Sábado, 07 de Novembro de 2026

Fifa usará avatares criados por IA para ajudar a marcar impedimentos na Copa do Mundo

A marcação de impedimentos no futebol se tornou algo tão controverso que a Fifa decidiu recorrer a um novo pacote tecnológico para ajudar nessa tarefa. Na Copa do Mundo deste ano, todos os jogadores serão escaneados e terão um avatar, criado por inteligência artificial, em três dimensões (3D). O objetivo é dar uma resposta mais precisa na marcação dos impedimentos e de outros lances em que cada centímetro conta.

O anúncio foi feito pelo presidente da Fifa, Gianni Infantino, ao participar da Consumer Electronic Show (CES), feira que reúne as maiores empresas de tecnologia do mundo em Las Vegas, nos Estados Unidos. Na ocasião, ele divulgou também outras novidades que envolvem IA e que serão aplicadas nesta edição da Copa – que será a mais inovadora de todos os tempos, prometeu Infantino.

No caso do impedimento, funcionará assim: Os jogadores de todas as seleções serão escaneados por câmeras e sensores. A partir daí, o computador com IA vai criar avatares com as dimensões precisas de cada atleta. Depois os avatares serão acoplados ao software de marcação automática de impedimento – que ganhará muito mais precisão a partir de agora.

O VAR apontará o impedimento com base em imagens mais realistas, em 3D, podendo ser observadas de diferentes ângulos para se conhecer a posição exata de cada jogador. “Nenhum jogador de futebol é igual ao outro. Ninguém tem o mesmo físico, nem as mesmas dimensões. Então, as dimensões exatas de cada jogador serão levadas em consideração”, disse o diretor da Lenovo, Arthur Hu, em entrevista coletiva à imprensa nesta quarta-feira. A multinacional chinesa é a fornecedora da tecnologia.

Por fim, a imagem dos avatares em impedimento (ou não) serão transmitidas na TV, com o intuito de esclarecer ao público a decisão do árbitro. “Os avatares 3D com inteligência artificial representam um grande avanço. Combinar dados precisos dos jogadores com uma visualização avançada fortalece a confiança nas decisões importantes e aproxima os torcedores do esporte”, disse o secretário-geral da Fifa, Mattias Grafström.

A Copa do Mundo também vai repetir a transmissão de imagens de câmeras colocadas no peito do juiz, dando a sensação de levar o torcedor para dentro de campo. Isso já foi feito na Copa do Mundo de clubes, ano passado, nos Estados Unidos.

Fifa e Lenovo anunciaram também uma nova aplicação de inteligência artificial para análise de dados nas partidas. Chamado de Football AI Pro, essa aplicação vai funcionar “tipo um ChatGPT” para os técnicos. A cada partida, um conjunto de câmeras nos estádios e sensores nos uniformes vão colher dados sobre o

desempenho de cada jogador: quanto ele correu, quais lugares mais ocupou no campo, quais suas principais decisões após receber a bola, entre outros.

A partir daí, o técnico poderá pedir essas informações para a IA a fim de ajudar a embasar suas decisões em tempo real durante a partida, como mudança de jogadores, troca de formação, entre outras. A ferramenta poderá ser usada também após as partidas, auxiliando as equipes técnicas e olheiros de futebol. A nova aplicação de IA estará disponível para todas as seleções durante a Copa, segundo a Fifa.

Ao anunciar as novidades no palco da CES, o presidente da Fifa disse que esta será a Copa mais inovadora de todos os tempos. “Estamos abraçando as tecnologias digitais e a inteligência artificial para ajudar árbitros e equipes, além de proporcionar uma experiência melhor para os torcedores”, declarou Infantino. “A Copa do Mundo de 2026 será o maior espetáculo já visto no planeta Terra”, emendou, prevendo audiência de sete milhões de pessoas nos 104 jogos desta edição, ou o equivale a 104 Super Bowls (final do campeonato de futebol americano), comparou, diante do público de Las Vegas.

Estadao conteudo

Leiaja.com