

EL NOVEDOSO BALÓN CUENTA CON LA UNIDAD DE MEDICIÓN DE INERCIA

QATAR 2022, EL MUNDIAL DE FUTBOL MÁS TECNOLÓGICO DE LA HISTORIA

Gráficos Enrique Villanueva, Roberto Alvarado y Luisa Ortega

20

Paralelos entre el balón, estos paneles y la precisión gracias a macro y microtexturas y con un efecto de la superficie.

AL RIHLA, el nombre del balón con el que se juegan los partidos de la edición 22 de la Copa Mundial de la FIFA tiene la incorporación de un chip que detecta los fuera de lugar. En su interior, la esfera fabricada por Adidas cuenta con la unidad de medición inercial, la cual manda un paquete de datos 500 veces por segundo a la sala de video para descubrir con precisión el momento en el que los jugadores

lo golpean. Un cuero de poliuretano texturizado con una novedosa forma con 20 paneles que mejora la precisión, la estabilidad y la rotación en el aire del balón gracias a macro y microtexturas. El corazón del esférico proporciona velocidad, precisión y consistencia en los partidos de mayor intensidad, aunado a que mantiene al mismo tiempo la forma, el aire y la precisión en el rebote.

29

Grupos de datos recopilados por sensores que se encuentran en el balón para ser procesados.

FIFA PLAYER

La aplicación se demuestra a partir de las recomendaciones de futbolistas profesionales y en colaboración con la FIFA, la organización que los representa en todo el mundo, y se utiliza por primera vez en un mundial.

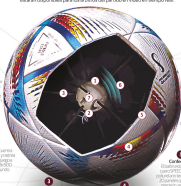
Inteligencia futbolística optimizada

Se forma una base de datos creada por el equipo de análisis y comentarios de la FIFA, que se utiliza para analizar los datos de los jugadores y su comportamiento en los partidos de la FIFA, para determinar los datos de los jugadores y su comportamiento en los partidos de la FIFA.



AL RIHLA

Es el balón oficial de Adidas para Qatar 2022, el primero de la Copa del Mundo en presentar innovación tecnológica para proporcionar datos precisos que estarán disponibles para los árbitros del partido en video en tiempo real.



1

Señales de unidades de medición inercial
La aplicación recibe datos de las unidades de medición inercial de los jugadores, lo que permite a los usuarios ver la posición y el movimiento de los jugadores en el campo de juego.

2

Chip
El chip de medición inercial de los jugadores, que permite a los usuarios ver la posición y el movimiento de los jugadores en el campo de juego.

3

Colocación
La aplicación recibe datos de la colocación de los jugadores en el campo de juego, lo que permite a los usuarios ver la posición y el movimiento de los jugadores en el campo de juego.

4

Movimiento
La aplicación recibe datos del movimiento de los jugadores en el campo de juego, lo que permite a los usuarios ver la posición y el movimiento de los jugadores en el campo de juego.

5

Señales de unidades de medición inercial
La aplicación recibe datos de las unidades de medición inercial de los jugadores, lo que permite a los usuarios ver la posición y el movimiento de los jugadores en el campo de juego.

7

Tecnología GPS-Core
La aplicación recibe datos de la tecnología GPS-Core de los jugadores, lo que permite a los usuarios ver la posición y el movimiento de los jugadores en el campo de juego.

8

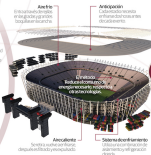
Comunicación
La aplicación recibe datos de la comunicación de los jugadores en el campo de juego, lo que permite a los usuarios ver la posición y el movimiento de los jugadores en el campo de juego.

9

Calificación
La aplicación recibe datos de la calificación de los jugadores en el campo de juego, lo que permite a los usuarios ver la posición y el movimiento de los jugadores en el campo de juego.

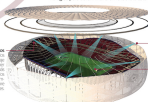
ESTADIOS Y TEMPERATURA

Qatar es uno de los 30 países más calientes del mundo, por lo que fue necesario llevar tecnología de refrigeración a los estadios para mantenerlos con temperaturas de entre 24 y 26°C durante los partidos.



VAR

Es el sistema de videoarbitraje que ha contribuido a reducir drásticamente los errores. En la justa de Qatar se implementaron cambios al sistema tecnológico para determinar si un futbolista está en situación correcta.



Cada partido cuenta con 12 cámaras dedicadas a monitorear la posición del balón y 16 cámaras en el cuerpo de los jugadores.

