

در مرحله اول، باید داده های شوت مسابقه را به فرمت ورودی مدل سوال "احتمال گل" تبدیل کنیم. در مرحله دوم، این داده ها را به عنوان ورودی به مدل میدهم و نتیجه خروجی واقعی را با خروجی مدل مقایسه میکنیم. در مرحله سوم با توجه به نتایج مقایسه، شوت هایی که معمولاً گل میشوند اما نشدند، شوت هایی که معمولاً گل نمیشوند اما شدند و ... راجع به عملکرد تیم و تیمی که لایق برد مسابقه بوده تصمیم میگیریم.

مرحله 1:

تمام حالت های شوت که در این بازی زده شده است در شکل 1 آمده اند. از روی این داده ها outcome و bodyPart را میسازم. اگر bodyPart = head بود، "سر" در نظر گرفته میشود و اگر نبود "پای راست".

داده های minute و second را از روی Start Time [s] میسازم. با توجه به مقادیر شکل 1، playType همه شوت ها "جریان بازی" است. x و y را با استفاده از 2 تابع to_metric_coordinates و to_single_playing_direction حساب میکنم.

در مجموع 24 شوت در این بازی زده شده است. برای محاسبه interveningOpponents و interveningTeammates از توابع Metrica_Viz استفاده میکنم و داده ها را دستی وارد میکنم.

نمونه یکی از frame های بازی در شکل 2 آمده است.

مرحله 2:

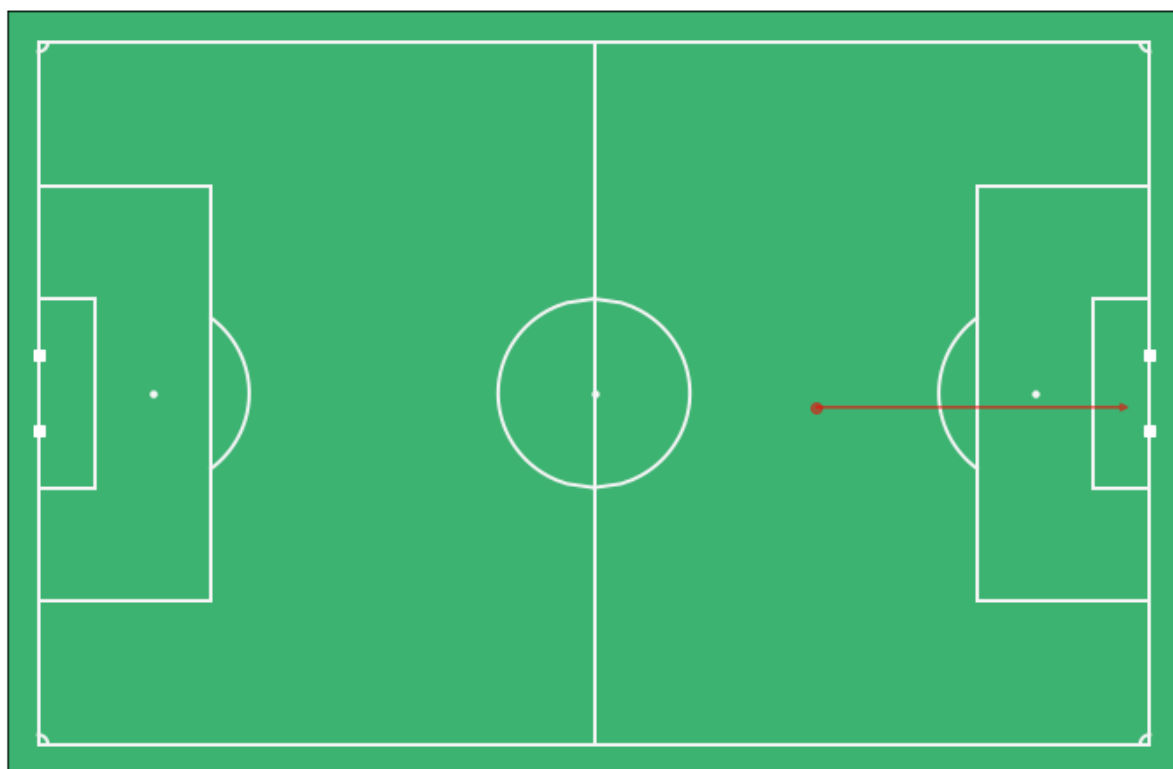
بازی 3 به 2 به ضرر تیم سوباسا تمام شده است. از 11 شوت تیم سوباسا، 3 شوت باید مطابق خروجی مدل گل میشد اما 2 تا گل شد و از 13 شوت حریف هم 3 تا باید گل میشد که هر 3 شد.

مرحله 3:

در رابطه با فوتبال و مساله لیاقت برد، نظر من سختگیرانه است و همیشه به نظرم تیمی که برده است لیاقتش بوده ببرد D: مگر به دلیل وجود اشتباهات داوری و ... در نتیجه از روی داده نتایج شوت قضاوت نمیکنم و حق را به تیم حریف سوباسا میدهم! حتی از نظر تعداد شوت های به سمت دروازه هم تیم سوباسا خوب عمل نکرده.

```
{ 'BLOCKED',  
  'HEAD-OFF TARGET-OUT',  
  'HEAD-ON TARGET-GOAL',  
  'OFF TARGET-HEAD-OUT',  
  'OFF TARGET-OUT',  
  'ON TARGET-GOAL',  
  'ON TARGET-SAVED' }
```

شکل 1



شکل 2