



Koncepcja zyskanych i straconych uderzeń

Każdy naprawdę umotywowany golfista, nie mówiąc już o graczach zawodowych, chciałby znać odpowiedzi na dwa podstawowe pytania dotyczące jego gry:

1. Co powinien polepszyć w swojej grze (które jej elementy), aby osiągać lepsze wyniki ?
2. Jak to zrobić, tj. jak ćwiczyć te elementy gry, które musi polepszyć ?

Gra w golfa jest bardzo skomplikowana z punktu widzenia czynników, które wpływają na jej skuteczność. Przykładowo, gracz dobry technicznie i grający mądrze strategicznie może osiągać słabe rezultaty z uwagi na swoją psychikę, tj. nieumiejętność gry w warunkach napięcia psychicznego.

Gracz doskonale przygotowany od tej strony tj. odporny psychicznie, może grać słabo z uwagi na błędy techniczne w swojej grze. I tak dalej, możliwości jest wiele.

Spójrzmy na przykład dwóch zawodowych graczy (A i B) o takim samym poziomie przygotowania mentalnego i fizycznego i stosujących bardzo podobną i dobrą strategię gry.

Jeden (gracz A) osiąga średnio wynik dzienny w turnieju na poziomie 69-70 i wygrywa, a drugi (gracz B) osiąga średni wynik dzienny na poziomie 72-73 i przegrywa.

Dlaczego tak się stało ?

Ponieważ założyliśmy, że przygotowanie mentalne i fizyczne oraz umiejętność dobrej strategicznie gry są u nich na tym samym poziomie, więc oczywiste jest, że różnica tkwi w technice ich gry.

Ale w którym jej elemencie ? Co gracz B może poprawić w stosunku do gracza A aby grać lepiej lub nawet z nim wygrać ?

Każdy gracz zawodowy i niektórzy najbardziej wytrwali amatorzy prowadzą i analizują statystyki ze swoich gier, starając się znaleźć odpowiedź na podobne pytanie tj. nad czym mają pracować aby grać lepiej.

Tych prowadzonych i analizowanych tradycyjnie statystyk jest kilkadziesiąt.

Do najbardziej typowych należą - ilość green-in-regulation, fairway hit, scrambling, ilości par, bogey, birdie, driving distance itp.

Niektóre programy dla zaawansowanych graczy wyliczają 20 samych statystyk ogólnych. Dochodzą do tego statystyki każdego uderzenia np. dyspersja puttingu z 3 stóp itp. itd.

Na stronach PGA Tour można znaleźć kilkadziesiąt statystyk dotyczących każdego elementu gry u czołowych zawodników. Gracze analizują te statystyki wraz ze swoimi trenerami i starają się „odgadnąć” co różni ich grę od lepszych zawodników i co w związku z tym mają ćwiczyć.

Jednak wszystkie te tradycyjne statystyki mają jedną podstawową wadę.

Nie odpowiadają mianowicie na to najważniejsze pytanie tj. co dany gracz powinien polepszyć w swojej grze aby grać lepiej. Innymi słowy nie odpowiadają na pytanie jakie statystyki najlepszych zawodników na świecie decydują o tym, że są oni najlepszymi.

Co w sensie wyniku w grze da polepszenie ilości green-in-regulation o 1 czy nawet o 2 ?

O ile wynik zmniejszy się jeżeli uderzymy o 15 metrów dalej driverem ?

O ile lepiej będziemy grali jeżeli będziemy wbijali 5% więcej puttów z dystansu do 6 stóp ?

Itd.

Na wszystkie te pytania istniejące, tradycyjne statystyki nie udzielają odpowiedzi.

Spójrzmy na najlepszego obecnie gracza na świecie Rorego McIlroya.

W 2012 roku został pierwszy raz numerem 1 na świecie, wygrał jeden turniej Majors oraz trzy inne turnieje. Był na pierwszym miejscu w rankingu średniego najniższego wyniku (lowest scoring average) oraz w rankingu zarobków (Money list). Natomiast w najważniejszych rankingach statystyk (green-in-regulation, total driving, putting) nie był nawet w pierwszej 50 graczy.

Tenże Rory McIlroy zakończył roku 2014 na pierwszym miejscu w rankingu światowym.

Natomiast oto jego miejsce w różnych ważnych statystykach w 2014 roku:

- 6 miejsce w green-in-regulation (69%) , a pierwszy był Alexander Levy (81% GIR) numer 52 na świecie
- 3 miejsce w driving distance, pierwszy był Bubba Watson numer 4 na świecie, a czwarty JB Holmes numer 65 na świecie
- 108 miejsce w driving accuracy, a pierwszy David Toms numer 169 na świecie
- 137 miejsce w puttingu od 5 do 10 stóp, a pierwszy Stuart Appleby numer 128 na świecie
- 143 miejsce w puttingu mniej niż 5 stóp, a pierwszy Brian Harman numer 85 na świecie

Żeby być bardziej ogólnym spójrzmy na kilka podstawowych statystyk zwycięzców turniejów PGA Tour w latach 2004-2012 (dane według badań Marka Broadie). Otóż w statystykach niżej wymienionych zajmowali oni następujące miejsca.

Putting – średnio 14 miejsce w rankingach

Odległość driver – średnio 26 miejsce w rankingach

Dokładność driver – średnio 28 miejsce w rankingach

Green-in-regulation – średnio 14 miejsce w rankingach

Tak więc tradycyjne statystyki nie są w stanie odpowiedzieć na kluczowe pytanie – które elementy gry danego gracza decydują o jego sukcesie lub porażce.

Weźmy taki przykład.

Dany gracz osiąga 65% green-in-regulation, co tradycyjnie jest wskaźnikiem jakości długiej gry.

To dużo czy mało? Powiedzmy, że mało i dany gracz pracuje aby osiągnąć minimum 70% green-in-regulation.

Czy to zagwarantuje mu sukces? Jak pokazują dane powyżej nie zagwarantuje, gdyż nawet wynik 81% green-in-regulation daje Alexandrowi Levy zaledwie 52 miejsce na świecie.

I tak dalej i tak dalej przykłady można mnożyć.

Tego rodzaju problemy skłoniły amerykańskiego naukowca Marka Broadie, do podjęcia badań, które miałyby odpowiedzieć na podstawowe i kluczowe pytanie – jaka statystyka decyduje o jakości gry zawodnika i jest najlepiej skorelowana ze światowymi rankingami.

Tak więc byłaby to odpowiedź na pytanie „Co należy ćwiczyć, które elementy gry, aby osiągać lepsze wyniki?”

Swoje badania Mark Broadie przeprowadził on w latach 2004-2012 na kilkudziesięciu tysiącach uderzeń graczy PGA Tour i w ich rezultacie stworzył koncepcję tzw. **zyskanych i straconych uderzeń**, która bardzo dokładnie mierzy poziom gry danego gracza i pokazuje gdzie traci on uderzenia podczas gry, a gdzie je zyskuje w stosunku do reszty graczy.

Wspomniany powyżej numer 1 na świecie Rory McIlroy jest według tej koncepcji na 1 miejscu w 2014 roku w „Total strokes gained” (wszystkie zyskane uderzenia) oraz na 1 miejscu w „Strokes gained Tee-To-Green” (wszystkie zyskane uderzenia od tee shotu do greenu).

Jeżeli weźmiemy czołową 10 graczy w 2014 roku i ich pozycje w „Total strokes gained” to 7 graczy z czołowej 10 (McIlroy, Scott, Garcia, Rose, Watson, Furyk, Stenson) jest również w pierwszej 10 „Total strokes gained”, a

Jason Day (numer 8 w światowym rankingu) zajmuje 12 miejsce.

Tiger Woods w latach 2004-2009 gdy całkowicie dominował światowy golf , zajmował w rankingu „Total strokes gained” albo 1 albo 2 miejsce.

Pokazuje to skuteczność i wiarygodność koncepcji „zyskanych i straconych uderzeń” w określaniu mocnych i słabych stron gry golfistów.

Koncepcja „zyskanych i straconych uderzeń” określa gdzie dany gracz „zyskuje”, a gdzie „traci” uderzenia w stosunku w średniej graczy PGA Tour.

Przykładowo średnia uderzeń graczy PGA Tour do zakończenia dołka na dołku par 4 z tee o długości 400y (ok. 370m) od dołka wynosi zgodnie ze statystykami Marka Broadie 3,99 uderzenia.

Jeżeli dany gracz uderzył z tee na odległość 250 y (ok.230m) i trafił w fairway, to znalazł się w odległości 150 y (ok. 140m) od dołka. Z tego dystansu i z fairwaya średnia uderzeń graczy PGA Tour do zakończenia dołka wynosi 2,95 uderzenia. Gracz uzyskał więc w uderzeniu z tee wynik równy $3,99$ (ilość uderzeń z tee)- $2,95$ (ilość uderzeń ze 150y z fairwaya)- 1 (dane uderzenie)= $0,04$, co oznacza, że zyskał on swoim uderzeniem z tee w stosunku do średniej graczy PGA Tour $0,04$ uderzenia.

Gdyby w analogicznym przykładzie uderzył on z tee 200y (ok. 180m) to uzyskałby $3,99$ (ilość uderzeń z tee)- $3,19$ (ilość uderzeń z 200y z fairwaya)- 1 (dane uderzenie)=- $0,2$, co oznacza, że stracił on swoim uderzeniem z tee w stosunku do średniej graczy PGA Tour $0,2$ uderzenia.

Tego typu obliczeń dokonuje się również dla krótkiej gry i puttingu, a także w zależności od podłoża z którego dokonywane jest uderzenie – tee, fairway, rough, piasek.

Efektom zastosowania tej koncepcji w praktyce jest doskonała znajomość przez gracza swoich słabych i mocnych stron. Gracz wie to, co powinien wiedzieć tj. „Co powinien ćwiczyć więcej (gdyż tam traci uderzenia) i co może ćwiczyć mniej (gdyż tam albo nie traci uderzeń, albo wręcz zyskuje uderzenia) ?”

Efektywność jego treningów wzrasta znacząco.

Natomiast „Jak to ćwiczyć ?” to już drugi problem i zadanie zawodnika i jego trenera aby opracować najskuteczniejsze metody treningowe tych uderzeń które wymagają poprawy.

Dostępny na rynku, bezpłatny program StrokeValue®, oparty na koncepcji „zyskanych i straconych uderzeń” , określa po każdej grze, które z 10 elementów gry są najgorsze, a które najlepsze w stosunku do średnich PGA Tour i norm, czyli innymi słowy nad czym gracz powinien więcej pracować, a gdzie ma najmniej do poprawy. Warto dodać na zakończenie, że cała koncepcja „zyskanych i straconych uderzeń”, ma zastosowanie zarówno do graczy zawodowych jak i do amatorów.

Najlepsi na świecie trenerzy tacy jak Sean Foley określili koncepcję „zyskanych i straconych uderzeń” następująco: „Nareszcie wiemy dokładnie co nasi podopieczni mają trenować najwięcej”.

Specjalny program do zastosowania koncepcji zyskanych i straconych uderzeń w grze „Stroke Value” można pobrać na stronie www.strokevalue.pl