

MASARYKOVA UNIVERZITA  
EKONOMICKO-SPRÁVNÁ FAKULTA

## **Bakalárska práca**

Brno 2019

Lenka Štefanidesová

MASARYKOVA UNIVERZITA  
EKONOMICKO-SPRÁVNÁ FAKULTA

Odbor: Hospodárska politika



# **Motivačný efekt priebežného výsledku: Robustnosť evidencie zo športových zápasov**

**Incentive effect of intermediate result: Robustness check  
of sport matches evidence**

BAKALÁRSKA PRÁCA

**Vedúci práce:**

Ing. Rostislav Staněk, Phd.

**Autor:**

Lenka Štefanidesová

Brno, 2019

*Nastavte pomocou klúča «assignment» názov súboru PDF s oficiálnym podpísaným zadáním práce.*

<b>Autor:</b>	Lenka Štefanidesová
<b>Názov práce:</b>	Motivačný efekt priebežného výsledku: Robustnosť evidencie zo športových zápasov
<b>Názov práce v angličtine:</b>	Incentive effect of intermediate result: Robustness check of sport matches evidence
<b>Katedra:</b>	Katedra ekonómie
<b>Vedúci práce:</b>	Ing. Rostislav Staněk, Phd.
<b>Rok obhajoby:</b>	2019

## **Anotácie**

This is the abstract of my thesis, which can span multiple paragraphs.

## **Annotation**

This is the English abstract of my thesis, which can span multiple paragraphs.

## **Klíčové slová**

keyword1, keyword2, ...

## **Keywords**

keyword1, keyword2, ...

## Vyhlásenie

Vyhlasujem, že som bakalársku prácu **Motivačný efekt priebežného výsledku:  
Robustnosť evidencie zo športových zápasov** spracovala samostatne pod vedením Ing. Rostislava Staňeka, Phd. a uviedla v nej všetky odborné zdroje v súlade s právnymi predpismi, vnútornými predpismi Masarykovej univerzity a vnútornými aktmi riadenia Masarykovej univerzity a Ekonomicko-správnej fakulty MU.

Brno, 3. apríla 2019

---

Podpis autora

## **Podakovanie**

These are the acknowledgements for my thesis, which can span multiple paragraphs.

# Obsah

Úvod	6
<b>1 Prepojenie športu a ekonómie</b>	<b>7</b>
1.1 <i>Teória motivačného efektu</i>	8
1.1.1 Berger a Pope	8
1.1.2 Merritt a Clauzet	11
1.1.3 Bergerhoff a Vosen	12
1.1.4 Barankay	12
1.1.5 Schneemann	13
<b>2 Basketbal ako šport</b>	<b>15</b>
2.1 <i>Charakteristika basketbalových líg</i>	15
<b>3 Model regresnej diskontinuity a jeho využitie</b>	<b>17</b>
3.1 <i>Regresná diskontinuita</i>	17
3.2 <i>Dataset</i>	18
3.3 <i>Použitý ekonometrický model</i>	19
<b>4 Hlavné modely a výsledky</b>	<b>21</b>
4.1 <i>Overenie robustnosti</i>	21
4.2 <i>Porovnanie mužského a ženského basketbalu</i>	23
4.3 <i>Porovnanie favoritov a tých ostatných</i>	26
<b>5 Záver</b>	<b>31</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>32</b>
<b>A Príloha grafov</b>	<b>34</b>
<b>B Príloha tabuliek</b>	<b>38</b>

# Úvod

Bakalárska práca „Motivačný efekt priebežného výsledku: Robustnosť evidencie zo športových zápasov“ sa zameriava na skúmanie športových dát, ktoré predstavujú vhodné laboratórium pre štúdium motivačných efektov.

Práca vychádza primárne zo štúdie Bergera a Popa (2011), ktorí na základe dát z NBA ukazujú, že tesná prehra v priebehu hry, špecificky v polčase, má silný motivačný efekt.

Cieľom tejto práce je na dátach z viac ako dvadsaťjedentisíc basketbalových zápasov a piatich rôznych líg overiť robustnosť tohto ich záveru. Okrem toho je cieľom preskúmať ako sa líši efekt priebežného výsledku medzi pohlaviami, tj. či existuje v súvislosti s ako mužskými súťažami tak aj tými ženskými, po prípade na ktoré pohlavie vplýva silnejšie. Očakávanie je, že efekt by mal byť zhruba rovnaký pre obe pohlavia. Posledným cieľom tejto práce je porovnať vplyv motivačného efektu pre skupinu favoritov a skupinu tých druhých, nie tak silne favorizovaných tímov. Dôvodom pre toto skúmanie je overenie predpokladu, že motivačný efekt bude ťahaný práve favoritmi.

Z toho vychádzajúc, táto bakalárska práca hľadá odpovede na otázky *Sú výsledky štúdie Berger a Popa robustné? Funguje motivačný efekt rovnako pre mužov ako aj pre ženy? Je rozdiel v motivačnom efekte medzi favoritmi a tými ostatnými?*

Prvá kapitola práce začína krátkym úvodom do problematiky prepojenia športu a ekonómie a následne v stručnosti uvádza čitateľa do problematiky motivačného efektu. Kapitola obsahuje aj literárny rešerš teórie motivačného efektu, ktorí tvoria okrem štúdie Bergera a Popa ďalšie štyri práce venujúce sa obdobnej tematike. Literárny rešerš sa zameriava na vecné zhrnutie stanovených cieľov, zvolených metód riešenia, využitých nástrojov a dosiahnutých výsledkov.

Druhá kapitola je krátkym úvodom do problematiky basketbalu ako športu, v rámci ktorej sú v stručnosti popísané základné pravidlá basketbalu a následne je charakterizovaných päť basketbalových líg, ktorých dáta sú v práci využité.

Tretia kapitola začína popisom hlavnej metódy spracovania dát, regresnej diskontinuity. Ďalej je v kapitole špecifikovaný dataset, s ktorým sa v práciarába, tzn. koľko a akých zápasov obsahuje, aký bol postup spracovania a prispôsobenia dát. Tretia časť kapitoly definuje použitý ekonometrický model a jeho vysvetľovanú a vysvetľované premenné.

Posledná kapitola, štvrtá, obsahuje spracovanie dát a popis získaných výsledkov. V závere sú zhrnuté získané poznatky a zodpovedané nastolené otázky z úvodu práce.



# 1 Prepojenie športu a ekonómie

Prvá kapitola práce je krátkym pojednaním o spôsobe, akým sú prepojené dve, na prvý pohľad nijako nesúvisiace, oblasti, akými sú šport a ekonómia.

Šport ako taký, či už na profesionálnej alebo amatérskej úrovni, v súčasnosti zaujal pomerne prominentné miesto v spoločnosti. V podobe zábavného biznisu má celosvetový dosah na milióny ľudí, ktorí sa nielen priamo zúčastňujú najrôznejších zápasov ale aj čítajú športové články a časopisy či si predplácajú športové televízne stanice a pravidelne sledujú dianie svojho obľúbeného športu. (Conrad, 2011) Okrem toho sú ľudia denno-denne vyzývaní aby sa sami venovali nejakej športovej aktivite, ktorá je vyzdvihovaná pre svoje zdravotné benefity.

Športová ekonómia je podľa Bootha (2009, s. 377) kombináciou niekoľkých oblastí ekonómie, počínajúc napríklad mikroekonomickými princípmi použitými v súvislosti so športovou organizáciou či priemyslom, ekonómiou práce a verejnými financiami. Okrem toho sa športová ekonómia môže zaoberať aj témami rasovej a rodovej diskriminácie alebo reálnym ekonomickým dopadom konania športových udalostí či stavby športových zariadení.

Mimoriadne významná je skutočnosť, že pre ekonómiu ako vedu je vo všeobecnosti pomerne obtiažne a často krát dokonca nemožné priamo testovať svoje teórie a hypotézy. Šport sa však vyznačuje jasne zadefinovanými pravidlami a generuje veľké množstvo dát, takže do určitej miery sa dá považovať za ideálne prostredie pre niektoré ekonomické skúmanie a testy, je akýmsi laboratóriom.

Práce, ktoré prepájajú ekonómiu a šport sa často krát zameriavajú na profesionálne tímové športy ako basketbal, hokej a americký futbal, keďže tie sú typické práve už spomenutým veľkým objemom najrôznejších kvantitatívnych dát, ktoré pozostávajú nielen z tímových charakteristík, ale aj charakteristík jednotlivcov v rámci súťaže. Ide napríklad o bodovanie, držanie lopty alebo počet odohraných minút v hre.

Autorov zaoberajúcich sa športovou ekonómiou je mnoho a ich práce sa líšia nielen poňatím spracovaných tém ale napríklad aj náročnosťou textu. Publikácia od Leedsa (2018) obsahuje niekoľko konkrétnych príkladov aplikovania mikroekonómie a jej konceptov a teórií priamo na americké a medzinárodné športy, Késenne (2014) sa vyznačuje analytickým poňatím teórie profesionálnych tímových športov a autori Sandy, Sloane a Rosentraub (2004) sa zameriavajú najmä na prípadové štúdie v súvislosti s Spojenými štátmi americkými, Kanadou, Európou a Austráliou. Odlišnou je publikácia Kupera a Syzmanskeho (2009), ktorá cez ekonómiu, ale aj štatistiku, psychológiu a teóriu hier odpovedá na mnohé zaujímavé otázky týkajúceho sa futbalu, napr. prečo sú krajiny ako Brazília, Nemecko a Španielsko vo futbale úspešné ale Anglicko nie. Foer (2005) zas vo svojej publikácii používa futbal ako prostriedok na vysvetlenie tém akými sú napríklad globalizácia, antisemitizmus či nacionalizmus. Mnoho autorov sa v súvislosti so športom zaoberá motiváciou a teóriou motivačného efektu, ktorá je predmetom aj tejto bakalárskej práce. Preto sa nasledujúca podkapitola venuje práve motivačnému efektu.

## 1.1 Teória motivačného efektu

Motivácia by sa dala vo všeobecnosti definovať ako akési vnútorné podnety jednotlivca k určitým aktivitám, správaniu a snahe dosahovať vytýčené ciele. Čo sa týka motivácie k súťaženiu, existuje niekoľko dôvodov prečo súťažiť. Podľa Frankena a Browna (1995, s. 176) niektorých ľudí motivuje možnosť uspokojiť si prostredníctvom súťaže a konkurencie v rámci nej potrebu výhry a chcú tak dosiahnuť svoju nadradenosť nad ostatnými. (Nicholls, 1989) Títo jednotlivci chcú byť lepší ako iní. Na druhú stranu sú však aj ľudia, ktorých motivuje možnosť zlepšenia svojich schopností, tzn. že chcú byť lepší ako svoje včerajšie ja.

Motivácia a súťaživosť, či už v športe alebo v živote ako takom, sa spájajú takmer automaticky. Súťaženie na seba môže brať mnoho podôb, či už ide o získanie najlepšej známky v triede, víťazstvo prvého miesta v športovom turnaji alebo získanie finančnej odmeny v súťaži predaja. (Tauer et al., 1999, s. 210)

Motivácia, ale aj jej opak demotivácia, sú veľmi silnými hybnými silami, ktorá vedie ovplyvniť psychickú pohodu a fyzický výkon. Táto práca sa venuje motivácií v súvislosti s basketbalovými zápasmi a tomu, aký je jej efekt na výsledok zápasu pri prehrávaní v polčase. Teórie motivačného efektu v športe sa stala predmetom skúmania mnohých autorov. Existujú autori, ktorí skúmali výrazné vyhrávanie tímov, ako napríklad Cooper (1992), podľa ktorého basketbalové tímy, ktoré sú výraznejšie popredu už v úvode hry vyhrávajú približne dve tretiny času. Na druhej strane sú autori, ktorí skúmali motivovanosť tímov, ktoré prehrávajú, či už tesne alebo výraznejšie. Nasledujúca kapitola obsahuje dovedna 5 prác, ktoré tvoria prehľad literatúry a rôznych prístupov a využitých nástrojov a metód viažucich sa k téme tejto bakalárskej práce, tzn. motivačnému efektu.

### 1.1.1 Berger a Pope

Hlavnou prácou, o ktorú sa táto bakalárska práca opiera je článok Bergera a Popa (2011) s príznačným názvom *Can Losing Lead to Winning?* čiže Môže prehrávanie viesť k víťazstvu?, ktorý má jednoznačný cieľ a to ukázať na reálnych dátach, že byť trochu pozadu môže v konečnom dôsledku viesť k zvýšeniu šancu na výhru a tak viesť k celkovému víťazstvu a to prostredníctvom motivácie.

Rovnako ako táto bakalárska práca, aj Berger a Pope spracovávali dáta z basketbalových zápasov, skúmali, ako prehrávanie o trochu ovplyvňuje motiváciu a výkon a využili model regresnej diskontinuity.

Dataset v štúdiu tvorilo viac ako 18 000 zápasov profesionálnej NBA, v rozmedzí sezóny 1993/1994 a marca 2009, a viac ako 45 000 zápasov americkej univerzitnej basketbalovej ligy známej pod skratkou NCAA, ktoré sú z obdobia medzi sezónou 1999/2000 a marcom 2009. (Berger et al., 2011, s. 818) Dáta obsahujú okrem informácie kto bol víťazom zápasu aj údaje o bodovom skóre oboch tímov v polčase.

Využitý ekonometrický model mal nasledovnú podobu:

$$win_i = \alpha + \beta[losing\ at\ halftime]_i + \delta[score\ difference\ at\ halftime]_i + \gamma X_i + \varepsilon_i, \quad (1.1)$$

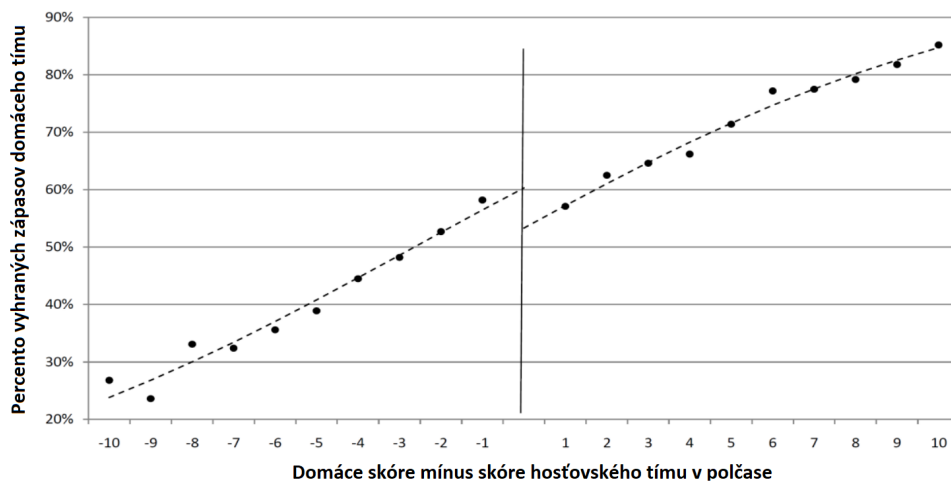
kde  $win_i$  predstavuje umelú vysvetľovanú premennú, ktorá nadobúda hodnotu jedna keď domáci tím zápas vyhral a nula keď ho prehral,  $losing\ at\ halftime_i$  je vysvetľujúca

premenná, ktorá je taktiež umelou premennou a nadobúda hodnotu jedna keď domáci tím prehráva v polčase o jeden a viac bodov a nula keď vyhráva. Druhou vysvetľujúcou premennou je *score difference at halftime<sub>i</sub>*, ktorá pozostáva z rozdielu v skóre medzi domácim a hosťujúcim tímom.  $X_i$  v modeli reprezentuje maticu kontrolných premenných, ktorými sú výherné percentá domáceho a hosťujúceho tímu. V modeli sa nachádza aj  $\alpha$  ako úrovňová konštanta a  $\varepsilon_i$ , čiže náhodná zložka.

Autori v práci menujú niekoľko dôvodov, prečo sa ich pozornosť zameriava práve na polčas. Vyzdvihujú najmä spätnú väzbu v polčase. Vo všeobecnosti spätná väzba pomáha ľuďom upraviť ich postup a snahu tak, aby boli schopní dosiahnuť stanovený cieľ. (Locke et al., 2002) V prípade akéhokoľvek športu, nielen basketbalu, je hlavným cieľom víťazstvo.

Počas dlhšej pätnásť minútovej prestávky v polčase, oproti stotridsať sekundovej prestávke medzi prvou a druhou a treťou a štvrtou štvrtinou, si tímy a ich jednotliví hráči lepšie uvedomia súčasný stav a z neho vyplývajúci bodový rozdiel a tiež to, aké veľké zlepšenie bude potrebné na zníženie súperovho náskoku. Okrem toho je to ideálna príležitosť trénerov zmeniť taktiku hry, prehovoriť hráčom tzv. do duše a vyburcovať ich k lepšiemu výkonu. Keďže je basketbal tímový šport, polčas je vhodným momentom pre utuženie tímového ducha, prediskutovanie prípadných nejasností týkajúcich sa spolupráce hráčov a zvýšenie celkovej motivácie.

Graf 1: Percento vyhraných zápasov domáceho tímu na základe bodového rozdielu pre dáta z NBA



Zdroj: «Berger et al., 2011 a vlastné spracovanie»

Výsledky štúdie v oblasti zápasov NBA potvrdzujú predpoklad autorov z úvodu práce a to, že byť trochu pozadu môže viesť k výhre. Ako vidieť na grafe 1, ktorý je vykreslením vzťahu medzi percentom vyhraných zápasov domácim tímom a domácim skóre mínus hosťovským skóre v polčase, v bode nulového bodového rozdielu existuje diskontinuita. Prerušovaná čiara znázorňuje lineárny tvar dát.

Na danom grafe je vidno, že čím viac tím vyhráva, resp. prehráva v polčase, tým je pravdepodobnejšie, že v konečnom dôsledku vyhrá, resp. prehrá. Avšak výsledky

Tabuľka 1: Vplyv prehrávania v polčase na výhru v NBA dátach

	Závislá premenná: $win_i = 1$ ak domáci tím vyhral zápas			
	(1)	(2)	(3)	(4)
<i>Prehrávanie v polčase</i>	0,058*** (0,015)	0,074*** (0,021)	0,062*** (0,015)	0,080*** (0,020)
<i>Domáci tím</i> <i>výherné percento</i>			0,0068*** (0,0002)	0,0068*** (0,002)
<i>Hosťujúci tím</i> <i>výherné percento</i>			-0,0065*** (0,0002)	-0,0065*** (0,002)
<i>Bodový rozdiel v polčase</i> <i>(lineárny)</i>	X	X	X	X
<i>Bodový rozdiel v polčase</i> <i>(kubický)</i>		X		X
<i>Pseudo – R<sup>2</sup></i>	0,097	0,097	1,172	1,172
<i>Pozorovania</i>	11 968	11 968	11 968	11 968

Zdroj: «Berger et al., 2011 a vlastné spracovanie»

Pozn.: V tabuľke sú uvedené hodnoty medzného efektu koeficientov jednotlivých premenných a v zátvorkách je ich smerodatná chyba z použitia logit modelu.

ukazujú aj to, že tímy, ktoré prehrávajú v polčase iba o trochu, vo výsledku vyhrávajú v porovnaní s očakávaním častejšie o 5,8 až 8,0 percentných bodov, vid' tabuľka 1. Berger a Pope hovoria, že namiesto toho, aby domáci tím prehrávajúci o bod mal o približne 5 až 8 percentných bodov nižšiu pravdepodobnosť výhry, takto prehrávajúce tímy sú pravdepodobnejšími víťazmi celého zápasu a vyhrávajú v 58,2 % oproti 57,1 % prípadov.

Okrem NBA ligy skúmali autori aj univerzitnú ligu NCAA a pokúšali sa zistiť, či motivačný efekt bytia pozadu existuje aj v nej. Použitý bol rovnaký typ dát ako aj rovnaké metódy skúmania. Výsledkom je potvrdenie výskytu motivačného efektu aj v tejto vzorke pozorovaní, aj keď sila motivačného efektu v tomto prípade nie je až taká vysoká, čo vidno nielen na grafe A.1 kde je diskontinuita zobrazená menším skokom v bode nulového bodového rozdielu ale aj v tabuľke B.1 v nižších medzných hodnotách koeficientov premennej prehrávania v polčase.

Po overení a potvrdení predpokladu o fungovaní motivačného efektu bytia pozadu sa autori rozhodli zistiť aj to, kedy má tento efekt najväčší vplyv. Očakávanie autorov bolo, že najväčší vplyv efektu je hneď po polčase, tj. v tretej tretine.

Logit modely vytvorené na overenie tohto predpokladu sa svojou štruktúrou zhodovali s už skôr použitými modelmi až na ten rozdiel, že vysvetľovanou premennou nebola výhra celého zápasu ale v jednom prípade výhra v tretej a v druhom prípade vo štvrtej štvrtine. To znamená, že vysvetľované premenné indikovali to, či mal domáci tím viac bodov na konci danej štvrtiny ako súper.

Znamienka koeficientov pre premennú prehrávania v polčase sú v oboch prípadoch, pre tretiu aj štvrtú štvrtinu, kladné. Prehrávanie v polčase tým pádom zvýšilo pravdepodobnosť výhry v jednotlivých štvrtinách, avšak väčšie a štatisticky významné sú iba koeficienty pre tretiu tretinu, čím sa predpoklad autorov potvrdil.

Vyzdvihnutia hodné je zaujímavé upozornenie autorov, že motivačný efekt polčasového prehrávania je približne polovičnej veľkosti ako všeobecne populárny efekt domácej výhody.

### 1.1.2 Merritt a Clauset

Basketbal nie je jediný šport, ktorý bol podrobený skúmaniu v súvislosti s teóriou motivačného efektu. Štúdia Merritta a Clauseta (2014) sa okrem basketbalu venovala aj ďalším športom: americkému futbalu a hokeju. Autori sa zaoberajú pravdepodobnosťou ďalšieho skórovania pri vyhrávaní, resp. prehrávaní a skúmajú, či veľkosť vedenia v zápase poskytuje informáciu o tom, kto získa ďalšie body, tzn. dynamiku skórovania. To samo o sebe nie je predmetom tejto bakalárskej práce, avšak výsledky štúdie *Scoring dynamics across professional team sports: tempo, balance and predictability* obsahujú zaujímavé poznatky aj z oblasti motivačného efektu prepojeného na basketbal.

Dataset tejto štúdie je pomerne rozsiahly a predstavujú ho zápasy počas 9 až 10 sezón štyroch amerických športových líg: CFL<sup>1</sup>, NFL<sup>2</sup>, NBA a NHL<sup>3</sup>. V štúdiu autori pracujú s viac ako 40 000 zápasmi, tabuľka 2, a spracovávajú ich kombináciou Bernoulliho a Poissonového procesu.

Tabuľka 2: Prehľad dát pre každý šport

Šport	Typ	Skratka	Sezóna	Počet zápasov	Počet skórovaní
Americký futbal	univerzitný	CFB	10, 2000-2009	14 588	120 827
Americký futbal	pro	NFL	10, 2000-2009	2 654	19 476
Hokej	pro	NHL	10, 2000-2009	11 813	44 989
Basketbal	pro	NBA	9, 2002-2010	11 744	1 080 285

Zdroj: «Merritt et al., 2014 a vlastné spracovanie»

Výsledky štúdie nie sú totožné naprieč všetkými štyrmi ligami. Pravdepodobnosť ďalšieho skórovania sa v CFL, NFL a NHL zvyšuje s veľkosťou vedenia, zatiaľ čo v prípade NBA, teda basketbalu, sa táto pravdepodobnosť znižuje. Plynutím hry tak môže

1. Skratka autorov, ide o Univerzitnú ligu amerického futbalu.

2. Celý názov National Football League, v preklade Národná futbalová liga.

3. Celý názov National Hockey League, v preklade Národná hokejová liga.

dôjsť k zmenšovaniu vedúcej pozície až kým sa vedenie nezmení v remízu, čo vytvára z basketbalu v podstate nepredvídateľnú hru. Podľa autorov je jedným z možných vysvetlení práve motivačný efekt, kedy sa prehrávajúci tím snaží jednoducho viac, tzn. že pravdepodobnosť skórovania je vyššia. Nie je však jasné, prečo by sa tento fenomén objavil iba v prípade NBA. (Merritt et al., 2014, s. 18)

Autori však ponúkajú zdôvodnenie, podľa ktorého to môžu spôsobovať stratégie tímov NBA, ktoré sú špecifické práve pre tento šport. Ako príklad je možné spomenúť stiahnutie lepších a skúsenejších hráčov zo zápasu pri vedení, aby sa zbytočne neprepínali alebo aby sa dokonca nezranili. Bez týchto hráčov sa pravdepodobnosť skórovania pre vedúci tím znižuje. Oproti tomu napríklad v hokeji hráči rotujú v jednotlivých formáciách a v americkom futbale takéto „náhrady“ ako v basketbale nie sú časté. (Merritt et al., 2014, s. 19)

### 1.1.3 Bergerhoff a Vosen

Bergerhoff a Vosen (2015) sa taktiež zameriavajú na fenomén, kedy byť pozadu, môže byť za určitých okolností výhodnejšie. Špecifikom tejto štúdie je testovanie predmetu skúmania prostredníctvom modelovej situácie, tzn. bez použitia reálnych dát.

Výsledné zistenia sú, že cena turnaja, ligy či súťaže, napr. finančné ohodnotenie, trofej alebo prestíž z výhry, a samotná tesná hra motivujú hráčov prekonať prípadnú počiatočnú nevýhodu, vynaložiť viac úsilia a preto majú títo hráči vyššiu pravdepodobnosť výhry. (Bergerhoff et al., 2015, s. 20) Dalo by sa povedať, že keď počiatočné znevýhodnenie silno zvýhodňuje jednu stranu, tá je motivovanejšia a vyvíja väčšiu snahu, avšak keď je rozdiel minimálny a teda tesný, tá strana, ktorá mierne stráca sa ukazuje ako motivovanejšia a snaživejšia.

Tieto výsledky, ako uznávajú aj samotní autori, vysvetľujú a podporujú závery Bergera a Popa (2011), ktoré sú spomenuté vyššie v sekcii 1.1.1.

### 1.1.4 Barankay

Rozdielne výsledky priniesla štúdia Barankaya (2010), ktorá sa síce nezameriava na oblasť športu, avšak skúma do akej miery vie porovnávanie sa s druhými, ktoré prebieha napríklad počas celej dĺžky športových zápasov a ešte viac v čase prestávky, ovplyvniť ľudské správanie a teda zvýšiť alebo znížiť snahu.

Cieľom využitého field experimentu bolo zistiť, ako ľudia prispôbia svoju snahu v prípade, že dostanú hodnotenie svojej práce porovnávajúce ich s ostatnými zamestnancami.

Účastníci tohto experimentu, zamestnanci, boli najatí na prácu analýzy obrázkov. Zamestnanci boli následne rozdelení do dvoch skupín, pričom členovia experimentálnej skupiny dostali spätnú väzbu o tom, aké je ich hodnotenie voči ostatným v otázke presnosti ich práce.

Výsledkom experimentálnej skupiny oproti kontrolnej skupine bola 30% šanca, že sa zamestnanci do práce nevrátia, a ak sa vrátia, sú o 22% menej výkonní. To znamená, že závery tejto štúdie poukazujú na fakt, že pri „prehrávaní“ nedochádza k zlepšeniu, práve naopak, prevláda demotivácia. (Barankay, 2010, s. 4)

V tomto experimente však hodnotenia nemali vplyv na finančné ohodnotenie zamestnancov, zatiaľ čo pri športových zápasoch by sa dalo argumentovať, že vzájomné porovnávanie dvoch tímov počas zápasu môže ovplyvniť motiváciu tímu iným spôsobom a do inej miery a to za predpokladu, že lepšie výsledky tímu a viac výhier môžu znamenať viac peňazí pre tím a teda lepšie finančné ohodnotenie jednotlivých hráčov.

### 1.1.5 Schneemann

Ďalšou štúdiou, ktorá sa výsledkom nezhoduje s prácou Bergera a Popa (2011) je štúdia Schneemanna a Deutschera (2017). Dataset v tomto prípade tvorili zápasy nemeckej futbalovej Bundesligy a to z dvoch sezón 2011/2012 a 2013/2014, čo dovedna tvorí 918 zápasov. Autori na spracovanie dát využívali deskriptívnu štatistiku a regresnú analýzu.

Z mnohých výsledkov a zistení tejto práce sú pre túto bakalársku prácu najrelevantnejšie zistenia týkajúce sa motivácie hráčov počas zápasu v závislosti od jeho vývoja. Pri interpretácii výsledkov je dôležité brať do úvahy bodovanie výsledného skóre futbalového zápasu a medzné straty tímov pri jednotlivých výsledkoch (viď tabuľka 3).

Tabuľka 3: Bodovanie výsledného skóre futbalového zápasu, medzné straty a medzné zisky

Rozdiel v skóre	Stav zápasu	Body	Medzná strata	Medzný zisk
$\leq -3$	prehra	0	0	0
-2		0	0	0
-1		0	1	0
0	remíza	1	2	1
1	výhra	3	0	2
2		3	0	0
$\geq 3$		3	0	0

Zdroj: «Schneemann et al., 2017 a vlastné spracovanie»

Najväčšia motivácia sa prejavila v prípade, keď tím viedol o jeden gól. Akonáhle tím zaostával za súperom o jeden gól, motivácia bola v porovnaní s remízovým skóre alebo vedúcim skóre podstatne nižšia. Autori tento fenomén opodstatňujú hráčskou averziou voči prehre, tzn. že oveľa viac im záleží na tom, aby sa vyhli prehre ako na tom, aby získali výhru.

V prípade, že tím vedie v zápase jednogólovým rozdielom, stačí jeho súperovi jediný gól na to, aby sa stav zmenil na remízu a doteraz vyhrávajúci tím by prišiel o dva body. Možnosť straty dvoch bodov je pre tím väčším podnetom, ako možnosť získať dva body<sup>4</sup>.

Rovnaký princíp je uplatniteľný aj o pomyselnú úroveň nižšie, pri porovnávaní remízy a prehrávania o jeden gól, tzn. že tímy sa viac obávajú straty jedného bodu, ktorý by dostali ak by zápas skončil remízou, ako si cenia zisk dodatočného bodu. (Schneemann et al., 2017, s. 1768)

4. V situácií remízy.

Pravdaže v porovnaní s prácou napr. Bergera a Popa (2011) treba brať do úvahy rozdielnosť povahy skúmaných športov a to najmä v súvislosti s množstvom bodov, ktoré počas jednotlivých zápasov padnú, nakoľko skórovanie v basketbale je, v porovnaní s futbalom, kde často rozhodne jediný gól, oveľa frekventovanejšie.



## 2 Basketbal ako šport

Cieľom tejto kapitoly nie je ísť do podrobností v súvislosti s či už pravidlami alebo históriou jednotlivých líg, ale aspoň v stručnosti definovať basketbal ako šport, keďže táto bakalárska práca sa týka práve tohto športu, a jednotlivé basketbalové ligy, s ktorých dátami pracuje.

Basketbal je kolektívny šport desiatich hráčov rozdelených do dvoch súperiacich tímov. Cieľom hry rozdelenej na štyri štvrtiny je získať viac bodov ako súper. Body sú udeľované za trafenie lopty do basketbalového koša druhého tímu. Počet bodov za jednotlivé skórovania sa líši podľa ich povahy a miesta, z ktorého bol kôš trafený. Kôš hodený z dvojbodového územia je ohodnotený dvomi bodmi, kôš zo vzdialenejšieho územia je za tri body a trestný hod je za jeden bod. Zápasy pritom nemôžu skončiť remízou, podobne ako je to napríklad pri tenise, a v prípade, že sa o víťazovi zápasu nerozhodne v základnej hracej dobe, nastavuje sa toľko päť minútových predĺžení, koľko je potrebné.

### 2.1 Charakteristika basketbalových líg

Táto bakalárska práca bude pracovať so zápasmi z piatich basketbalových líg a to českou Národnou basketbalovou ligou a Ženskou basketbalovou ligou, americkou Národnou basketbalovou asociáciou a Ženskou národnou basketbalovou asociáciou a Euroligou v basketbale mužov.

Prvé dve ligy sú českými najvyššími basketbalovými ligami. Tou mužskou je Národná basketbalová liga, skrátene NBL, ktorá vznikla v roku 1993 po rozdelení Československa a zániku Československej basketbalovej ligy. Počet basketbalových tímov je dvanásť.

Ženská basketbalová liga, skrátene ŽBL, je najvyššou českou ženskou basketbalovou ligou a vznikla v roku 1993 za rovnakých okolností ako NBL. Súčasný názov však nesie až od roku 2005, premenovaná bola z 1. basketbalovej ligy žien. Počet jej tímov sa v priebehu rokov menil, v súčasnosti je ustálený na rovnakom čísle ako v prípade NBL, takže dvanásť.

Americká Národná basketbalová asociácia, známa pod skratkou NBA, je najpopulárnejšou basketbalovou ligou sveta, ktorá má aj spomedzi tu spomenutých líg najdlhšiu históriu nakoľko vznikla v roku 1946. Z organizačného hľadiska sa delí na Východnú a Západnú konferenciu, každá z nich sa ďalej delí na tri divízie, ktoré majú po päť tímov, takže dokopy tvorí NBA tridsať basketbalových klubov.

Ženská národná basketbalová asociácia (WNBA) je ženským náprotivkom mužskej NBA, ktorá sa líši napríklad dĺžkou existencie, počtom tímov či minútážou štvrtín – WNBA bola založená v roku 1994, tvorí ju dvanásť tímov a štvrtiny trvajú desať minút.

Poslednou ligou je tzv. Euroliga, ktorá je európskou basketbalovou mužskou ligou, tvorenou niekoľkými víťazmi národných líg a niektorými najväčšími európskymi tímami – dokopy ide o šesťnásť klubov.

Každá liga má svoje špecifiká, rozdielov v pravidlách medzi jednotlivými ligami je niekoľko, pre túto prácu však nie sú významné. Spomenúť však možno napríklad veľkosť ihriska, vzdialenosť trojbodového skórovania či dĺžku prestávky medzi prvou a druhou

a treťou a štvrtou štvrtinou. Okrem toho sa môže líšiť aj systém súťaže. Pre ilustráciu, systém súťaže českej NBL a ŽBL je nasledovný a skladá sa z troch častí: základnej časti, play off a play out. Základná časť, alebo aj tzv. dlhodobá časť, je dvojkolová hra každého tímu s každým – raz doma, raz von.

Play off sa skladá zo štvrťfinále, semifinále a finále a zápasu o tretie miesto. Štvrťfinále sa hrá na základe umiestnenia tímov v základnej časti podľa vzorca prvý s ôsmim, druhý so siedmim, tretí so šiestym a štvrtý s piatym. Maximálny počet hier vo štvrťfinále je päť, keďže sa hrá na tri víťazné zápasy. Do semifinále teda postupujú štyri najlepšie tímy, ktoré hrajú podľa obdobného vzorca ako vo štvrťfinále, tzn. prvý so štvrtým a druhý s tretím a to stále na základe umiestnenia zo základnej časti. Opäť sa hrá na tri víťazstvá. Následne víťazi zo semifinále postupujú do finále a kto vyhrá opäť ako prvý tri zápasy, získa titul majstra Českej republiky.

Play out je časť súťaže, kedy posledné štyri tímy, teda tie, ktoré sa nedostali do play off, hrajú tzv. kvalifikačnú skupinu formou každý s každým kvalifikačnú skupinu o udržanie sa v NBL. Tím, ktorý sa umiestni na konečnom poslednom mieste zostupuje do nižšej ligy, tj. 1.ligy. Na jeho miesto postúpi práve víťaz 1.ligy, ktorý však môže odmietnuť a v tom prípade je podľa pravidiel táto možnosť postúpená tímu, ktorý skončil na druhom mieste. (*Bulletin*, 2018)

## 3 Model regresnej diskontinuity a jeho využitie

### 3.1 Regresná diskontinuita

Použitou metódou v tejto práci je tzv. regression discontinuity design, v preklade model regresnej diskontinuity alebo aj nespojitá regresia, známa aj pod skratkou RDD. Ako prví rozpracovali regresnú diskontinuitu autori Thistlethwaite a Campbell (1960), ktorí vo svojej práci skúmali vplyv odmeny za dobré štúdium na budúce akademické úspechy študentov v Spojených štátoch. Dobrým štúdiom je myslený dobrý výsledok v teste PSAT <sup>1</sup>, ktorý píše študenti stredných škôl a na základe ktorého sú následne udeľované štipendiá organizáciou NMSC <sup>2</sup>. Budúce akademické úspechy predstavuje tzv. GPA <sup>3</sup>.

Skúmanie prebiehalo nasledovne: odmeny vo forme štipendií sú udeľované pri dosiahnutí konkrétneho počtu bodov, tzn. že existuje určitá hranica, ktorá keď je prekonaná, študentovi je udelené štipendium. Naopak, ak študent bodovú hranicu nedosiahne, na štipendium nemá nárok.

Študenti, ktorí dosiahli bodové ohodnotenie tesne nad a tesne po hranicou sú v podstate rovnakí, alebo aspoň veľmi podobní, avšak tí pod štipendium nezískajú a tí nad áno. Model regresnej diskontinuity porovnáva študentov tesne pod a tesne nad hranicou a rozdiel medzi nimi pripisuje vplyvu udelenia štipendia.

Očakávania autorov sa v tomto prípade potvrdili. S vyšším počtom získaných bodov v teste PSAT mali študenti lepšie GPA, avšak vďaka pôsobeniu štipendia sa v hraničnom bode pre zisk štipendia vyskytol nespojitý skok. Tento skok a jeho veľkosť predstavuje odhad efektu regresnej diskontinuity.

Vo svojej najjednoduchšej podobe má model regresnej diskontinuity následnú podobu:

$$Y_i = \alpha + \beta_1[X]_i + \beta_2[D]_i + \varepsilon_i \quad (3.1)$$

kde

$$D = \begin{cases} 1 & \text{ak } x \geq h, \\ 0 & \text{ak } x < h. \end{cases} \quad (3.2)$$

$Y$  je vysvetľovaná premenná,  $\alpha$  je úrovňová konštanta, premenná  $X$  je hodnota vysvetľujúcej premennej,  $D$  je umelá premenná, ktorá vyjadruje či je  $X$  nad alebo pod hranicou  $h$  a  $\varepsilon_i$  je náhodná zložka.

To znamená, že pri bližšom pohľade na príklad so štipendiami je hodnota GPA vysvetľovanou premennou  $Y$ , výsledok v teste PSAT je  $X$  a  $D$  nadobúda, napríklad, hodnotu jedna ak je študent nad bodovou hranicou a nula ak je pod ňou.

Ďalším príkladom práce, v ktorej autori využili RDD, je napríklad práca Carpentera a Dobkina (2011), ktorí skúmali minimálnu legálnu hranicu pitia alkoholu v USA a jej vplyv na konzumáciu alkoholu mladých ľudí. Banks a Mazzonna (2012) sa zamerali

1. Plný angl. názov Preliminary SAT, známy aj ako National Merit Scholarship Qualifying Test.

2. Plný angl. názov National Merit Scholarship Corporation.

3. Plný angl. názov Grade Point Average je spôsob merania akademickej úspešnosti známy najmä z USA.

na zvýšenie minimálnej školskej dochádzky zo štrnásť na pätnásť rokov a skúmali vplyv dodatočného roku štúdia na kognitívne schopnosti v staršom veku. Regresnú diskontinuitu má za osvedčenú a efektívnu metódu aj Európska komisia, ktorá ju využíva ako metódu hodnotenia štátnej pomoci. (*Pracovný dokument útvarov komisie*: 2014, s. 20)

### 3.2 Dataset

Využitá data v tejto práci pochádzajú z databáze športových výsledkov a kurzov Trefík, odkiaľ boli stiahnuté dostupné basketbalové data z piatich basketbalových líg – NBL, ŽBL, NBA, WNBA a Euroligy. (Trefík, 1996)

Po stiahnutí dát bolo potrebné ich upravenie a prefiltrovanie na základe predmetu skúmania a potreby nášho modelu, keďže data obsahovali či už nadbytočné informácie alebo nemali vhodnú formu. Následné úpravy sa týkali všetkých datasetov, tzn. českého mužského a ženského basketbalu, amerického mužského a ženského basketbalu a európskeho mužského basketbalu.

V prvom rade boli zo všetkých datasetov odstránené tie zápasy, ku ktorým neboli dostupné informácie o bodovom stave v polčase, keďže polčasový stav je pre nami zvolený model kľúčový. Taktiež boli vyradené všetky zápasy ktoré sa skončili remízou, nakoľko v našej práci sa nebudeme zaujímať o výsledky po základnej hracej dobe. Prehľad počtu vyfiltrovaných dát sa nachádza v tabuľke 4.

Následne boli odstránené nepotrebné data relevantných zápasov, ktoré nie sú pre našu prácu potrebné a podstatné, ako napr. dátum zápasu, výsledný bodový stav zápasu či bodový stav za tretiu a štvrtú štvrtinu.

Data obsahovali informáciu o víťazovi zápasu, hodnota jedna značila výhru domáceho tímu, hodnota dva jeho prehru, resp. výhru hosťujúceho tímu. Hodnoty dva boli v tomto prípade prekódované na hodnoty nula. Tak vznikla premenná *WIN*.

Ďalej bolo potrebné vytvoriť premennú predstavujúcu bodový rozdiel medzi domácim a hosťujúcim tímom v polčase – premennú *SCORE\_HALF*. Vytvoriť preto, lebo takáto informácia nebola priamo dostupná v stiahnutých dátach. Bolo možné ju však odvodiť od bodového skóre domáceho a hosťujúceho tímu v polčase, ktoré však tiež nebolo priamo v dátach. Na základe bodového stavu po prvej a druhej štvrtine, ktorý dostupný bol, sa však dalo ľahko dopočítať. To znamená, že najprv boli sčítané body za prvú a druhú štvrtinu pre domáci a hosťujúci tím, z čoho vznikli body v polčase pre domáci tím a pre hosťujúci tím. Následne boli ich rozdielom získané hodnoty pre premennú *SCORE\_HALF*.

Nutnosťou bolo vytvoriť z dát bodového rozdielu v polčase novú premennú *HALF*, v ktorej bola výhra domáceho tímu po polčase zakódovaná hodnotou nula a prehra hodnotou jedna. Treba poznamenať, že zápasy, ktoré sa skončili v polčase remízou neboli z datasetu vylúčené, boli v ňom ponechané a kódované ako výhra, nakoľko nás zaujímala zmena šance na výhru, keď sa domáci tím nachádzal striktne pozadu.

Poslednou úpravou dát bolo odčítanie hodnoty jedna od dát predstavujúcich výherný kurz na víťazstvo domáceho tímu.

Po všetkých vyššie spomenutých úpravách sme mali na ekonometrickú analýzu vhodných dovedna viac ako dvadsať tisíc zápasov. Tabuľka 4 poskytuje prehľadný súhrn týchto zápasov, ich príslušnosť k jednotlivým ligám, či rámcové obdobie, z ktorého dané

Tabuľka 4: Prehľad filtrácie dát

Basketbalová liga	Obdobie	Zápasy			
		Pôvodný počet s dátami	Remíza v polčase	Remíza na konci	Použitý počet
ČBF	2008-2015	1 371	38	46	1 325
ŽBL	2011-2015	556	17	5	551
NBA	2002-2015	15 979	569	1 009	14 970
WNBA	2007-2014	1 785	55	135	1 650
Euroliga	2002-2015	2 755	92	128	2 627

Zdroj: «vlastné spracovanie»

zápasy sú. Stĺpec *Pôvodný počet s dátami* reprezentuje počet zápasov, ktoré obsahovali všetky nevyhnutné informácie potrebné pre zostrojenie ekonometrického modelu. Stĺpec *Remíza v polčase* zobrazuje počet zápasov, ktoré boli v polčase v stave remízy a boli ponechané v datasete pod kódom výhry. Nasledujúci stĺpec, *Remíza na konci* je počet zápasov, ktoré sa v základnej hracej dobe skončili s rovnakým bodovým skóre pre domáci a hosťujúci tím a preto boli z datasetu vylúčené. Posledný stĺpec je súhrnom toho, koľko zápasov bolo pre tú ktorú basketbalovú ligu nakoniec dostupných. Najväčšiu vzorku pozorovaní predstavuje americká NBA s 14 970 zápasmi, zatiaľčo najmenšou vzorkou je česká ŽBL s počtom 551.

Tak ako bolo už niekoľko krát spomenuté, v tejto práci je porovnávaný vždy domáci a hosťujúci tím. Pri každom zápase je však skúmaný iba jeden z týchto tímov, aby sa vyhlo duplicite. V zásade je bezpredmetné, či by bol vybraný domáci alebo hosťujúci tím, nakoľko hociktorý jeden je zrkadlovým odrazom toho druhého. Výber domáceho tímu zhodný s výberom Bergera a Popa (2011), ktorí sa preň rozhodli tiež. Náhodný výber tímu by nebol v tomto prípade vhodnou metódou, keďže by mohol viesť k rozdielnym výsledkom v závislosti na náhodnosti výberu.

Testovanie následne prebiehalo postupne v rámci jednotlivých líg, čo nám dalo možnosť nielen skúmať rozdiely medzi národnými ligami, ale napríklad aj rozdiely v motivácií v mužských a ženských ligách.

### 3.3 Použitý ekonometrický model

Pri zostavovaní ekonometrického modelu sa vychádzalo z už spomínanej štúdie Berger and Pope (2011), ktorý bol však pozmenený v súvislosti s cieľmi tejto práce. Dáta boli spracované vo voľne prístupnom programe Studio R a mali podobu prierezných dát.

Podoba nášho ekonometrického modelu je nasledovná:

$$WIN_i = \alpha + \beta_1[HALF]_i + \beta_2[SCORE\_HALF]_i + \beta_3[SCORE\_HALF2]_i + \beta_4[SCORE\_HALF3]_i + \beta_5[BETTING\_RATE]_i + \varepsilon_i, \quad (3.3)$$

Tabuľka 5: Stručný prehľad vysvetľovanej premennej a vysvetľujúcich premenných

Premenná	Popis
<i>WIN</i>	výhra, resp. prehra domáceho tímu
<i>HALF</i>	výhra, resp. prehra domáceho tímu v polčase
<i>SCORE_HALF</i>	rozdiel v polčase medzi domácim a hosťujúcim tímom
<i>SCORE_HALF2</i>	rozdiel v polčase umocnený na druhú
<i>SCORE_HALF3</i>	rozdiel v polčase umocnený na tretiu
<i>BETTING_RATE</i>	kurz na víťazstvo domáceho tímu mínus jedna

*Zdroj: «vlastné spracovanie»*

Vysvetľovanou premennou je premenná *WIN*, ktorá je umelou premennou nadobúdajúcou hodnotu jedna ak domáci tím vyhrá zápas a nula ak tento zápas prehrá, resp. zápas vyhrá súper.

Vysvetľujúcich premenných je dovedna päť. Prvou je umelá premenná *HALF*, ktorá nám udáva informáciu o tom, či domáci tím v polčase prehrával alebo vyhrával. Ak vyhrával, premenná nadobúda hodnotu nula a ak prehrával, hodnota je jedna. Zdôvodnením je fakt, že v našej práci nás zaujímajú prípady zápasov, kedy domáci tím v polčase prehrával a predpokladáme, že malá bodová strata na súpera ho motivovala k lepšiemu výkonu a teda zdolaniu súpera a víťazstvu.

Ďalšou vysvetľujúcou premennou je premenná *SCORE\_HALF*, ktorá udáva bodový rozdiel v polčase medzi dvomi tímami. Premenné *SCORE\_HALF2* a *SCORE\_HALF3* sú umocnením premennej *SCORE\_HALF* na druhú a následne na tretiu. Dôvodom zahrnutia týchto dvoch premenných je, že pravdepodobnosť výhry nemusí byť lineárna v tom, koľko domáci tím prehráva v polčase a s druhým a tretím umocnením premennej *SCORE\_HALF* je možné lepšie prispôbiť naše dáta tomu, aby bolo možné vidieť skok regresnej diskontinuity, a to za predpokladu, že sa tam nachádza.

*BETTING\_RATE* je poslednou vysvetľujúcou premennou, ktorá by mala reprezentovať, ako ovplyvní model to, či je domáci tím favoritom. Iba pre pripomenutie, čím vyššia je premenná, tým vyšší je kurz na víťazstvo domáceho tímu a tým menším favoritom tím je. Platí teda aj naopak, že čím nižší kurz, tým je tím väčším favoritom. Odčítanie hodnoty jedna od kurzu na víťazstvo domáceho tímu nie je nutnosťou, avšak v tejto podobe nám dáva informáciu o čistom zisku z jednotky meny, napr. z jednej koruny a následná interpretácia môže byť jednoduchšia.

Okrem toho model obsahuje úroňovú konštantu  $\alpha$ , parametre vysvetľujúcich premenných  $\beta_1$  až  $\beta_5$  a náhodnú zložku  $\varepsilon_i$ .

## 4 Hlavné modely a výsledky

Táto bakalárska práca si stanovila nasledovné tri ciele: overiť robustnosť záveru štúdie Bergera a Popa (2011), porovnať výsledky mužského a ženského basketbalu a porovnať výsledky favoritov a tých ostatných a zistiť prípadné rozdiely v súvislosti s existenciou a pôsobením motivačného efektu. Na dosiahnutie týchto cieľov bolo skonštruovaných niekoľko alternatív základného modelu bližšie popísaného v časti 3.3. Výsledkom týchto modelov sú grafy 2, 3 a A.2, A.3 a A.4 a tabuľky 7 až ?? a B.2 a B.3 pre všetkých päť líg.

Zostrojené grafy sú grafmi regresnej diskontinuity a predstavujú percento vyhraných zápasov domáceho tímu v závislosti na bodovom rozdieli medzi domácim a hosťujúcim tímom v polčase. Modrá čiara zobrazuje lineárny tvar dát, čierna vodorovná čiara v hodnote nula bodového rozdielu predstavuje miesto, v ktorom je očakávaná diskontinuita v prípade existencie motivačného efektu.

Tabuľky 7 až B.3 sú výsledkom ekonometrického modelu, logitu, a zobrazujú vplyv prehrávania v polčase na celkovú výhru v zápase pre všetkých päť basketbalových líg v poradí NBL, ŽBL, NBA, WNBA a EUROLIGA. Vysvetľovanou premennou je premenná WIN. V prvom stĺpci zľava sú jednotlivé vysvetľujúce premenné – HALF, SCORE\_HALF, SCORE\_HALF2, SCORE\_HALF3 a BETTING\_RATE.

Stĺpce s označením (1), (2), (3) a (4) sú štyrmi rôznymi alternáciami základného modelu. Modely v stĺpcoch (1) a (3) obsahujú premennú SCORE\_HALF iba v jej lineárnej podobe, zatiaľ čo modely (2) a (4) obsahujú aj jej kvadratickú a kubickú podobu. Ďalej modely (1) a (2) neobsahujú žiadnu ďalšiu kontrolnú premennú, modely (3) a (4) však zahŕňajú aj premennú BETTING\_RATE.

Hodnoty v tabuľke sú výsledky odhadov koeficientov logit modelu, v zátvorke sú uvedené získané smerodatné odchýlky odhadu parametru. Počet hviezdíčiek symbolizuje štatistickú významnosť, kde \* značí významnosť na hladine 10 %, \*\* na hladine 5 % a \*\*\* na hladine 1%.

### 4.1 Overenie robustnosti

Aby sme mohli vyhlásiť výsledky Bergera a Popa (2011) za robustné, je potrebné, aby sa v dátach prejavila diskontinuita a to v podobe skoku v bode nulového bodového rozdielu v polčase. Takýto skok je veľmi dobre viditeľný v prípade ŽBL a existuje aj v NBA dátach. Dáta ostatných troch líg takouto diskontinuitou nedisponujú, viď grafy A.2, A.3, A.4.

Pri pohľade na tabuľky 7 až B.3, ktoré ukazujú vplyv prehrávania v polčase na výhru nás zaujímajú najmä dve veci a to v súvislosti s premennou HALF – štatistická významnosť a znamienko koeficientu. Informácie o jednotlivých ligách sú zhrnuté v tabuľke 6.

Štatistická významnosť modelu vypovedá o tom, že s nejakou rozumnou mierou pravdepodobnosti, typicky 5 % mierou istoty pri 95 % intervale spoľahlivosti, efekt nie je nulový a existuje. To znamená, že akonáhle je model štatisticky nevýznamný, efekt väčšej motivácie pri bytí pozadu nie je.

Znamienko koeficientu, kladné alebo záporné, premennej *HALF*, hovorí o smere vplyvu motivačného efektu. Ak je znamienko kladné, byť trochu pozadu v polčase znamená väčšiu pravdepodobnosť výhry, zatiaľ čo záporné znamienko naznačuje opak, a to, že byť pozadu v polčase znamená väčšiu pravdepodobnosť prehry.

Tabuľka 6 sumarizuje štatistickú významnosť a znamienko premennej *HALF*. V prvom stĺpci sú zoradené skúmané basketbalové ligy, v druhom stĺpci sa nachádza vyjadrený výskyt štatistickej významnosti. Písmena A značí, že premenná je štatisticky významná, písmeno N, že nie je. Tretí stĺpec obsahuje symbol podľa toho, či je premenná kladná alebo záporná, kombinácia symbolu plus a mínus predstavuje nejednoznačnosť, kedy časť modelov vyšla kladná a časť záporná. V takomto prípade však boli hodnoty ako také malé a je možné ich brať s prihliadnutím ako nulové.

Tabuľka 6: Prehľad znamienok a štatistickej významnosti premennej *HALF* pre všetky ligy

	Štatistická významnosť	Znamienko
<i>NBL</i>	N	+
<i>ŽBL</i>	A	-
<i>NBA</i>	A	+
<i>WNBA</i>	N	+/-
<i>EUROLIGA</i>	N	+/-

Zdroj: «vlastné spracovanie»

Pozn.: Písmenko N znamená štatistickú nevýznamnosť, písmenko A štatistickú významnosť a znamienka +, - a +/- symbolizujú znamienka premennej *HALF*.

Vo všeobecnosti je možné skonštatovať, že vo všetkých piatich modeloch platí, že čím viac sú tímy v polčase popredu, tým viac sa zvyšuje ich šanca na výhru v zápase a naopak, čím väčšia je ich strata, tým je táto šanca nižšia. To je vidieť nielen na grafoch ale aj v tabuľkách, v ktorých kladné znamienka premennej *SCORE\_HALF* hovoria, že čím je vyšší bodový rozdiel v polčase, tým sa zvyšuje pravdepodobnosť výhry.

Záporné znamienka koeficientov premennej *BETTING\_RATE* zas vypovedajú o tom, že čím je vyšší kurz na basketbalový tím, tým je nižšia pravdepodobnosť výhry v zápase. Platí, že čím má tím vyšší basketbalový kurz, tým menším favoritom v zápase je.

Tvrdenie, že motivačný efekt bytia pozadu sa objavuje v dvoch z piatich líg, odvodené z grafického spracovania dát, sa potvrdilo aj vo výsledkoch spracovaných modelov vid' tabuľky 7 až B.3. Štatistická nevýznamnosť premennej *HALF* sa prejavila vo všetkých štyroch modeloch líg *NBL*, *WNBA* a *EUROLIGA*. Nestalo sa, že by aspoň jeden z modelov vyšiel štatisticky významný. Motivačný efekt preto v týchto ligách nie je prítomný. Naopak, modely líg *ŽBL* a *NBA* vyšli všetky štatisticky významné, čo znamená, že v nich sa hľadaný motivačný efekt prejavil. To, akým spôsobom je bližšie rozobraté v nasledujúcej časti 4.2.



Tabuľka 7: Vplyv prehrávania v polčase na výhru v NBL dátach

	Závislá premenná: $WIN_i = 1$ ak domáci tím vyhral zápas			
	(1)	(2)	(3)	(4)
<i>HALF</i>	0,342 (0,244)	0,046 (0,305)	0,405 (0,259)	0,198 (0,319)
<i>SCORE_HALF</i>	0,203*** (0,017)	0,150*** (0,034)	0,191*** (0,019)	0,153*** (0,035)
<i>SCORE_HALF2</i>	—	-0,003* (0,001)	—	-0,002 (0,001)
<i>SCORE_HALF3</i>	—	0,0003* (0,0002)	—	0,0002 (0,0002)
<i>BETTING_RATE</i>	—	—	-0,555*** (0,071)	-0,547*** (0,071)
<i>Pseudo – R<sup>2</sup></i>				
<i>Pozorovania</i>	1 325	1 325	1 325	1 325

Zdroj: «vlastné spracovanie»

## 4.2 Porovnanie mužského a ženského basketbalu

Druhým cieľom tejto práce je porovnať mužský a ženský basketbal v súvislosti s existenciou a silou motivačného efektu bytia pozadu. Náš dataset obsahoval tri mužské ligy, NBL, NBA a EUROLIGU, a dve ženské ligy, ŽBL a WNBA. Keďže štatisticky významná nám vyšla jedna mužská a jedna ženská liga, porovnávané budú tieto dve – ŽBL a NBA.

Ženská liga ŽBL mala spomedzi všetkých líg najmenšiu vzorku pozorovaní, zhruba dvadsaťsedem krát menšiu ako NBA liga. Z grafu 2 je ľahko čitateľná informácia, že čím viac tímy ŽBL vyhrávajú, tým je vyššia pravdepodobnosť výhry v celom zápase – napríklad tímy, ktoré vedú v polčase o 6 bodov vyhrávajú viac ako 80 % času.

Štatisticky významné vyšli všetky štyri spracované modely čo znamená, že motivačný efekt je v týchto dátach prítomný. Túto skutočnosť potvrdzuje aj pohľad na graf, kde je vidieť silná diskontinuita v okolí nuly. Znamienko premennej *HALF* v tabuľke 8 je však opačné ako v štúdií Bergera a Popa (2011) – z toho sa dá vyvodiť, že akonáhle je tím pozadu v polčase, pravdepodobnosť výhry celého zápasu je nižšia. V prípade, že tím prehráva o jeden bod, vyhrá zápas zhruba 40 % času, zatiaľ čo ak tím z tejto ligy vyhráva o jeden bod, pravdepodobnosť výhry sa zvyšuje až na približne 67 %.

Inými slovami sa dá povedať, že tím, ktorý prehráva v polčase o jeden bod vyhrá zápas menej pravdepodobne ako jeho súper. Tímom, ktoré prehrávajú v polčase sa, po

Tabuľka 8: Vplyv prehrávania v polčase na výhru v ŽBL dátach

	Závislá premenná: $WIN_i = 1$ ak domáci tím vyhral zápas			
	(1)	(2)	(3)	(4)
<i>HALF</i>	-0,801** (0,393)	-0,917** (0,462)	-0,754* (0,422)	-0,799* (0,484)
<i>SCORE_HALF</i>	0,182*** (0,028)	0,163*** (0,048)	0,166*** (0,031)	0,159*** (0,050)
<i>SCORE_HALF2</i>	—	-0,0003* (0,002)	—	0,001 (0,002)
<i>SCORE_HALF3</i>	—	0,00008 (0,0002)	—	0,00002 (0,0002)
<i>BETTING_RATE</i>	—	—	-0,364*** (0,079)	-0,369*** (0,080)
<i>Pseudo – R<sup>2</sup></i>				
<i>Pozorovania</i>	551	551	551	551

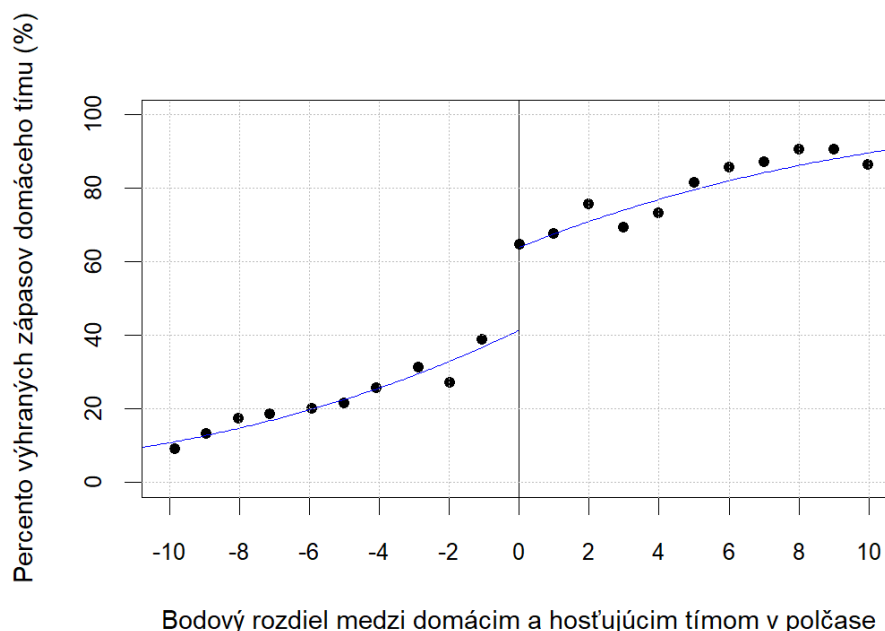
Zdroj: «vlastné spracovanie»

Tabuľka 9: Vplyv prehrávania v polčase na výhru v NBA dátach

	Závislá premenná: $WIN_i = 1$ ak domáci tím vyhral zápas			
	(1)	(2)	(3)	(4)
<i>HALF</i>	0,345*** (0,066)	0,279*** (0,079)	0,352*** (0,069)	0,301*** (0,082)
<i>SCORE_HALF</i>	0,170*** (0,005)	0,160*** (0,008)	0,160*** (0,005)	0,153*** (0,008)
<i>SCORE_HALF2</i>	—	-0,00004 (0,0003)	—	0,00001 (0,0003)
<i>SCORE_HALF3</i>	—	0,00004 (0,00003)	—	0,00003 (0,00003)
<i>BETTING_RATE</i>	—	—	-1,118*** (0,038)	-1,117*** (0,038)
<i>Pseudo – R<sup>2</sup></i>				
<i>Pozorovania</i>	14 970	14 970	14 970	14 970

Zdroj: «vlastné spracovanie»

Graf 2: Percento vyhraných zápasov domáceho tímu na základe bodového rozdielu pre dáta zo ŽBL



Zdroj: «vlastné spracovanie»

prepočte koeficientov premennej *HALF*, znižuje pravdepodobnosť výhry o 7,6 až 10,3 %, viď tabuľka 10. To znamená, že byť pozadu v ŽBL nijako nezvyšuje motiváciu ani šancu na výhru, práve naopak, znižuje ju.

Mužskou ligou, ktorú porovnávame so ŽBL, je americká NBA, ktorej dataset bol najväčší spomedzi všetkých piatich líg. Rovnako ako ŽBL, aj modely NBA vyšli všetky štatisticky významné a platí aj priama úmera medzi výškou vedenia v polčase a pravdepodobnosťou výhry v zápase, aj keď z grafu 3 vidno, že tímy, ktoré vedú v polčase o šesť bodov vyhrávajú o niečo málo menej často ako ženy, 75 % času.

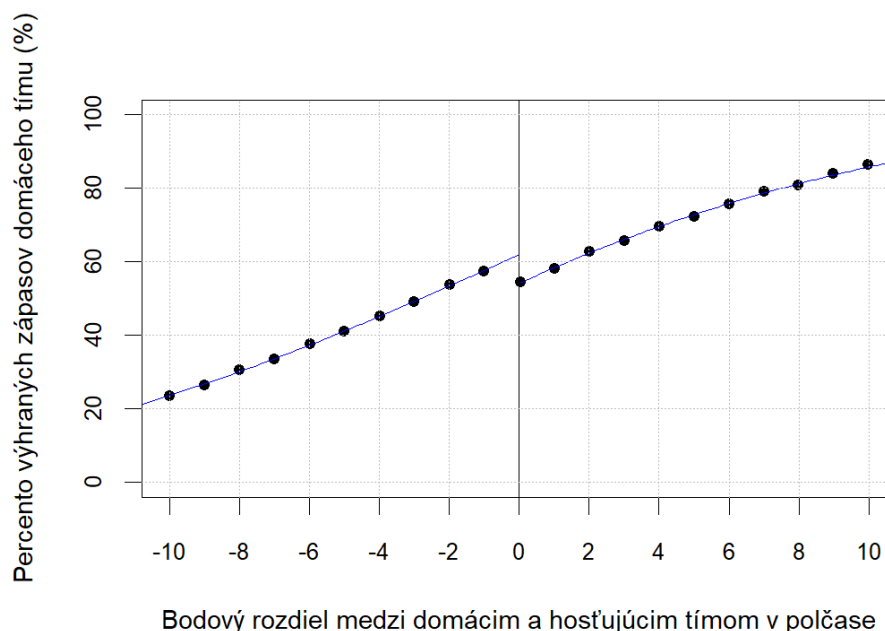
V tabuľke ?? má premenná *HALF* kladné znamienko – akonáhle je tím pozadu v polčase, tak je pravdepodobnosť výhry v zápase vyššia. Skok v okolí nuly, viď graf, nie je natoľko výrazný ako v prípade ŽBL ale existuje. Keď tím prehráva o jeden bod, vyhrá zápas 58 % času, zatiaľ čo ak tím vyhráva o jeden bod, zápas vyhrá 53 % času.

V tomto datasete sa potvrdilo, že byť trochu pozadu zvyšuje motiváciu a tým aj šancu na výhru. V percentuálnom zobrazení sa tímom, ktoré prehrávajú v polčase, po prepočte koeficientov premennej *HALF*, zvyšuje pravdepodobnosť výhry o 4,6 až 5,8 percent, viď tabuľka 10.

### 4.3 Porovnanie favoritov a tých ostatných

Tretím cieľom je porovnať výsledky favoritov a tých ostatných a zistiť prípadný rozdiel medzi týmito dvomi skupinami.

Graf 3: Percento vyhraných zápasov domáceho tímu na základe bodového rozdielu pre dáta z NBA



Zdroj: «vlastné spracovanie»

Tabuľka 10: Prehľad percentuálneho vplyvu premennej *HALF* pre ŽBL a NBA modely

	(1)	(2)	(3)	(4)
<i>HALF</i> pre ŽBL	-0,09051	-0,1039	-0,0767	-0,08148
<i>HALF</i> pre NBA	0,0581	0,0471	0,05436	0,04649

Zdroj: «vlastné spracovanie»

Na základe predchádzajúceho testovania nám vyšla ako jediná štatisticky významná a zároveň obsahujúca pozitívny motivačný efekt liga NBA, ktorá bude z tohto dôvodu datasetom pre toto testovanie. V dátach NBA sa prejavil motivačný efekt bytia pozadu, na grafe ilustrovaný skokom lineárnej priamky dát v bode nulového rozdielu medzi domácim a hosťovským tímom v polčase, a táto časť práce sa snaží zistiť, či je tento skok nejakým spôsobom ovplyvnený a závisí od veľkosti kurzu a teda toho, akým veľkým favoritom je domáci tím. Čím nižší je kurz na domáci tím, tým väčším je favoritom a vice versa.

Zvažované boli dve formy testovania. Prvou bolo rozdelenie datasetu na dve skupiny, favoritov a tých ostatných, prostredníctvom tzv. cut offu v dátach, v premennej *BETTING\_RATE*. Cut off by bol urobený tak, aby obe skupiny obsahovali rozumný počet pozorovaní. Napríklad ak by skupinu favoritov malo tvoriť približne 30 % najväčších domácich favoritov, cut off by bol urobený na kurze 0,36. Všetky tímy s kurzom menším

ako 0,36 by boli v skupine favoritov a všetky tímy s kurzom väčším ako 0,36 by boli v skupine ostatní. V tomto prípade by však bola otázna vhodná veľkosť obidvoch skupín.

Druhou formou, ktorá bola aj zvolená, bolo použitie celého datasetu bez jeho delenia na skupiny a bez potreby robiť cut off na dátach a to pridaním interakčnej premennej  $BETTING\_RATE * HALF$ . Koeficient  $HALF$  je pre niekoho kto má priemerný kurz a hovorí, aký je pre neho veľký motivačný efekt. Prostredníctvom interakčnej premennej bude možné zistiť, ako sa odlišuje motivačný efekt, keď je niekto väčší alebo menší favorit. Inými slovami, koeficient interakčnej premennej hovorí, ako sa efekt odchyľuje pre niekoho, kto má nadpriemerný alebo podpriemerný kurz.

Postup bol nasledovný: do základného ekonometrického modelu z časti 3.3 bola pridaná nová premenná  $BETTING\_RATE * HALF$ , ktorá vznikla ako súčin nanormovanej premennej  $BETTING\_RATE$ , kurz mínus jeho priemer a to celé vydelené smerodatnou odchýlkou kurzu, a premennej  $HALF$ . Nová podoba modelu využíteho v tejto časti je:

$$WIN_i = \alpha + \beta_1[HALF]_i + \beta_2[SCORE\_HALF]_i + \beta_3[SCORE\_HALF2]_i + \beta_4[SCORE\_HALF3]_i + \beta_5[BETTING\_RATE]_i + \beta_6[BETTING\_RATE * HALF]_i + \varepsilon_i, \quad (4.1)$$

Očakávanie je, že motivačný efekt je väčší a silnejší pre väčšieho favorita a teda pre tím s nižším kurzom. Ak teda vyjde koeficient interakčnej premennej  $BETTING\_RATE * HALF$  štatisticky významný a záporný, naše očakávanie sa potvrdí.

Grafy xxx a xxx sú ilustračnými grafmi pre interpretáciu kladného alebo záporného koeficientu interakčnej premennej. Na osi x je kurz domáceho tímu, čím ju kurz nižší tým je väčší favorit a čím je vyšší tým je väčší outsider. Na osi y je koeficient premennej  $HALF$ , ktorá je meraná, čiže veľkosť motivačného efektu.

Keď vyjde koeficient kladný, priamka bude ako v grafe xxx rastúca, čo znamená, že domáce tímy s väčším kurzom majú väčší koeficient. V tomto prípade je efekt väčší u outsiderov. Ak však vyjde koeficient záporný, viď graf xxx, znamená to, že motivačný efekt bytia pozadu v polčase je väčší u favoritov.

V prípade, že táto premenná vyjde štatisticky nevýznamná, efekt nebude závisieť na veľkosti kurzu a tom, akým veľkým favoritom je tím.

#### ILUSTRAČNÉ GRAFY xxx A xxx

Spracované boli iba dva modely a to (5) a (6), čo sú vlastne modely (3) a (4) z predchádzajúcich častí 4.1 a 4.2 s pridaním interakčnej premennej  $BETTING\_RATE * HALF$ . Modely (1) a (2) neboli použité, keďže neobsahujú premennú kurz, o ktorú sa interakčná premenná kontroluje.

Tabuľka 11 a graf 4 hovoria, že motivačný efekt bytia pozadu v polčase na nemení na základe kurzu a teda toho, akým favoritom je tím. Koeficient interakčnej premennej ako v modeli (3) tak aj (4) vyšiel s malou kladnou hodnotou, ktorá však nie je štatisticky významná. Veľkosť favorita tým pádom nemá vplyv na veľkosť motivačného efektu a očakávanie sa nepotvrdilo.

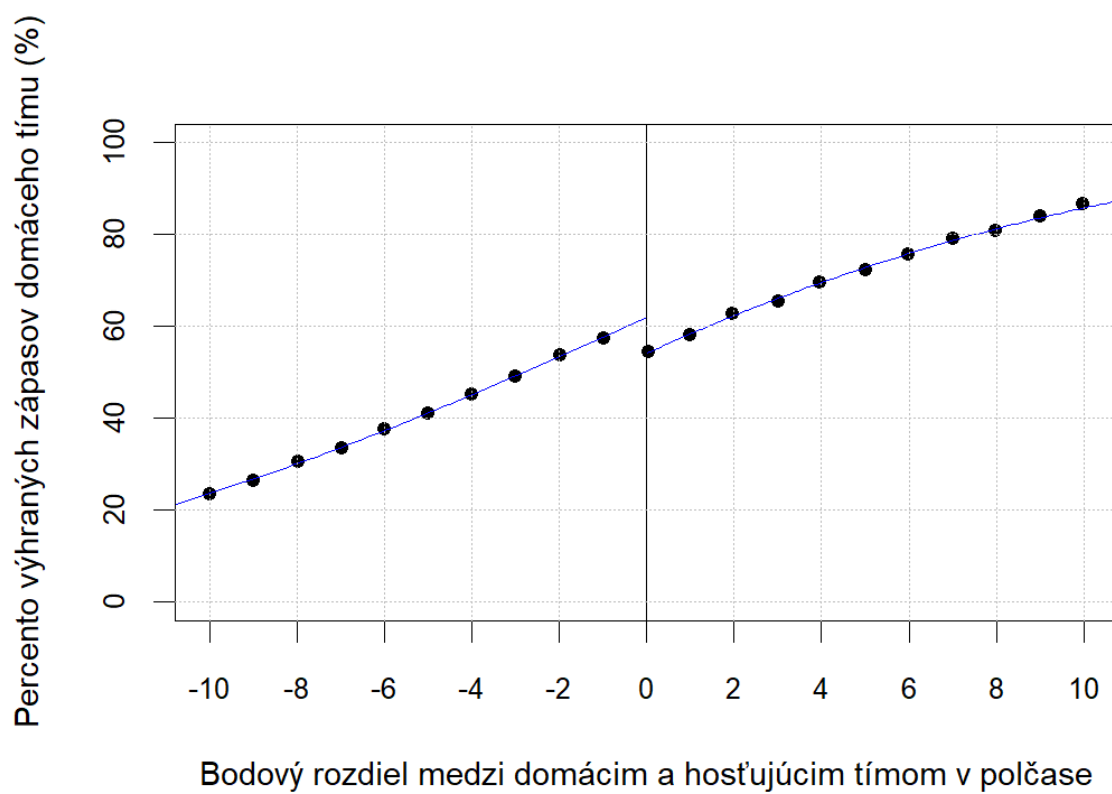
Tabuľka 11: Vplyv prehrávania v polčase na výhru – favoriti VS ostatní (celý dataset)

	Závislá premenná: $WIN_i = 1$ ak domáci tím vyhral zápas	
	(5)	(6)
<i>HALF</i>	0,353*** (0,069)	0,302*** (0,082)
<i>SCORE_HALF</i>	0,161*** (0,005)	0,153*** (0,008)
<i>SCORE_HALF2</i>	—	0,00002 (0,0003)
<i>SCORE_HALF3</i>	—	0,00003 (0,00003)
<i>BETTING_RATE</i>	-1,164*** (0,050)	-1,163*** (0,050)
<i>BETTING_RATE * HALF</i>	0,072 (0,052)	0,073 (0,052)
<i>Pseudo – R<sup>2</sup></i>		
<i>Pozorovania</i>	14 970	14 970

Zdroj: «vlastné spracovanie»

Pozn.: V tabuľke sú uvedené odhady koeficientov logit modelu a v zátvorkách sa nachádzajú smerodatné chyby.

Graf 4: Percento vyhraných zápasov domáceho tímu na základe bodového rozdielu pre dáta z NBA – favoriti VS ostatní (celý dataset)



*Zdroj: «vlastné spracovanie»*



## **5 Záver**

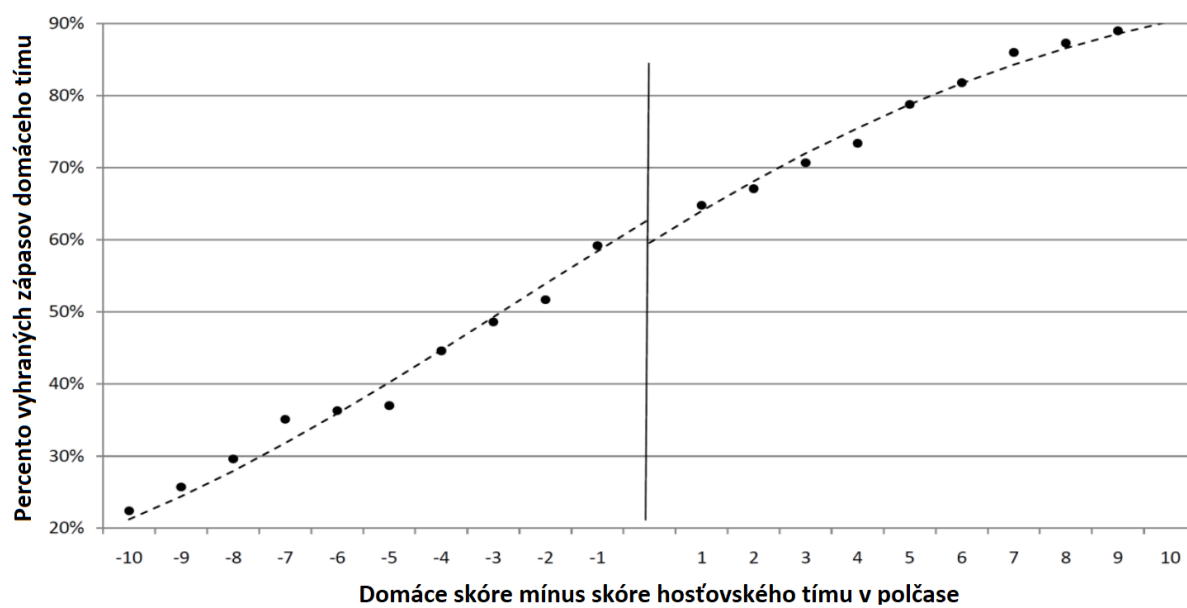
## Bibliografia

- BANKS, James; MAZZONNA, Fabrizio, 2012. The Effect of Education on Old Age Cognitive Abilities: Evidence from a Regression Discontinuity Design. *The Economic Journal*. Roč. 122, č. 560, s. 418–448.
- BARANKAY, Iwan, 2010. Rankings and social tournaments: Evidence from a field experiment. *University of Pennsylvania mimeo*. Roč. 15.
- BERGER, Jonah; POPE, Devin, 2011. Can losing lead to winning? *Management Science*. Roč. 57, č. 5, s. 817–827.
- BERGERHOFF, Jan; VOSEN, Agnes, 2015. *Can being behind get you ahead? Reference Dependence and Asymmetric Equilibria in an Unfair Tournament*. Technická správa. Bonn Econ Discussion Papers.
- BOOTH, Ross, 2009. Sports Economics. *Australian Economic Review*. Roč. 42, s. 377–385.
- Bulletin, 2018. Česká basketbalová federácia.
- CARPENTER, Christopher; DOBKIN, Carlos, 2011. The Minimum Legal Drinking Age and Public Health. *Journal of Economic Perspectives*. Roč. 25, č. 2, s. 133–56.
- CONRAD, Mark, 2011. *The Business of Sports: A Primer for Journalists*. 2. vyd. Routledge. Communication Series - Routledge. ISBN 978-0-415-87653-7.
- COOPER, Harris; DENEVE, Kristina M; MOSTELLER, Frederick, 1992. Predicting professional sports game outcomes from intermediate game scores. *Chance*. Roč. 5, č. 3-4, s. 18–22.
- FOER, Franklin, 2005. *How Soccer Explains the World: An Unlikely Theory of Globalization*. 1. vyd. HarperCollins. ISBN 978-0-06-621234-0.
- FRANKEN, Robert E; BROWN, Douglas J, 1995. Why do people like competition? The motivation for winning, putting forth effort, improving one's performance, performing well, being instrumental, and expressing forceful/aggressive behavior. *Personality and Individual Differences*. Roč. 19, č. 2, s. 175–184.
- KÉSENNE, Stefan, 2014. *The Economic Theory of Professional Team Sports: An Analytical Treatment*. 2. vyd. Edward Elgar Publishing. ISBN 978-1-78195-539-0.
- KUPER, Simon; SZYMANSKI, Stefan, 2009. *Soccernomics: Why England Loses, Why Spain, Germany, and Brazil Win, and Why the US, Japan, Australia and Even Iraq Are Destined to Become the Kings of the World's Most Popular Sport*. 1. vyd. Nation Books. ISBN 9781568584256.
- LEEDS, Michael A; VON ALLMEN, Peter; MATHESON, Victor A, 2018. *The Economics of Sports*. 6. vyd. Routledge. ISBN 9781138052161.
- LOCKE, Edwin A; LATHAM, Gary P, 2002. Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. *American Psychologist*. Roč. 57, č. 9, s. 705.
- MERRITT, Sears; CLAUSET, Aaron, 2014. Scoring dynamics across professional team sports: tempo, balance and predictability. *EPJ Data Science*. Roč. 3, č. 1, s. 4.

- NICHOLLS, John G, 1989. *The Competitive Ethos and Democratic Education*. Harvard University Press.
- Pracovní dokument útvarov komisie*: 2014. Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights.
- SANDY, Robert; SLOANE, Peter; ROSENTRAUB, Mark, 2004. *The Economics of Sport: An International Perspective*. 1. vyd. Red Globe Press. ISBN 978-0-333-79272-8.
- SCHNEEMANN, Sandra; DEUTSCHER, Christian, 2017. Intermediate information, loss aversion, and effort: Empirical evidence. *Economic Inquiry*. Roč. 55, č. 4, s. 1759–1770.
- TAUER, John M; HARACKIEWICZ, Judith M, 1999. Winning isn't everything: Competition, achievement orientation, and intrinsic motivation. *Journal of Experimental Social Psychology*. Roč. 35, č. 3, s. 209–238.
- THISTLETHWAITE, Donald L; CAMPBELL, Donald T, 1960. Regression-Discontinuity Analysis: An Alternative to the Ex-Post Facto Experiment. *Journal of Educational psychology*. Roč. 51, č. 6, s. 309.
- Trefík*, 1996 [online] [cit. 2019-03-01]. Dostupné z: <https://www.trefik.cz/>.

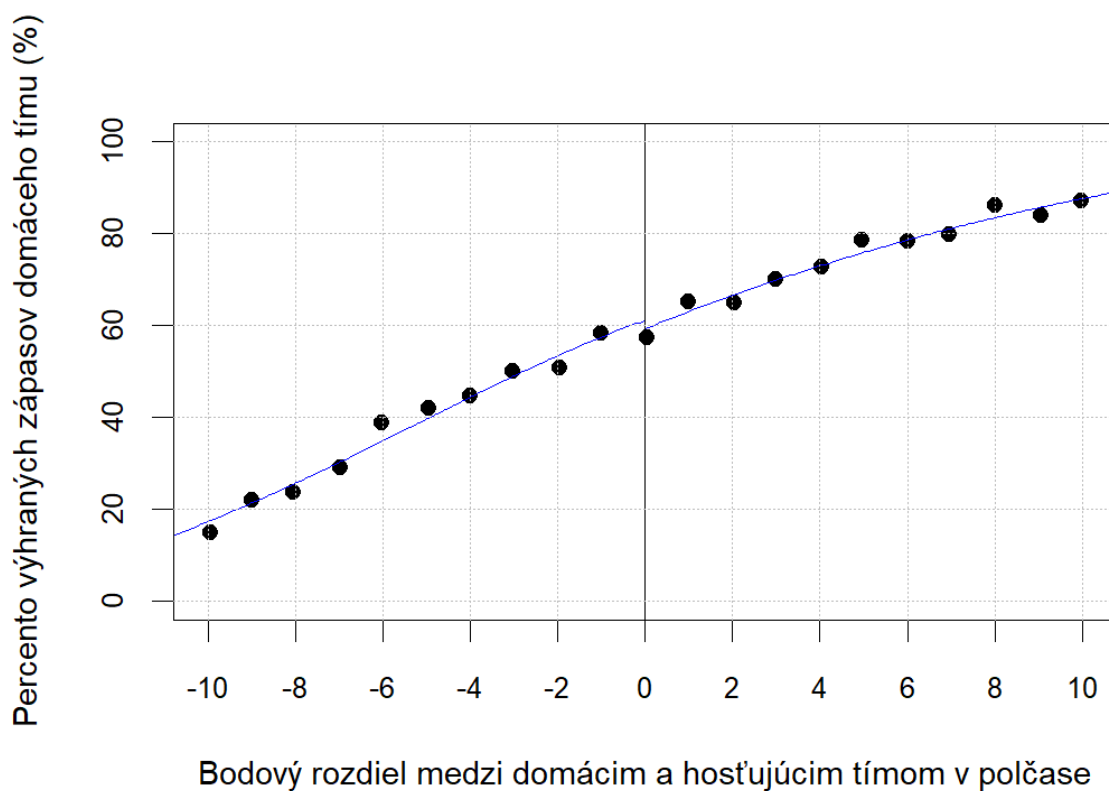
## A Príloha grafov

Graf A.1: Percento vyhraných zápasov domáceho tímu na základe bodového rozdielu pre dáta z NCAA



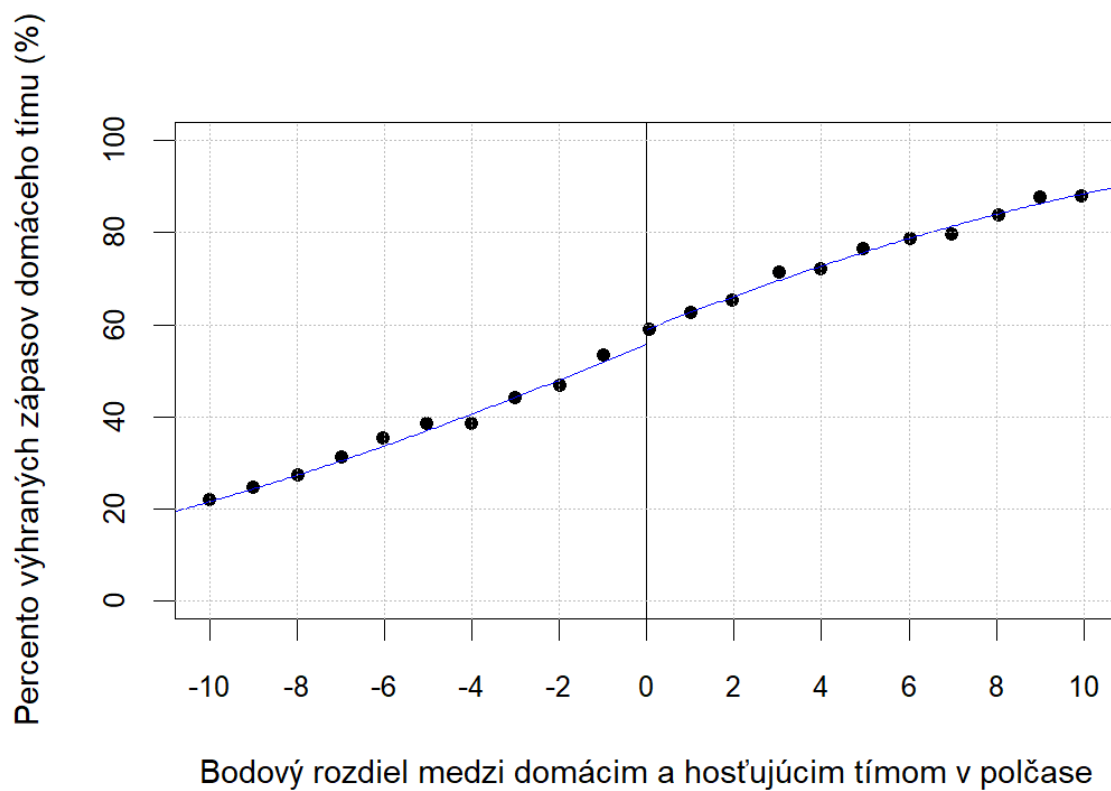
Zdroj: «Berger et al., 2011 a vlastné spracovanie»

Graf A.2: Percento vyhraných zápasov domáceho tímu na základe bodového rozdielu pre dáta z NBL



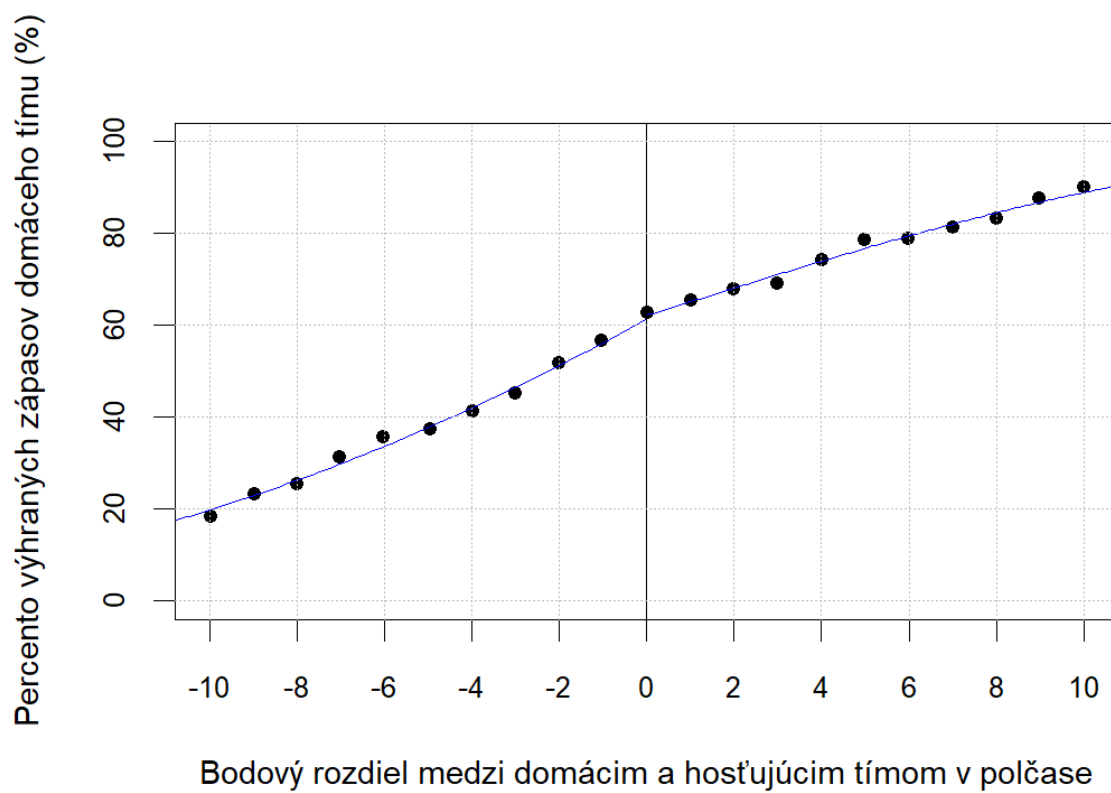
*Zdroj: «vlastné spracovanie»*

Graf A.3: Percento vyhraných zápasov domáceho tímu na základe bodového rozdielu pre dáta z WNBA



*Zdroj: «vlastné spracovanie»*

Graf A.4: Percento vyhraných zápasov domáceho tímu na základe bodového rozdielu pre dáta z EUROLIGY



*Zdroj: «vlastné spracovanie»*

## B Príloha tabuliek

Tabuľka B.1: Vplyv prehrávania v polčase na výhru v NCAA dátach

	Závislá premenná: $win_i = 1$ ak domáci tím vyhral zápas			
	(1)	(2)	(3)	(4)
<i>Prehrávanie v polčase</i>	0,025*** (0,010)	0,023* (0,014)	0,025*** (0,009)	0,021 (0,013)
<i>Domáci tím</i> <i>výherné percento</i>			0,0057*** (0,0001)	0,0057*** (0,001)
<i>Hosťujúci tím</i> <i>výherné percento</i>			-0,0055*** (0,0001)	-0,0055*** (0,0001)
<i>Bodový rozdiel v polčase</i> <i>(lineárny)</i>	X	X	X	X
<i>Bodový rozdiel v polčase</i> <i>(kubický)</i>		X		X
<i>Pseudo – R<sup>2</sup></i>	0,143	0,144	0,207	0,208
<i>Pozorovania</i>	29 159	29 159	28 808	28 808

Zdroj: «Berger et al., 2011 a vlastné spracovanie»

Pozn.: V tabuľke sú uvedené hodnoty medzného efektu koeficientov jednotlivých premenných a v zátvorkách je ich smerodatná chyba z použitia logit modelu.



Tabuľka B.2: Vplyv prehrávania v polčase na výhru vo WNBA dátach

	Závislá premenná: $WIN_i = 1$ ak domáci tím vyhral zápas			
	(1)	(2)	(3)	(4)
<i>HALF</i>	0,023 (0,204)	-0,162 (0,250)	0,123 (0,211)	-0,012 (0,255)
<i>SCORE_HALF</i>	0,175*** (0,015)	0,147*** (0,027)	0,175*** (0,016)	0,156*** (0,027)
<i>SCORE_HALF2</i>	—	0,001 (0,001)	—	0,002 (0,001)
<i>SCORE_HALF3</i>	—	0,0001 (0,0001)	—	0,00009 (0,0001)
<i>BETTING_RATE</i>	—	—	-0,640*** (0,086)	-0,646*** (0,087)
<i>Pseudo – R<sup>2</sup></i>				
<i>Pozorovania</i>	1 650	1 650	1 650	1 650

Zdroj: «vlastné spracovanie»

Pozn.: V tabuľke sú uvedené odhady koeficientov logit modelu a v zátvorkách sa nachádzajú smerodatné chyby.

Tabuľka B.3: Vplyv prehrávania v polčase na výhru v EUROLIGA dátach

	Závislá premenná: $WIN_i = 1$ ak domáci tím vyhral zápas			
	(1)	(2)	(3)	(4)
<i>HALF</i>	0,089 (0,164)	-0,112 (0,201)	0,025 (0,173)	-0,152 (0,212)
<i>SCORE_HALF</i>	0,186*** (0,013)	0,154*** (0,023)	0,166*** (0,013)	0,138*** (0,023)
<i>SCORE_HALF2</i>	—	-0,00002 (0,0009)	—	0,0001 (0,0009)
<i>SCORE_HALF3</i>	—	0,0002 (0,0001)	—	0,0001 (0,0001)
<i>BETTING_RATE</i>	—	—	-1,019*** (0,084)	-1,014*** (0,085)
<i>Pseudo – R<sup>2</sup></i>				
<i>Pozorovania</i>	2 627	2 627	2 627	2 627

Zdroj: «vlastné spracovanie»

Pozn.: V tabuľke sú uvedené odhady koeficientov logit modelu a v zátvorkách sa nachádzajú smerodatné chyby.