



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

COMUNICATO STAMPA

Concluso a Trento il primo Hackathon del calcio italiano: premiati i due team vincitori

Non è proprio una partita, ma anche l'Hackathon, la maratona di innovazione dedicata alla ricerca di nuove soluzioni per il calcio italiano, si chiude con i festeggiamenti sul palco dei due team vincitori e la foto di rito: ad imporsi nella sfida tra hacker sono stati i team "I Gonzalo's" e "FBI - Football Identity". Le due squadre di hacker sono state premiate per i lavori relativi alla match analysis e alla comunità di tesserati. Nel primo caso, la squadra vincitrice ha sviluppato il progetto "Action Mining" ovvero un algoritmo che permette di estrarre e di analizzare in pochi istanti i dati di gioco durante una partita e di capire quindi l'indice di pericolosità delle varie azioni; nel secondo caso il gruppo di lavoro ha puntato sull'elaborazione di un progetto che in sostituzione del tradizionale "cartellino" punta su uno speciale sensore NFC che permetta ai tesserati più giovani, il 63% del totale, di essere sempre connessi con i loro genitori e con gli allenatori. A entrambe le squadre è andato un assegno da cinquemila euro. I due team vincitori sono stati premiati nel primo pomeriggio presso la Facoltà di Lettere, dall'assessora provinciale all'Università Sara Ferrari e dal professor Paolo Bouquet. "Il Trentino crede nel rapporto fra sport e tecnologia – ha detto Sara Ferrari – che può essere anche fattore di sviluppo economico".

La maratona di innovazione (www.hackathon-figc.unitn.it) svolta tra ieri e oggi presso il Dipartimento di Lettere e Filosofia dell'Università di Trento è stata la prima esperienza del genere in Italia e per la prima volta un evento del genere organizzato da una federazione calcistica. L'iniziativa è stata promossa da FIGC insieme all'Università di Trento, a TrentinoSviluppo e alla Provincia Autonoma di Trento con il supporto di diversi partner: da Opta/OptaPro a SAP, da Accenture Digital e HIT a Puma e EIT Digital (European Institute of Technology), ItaliaStartup, Spindex, il Microsoft's Global Sport Innovation Centre, UniCredit StartLab.

Nella due giorni trentina, sono stati 158 (149 uomini e 9 donne) i partecipanti al lavoro sui due temi proposti dalla FIGC, selezionati tra gli oltre 400 che si erano iscritti all'evento: da un lato nuove soluzioni per valorizzare il rapporto tra Federazione e tesserati e dall'altro l'ottimizzazione dei big data nel calcio, con particolare riferimento alla match analysis. Tra i partecipanti, in 46 si sono dedicati allo studio e alla razionalizzazione dei dati dei tesserati Figc, mentre in 112 si sono concentrati sulla Match Analysis: lo studio dei dati agonistici, tecnici e sportivi dei giocatori per capire in quale direzione va il calcio. Tra loro, la stragrande maggioranza proviene dall'Italia, ma non mancano gli hacker stranieri: 1 dalla Turchia e dall'Albania, 4 inglesi, 2 tedeschi, 2 svizzeri.

Nel corso dell'evento, l'Hackaton ha ospitato anche una serie di talk dedicati alle principali tematiche del calcio viste con uno sguardo verso il futuro e l'innovazione, ai quali hanno partecipato e si sono confrontati sportivi, tecnici, giornalisti e rappresentanti delle istituzioni calcistiche italiane, con la presenza del Direttore Generale FIGC Michele Uva, e internazionali, tra i quali Nicolas Evans della Fifa e numerosi componenti della Federazioni europee invitate dalla FIGC.

