

ن مریم جعفرآبادی امرئی قدرتمند



نصیب تیم مهاجم نمی‌شود، بلکه احتمال از دست دادن امتیاز هم بالا می‌رفت. داریل با بررسی آماری این پرتاب‌ها پیشنهادی جدید برای پرتاب شوت‌های سه امتیازی ارائه داد و گفت کافی است یک سوم این شوت‌ها گل شود تا ما هر بازی را ببریم! در لیگ سال ۲۰۱۸ - ۲۰۱۷ بازی‌های این بی‌ای، تیم هیوستون راکت بیشترین تعداد شوت‌های سه امتیازی را نسبت به کل تیم‌های شرکت‌کننده در کل تاریخ مسابقات این بی‌ای به سمت تور حریف پرتاب کرد و همین امتیازها باعث شد این تیم ۶۵ بازی را برود. داریل می‌گوید: «درصدها و تعیین احتمال گل شدن هر توپ در بازی‌ها بسیار حیاتی است. این درصدها را از تحلیل داده‌ها به دست می‌آوریم.» امروزه شرکت‌های بزرگ تحلیل داده، تصویرهای مسابقات بسکتبال را با دقت بسیار زیاد و به صورت سه بعدی ذخیره می‌کنند. ۲۵ فریم تصویر در هر ثانیه که موقعیت و نوع حرکت بازیکنان، توپ و ... را ذخیره و بررسی می‌کند. در ابتدای این کار، دانشمندان علم داده، حدود ۲۰ موقعیت اصلی بسکتبال را برای دستگاه‌های (ماشین‌های) پردازنده اطلاعات معرفی کردند و تحلیل‌ها بر اساس آن‌ها صورت می‌گرفتند. رفته‌رفته دقت این کار نیز بیشتر شد و به جایی رسید که امروزه بیش از ۵۰۰ حرکت، قانون و موقعیت‌های بازی بسکتبال را به دستگاه‌ها به‌عنوان اطلاعات اولیه می‌دهند. وقتی اطلاعات هر بازی و تصویرهای ذخیره‌شده به دستگاه داده می‌شود، تحلیل‌های دقیقی ارائه می‌کند. مثلاً دستگاه با بررسی اطلاعات قبل می‌تواند بگوید که اگر یک بازیکن توپی را از هر نقطه زمین پرتاب کند، آن توپ چقدر شانس گل شدن دارد. استاد راجرز، دانشمند علوم داده، می‌گوید: «ما به کمک تحلیل اطلاعات توسط دستگاه‌های پردازنده داده، برای هر موقعیت به عددها و احتمال‌هایی دست پیدا کرده‌ایم که قبلاً حسی و غریزی نسبت به آن‌ها عمل می‌کردیم!» با این حساب دیگر نیازی نیست بازیکنان تیم‌ها هیکل‌های درشت و قد‌های خیلی خیلی بلند داشته باشند! به کمک تحلیل داده، با بازیکنان معمولی‌تر هم می‌توان بازی‌ها را برد و قهرمان مسابقات شد.

تیم بسکتبال «هیوستون راکت» یکی از تیم‌های متوسط باشگاهی بسکتبال آمریکا بود که ناگهان به یک تیم حرفه‌ای در مسابقات بسکتبال «ان بی ای» تبدیل شد. داستان‌های برد و باخت این تیم و دیگر تیم‌های مدعی قهرمانی، از داغ‌ترین حاشیه‌های مسابقات بسکتبال قهرمانی آمریکاست. با وجود اینکه در سال ۲۰۱۸ گران‌ترین بازیکنان بسکتبال در تیم هیوستون راکت مشغول بازی بودند، اما دلیل اصلی پیشرفت چشمگیر و صعود ناگهانی این تیم، ستاره‌های آن نبودند، بلکه استفاده درست از اطلاعات و تجزیه و تحلیل (آنالیز) داده‌ها بود. **مایکل کارتر**، یکی از ستارگان این تیم می‌گوید: «آمار و داده باعث برتری ما بر سایر تیم‌ها شده است!» **داریل موری**، دانشمند علوم داده و رایانه که تجزیه و تحلیل‌کننده (آنالیزور) این تیم است می‌گوید: «استفاده درست از اطلاعات به ما کمک کرد سال گذشته ۶۵ بازی را ببریم.» او ۱۰ سال پیش به دنبال پیدا کردن فرمولی بود که امتیازهای تیمش را در هر بازی به بیشترین حد ممکن برساند تا اینکه تیم هیوستون راکت به‌عنوان یکی از اولین تیم‌ها، دست به کاری خارق‌العاده زد. آن‌ها یک دستگاه (سیستم) ردیابی ویدیویی را طراحی کردند که اطلاعات خام بازی‌ها را استخراج می‌کرد. با تجزیه و تحلیل این اطلاعات، روش جدیدی را پیش گرفتند تا شانس برنده شدنشان را در هر بازی بالاتر ببرند. آن‌ها متوجه شدند برای پرتاب‌های دو امتیازی از کجای زمین توپ را شوت کنند تا توپ با احتمال بیشتری گل شود. برای پرتاب سه امتیازی هم اگر از خارج خط شوت سه امتیازی توپ را پرتاب کنند، شانس بیشتری برای گرفتن آن سه امتیاز دارند. در دهه ۱۹۹۰ پرتاب کردن شوت‌های سه امتیازی از داخل این محدوده خیلی مرسوم بود که البته یک خطای بزرگ بود! چرا که بازگشت توپ و «ریباند» به بدترین شکل اتفاق می‌افتاد و باعث می‌شد تیم حریف دست به ضد حمله بزند. در نتیجه نه تنها امتیازی

