

# LÜHIKOKKUVÕTE

## **Jalgpalliennustuse koefitsientide reaalaajaline mudel pakkumiseks ennustusportaalidele**

Autor: Sten Vili

Lõputöö eesmärk on tutvustada spordiennustust jalgpalli seisukohalt ning koostada mudel jalgpallikohtumise vältel reaajas koefitsientide pakkumiseks spordiennustusportaalidele. Valitakse kaks enimtuntud mudelit, mida kasutatakse mängutulemuste ennustamiseks, kuna lõputöö eesmärgiks ei ole mängutulemuste ennustamine, vaid sisuliselt spordiennustusportaalide koefitsientide reprodutseerimine, siis saadakse neid mudeleid tunduvalt lihtsustada.

Lõputöös tutvustatakse esmalt jalgpallireegleid, panustamist üldiselt, seejärel luuakse mudeli põhjal esialgne rakendus ning kontrollitakse mudelit. Mudeli kontrollimiseks kasutatakse teiste spordiennustusportaalide koefitsiente, mõnel juhul kasutatakse eelnevalt kogutud andmeid.

Lõputöö peamine uudsus seisneb selles, et lähenetakse võimalikele mudelitele teenusepakkuja poolsest küljest ning uuritakse, milliseid muudatusi oma mudelitele on aastate jooksul rakendanud koefitsientide pakkujad.

Lõputöö käigus käsitletud, Poissoni jaotusel põhinev mudel annab mängueelselt piisavalt täpsed tulemused. Pakutakse võimalik aja parandusfunktsioon algse ajalise funktsiooni muutmiseks, mida on võimalik edaspidi täpsustada.

Edasist uurimist vajab punase kaardi mõju parameetritele, et lihtsustada kasutaja tööd ning marginaalide arvutamiseks sobiva meetodi leidmine.

Lõputöö tulemusena on leitud esialgne mudel, et reprodutseerida teiste spordiennustusportaalide koefitsiente ning kontrollida võimalikku rakendust piisavalt lihtsalt. Autor

arvab, et mudeli edasiarenduse põhjal on potentsiaali luua rakendus, mis oleks võimeline konkureerima teiste väiksemate teenusepakkujatega.

Autor usub, et isegi rajades mudeli mõnele muule tõenäosusjaotusele ja laiendades parameetreid, poleks võimalik kaotada inimese rakendamise vajadust mudeli kontrollimisel. Mudel peaks arvesse võtma kõiki hetkel teadaolevaid aspekte ning analüüsima võimalikku mängukäiku kuid jalgpalli spetsialistide hinnangut mängukäigule on äärmiselt keeruline asendada mingi algoritmiga.