



Notícias / 2016

Olheiro virtual

Modelo estatístico desenvolvido por brasileiros oferece, em tempo real, resultados de testes para medir as habilidades de atletas. Ferramenta pode ser utilizada na caça de talentos para o futebol.

Por: João Paulo Rossini

Publicado em 17/02/2016 | Atualizado em 17/02/2016



O sistema de seleção de atletas foi testado em uma escolinha de futebol. (foto: Assessoria de imprensa/CeMEAL)

No Brasil e no mundo, a forma mais comum de encontrar talentos no esporte é o trabalho de olheiros. Como o nome diz, são especialistas que ficam de olho em jovens atletas para descobrir os mais promissores. Esse processo, no entanto, é lento, trabalhoso e pode deixar muitos esportistas talentosos passarem despercebidos – imagine estar num mau dia justamente quando da passagem do olheiro pelo seu centro de treinamento? Um projeto do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo, *campus* São Carlos, promete ajudar atletas e treinadores a fazer uma seleção mais criteriosa e justa.

O sistema estatístico iSports tem como objetivo diminuir o tempo entre os testes realizados pelos atletas e seus resultados para descobrir, em tempo real, quem são os mais aptos em cada modalidade. A ferramenta foi desenvolvida com o auxílio de técnicos de futebol – o principal esporte abordado pelo projeto – e combina seis testes físicos e técnicos. Os critérios físicos incluem desempenho em corridas de 20 metros, potência relativa (a força que o atleta tem em relação ao seu peso) e velocidade máxima. Já os critérios técnicos medem habilidades para fazer chutes, dribles e passes. O treinador coleta todos os dados e insere em um sistema que vai comparar o desempenho dos atletas, indicando os mais talentosos.

O sistema estatístico iSports tem como objetivo diminuir o tempo entre os testes realizados pelos atletas e seus resultados

As informações são armazenadas em nuvem – basta estar conectado à internet para acessar os dados – e os testes, medidos separadamente, são representados no sistema de uma forma única, gerando um score para cada atleta. Cria-se, então, uma ordenação entre os participantes. “Desde que haja o auxílio de técnicos, é possível criar provas para diferentes modalidades, selecionando e comparando no sistema os melhores do Brasil, de um estado, ou até mesmo de uma escola”, explica o professor Francisco Louzada, coordenador do projeto.

O iSports também pode escolher os melhores em cada quesito, pesquisando talentos a partir de habilidades específicas como chutar, driblar, passar ou correr. Além disso, se disponíveis, critérios extracampo – como renda familiar, local de moradia ou a escola onde o atleta estuda – também podem ser comparados pelo sistema do iSports. A principal vantagem do sistema é possibilitar a avaliação a distância, uma vez que recrutadores de talentos podem buscar os jogadores em uma base nacional de dados.

A principal vantagem do sistema é possibilitar a avaliação a distância

Para ter acesso ao sistema, técnicos, professores de educação física ou olheiros precisam fazer um cadastro. Em seguida, devem inserir dados de habilidades e de testes físicos dos seus atletas. Os profissionais podem acessar o aplicativo a partir de computadores, celulares e *tablets* e compartilhar entre si as informações que desejarem. “É como se fosse uma ‘rede social’ do esporte, que pode ser acessada por qualquer plataforma digital”, compara Louzada.

O professor de futebol Rodrigo Paloni, da escolinha Mult Sport, parceira do projeto, aprova o sistema, mas aponta algumas características que ainda precisam ser desenvolvidas: “É preciso adequá-lo às diferentes faixas etárias dos jogadores, além de incluir simulações de marcação e de outras situações que ocorrem no esporte de contato”, sugere.

Embora seja promissor, o modelo deve encontrar resistência até que seja efetivamente implementado. Serão os rápidos olhos virtuais hábeis como os dos lentos olheiros, que se sentam há anos à margem dos gramados e das quadras?

João Paulo Rossini
Instituto Ciência Hoje/RJ

Leia Também

- **Copa de probabilidades**
- **Probabilidade campeã**
- **A vantagem do time da casa**

0 Comentários [Ciência Hoje On-line](#)

 Entrar ▾

 Recommend  Compartilhar

Ordenar por Melhor avaliado ▾



Start the discussion...

Be the first to comment.

 Assinar feed  Adicione o Disqus no seu site [Add Disqus](#) [Add](#)  Privacidade