

# Good Practice: Real-time statistieken in het stadion

Eerste test in Thialf en implementatie bij Manchester United!

Project	Real time data in fan-applicatie				
Vakgebied	Fan Experience	Wie?	Thialf & Manchester United	Door	Brian Donderwinkel (KNVB Expertise)

**'A new way to read the game', zo kondigde Manchester United de nieuwste service van de club aan op haar eigen clubkanalen. Vanaf nu is het voor de supporters van Manchester United mogelijk om tijdens de wedstrijd statistieken per speler en andere innovatieve match data live in het stadion te bekijken via de clubapp. Vorig jaar is in dat kader ook de eerste test in de schaatswereld uitgevoerd in Thialf. Volgt het Nederlandse voetbal op termijn?**

Begin 2018 werd er bij het NK-schaatsen getest met het fandashboard. Dit initiatief kwam voort uit een samenwerking tussen het Innovatielab Thialf, de KNSB, Sportunity, KPN en de Rijksuniversiteit Groningen. Alle vijf de partijen hadden een eigen rol die bijdroeg aan het totaal plaatje: schaatsfans die in het stadion live statistieken van de wedstrijden op hun telefoon ontvingen. Naast rondetijden, zagen fans ook de segmenttijden en werd er een eindtijd voorspeld op basis van de eerste segmenttijden. Elke versnelling of verslapping is daarmee zichtbaar op het dashboard.



Inge Stoter, manager Innovatielab Thialf, licht toe dat dit alleen maar tot stand kon komen door verschillende partijen bij elkaar te brengen: "Iedere partij had een eigen rol. Het initiatief werd gestart vanuit het Innovatielab Thialf, de schaatsbond ondersteunde daar in

en zorgde voor data-signalen, KPN had een zeer belangrijke rol door alle data bij elkaar te brengen middels de data-services hub, de Rijksuniversiteit Groningen bouwde algoritmes en Sportunity bouwde een fan platform waardoor het voor de fans toegankelijk was en zorgde voor de verwerking van de datastromen".



Inge Stoter vervolgt: "Op dit moment wordt er gesproken over vervolgstappen. In de schaatssport zoeken we nog een (marketing) partij die het project wil exploiteren en kan investeren om het product in de markt te zetten. In de test hebben we gezien dat alle techniek werkt en het fandashboard mogelijk is, nu hopen we dit door te zetten. Het feit dat de techniek werkt biedt legio mogelijkheden voor andere sporten, waaronder het voetbal".

Niels Schut van Sportunity ziet ook mogelijkheden voor het voetbal: "In eerste instantie was het idee om toptrainers en schaatsers van betere informatie te voorzien om prestatieverbetering te stimuleren. Vervolgens is besloten om dit als test ook met de fans te delen. In het voetbal wordt al veel data verzameld, in principe zou men hier dezelfde weg kunnen bewandelen. Het kan nog veel kanten op, zowel in de breedte om meer sporten te bedienen, als in de diepte door meer datastromen toe te voegen of interactieve opties aan de fans te bieden."

## Fans & Veiligheid

Direct na de test bij het NK heeft er een uitgebreide evaluatie plaatsgevonden. Deelnemers reageerden enthousiast over de toevoeging. "Het is heel leuk dat je tijdens de wedstrijd allerlei informatie kunt zien, ik kijk nu nóg geïnteresseerder", is een reactie die volgde. Daarnaast vulde 64 procent van de bezoekers in dat men extra zou willen betalen voor een plaats die de beschikking heeft over het fandashboard.

Bij het delen van data tussen verschillende partijen is het belangrijk dat dit in lijn is met de algemene verordening gegevensbescherming (AVG). Stoter licht toe dat KPN hierin uitstekend als middenman fungeert: "Veiligheid van de data staat voorop en met de data services hub is precies inzichtelijk wie welke data gebruikt en waarom. Dat dit belangrijk is, is tweeledig: naast de wettelijke verplichting is dit ook belangrijk voor je toestemming en duidelijke afspraken met de sporters en de bond".

---

***Uit de evaluatie na het NK bleek dat 64% van de deelnemers extra zou willen betalen voor een plaats met fandashboard.***

***- Inge Stoter, Manager Innovatielab Thialf***

---

## Manchester United

In Engeland is de eerste stap in deze ontwikkeling in het voetbal inmiddels gezet. Twee weken geleden heeft Manchester United bekend gemaakt dat er real-time statistieken in de volledig vernieuwde app zijn geïmplementeerd.

Het gaat om het gedeelte 'Match centre' waarin alles draait om de 'influence' van de spelers. Oftewel, hoe beïnvloedt elke United speler en die van de tegenstander de wedstrijd? Er volgt een live-score op basis van verschillende data. De fans zien per speler de score stijgen als de speler een positieve bijdrage aan het spel levert en dalen bij een negatieve bijdrage.

Ook het teamaspect komt naar voren. Door verschillende live teamstatistieken te gebruiken wordt er berekend welk team op het moment statistisch de overhand heeft. Waarbij zichtbaar is hoe dit is veranderd in de laatste vijf minuten van het spel.

Daarnaast kun je spelers selecteren bij wie je nog een slag dieper wilt gaan wat betreft bepaalde statistieken. Deze live Opta-statistieken gaan in op diverse spelfacetten. Als je twee spelers selecteert kun je ze 'head-to-head' vergelijken. Zo kan je twee spelers op dezelfde positie met elkaar vergelijken en onderbouwt de app wie op welk facet in de huidige wedstrijd beter scoort.

Al draait het bij voetbal natuurlijk om discussie en gezelligheid in het stadion, Manchester speelt met deze toevoeging in op de behoefte van een nieuwe generatie. Daarnaast kan het wereldwijd een stimulans zijn om de clubapp te downloaden en vanuit hier de fans perfect te bedienen.

De eerste test in het schaatsen is uitgevoerd en Manchester United begint met real-time data in de club app. Wie volgt?



*Verdere vragen of ideeën? Neem contact op met [Expertise@KNVB.nl](mailto:Expertise@KNVB.nl)*

*Iedere club heeft goede voorbeelden. Wat is de Good Practice van jouw club? Neem contact op met KNVB Expertise en deel jouw goede voorbeeld met je collega's in het betaald voetbal!*