



Taktik/spelanalys

– Snabba uppspel i Svenska Basketligan

Juan Alonso

GYMNASTIK- OCH IDROTTSHÖGSKOLAN

Träningslära II, Ht-09

Handledare: Mårten Fredriksson

Innehållsförteckning

1	Taktik/spelanalys.....	3
1.1	Inledning.....	3
1.2	Bakgrund.....	3
1.3	Syfte och frågeställning.....	4
1.4	Metod.....	5
2	Resultat.....	6
3	Diskussion.....	7
4	Förslag till fortsatt forskning.....	8
	Käll- och litteraturförteckning.....	9

1 Taktik/spelanalys

1.1 Inledning

Detta arbete är ett delmoment i kursen Träningslära 2, 7,5 hp på Gymnastik- och Idrottshögskolan i Stockholm.

1.2 Bakgrund

Genom åren har reglerförändringar skett för att göra basket till en roligare och snabbare idrott både för publik och utövare. I slutet av 1930-talet togs regeln om uppkast efter varje poäng bort då ett lag med en lång spelare kunde få en otillbörlig fördel.¹ Det snabba uppspelen fick då en ny dimension och tempot i matcherna ökade. I den här analysen har det snabba uppspelet definierats enligt följande:

Ett anfall som startar från en steal, en defensiv retur eller ett inkast och som avslutas innan motståndarlagets försvar har hunnit organisera sig. Anfallet ska avslutas inom 1-5 sekunder från det att det anfallande laget har påbörjat anfallet.

En steal är när en spelare i det försvarande laget erövrar bollen från en anfallande spelare utan att bryta mot regelverket.²

Under de senaste decennierna har baskettränare argumenterat om basket ska spelas snabbt eller om tempot ska dras ner. Ett argument för snabba uppspel är att försvaret inte hinner organisera sig medan ett motargument är att tränaren inte kan styra anfällen lika mycket och att utrymme för misstag ökar.³

Reglerna för försvar skiljer sig en del mellan NBA och Euroleague där t.ex. zonförsvar inte är tillåtet i NBA. Detta leder till ett öppnare spel i den amerikanska ligan och ett mer svårforcerat försvar i Europa. Zonförsvaren blir svåra att bryta sig igenom och då har de snabba uppspelen en större betydelse för matchens utfall.

¹ Schinzel, Dan. Coach & Athletic Director, Nov1998, Vol. 68 Issue 4, p20

² **Steal (basketball)**, [http://en.wikipedia.org/wiki/Steal_\(basketball\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Steal_(basketball))

³ Latimer, Clay. Basketball Digest Jan1999, Vol. 26 Issue 3, p36-42.

Enligt en studie 2002-04 gjord av 26 FIBA arrangerade matcher konstaterades att de snabba uppspelen är ett viktigt element för att vinna matcher. Det vinnande laget hade generellt sett samlat på sig fler snabba uppspel än de förlorande lagen.⁴ I en liknande fastbreakanalys av samtliga NBA matcher säsongerna 05-06 och 06-07 visade det sig att 57 % av matcherna där laget med minsta fördel av poäng från snabba uppspel vann matchen. I NBA görs 12 % av alla poäng genom snabba uppspels lay-ups.⁵ I snitt görs det 100 poäng per match i NBA⁶, 75 i Euroleague⁷ och 80 i Svenska Basketligan.⁸

1.3 Syfte och frågeställning

Syftet med arbetet är att jämföra de snabba uppspelen i Svenska Basketligan mot de i NBA och Euroleauge.

Frågeställningarna är som följer:

Hur många snabba uppspel sker under en basketmatch?

Hur startar de snabba uppspelen?

- defensiva retur?
- steals?
- inkast?

Hur ser det procentuella målutfallet ut vid de olika anfallsstarterna?

Hur förhåller sig de snabba uppspelen mot övriga anfall i poäng och frekvens?

⁴ Evangelos, Tsamourtzis; Alexandros, Karypidis; Nikolaos, Athanasiou. International Journal of Performance Analysis in Sport, Volume 5, Number 2, November 2005, pp. 17-22

⁵ <http://www.82games.com/fastbreakpoints.htm>

⁶ <http://sports.espn.go.com/nba/statistics?stat=teamstatoff&sort=pts&league=nba&avg=pg&qual=true&pos=&season=2009&seasontype=2split=0>

⁷ <http://www.euroleague.net/main/statistics/teams/average?seasoncode=E2008&topic=4>

⁸ http://www.svenskabasketligan.se/results_tournament.html?sid=429&type=10&tid=55138

1.4 Metod

Programmet Interplay-sports Analyser 2.1 har använts för att genomföra en taktik/spelanalyserna av tre matcher som hämtats från Svenska Basketligan säsongen 08-09.

- 08 Stockholm – Sundsvall, 17 oktober 2008
- 08 Stockholm – Norrköping, 8 november 2008
- 08 Stockholm – Borås, 27 januari 2009

Variablerna som skapades i Interplay-sports Analyser var först de tre olika startlägen för anfallen som framgår i frågeställningen, *inkast*, *defensiv retur* eller *steal*. Efter att startläget var klargjort kunde anfallet bedömas som antingen ett *snabbt uppspel* eller ett *långt anfall*. I nästa variabelset kunde anfallets utfall analyseras som *poäng*, *miss* eller *ej avslut* om laget inte lyckades komma till avslut.

Dessa variabler valdes för att på ett korrekt sätt kunna besvara de frågor som ställs i frågeställningen.

Utöver taktik/spelanalysen i Interplay-sports Analyser har litteraturstudier genomförts på grenspecifik litteratur och vetenskapliga artiklar hämtade från Sportdiscus databas. Statistik hämtad från Internet har också bearbetats.

2 Resultat

All resultat är en sammanslagning av samtliga lagens offensiva spel. Det är långa anfall som dominerar anfallsspelet.(tabell 1)

Tabell 1.

Anfallstyp		
långt anfall	70	90%
snabba uppspel	8	10%
Totalt	78	100%

Nästan hälften av alla snabba uppspel startar med en steal vidare så är det endast en liten andel av de snabba uppspelen som påbörjas från inkast.(tabell 2)

Tabell 2.

Startposition för snabba uppspel		
kortsida	7	14%
retur	19	39%
steal	23	47%
Totalt	49	100%

Endast hälften av de snabba uppspelen som analyserades ledde till poäng.(Tabell 3)

Tabell 3.

Snabba uppspelens utfall		
poäng	24	49%
miss	18	37%
ej avslut	7	14%
Totalt	49	100%

Tabell 4.

Poäng gjorda		
långa anfall	471	91%
snabba uppspel	48	9%
Totalt	519	100%

Av de totala satta poängen kom endast 9 % från snabba uppspel vilket visar korrelation med andel anfall.(tabell 1 och 4) Av tabell 5 framgår att en steal är den start på snabba uppspel som bidrar med den största andelen poäng.

Tabell 5.

Startposition för snabba uppspelspoäng		
kortsida	1	4%
retur	8	33%
steal	15	63%
Totalt	24	100%

3 Diskussion

Inga klara slutsatser kan dras med tanke på det tunna underlaget för den här analysen. Det som dock går att urskilja från resultatet är att de snabba uppspel som utgår från steal har bäst målprocent. Detta kan nog ha att göra med att anfallaren ofta kommer iväg utan en försvarare framför sig och avslutas oftast med en lay-up eller dunk som båda kan anses ha en hög målprocent.

Att de snabba uppspelen framförallt startar från steal faller sig ganska naturligt då bollen ofta befinner sig utanför trepoängslinjen när stealen sker och spelaren vid de tillfällena har mindre försvarare mellan sig och korgen. Att sedan returtagning följer som näst vanligaste startposition är väntat då returen sker under eller en framför korgen och på det sättet kan anfallet starta med ett spelarövertag mot försvarande lag. Snabba uppspel från inkast är ovanligast och ofta ligger ett slött och slarvigt försvar eller ett ivrigt anfall bakom de anfallen.

En jämförelse mellan NBA och Svenska Basketligan visar inte på någon stor statistisk skillnad på de snabba uppspelen. Detta kan bero på att statistiken har tagits på olika sätt. I mitt arbete har t.ex. alla poäng som uppkommit efter snabba uppspel inkluderats. I statistiken från NBA är inte trepoängare eller straffkast inte inkluderade utan bara lay-ups och tvåpoängsskott.

Det har varit svårt att hitta tidigare studier som specialiserar sig på de snabba uppspelen. Det är möjligt att sådana finns men jag har ej lyckats hitta några. I USA där statistiken är högt skattad har jag bara lyckats hitta en enda studie gjord på de snabba uppspelen.

Att fler poäng görs i NBA än i Euroleague och Svenska Basketligan förklaras nog med att deras perioder är 2 minuter (20 %) längre än FIBA reglerade perioder. Att fler poäng görs i Svenska Basketligan än i Euroleague tyder enligt mig på ett bättre försvar ute i Europa. Det går dock inte att med de data som framkommit i den här analysen göra några klara konstaterande då jag inte har funnit tydliga resultat från varken Euroleague eller NBA.

Min slutsats är att de snabba uppspelens betydelse ökar när motståndarnas försvar är bra. Det är svårt att forcera ett zonförsvar och därmed borde det vara enklare att avsluta anfallen innan försvararen hunnit organisera sig. Dock kräver kontinuerliga snabba anfall en bra fysik av spelarna där det enligt min uppfattning finns mycket att göra i Svenska Basketligan.

4 Förslag till fortsatt forskning

Jag anser att en omfattande studie av de snabba uppspelen från alla stora basketligor i världen skulle vara gynnsamma för det snabba uppspelets utveckling. Strategier för snabba uppspel kan vidareutvecklas med mer kunskap.

Den fysiska aspekten av de snabba uppspelen i svensk basket är ett annat område som är relativt utforskad. Hur ska träningen anpassas för att få ut den bäst lämpade spelaren för snabba uppspel? En utförlig krav och kapacitetsanalys skulle kunna svara på dessa frågor.

Käll- och litteraturförteckning

Elektroniska källor:

<http://en.wikipedia.org/wiki>

<http://www.euroleague.net>

<http://www.svenskabasketligan.se>

<http://www.82games.com>

<http://sports.espn.go.com/nba/statistics>

Sportdiscus:

Schinzl, Dan. Coach & Athletic Director, Nov1998, Vol. 68 Issue 4, p20.

Latimer, Clay. Basketball Digest Jan1999, Vol. 26 Issue 3, p36-42.

Evangelos, Tsamourtzis; Alexandros, Karypidis; Nikolaos, Athanasiou. International Journal of Performance Analysis in Sport, Volume 5, Number 2, November 2005, pp. 17-22.

Bilaga 1

KÄLL- OCH LITTERATURSÖKNING

Frågeställningar:

Hur många anfall sker under en basketmatch?

Vart startar anfallen?

- inkast?
- defensiva returer?
- steals?

Hur ser det procentuella målfallet ut vid de olika anfallsstarterna?

VAD?

Vilka ämnesord har du sökt på?

Ämnesord	Synonymer
<i>Basketball, fastbreaks, statistics, Euroleague, NBA</i>	<i>Snabbt uppspel</i>

VARFÖR?

Varför har du valt just dessa ämnesord?

Ämnesorden har valts efter relevans för arbetet.

HUR?

Hur har du sökt i de olika databaserna?

Databas	Söksträng	Antal träffar	Antal relevanta träffar
<i>SportDiscus</i>	<i>Fastbreak and basketball</i>	72	2
	<i>Euroleague and basketball</i>	40	0

KOMMENTARER:

Det har varit svårt att hitta statistik och föregående undersökningar inom snabba uppspel.