

idrotten. Det är bara din fantasi som sätter gränserna. I slutet av häftet återfinns en kort diskussion om hur andra statistiska och matematiska metoder, som alltså inte behandlas här, kan användas inom idrotten.

När du börjar göra statistik kommer det att vara lätt att luras av slumpen och att lockas se mönster som inte finns. För att bygga upp din intuition ska du därför få göra ett experiment. Det är avgörande för din framgång som »vetenskapare« att du får en god förståelse av hur slumpen kan bete sig, så detta försök är synnerligen väl investerad tid ...

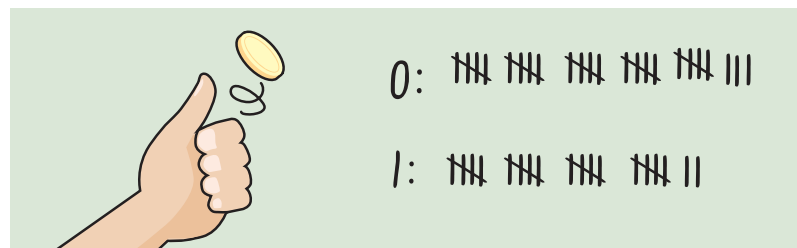
SINGLA SLANT

Ta fram ett mynt. Om du sprätter upp myntet i luften finns det ingen möjlighet för dig att avgöra vilken sida det kommer att landa på. Du vet dock att det är lika stor sannolikhet att den landar på den ena sidan som på den andra, alltså 50 procent. Singla slanten 50 gånger i rad och lista 1 för varje »krona« och 0 för varje »klave«.

Hur många ettor fick du? Antagligen inte exakt 25, utan några fler eller några färre. Detta är vad man kan förvänta sig av slumpen.

Hur lång är den längsta raden av nollor respektive av ettor? Antagligen har du någon svit som är 5–6 ettor eller nollor. Detta är nämligen också vad man kan förvänta sig av slumpen. Det är helt enkelt så den fungerar.

Tänk nu istället att du spelar i ett lag där en säsong är 50 matcher. Ni är ett mittenlag i en jämn serie där alla kan slå alla och ni förväntar er att vinna cirka hälften av matcherna under grundspelet. Inför varje match är således sannolikheten att vinna ungefär 50 procent.



Den beskrivna situationen är nästan identisk med singla slant-experimentet. Du kan således förvänta dig att den längsta förlustsviten under säsongen blir cirka fem matcher. Du var antagligen rätt lugn och obekymrad när den längsta »förlustsviten« visade sig under slantsinglingen, men hur brukar längre rader av förlorade matcher hanteras inom idrotten? Inte sällan med krav på tränarens avgång ...

Slutsatsen av detta experiment är att det är nödvändigt för dig att förstå att slumpen spelar en stor roll för dina resultat.

Nu har du kommit så långt att du är redo att börja räkna på ditt och lagets spel.

EN-MOT-EN I FÖRSVAR

Vad vill du åstadkomma som försvarare? Exemplet som presenteras nedan är en så kallad en-mot-en-situation, således ett specifikt exempel, men verktygen fungerar på exakt samma sätt i en massa andra spelsituationer. En-mot-en avser en situation där en anfallare kommer ensam mot en ensam försvarare, plus eventuellt en målvakt. Anfallaren har inget passningsalternativ, men är under tidspress från övriga försvarare som skyndar till undsättning. Denna situation är vanlig i idrotter som fotboll, ishockey, innebandy och handboll. Det finns ingen anledning att i detta exempel utvärdera situationen på något annat sätt än att du som försvarare ska försöka göra det så svårt som möjligt för anfallaren att göra mål, i snitt. Det är ditt enda fokus!

Din motståndare har i huvudsak två olika alternativ att välja mellan: att skjuta innan du nått fram till denne eller att försöka utmana dig och dribbla förbi.

Du som försvarare kan med ditt agerande välja när din motståndare måste välja bland sina alternativ. Sätter du tidig press, genom att sluta avståndet mellan er och försöka bryta anfallet, tvingar du fram ett tidigt beslut. Faller du tillbaka och avvaktar med att lägga press kan motståndaren vänta med att ta sitt beslut.