

## INTRODUKTION

### Bench management



*Det finns väsentliga kulturella skillnader mellan Kanada/USA och Europa då det gäller begreppet*

*"bench management", eller fritt översatt till svenska – att leda laget under match.*

*I Europa (inte minst i Ryssland) har tränarna historiskt sett inte varit speciellt aktiva under match. Tillspetsat så är det turordning av kedjor, backpar eller femmor som historiskt gällt. Inte som i Kanada där mest lämpade spelare för just den situationen finns på isen.*

*Det moderna svenska begreppet "femma" existerar knappt i Kanada. Det finns liksom inte i deras vokabulär.*

**F**öre detta NHL- och Tre Kronor-backen Tommie Bergman sa en gång: "En svensk spelare förväntar sig tjugo minuters istid under en match om laget spelar med 3 femmor, en kanadensare förväntar sig noll minuter, det han får ska han ha gjort sig förtjänt av".

#### Förändring till mera aktiv coachning

Nu har emellertid bench management förändrats en del i Sverige under de senaste 15-20 åren. Tendensen i elit- och seniorhockey är att de "bästa" spelarna numera spelar mest, men fortfarande inte alls i den utsträckning som förekommer i Nordamerika. I NHL spelar topparna i lagen 25-30 minuter per match, typ Nicklas Lidström.

Vad som framförallt har hänt i svensk hockey är att många lag specialiserat sig i spel i numerärt över- och underläge. Numera finns ofta två uppställningar i power play och två i penalty killing. Uppställningarna består av spelare som är mest lämpade för uppgiften – här råder alltså inte turordning.

Men den svenska coachningen är fortfarande inte lika "levande" som den kanadensiska (därmed ingen värdering av rätt eller fel). Kanadensisk coachning är mera aktiv.

#### Kanada är mera situationsanpassat

I Sverige består den mesta coachningen av att man i slutet av matcher "toppar" laget – man går alltså ned på folk. I Kanada förekommer mera spel kedja mot kedja. Att ha rätt tekare inne mot just den eller den av motståndarnas tekare. Ingen "gruppering" av femmor. En avgörande match mellan Kanada-Ryssland i Canada Cup 1987 är ett extremfall. Då hade coachen Mike Keenan använt sig av 29 olika uppställningar efter två perioder. Detta som ett litet ytterlighetsexempel.

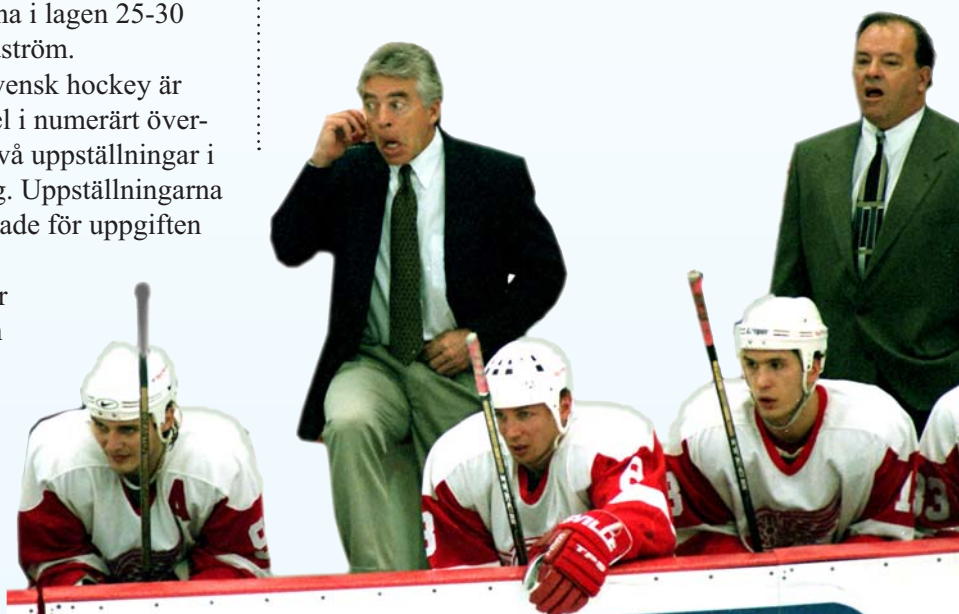
#### Summering

*Det finns* fortfarande skillnader mellan nordamerikansk och svensk coachning. Men svensk hockey närmar sig den kultur av coachning som råder i Kanada/USA. Det har de sista 12-15 åren visat. Fortfarande är emellertid svenska spelares "vana" att spela matcher med situationsanpassad coachning, mindre vanlig. Många svenska coacher upplever att man skapar oro i sitt lag när man coachar sitt lag på annorlunda sätt än turordning.

Hockeyns globalisering har även gjort att kanadensiska coacher börjat lära av Europa. Det syns inte minst på deras sätt att coacha under internationella turneringar.

November 2005

Gunnar "Svesse" Svensson





## SCOTTY BOWMAN **och** BARRY SMITH

### Konsten att leda ett lag under match

### INNEHÅLL

#### INLEDNING

*Författarna*

*Förord / Björn Kinding*

#### SEKTION A / förberedelser

- *Matchanalys och utvärdering av spelarna*
- *Att sammanställa en matchplan*
- *Att välja målvakt / att sätta samman kedjor och backpar*
- *Att sammanställa en alternativ matchplan*
- *Träning*
- *Inför matchen*
- *Spelarnas roller*
- *Tränarens personliga matchförberedelse*

#### SEKTION B / åtgärder under matchen

- *Att leda tränarstaben*
- *Allmän organisation*
- *Matcha speciella lagdelar mot varandra*
- *Anteckningar, statistik och observationer*
- *Kommunikation*
- *Scotty Bowmans Fem Gyllene Principer*



## Scotty Bowman och Barry Smith: Konsten att leda ett lag under match



### FÖRFATTARNA



#### Scotty Bowman

Under 30 säsonger var Scotty Bowman verksam som head coach i NHL. Denna era fördelar sig på 9 år med Detroit Red Wings, 2 år med Pittsburgh Penguins, 7 år med Buffalo Sabres, 8 år med Montreal Canadiens och 4 år med St. Louis Blues. Hela 13 gånger ledde han sitt lag fram till Stanley Cup-finalen och etablerade ett sagolikt rekord av 9 Stanley Cup-titlar. Det är svårt att föreställa sig att detta rekord någonsin kommer att överträffas. Han är dessutom den enda tränaren i NHLs historia som har vunnit Stanley Cup med tre olika klubbar: Montreal (5 gånger), Pittsburgh (1 gång) och Detroit (3 gånger). Han är överlägset den NHL-tränare som vunnit flest matcher, 1467 (varav 223 play-off matcher). Två gånger (1977 och 1996) utsågs Scotty Bowman till NHLs bästa tränare och tilldelades "the Jack Adams Award". Bowman har dessutom coachat 13 NHL All-Star, vilket också är ett NHL-rekord. 1991 blev han invald i the Hockey Hall of Fame.



#### Barry Smith

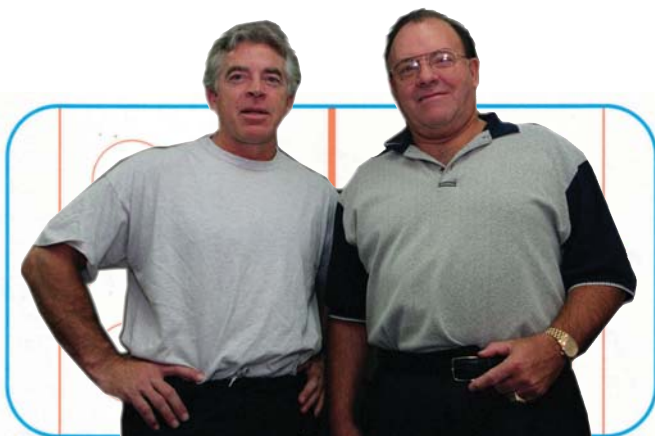
Barry Smith var under 11 säsonger Detroit Red Wings associate coach. Under denna period vann han Stanley Cup 3 gånger, 1997, 1998 och 2002. Tidigare var han assisterande tränare för Pittsburgh Penguins och var med om att leda detta lag till två titlar, 1991 och 1992. I Sverige verkade han som assisterande tränare för Tre Kronor och deltog i VM 1996 och OS 1998. Han har dessutom deltagit i både VM 2004 och Canada Cup 1991 med USAs landslag. Barry Smiths nuvarande position är assisterande tränare för Phoenix Coyotes. Barry Smith håller en "Masters degree in Physical Education", vilket i Sverige ungefär motsvaras av en fil. mag. i pedagogik.



**Denna manual** har skrivits av Björn Kinding efter en serie av intervjuer i Buffalo, NY, augusti 2005. Björn Kinding har 21 års erfarenhet som head coach på både det nationella och internationella planet, vilket inkluderar svenska Elitserien, schweiziska Nationalliga A, och Olympiska Spelen (Nagano 1998). Han har dessutom verkat i ett flertal exekutiva utskott, varit utbildningsdirektör och konsulent för de schweiziska, kanadensiska och svenska ishockeyförbunden. Manualen är en del av Svenska Ishockeyförbundets utbildningsprogram, Vägen till ELIT.



Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match



## Konsten att leda ett lag under MATCH

**Svenska ishockeytränare** är av tradition utbildare. Organisationen och ledningen av träningen stod redan på ett tidigt stadium i centrum för deras verksamhet. Detta arbetssätt var en naturlig följd av att ishockeyn var en ny sport i Sverige och det gällde i första hand att utbilda spelarna i spelets grunder.

Dessutom motsvarade denna metod den som användes för de andra stora folksporterna fotboll och bandy. I dessa sporter hade tränaren ytterst små möjligheter att påverka spelet under matchens gång och måste därför koncentrera sig på att träna och förbereda laget.

**Med det utvidgade** internationella utbytet uppmärksammades så småningom även andra stilar och metoder. Kanadensare och amerikaner kallade sina tränare för coacher och deras stil skilde sig på en väsentlig punkt från den traditionella svenska stilen. De nordamerikanska coacherna var betydligt aktivare under matcherna, och ingrep mer i matchens händelseförlopp med olika taktiska anvisningar och personella omställningar.

**Vid VM i Sverige 1963**, blev den svenska allmänheten för första gången medveten om dessa skillnader och ordet coach började användas i det svenska språket. De breda folklagren tolkade ordet som "en person som aktivt leder sitt lag under match", till skillnad från den som låter spelarna fatta sina egna beslut. Svenska Akademin gav dock det nya ordet betydelsen tränare, vilket är en mer ordagrann översättning från engelskan. Coach på engelska betyder lärare eller instruktör och "att coacha" betyder att undervisa och preparera.

**En nordamerikansk coach** tränar laget, förbereder laget och leder laget under match. Han coachar när han instruerar spelarna under träning och förberedelser. Men under match är hans uppgift inte att undervisa, utan att taktiskt sätta in rätt spelare, på rätt sätt och vid rätt tillfälle. Detta beskrivs på engelska som att "manage the team" eller (eftersom spelarna sitter samlade på en bänk) "bench management".

Bäst översatt till svenska heter detta arbete båsledarskap eller att leda ett lag under match. Det är lite ironiskt att ordet coacha i folkmun blivit synonymt med den del av en tränares arbete som det på intet sätt beskriver. För att undvika framtida missförstånd, kommer denna manual att konsekvent använda orden leda och ledarskap, när det relateras till en tränares arbete under match.

### Att göra en vetenskap av en konst

Scotty Bowman har av många ansetts vara ett geni när det gäller att leda sitt lag under match. Han är tveklöst NHLs mest framgångsrika tränare, vilket ofta tillskrivs hans otroliga känsla för att alltid ha rätt man på rätt plats vid rätt tillfälle.

Vissa har till och med tillskrivit honom ett sjätte sinne för denna konst. Om han är ett geni och om han har ett sjätte sinne kan väl diskuteras. Alla tycks dock vara överens om att när det gäller att leda ett lag under match, så finns det ingen tränare som är bättre än Scotty Bowman på *detta*, men ingen tycks kunna definiera vad *detta* består av.

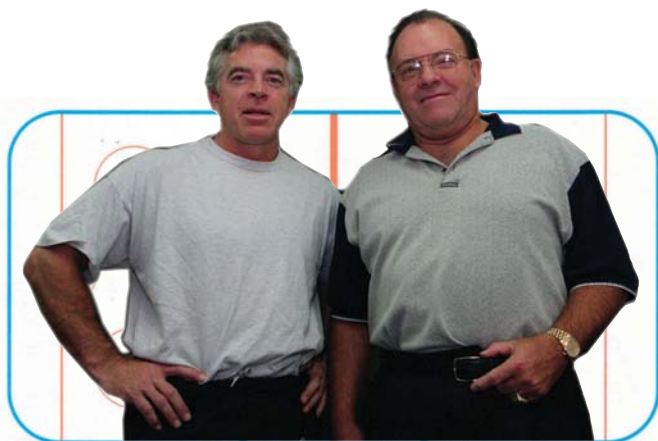
**I denna manual** försöker Scotty Bowman, med hjälp av sin mångåriga medarbetare Barry Smith, att förklara vad denna konst består av, och hur man utför den på ett effektivt sätt. Att på ett logiskt eller rent av vetenskapligt sätt förklara vad en konstnär gör, är dock lättare sagt än gjort. Picasso lär ha sagt att för att bli konstnär måste man kunna dra ett rakt streck. Men alla som kan dra ett rakt streck blir inte konstnärer.

**Kanske kan** Scottys förklaringar ge dig verktygen till att dra raka streck. För att utveckla dessa till en konst, måste du experimentera, kreera och målmedvetet arbeta med dina egna tankar, känslor och idéer. Lycka till!

Edmonton november 2005

**Björn Kinding**

Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match



## A FÖRBEREDELSE



### MATCHANALYS och utvärdering av spelarna

**Förberedelserna** för nästa match börjar i samma stund som föregående match slutar. Tränarstabens första uppgift är att analysera matchen och att utvärdera spelarnas prestationer. Hur utförlig denna analys blir, beror mer på spelschemat än våra arbetsrutiner. Är det en spelfri dag innan nästa match, tar vi oss mer tid och studerar våra bra insatser och våra misstag mer i detalj. Är det däremot match redan följande dag, blir analysen mera ytlig.

**Vid matchanalysen** diskuterar vi inom tränarstaben om allt vi har sett. Vi tittar noga på hur vårt system och justeringar fungerade och vad motståndaren gjorde för att motverka vår taktik. Framför allt tittar vi på spelet i numerärt över- och underläge. Är det en slutspelsmatch lägger vi ner mer arbete på att analysera motståndarens alla drag. Gäller det en match under seriespelet tittar vi mest efter allmänna tendenser och eventuella oväntade spelmönster. Till hjälp har vi en video av matchen och en hel del statistik.

Videon är programmerad så vi i ett svep kan se t.ex. alla teckningar i offensiva zonen eller alla uppspel, utan att behöva leta efter dem. När mötet är slut har vi sammanställt ett protokoll över hur matchen utvecklades, tendenserna i motståndarens spel, och hur väl vårt spel fungerat. Till protokollet hör referenser till videomaterialet så att vi lätt kan finna rätt situation ifall vi vill visa den för spelarna vid något framtida tillfälle.

**Utvärdering av spelarna** gör vi alltid. För detta ändamål använde vi ett poängsystem med en skala från

1 till 5. I motsatt till det gamla svenska betygssystemet är en "etta" bäst och en "femma" betyder att allt gick snett. Avsikten är inte att trycka ner eller förolämpa någon, så vi undviker att ge ut några "femmor". Vi vill heller inte ge någon spelare intrycket av att han är perfekt, så ytterst sällan ger vi någon en "etta". För att ändå få lite spridning på utvärderingen använder vi ofta halva poäng, som t.ex. 1,5 eller 3,5. Bedömningen sker i förhållande till varje enskild spelares kapacitet, förutsättningar och möjligheter. Hur nöjda vi är med en spelares prestation beror också på vilken roll och arbetsuppgifter han tilldelats.

Om hans roll var att döda utvisningar blir han inte neddömd bara för att han inte gjort mål. Rent teoretisk kan en spelare göra tre mål men ändå bli underkänd. I praktiken har detta dock aldrig inträffat. En spelare som gör tre mål är i allmänhet så upprymd att han med största sannolikhet utför det flesta insatser på ett framgångsrikt sätt.

**Bedömningen är personlig**, så vi hänger inte upp resultatet på anslagstavlan där hela laget kan ta del av det. Men att följa upp utvärderingen med spelarna är viktigt. Efter c:a 10 matcher håller vi ett individuellt möte med varje spelare. Där förklarar vi hur vi ser på spelarens prestationer, men vi vill också höra spelarens åsikter och hans syn på sina insatser.

Avsikten med dessa möten är att bygga upp spelarnas självaktning och motivation och att förbereda dem för kommande matcher. Om en spelare har presterat under sin kapacitet i ett par efterföljande matcher, kan vi inte bara låta det fortgå. På något sätt måste han komma ur sin svacka och ventileras ut allt som håller honom tillbaka. Det är viktigt att få honom att fokusera på kommande matcher och hitta något att se fram emot. Vissa spelare spelar bättre på hemmaplan, andra på bortaplan.

De flesta spelarna har en "favoritmotståndare" som de oftast spelar bra emot. Vi försöker hitta de delar i spelplanen som vi vet att spelaren känner optimism inför. Att tänka positivt är första steget tillbaka till spelarens normala prestationsnivå. Dessutom pekar vi ut delar av hans spel, vilka vi vet han klarar även när han inte spelar på topp. Om han t.ex. har problem med att göra mål, måste han känna tillfredsställelse med sina insatser i backchecking.



**Framför allt tittar vi på spelet i numerärt över- och underläge.**

Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## A FÖRBEREDELSE

### Spelarna får feedback från flera källor



*I Detroit hade vi vår egen statistiker, men inom snar framtid förs troligen statistiken helt automatiskt med hjälp av elektronik.*

Det är viktigt att vi är mycket tydliga i vår kommunikation med spelarna. Det går inte att slänta över eller hålla inne med våra åsikter. Spelarna är generellt sett väldigt aktiva med att själva söka feedback. Efter matcherna går det vanligtvis inte mer än 10 minuter förrän de tagit del av statistiken som visar hur många minuter varje spelare har varit på isen. Från denna typ av feedback drar de ofta slutsatser om vad tränaren tycker och tänker.

Det är i och för sig inget fel att spelarna vet hur mycket speltid de har haft. Problemet ligger i att utan tränarens klagande till varför speltidsfördelningen ser ut som den gör är det stor risk att spelarens slutsatser blir förhastade. Därtill kommer att NHL:s officiella statistik över speltid ofta är inkorrekt. Tränarens bedömning och konsekventa feedback till spelaren är därför mycket viktig.



### Att handskas med media

Media är en annan källa från vilken spelarna hämtar feedback. Det är därför viktigt att inte ge något till journalisterna, från vilket de kan börja spinna eller nysta en historia. Erfarenheter har lärt oss att om en journalist kan få dig att säga något om en individuell spelare, så kommer han omgående att konfrontera spelaren med ditt uttalande och be honom om en kommentar. En sådan polemik kan lätt starta en kontrovers inom laget, så du måste alltid vara väldigt försiktig när du ger kommentarer om en individuell spelare.

Det är också viktigt att tränarstaben håller sig till samma åsikt. Generellt sett, är det bara huvudtränaren som ger kommentarer om laget, och den gällande grundregeln är att alltid vara positiv. Men även positiva uttalanden om en spelare kan uppfattas som kritik av en annan spelare.

När det gäller uttalanden om motståndarna, är du noga med att aldrig säga något respektlöst eller ohövlighet. Detta har inte så mycket med respekt och hövlighet att göra, utan tjänar framför allt till att inte ge motståndarna någonting som kan öka deras motivation.

Att missleda motståndarna med falska informationer är svårt, men du försöker undvika att ge ut någon information som kan hjälpa dem med deras analys av ditt lag.



### Förhandsanalys av motståndarna

Vi lägger ner en hel del tid och resurser på att förhandsanalysera våra motståndare. För denna uppgift har vi flera medarbetare. De flesta har dock även andra uppgifter, så de är inte scouter på heltid. Före varje match har en av våra scouter blivit designad att analysera motståndaren. Eftersom vi använder flera scouter är deras rapporter inte helt uniforma, men följande uppgifter ingår alltid:

- ✓ Kedjornas och backparens sammansättningar
- ✓ Uppspel
- ✓ Forechecking
- ✓ Mittzonsförsvaret (styrspelet)
- ✓ Spel i numerärt överläge
- ✓ Spel i numerärt underläge
- ✓ Tekningsuppställningar

Dessutom har varje scout sina egna personliga kvalitéer och kompletterar rapporten med sina egna iakttagelser och bedömningar. Om möjligt försöker jag själv att se motståndaren i en match, för att få en känsla för hur de spelar för tillfället.



**Videon är för mig viktigare än den skrivna rapporten!**

Vi har alltid tillgång till en video från en av motståndarens senaste matcher, helst den senaste. Alla matcher går inte att ta hem via satellit, så ofta byter vi video med andra lag. Videon är för mig viktigare än den skrivna rapporten, eftersom den möjliggör för mig att själv se de situationer som scouten refererar till. Många videos är idag redan förediterade, så vi lätt kan hitta de situationer vi vill studera mer noggrant. Om så inte är fallet, brukar en av oss i tränarstaben scanna materialet och dela upp det i spel i numerärt överläge, spel i numerärt underläge, tekningar, etc. När väl videon är editerad går det rätt fort att analysera motståndaren. I normalfall tittar hela tränarstaben tillsammans på videon och försöker identifiera motståndarens egenheter. Om de har en kedja med en eller två offensivt extra skickliga spelare är det speciellt intressant att se om de har några urskiljbara tendenser och ständigt återkommande passningskombinationer, samt vad de gör vid tekningar.



**... noga med att aldrig säga något respektlöst eller ohövlighet!**

Vi tittar också på protokollen av våra matchanalyser från tidigare matcher mot den här motståndaren. Situationer från dessa matcher utgör reella referenser för spelarna.

Denna process, som börjar med en scouts observationer och slutar med att tränarstaben gemensamt studerar motståndaren på video, är en cykel som vi går igenom för varje lag och varje match.



Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## A FÖRBEREDELSE

### Att sammanställa en MATCHPLAN



*“Du har ingen kontroll över vad motståndaren gör, men du har kontroll över vad ditt eget lag gör.”*  
(S. Bowman, 2005)

**Proceduren** att sammanställa en matchplan varierar lite från motståndare till motståndare. Vissa lag spelar vi ofta mot och vet följaktligen mer om dem. Djup kunskap om dina motståndare är alltid en fördel, men du har ingen kontroll över vad dina motståndare gör. Du har däremot kontroll över vad ditt eget lag gör. Matchplanens absolut viktigaste uppgift är följaktligen att organisera ditt eget lag och få dina egna spelare redo.

**Matchdagar**, direkt efter förmiddagsträningen, brukar vi hålla mötet som beskrivits på föregående sida, och efter analysen av motståndaren diskuterar och formulerar vi dagens matchplan. Orsaken till denna relativt sena tidpunkt, är att vårt hektiska schema sällan tillåter en längre framförhållning. Att skjuta fram besluten närmare matchstart, har även sina fördelar. Ofta måste vi vänta till efter förmiddagsträningen, innan vi vet vilka spelare som är skadade och vilka som kan spela.

**Målet är att** förbereda oss själva på hur vi skall förbereda spelarna, så vi försöker att se på allt från flera vinklar. Alla ändringar har sidoeffekter, och vi vill vara helt säkra på att eventuella ändringar kommer att förbättra vårt spel, innan vi bestämmer vad vi skall presentera för spelarna. Vår slutliga matchplan innehåller ofta små justeringar av vårt grundspel som ett motdrag till motståndarens starka sidor.

Dessa justeringar kan bestå i hur vi forecheckar eller försöker ta oss igenom den neutrala zonen. Spel i numerärt underläge är den del av vårt spel som vi anpassar mest efter motståndaren. Men huvuddelen av vår matchplan går ut på hur vi skall spela för att tvinga motståndaren att ändra sitt spel.

**En stor del** av matchplanen är en reaktion på föregående match. Om något fungerat bra, ser vi till att det fortsätter att fungera. Om något inte fungerat, tar vi upp det och gör justeringar. Om t.ex. vårt spel i numerärt överläge inte fungerade, så tar en av tränarna en närmare titt på videon för att identifiera vad som gått snett. Orsakerna kan ju vara

många, så det är viktigt att peka på både bra och dåliga situationer och använda dem i förberedelserna till den efterföljande matchen. På detta sätt hänger hela säsongen ihop som en lång kedja, där varje match utgör en justering och förbättring från föregående match.

**Även om justeringar** och förändringar alltid förekommer utgör ändå vårt grundsystem en solid grund som alla matchplaner bygger på. Grundsystemet är något som alla spelare känner väl och är trygga med. Vi är därför mycket noga med våra grunder, och om vi gör några förändringar med dessa så är det endast små justeringar.

#### Matchplanen baseras på:

- ✓ Förra matchens analys
- ✓ Scoutens rapport
- ✓ Videoobservationer
- ✓ Spelarnas prestationer i senaste matchen
- ✓ Speciella färdigheter
- ✓ Senaste mötet



**Matchplanens absolut viktigaste uppgift är att organisera ditt eget lag och göra dina egna spelare redo**

**En del av** matchplanen består också i att ta ut laget och sätta samman kedjorna. I NHL har vi bara tillgång till 23 spelare och endast 20 kan delta i matchen, så om du vill göra några ändringar finns det högst tre reserver att välja från. De vanligaste ändringarna består i att ändra om inom laget och kombinera ihop nya kedjor och backpar. Ibland mot ett speciellt lag, väljer du eventuellt att ta med en spelare som har någon speciell färdighet, t.ex. en spelare som kan göra något speciellt fysiskt. Till allra största delen beror laguttagningen dock på spelarnas prestationer i föregående match.



## A FÖRBEREDELSE

### Att välja MÅLVAKT



**Många målvakter** vill gärna veta en dag före matchen, om de skall starta eller inte. Generellt sett tycker jag att det är en bra tumregel och för det mesta fungerar det bättre när målvakterna har en viss tid till att förbereda sig. Men vissa målvakter tillåter sig en viss lättja när de vet att

de inte skall spela, vilket kan verka störande för laget. Dessutom är dessa målvakter sällan helt alerta ifall du skulle behöva göra ett målvaktsbyte under matchen. Så personligen har jag aldrig följt någon fast regel, som t.ex. att meddela målvakterna 24 timmar före matchen.

Jag vill att båda målvakterna skall förbereda sig och vara redo för spel, och jag kommer att meddela dem så långt före matchen som jag anser passar. Den ideala tidpunkten är före förmiddagens träning, men vår matchplan fastställer vi först efter träningen och är målvakten en del av planen, kan det hända att målvakterna får vänta på beskedet om vem som startar matchen. Detta är dock en undantagssituation.



**Om du har** en målvakt som definitivt är din förstamålvakt, gör du i stort sett ingenting förän det är klart att han inte skall starta. Andre målvakten förbereder sig också med utgångspunkt från att han inte kommer att starta. Han vet att han alltid måste vara beredd, men tränar förmodligen hårdare eftersom han vet att han inte

kommer att få många möjligheter till att utveckla sina färdigheter under match.

**Beslutet att byta** målvakt baseras på en rad olika punkter; trötthet, prestation, motståndare och framför allt spelschemat. Ibland spelar vi fyra matcher på fem dagar, och det är mycket ovanligt att du låter en målvakt spela oavbrutet genom en sådan intensiv fas. Har du väl bestämt dig för att starta en målvakt som inte spelat på ett tag, gör du klokt i att låta honom veta så tidigt som möjligt och ge honom tid till att förbereda sig.

**Om en av våra** målvakter är bättre lämpad att spela mot en speciell motståndare, kan vi välja att byta målvakt p.g.a. detta, men den dominerande orsaken till att vi byter målvakt är ändå spelschemat. Att spela match två dagar i rad är slitsamt för en målvakt, och ofta vill vi starta en hemmamatchfas med vår förstamålvakt väl utvilad.

### Att sätta samman KEDJOR och BACKPAR

**A**tt finna en bra kedjesammansättning är till största delen ett jobb där det gäller att hitta två spelare som spelar bra tillsammans. Jag tycker alltså det är viktigt att låta två spelare spela mycket tillsammans och riktigt lära känna varandra. Den tredje spelaren är utväxlingsbar. Beroende på situationen i matchen kan du välja att komplettera kedjan med en mer fysisk spelare, en snabbare spelare, eller en spelare med något annat särdrag. Olika spelare tillför olika kvalitéer vilka kan ändra kedjans dynamik. För att möjliggöra dessa justeringar, är det viktigt att spelarna lär sig att spela med olika medspelare. Samtidigt har det vissa fördelar att låta spelarna spela ihop under en längre tid, och att behålla två tillsammans är lättare att genomföra än att hålla tre tillsammans.

**Att behålla** en hel femma tillsammans har också sina fördelar, och under vissa delar av matchen försöker vi hålla ihop hela femmor. Detta är lite svårare i NHL, eftersom vi endast får använda 18 ytterspelare. Dessutom kommer ofta backar och forwards i otakt när det blir många flygande byten. Så konceptet att hålla ihop fem spelare gäller mer när ett byte startar med en teknisk, t.ex. vid ett spel i numerärt överläge.

**När vi sätter** ihop våra lagdelar, så följer vi ingen plan eller mall som föreskriver att en kedja måste innehålla dessa tre spelartyper och ett backpar skall bestå av en offensiv och en defensiv back. Sammansättningen beror på vilka impulser vi behöver. Vi har ofta tre offensiva forwards i samma kedja och två offensiva backar i samma backpar. I Detroit spelade Matthew Schneider och Nicklas Lidström enastående tillsammans, och båda två är starka offensivt.

Viktigare än att hitta rätt sammansättning på backparen är att alla backar kan spela med varandra. Den bortre backen har ofta svårt att genomföra ett flygande byte samtidigt som hans backpartner byter, men oavsett vem som kommer in från bålet så måste de kunna spela ihop.

Framför allt i andra perioden kommer backarnas byten i otakt. I spel i numerärt överläge har backparen ofta andra sammansättningar och i det efterföljande bytet får oftast de två backarna spela, som slumpvis råkar vara mest utvilade. Samspelet måste ändå fungera friktionsfritt.

**” Beslutet att byta målvakt baseras på trötthet, prestation, motståndare och spelschemat.**





Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## A FÖRBEREDELSE



**"Du vinner alltså större fördelar på att träna dina spelare till att vara flexibla, så att de kan prestera sitt bästa oavsett hur väl de är samspelade."**

Spelare vänjer sig vid varandra, och det finns alltid de som på det mänskliga planet

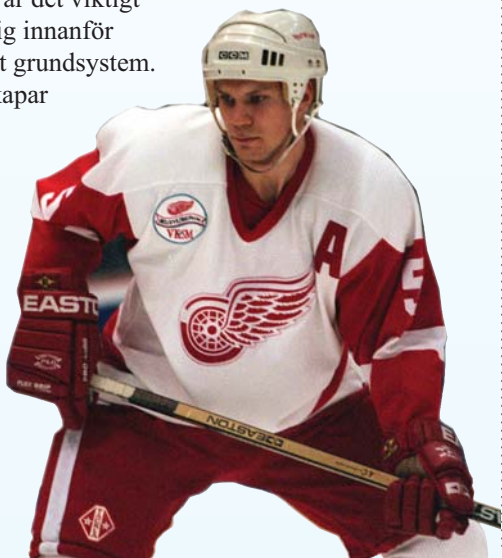
trivs bättre med vissa medspelare än med andra. Detta är en del av ekvationen, men huvudsakligen sätter du samman lagdelarna med utgångspunkt från den roll du vill att de ska uppfylla. Till exempel:

**Om du** behöver en defensivt stark enhet, som inte nödvändigtvis behöver vara slagkraftig offensivt, sätter du samman en kedja med tre spelare vars styrka ligger i försvarsspelet.

**Om du** behöver en välbalanserad kedja, betyder detta inte att du tvunget måste utse en spelare att ta det defensiva ansvaret. Bättre resultat får du oftast genom att sätta samman tre spelare som har inställningen att kollektivt ta ansvar för försvarsspelet. I idealfall är detta dina tre bästa forwards. Då kan du praktiskt taget låta dem spela när som helst och i alla situationer.

**Trots att** de olika lagdelarna har olika roller och olika uppgifter att fylla, följer alla ett och samma spelsystem. Inom detta spelsystem finns utrymme för individuella lösningar. Vissa spelare är mer kreativa än andra. Dem uppmuntrar vi att skapa. Andra är bättre skridskoåkare, tycker om att forechecka, och gör det bra. Dem uppmuntrar vi till att ligga på aggressivt djupt inne i anfallszonen.

Alla spelar samma system, men på ett något differentierat sätt. Hade vi spelat med kompletta femmor, så kunde säkert olikheterna varit större. Men eftersom vi har tre backpar som spelar bakom fyra olika kedjor, och vi är måna om fördelen att friktionsfritt kunna växla in och ut spelare i de olika formationerna, är det viktigt att alla håller sig innanför ramarna av vårt grundsystem. Dessa ramar skapar också en viss säkerhet och trygghet.



## Att sammanställa en alternativ matchplan, Plan B



**Ibland spelar du** mot ett lag som matchar väldigt strikt, och tycks ha programmerat hela sitt spel för att passa din laguppställning. Om ditt lag ändå spelar bra, så vet du att matchplanen fungerar och du behöver givetvis inte ändra något. Om spelet inte utvecklas i rätt riktning, och du vill förändra något, måste du redan före matchen ha utarbetat en plan över hur du kan ingripa. Du måste på förhand gå igenom alla eventualiteter.

Om du under matchens gång förlitar dig på din intuition, medför sådana spontana och oöverlagda ändringar ofta oönskade sidoeffekter. Du måste alltså före matchen genomgå en inre tankeprocess och finna lösningar på problem som kan inträffa under matchen. Jag frågar ofta mig själv: om *det* händer, vad gör jag då och om *detta* händer, vad gör jag då? Om Plan A inte fungerar kan du inte vänta till nästa match innan du gör något. Du måste ha Plan B redo.

**Efter 30 år** som head coach i NHL, 9 Stanley Cups och över 2500 matcher, säger Scotty Bowman: "Jag föredrar att inte förlita mig på min erfarenhet när jag tar beslut under matchens gång. Tiden är för knapp för en större tankeprocess. Varje match har jag en unik laguppställning, och varje dag möter jag en ny motståndare. Innan matchen börjar vill jag ha klart för mig vad jag vill och kan göra ikväll, med den här laguppställningen."

**Plan B är något** som du behåller för dig själv. Att informera spelarna om den, skulle bara skapa förvirring och osäkerhet. För spelarna förefaller dina ändringar vara helt spontana. Men du bör veta, före varje match, vilka olika roller dina spelare kan fylla och ställa samman en lista över möjliga ändringar.

En sådan lista kan innehålla:

- ✓ *Utökad speltid till en av dina toppspelare.*
- ✓ *Ta bort dina specialister för spel i numerärt över- och underläge från allt spel 5-mot-5.*
- ✓ *Sätt dina tre hårdast arbetande spelare i samma kedja.*
- ✓ *Sätt en riktigt solid defensiv forward tillsammans med dina två offensivt bästa spelare.*
- ✓ *Spela en kedja vartannat byte.*

**Det är av största värde** att du känner alla dina spelare riktigt väl. Inom tränarstaben lägger vi ner mycket tid på att diskutera vad olika spelare är bäst lämpade för. Under alla omständigheter vill du undvika att hamna i en situation där du under spelets hetta måste räkna ut vilka valmöjligheter som står till förfogande och klura ut lösningar. Du måste ha klart för dig vilka dina alternativ är, innan matchen startar.

Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## A FÖRBEREDELSE

### Träning



**Vilka alternativ** och möjligheter du ger dig själv, beror till stor del på hur du tränar. Det är under träningarna du formar den stil som du vill att laget skall spela efter under matcherna. Vill du ha ett lag som är starkt i försvarszon, så måste du träna mycket på detta. Vill du ha ett lag som spelar kreativt och offensivt, måste detta tränas.

**Vi lägger ingen** större vikt vid att våra tilltänkta kedjesammansättningar och backpar tränar tillsammans. Träningstiden är bättre nyttjad om du använder den till att experimentera med dina lagdelar. Jag tycker att det är viktigt att låta backarna spela forwards och att vissa forwards tränar backspel. I NHL har vi ofta 6, högst 7, backar på träningarna, och de blir ofta överbelastade om vi inte gör några justeringar. Vid vissa tillfällen, speciellt om du planerat att göra omfattande förändringar i lagdelarnas sammansättning, kan det vara en fördel att låta de nya formationerna träna tillsammans.

Å andra sidan är ofta scouter från andra lag och tittar på våra träningar, och vi vill inte ge dem några informationer om våra planer. Vi planerar avsiktligt träningen så att vi inte avslöjar vad vi kommer att göra under matchen. Detta förhållande är en del av matchen. Scouterna kommer till träningen så att vi inte kan träna ostört, och vi strukturerar vår träning så att de inte får någon information. Det samma gäller även för uppvärmningen före matchen. Vi visar igenting som kan ge motståndaren en idé om vårt spel eller lagsammansättning.

**”Instruktion, annan än att skaka liv i spelarna och dra till dig deras uppmärksamhet, utförs bäst vid sidan av isen.**

**En grundläggande princip** är att starta träningen punktligt. Det är en bra vana att etablera i laget, att alla alltid är redo vid exakt rätt tidpunkt. De allra flesta spelarna är ute på isen tidigt för att värma upp och förbereda sig själva. Andra spelare kommer för jämnan i sista minuten och är följaktligen inte optimalt uppvärmda. Ibland startar vi avsiktligt träningen någon minut för tidigt, för att markera att i det här laget gäller det att vara förberedd när träningen börjar.

**Eftersom samma övningar** ofta repeteras i träning efter träning, känner spelarna till dem väl. Om du vill införa en ny övning, måste du förbereda spelarna på denna och framförallt förklara avsikten med övningen. Ibland är det tvunget att förklara något på isen, men i allmänhet är spelarna inte så mottagliga för denna typ av instruktion. Så om du har andra avsikter än att skaka liv i spelarna och dra till dig deras uppmärksamhet, så får du ett bättre resultat om du gör huvudelen av instruktionen vid sidan av isen.

Jag tycker det är bra att introducera nya övningar med jämna mellanrum. Det gör att träningarna blir mer intressanta och höjer spelarnas koncentration. Men detta får inte störa flytet i träningen eller skapa fördröjningar mellan övningarna.

**Vi vill att** träningarna skall vara matchliknande och utföras i matchtempo. Men beträffande tacklingsspelet, håller vi igen lite. Vi spelar 82 matcher plus förberedelse- och slutspelsmatcher. Om spelarna dessutom skulle köra på varandra under träningspassen, skulle vi snart inte ha några spelare kvar. Vi har inga regler som föreskriver att kroppstacklingar är förbjudna, men alla är medvetna om att vi är alla med i samma lag och ingen vill ta en risk med något som skulle kunna skada laget.

Trots detta, genomför vi flera försvarszonsövningar. Dessa är av naturen ofta tävlingsbetonade och innehåller mycket kroppsbetonat spel, men även i dessa övningar förväntas ingen att stiga in med full kraft i tacklingarna.



**”Vid träning av flygande byten, indikerar en tutsignal att ett av lagen så fort som möjligt måste byta.”**

**En taktisk färdighet** som vi lägger ner mycket tid på är flygande byten. Om du på bortaplan vill matcha en lagdel mot en annan, måste du huvudsakligen byta flygande. Ditt lag måste behärska detta, så det är viktigt att fullända denna färdighet genom träning.

Det finns olika sätt att träna flygande byten. Ett sätt som vi ofta använder är ett kontrollerat tvåmålsspel, där vi förutbestämt vilket lag som måste utföra bytet.

Under spelets gång ger jag en signal med en liten tuta. Detta indikerar att det utsedda laget skall spela in pucken djupt i anfallszonen och därefter byta flygande.



Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## A FÖRBEREDELSE

### Inför Matchen



**Under årens lopp** har våra rutiner över hur vi presenterar matchplanen och förbereder spelarna, genomgått en förändring. När jag först började som tränare i NHL, höll vi ett möte med hela laget efter förmiddagsträningen. Problemet med denna lösning var att spelarna ofta inte kunde behålla all information fram till matchstarten, och att de dessutom förvillades av mängder av information som inte berörde dem personligen. Nu för tiden försöker vi hålla våra genomgångar närmare matchstarten.

Den ideala tidpunkten är omkring två timmar före matchen, och den ideala metoden är att dela upp laget i små grupper och att fokusera på de delar av matchplanen som är relevanta för varje enskild grupp.

#### Gruppindelning för matchförberedelser:

- 1 Spel i numerärt överläge
- 2 Spel i numerärt underläge
- 3 Backarna och målvakten
- 4 1:a och 2:a kedjan
- 5 3:e och 4:e kedjan

**I normalfall** startar vi våra genomgångar cirka en timma och 45 minuter före matchen. Laget är indelat i fem grupper bestående av formationerna för spel i numerärt överläge respektive underläge, backarna med målvakten, samt två grupper bestående av vardera sex forwards. Med varje grupp håller vi en tämligen kompakt genomgång, vilken varar högst 10 minuter. Vissa spelare deltar dock i flera möten, eftersom de också har uppdrag i numerära överlägen och/eller underlägen. Totalt tar genomgångarna 45-60 minuter.

**Huvudteman** under matchförberedelserna är oftast spelet i numerärt över- och underläge. Under dessa möten visar vi en video på motståndarens spel, och diskuterar med spelaren vad de anser att de skulle kunna göra.

**Det blir ofta** lite stressigt att hinna med alla mötena, så det är viktigt att vara välorganiserad och hålla alla informerade över mötesschemat. Information om schemat är extra viktig,

eftersom vi aldrig håller mötena i samma ordning match efter match. Trots stressen har denna form med gruppvis genomgångar visat sig vara klart överlägsen en gemensam genomgång med hela laget.

När du under en gemensam genomgång talar om t.ex. spelet i numerärt överläge och hälften av spelarna vet att de inte kommer att delta i detta, är det svårt att hålla koncentrationen. Deras närvaro innebär bara ett störande element för deras egna och de andra spelarnas förberedelser. Andra teman, som t.ex. motståndarnas tekningsuppställningar och deras toppspelares tendenser är något som berör samtliga spelare. Alla bör känna till dessa delar av motståndarens spel och veta hur vi skall agera för att motverka dessa. Så en kort samling med hela laget har också sitt värde.



**Det är ofta lite stressigt att hinna med alla mötena, så det är viktigt att vara välorganiserad.**



**Den ideala tidpunkten för genomgång är omkring två timmar före matchen.**



Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## **A FÖRBEREDELSE**

### Spelarnas roller



**Det finns många** uppgifter som måste göras för att vinna en hockeymatch, men alla spelare är inte lika bra rustade för alla uppgifter. Varje spelare måste tilldelas klart definierade uppgifter, och en klart definierad roll. Oavsett om han är en av lagets toppspelare, eller om han bara

spelar några enstaka byten, så måste han vara helt klar över sin roll. Men det är ännu viktigare, att varje spelare också accepterar sin roll. Utan att helhjärtat identifiera sig med sin roll, och de uppgifter som rollen innebär, är det omöjligt att prestera sitt yttersta. Det är din uppgift som tränare att få alla spelare att känna att deras roll är vital för lagets möjligheter till framgång, oavsett hur stor eller liten rollen är.

**Varje spelare** måste också förstå de övriga spelarnas roller. Ingen vet när en spelare måste kastas in i en ny och obekant roll. En speares skada skapar en möjlighet, men också nya förpliktelser, för en annan spelare. Många spelare får chansen till en större roll på grund av skador, och de måste för sin egen och lagets skull förstå sin nya roll när möjligheten bjuds.

**Det finns** inga lag där alla spelarna är nöjda med sina roller, men alla förväntas ändå acceptera den roll de tilldelats. Det vanligaste klagomålet är: "Jag skulle kunna spela betydligt

bättre om jag fick mer speltid." Som tränare kan du inte undvika detta missnöje. Det är liksom invävt i strukturen av tränar-spelarrelationen. Den enskilde spelaren vill spela så mycket som han kan klara, och tränaren vill att de bästa spelarna skall spela så mycket som de kan klara.

**Naturligtvis** kan du inte ha spelare i laget som är fullkomligt missnöjda, och ändå vinna framgång. I en sådan situation måste något ändras. Du kan inte belöna en missnöjd spelare, och göra ändringar i laget bara för att få honom på bättre humör, å andra sidan kan du heller inte låta honom fortsätta att vara till skada för laget. Tränaren har oftast ingen kontroll över spelarövergångar, så detta dilemma kan snabbt sprida sig och bli en utmaning i förhållandet mellan tränaren och sportchefen. Om sportchefen litar helt på tränarens omdöme, är lösningen relativt enkel att finna.

Om de inte har samma uppfattning, måste de snabbast möjligt enas över en lösning, annars väntar större problem längre fram.

**Den tuffaste gruppen** att behålla hängiven för lagets bästa, är vanligtvis den tredje och fjärde formationen. Dessa spelare har oftast mindre speltid, så du bör ständigt förklara för dem varför de måste ha tålamod. Det är också nödvändigt att du ger dem varje möjlig chans att bidra till lagets framgång, annars förlorar de tilltron på att du tror på dem. Den avgörande lösningen till att behålla denna grupp lojal och högmotiverad är att redan från början rekrytera rätt typ av spelare. Vissa spelare har karaktär och håller lagets väl högt. Andra spelare har inte denna egenskap och endast med rätt spelare, kan du skapa rätt miljö i ditt lag.

**Det är mycket viktigt att alla spelare är medvetna om sin roll.**

**Det är ännu viktigare att alla spelare accepterar sin roll!**



Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## A FÖRBEREDELSE

### Tränarens personliga matchförberedelse



**Tränarstaben** tillsammans med spelarna utgör ett lag som tävlar tillsammans. Precis som jag förväntar mig att spelarna är optimalt förberedda och presterar sitt bästa, förväntar jag detsamma av mig själv. Det bästa sättet att förbereda mig själv är att gå och se andra matcher. Så ofta som spelschemat tillåter, ser jag de andra lagen spela. Många gånger hinner jag fram till matchstart om jag reser direkt efter vår träning. Ibland leds träningen av de andra tränarna, så jag får tid till att se våra motståndare spela.

**Det är en** stor fördel om jag kan se våra motståndare spela, innan vi skall spela mot dem. På plats kan jag plocka upp fler nyanser än vad jag ser på en video, vilket hjälper mig att förstå hur tränaren leder sitt lag. Under årens lopp får du en rätt klar bild över hur de andra tränarna reagerar, och jag vill känna mina motståndare väl. Att kartlägga en tränares stil är givetvis ingen exakt vetenskap, men vissa tendenser återkommer ständigt och att känna till dessa hjälper mig att göra välgrundade gissningar om hur mina motståndare kommer att reagera.

**När jag märker** någon tendens eller ett särdrag i en tränares agerande, gör jag en liten minnesnotering av detta. Givetvis lär jag känna tränarna för lagen i vår egen grupp bättre, eftersom vi oftare spelar mot dem, men jag ser det som en viktig uppgift att lära känna alla de andra tränarnas tendenser. En del av min personliga förberedelse är att kommunicera med de andra tränarna, och höra deras funderingar på vad vi kan förvänta oss. Även om jag inte själv leder alla genomgångarna med de fem grupperna, deltar jag i dessa samlingar. Detta bygger upp mitt kunnande och min fokusering. Det dyker alltid upp några nya tankar och idéer, och jag gör minnesnoteringar av allt som blir sagt. Dessa diskuterar vi sedan inom tränarstaben efter mötena.

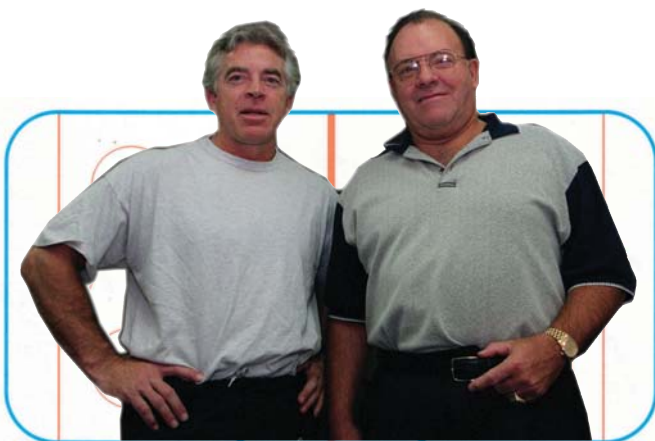
**Innan matchen** brukar jag också sitta en stund och tänka igenom alla delar av matchplanen och allt jag kan göra ifall Plan A inte ger önskad effekt. Jag skriver sällan ner särskilt mycket, utan förlitar mig på mina minnesnoteringar, men jag har alltid ett pappkort med vår laguppställning, våra formationer, och vem jag vill matcha dessa emot. På kortet gör jag även korta noteringar över möjliga ändringar som jag kan tänkas göra under matchens gång.

Jag ser det som en viktig uppgift att lära känna alla andra tränares tendenser.





Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match



## **B** UNDER MATCH

### Att leda tränarstaben



När jag började som tränare i NHL hade huvudtränarna ingen hjälp med att leda laget under matcherna och dirigerade alla spelarbyten själva. De höll koll på forwards och backar, höll ett öga på matchens taktiska förlopp och skulle även hinna med att räkna ut motståndarnas planer för nästa byte.

Nu för tiden krävs ett välkoordinerat lagarbete för att leda laget under matcherna. I dagens NHL har lagen två, oftast tre, tränare i båset. Dessutom har de många gånger en video coach, statistiker och ytterligare en tränare uppe på läktaren.

**Chefstränaren** leder oftast bytena av forwards, och en av de assisterande tränarna styr backarnas byten. Den tredje tränaren har lite olika uppgifter från lag till lag, och från situation till situation. Vissa tränare föredrar att delegera en assistent till att göra observationer från läktaren och kommunicera dessa ner till båset. Vi hade alltid tre tränare

i båset, och den tredje tränaren ansvarade för speciella uppgifter som t.ex. att observera motståndarens taktik och bytesstrategier.

**Chefstränaren** koncentrerar sin uppmärksamhet på matchens förlopp och tänker alltid på sitt nästa drag. Detta begränsar hans möjligheter att kommunicera med individuella spelare. Även tränaren som leder backarna hinner oftast bara med att ge relativt korta kommentarer och anvisningar.

Den tredje tränaren däremot, är befriad från stress av spelarbyten och kan därför ge mer djupgående feedback till spelarna. Trots att chefstränaren primärt leder bytena av forwards, övervakar han även backarnas prestationer och ger då och då förslag och direktiv till tränaren som har ansvaret för backarna. På detta sätt kontrollerar chefstränaren speltiden för alla spelare.

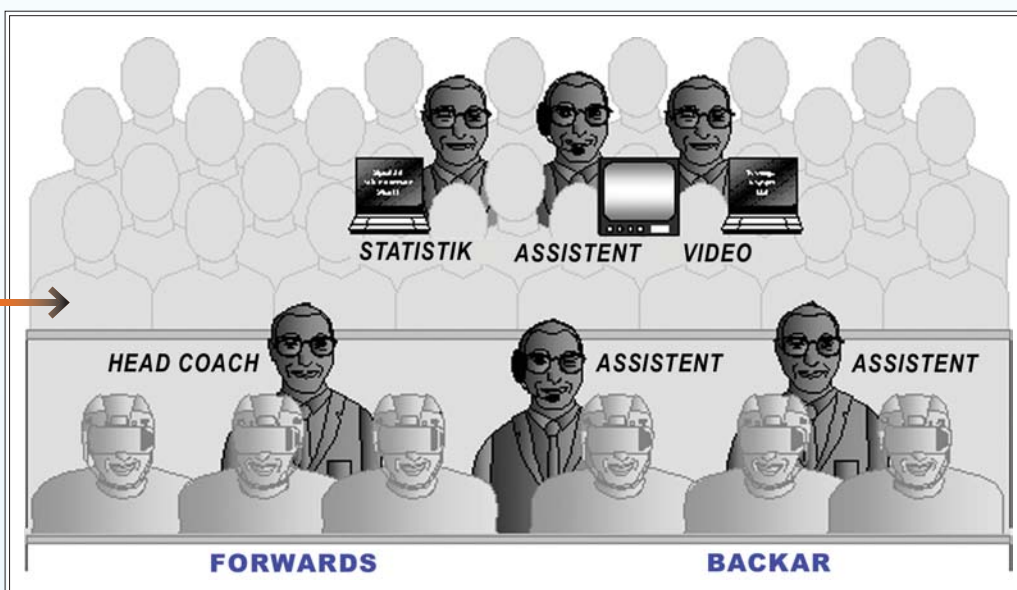


#### Områden där chefstränaren kan tänkas styra assistenttränaren:

- ✓ Matcha vissa backar mot en viss spelare eller kedja.
- ✓ Alltid sätta in ett visst backpar bakom en viss kedja.
- ✓ Ge mer speltid till en specifik spelare.
- ✓ Endast sätta in en viss typ av spelare (erfaren, offensiv, etc.).
- ✓ Låta någon vila.
- ✓ Ta bort någon från spel i numerärt underläge.
- ✓ Ge någon en chans att spela i numerärt överläge.



För att leda ett lag krävs ett välkoordinerat lagarbete.





## **B** UNDER MATCH



**Vissa lag** har en tränare eller observatör uppe på pressläktaren. Under vissa perioder har vi också använt oss av denna organisation. Från läktaren har han en utmärkt överblick för att iakttaga tekningsuppställningar, uppspelsmönster och andra spelsituationer. Hans iakttagelser

förmedlar han ner till en av de assisterande tränarna i båset. Observatöreren har ofta tillgång till en TV-monitor. På denna kan han se reprisar på utvalda situationer, och ge tränarna i båset direkt information om vad som hände i en speciell situation.

Vid sin sida har han också en video coach, som löpande katalogiserar allt som händer under matchen, och en statistiker vars information också kan sändas ner till båset när så önskas. Oftast har du en känsla för hur matchen fortlöper, men det kan vara ett stöd att få en bekräftelse på t.ex. vem som är den bästa tekaren idag, eller vilka backar som tillåtit flest målchanser.

**Att genom lagarbetet** leda laget ställer höga krav på kommunikation inom tränarstaben, men det finns många fördelar som rättfärdigar denna extra möda. Generellt sett, ser tre par ögon mer än ett par, och lägger någon av

tränarna märke till någonting speciellt under matchen, vill jag omedelbart ha besked om detta. Måste någonting ändras, så finns det ju ingen anledning att vänta till efter matchen.

Jag har alltid uppskattat när mina assistenter och partners kommer med förslag, som t.ex. att någon spelare bör få mer speltid, eller att vi måste ändra matchning av våra lagdelar. Ibland gör du saker av gammal vana och kör på i samma hjulspår, och då är det viktigt att dina kollegor gör dig uppmärksam på att det finns alternativ. Även om det är chefstränaren som tar de avgörande besluten, så behöver han känna till sina assistenters åsikter och ha deras stöd.

**Att ha en tränare** i båset, som inte är upptagen med bytena av varken forwards eller backar, är en stor tillgång i många avseenden. En av de uppgifter han kan ansvara för, är spelet i numerärt över- respektive underläge. Hans ansvar för dessa enheter är av mer generell natur, d.v.s. att det finns en viss inbyggd flexibilitet, för att tillåta chefstränaren att ingripa och överta ansvaret.

Generellt sett ansvarar den tredje coachen för förberedelserna av de spelare som spelar i numerära över- och/eller underlägen, ger dessa spelare feedback under matchen, samt ger förslag till chefstränaren om vem som bör spela när dessa situationer inträffar.

Chefstränaren tar dock besluten. Han måste alltid tänka på helhetsbilden, och balansera speltiden mellan spelarna, ha deras psykiska och mentala inställning i åtanke, och alltid tänka framåt på vad som kommer att hända när utvisningarna är över.

”  
**Om någonting måste ändras, så finns det ju ingen anledning att vänta tills efter matchen.**

S. Bowman, 2005

**A**lla lag i NHL redigerar video-upptagningen under matchens gång. För detta används en mjukvara som gör det möjligt att markera olika kategorier av spelet, som t.ex. tekningar och spel i numerärt överläge. Denna mjukvara letar sedan automatisk upp de markerade avsnitten och spelar upp dem i önskad ordningsföljd.

Detta kan ske direkt under matchen, för att ge tränarna i båset information om vad som hänt, och det används ofta i periodpauserna för att ge spelarna feedback på någon speciell situation.

Även Tre Kronor och Damkronorna har testat detta system under ett flertal turneringar. Det finns flera olika mjukvaror som klarar dessa operationer. Det software som man har använt heter **InterPlay-Sports**. För mer information: [www.interplay-sports.com](http://www.interplay-sports.com).

## **B** UNDER MATCH

# Att leda spelarna och hålla dem organiserade i kedjor, backpar och femmor



**I NHL består** en laguppställning av två målvakter samt 18 backar och forwards. I jämförelse med backarna arbetar forwards över ett större område, har färre möjligheter att hushålla med sin energi och åker längre sträckor i högsta fart. Detta kräver kortare byten och längre vila, och därför besätter de flesta tränare de 18 platserna med 6 backar och 12 forwards.

**Beroende på** vilka spelare som står till förfogande och vem vi spelar mot, kan vi avvika från denna standardfördelning. Det finns många sätt att organisera 10 eller 11 forwards i en uppställning, men det är svårt att arbeta med 7 backar. Vissa tränare sätter in tre vänsterbackar och fyra högerbackar, eller låter tre backar dela på speltiden i ett backpar.

Personligen använder jag 7 backar ytterst sällan, och när det inträffar beror det oftast på att en forward var skadad och vi hade en extra back tillgänglig i truppen.

Ibland har jag dock använt en sjunde back för speciella situationer, som t.ex. spel i numerärt över- och underläge, men sällan var han med i den fortlöpande rotationen av backarna. Oavsett hur du organiserar dina byten, den sjunde backen förblir en spelare som inte spelar särskilt mycket.

**Ibland låter du** alltså en spelare klä om fast du vet att han knappast kommer att spela. Men dessa planer är ingenting som du talar om för spelaren före matchen. Han måste förbereda sig på att spela för att vara redo mentalt. Om en annan spelare inte spelar bra, gör vi direkt ett byte, och den tilltänkte reserven får mycket speltid. Ingen vet före matchen vad som kommer att hända, så det finns ingen anledning att säga någonting till spelaren.



*I Detroit kunde Murphy, Lidström, Schneider, Chelios, m.fl. spela 30 minuter vardera, så det var sällan något behov av en sjunde back.*

När du spelar med 10 eller 11 forwards är det naturligt att låta dina bästa spelare spela dubbla byten. Blir det för mycket, kan du alltid låta den extra kedjan stå över ett byte, eller fördela speltiden på flera toppspelare.

Ibland vill du undvika att sätta in fyra kedjor. Orsakerna till detta kan variera, t.ex:

**Du vill** störa motståndarens matchningstaktik.



- ✓ Din forwardstrupp är väldigt specialiserad och du behöver inte två offensiva och två defensiva kedjor utan tre likartade kedjor.
- ✓ Dina forwards kapacitet har stor spridning. Några är betydligt bättre än andra.
- ✓ Du vill kontinuerligt para samman backpar med kedjor och spela med kompletta femmor.
- ✓ Du vill temporärt bryta rytmen i matchen.

**Om du vill** spela med tre kedjor men ändå använda 12 forwards, kan du placera din 10:e, 11:e och 12:e forward i var sin kedja, så att du nu har tre kedjor med vardera fyra forwards. Av dessa fyra forwards, spelar två så gott som alltid och de övriga två avlöser varandra. Genom att sätta samman dina kedjor på detta sätt, har du i praktiken ingen fjärdekedja, och knappast en tredjekedja heller, eftersom du alltid har två av dina sex bästa forwards på isen.

**Dina sex bästa** forwards spelar alltså vart tredje byte. Det motsvarar 20 minuters speltid per match, vilket är normalt för en toppspelare. Övriga sex forwards spelar vart sjätte byte, vilket motsvarar 10 minuter per match och är ett vanligt genomsnitt för forwards i tredje- och fjärdekedjan. Eftersom vissa forwards dessutom har en roll i numerärt över- och/eller underläge finfördelas speltiden ytterligare. Så trots att du spelar med tre kedjor förblir varje spelares speltid i stort sätt identisk med speltiden vid en normal rotation med fyra kedjor.

**När forwards** bara spelar vart fjärde byte, kan det vara svårt för dem att riktigt komma in i matchen. Många och långa avbrott försvåra detta ytterligare, vilket dina motståndare ibland utnyttjar genom att dra ner på tempot mellan bytena. Ofta vill du därför ge dina toppspelare mer speltid, och det är en okomplicerad omställning för tränaren att gå ner på tre kedjor. Allt du behöver göra är att plocka bort tre spelare. Men om dina spelare är vana vid att spela med fyra kedjor, är omställningen inte så enkel. Det krävs ett helt annat spel.

**För att förbereda** våra spelare på den annorlunda rytmen, spelar vi ibland träningsmatcher där fjärdekedjan endast spelar i numerärt underläge. De övriga tre kedjorna spelar vart tredje byte för att vänjas vid denna typ av spel. Detta har visat sig vara en bra metod för att intensifiera matchträningen under försäsongen.

Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## **B** UNDER MATCH

### Att sätta in rätt spelare i numerärt över- och underläge



*När det gäller* sammansättningen av våra formationer för spel i numerärt överläge följer vi en viss idealmodell. De två spelartyper vilka har visat sig vara avgörande för spelets effektivitet är en bra skytt på blå linjen och en stark orädd spelare framför mål. I Detroit besattes

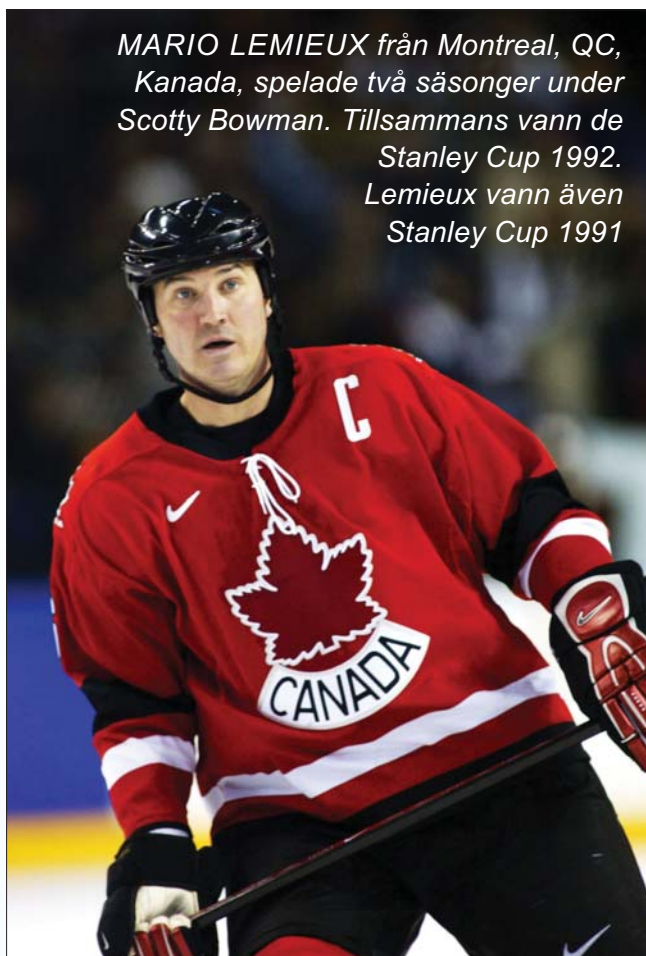
dessa positioner oftast med Nicklas Lidström och Tomas Holmström. De övriga tre positionerna fick anpassas efter spelarmaterialet, och kombineras ihop efter spelarnas egenskaper. Viktigt var att finna en balans mellan höger- och vänsterskyttar, samt spelfördelare och målskyttar. Alla förutsattes dock att vara hårt arbetande och duktiga sargspelare. Oftast bildade vi två kompletta femmor, där de fem spelarna kompletterade varandra.

*För några år sedan* var specialiseringen mer markant, men nuförtiden kan de flesta toppspelarna även spela i numerärt underläge. Detta är en bra utveckling eftersom du gärna vill ge dem mycket speltid, och när de är mer mångsidiga kan du använda dem i fler situationer. Att sätta in dina offensiva spelare i numerärt underläge är också ett taktiskt drag. Motståndaren måste ta mer hänsyn till sitt försvarspel, vilket kan ta udden ur deras anfall. Dessutom skjuter dessa spelare då och då själva ett mål, vilket kan vara förödande för motståndarens moral (*Steve Yzerman har gjort 50 mål i numerärt underläge, och Mario Lemieux gjorde 10 under de två säsonger han spelade för Scotty Bowman*).

*Om din toppspelare* spelar mot en defensiv formation och är hårt markerad i varje byte, kan det faktiskt tänkas att han får mer plats för en offensiv insats när han spelar i numerärt underläge. Mario Lemieux t.ex. har alltid en motståndare som bevakar honom. Men när han spelar i numerärt underläge, ändras motståndarens mentalitet. Fokuseringen är inte längre på försvarsspelet och mestadels är offensiva kreativa spelare inne på isen.

Han har därmed en dubbel fördel:

- ✓ Han bevakas inte lika hårt, vilket ger utrymme för offensiva impulser.
- ✓ Motsåndaren kan inte satsa lika offensivt och riskera att öppna sig i defensiven.



MARIO LEMIEUX från Montreal, QC, Kanada, spelade två säsonger under Scotty Bowman. Tillsammans vann de Stanley Cup 1992. Lemieux vann även Stanley Cup 1991

### Hålla rätt längd på bytena

*Varje individs speltid* och längden av varje byte är viktiga komponenter att hålla ordning på. Jag tittar ofta på matchuret, och övervakar noggrannt varje bytes längd. Vid träningsmatcher händer det att jag använder ett stoppur. Jag vill veta hur länge varje spelare varit på isen. Men viktigare än antalet sekunder är att observera hur varje byte spelas.

Två byten är aldrig lika och varje match har sin egen karaktär. Ibland håller matcher högt intensivt tempo, och spelarna vet att de måste byta snabbare. Ibland är det långa avbrott och spelarna hinner återhämta sig utan att byta. Bytenas längd beror alltså mer på situationen på isen än på matchuret.

*Skall jag* ändå fastlägga en ideallängd, så bör bytena 5 mot 5 vara omkring 40 sekunder, 5 mot 4 något längre och 4 mot 5 något kortare. Många lag vill hinna med fyra forwardsbyten under en utvisning. Det betyder att bytena i snitt skall vara 30 sekunder, vilket i sin tur betyder att har du chans att byta efter 20 sekunder, så bör du göra detta.



Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## **B** UNDER MATCH



*Dessa är bra tumregler*, men bytets längd beror också på den individuella spelaren, och det finns stora individuella skillnader. Kris Draper and Kirk Maltby är båda två utmärkta skridskoåkare och mycket effektiva i numerärt underläge. I

Detroit spelade de oftast de första 45 sekunderna av varje utvisning, tog en kort vila och gick sedan tillbaka ut på isen för de sista 30 sekunderna.

Bland backarna spelade i normalfall Chris Chelios minst en minut i numerärt underläge och Nicklas Lidström en minut och 20 sekunder i numerärt överläge. Men både Lidström och Chelios är mycket speciella spelare, och kan klara så långa byten.

*I numerärt överläge* delade alltid två femmor på speltiden. Den femmas som vi tyckte var hetast för tillfället fick dock oftast ett något längre byte. Vi följde dock inga regler för hur speltiden skulle fördelas. Varje numerärt överläge är lite annorlunda än de föregående. Vissa har många avbrott, medan andra inte har några avbrott alls.

Ibland är pucken i anfallszon under hela bytet, och ibland måste spelarna åka tillbaka till försvarszon flera gånger. Du måste uppskatta arbetsinsatsen och spelarnas trötthetsgrad för varje byte, inte beräkna antalet sekunder.

### **Exempel från Detroit:**

*Lidström, Yzerman och Draper spelade 25-30 byten vardera per match. Lidströms byten varade i snitt något över en minut, medan Yzermans byten varade knappt 50 sekunder och Drapers i knappt 40 sekunder. (NHL 2003-2004)*



*Det mest avgörande av en tränares agerande är hur han byter in och ut sina spelare.*

## **Konsten att matcha speciella lagdelar mot varandra**



*Som så många sporter* består även ishockey i grunden av två uppgifter; anfall och försvar. Under en match tävlar vi inte om att vara bäst i dessa uppgifter, som t.ex. att vårt anfallsspel skall vara bättre än motståndarens anfallsspel. Utmaningen under match är att vårt försvarsspel måste vara bättre än motståndarens anfall, och vårt anfall måste vara bättre än motståndarens försvar.

Eftersom alla spelare är bättre på en uppgift än den andra, gäller det för tränaren att se till att våra bästa försvarsspelare spelar mot motståndarens bästa anfallsspelare, och att våra bästa anfallsspelare spelar mot motståndarens svagaste försvarsspelare. Grundprincipen för hur du vill matcha dina lagdelar är alltså relativt enkel.

Våra bästa försvarsspelare

Våra bästa anfallsspelare

Motståndarens bästa anfallsspelare

Motståndarens svagaste försvarsspelare

*Den förmodligen* viktigaste uppgiften en tränare har är att byta in och ut spelarna under matchens gång, och hur han utför detta arbete är av avgörande betydelse för matchens utgång. Vid sidan av att fördela speltiden mellan spelarna och hålla rätt längd på bytena, är matchningen av speciella lagdelar mot varandra av essentiell betydelse. Att utföra denna uppgift kräver en hel del arbete, och hela tränarstaben och alla spelarna måste arbeta tillsammans.



## B UNDER MATCH



**Den första uppgiften** är att matcha starka försvarsspelare mot motståndarens bästa offensiva spelare. I normalfall betyder det att du vill ha två bra backar mot deras förstakedja. Om det är bättre att matcha en defensiv kedja istället för att fokusera på backarna beror på vilket typ av lag

du har. Ligger ditt lags defensiva styrka hos några hårt arbetande forwards, då är det bättre att matcha en defensiv kedja för att neutralisera motståndarnas bästa kedja.

Utgör dina backar lagets defensiva säkerhet, är det bättre att försöka byta in dem när motståndarnas toppspelare är på isen. Detta är en lättare match att verkställa, eftersom det är bara två backar som skall bytas in istället för en hel kedja. Dessutom kan en back generellt spela längre byten, vilket också underlättar tränarens arbete.

**New Jersey Devils** är ett bra exempel. De har varit ett dominerande lag i NHL över en 10-års period. Under denna tid var Scott Stevens deras bästa defensiva spelare, och han matchades alltid mot motståndarnas bästa center eller högerforward. Stevens var en stor stark back och kunde spela långa byten. Så även om alla tränare kände till New Jerseys avsikter, var det inte mycket de kunde göra för att undvika denna match.

**Att använda** defensivt starka spelare för att neutralisera motståndarens offensivt bästa spelare är en vanlig strategi. Det defensiva spelet gynnas nämligen av stora fördelar, vilket gör det möjligt för fem bra defensivspelare att kollektivt neutralisera fem toppspelare. I dagens NHL är alla spelare i ypperlig fysisk form. Dessutom är det många avbrott i matcherna, målvakterna blockerar pucken, fyra reklamavbrott per period, etc. Detta leder till att det är färre trötta spelare på isen, och är spelarna inte trötta gör de färre misstag, vilket hjälper försvarsspelet.

Därtill kommer att efter varje avbrott startas spelet igen med en tekning. Tekningsuppställningar är väl intränade situationer, och det är mycket lättare att spela organiserat när alla spelare startar på rätt position. Ett vältränat lag med genomsnittliga spelare, kan alltså spela jämt mot ett lag med toppspelare, om de matchas riktigt.

## Åtgärder du kan vidtaga

**Om en tränare** gör något oväntat, eller bara bryter rutinen, skapar det alltid en viss förvirring hos motståndaren, vilken kan ge en kortfristig fördel. En del av dessa åtgärder kan ha för avsikt att förbättra anfallsspelet, medan andra kan stabilisera försvaret. Några kan vara avsedda att få motståndaren ur balans, men alla har avsikten att få motståndaren att undra vad vi gör och börja fundera på motdrag.

Nedan är några exempel på åtgärder du kan vidtaga om du vill ge din motståndare något att tänka på:

1	<b>Byt turordning</b> – När matchningen har stabiliserat sig och varje kedja har vant sig vid sin motståndare, kan ett byte av turordningen skapa oro och tvinga motståndarens tränare till ändringar.
2	<b>Sätt in en offensiv spelare</b> – Att plötsligt sätta in din offensivt starkaste spelare i din normalt defensiva kedja ändrar kedjans dynamik och tvingar motståndaren till en reaktion.
3	<b>Sätt in en fysisk spelare</b> – När du matchar förstakedjan mot förstakedjan och byter in din fysiskt tuffaste spelare, måste motståndarnas tränare fundera på vad dina avsikter är och spelarna på isen distraheras av att hålla ett öga på var någonstans din fysiska spelare är.
4	<b>En spelare startar varje byte</b> – När motståndaren inriktar sin matchning på en speciell spelare och du låter honom spela de första 5 sekunderna av varje byte, tvingar du motståndaren ta snabba beslut och göra många byten.
5	<b>En spelare startar aldrig ett byte</b> – I samma situation som ovan byter du bara in den speciella spelaren med flygande byten.

”Alla dessa situationer innebar bara marginella justeringar inom ditt lag, men kan orsaka stor förvirring hos motståndaren.



## B UNDER MATCH

### Steget före



*Om du alltid* visste vilka spelare din motståndare sätter in i nästa byte, skulle du relativt enkelt kunna matcha ditt lag enligt din plan. Men eftersom din motståndare knappast delger dig denna information, måste du på andra sätt försöka förutse motståndarens nästa drag. Målet är att hela tiden ligga steget före, och som huvudtränare kan du sällan hålla ett öga på motståndarens bås, utan måste förlita dig på andra för att få denna information. För att klara detta krävs ett väl organiserat lagarbete inom ledarstaben.

*Vi samlar fortlöpande* viss information och letar efter vissa tendenser vilka möjliggör kvalificerade gissningar om vilka spelare som spelar i nästa byte. Nedanstående lista ger exempel på den information vi söker och de metoder vi använder för att finna den:

- ✓ **Alla tränare** har vissa återkommande tendenser. Vi försöker kartlägga alla våra motståndare för att känna dem väl.
- ✓ **Alla lag** har vissa återkommande tendenser. Erfarenheter från tidigare matcher ger oss en bild av vad vi kan förvänta oss.
- ✓ **Vissa lag** byter rutinmässigt sina kedjor i samma turordning. (De smartare tränarna ger dig dock aldrig en så tydlig ledtråd.)
- ✓ **Vissa lag** startar andra och tredje perioden med samma spelare som startade första perioden. (Jag har aldrig förstått varför, men många lag gör så. Vi gör det aldrig.)
- ✓ **Vår tredje tränare** observerar motståndarens bås, och försöker identifiera vilka spelare som gör sig beredda för nästa byte.
- ✓ **Den assisterande tränaren** på pressläktaren observerar motståndarens bås, och försöker identifiera vilka spelare som gör sig beredda för nästa byte.
- ✓ **En av fysioterapeuterna** för statistik över motståndarens byten, alternativt för statistik över vissa nyckelspelares speltid och vilotid.

*Ibland kommer matchen* in i en rytm där bytena bara rullar på i samma turordning, och det verkar som motståndaren är nöjd med matchningen. Men du måste vara observant hela tiden, speciellt efter en time-out brukar många tränare ändra turordningen eller blanda sina kedjor.

*På bortaplan* kommer du inte att ha många byten som startar med din önskade matchning redan från tekningen. Domarna är väldigt konsekventa med att låta hemmalaget byta sist. Tidigare kunde du ha en eller ett par extra spelare på isen tills motståndaren hade bestämt sig. Men detta

fungerar inte längre. På bortaplan måste din strategi bygga på att byta flygande, och ditt lag måste klara detta på ett disciplinerat sätt. Ett snabbt flygande byte direkt efter en tekning, och du ligger steget före igen.

*Det är svårt* att byta alla fem spelarna samtidigt, så ofta startar du med en blandad formation och byter bara en eller ett par spelare flygande för att få rätt matchning. För detta måste du först lista ut vem motståndaren inriktar sin matchning mot. Är inriktningen mot din center, så startar du honom i en kedja där ytterforwards skall spela hela bytet, men centern byter flygande direkt efter tekningen.

### Gynnsamma tillfällen

*En plötslig ändring* i matchningen kan ge en temporär fördel, så det gäller att göra denna ändring vid rätt tillfälle. Ibland startar du därför inte matchen med din önskade matchning, även om du spelar på hemmaplan. Avsiktligt låter du motståndaren bestämma vem han vill matcha sina spelare mot, tills han tror att matchen kommer att fortlöpa så som han önskar. I själva verket väntar du på ett gynnsamt tillfälle, t.ex. en tekning i den offensiva zonen. Då fördröjer du ditt byte lite grann för att säkerställa att motståndaren byter i den väntade turordningen, och sen sätter du in de spelare du vill överraska honom med.

*En annan stor fördel* för hemmalaget är efter en time-out. Då är alla dina spelare utvilade och du kan vänta tills du ser vem som motståndaren sätter in. Som gästande lag har du inte råd att chansa, utan måste nästan alltid starta med dina bästa spelare, speciellt om tekningen är i försvarszon.

Nedan följer en lista av andra situationer där fortsatt matchning eller en snabb ändring av matchningen är fördelaktiga:

- ✓ **Om du märker** att motståndaren försöker att matcha hela tiden, kan du göra några skenmanövrer bara för att störa dem.
- ✓ **Om det är klart** att motståndaren bara vill spela sina bästa spelare mot en speciell enhet, låter du denna enhet spela oregelbundet och väldigt korta byten. På så sätt kan du tvinga motståndaren att byta.
- ✓ **Ibland har du ingen kalkylerad fördel** med matchningen, men du märker att motståndaren ogillar situationen och störs av den aktuella matchningen. Detta är ofta grund nog att fortsätta att matcha.
- ✓ **När motståndaren** har matchen under kontroll kan ett par snabba ändringar i matchningen få dem ur rytmen. Under alla omständigheter skapar en ändring något för tränaren att tänka på, och beslut att fatta.
- ✓ **Ibland måste jag** bara förlita mig på min intuition. Det är som en speciell känsla som säger att nu är det rätt tillfälle att byta till matchplan B.



## **B** UNDER MATCH

## Tillfällena att inte matcha



**Det är ingen fördel** att matcha hela tiden. Det finns alltid en negativ sideeffekt med allt du gör och ibland är den större än fördelarna med matchningen. Dessutom har du inte alltid kontroll över händelseförloppet. Motståndaren kan ha flera lösningar som passar honom och vad

som kräver stora omställningar för dig kan han kontra med små ändringar. Om dina spelare blir för distraherade av att ideligen bytas in och ut, kan det gå ut över tempot och flytet i spelet. Å andra sidan måste spelarna ibland bara acceptera att taktiken ligger fast, och det är bara att finna sig i detta och göra sitt bästa inom dessa riktlinjer.

**” På bortaplan måste din strategi bygga på att byta flygande.**

**Du kommer** aldrig att få alla matchningar så som du önskar. Lyckas du få rätt matchning för en av dina kedjor kan du vara rätt nöjd med detta, speciellt om du är på bortaplan.

**Bara för att** motståndaren försöker ett etablera en särskild match, utgör i sig ingen anledning till att motverka detta. Du måste alltid ha klart för dig hur dessa omställningar inverkar på ditt lag, och endast om det är övervägande positivt skall du försöka att matcha. Du måste hela tiden kunna förklara för dina spelare varför du vill ha en speciell matchning, och du måste kunna förklara det så att de också vill ha denna matchning. Det händer att det du vill också är det som motståndaren vill, och då är det bara att anta utmaningen.

### Tillfällena för ökad vaksamhet

**Ibland tycks du** ha matchen under kontroll, och alla backpar och kedjor tycks fungera bra och ha ett bra grepp på sin motståndare. Om motståndaren i en sådan situation inte ändrar något, blir givetvis mitt arbete betydligt lättare. Men, om han plötslig gör några justeringar, tvingas jag till att ta beslut om hur jag bäst reagerar på dessa justeringar, och det gör situationen lite besvärligare.

Det viktigaste beslutet blir att avgöra om jag skall ignorera motståndarens drag eller ändra något. Om allt fungerar kan ofta en ändring leda till en försämring, men om allt fungerade p.g.a. att motståndaren spelade på ett visst sätt, måste vi också justera vårt spel när han justerar sitt.

Det gäller alltså att fortsätta att vara alert och uppmärksam även när allt tycks flyta friktionsfritt. Låter du spelet bara rulla på i samma hjulspår och rutinmässigt byter in och ut dina formationer, kan det lätt hända att du missar när motståndaren ändrar något, eller att du inte har något motdrag förberett. Vissa tillfällen är mer troliga än andra för att utnyttjas av motståndaren till att ändra sitt spel, så det lönar sig att vara extra vaksam vid dem:

- **I början av varje period**
- **Efter en time-out**
- **Tekning i försvarszon**
- **Efter spel i numerärt underläge**

### Fördelar

**Det är inte lätt** att matcha motståndarens byten så du alltid har en fördel med den typ av spelare som spelar mot varandra. Oftast grundas dessa fördelar endast på kvalificerade gissningar och prognoser som inte alltid ifriar sig. Men rätt utförd ger ändå matchning stora fördelar.

**När du matchar** bör du alltid ha två enheter förberedda för varje uppgift. Kommer du i otakt med ditt första val, sätter du in den andra enheten. På så sätt byter du alltid kompletta enheter och ibland dubbelt så ofta som motståndaren. Detta gör att den stora fördelen med att matcha är att ditt lag byter disciplinerat och du får hela tiden fräscha spelare på isen. Om du har fräscha spelare och motståndaren har trötta spelare, är hans risk att göra ett fel större än din. Denna effekt av att matcha är ofta mer avgörande än vem som spelar mot vem.

### Fördelar med matchning:

- Kortare byten
- Fräscha spelare på isen
- Bra disciplin vid byten
- Speciella spelare frodas av speciella uppdrag
- Tar udden ur motståndarens forechecking
- Bryter motståndarnas rytm och tempo
- Får motståndarnas toppspelare ur balans
- Tvingar motståndaren till att byta
- Får maximal verkan av dina spelares starka sidor
- Minimerar blottställandet av ditt lags svagheter
- Får motståndaren att fokusera på ditt lag istället för på sitt spel
- Håller ditt eget lag fokuserat
- Du kan påverka tempot i matchen



Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## **B** UNDER MATCH



**Du kommer aldrig** att ha ett lag som består enbart av stjärnor, men ofta kan en genomsnittlig spelare höja sin prestation om han tilldelas en speciell uppgift. Många spelare behöver rent av ett sådan roll för att spela på topp. De frodas av utmaningen att spela mot motståndarens stjärnor. Känner du dina egna spelare väl, kan du få ut maximal verkan genom att sätta in dem i rätt situationer och mot rätt motståndare.

**Ett hemmalag** som är fast beslutet att alltid ha sin föredragna matchning kan förlora lite av sitt tempo och aggressivitet ifall spelarna hela tiden måste byta. Om tränaren tjurskalligt följer sin linje kan vi ofta eliminera deras forechecking genom att ständigt byta in och ut spelare. I en sådan situation söker vi ingen speciell matchning, utan vill bara tvinga motståndaren till att byta istället för att spela. Därför är det viktigt att du alltid klart förstår hur matchningen påverkar ditt lag och inte bara byter för att motståndaren byter.

**ALLA LAG** har spelare som är tuffa att spela mot. Om du är en riktigt bra spelare, men i byte efter byte måste spela mot en av dessa oangenäma spelare, kommer det att tära på dig både fysisk och psykiskt. Med en i övrigt marginell spelare, kan du alltså få motståndarens toppspelare ur balans.

Ibland tycks en viss matchning besvära motståndaren mer än den är en fördel för ditt eget lag. Detta kan ofta vara grund nog att fortsätta att matcha.

## Utmaningar

**Alla lag** och alla spelare är inte lika duktiga på att omsätta matchningsinstruktioner på ett effektivt sätt. Hur du tränar ditt lag och vilka spelartyper du rekryterar till ditt lag är av största betydelse för hur stora fördelarna av att matcha blir. Nedan följer några exempel på utmaningar som ditt lag måste bemästra innan du kan börja matcha på ett verkkningsfullt sätt.

Det krävs smarta spelare för att inte ta risker vid de flygande bytena, och som tränare måste du lära dem att förstå i vilka situationer de skall byta och i vilka situationer de inte skall byta. För att kunna överraska motståndaren måste spelarna vara disciplinerade. Ditt jobb är att informera spelarna mot vilken motståndare de skall spela och mot vem de inte skall spela. Det är därefter spelarens ansvar att komma av isen ifall han är inne mot fel motståndare.

Många bra spelare tycker inte om en taktik där de måste komma av isen. De anser att de klarar av att spela mot vem som helst, vilket oftast är riktigt.

Men frågan är inte om de klarar att spela mot en viss formation, utan mot vilken formation de bäst hjälper laget. Dessutom är det viktigt mot vilken formation de andra tre kedjorna är mest effektiva, samt mot vem motståndaren är minst effektiv. Spelarna måste alltså förstå helhetsbilden för att inordna sig i lagets taktik.

**För vissa spelare** kan matchning vara mentalt utmanande. De uppfattar taktiken som att de inte anses tillräckligt bra för att spela mot vissa motståndare. Du måste kunna förklara för dem att de är tillräckligt bra och samtidigt passar bättre till att spela mot en viss motståndare, samt att det gör laget starkare om alla spelar mot den motståndaren som passar honom bäst. Det sista du vill är att någon tvivlar på sig själv.

Det kan vara utmattande för din två bästa backar att alltid spela mot motståndarens förstakedja. Ibland kan de inte byta flygande utan blir kvar på isen, och så fort de byter sätter motståndaren in sin förstakedja igen. Du måste alltså förbereda minst två varianter, och ha två andra backar klara som ditt alternativ B.

**I vissa lag** är din femte och sjätte back inte på samma nivå som de övriga fyra. Eftersom de ändå måste spela 10-12 minuter per match, krävs en hel del fingertoppskänsla för att placera dem i väl valda situationer och inte riskera att de ställs mot motståndarens toppspelare. Det är oftast ett hårt arbete att vara vaksam hela tiden, så det är nödvändigt att tränarstaben är helt eniga om hur de skall matcha laget, samt stöder, sporrar och ger förslag till varandra för att hela tiden vara alerta.

När du byter flygande får du sällan alla tre forwards, och än mer sällan alla fem spelarna, att komma av isen samtidigt. Dina spelare måste alltså klara av att spela på topp oavsett vem de spelar tillsammans med.



**Om du oavbrutet matchas mot en spelare som är tuff att spela mot, kommer det att tära på dig både fysiskt och psykiskt.**

## **B** UNDER MATCH



**Du måste säkerställa** att dina spelare är väl medvetna om dina avsikter och tar ett kollektivt ansvar för att se till att de genomförs. Men i hockey är det inte mycket som är förutsägbart och du kan inte förvänta att ha rätt matchning hela tiden. Det tar inte många sekunder att

skjuta ett mål, och skulle det inträffa under ett byte med en önskad matchning är det varken tränarens eller den individuella spelarens fel. Du kommer aldrig att få rätt matchning i varje byte. Det är snarare så att lyckas du hålla en kedjas föredragna matchning genom hela matchen kan du vara mycket nöjd. Spelarna måste vara flexibla och anpassa sig till situationen de befinner sig i.

Har du en spelare som inte byter som han skall, måste han vara beredd att ta sitt ansvar för konsekvenserna. Den konsekvens som du råder över är att det är du som kontrollerar fördelningen av speltiden.

### **Nackdelar**

Matchning har inte bara fördelar. Allt som du gör innebär också sideeffekter, ibland oönskade. Generellt kan sägas att när något görs till överdrift får de negativa konsekvenserna övervikt. Därför kan det inte nog påpekas att du alltid måste ha helt klart för dig hur ditt lag kommer att påverkas av en ändring, innan du verkställer den. Även när matchningen görs korrekt måste du räkna med några nackdelar. Allting är inte lika strukturerat som när kedjorna byts in och ut i en viss turordning. En viss förvirring tillkommer alltid när du matchar.

Många spelare föredrar en jämn rytm mellan arbete och vila, men när du matchar bryts denna rytm och långa och korta avbrott avlöser varandra. När du huvudsakligen använder dina backar i en defensiv roll, tvingas de att spela mycket utan att kontrollera pucken och förlorar ofta lite av sin offensiva styrka.

Varje gång någon byter, spelar du i princip med fyra spelare under ett kort moment. För många byten av enskilda spelare innebär att det ofta fattas en man till anfall och forechecking.

### **Nackdelar med matchning:**



- Förvirring
- Ojämn rytm mellan arbete och vila
- Lagdelar som matchas i en defensiv roll förlorar offensiv verkan
- Varje gång någon byter flygande deltar han inte i spelet

### **Förutsättningar för matchning:**

- Smarta spelare
- Laget måste vara tränat till att effektivt kunna byta flygande
- Disciplinerade spelare
- Spelare som ser helhetsbilden
- Mentalt starka spelare
- Förbereda flera alternativa matchningar
- Fingertoppskänsla för att minimera riskerna med lagets svagheter
- Aktivt lagarbete inom tränarstaben
- Spelarna måste kunna spela tillsammans med alla sina medspelare



**Spelarna ansvarar för sina uppgifter, och vet att det är du som kontrollerar fördelningen av speltiden.**



## B UNDER MATCH

### Energi och flyt



*I engelskan* används ofta ordet *momentum* för att beskriva den kraft som tycks driva ett lag när dess spelare lyckas med det mesta. På svenska säger vi ofta att ett lag har flyt, medvind eller helt enkelt tur. Oavsett vad vi kallar detta fenomen, så har vi alla upplevt hur denna kraft kan skifta från ena laget till det andra, och det som gick lätt i ena momentet känns tungt i nästa.

*Momentum* avser den kraft som en massa i rörelse besitter, som t.ex. ett svänghjul i en motor, och kan närmast översättas med svängkraft eller rörelseenergi. I hockeysammanhang betyder det ungefär "har du väl fått upp farten så är du svår att stoppa". Men till skillnad från svänghjulets fysiska kraft är det inom hockeyn framförallt fråga om mental kraft. Att få denna mentala kraft att arbeta till din fördel är en uppgift som du som tränare måste åta dig.

*Hur kan du* då påverka detta *momentum*? Låt oss först avmystifiera begreppet "momentum" genom att hädanefter kalla det "energi och flyt". Energi och flyt är beroende av varandra. Får du upp energinivån, på samma sätt som när svänghjulet kommit upp i varv, så flyter arbete fram av sig själv lika friktionsfritt som en båt flyter på vatten. Du kan alltså genom högfrekvent intensivt arbete "sätta svänghjulet i rotation" och höja energinivån vilket i sin tur ger flyt. Du kan också gå den andra vägen och med lite flyt göra ett mål, vilket får igång svänghjulet och ger energi.

*Korta, snabba, intensiva* byten med korta vilopausar höjer energinivån på samma sätt som framgång, ett mål, en tackling eller en tryckperiod också får upp nivån. Medan långa byten med långa viloperioder, baklängesmål och att vara tillbakapressad tömmer energidepåerna och sänker nivån. Som tränare har du viss kontroll över alla dessa scenarios, och kan sätta in dina spelare så att den önskade effekten har största möjliga chans att inträffa.

### Att styra flytet i matchen

*Ibland saknar ditt lag* energi och det mesta misslyckas, medan motståndaren har flyt i sitt spel. När det väl har börjat att gå snett kan det lätt eskalera tills matchen är förlorad. Men i hockey kan det också snabbt vända och ditt lag hittar

energin och får flyt i spelet. Dessa vändningar kommer sällan av sig själva, du som tränare måste ingripa och tvinga dem att hända. Det finns givetvis ingen metod med garanterad verkan, men å andra sidan kan du inte låta en negativ trend fortgå utan att ingripa.

Vad kan då tränaren göra för att vända trenden? Generellt kan sägas att göra någonting är alltid bättre än att inte göra någonting alls. Ett ingripande som avviker från det rutinmässiga, något ovanligt som inte händer i varje match, påtvingar alltid en reaktion hos spelarna. Om det blir en positiv reaktion är inte alltid lätt att förutsäga, men det behövs en reaktion och du som tränare måste finna ett sätt att utlösa den.



**Generellt kan sägas att göra någonting är alltid bättre än att inte göra någonting alls.**

*Den enklaste* tidpunkten att samla laget, generera ny energi och göra omställningar är i pausvilan mellan perioderna. Men ingriper du direkt, kan du ofta skona laget från 5, 10 eller ännu fler minuter av ineffektivitet och frustration. Detta kan ofta utgöra skillnaden mellan vinst och förlust, så att agera i dessa situationer är något av en tränares mest matchavgörande uppgifter.

*Vissa ingrepp* kan vara riktade mot att dra ner tempot och bromsa motståndaren, medan andra har avsikten att öka tempot och höja energinivån i det egna laget. Vilken väg du än väljer så förutsätter ett effektivt agerande att du redan i förväg planerat dina alternativ.



## B UNDER MATCH



**Den allra bästa** metoden är dock att vara alert redan från start, så du slipper bekymra dig om att vända några trender. Viktiga detaljer för att starta rätt är att hålla ihop laget och så kvickt som möjligt backa upp varandra, samt passa pucken snabbt och hårt, för att inte ge motståndaren en chans att komma åt dig tidigt i matchen.

**Det är viktigt** att förstå att efterföljande byte inspireras av det föregående. Därför bör du alltid ha en tanke bakom valet av de spelare som startar en period. Beroende på vilka impulser du söker väljer du ut lämpliga spelare för att starta laget i rätt riktning.

✓	<b>Vill du få upp energinivån i laget, så startar du med dina hårdast arbetande spelare.</b>
✓	<b>Vill du ha stabilitet, så startar du med dina defensivt mest pålitliga spelare.</b>
✓	<b>Vill du undvika att motståndaren startar med sina bästa spelare, så sätter du in de spelarna som de inte vill matchas emot.</b>
✓	<b>Vill du göra ett effektfullt offensivt intryck, så startar du med dina bästa spelare.</b>
✓	<b>Vill du ha en speciell matchning, så på hemmaplan väntar du tills motståndaren gjort sitt val, och på bortaplan förbereder du ett snabbt flygande byte.</b>

**Det är mycket viktigt** att starta varje period med rätt backar, speciellt på bortaplan. Du kan så gott som aldrig starta med din femte och sjätte back, eftersom motståndaren kanske sätter in sin förstakedja. Du måste vara försiktig och använda dina bästa backar betydligt mer. I bortamatcher är det inte ovanligt att du tvingas spela med fyra backar de först tre minuterna i varje period.

Många lag kom till Detroit, bestämda att inte tillåta oss speciella matchningar. Så, den enda orsaken till att vi matchar i den situationen är att hindra dem från att komma in i matchen och höja sin energinivå. Så fort de byter in en kedja, kontrar vi och sätter in en kedja som inte passar dem. När pucken släpps, rusar de till bålet för att byta. Detta kan pågå i två perioder, men när halva matchen är spelad och all de har gjort är att rusa till bålet, har de inte mycket energi kvar.

**Av erfarenhet** vet du vilka lag som kommer att matcha hårt. Ibland kan det bli alltför förvirrande att möta varje matchningsförsök med ett motdrag, och du väljer att börja matchen med den matchning som motståndare föredrar.

Men, vid en gynnsam tidpunkt gör du några snabba byten och ändrar matchningen. Detta enkla ingripande som bryter rutinen kan vara nog för att påtvinga en reaktion och få flytet att skifta över till din sida.

### Scenario från en periodstart

<b>1</b>	<b>Du startar med ditt första backpar. De sätter in sin tredjekedja.</b>
<b>2</b>	<b>Du byter till ditt andra backpar. De byter in fjärdekedjan.</b>
<b>3</b>	<b>Nu måste du sätta in ditt första par. De sätter in andrakedjan.</b>
<b>4</b>	<b>Ditt enda val är nu ditt andra par. De kommer med sina toppspelare.</b>

## Att utföra flygande byten

**När du spelar på bortaplan** måste du vara beredd att utföra de flesta byten flygande. Detta är alltså något som du måste träna och säkerställa att ditt lag behärskar. Vissa tekniska och taktiska detaljer påverkar hur effektivt utväxlingarna genomförs, men i stort sett är följande mönster signifikativt för alla lags utförande av flygande byten. I första perioden görs bytena inte särskilt bra. I andra perioden är utförandet lite bättre. I tredje perioden är det riktigt bra, framförallt om laget är i ledningen och det är mindre än 10 minuter kvar av matchen.

Detta visar att hur väl du byter beror till största delen på koncentration. Med lite träning kan koncentrationen vid utväxlingarna utvecklas till en god vana. Detta medför att du kan byta oftare än motståndaren, och får en stor fördel av att dina spelare är fräscha och mer utvilade än motståndarna.



Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## **B** UNDER MATCH



**Eftersom kvalitén** på de flygande bytena till stor del beror på koncentration, är bytena också en god indikator på hur fokuserat laget respektive den enskilda spelaren är. Om vi i en match gör bra byten redan från start, kan jag vanligtvis se fram emot en bra koncentrerad insats, men om bytena utförs slarvigt vet jag att jag snarast måste ingripa.

**Det viktigaste beslutet** att fatta på isen är var pucken skall placeras i slutet av ett byte. Stannar du kvar på isen för att fullfölja ett anfall, men gör en dålig offensiv aktion, sätter du spelaren som kommer från bålet i en tuff situation. Tvingas han till att börja sitt byte med att jaga motståndaren, backchecka, söka sin position och ta många beslut, så startar bytet så att säga på fel fot. Efter en sådan start kan det vara svårt att hitta rytmen och få något gjort. Därför är det så viktigt att byta bra. Helst vill du starta varje byte med puckkontroll eller forechecking. Byteslängd är alltså inte så avgörande som den sista aktionen före utväxlingen.



**Hur backarna genomför sina flygande byten är ännu mer avgörande än anfallsspelarnas utväxlingar. Ett misstag kan ofta leda till att motståndaren får en målchans.**

**I Detroit** var vänsterbacken längst bort från bålet i första och tredje perioden. På så sätt var vi lyckligt lottade eftersom den vänsterback som spelade mest var Nicklas Lidström. Han hade en väl utvecklad känsla för när det var lämpligt att byta, och gjorde ytterst sällan en riskabelt utväxling.

**I andra perioden** är de flygande bytena mer problematiska och framförallt är utväxlingen av den bortre backen kritisk. Många lag strävar därför att hålla pucken på samma sida som båsen när de lägger in pucken i anfallszon för att byta. Detta försvårar motståndarens möjligheter att göra ett snabbt uppspel längs den bortre sidan. Denna taktik till trots är det ändå näst intill omöjligt att byta båda backarna samtidigt.

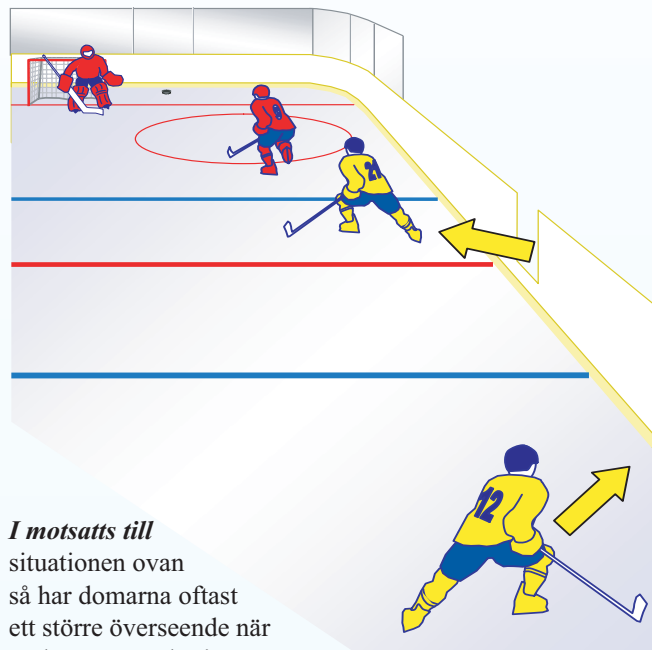
**Vi har aldrig** infört något system under vilket backarna byter sida, så att den utvilade backen alltid tar över den bortre sidan. Många backar känner sig otrygga när de spelar på "fel" sida, och du måste vara försiktig så att du inte sätter en spelare i en situation där han inte känner sig stark. Det är bättre att låta backarna klara upp detta själva. Erfarna smarta backar finner en lösning så att de skyddar den bortre sidan när någon måste byta.

**För att få rätt matchning** måste spelarna få klara besked om vem som skall byta och vem som skall stanna kvar på isen. Eftersom du aldrig kan byta alla fem samtidigt, vill du ofta

ha två spelare designerade till att forechecka och att skydda den bortre sidan. Så utöver att rent praktiskt kunna utföra de flygande bytena på ett snabbt och riskfritt sätt, måste du som tränare vara i stånd till att tydligt kommunicera dina intentioner, och spelarna måste snabbt kunna hitta sina positioner och ha en väl utvecklad förmåga att spela med olika medspelare.

**Utväxlingszonen** motsvarar hela båssets längd. Till detta kommer domarnas toleransnivå, och det gäller att ta tillvara på denna när du byter. För varje centimeter ökar dina fördelar. I en backchecking-situation, när en spelare kommer mot dörren i anfallszon samtidigt som en annan spelare hoppar in på isen genom dörren i mittzon, kan du i vissa fall tjäna nästan en hel zon.

Vid enstaka tillfällen händer det att du får en offensiv fördel av ett flygande byte. Motståndaren kan förvillas av en spelare som går av isen framför honom samtidigt som en annan spelare kommer in på isen bakom honom. Dessa situationer händer dock oftast av en slump, och dessutom håller domarna generellt en väldigt låg toleransnivå för det laget som har pucken.



**I motsatts till** situationen ovan så har domarna oftast ett större överseende när ett lag som spelar i numerärt underläge tänjer på utväxlingszonen.

Detta gäller framförallt när den inväxlade spelaren börjar sitt byte med forechecking. Om du sköter utväxlingen på ett smart sätt kan du få stora fördelar inte bara när du spelar i numerärt underläge.

Eftersom du sällan känner domarnas toleransnivå, blir du tvungen att testa gränserna varje match. I normalfall ger domaren en anvisning innan han dömer en utvisning, och när du väl har fått anvisningen så vet du var gränsen går.



## B UNDER MATCH

### Kommunikation



***Vi är tre tränare*** i båset och vi kommunicerar hela tiden med varandra. Att spelarna hör vad vi pratar om är något vi inte kan bekymra oss om. Det är knappt om tid och vi måste dela de observationer som vi gör. Det finns inga rutiner eller någon plan över hur kommunikation skall

gå till. Vi arbetar som ett lag och om någon lagmedlem har viktig information vill vi alla ta del av den. För längre diskussioner använder vi reklamavbrotten. De varar i 90 sekunder och vi vet när de kommer. Jag försöker också nyttja dessa tillfällen om jag vill ge mina assistenttränare direktiv.

#### Reguljära byten:

Under matchens hetta måste du kunna fatta snabba beslut, men ännu viktigare är det att du kan förmedla dina beslut till laget. De beslut som fortlöpande berör alla spelarna under hela matchen, är besluten om vem som skall spela nästa byte. I princip måste alla spelare få besked om detta beslut, så fort pucken sätts i spel. Ofta vet spelarna själva vilken kedja och vilket backpar som är på tur, men att förlita sig på detta är inte tillräckligt tydligt och leder ofta till förvirring. Spelarna måste ha bekräftat vem du vill ha på isen nästa gång.



***Spelaren i utvisningsbåset måste ha visuell kontakt med oss i spelarbåset.***

***Det finns*** många sätt att informera laget. Att nämna spelarna vid namn kan missförstås eftersom många spelare har samma namn. Spelarna har själva samma problem när de talar med någon eller om någon, så de ger varandra smeknamn. Jag brukar använda dessa smeknamn när jag talar till någon eller tillkännager vem som skall spela nästa byte. Ibland klappar jag en spelare på axeln för att tala om att det är hans tur, men detta sker alltid i kombination med verbal information så att de andra spelarna också vet vem som skall spela. Det är också viktigt att de andra spelarna är medvetna om vem som står på tur. Ibland vill du att backparen alltid skall matchas bakom samma kedja, och är du inte tydlig och tydlig med din kommunikation blir det svårt för din assistenttränare att ta sitt beslut och förmedla det till backarna.

***Informationen*** till spelarna förlöper inte alltid problemfritt. Ibland får jag någon indikation från motståndarens bås och vill justera mitt beslut i sista sekund. Det är därför viktigt att

du vänjer spelarna vid att alltid lyssna.

Spelarna har en viss struktur på hur de inordnar sig i båset. Ibland håller de ihop i sina kedjor och förflyttar sig som en grupp längs bänken, så att nästa kedja alltid sitter närmast försvarszon. Men p.g.a. vidskepelse eller liknande, föredrar vissa spelare en annan rutin. Detta kan ibland förorsaka en viss oordning, men generellt sett är det bättre att du lär dig förstå spelarnas struktur än att omorganisera något som ändå fungerar.



***Steve Yzerman spelade både center och vänsterforward, vilket ställde höga krav på tränarnas kommunikation i båset.***

***De gånger*** då problem uppstår vilka kan resultera i att du får fel antal spelare på isen, beror till över 75% på att spelaren som är på väg att lämna isen plötsligt ändrar sig. Spelaren som skall in på isen följer spelet för att veta vart han skall åka, och kan inte alltid reagera ifall någon ändrar sig i sista sekunden. Andra orsaker till missförstånd kan vara att en spelare som brukar spela t.ex. högerforward, har temporärt bytt till att spela t.ex. vänsterforward.

När han kommer till båset för att byta, hoppar både en höger- och en vänsterforward in på isen. I Detroit spelade Steve Yzerman både center och vänsterforward, och vi måste hela tiden försäkra oss om att alla visste om vilken position han spelade för tillfället.

Det finns ingen metod som kan helt undanröja missförstånd, men det hjälper om du ständigt upprepar dina instruktioner och om du har aktiva spelare i båset som hjälper varandra.

#### Byten efter utvisningar:



***Det tillhör spelarens*** i utvisningsbåset uppgifter att ha visuell kontakt med oss i spelarbåset. Med hjälp av handsignaler informerar vi spelaren om han skall stanna på isen eller om han skall byta. Han måste också vara observant på vem som spelar i numerärt underläge. Om en center och vänsterforward spelar, måste spelaren från utvisningsbåset inta positionen som högerforward. Detta gäller oavsett om han själv är back eller forward, han måste inta den position som är obesatt.

Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

## B UNDER MATCH



**Spelarna kommunicerar** också med varandra. Ibland vill du att en back endast skall spela i det numerära underläget, och den back som kommer från utvisningsbåset skall överta hans plats. Vi har inga handsignaler för detta, utan under ett spelavbrott skickar vi en spelare till utvisningsbåset för att meddela detta. Spelarna på isen måste också kommunicera med varandra, och relativt snart utvecklas vissa rutiner så spelarna vet i vilka situationer de kan förvänta sig att vi önskar en sådan organisation. I dessa situationer är det viktigt att vi är synkroniserade i båset, så att alla vet att en forward skall byta med den första backen som kommer.

**En liknande situation** kan också inträffa efter spel i numerärt överläge, där du har använt fyra forwards och en back. Du måste säkerställa att alla vet exakt vem de skall byta med och att en forward byter med en back.

Under matchens gång blir det sällan tid till några djupgående instruktioner. Tränarna som sköter utväxlingen av spelarna meddelar huvudsakligen sina beslut om vem som skall spela, men eftersom spelarna känner sina roller framkommer ändå ett budskap om hur laget måste spela. Om du ser något speciellt så gör du spelaren uppmärksam på detta och talar om hur han skall agera i liknande situationer. Övrig kommunikation rör sig om korta taktiska direktiv framför allt beträffande spelet i numerärt under- och överläge.



**Nicklas Lidström**  
från Västerås spelade  
nio säsonger under  
Scotty Bowmans ledning.  
Tillsammans vann de  
Stanley Cup 1997,  
1998 och 2002.

**Den tredje tränaren** ger mer personlig feedback, oftast i form av förslag till agerande i kommande byten. Instruktion i form av utbildning av spelarna förekommer praktiskt taget inte. För detta ändmål är träningar och spelarmöten bättre lämpade. Kritik, både positiv och negativ, är också ytterst ovanlig. Spelarna vet själva när det gjorts något bra eller dåligt, och förväntar sig inte att tränarna påpekar detta.

Till sist är det viktigt att du förstår dina spelare. Vissa vill ha mycket feedback och andra behöver ingen alls. Avsikten med feedbacken är ju att hjälpa spelaren att spela bättre, och då är det viktigt att han får den dos av feedback som hjälper honom med detta. Du kan inte behandla två spelare exakt lika.

## Anteckningar, statistik och observationer

**Under matchens gång** försöker jag iakttaga allt som händer. För att se så mycket som möjligt är det viktigt att undvika att följa pucken. Jag förflyttar blicken mellan området dit pucken är på väg och situationen där pucken har varit. Ofta gör jag ytterligare observationer när jag ser repriserna på storbildsskärmen. Även om jag glimtvis ser vad motståndaren gör, så fokuserar jag på mitt eget lag. Jag har bara kontroll över mitt eget lag, och jag vill veta varför vi klarar vissa situationer och är mindre framgångsrika i andra.

**Det gäller att** snabbt skaffa mig ett intryck av varje spelare, så att jag kan påverka honom i rätt riktning. Det första jag tittar på är spelarens fart. Jobbar han hårt och åker fort är det tecken på att hans energinivå är hög och han kommer att prestera en solid insats. Därefter bevakar jag vilken position han intar. Dels hur väl han följer spelsystemet, men framför allt hur han förhåller sig till spelet. Om han kommer för tidigt eller för sent in i situationerna, och om han ligger för högt upp i banan eller om han backar hem för mycket, är alla indikationer på spelarens beredvillighet. Även utförandet av de flygande bytena tillhör denna bedömningskategori.

Det ligger på den tredje tränarens ansvar att observera motståndaren. Han är mindre upptagen med spelarbyten och kan analysera motståndarens forechecking, mittzonsförsvar, uppspel, tekningsuppställningar, etc.

**NHL-funktionärer** förser oss med statistik i periodpauserna, men vi håller oss också med en egen statistik. Den egna statistiken är mer tillförlitlig, eftersom vi själva exakt kan avgöra hur olika situationer skall bedömas och

kategoriseras, som t.ex. vad är en vunnen respektive en förlorad tekning. Från vår egen statistik kan vi också få uppdateringar under matchen och behöver inte vänta till periodpausen.

Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

### **B** UNDER MATCH



**Jag tycker** det är värdefullt att kunna se statistiken i periodpausen. Om du t.ex. har en kedja som skapat 6 eller 7 målchanser, men har släppt till 12, så vill du veta det. De två viktigaste kategorierna är spelarnas speltid och procent vunna tekningar i respektive zon. Även om det är

flera kriteria som avgör vem jag anförtror att ta de avgörande tekningarna, så ingår tekningsstatistiken i det beslutet.

Angående speltiden så vill jag veta hur mycket varje spelare spelat, så jag kan justera det i nästa period. Många tränare lägger också stor vikt vid puckförluster, målchanser och vad som orsakade dem. Lag med en särpräglad defensiv spelstil analyserar vanligtvis motståndarens målchanser i detalj, och vill bl.a. veta varifrån skotten sköts.

**Många tränare** gör fortlöpande anteckningar som stöd till minnet. Bob Johnson t.ex. skrev ner detaljerade noteringar under matchens gång vilka han använde för att summera händelseförloppet i periodpauserna och efter matchen. Personligen förlitar jag mig på minnet under matchen, men skriver ner noteringar före matchen för att påminna mig om vad jag har tänkt att göra. Vilket sätt du än väljer så blir det förr eller senare en vana, och det viktigaste är att det fungerar för dig.



**Bob Johnson** från Minneapolis, MN, USA, var chefstränare för USA:s OS-lag 1976. Han vann Stanley Cup 1991 som chefstränare för Pittsburgh Penguins. Barry Smith var assisterande tränare och Scotty Bowman ansvarade för rekrytering och spelarövergångar.

**Eftersom** det är så många avblåsningar utgör tekningar en stor del av spelet. Du måste ha en väl inövad strategi, speciellt i försvarszonen, och det är nödvändigt att alla spelare vet exakt vad de skall göra vid alla tänkbara scenarios. Att alla följer systemet är avgörande för att kunna ha framgång vid tekningar, och vi bevakar noga hur väl vi genomför strategin. I pauserna tar vi ofta hjälp av videon för att i detalj kunna se vad som har hänt. Att motståndaren överraskar oss med en ny tekningsvariant kan hända, men det får inte hända två gånger.

I periodpausen håller vi i tränarstaben ett kort möte, där vi studerar statistiken, ser utvalda situationer på video och diskuterar våra observationer. Mötet avslutas med att vi lägger fast hur vi skall spela i den följande perioden, och bestämmer hur vi bäst förmedlar detta till laget.

**Genomgångarna** mellan perioderna innehåller inga omfattande ändringar. T.ex. kan vi göra spelarna uppmärksamma på att vi inte är tillräckligt aggressiva när vi skjuter in pucken i anfallszon, eller att vår forechecking är för passiv. Justeringar av positionsspelet i numerärt underläge och förslag till avslutsvarianter i numerärt överläge är också vanligt förekommande teman. Ofta ges också klagörande direktiv till olika tekningsuppställningar, men vi ändrar aldrig på vårt grundsystem.



**Flera kriteria avgör vem jag anförtror de avgörande tekningarna, men tekningsstatistiken ingår i det beslutet.**

**Spelarna** uppskattar om laget följer en fastlagd rutin i periodpauserna. I Detroit nyttjades de första minuterna till att gå omkring lite, justera utrustningen, plåstra om sina blesstyrer och prata med varandra, men när fem minuter återstod av pausen satt alla på sina platser och inväntade tränarnas instruktioner.

Vi använder ytterst sällan videon framför hela laget, men ofta samlar vi en grupp spelare, t.ex. fem spelare som spelar i numerärt överläge tillsammans, och visar dem några situationer från föregående period. Även individuella spelare får rutinmässigt feedback med hjälp av videon, och ofta är vår video coach idogt sysselsatt med att visa de situationer som spelarna själva begär att få en närmare titt på.

**Ett par minuter** innan spelarna går ut på isen igen, går en av tränarna igenom våra angelägenheter med laget. Denna instruktion sker muntligt med hjälp av en taktiktafla. Därefter gör spelarna själva en mental samling, och går ut på isen. Efter matchen sker oftast inga större procedurer, och därefter börjar cykeln med matchanalys och utvärdering av spelarna om från början igen, 82 gånger per säsong plus ytterligare upp till 28 gånger i slutspelet.

**Men målet är mödan värd!**





Scotty Bowman och Barry Smith • Konsten att leda ett lag under match

”

*Min uppgift* som tränare är att bygga upp de egenskaper och färdigheter som jag vill att mina spelare skall besitta. Min uppgift är inte att poängtera avsaknaden av dessa. Denna grundsats lärde jag mig tidigt i min karriär genom nedanstående konversation med en av mina spelare:

	<b>Scotty Bowmans Fem Gyllene Principer</b>
<b>1</b>	<b>Omgärda dig själv med bästa möjliga personal!</b> Att leda ett lag är ett lagarbete.
<b>2</b>	<b>Var uppfinningsrik!</b> Du kan endast få fram en fullträff om du försöker skapa en fullträff.
<b>3</b>	<b>Bygg en kärntrupp av starka ledartyper!</b> Utan 5-6 spelare i laget, vilka du alltid kan lita på, kan du inte omsätta några initiativ.
<b>4</b>	<b>Ta tag i motsättningar och våga konfrontera!</b> Lösta kontroverser stärker sammanhållningen.
<b>5</b>	<b>Var kritisk, men kritisera inte!</b> För att komma ur svackor krävs styrka, inte att tryckas djupare ner.

DU HAR INTE PRODUCERAT EN ENDA POÄNG PÅ DE SENASTE FEM MATCHERNA. DU TRÄFFAR VARKEN PUCKEN ELLER MOTSTÅNDAREN. DU KAN INTE ÅKA SKRIDSKOR. DU KAN INTE PASSA, OCH DU KAN INTE SKJUTA. TILL RÅGA PÅ ALLT SÅ SPELAR DU HELT UTAN SJÄLVFÖRTROENDE!

DET LIGGER NÅGOT I DET DU SÄGER, COACH, MEN DET KOMMER ATT BLI GANSKA SVÅRT ATT SPELA MED SJÄLVFÖRTROENDE EFTER DET HÄR.



[illegible]

A close-up photograph of a white, fluffy stuffed animal, possibly a bear or a dog, wearing a blue and yellow headband. The animal has a large black nose and a wide, black, smiling mouth. Its right arm is raised in a waving gesture. The background is a plain, light blue surface.