

COM UTILITZEN ELS EQUIPS DE FUTBOL LA REALITAT VIRTUAL PER MILLORAR EL RENDIMENT

14 maig, 2025



Als darrers 150 anys no hi ha hagut grans canvis al futbol, però des de fa uns quants anys està vivim un gran salt qualitatiu en relació de tàctiques, així com l'establiment de nous paràmetres com la nutrició, la prevenció, la tècnica, que han afavorit en molt el rendiment dels jugadors. Només un petit exemple. El nombre de passis i de velocitat han augmentat un 30% i un 15 % respectivament, si comparem les finals de la Copa del Món entre 1966 i 2010. No és una bogeria si diem que el futbol es troba en una constant evolució, i l'ús de la tecnologia està aportant un paper important en la forma en què es juga i s'entrena. **La realitat virtual (RV) i la realitat augmentada (RA)** són dues tecnologies que tenen el potencial de revolucionar la forma en la qual experimentem i interactuem en l'actualitat amb el futbol.

Les noves tecnologies es poden utilitzar per millorar la

formació, l'entrenament i l'anàlisi dels partits, així com per oferir als aficionats noves experiències per relacionar-se amb l'esport.

La tecnologia de la realitat virtual permet als jugadors entrar en ambients immersius generats per ordinador en el qual poden practicar tècniques específiques en escenaris específics. Un exemple, un davanter pot utilitzar la RV per practicar rematades en una porteria virtual, o un defensa per treballar la col·locació i el marcatge a un rival en el que s'enfrontarà en el pròxim partit.

La realitat augmentada, per la seva banda, superposa al món real imatges o informació generades per ordinador. Això pot usar-se en els entrenaments per proporcionar als jugadors ajudes visuals addicionals o per ressaltar zones específiques del terreny de joc. Aquestes sofisticades tecnologies també poden permetre als jugadors reviure la seva experiència en el camp perquè puguin aprendre millor de les decisions que es prenen durant el partit.

Tant la RV com RA poden proporcionar als jugadors una experiència d'aprenentatge més realista i atractiva, i també poden utilitzar-se per adaptar l'entrenament a les necessitats individuals i realitzar un seguiment més eficaç del progrés del jugador o equip. Un dels principals avantatges d'aquestes dues tecnologies en l'entrenament futbolístic és que permeten als jugadors practicar en un entorn controlat sense necessitat d'un adversari físic. Això pot ser especialment útil per desenvolupar habilitats específiques o per la rehabilitació d'una lesió.

Recuperació de lesions.

Un davanter que estigui progressant d'una lesió en la cama podria utilitzar la RV per practicar el xut i el control de la pilota sense haver de córrer ni saltar. És una forma d'ajudar-los a mantenir la seva forma física mentre no pot participar en els entrenaments de l'equip amb la resta de companys. La intervenció de la RV sembla crucial tenint en compte els creixents temors entre la comunitat mèdica de què els cops de cap poden tenir conseqüències negatives a la llarga.

També es poden crear entrenaments programats i personalitzats que s'adaptin a les necessitats i objectius de cada jugador. Per exemple, un migcampista pot utilitzar la RV per treballar la seva precisió en la passada. Aquesta tecnologia no només és útil per desenvolupar habilitats individuals, sinó que també pot usar-se per ajudar els jugadors a comprendre i executar tàctiques i formacions. Un entrenador pot fer servir la realitat augmentada per suposar la formació d'un equip sobre el terreny de joc durant una sessió d'entrenament, la qual cosa permet als jugadors veure com han de col·locar-se en diferents situacions. Pot ser una eina clau per l'anàlisi del joc, ja que permet als equips revisar els partits i comprendre millor el seu rendiment.

Tecnologia aplicada al futbol

Ajudes des de diferents angles d'un partit per ajudar el cos tècnic a millorar la tècnica i la posició dels jugadors. També la realitat augmentada ajuda als àrbitres que ajuden a prendre decisions en un entorn digital. Equips de les principals lligues europees utilitzen la RV per la rehabilitació, l'entrenament i desenvolupament de les capacitats cognitives, etcètera.

És veritat, que de moment, aquesta tecnologia té un cost econòmic elevat, i ara per ara només pot ser usada, majoritàriament, per clubs professionals amb bons recursos econòmics. Però a mesura que la tecnologia vagi millorant els costos continuaran baixant i cal esperar que clubs amateurs en un futur no molt llunyà estiguin capacitats per poder fer servir aquestes tecnologies.