

La Politécnica avala el estilo del italiano

La investigación se basa en los datos del Levante de Paco López

Un estudio sobre fútbol e inteligencia artificial apunta que es preferible iniciar las jugadas en corto contra los equipos con presión alta

R. D.

VALENCIA. Un estudio sobre fútbol e inteligencia artificial realizado por Roberto Pons Anaya, titulado por el Máster de Investigación Matemática (INVESTMAT) de la Universitat Politècnica de València (UPV), afirma que, a la hora de iniciar el juego desde un saque de meta, es mejor salir jugando en corto ante los equipos con presión alta y, por el contrario, se recomienda comenzar con desplazamientos largos ante equipos 'menos agresivos', es decir, con la línea de presión más baja. El estudio se adapta al estilo que Gennaro Gattuso implanta en el Valencia.

La investigación, realizada a partir de los datos de eventing -goles, recuperaciones, faltas, etc.- de los partidos del Levante durante la temporada 20-21, entreadministrado por Paco López, forma parte del trabajo final de máster



Gattuso, en Pamplona. EFE

(TFM) de Pons, y se enmarca en el convenio de colaboración suscrito por la UPV y el Levante. «Inicialmente», explica Pons, «utilizamos las técnicas de inteligencia artificial para establecer los diferentes tipos de rivales según sus características defensivas. A partir de ello, delimitamos tres grupos, uno de equipos más agresivos -con una presión más alta-, otro que denominamos de equipos más técnicos -más baja-, y un tercer bloque de equipos que calificamos de neutros». «Una vez analizados los datos», prosigue el titulado UPV, «los resultados finales concluyeron que había un mayor porcentaje de éxito sacando el balón en corto, y

por las bandas, cuando se enfrentabas a equipos más agresivos que cuando lo hacías ante conjuntos más técnicos. De hecho, contra los técnicos, lo ideal era salir con balones largos».

«Los equipos agresivos», explica Pons, «habitualmente dejan más espacios atrás, por lo que superar una primera línea de presión ya permite tener más superioridad en el juego, y en más de la mitad de las salidas superadas con éxito, había opción de llegar al área rival con peligro. Además, si no se superaba, en muchos casos era porque te hacían falta, lo que te daba la posibilidad de reestructurar al equipo». «Por el contrario», añade, «los equipos más técnicos, con una presión menos adelantada, roban más balones en tu propio campo, lo que te genera peligro de gol en contra. Para evitar esa posibilidad, los datos nos dirigían a salir con balones largos y, en caso de pérdida, tener al equipo defensivamente más ordenado». José Manuel Calabuig, director del Instituto Universitario de Matemática Pura y Aplicada (IUMPA) de la UPV, indicó que tienen en marcha «dos tesis doctorales, la inicial de César Catalán, que utiliza datos de tracking -descripción de la situación de los jugadores en el campo en 25 frames por segundo-, y la de Roger Arnau, que va a utilizar datos de eventing». A nivel de aplicación práctica, en cualquier caso, «estamos al principio», afirma «porque sí hay muchos datos y los equipos de fútbol son conscientes de lo que tienen, pero carecen de la capacidad técnica para gestionar tal capacidad de datos».