dataanalys**

Datan importeras till statistikprogrammet SPSS för statistisk analys. Datan genomgår först ett normalfördelningstest för att bestämma vilket korrelationstest som lämpar sig bäst vid analysen. Vid normalfördelade data används Pearsons test, om datan inte uppfyller kraven för normalfördelning används Spearmans test. Testen körs för att undersöka om det finns en positiv korrelation mellan situationer i sektor A och gjorda mål, samt om andelen lyckade situationer i sektor A korrelerar med gjorda mål.

# Resultat

## Resultat

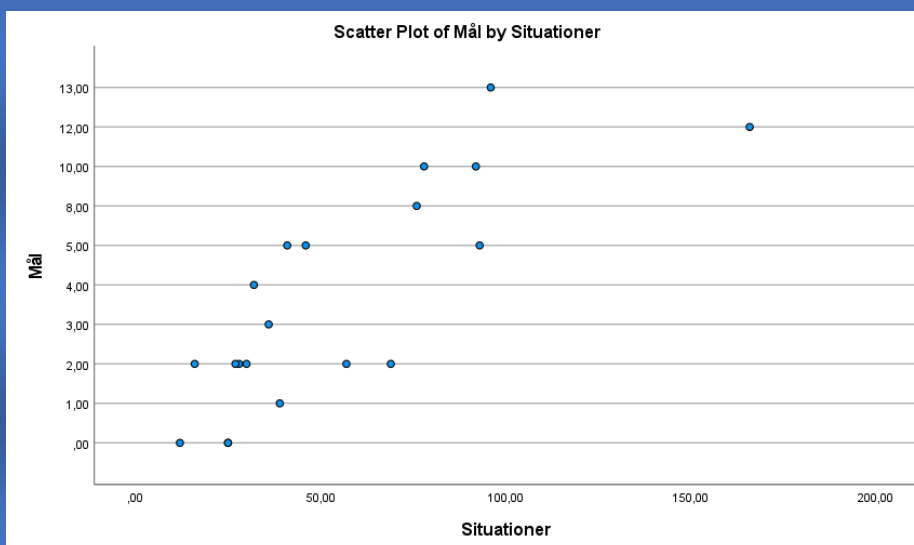
I den här delen så kommer vi först att redovisa en sammanställning för att besvara vår frågeställning. Därefter summeras alla matcher enskilt.

Det första vi sökte svar på i denna analys var huruvida det totala antalet situationer i sektor A, både lyckade och misslyckade, korrelerar med antalet gjorda mål. Spearmans test visade en stark positiv korrelation, 0,841, på alpha-nivån  $p < 0,01$ . Det förefaller sig därför som mycket sannolikt att fler situationer i sektor A innebär fler gjorda mål.

		Situationer	Mål
Spearman's rho	Situationer	1,000	,841**
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	.	<,001
	N	20	20
	Mål	,841**	1,000
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	<,001	.
	N	20	20

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

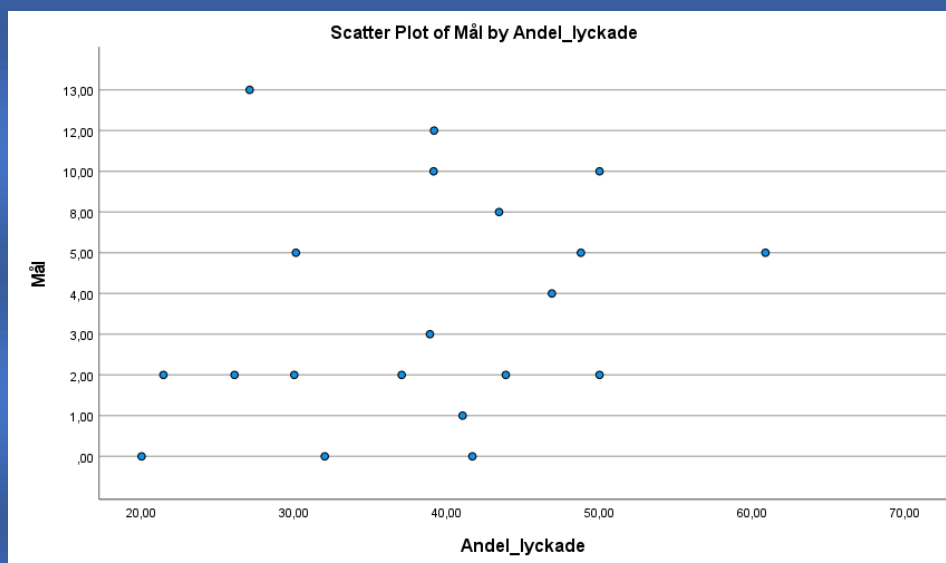
Följande bild illustrerar sambandet mellan antal situationer och gjorda mål för varje lag i varje match. Vi ser tydligt att målen längst grafens Y-axel utan större undantag ökar i takt med situationerna längst X-axeln.



Nästa frågeställning handlade om att utreda om den procentuella andelen lyckade aktioner i sektor A korrelerar med gjorda mål, dvs. om kvalitén och minimerandet av misslyckade situationer spelar roll för resultatet. Spearmans korrelationstest finner inget statistiskt signifikant resultat. Vi har alltså inget underlag som tyder på att andelen lyckade aktioner i sektor A hänger ihop med gjorda mål.

Correlations			Mål	Andel_lyckade
Spearman's rho	Mål	Correlation Coefficient	1,000	,269
		Sig. (2-tailed)	.	,251
		N	20	20
	Andel_lyckade	Correlation Coefficient	,269	1,000
		Sig. (2-tailed)	,251	.
		N	20	20

Bilden nedan visar grafiskt sambandet mellan gjorda mål och den procentuella andelen lyckade situationer i sektor A. Bilden tydliggör att det inte går att dra några slutsatser mellan de två variablerna.



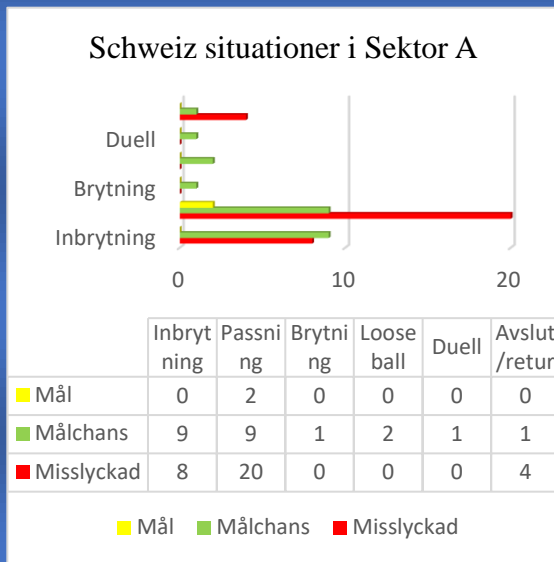
Sista delen handlar om hur situationerna i sektor A skapas, vilket sätt som är mest effektivt och hur ofta misslyckade attacker leder till mål eller målchans bakåt. Tabellen nedan visar en sammanställning av samtliga situationer för alla matcher som analyserats. Passning var det vanligaste sättet att attackera sektor A men också det minst effektiva. Inbrytning var näst vanligast och utgör tillsammans med passning 86 % av alla situationer i sektor A. Gällande effektivitet så sticker duell ut men är också klart mest sällsynt. Vi ser tydligt att av alla misslyckade situationer i sektor A är det extrem få (två st.) som leder till målchans bakåt.

Situationer i sektor A	Lyckade (mål)	Lyckade (målchans)	Misslyckade	Misslyckade (Målchans)	Misslyckade (Mål)	Totalt	Andel lyckade
Inbrytning	31	129	222	0	0	382	41,88%
Passning	44	146	325	2	0	517	36,75%
Duell	3	4	1	0	0	8	87,50%
Loose ball	4	10	18	0	0	32	43,75%
Brytning	1	5	7	0	0	13	46,15%
Avslut/Retur	3	34	49	2	0	88	42,05%
<b>Totalt</b>	<b>Mål</b>	<b>Effektivitet</b>	<b>Andel lyckade</b>				
1040	86	8,27%	39,81%				

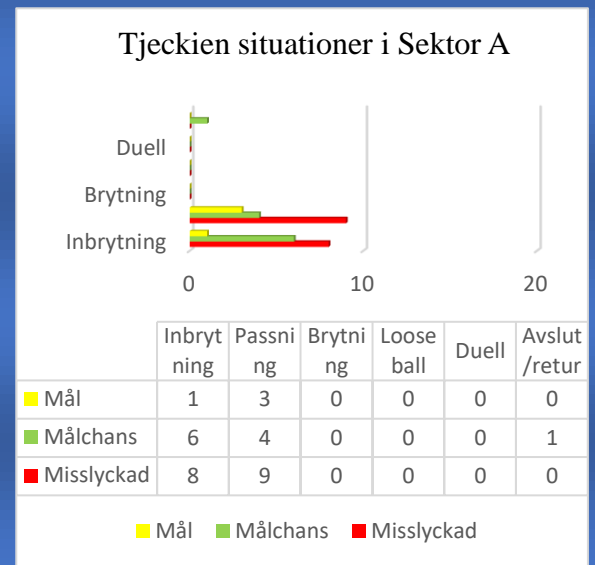
Sammanfattningsvis så tyder resultaten på att antalet situationer i sektor A är starkt sammankopplat med antalet gjorda mål. Den procentuella andelen lyckade aktioner verkar inte spela någon roll och nästan alla situationer skapas genom passning eller inbrytning där inbrytning verkar något effektivare än passning. I nästa del följer en redovisning av samtliga matcher med fördjupad statistik kring ingångshålen i sektor A för alla situationer

## Tjeckien-Schweiz

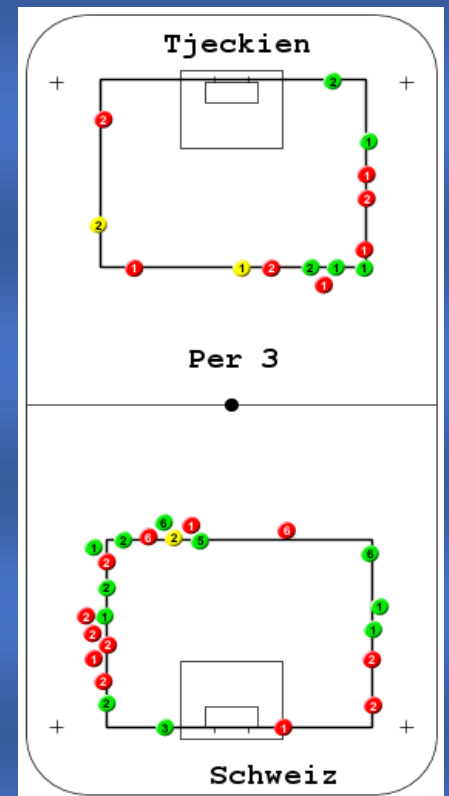
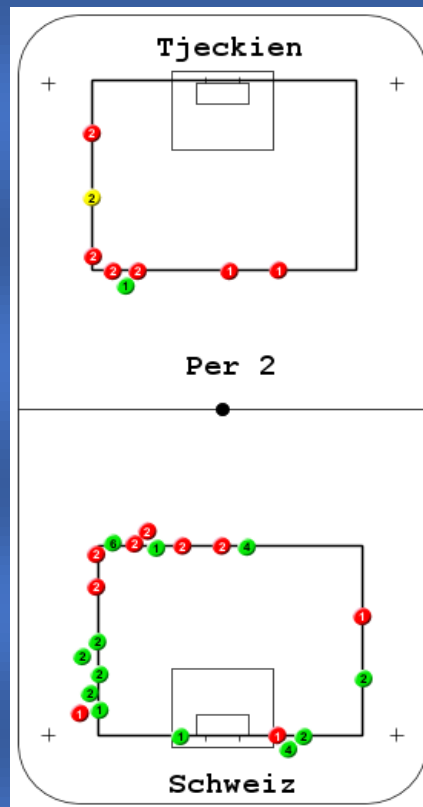
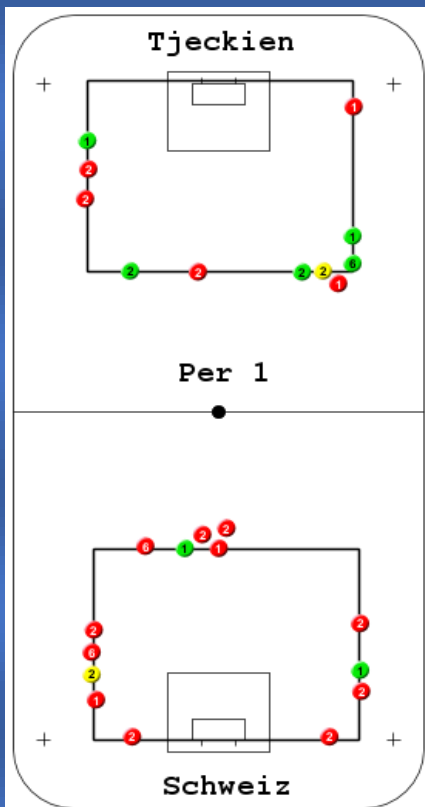
Gruppspelsmatchen mellan Tjeckien och Schweiz slutade 5-2 i Tjeckiens favör. I matchen så hade Tjeckien 32 situationer i Sektor A och Schweiz hade 57 situationer i Sektor A.



Figur 1- Sammanställning Schweiz situationer i Sektor A

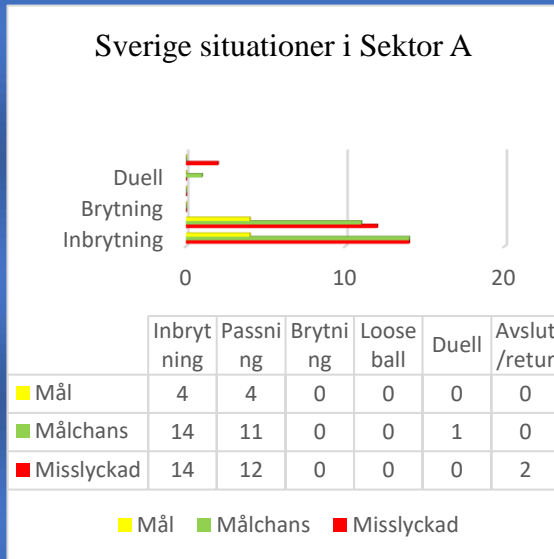


Figur 2- Sammanställning Tjeckien situationer i Sektor

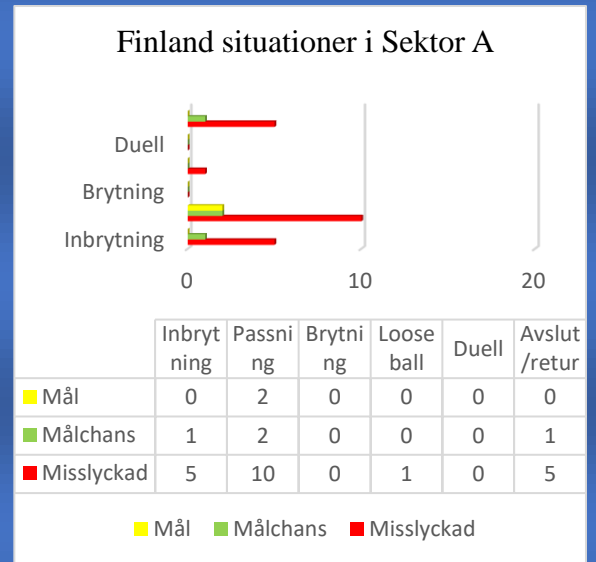


## Sverige-Finland

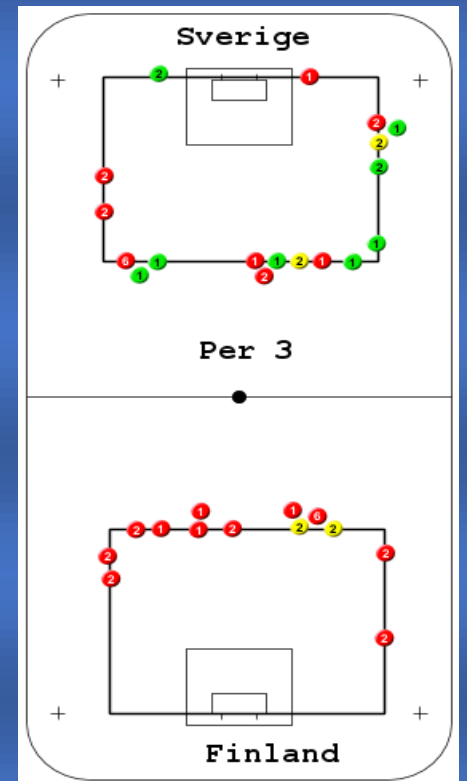
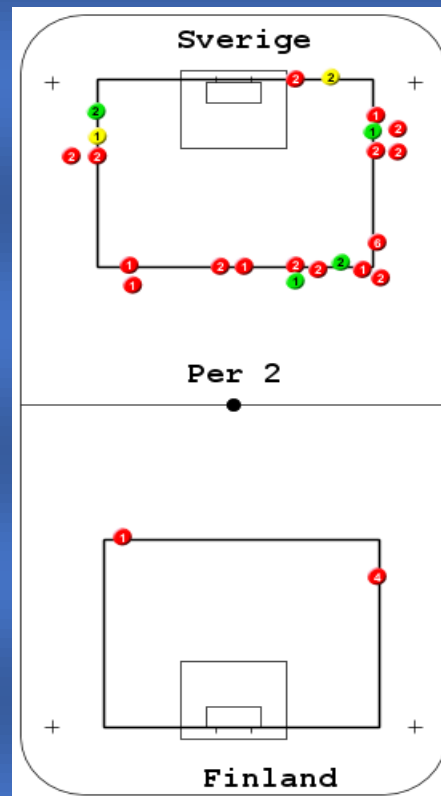
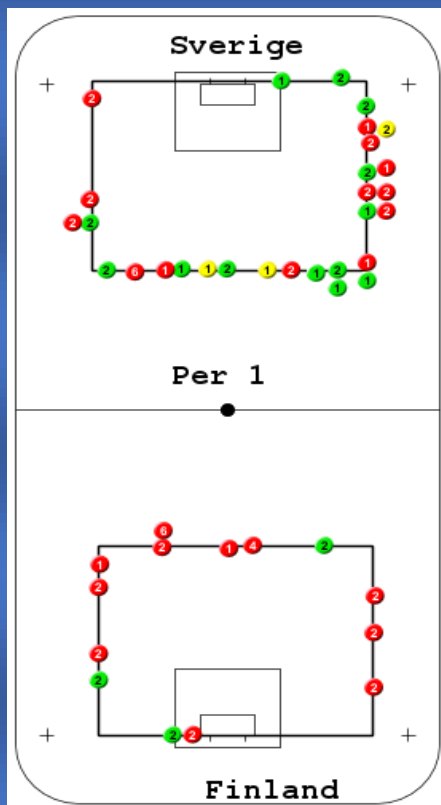
Gruppspelsmatchen mellan Sverige och Finland som slutade 9-3 till Sverige. I matchen så hade Sverige 76 situationer i Sektor A och Finland hade 28 situationer i Sektor A.



Figur 1- Sammanställning Sveriges situationer i Sektor A



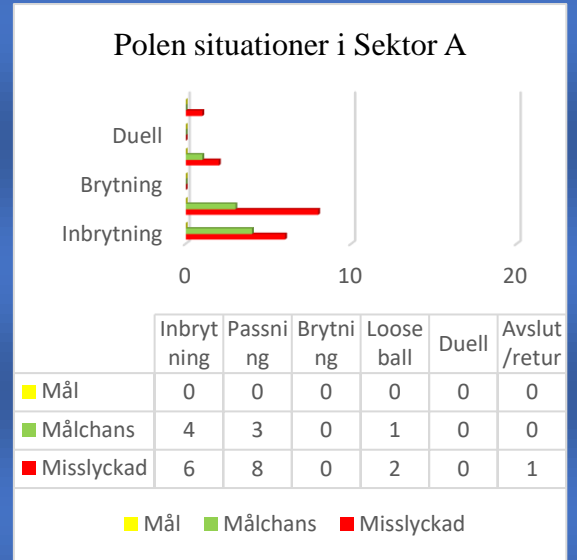
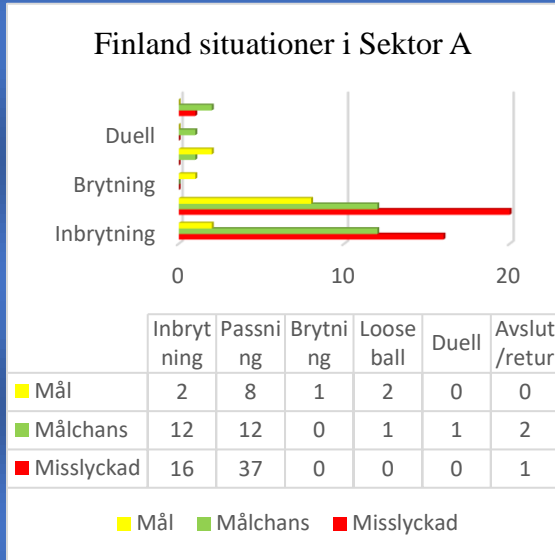
Figur 2- Sammanställning Finlands situationer i Sektor A





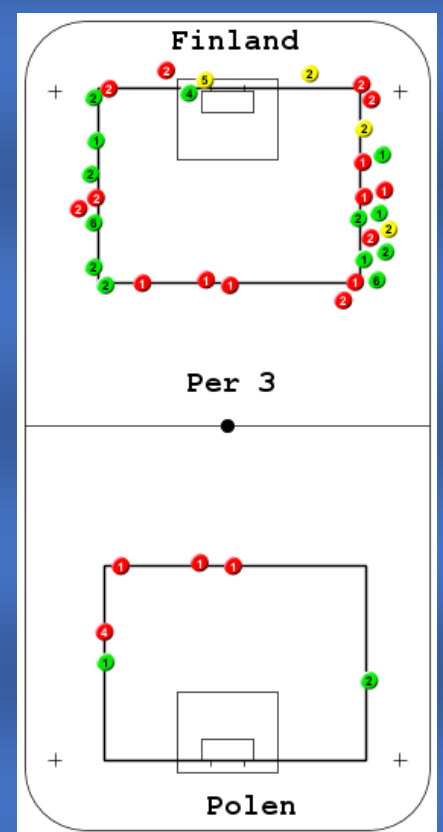
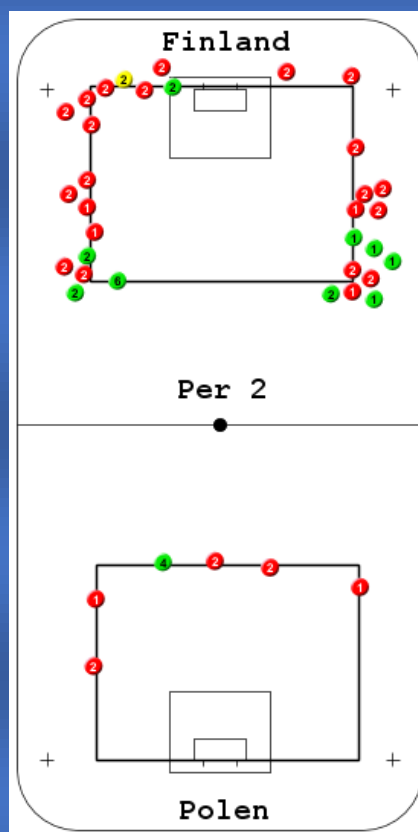
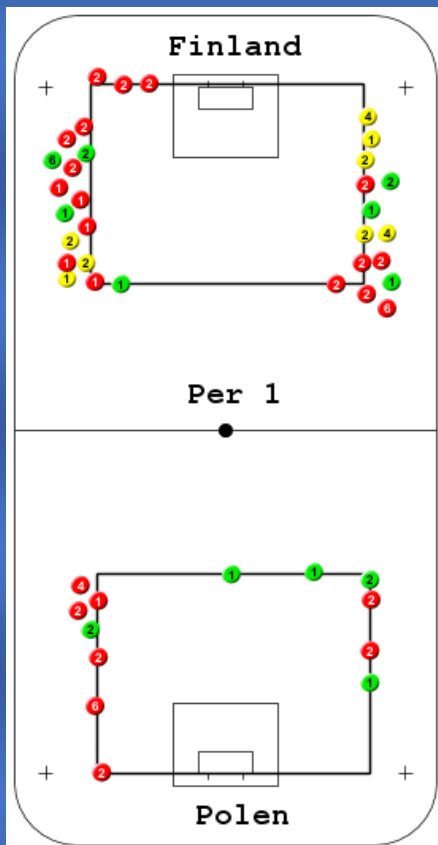
## Finland-Polen

Kvartsfinal mellan Finland och Polen som slutade 14-0 till Finland. I matchen så hade Finland 96 situationer i Sektor A och Polen hade 25 situationer i Sektor A.



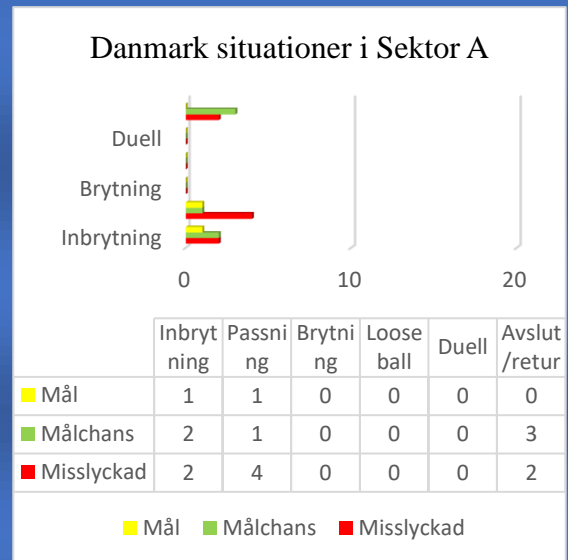
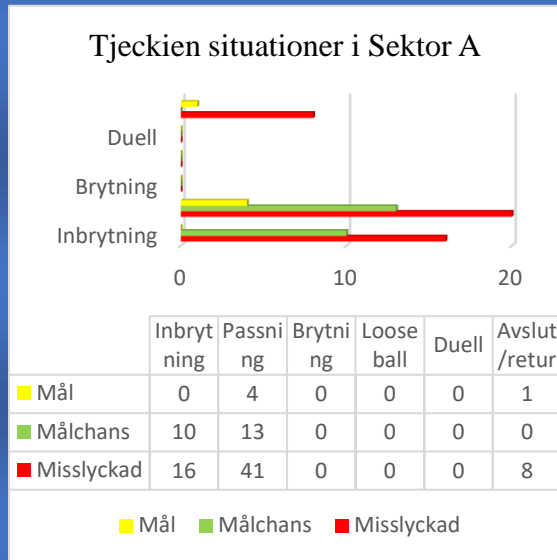
Figur 1- Sammanställning Finlands situationer i Sektor A

Figur 2- Sammanställning Polens situationer i Sektor A



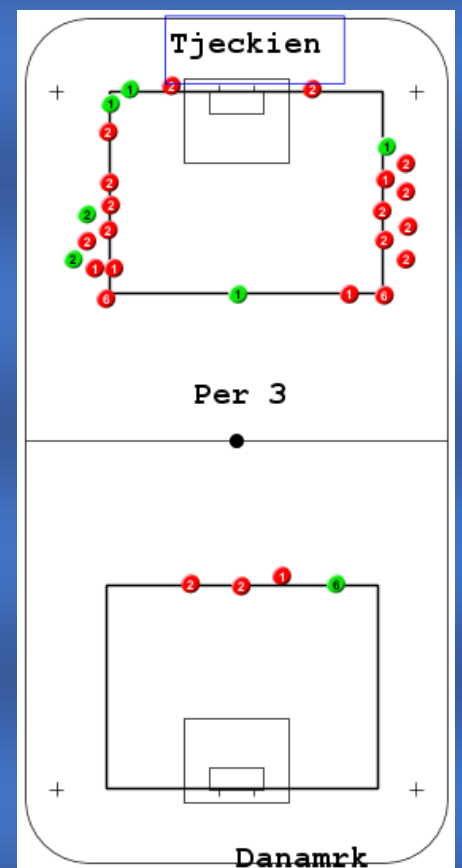
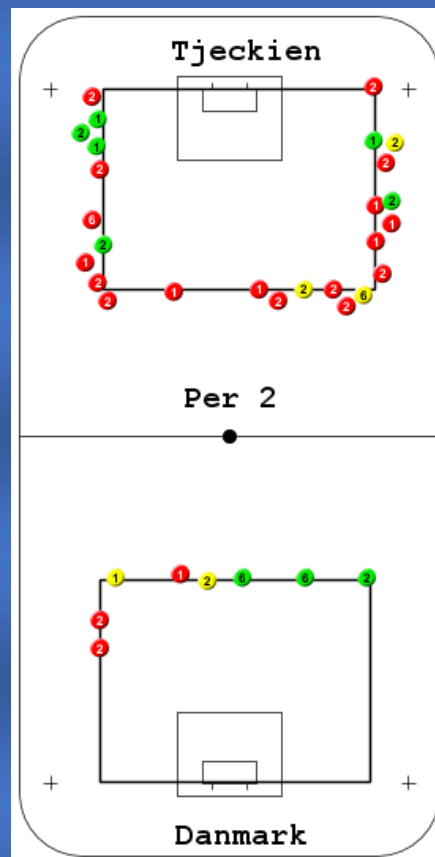
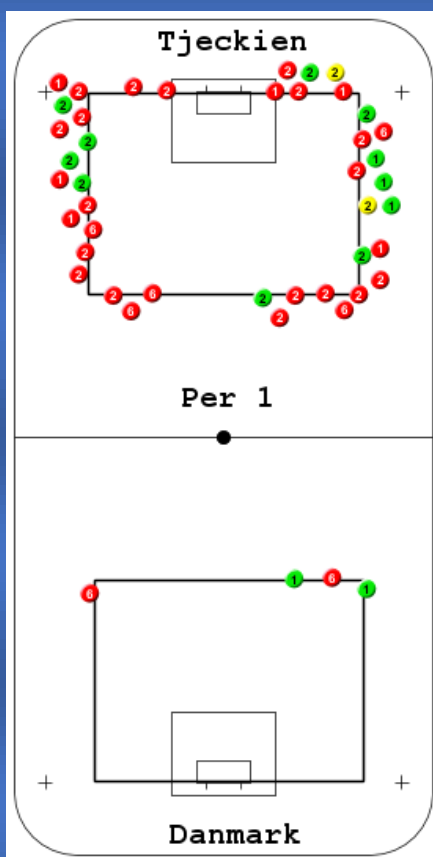
## Tjeckien-Danmark

Kvartsfinal mellan Tjeckien och Danmark som slutade 7-5 till Tjeckien. I matchen så hade Tjeckien 92 situationer i Sektor A och Danmark hade 16 situationer i Sektor A.



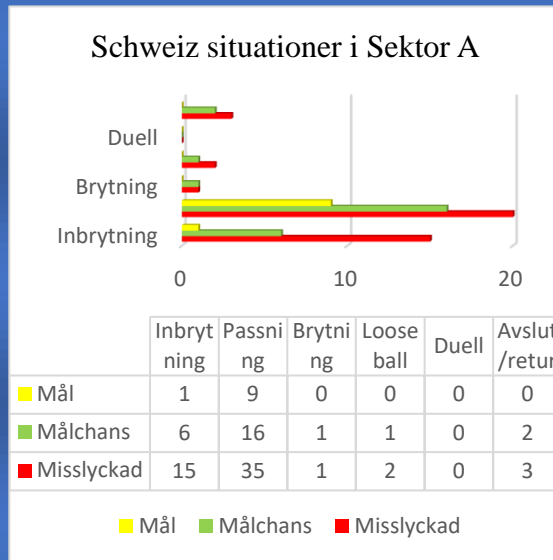
Figur 1- Sammanställning Finlands situationer i Sektor A

Figur 2- Sammanställning Polens situationer Sektor A

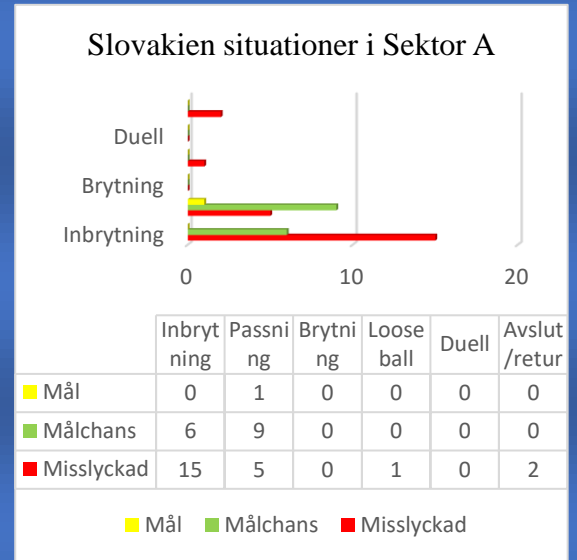


## Schweiz-Slovakien

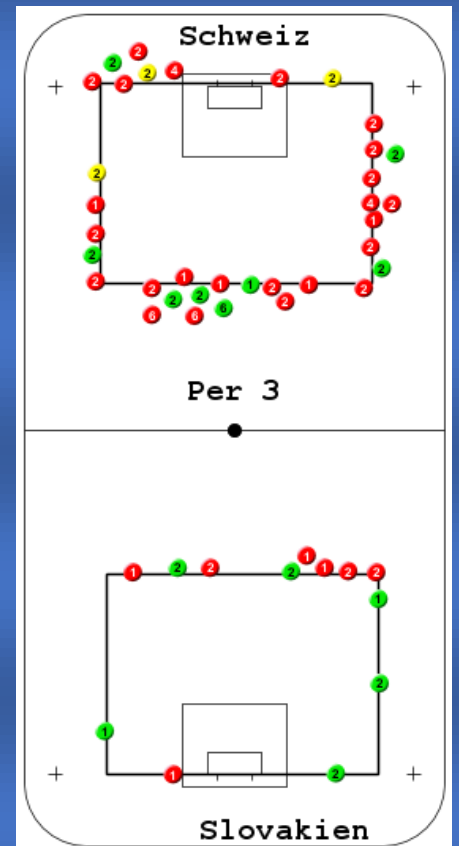
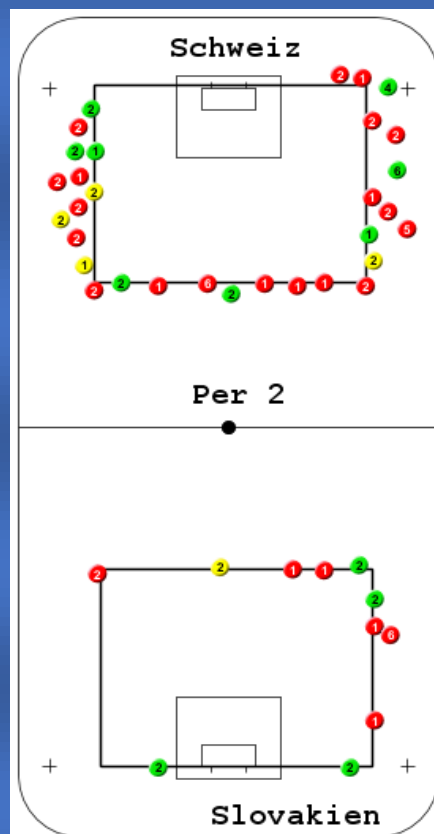
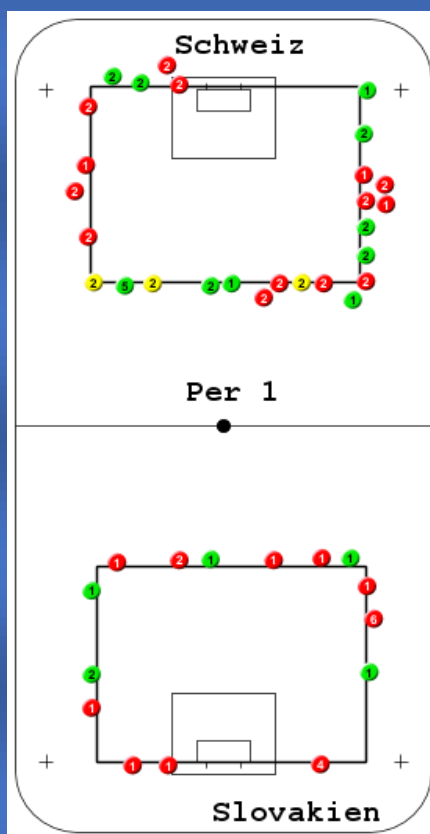
Kvartsfinal mellan Schweiz och Slovakien som slutade 12-1 till Schweiz. I matchen så hade Schweiz 92 situationer i Sektor A och Slovakien hade 41 situationer i Sektor A.



Figur 1- Sammanställning Schweiz situationer i Sektor A

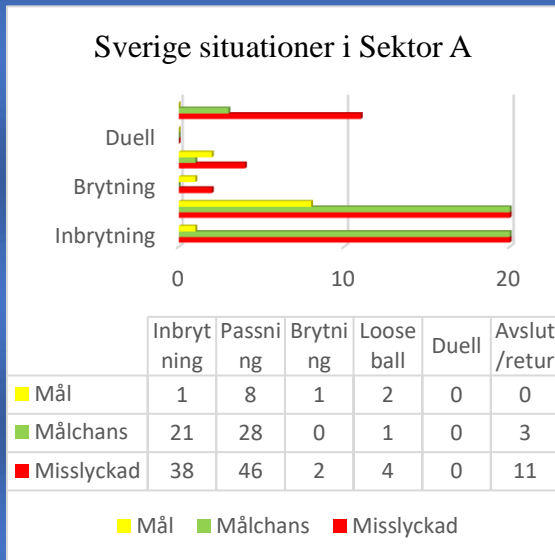


Figur 2- Sammanställning Slovakien situationer i Sektor A

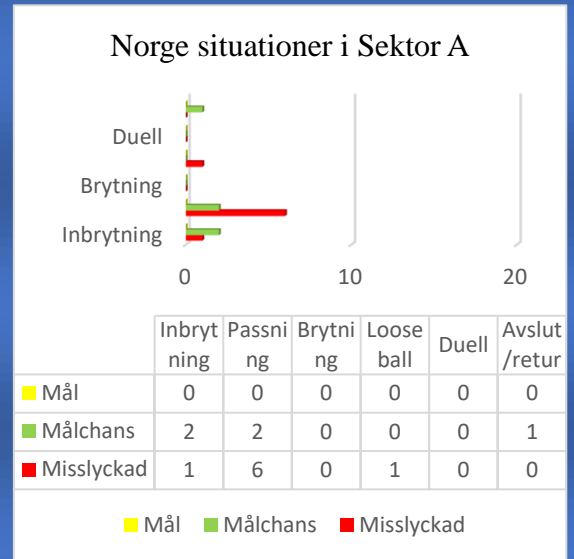


## Sverige-Norge

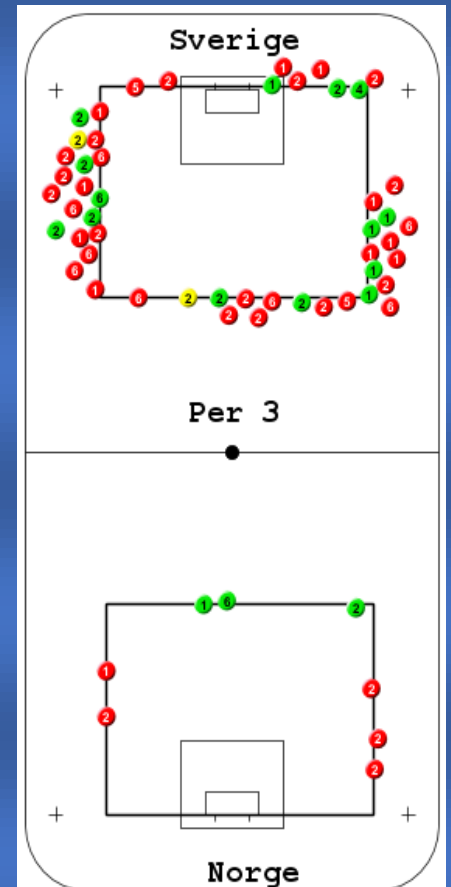
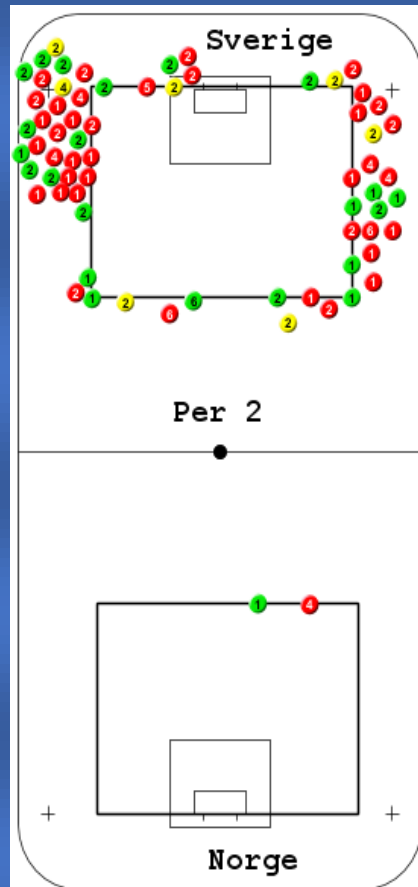
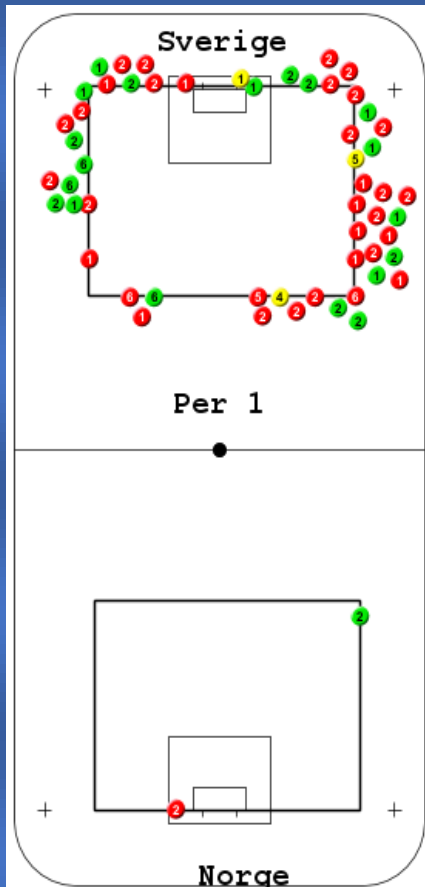
Kvartsfinal mellan Sverige och Norge som slutade 13-0 till Sverige. I matchen så hade Sverige 166 situationer i Sektor A och Norge hade 12 situationer i Sektor A.



Figur 1- Sammanställning Sverige situationer i Sektor A

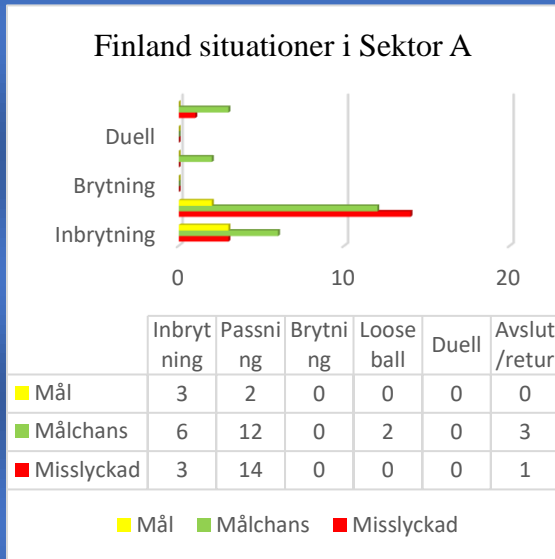


Figur 2- Sammanställning Norge situationer i Sektor A

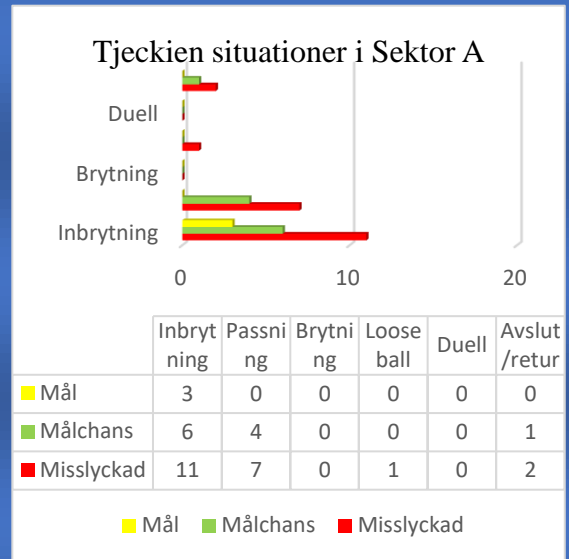


## Finland-Tjeckien

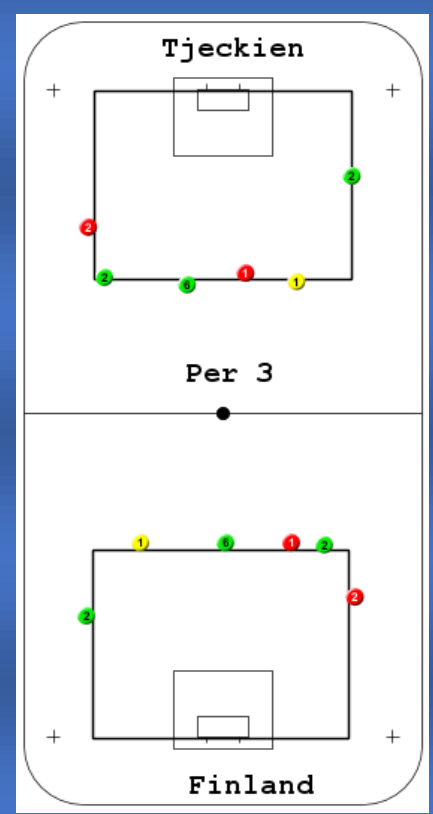
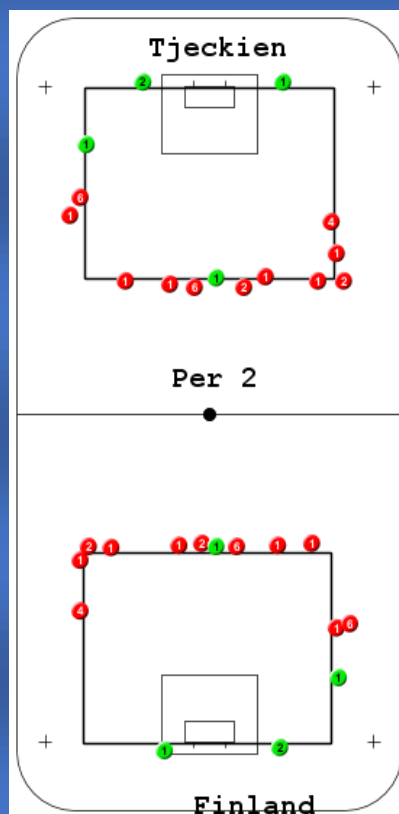
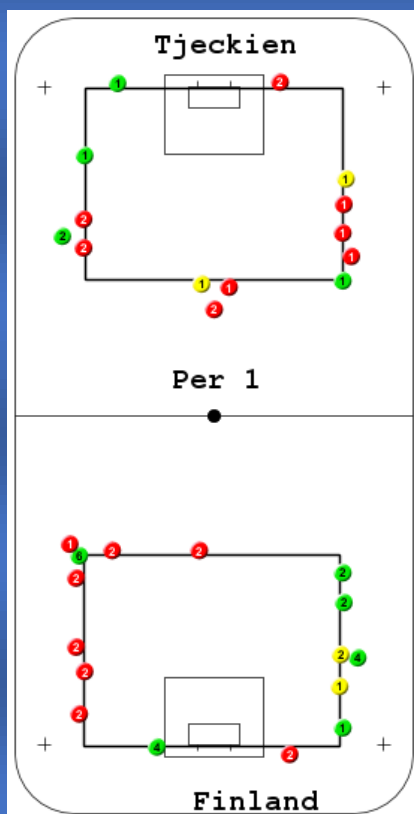
Semifinal mellan Finland och Tjeckien som slutade 5-4 till Finland. I matchen så hade Finland 46 situationer i Sektor A och Tjeckien hade 36 situationer i Sektor A.



Figur 1- Sammanställning Finland situationer i Sektor A

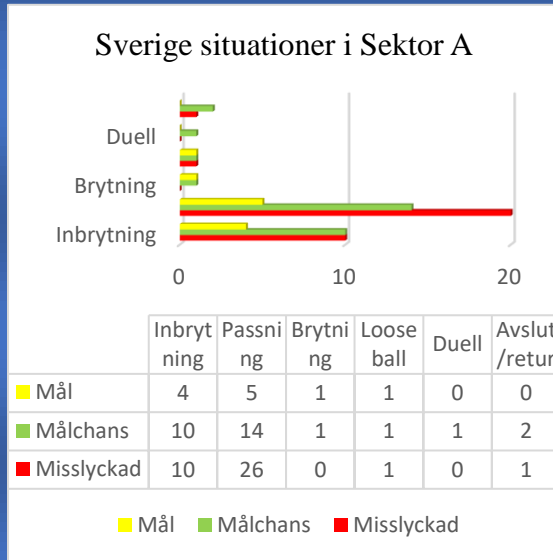


Figur 2- Sammanställning Tjeckien situationer i Sektor A

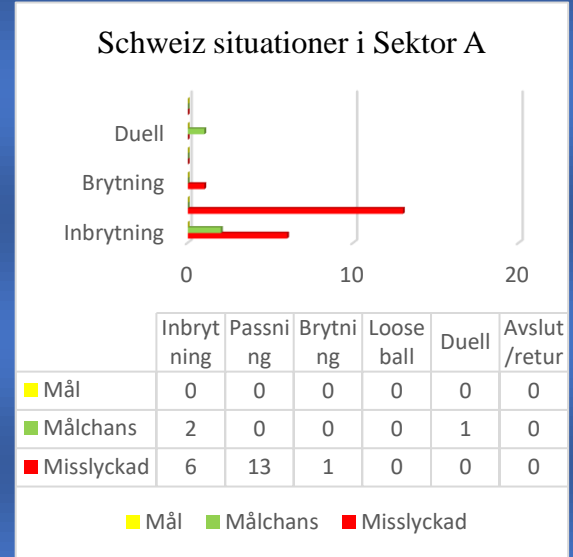


## Sverige-Schweiz

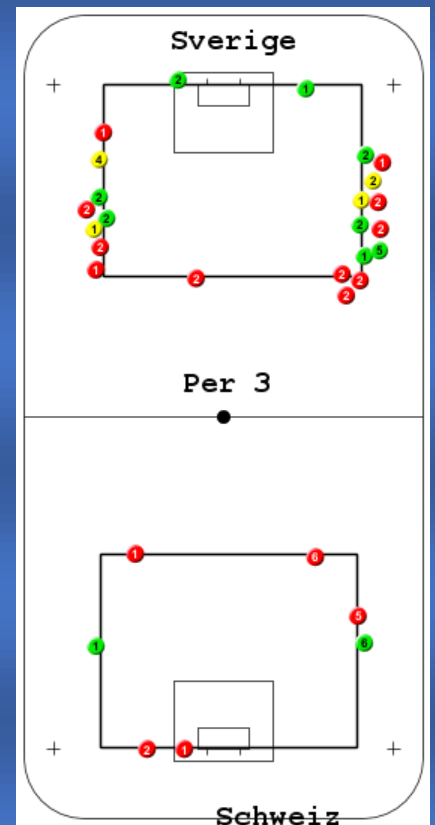
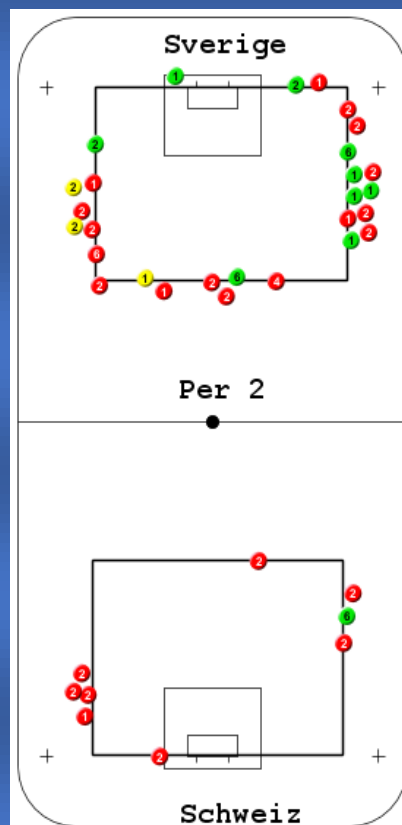
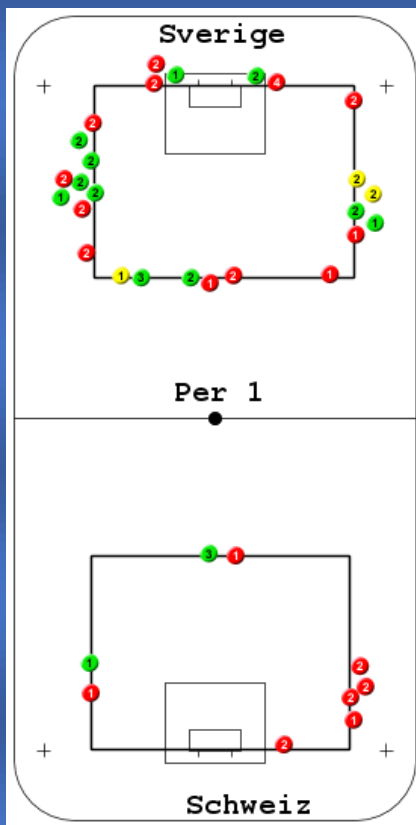
Semifinal mellan Sverige och Schweiz som slutade 14-1 till Sverige. I matchen så hade Sverige 73 situationer i Sektor A och Schweiz hade 25 situationer i Sektor A.



Figur 1- Sammanställning Sverige situationer i Sektor A

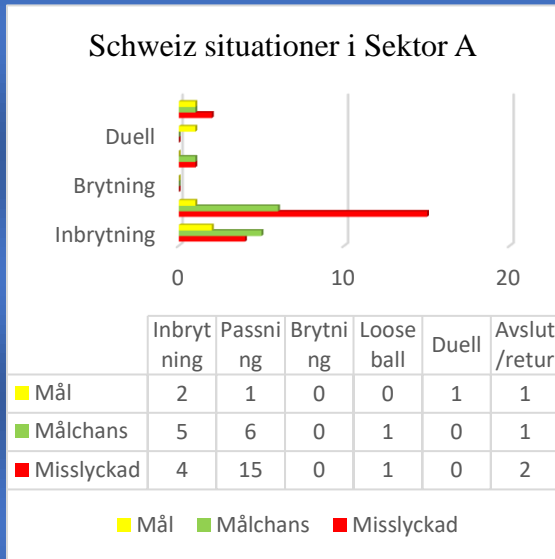


Figur 2- Sammanställning Schweiz situationer i Sektor A

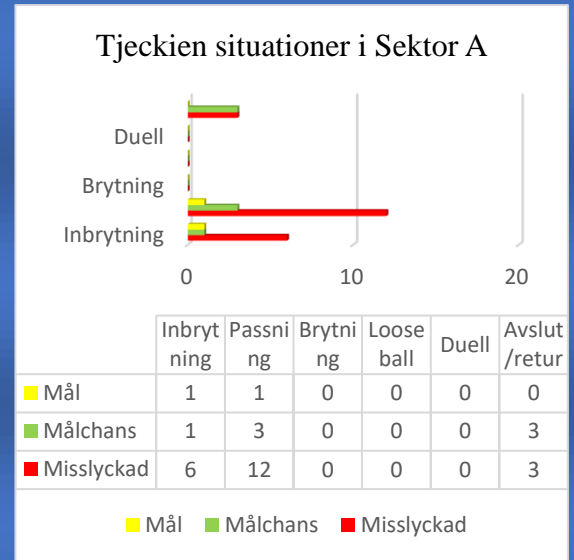


## Schweiz-Tjeckien

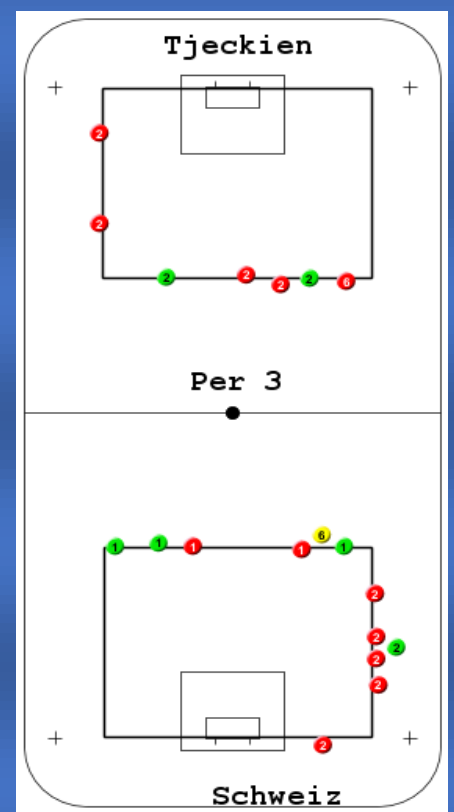
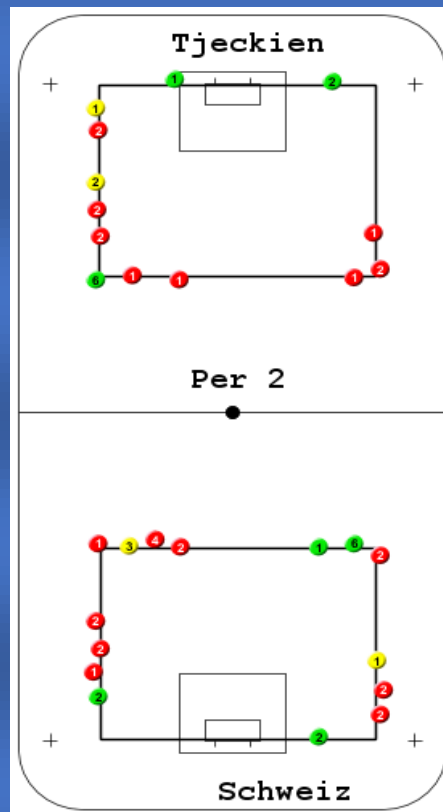
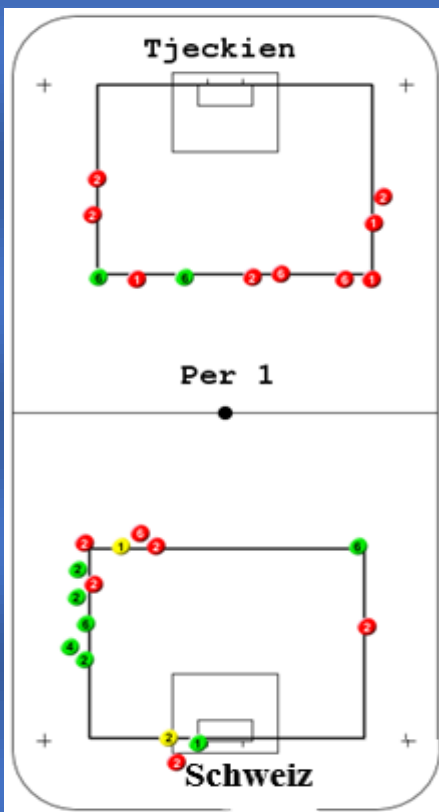
Bronsmatch mellan Schweiz och Tjeckien som slutade 5-2 till Schweiz. I matchen så hade Schweiz 39 situationer i Sektor A och Schweiz hade 24 situationer i Sektor A.



Figur 1- Sammanställning Schweiz situationer i Sektor A

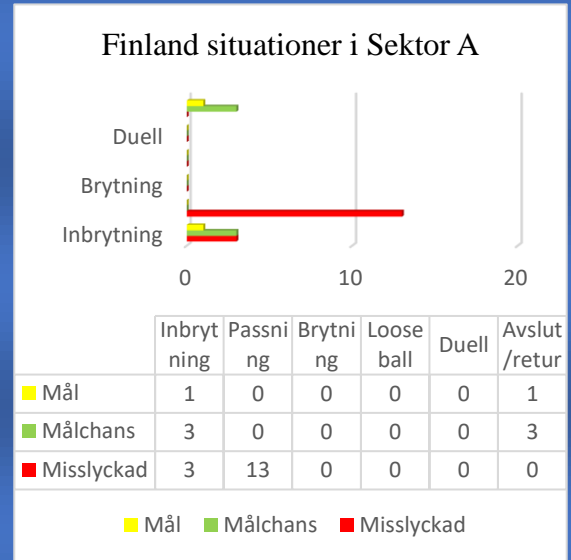
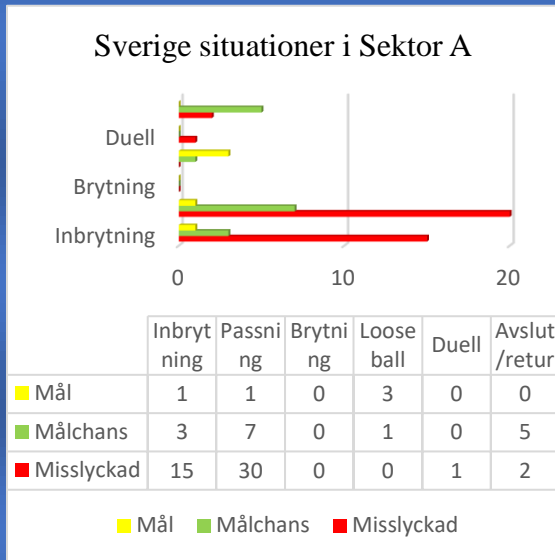


Figur 2- Sammanställning Tjeckien situationer i Sektor A



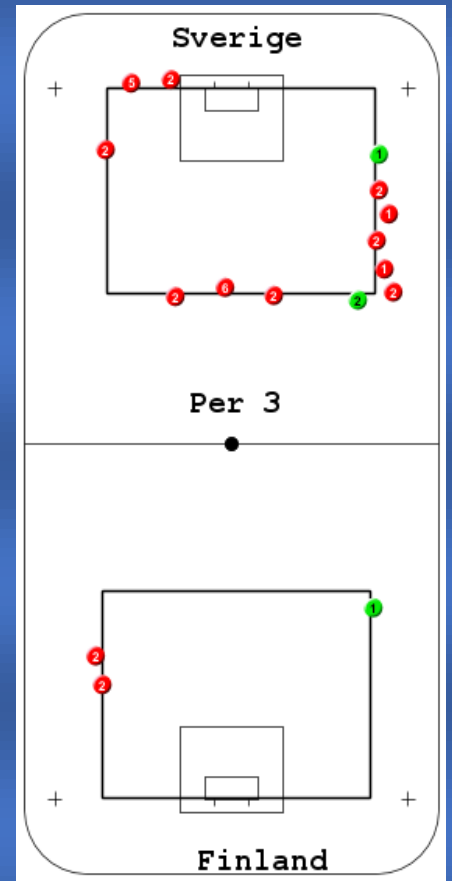
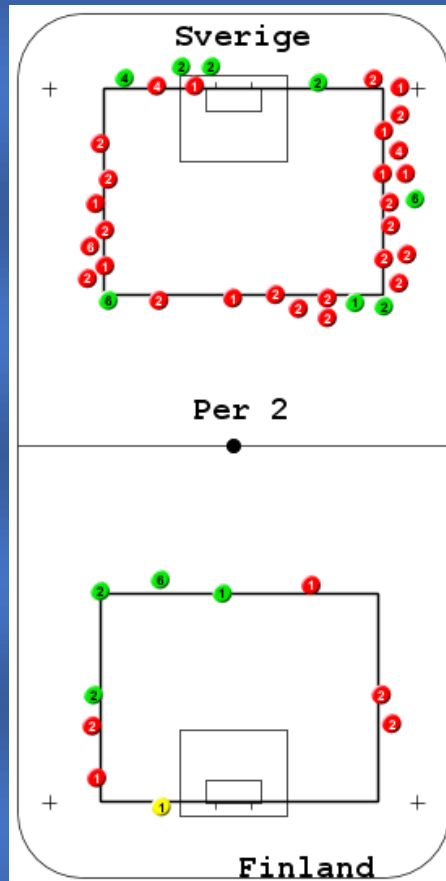
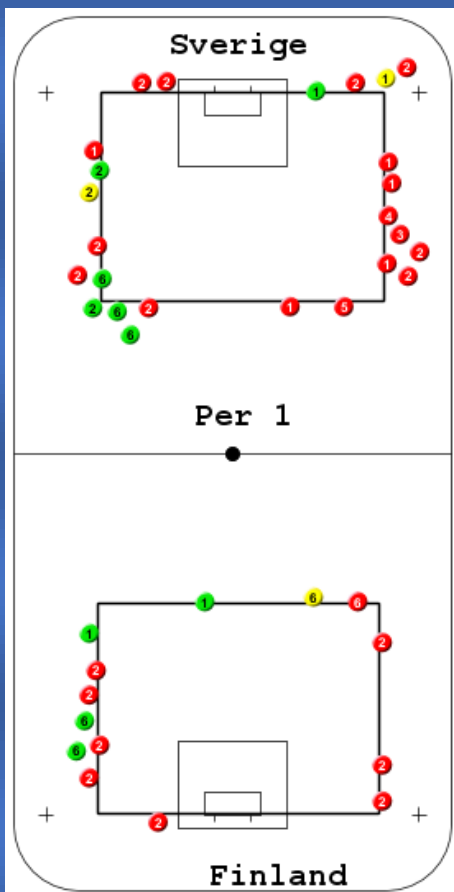
## Sverige-Finland

Finalmatch mellan Sverige och Finland som slutade 4-3 till Sverige. I matchen så hade Sverige 69 situationer i Sektor A och Finland hade 27 situationer i Sektor A.



Figur 1- Sammanställning Sverige situationer i Sektor A

Figur 2- Sammanställning Finland situationer i Sektor A





# Diskussion

Avslutningsvis summerar de tankar vi tar med oss utifrån resultatet. Värt att nämna är att denna analys endast är baserad på tio matcher i ett VM och mer data behövs för att kunna dra säkra slutsatser. Vi anser att denna analys har visat intressanta tendenser som delvis ändrat vårt sätt att se på innebandy, vi ser fram emot att ta upp dessa för allmän diskussion och undersöka vidare. Nedan följer de tankar vi diskuterat mest.

## **Antal situationer viktigare än kvalité**

Vi tror att det är viktigt att sträva efter att skapa högkvalitativa chanser i Sektor A. Det viktigaste är dock att inte avstå från att skapa situationer i Sektor A oavsett kvalité. Även fast man inte lyckas göra mål eller skapa målchans så bidrar situationsskapande i Sektor A till fler positiva synergieffekter än negativa. Exempelvis återerövringsspel, duellspel och vår sammantagna bedömning är att ökad frekvens av situationsskapande också höjer intensiteten i matchen. Vi upplever också att laget som skapar flest situationer i sektor A äger initiativet och får momentum i spelet.

## **Koppling till daylight**

För att skapa högkvalitativa situationer ser vi ett samband med att spelare befinner sig i daylight. Om bollhållare befinner sig i daylight när hen tar in bollen i Sektor A så ökar chansen till att en högkvalitativ situation uppstår.

## **Idé kring anfallsspel**

Vi anser att resultatet vi har fått fram är att det är effektivare att ta bollen till sektor A via inbrytningar och avslut/retur. En möjlig tolkning utifrån siffrorna är att vi passar bollen mer än vad vi behöver och att vi skulle kunna skjuta mer utanför sektor A samt driva in bollen i sektorn då detta ser ut att i något större utsträckning ge en större andel lyckade situationer i sektor A.

Vår upplevelse är att anfallsspelet på offensiv planhalva byggs mycket kring passningsspelet och att vägen till avslut ibland blir längre än nödvändigt. Ett mer direkt anfallsspel med fokus på att ta bollen mot mål genom avslut och inbrytningar skulle kunna vara gynnsamt.

Väl inne i sektor A ser vi ofta att spelaren blir hårt bevakad vilket kan öppna en passningsmöjlighet till annan spelare i sektor som kan avgöra. Exempelvis hade Emelie Wibron många situationer där hon driver in i sektor A från offensiv ficka för att sedan spela diagonalt på bortre stolpe eller kort ner på samma kant. Det är viktigt att inte blanda ihop aktionen vid ingången med den målgivande aktionen, ofta skiljer sig dessa åt. Vi tror att det är viktigt att ha grundinställningen att de avgörande lägena skapas snarare än hittas. En medveten attack mot sektor A ser ut att öppna läge för en annan spelare att avgöra.

### **Koppling till WITTW**

Vi gick in i denna analys med viljan att komplettera de tidigare analyserna med data som konkretiserar gynnsamma offensiva beteenden i spelet. Vår upplevelse är att det är svårt att dra slutsatser om t.ex. offensiv strategi utifrån den tillgängliga datan. Vi valde därför att undersöka hur lagen agerar med boll med målsättningen att bilda oss en uppfattning vad som är mest gynnsamt i anfallsspelet när det står mellan direkt anfall och ett mer innehavs-inriktat spel med fokus på högkvalitativa chanser.

Vår gemensamma slutsats utifrån denna analys, tillsammans med de tidigare VM-analyserna, är att laget som attackerar mest mot sektor A driver intensiteten och får momentum i matchen. Genom dessa attacker tror vi att man skapar känslan av att alltid vara under hot hos motståndaren vilket sätter attackerande laget i en position där de äger initiativet. Utifrån detta så anser vi att ett direkt anfallsspel där målsättningen är att driva intensitet och äga initiativ genom att skapa många situationer i sektor A är en del "what it takes to win".

## Referenser

<https://floorball.sport/iff-events/rankings/> , 2020

VM-analyser, 2015, 2016, 2017, 2018 och 2019

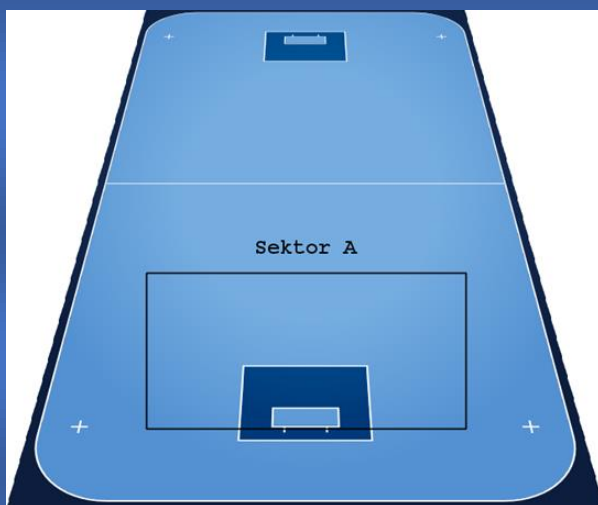
Storm Mårten, 2018, *Det målgörande bollinnehavet*

## Bilaga

1.

Period 1						
Situationer i sektor A	Lyckade (mål)	Lyckade (målchans)	Misslyckade	Misslyckade (Målchans)	Misslyckade (Mål)	Totalt
Invasion						
Passning						
Duell						
Loose ball						
Brytning						
Avslut/Retur						
Totalt antal situationer	Mål					
Period 2						
Situationer i sektor A	Lyckade (mål)	Lyckade (målchans)	Misslyckade	Misslyckade (Målchans)	Misslyckade (Mål)	Totalt
Invasion						
Passning						
Duell						
Loose ball						
Brytning						
Avslut/Retur						
Totalt antal situationer	Mål					
Period 3						
Situationer i sektor A	Lyckade (mål)	Lyckade (målchans)	Misslyckade	Misslyckade (Målchans)	Misslyckade (Mål)	Totalt
Invasion						
Passning						
Duell						
Loose ball						
Brytning						
Avslut/Retur						
Totalt antal situationer	Mål					

2.



Denna analys är skriven och framarbetad av:

Mårten Storm, Christoffer Suominen och Mickael Fredriksson