

# Voy a recibir datos mientras el partido se está jugando

Días previos a los partidos por Eliminatorias, el director técnico de la Selección Nacional de Uruguay, Oscar Washington Tabárez, conversó con Tecno. Esta vez no fue sobre si citaban o no a Carlos Bueno, o cuál iba a ser el equipo que iba a parar frente a Venezuela. Con Tecno habló sobre software, herramientas de análisis, y cómo eso influye en el trabajo de la selección.

por Juan José Negris

## ¿Cómo fue la experiencia de utilizar el software de la empresa Kizanaro?

Yo había tenido la oportunidad de utilizar productos similares cuando estuvimos trabajando en Europa. Después, cuando estuvimos en Velez, quisimos armar algo similar pero de una manera un poco casera.

El análisis del propio equipo y de equipos rivales me parece que es muy importante basarlo en datos fidedignos y no llevarse solo por la visión del entrenador. Por más objetiva que pretenda esa visión ser, siempre hay algún grado de subjetividad y a veces los análisis de los partidos sorprenden. El método siempre es el mismo: hacer un análisis del equipo por la posesión de la pelota, basado en el video del partido.

La actuación del entrenador en el momento del partido está basada en lo que él ve. Aunque eso sigue siendo importante, después cuando uno puede ver otra cosa, ve el todo, no solo el registro filmico, sino también todos los datos estadísticos y eso es importante. Todos esos datos además hay que interpretarlos. No son solo números, sino que tienen que ser interpretados a través de los objetivos que se fijaron y a través de la experiencia que tiene uno de ver partidos de fútbol.

Más o menos esa es la idea. Nos reunimos con los muchachos de Kizanaro, que ya tenían su producto, y que es similar en calidad a lo que habíamos visto en Europa, lo único que hicimos luego fue algo así como "personalizarlo". Nosotros les dijimos qué aspectos de la realidad del partido queríamos ver reflejado en las estadísticas, qué tipo de análisis queríamos

nosotros y ellos hicieron un análisis para la selección. Le pusieron Tabárez de nombre, pero eso es lo de menos. En base a nuestra forma de analizar los partidos, tenemos todos los datos de los partidos jugados por la selección o los rivales.

## ¿Cómo fue su experiencia en Europa con respecto a estas herramientas?

Estuve por primera vez en Europa en el año 94-95 y ya había muchos clubes que utilizaban esto y había empresas que ofrecían productos como este a los clubes. Hacían contratos anuales que consistían en entregar procesada toda la información de los rivales de turno que debían enfrentarse en cada fecha.

Inclusive una vez me invitaron a ir a Italia al lanzamiento de uno de estos productos. Ellos sabían que yo era muy aficionado a ese tipo de trabajo. Después esa misma empresa, vino a Buenos Aires con el objetivo de conectarse y ofrecer

el producto a equipos argentinos. Creo que no prendió mucho. Pero en el caso de Kizanaro, es un producto hecho en Uruguay como tesis de grado de chicos uruguayos, muy jóvenes. Nosotros estamos en la misma acá, tratando de promocionar muchos jugadores jóvenes y la verdad es que nos entusiasmó y me enorgullece. Ahora por ejemplo y ya le adelanto,

**El fútbol es entre seres humanos y todo lo demás es un simple apoyo. En este caso, es un apoyo basado en el desarrollo de la tecnología. Así como en otro momento lo fue un pizarrón u otro tipo de ayudas.**



estos muchachos están trabajando para darme datos en tiempo real, mientras se está jugando el partido y en el intervalo. Y bueno, eso también se hace en Europa pero ellos lo han logrado con su capacidad y con lo que saben de esto. Y lo han puesto al servicio de la selección y más allá de los aspectos contractuales que hayan firmado con la AUF están totalmente dispuestos, tienen iniciativas. La verdad es que nos llevamos muy bien.

### ¿Ya hay una fecha o hay una intención de poner en funcionamiento el producto en tiempo real?

Ya lo hemos hecho. En entrenamientos ellos han hecho las pruebas correspondientes. Primero lo hicimos en el Complejo de la AUF. Luego en algún partido que se hizo en el Estadio han ido y probado con una computadora a nivel de campo y otra en la tribuna para comprobar que no haya interferencias.

### ¿En alguno de estos dos partidos de junio se va a poner a prueba?

Bueno, si, en el partido contra Venezuela lo pensamos utilizar.

### ¿Recuerda alguna situación concreta en los últimos partidos de la selección en la cual el software le fue de mucha ayuda para detectar un problema o tomar alguna determinación?

Nada especial. El partido lo juegan los futbolistas, eso es lo fundamental. A veces lo pueden sorprender a uno pelotas perdidas y si las pierde siempre por el mismo sector, quizás uno no lo pudo captar en ese momento con claridad y hace una revisión del partido, e intenta corregir cosas de ahí en adelante.

En esos casos esto es buenísimo.

Lo que hacemos nosotros es darle videos de partidos que queremos que ellos "carguen" - ese es el término que utilizamos-. Cuando ellos lo tienen pronto nos lo pasan a las computadoras nuestras y yo ya me pongo a trabajar en el partido. Pero a su vez hacemos un compacto con los mismos parámetros que trabajamos nosotros: el movimiento de ataque, el movimiento del equipo rival, movimientos de defensa, pelotas quietas, remates, formas de llegar a la última zona. Todas esas cosas quedan registradas. Mario Rebollo es el encargado del cuerpo técnico de formar un compacto entre 20 y 30 minutos. No deben durar más por una cuestión de capacidad de concentración o de tiempo de concentración que pueden tener los futbolistas. La idea es darles una visión bastante digerida sobre el rival que vamos a enfrentar. Lo empezamos a hacer a partir de la segunda fecha de las eliminatorias por que antes no pudimos hacerlo. Y más allá que de esos 6 puntos solo conseguimos 1, fue positivo respecto al conocimiento del rival y al rendimiento que tuvo el equipo. Y espero que en estos partidos que vienen de aquí a que termine la eliminatoria también sea así.

**A veces lo pueden sorprender a uno pelotas perdidas y si las pierde siempre por el mismo sector, quizás uno no lo pudo captar en ese momento con claridad**

### Un análisis de este tipo ¿Qué cosas permite ver y qué cosas no?

Permite ver todo, porque tiene segundo por segundo todas las jugadas que se repiten en el partido y después las tiene clasificadas según el tipo de jugadas: remates al arco, adentro del arco, afuera. Te permite ver absolutamente todo. Y usted puede ir dentro de ese análisis a las cosas que le interesan. Como se puede ver todo, nosotros establecimos ciertos datos que están acordes a nuestra manera de trabajar.

Además siempre nos podemos sorprender. Yo no quiero referirme a nada puntual porque no quiero que quede la idea de que el fútbol se ha transformado en una cosa de computación. Eso es lo más alejado de la realidad que puede existir. El fútbol es entre seres humanos y todo lo demás es un simple apoyo. En este caso, es un apoyo basado en el desarrollo de la tecnología. Así como en otro momento lo fue un pizarrón u otro tipo de ayudas. Registrar jugadas con fotografías por ejemplo, también lo he hecho yo en el Oviedo. O sea, los apoyos técnicos y tecnológicos pueden ser muchos pero ninguno va a superar a la realidad del fútbol que es una confrontación entre personas, entre seres humanos.

### ¿En el caso de los clubes Uruguayos cree que no han visualizado la necesidad como clubes de contar con esta herramienta?

Quizás no están tampoco tan informados de que este producto existe y de cuales pueden ser las bondades. Primero hay que verlo, luego verán si les convence o no, si puede aportar a la planificación de los partidos.

### Ferrín también lo usó

Durante el Sudamericano Sub 20 en Paraguay 2007, Kizanaro colaboró con el análisis de los rivales de Uruguay en la fase final. Tecno habló con Gustavo Ferrín, ex - técnico de esa selección. Para Ferrín el trabajo que se hizo en esa oportunidad fue muy positivo. Kizanaro le enviaba vía e-mail los videos con la información de dos o tres

partidos de acuerdo a aspectos que le interesaban del rival; pelotas quietas, tiros de esquina, corners, pelotas a favor, que lo ayudaban a tomar precauciones antes del partido. Afirmó que la herramienta le hizo ganar tiempo y ver mejor y fue más allá, haciendo hincapié en lo positivo que sería utilizar otro tipo de monitores con información estadística en el entretiempo del partido.

# El software que usa el Maestro Tabárez

Las herramientas informáticas para el análisis de los partidos llegó a la selección uruguaya y son de gran apoyo para el trabajo de Oscar Washington Tabárez. Los creadores del software que usa Tabárez hablaron con Tecno y explicaron cómo funciona K — Studio Professional.

El Programa K- Studio Professional fue ideado para facilitar la tarea de análisis sobre videos de partidos y está concebido para los Directores Técnicos de Fútbol. Está siendo utilizado por la selección uruguaya desde el año 2007, a influjo de Oscar Washington Tabárez. El software fue diseñado por cuatro jóvenes ingenieros uruguayos.

Estéfano Zammarelli, uno de sus creadores explicó que el servicio de Kizanaro utiliza como base el video. Este llega a su centro de operaciones y allí se inicia el procesamiento interno cuadro a cuadro. Lo realiza un operador, basado en un protocolo de clasificación de unas 30 categorías de acciones de juego. Algunas de ellas son pelotas quietas, pases entre jugadores del mismo equipo, pases buenos o errados, atajadas del golero. Los datos se le entregan al entrenador y él los visualiza en el software. Puede hacer búsquedas de manera muy fácil y generar compactos de acuerdo a las variables de acciones de juego, jugadores, tiempo y zona del terreno de juego, las que pueden ser sumadas para hacer búsquedas más específicas.

La sección de estadísticas ofrece un gran menú de datos objetivos sobre el partido que permite detectar patrones de juego. Esa inteligencia que tiene el sistema para detectar los patrones permite hacer lecturas generales y particulares sobre el partido. Por ejemplo, detectar todas las jugadas que terminan en un remate. ¿Cómo se generó, cómo fue el desarrollo y el movimiento táctico? También incluye información estadística que se puede consultar en forma complementaria al video.

Armar un compacto sobre un determinado aspecto del partido, o generar otro video, se realiza muy rápidamente, muchas veces en no más de 15 segundos. El cliente recibe un DVD en las 24 horas posteriores de jugado el partido y lo puede ver en el PC operándolo de modo muy simple.

## Ventajas

- Permite un análisis objetivo de diversos aspectos relacionados con el juego, como detalles específicos o generales del partido, ya que reconoce patrones de juego. Además brinda una gran cantidad de datos estadísticos.
- El DT gana en tiempo de análisis. Con el software puede realizar una búsqueda en segundos, lo que le evita la pérdida de tiempo de rebobinar un video o buscar en un DVD.
- Permite seguir la evolución del equipo y de cada jugador.
- Permite ganar en detalle de información: por ejemplo cuenta con toda la información cruzada de la asociación entre todos los jugadores.

En las charlas técnicas se apoya en la imagen y en la estadística: a la hora de transmitir conceptos el audiovisual es de gran importancia.

Puede buscar: todas las jugadas de pelota quieta o los pases del jugador número 10. Con esos datos genera un compacto que puede entregárselo al jugador para visualizarlo en un reproductor de DVD.

## En tiempo real

Se encuentra en fase de prueba el nuevo servicio de Kizanaro, que permite realizar un análisis en tiempo real del partido. La herramienta está casi lista para salir al mercado.

La nueva versión analizará el partido casi al instante. El director técnico tendrá una terminal en el banco de suplentes, conectada con la computadora de un operador ubicado en una cabina. Este operador recibe información de cómo se está desarrollando el partido según diversos parámetros, como zonas de la cancha, jugadores, pases, entre otros, con una diferencia de tiempo de un minuto. Genera datos que le sirven en el entretiempo, para lograr conclusiones objetivas, difíciles cuando se está en el banco de suplentes con la adrenalina y una mala visión del partido.



## Pasásela al Chengue

Durante la visita de Tecno a Kizanaro los Ingenieros mostraron aplicaciones del programa sobre uno de los partidos clásicos amistosos del verano.

Ejemplo 1: "Atajadas Nicolás Biglianti + Uno a Uno". Esta operación

generó un compacto de las atajadas del arquero.

Ejemplo 2: "Pases + Jugador N° 10 (Liguera) + N°9 Richard Morales". El resultado fue que no apareció ninguna imagen, lo que significa que Liguera no le hizo ningún pase directo al Chengue en todo el partido. Dato más que interesante para cualquier DT.