



(10) DE 20 2025 000 224 U1 2025.04.30

(12) **Gebrauchsmusterschrift**

(21) Aktenzeichen: **20 2025 000 224.4**

(51) Int Cl.: **G06Q 10/06 (2023.01)**

(22) Anmeldetag: **30.01.2025**

(47) Eintragungstag: **24.03.2025**

(45) Bekanntmachungstag im Patentblatt: **30.04.2025**

(73) Name und Wohnsitz des Inhabers:
Kirsch, Marvin, 22081 Hamburg, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen.

(54) Bezeichnung: **System zur automatisierten Erstellung und Bereitstellung von spielrelevanten Datensätzen und Analyseinformationen für Fußball-Kommentatoren**

(57) Hauptanspruch: System zur automatisierten Erstellung von Spielerkarten, umfassend:

- eine Datenverarbeitungseinheit zur Aggregation und Analyse von Rohdaten aus externen Datenquellen,
- Algorithmen und Filterprozesse zur dynamischen Generierung von matchrelevanten Fakten, Zahlen und Hinweisen,
- eine Anordnung zur Darstellung der erstellten Informationen in einem spezifischen, strukturierten Kartenformat, wobei die generierten Daten auf die Anforderungen von Fußball-Kommentatoren zugeschnitten sind.

1	Max Mustermann	Pos.	2	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000	Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000
* dynamische Spielerinformationen			* dynamische Spielerinformationen		
					
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5
Letzter Transfer		0 0	Letzter Transfer		0 0
3	Max Mustermann	Pos.	4	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000	Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000
* dynamische Spielerinformationen			* dynamische Spielerinformationen		
					
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5
Letzter Transfer		0 0	Letzter Transfer		0 0
5	Max Mustermann	Pos.	6	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000	Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000
* dynamische Spielerinformationen			* dynamische Spielerinformationen		
					
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5
Letzter Transfer		0 0	Letzter Transfer		0 0
7	Max Mustermann	Pos.	8	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000	Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000
* dynamische Spielerinformationen			* dynamische Spielerinformationen		
					
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5
Letzter Transfer		0 0	Letzter Transfer		0 0
9	Max Mustermann	Pos.	10	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000	Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000
* dynamische Spielerinformationen			* dynamische Spielerinformationen		
					
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5
Letzter Transfer		0 0	Letzter Transfer		0 0
11	Max Mustermann	Pos.	12	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000	Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000
* dynamische Spielerinformationen			* dynamische Spielerinformationen		
					
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5
Letzter Transfer		0 0	Letzter Transfer		0 0
13	Max Mustermann	Pos.	14	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000	Alter / Größe / Nat. / Fuß		0 0 0 0 000
* dynamische Spielerinformationen			* dynamische Spielerinformationen		
					
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		0 6.5 6.5
Letzter Transfer		0 0	Letzter Transfer		0 0

Beschreibung

Technisches Gebiet

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur automatisierten Erstellung und Bereitstellung von spielrelevanten Datensätzen und Analyseinformationen, das speziell auf die Anforderungen von Fußball-Kommentatoren zugeschnitten ist. Das System ist darauf ausgelegt, große Mengen an Rohdaten aus externen Quellen zu verarbeiten, um dynamisch generierte Spielerkarten mit spezifischen, hochrelevanten Fakten, Zahlen und Hinweisen bereitzustellen.

Stand der Technik

[0002] Bisher verfügbare Lösungen umfassen grundlegende Spielerkarten, die eine statische Sammlung von Standardinformationen zu Spielern enthalten, wie Name, Alter, Position, Nationalität und grundlegende Statistiken. Diese Ansätze erfordern jedoch erheblichen manuellen Aufwand durch die Kommentatoren, um spezifische, relevante Daten für einzelne Spiele zu recherchieren, zu interpretieren und in die Vorbereitung einzubinden. Die bisherigen Lösungen bieten keine dynamische Verarbeitung der Daten und keine inhaltliche Anpassung an die Anforderungen eines Kommentators.

Technisches Problem

[0003] Das technische Problem bestand darin, ein System zu entwickeln, das:

1. Den manuellen Aufwand für die Datenrecherche und -aufbereitung reduziert.
2. Dynamisch generierte, qualitativ hochwertige Informationen bereitstellt, die spezifisch auf die Kommentatorenrolle zugeschnitten sind.
3. Daten aus verschiedenen externen Quellen aggregiert, analysiert und in einem intuitiven, nutzbaren Format präsentiert.

Lösung

[0004] Die Erfindung löst dieses Problem durch ein System, das:

1. Automatisierte Datenaggregation und -verarbeitung:
Rohdaten aus externen Datenbanken werden durch Algorithmen analysiert und mit Filtern verarbeitet, um spezifische, spielbezogene Fakten zu extrahieren.
2. Dynamische Erstellung von Spielerkarten:
Das System erstellt Spielerkarten, die nicht nur grundlegende Informationen (z. B. Alter, Posi-

tion, Nationalität) enthalten, sondern auch dynamisch generierte Hinweise und Fakten.

Dazu zählen:

- Spielbezogene Statistiken, wie aktuelle Form, historische Leistungen und Mängel.
- Automatisch generierte Textfelder mit kontextbasierten Analysen und Kommentaren, die speziell für die Vorbereitung auf das aktuelle Spiel relevant sind.

3. Spezielle Kommentatoren-Features:

- Visualisierung von Daten in leicht verständlichem Format, einschließlich Spielerbildern zur visuellen Erkennung.
- Bereitstellung von Highlights wie Stärken und Schwächen sowie analytische Zusammenfassungen der bisherigen Leistungen eines Spielers.

Ausführungsbeispiel

[0005] Im praktischen Einsatz wird das System wie folgt verwendet:

- Ein Fußball-Kommentator gibt die Details eines bevorstehenden Spiels in das System ein.
- Die Software ruft relevante Daten zu den Spielern der beiden Teams ab, darunter aktuelle Formdaten, historische Leistungen und transferbezogene Informationen.
- Das System generiert dynamische Spielerkarten, die auf die Anforderungen des Kommentators abgestimmt sind.
- Beispiel: Eine Karte könnte hervorheben, dass ein Spieler bei seinem ehemaligen Verein spielt, in den letzten fünf Spielen konstant gescort hat und in der laufenden Saison die meisten Assists in seiner Mannschaft geliefert hat.

Vorteile der Erfindung

- Zeitersparnis: Kommentatoren können sich auf die inhaltliche Vorbereitung konzentrieren, da das System die Datensammlung und -aufbereitung automatisiert.
- Relevanz: Die dynamische Erstellung der Karten stellt sicher, dass nur spielbezogene und für den Kommentator nützliche Informationen bereitgestellt werden.
- Differenzierung vom Stand der Technik: Im Gegensatz zu bestehenden Lösungen, die statische und wenig differenzierte Informationen liefern, bietet die Erfindung eine durch Algorithmen und Filterprozesse optimierte Informationsbasis, die direkt im Kommentatorenalltag nutzbar ist.

Abgrenzung vom Stand der Technik

[0006] Die Erfindung unterscheidet sich deutlich von bestehenden Ansätzen durch die dynamische Erstellung der Inhalte, die über eine einfache Sammlung grundlegender Spielerinformationen hinausgeht. Insbesondere das automatisch generierte Textfeld mit relevanten Hinweisen und Analysen stellt ein Alleinstellungsmerkmal dar, das bisher nicht in Konkurrenzprodukten verfügbar ist.

aktuelle Gegnerteam“ automatisch zu identifizieren und anzuzeigen.

7. System nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Filterprozesse matchrelevante Informationen priorisieren und irrelevante Daten ausblenden, um die Karten präzise und übersichtlich zu gestalten.

Es folgt eine Seite Zeichnungen

Schutzansprüche

1. System zur automatisierten Erstellung von Spielerkarten, umfassend:

- eine Datenverarbeitungseinheit zur Aggregation und Analyse von Rohdaten aus externen Datenquellen,
- Algorithmen und Filterprozesse zur dynamischen Generierung von matchrelevanten Fakten, Zahlen und Hinweisen,
- eine Anordnung zur Darstellung der erstellten Informationen in einem spezifischen, strukturierten Kartenformat, wobei die generierten Daten auf die Anforderungen von Fußball-Kommentatoren zugeschnitten sind.

2. System nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Algorithmen die Leistungsdaten eines jeden Spielers mit historischen und aktuellen Wettbewerbsdaten abgleichen und daraus spezifische Hinweise wie Formbewertungen, Transferhistorie oder besondere Ereignisse generieren.

3. System nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Spielerkarten neben standardisierten Datenfeldern wie Name, Alter und Position auch dynamisch generierte Textbausteine enthalten, die kontextuelle Informationen und narrative Ansätze liefern.

4. System nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Spielerkarten in einem bearbeitbaren Format (z. B. Word-Dokument) bereitgestellt werden, das dem Nutzer ermöglicht, individuelle Anpassungen und Ergänzungen vorzunehmen.

5. System nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Darstellung der generierten Informationen visuelle Elemente wie Spielerbilder integriert, um die schnelle Identifikation und Nutzung der Daten zu erleichtern.

6. System nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Algorithmen Leistungsdaten mit historischen Ereignissen kombinieren, um Meilensteine wie „100. Torbeteiligung in der Liga“ oder „Debüt gegen das

Anhängende Zeichnungen

1	Max Mustermann	Pos.	2	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß	0 0	0	0	0	0/0/0
	• dynamische Spielerinformationen			• dynamische Spielerinformationen	
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		S	6.5	6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS
Letzter Transfer			0	0	Letzter Transfer
3	Max Mustermann	Pos.	4	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß	0 0	0	0	0	0/0/0
	• dynamische Spielerinformationen			• dynamische Spielerinformationen	
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		S	6.5	6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS
Letzter Transfer			0	0	Letzter Transfer
5	Max Mustermann	Pos.	6	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß	0 0	0	0	0	0/0/0
	• dynamische Spielerinformationen			• dynamische Spielerinformationen	
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		S	6.5	6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS
Letzter Transfer			0	0	Letzter Transfer
7	Max Mustermann	Pos.	8	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß	0 0	0	0	0	0/0/0
	• dynamische Spielerinformationen			• dynamische Spielerinformationen	
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		S	6.5	6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS
Letzter Transfer			0	0	Letzter Transfer
9	Max Mustermann	Pos.	10	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß	0 0	0	0	0	0/0/0
	• dynamische Spielerinformationen			• dynamische Spielerinformationen	
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		S	6.5	6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS
Letzter Transfer			0	0	Letzter Transfer
11	Max Mustermann	Pos.	12	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß	0 0	0	0	0	0/0/0
	• dynamische Spielerinformationen			• dynamische Spielerinformationen	
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		S	6.5	6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS
Letzter Transfer			0	0	Letzter Transfer
13	Max Mustermann	Pos.	14	Max Mustermann	Pos.
Alter / Größe / Nat. / Fuß	0 0	0	0	0	0/0/0
	• dynamische Spielerinformationen			• dynamische Spielerinformationen	
LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS		S	6.5	6.5	LETZTES SPIEL (ERGEBNIS): EVENTS
Letzter Transfer			0	0	Letzter Transfer