

Pressemitteilung

Deutschland-Argentinien – das wird knapp, auch statistisch

Berlin, 11. Juli 2014 –

Der im Wissenschaftsjahr 2014 entwickelte WM-Simulator der Informatiker an der FU Berlin ist die Antwort der Forschung auf bereits bekannte Fußball-Orakel. Nach Angaben seines Entwicklers, Prof. Raul Rojas, berechnet dieser, dass die Nationalelf von Alejandro Sabella am Sonntag (13.07.) mit einem knappen Ergebnis siegen wird.

Nach vermeintlichen WM-Orakeln wie Krake Paul und Pferd Nasar, die ihre Vorhersagen nach dem Zufallsprinzip tätigten, steckt in dem Online-Simulator der Freien Universität Berlin ein hochkomplexer statistischer Algorithmus. Mit diesem hat der Simulator die Spielergebnisse bereits in den Gruppenspielen nahezu perfekt vorhergesagt: vier der fünf Mannschaften, die das Halbfinale erreichten, wurden vor Beginn der WM vom Simulator als Favoriten identifiziert – lediglich Spanien schied bereits vor dem Halbfinale aus. Für das Finale am Wochenende soll es für Deutschland laut Simulator jedoch eng werden: **„Die Wahrscheinlichkeit, dass Argentinien gewinnt, liegt bei 51 Prozent. Ein Sieg des deutschen Teams ist zu 49 Prozent wahrscheinlich“, sagt Raul Rojas.** Dabei wurde jedoch der Vorteil der Argentinier mit eingerechnet, dass diese auf dem eigenen Kontinent spielen. Wird dieser nicht berücksichtigt, wäre das deutsche Team mit einer Wahrscheinlichkeit von 55 Prozent Favorit im Kampf um den Titel.

Neben dem geografischen Vorteil kann die Online-Software auch den Marktwert der Spieler oder das Durchschnittsalter des Teams als Einflussfaktoren für Sieg oder Niederlage berücksichtigen. Insgesamt hat der Nutzer die Möglichkeit, vier Werte in seine Vorhersage einfließen zu lassen und diese unterschiedlich zu gewichten. Das sogenannte EloRanking hat sich als das erfolgreichste bewiesen. Diese Rangliste spiegelt anhand von Leistungspunkten die jeweilige Spielstärke einer Nationalmannschaft wider. **„Dabei bekommt jedes Team Punkte für gewonnene Spiele und muss andere für verlorene abgeben – ein System, das wir aus dem Profischach kennen“, erklärt der FU-Professor Rojas.** Ist die Differenz der Spielstärke von zwei Mannschaften groß, kann anhand von historischen Daten die Siegwahrscheinlichkeit der besseren Mannschaft berechnet werden. Die Spiele werden nach diesen Wahrscheinlichkeiten ausgetragen. Die bessere Mannschaft gewinnt dann beispielsweise in sechs von zehn Partien, aber nicht immer – denn auch starke Mannschaften haben manchmal einen schlechten Tag. Der WM-Simulator ist sehr beliebt. Zu Beginn des Turniers wurden **bereits rund 120.000 Sitzungen** registriert, wobei fast 30 Prozent der Nutzer nach einem ersten Besuch zur Seite zurückkehrten. Die User sind weltweit verteilt, allerdings fällt knapp die Hälfte auf den amerikanischen Kontinent und nahezu die andere Hälfte auf Europa.

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung



Das **Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft** setzt sich unter anderem mit der Frage auseinander, wie digitale Entwicklungen den Sport verändern. Aktuelle Forschungsprojekte in diesem Bereich und Ereignisse wie der RoboCup 2014 vom 19. bis 25. Juli werden vorgestellt. Die Wissenschaftsjahre sind eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) gemeinsam mit Wissenschaft im Dialog (WiD). www.digital-ist.de

Pressekontakt:

Redaktionsbüro Wissenschaftsjahr 2014

Susanne Schäfer

Litfaß-Platz 1

10178 Berlin

redaktionsbuero@digital-ist.de

+49(0) 30/70 01 86-799

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

