

Un software per vincere

Dalla collaborazione tra Armani Jeans e il centro di ricerca iLabs nasce un programma per ottimizzare allenamenti e schemi

MILANO
DANIELE BETTINI

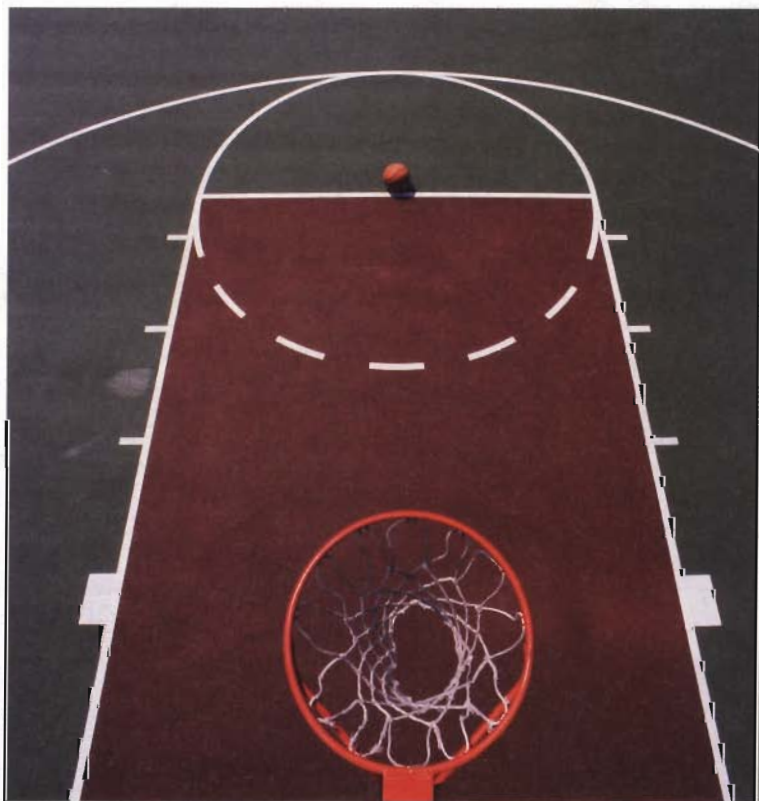
Ehe la tecnologia stia entrando pervasivamente nello sport è un dato di fatto, la novità è che ormai non si occupa solamente di ottimizzare le prestazioni atletiche o gli strumenti utilizzati, ma anche della preparazione tecnico-tattica di atleti e incontri. Se la prestazione ai mondiali della nazionale tedesca di Joachim Löw è stata supportata da uno staff di sessantadue studenti dell'Università dello sport di Colonia, che hanno analizzato ogni dato delle squadre rivali, quello dell'Armani Jeans Milano (arrivata seconda nel campionato di basket italiano) è stato favorito dall'uso di un particolare software pensato dal centro di ricerca iLabs. «I sistemi di software in America sono diffusi da molti anni, soprattutto nel baseball e nella pallavolo», spiega Mario Fioretti, assistente allenatore dell'Armani Jeans, «ma qui in Italia, almeno nel basket, li usiamo ancora in pochi. E noi siamo riusciti a costruirci collaborando con iLabs un software targettizzato sulle nostre esigenze e sui nostri giocatori, un prodotto molto avanzato. Jacopo Tagliabue, responsabile scientifico di iLabs, aggiunge: «Un conto è avere dati e statistiche, altro invece è riuscire a dare all'allenatore e al suo team le informazioni che davvero servono per preparare i giocatori e le partite, noi riusciamo a farlo, perché riuniamo al nostro interno tutte le competenze necessarie: tecnico tattiche relative al basket, statistiche e tecnologiche».

Tutte le partite dell'Armani Jeans e delle sue avversarie sono filmate, frammentate azione per azione e archiviate in modo da creare un database in grado di mettere in

luce gli schemi più ricorrenti, i punti di forza e le fragilità proprie e degli avversari: «All'inizio l'allenatore ci chiedeva solo alcuni dati», sottolinea sorridendo Tagliabue, «poi piano piano tutti sembrano averci preso gusto e la richiesta di informazioni si è fatta quasi pressante, perché conoscere gli schemi più utilizzati dagli avversari aiuta a preparare la partita e a concentrarsi, per esempio, su come affrontare certe modalità di attacco tralasciandone altre, costringendo così l'avversario a giocare combinazioni statisticamente più difficili». Il software però ha altri sviluppi molto interessanti: «Ci aiuta a capire quanto un giocatore rende insieme a un altro» aggiunge

Fioretti, «e quindi a organizzare quintetti e coppie statisticamente più affidabili, certo, dovremmo riuscire a costruire su questo progetto una struttura più ampia che ci permetta di catalogare informazioni su tutti i giocatori che ci interessano, ma per farlo ci vogliono tempo e risorse, basta pensare che nell'NBA gli Houston Rockets hanno una struttura di nove persone».

«E poi, sebbene sia molto difficile» conclude Marta Rossi, manager di iLabs, «speriamo di riuscire a confrontarci anche con sport più complessi da gestire da un punto di vista quantitativo, ci piacerebbe entrare nel mondo del calcio e stiamo lavorando in questa direzione». ■



CORBIS IMAGES