Super Bowl und KI: Chips in den Schulterpolstern und Daten in der Cloud

Von Glieks-Redaktion · Veröffentlicht am 18.11.2026

Beim Super Bowl laufen Spielerdaten in Echtzeit durch die Cloud: Tracking-Chips, Next Gen Stats und KI-Modelle für Gewinnwahrscheinlichkeit und Verletzungsschutz. Was belegt ist - und was ein kleines Turnier daraus mitnimmt.

Ein Spielzug, ein Datenstrom

Der Super Bowl ist eine der meistgesehenen Sportübertragungen der Welt, und hinter dem Bild steckt ein Datenapparat. Laut einem Bericht von Techinformed vom März 2026 kann ein NFL-Spiel nach Angaben von Verizon bis zu vier Terabyte an Daten erzeugen: Videostreams, Tracking-Telemetrie und Echtzeit-Analysen [1].

Die Grundlage liefert Zebra Technologies. Das Unternehmen bettet seit 2014 Ultra-Wideband-Tags in die Schulterpolster der Spieler ein, die Position und Bewegung jedes Spielers bei jedem Spielzug erfassen [1]. Sensoren in Schulterpolstern und im Stadion messen laut Cloud Wars Ort, Geschwindigkeit und Beschleunigung in Echtzeit [3].

Next Gen Stats: Rohdaten werden zu Aussagen

Aus den Rohdaten entstehen die Next Gen Stats, eine Partnerschaft von Zebra, Amazon Web Services, dem Ausrüster Wilson und dem Statistikteam der NFL. Zebra liefert die Trackingdaten, AWS übernimmt Cloud-Verarbeitung und KI-Analyse, und die NFL gibt die Ergebnisse an Übertragungspartner wie NBC und Amazon weiter [1].

Ein Beispiel aus dem Super Bowl LX nennt Techinformed: Analysten zeigten mit den Daten das Druckmuster der Offensive Line. Ein Spieler sei im Laufe eines Viertels zehnmal bezwungen worden, es gab neun Beinahe-Sacks, obwohl die offizielle Statistik nur einen Sack auswies [1]. Die Daten machen sichtbar, was die klassische Zählung übersieht.

Was Maschinen lernen - und was nicht

Wo genau steckt dabei KI? Ein Technikbericht der Zeitung Standard-Examiner von Februar 2026 trennt das sauber: Maschinelles Lernen hilft, verrauschte Trackingdaten zu bereinigen und Momente wie Beschleunigungsschübe zu erkennen. Wahrscheinlichkeitsmodelle, die an historischen Spielen trainiert wurden, liefern Siegwahrscheinlichkeit und erwartete Punkte. Grundrechnungen wie Tempo oder Distanz beruhen dagegen auf festen Regeln, nicht auf KI [2].

Auch die Übertragung selbst setzt auf Technik: Laut dem Bericht verwendet NBC eine neue Grafik, mehrere Kameragruppen, funkbasierte Kameras und Augmented-Reality-Grafiken, die aus mehreren Kamerabildern kalibriert werden. Für Wetterdaten wie Wind, Temperatur und Luftfeuchte sorgt ein eigener Anbieter [2]. Für Nachberichte nutzen Sender KI-erzeugte Zusammenfassungen, laut Bericht aber nur punktuell [2].

Verletzungen vorhersagen: Der Digital Athlete

Ein zweites Feld ist die Gesundheit der Spieler. Die NFL hat mit AWS den "Digital Athlete" entwickelt, ein virtuelles Abbild von Spielern, das Verletzungsrisiken erkennen soll. Er nutzt Computer Vision, also Bilderkennung auf Spielvideos, und maschinelles Lernen. Das System lernte zunächst, Helme aus vielen Blickwinkeln zu erkennen, dann Helmaufprall und die beteiligten Spieler [4]. Pro Spielwoche fallen laut dem CIO-Bericht von 2024 etwa 6,8 Millionen Videobilder und rund 100 Millionen Positionsdaten an; 38 Kameras filmen mit 60 Bildern pro Sekunde [4].

Die Ergebnisse fließen in individuelle Trainingspläne. AWS-Sportchefin Julie Souza erklärt, wenn man Spielzüge oder Regeln finde, die Verletzungen wahrscheinlicher machen, könnten diese Regeln geändert werden [4]. Als Beispiel nennt der Bericht die Kickoff-Regel von 2023, die Rückkehrversuche um sieben Prozent und Gehirnerschütterungen bei diesen Spielzügen um 15 Prozent senken sollte [4]. Das sind Angaben des Herstellers und der Liga.

Pro und Contra: Wie viel ist Technik, wie viel Werbung?

Für die Technik spricht, dass sie Dinge sichtbar macht, die die Zählung übersieht, etwa die neun Beinahe-Sacks in einem Viertel [1], und dass Regeländerungen auf Datenbasis diskutiert werden können [4]. Matt Seltz von Zebra sagt dazu, KI-Systeme seien nur so gut wie die Daten, die man ihnen gibt [1].

Gegen zu viel Begeisterung spricht, dass einige Quellen aus der Zeit vor dem Spiel stammen und von beteiligten Unternehmen kommen [3]. Der Technikbericht des Standard-Examiner hält zudem fest, dass Grundrechnungen wie Tempo oder Distanz auf festen Regeln beruhen und KI-Zusammenfassungen im Sender nur punktuell genutzt werden [2]. KI ist hier ein Baustein unter vielen, kein Zauber.

Wussten Sie schon? Überraschende Fakten

Ein NFL-Spiel erzeugt laut Verizon bis zu vier Terabyte Daten [1].

Zebra-Tags stecken seit 2014 in den Schulterpolstern [1].

Das taktile Tablet OneCourt übersetzt Live-Trackingdaten für blinde und sehbehinderte Fans in Vibrationen und Töne [2].

Für 2026 sind laut Techinformed neun internationale NFL-Spiele bestätigt, darunter eines in München [1].

Was Sie sich als Veranstalter eines Turniers abschauen können

Natürlich hat kein Dorfturnier Chips in den Trikots. Der Kern lässt sich dennoch übertragen. Matt Seltz von Zebra wird mit dem Satz zitiert, KI sei nur so gut wie die Daten, mit denen man sie füttert [1]. Wer ein Turnier, einen Lauf oder eine Meisterschaft ausrichtet, hat Daten: Anmeldungen, Spielpläne, Ergebnisse, Helferlisten. Ordnen Sie diese einmal sauber, entsteht fast von selbst eine Tabelle mit Gruppen, Anstoßzeiten und Platzbelegung.

Auch die Sicherheitsidee ist übertragbar: Wer weiß, welche Phasen eines Turniers anstrengend sind, kann Pausen, Sanitäter und Trinkstationen gezielter planen. Ein Notfallplan, Pausenregeln und ein Wetter-Fahrplan gehören dazu - als Entwurf, den die Verantwortlichen prüfen.

> **Merken Sie sich:** Beim Super Bowl entsteht der Nutzen aus sauber erfassten Daten; KI kommt gezielt dort zum Einsatz, wo Muster zu erkennen sind [1][2].

Was Glieks für Ihr Turnier tun kann

- **Turnier-Spielplan** - Eine Excel-Tabelle mit Gruppen, Anstoßzeiten und Feldern.
- **Helferplan** - Eine Schichtübersicht für Auf- und Abbau, Kuchen- und Getränkestand.
- **Notfall- und Wetterplan** - Eine Checkliste für Sanitäter, Rettungswege und Wetterabbruch.
- **Aushang zum Turnier** - Ein PDF-Aushang mit Terminen und Regeln.

Direkt ausprobieren: https://glieks.ai/glieks-news/ki-super-bowl-next-gen-stats

Quellen

1. Techinformed: Inside the NFL's data machine (Stand: 24.03.2026, abgerufen am 18.11.2026)
2. Standard-Examiner: Tech Matters: The tech behind the big game (Stand: 03.02.2026, abgerufen am 18.11.2026)
3. Cloud Wars: AWS, Next Gen Stats and Digital Athlete program take center stage in Super Bowl (Stand: 09.02.2024, abgerufen am 18.11.2026)
4. CIO: How AI is helping the NFL improve player safety (Stand: 09.02.2024, abgerufen am 18.11.2026)

Diesen Beitrag online lesen: https://glieks.ai/glieks-news/ki-super-bowl-next-gen-stats

Angaben ohne Gewähr. Die Glieks-News fassen öffentlich zugängliche Quellen in eigenen Worten zusammen. Keine Rechts-, Steuer- oder Anlageberatung - maßgeblich sind die verlinkten Quellen. Dieser Beitrag entstand mit KI-Unterstützung auf Grundlage der genannten Quellen.