



LA NOVITÀ DELLA RETE VELOCE

Il 5G sbarca negli stadi I tifosi diventano hi tech

A breve telecamere e dispositivi per vedere le gare con il proprio cellulare. Udine e Roma capofila

Cinzia Meoni

■ Giocare la partita come se si fosse realmente in campo, scegliere l'angolazione migliore per esaminare ogni aspetto del match e magari sperimentare il pre partita nello spogliatoio con la squadra. Tutto questo potrebbe essere possibile già entro a fine anno grazie alla copertura in 5G degli stadi che inizierà a funzionare con la messa in vendita dei primi dispositivi in 5G. Anche se una simile rivoluzione richiede un intervento e una disciplina anche parte degli altri interlocutori coinvolti a iniziare dalla lega.

Tim, che solo per l'acquisizione delle licenze 5G ha già investito 2,4 miliardi, ha già avviato la copertura 4.5G dello stadio Olimpico di Roma e della Dacia Arena di Udine utilizzando la soluzione Xran di Jma, altri seguiranno. Si tratta, secondo quanto spiegato dalla società di «una tecnologia

mobile propedeutica allo sviluppo del 5G che consente di fruire di servizi e applicazioni di nuova generazione tipici della futura rete mobile, in grado di raddoppiare le performance degli utilizzatori». Il primo obiettivo è quello di «offrire elevati standard di qualità a tutti i tifosi che frequentano i due stadi, per rispondere alla crescente richiesta di maggior connessione», anche attraverso «l'interazione dinamica tra spettatori e ambiente».

Ma è solo l'inizio. La tecnologia 5G permetterà ai tifosi di scendere virtualmente in campo grazie alla capillare copertura degli stadi con numerose "web cam Full HD" che, attivate in vari punti a bordo campo, consentiranno allo spettatore di scegliere da quale punto di vista esaminare un'azio-

ne di gioco. All'orizzonte si possono poi immaginare numerose altre soluzioni in grado di trasformare la partita, vista allo stadio o dal divano di casa, in un'esperienza completamente diversa rispetto a quella attuale. L'evoluzione tecnologica offerta dal 5G consente, ad esempio, di far parlare gli oggetti. Se in futuro i 22 giocatori indossassero "wearable cam", oggetti abilitati alla trasmissione (attualmente la circolare 20 della Lega A lo vieta), il tifoso potrebbe persino scendere in campo affiancando portiere, alli, difensori e attaccanti. Per non parlare della possibilità teorica (i diritti di trasmissione costituiscono un capitolo a parte), di utilizzare la realtà virtuale per entrare virtualmente negli spogliatoi del club nel pre partita o nell'interval-

lo. Si può infine immaginare che la tecnologia 5G possa essere utilizzata in futuro per la gestione del match nella evoluzione della Var (al momento la registrazione Var è regolata dalla circolare 11 e le immagini non sono trasmesse).

Un simile scenario potrebbe sembrare preistoria non solo le prime stagioni del campionato, nato sotto l'egida della Figc nel 1898, quando il solo modo per godersi una partita era andare allo stadio, ma anche campionati più recenti, quando le partite iniziavano ad essere raccontate, in tutto o in parte, in radio e in televisione.

Nonostante il 5G non sia ancora realtà, si sta già infine lavorando alle future applicazioni che uniscono sport e tecnologia. Come il Virtual Coach, un algoritmo creato da Math&Sport start-up incubata al Polihub e vincitrice dell'"Action for 5G" di Vodafone, che sfrutta la velocità di connessione e i ridotti tempi di latenza (ovvero lo scarto di tempo tra l'azione e la trasmissione) del 5G, per elaborare i dati fornendo allo staff tecnico indicazioni in tempo reale su come ottimizzare la strategia di gioco o contrastare la tattica avversaria. I tifosi invece potranno visualizzare le dinamiche di gioco della squadra o del singolo giocatore, le alternative possibili, il rischio assunto e il livello di pressione subito. L'idea, spiegano da Math&Sport è quella di arrivare alla sperimentazione di Virtual Coach negli stadi già entro la fine dell'anno.

