

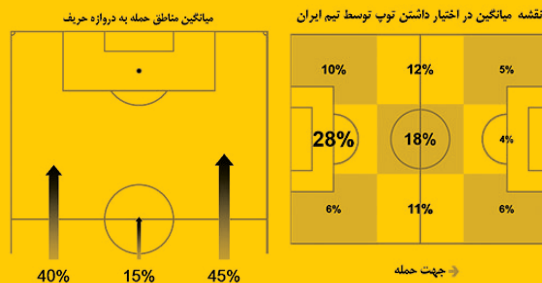
ورزش و آمار



هنگام برگزاری مسابقات ورزشی، با توجه به نوع امتیازدهی که در مسابقات قرارداد شده است، جدول‌هایی تهیه می‌شوند که امتیازات در آن‌ها ثبت می‌شود. طبق همین امتیازات است که تیم‌های صعودکننده و در نهایت قهرمان مشخص می‌شوند. از این اطلاعات و اطلاعات دیگری که در حین مسابقات به دست می‌آیند، برای تحلیل میزان موفقیت تیم‌ها و بازیکنان و پیدا کردن نقاط ضعف و قوت آن‌ها استفاده می‌شود.

در مسابقات فوتسال قهرمانی آسیا، جایزه ارزشمندترین بازیکن به خانم فرشته کریمی اهدا شد. برای مشخص کردن فرد شایسته این عنوان، نتایج تیمی و همچنین آمار شخصی بازیکن (مانند تعداد گل، تعداد پاس گل، میزان دقیق حضور در زمین و...) که حین بازی از او به جا می‌ماند، در نظر گرفته می‌شود و فردی که بیشترین امتیاز را می‌آورد، برنده این جایزه می‌شود. امروزه با پیشرفت فناوری، نرم‌افزارهای بسیاری برای تحلیل تصویرها و فیلم‌ها به وجود آمده‌اند. با استفاده از این ابزار، کارشناسان و مربیان ورزشی می‌توانند بعد از انجام مسابقه و یا حین انجام آن، تحلیل دقیق‌تر و مفیدتری برای بازیکنان و تماشاچیان ارائه کنند.

این تصویرها نمونه‌ای از تحلیل‌های آماری هستند که توسط نرم‌افزارهای رایانه‌ای بعد از بازی ایران و آرژانتین در جام جهانی فوتبال ۲۰۱۴ انجام شده‌اند.



تیم ایران حدود ۹۵ درصد از حمله‌هایی که روی دروازه آرژانتین انجام داده، از جناحین زمین بوده و خیلی کم از وسط زمین حمله کرده است.

تیم ایران بیشتر در میانه زمین و یا نزدیک محوطه جریمه خودی صاحب توپ بوده و فقط ۱۵ درصد مواقع در موقعیت حمله و در منطقه خطر تیم آرژانتین بوده

بازیکنان تیم خودی و تیم حریف را رصد می‌کنند و در صورت یافتن نقطه ضعف و یا نقطه قوتی در بازیکن‌های هر دو تیم، به سرمربی اعلام می‌کنند تا با انجام تعویض‌هایی و در صورت امکان گرفتن وقت استراحت، این نکات را به داخل زمین انتقال دهد. والیبالی یکی از ورزش‌هایی است که تیم‌ها بدون داشتن چنین امکاناتی، توان رقابت در سطح پیشرفته جهانی را نخواهند داشت. در بازی والیبالی به‌طور مستمر عملکرد کل تیم و تک تک بازیکن‌ها ارزیابی می‌شود.

از این تحلیل‌ها فقط در پایان بازی استفاده نمی‌شود. در واقع جدیدترین نوع استفاده از نرم‌افزارها در حین بازی است. به این صورت که فیلم بازی به‌صورت زنده به رایانه داده می‌شود و کمک مربیانی که مسئول تحلیل بازی هستند، با استفاده از نرم‌افزارهای نصب شده در رایانه، کل بازی و عملکرد تک تک



تصاویر زیر موقعیت هر بازیکن را در زمین نشان می‌دهند؛ اینکه بازیکن‌ها بیشتر در چه محدوده و نقاطی از زمین حضور داشته‌اند. مثلاً شماره ۱۶، یعنی رضا قوچان‌نژاد، با اینکه به‌عنوان مهاجم در تیم بازی کرده، اما طبق وظایفی که مربی به او محول کرده، تقریباً در همه جای زمین حاضر بوده و حتی در میانه زمین حضور پررنگ‌تری داشته است.



مثلاً اگر مربی بداند که هر بازیکن تا به حال چند آبشار زده و یا چند دفاع روی تور و یا چند دریافت داشته و چه درصدی از آن‌ها موفقیت‌آمیز بوده، می‌تواند با یک تعویض به بازیکن ناموفق استراحت بدهد یا وظیفه او را در زمین تغییر دهد. یا اگر در مورد تیم حریف متوجه شود که پاسور تیم بیشتر به چه بازیکنی پاس می‌دهد و یا بیشتر از چه نوع پاسی استفاده می‌کند، می‌تواند ترکیب تیم و نحوه دفاع کردن تیم را طوری تغییر دهد که حمله آن‌ها را بهتر بتواند دفع کند.