

# Video Análisis 2007

## Introducción

Teniendo en cuenta, el trabajo que se realiza constantemente en búsqueda del desarrollo del juego en nuestro país, nos vemos en la obligación de comenzar a pensar un proyecto para poder alcanzar, de algún modo a las grandes potencias y seguir buscando la manera de poder brindarle una herramienta mas a la gente capacitada para mejorar el juego en nuestro país.

El área de Análisis de Video del rugby nacional es muy básica en comparación con el resto de los países que completan el grupo de los Top Ten según el ranking de la IRB. No solo en Hardware y Software sino en recursos Humanos e información. Las inversiones económicas en el área del análisis de video realizadas por las otras potencias son millonarias.

“El video no miente” es el Slogan de Sportstec Internacional, la empresa mas importante de desarrollo de software de análisis de video del mundo. Es por eso, que comenzamos a pensar un sistema de análisis de video para todo el país y poder desarrollar una Base de datos donde poder volcar toda la información del rugby nacional.

Con una Base de datos unificada se podrá realizar un trabajo integral, donde las personas capacitadas en las diferentes áreas podrán realizar distintas investigaciones, como por ejemplo: Análisis del juego (Coaching), Selección de jugadores (Selección), Desarrollo de jugadores (Selección y Coaching), Investigaciones medicas y Prevención de Lesiones (Área Medica), Sanciones Disciplinarias (Disciplina), Referees, Sponsors (Gerencia), etc.

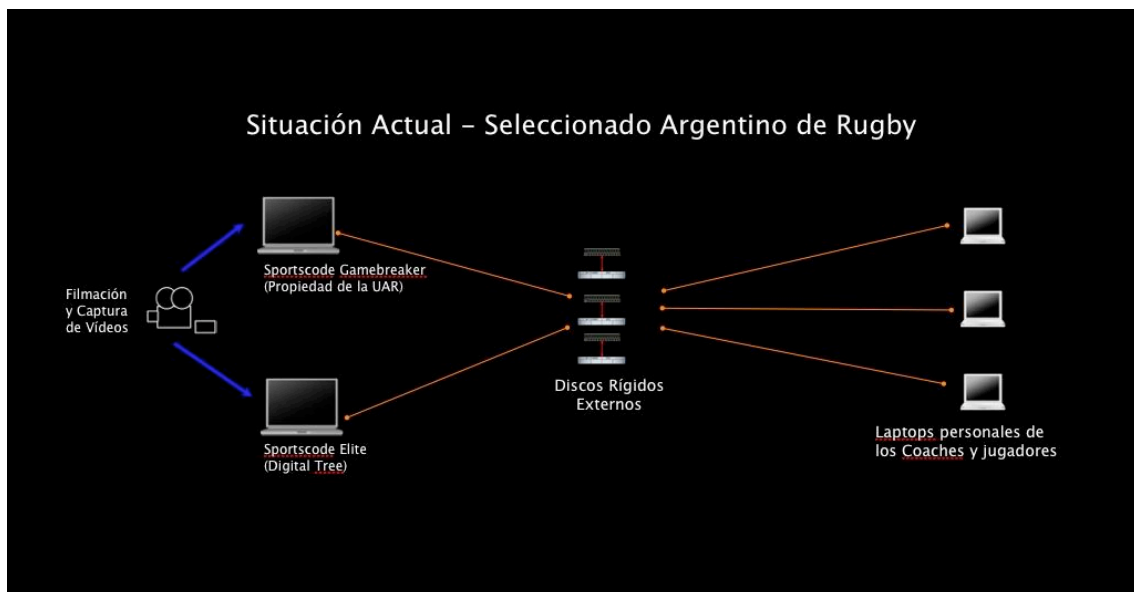
Este no es un proyecto original. En los países top ten se realizan actividades similares pero con inversiones de dinero muy altas para nuestro país. Teniendo en cuenta los recursos económicos y con una necesaria descripción de la situación actual, para luego poder comenzar a pensar en un proyecto integral y nacional que algún día el rugby nacional va a tener que realizar.

## Situación actual

La actividad del análisis de video en el rugby Nacional comenzó hace unos 5 años. En forma muy casera en los comienzos y agregándole recursos tecnológicos, año a año fue creciendo.

Hace exactamente un año, la Unión decidió la compra de un software llamado Gambreaker Plus, este es uno de los programas de Sportscodel. Diferentes precios y categorías de Software se pueden encontrar en la línea Sportscodel de la firma Sportstec, siendo el máximo referente el Elite, programa que es utilizado por Los Pumas (Digital Tree srl ).

El almacenamiento de datos se realiza en los Discos Duros Externos, que son transportados a cada concentración o gira que realizan Los Pumas. La unión cuenta con tres maquinas (dos laptops y una desktop).



### **Nuevo Proyecto UAR 2007**

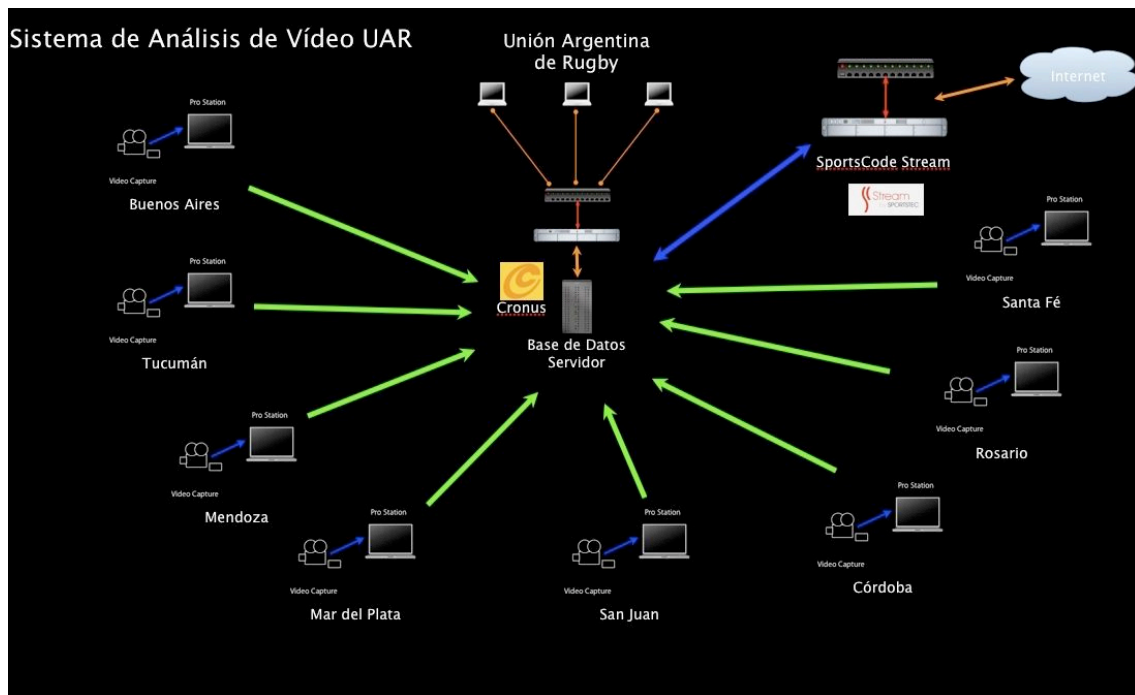
El objetivo principal es la creación de una base de datos unificada, que surge de la digitalización y codificación de los partidos/trials que se realizan en las distintas uniones provinciales y encuentros/ torneos donde participan seleccionados nacionales, para un posterior análisis de las personas designadas por la UAR.

La digitalización es convertir un material analógico en digital, donde se almacenaría todo en un Servidor nacional donde se podrá subir y bajar información constantemente. La Codificación es la selección de distintos segmentos dentro de un archivo (Es decir se codifican los lines para luego poder verlos uno a uno y realizar un análisis).

En la base de datos, no solo se encontrará la información que los especialistas técnicos necesitan sino toda la data que a las distintas áreas que componen la Unión le pueden llegar a servir para la búsqueda del perfeccionamiento de cada sector. Esto significa que la elección de los códigos a buscar por cada codificador será un trabajo de cada área para que el proyecto final pueda incluir a todos los ámbitos que componen la UAR. Es decir que en un proyecto de un partido de rugby en el nuevo sistema de análisis de video nacional, no solo existirán códigos que serán Lines y Scrums, sino también lesiones, actitudes antideportivas, penales, etc.

Este no es solamente un proyecto del área de desarrollo del juego o de selecciones Nacionales, sino es un proyecto integral que tiene como objeto unificar la información en una base de datos de imágenes, que podrá ser visitada por distintas personas, en distintos puntos del país, mediante Internet

para los usuarios registrados. Este proyecto se autoalimentará constantemente y se está utilizando muy eficientemente en distintas organizaciones a nivel mundial, donde los resultados son inobjectables.

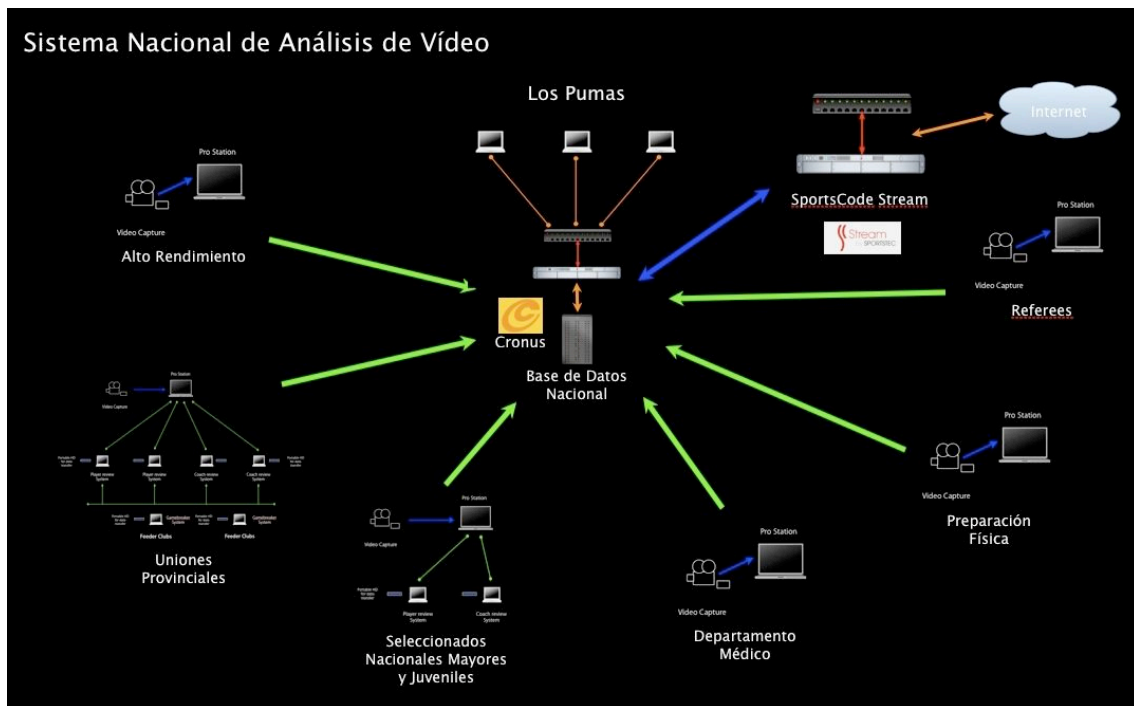


## Metodología

La mejor manera de describir en forma resumida la metodología de trabajo es con un ejemplo. Durante el campeonato Argentino, cada unión realizará la codificación de su partido teniendo en cuenta parámetros nacionales a codificar, como así también fecha y hora limite de entrega de material . Es decir que los lunes por la mañana se podrán encontrar en la base de datos los proyectos terminados por cada Unión. Esa información podrá ser analizada por los otros equipos que también entregaron su información, como así también los selectores nacionales podrán analizar la actuación de un jugador en especial, los médicos realizar una investigación de las lesiones del fin de semana, los encargados del área del referato analizar las actuaciones de los árbitros, los encargados del area técnica podrán analizar el nivel de juego, las infracciones y todo lo que al juego se refiere, la comisión de disciplina podrá realizar una investigación de los jugadores sancionados durante el fin de semana, el área de prensa podrá recopilar información, los otros equipos que participan de la competencias podrán analizar su actuación y la de su futuro rival, el área comercial a los sponsors, etc.

El equipo que no envíe su información no podrá acceder al sistema Stream (Server), es decir que no podrá bajar información desde Internet. Esto le asegura al sistema la retroalimentación del mismo.

Lo mismo se realizará finalizado un trial en los distintos puntos del País, donde se realizará un seguimiento de los jugadores participantes, finalizada cada jornada del argentino juvenil, de los distintos partidos de los Pumas, o de un seleccionado juvenil. La base se auto alimentará constantemente.



## Conclusión

El Proyecto Análisis de Video 2007, es una idea que incluye a todas las uniones que componen la UAR y a las distintas áreas que conforman la estructura del rugby argentino. Es un proyecto integral que solo tiene como objetivo, seguir desarrollando el rugby en nuestro país.

El tener una tecnología de este tipo, permitirá instruir a distancia. Bastará con filmar un modelo de entrenamiento, ya sea en general o en particular con audio o sin el y en menos de 24hs. Quien lo desee y en cualquier punto del País podrá presenciarlo.

Podrán hacerse debates explicativos o críticos en cada unión en reuniones presenciales o no según lo establezca cada unión. Y tratando cualquier tema de cualquier area.

Las posibilidades son infinitas y podrán dictarse toda clases de cursos y conferencias producidas en cualquier punto del planeta con pocas horas, en algunos casos y/o pocas dias de diferencia en otros. Podrán subtitularse o traducirse (quitando la barrera que produce el desconocimiento de un diferente idioma).

Con un simple clic, toda unión tendrá acceso a la última información. Se podrán presentar trabajos de una y otra unión entre si y de cualquier índole. Por

supuesto que no se trata de tener un trato exclusivamente virtual, pero si de preparar un trabajo que le quite incertidumbre al que lo adopte.

**José Javier Fernández.**  
**Secretario Técnico de Selecciones.**