

Die Touchmaps

Spieleranalyse für das Finale in Paris

#LiverpoolFC #LFC #RealMadrid #UCLfinal #ChampionsLeague #UEFA

Eine umfangreiche, tiefgründige Real Madrid Spieleranalyse für insgesamt 56 Spiele und 29 Spieler, gesammelt über die gesamte Saison 2021/22.

Wählen Sie eine Zeitspanne

1

90

Durchschnittlich berechnete Aktivitätsregion



Erläuterungen:

Real Madrid listet auf seiner Website [ausführliche Berichte zu jedem Spiel auf](#). Teil jedes einzelnen Spielberichts ist eine Wärme- und Berührungskarte am unteren Rand der Seite. Diese Karten werden aus einer umfassenden Menge von Daten erstellt, die offensichtlich während oder nach dem Spiel entweder durch Beobachtung am Monitor und/oder durch Überwachung in größerer Höhe gesammelt wurden. Die resultierenden Datensätze sind öffentlich zugänglich, ohne spezielle Freischaltungen oder Zugangsschlüssel. Wir haben diese Daten nur und ausschließlich von [den öffentlich zugänglichen Real Madrid Spielberichts-Webseiten](#) genommen, die für jeden lesbar sind. Bei der Beschaffung der Datenpunkte, die auf den Webseiten von Real Madrid für jeden mit anständigen IT-Kenntnissen leicht lesbar sind, ist kein Hacking oder irgendeine Art von illegaler Infiltration im Spiel.

Wir analysierten, extrahierten, ordneten und normalisierten die Daten, um sie effizienter zu machen, und fanden heraus, dass die Datenpunkte auch Informationen über die Art der Ballannahme sowie die jeweilige Minute, in der sie ausgeführt wurden, enthalten. Wir drehten das Spielfeld um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn und rekalierten jeden Vektordatenpunkt so, dass dieser in das obige Spielfeld passt. Außerdem erweiterten wir den Auswahlmechanismus um zwei zusätzliche Parameter "Spielaktion" und "Minute", da diese Informationen auf unsichtbare Weise Teil jedes einzelnen Datenpunkts von Real Madrid waren.

Beachten Sie, dass das Spielfeld ein Rechteck fester Größe ist, das nicht reagiert, d.h. es passt sich nicht an, wenn Sie den Bildschirm verkleinern oder ein Smartphone verwenden. Sie benötigen mindestens ein größeres Tablet oder einen Laptop-Bildschirm, um das Spielfeld richtig zu sehen und damit zu arbeiten. Es scheint nur eine geringe Anzahl von Fehlern im Datensatz zu geben. Es könnte sein, dass einige echte Spielaktionen auf dem Spielfeld nicht im Datensatz erfasst wurden, was angesichts der riesigen Menge an Datenpunkten eher irrelevant sein dürfte. Insgesamt machen die Datenpunkte Sinn und scheinen kohärent zu sein.

Die Nachspielzeiten für die reguläre erste und zweite Halbzeit wurden zu den Minuten 45 und 90 addiert. Nachspielzeiten über 90 Minuten Spielzeit wurden entsprechend addiert (siehe Spiel 31 gegen Elche). Die Spielrichtung wird auf dem Spielfeld mit drei Hintergrundpfeilen angezeigt. Die Änderung der Spielrichtung in der Halbzeit wurde beachtet und gegebenenfalls neu berechnet, so dass alle Datenpunkte mit der allgemeinen Richtung im obigen Spielfeld übereinstimmen.

Wir haben auch eine völlig neue Funktion hinzugefügt, auf die Real Madrid vielleicht ein bisschen neidisch sein könnte. Ein grüner Kreis zeigt den durchschnittlichen Aktivitätsbereich an, der über alle ausgewählten Datenpunkte berechnet wird. Diese Durchschnittsberechnung ist leicht gewichtet, was bedeutet, dass Tore, Torschüsse, Freistöße und Pässe weiter nach vorne gerückt werden als ein Block oder eine Ecke. Dies ermöglicht einen guten Einblick in die Ballaktivitäten für ein einzelnes Spiel oder sogar für einen bestimmten Spieler über die gesamte Saison hinweg.

Dieser Durchschnittspunkt wird auch verschoben, wenn Sie den kleinen Abspielen-Knopf am unteren Rand des grünen Spielfelds anwählen. Wenn Sie darauf klicken, sehen Sie, wie die von Ihnen ausgewählten Parameter in einem Filmformat auf das Spielfeld gezeichnet werden.

<https://www.sun24.news/de/die-touchmaps-spieleranalyse-fuer-das-finale-in-paris.html>