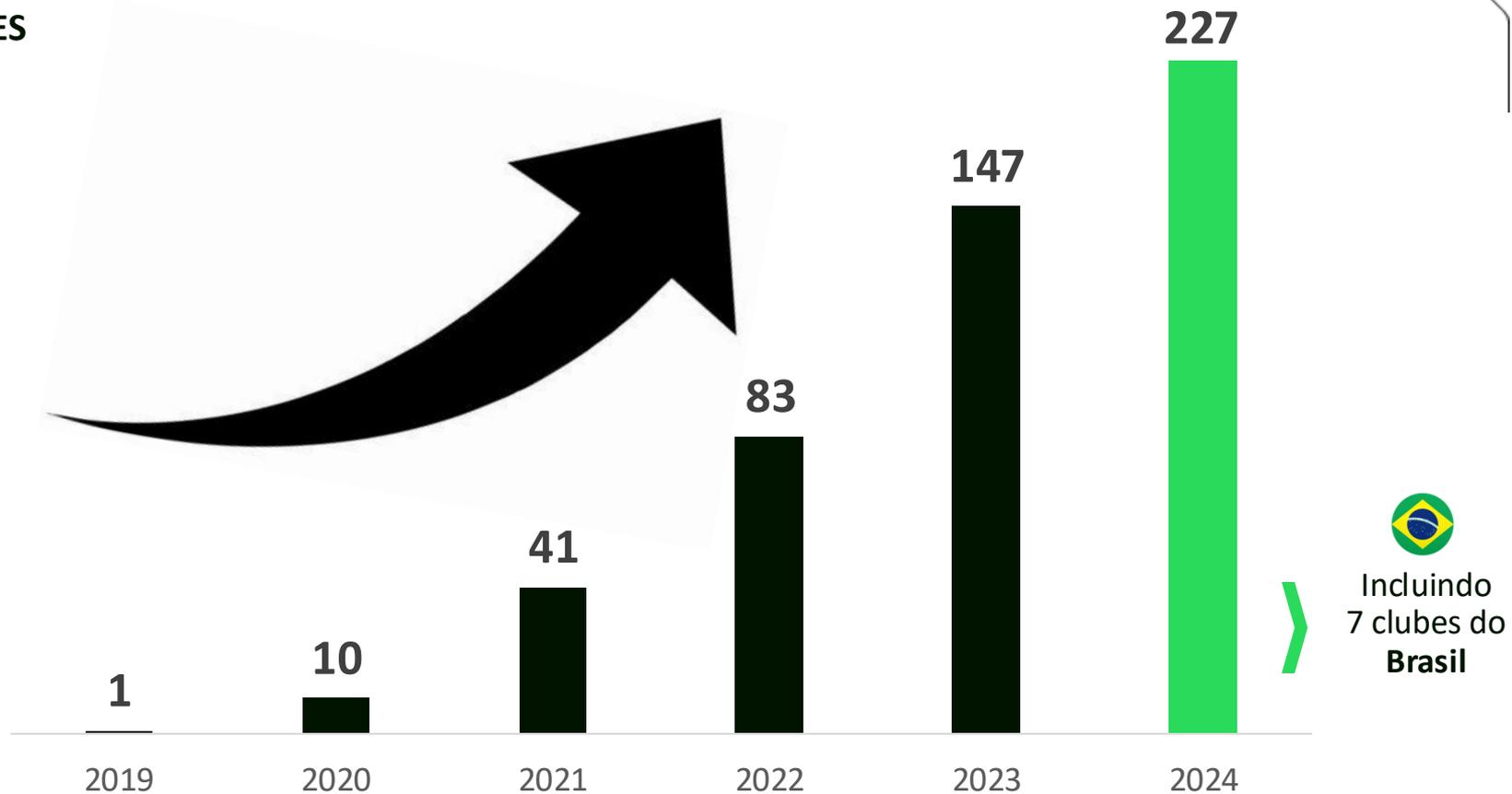


Decisões ~ inteligentes no futebol

SKILLcorner

CLIENTES



01.

QUEM SOMOS

A SkillCorner é uma empresa que usa a tecnologia de *computer vision*, tendo-se especializado na geração de dados de *tracking* a partir da transmissão TV e das câmaras táticas

02.

COBERTURA DOS DADOS

112

*competições
internacionais*

+32k

*jogadores
monitorizados*

+1.3k

*equipas
monitorizadas*

+21k

*jogos
analisados*

+20Bil

*pontos de
dados coletados*

A maior base
de dados de
tracking no futebol

COBERTURA DE LIGAS (112)

 ENG1 Premier League	 ENG2 Championship	 ENG3 league One	 ESP1 La Liga	 ESP2 Segunda División	 ESP3 Primera Federación	 FRA1 Ligue 1	 FRA2 Ligue 2	 GER1 Bundesliga	 GER2 Bundesliga	 GER3 Liga	 WUEFA Women's Champions League
 ITA1 Serie A	 ITA2 Serie B	 NED1 Eredivisie	 NED2 Erste Divisie	 POR1 Primeira Liga	 POR2 Liga Portugal 2	 BEL1 PRO League	 TUR1 Super Lig	 SUI1 Super League	 RUS1 Premier League	 RUS2 First League	 WENG1 Women's Super League
 DEN1 Superliga	 SWE1 Allsvenskan	 NOR1 Eliteserien	 AUT1 Bundesliga	 SCO1 Premiership	 GRE1 Super League	 UKR1 Premier League	 CZE1 First League	 POL1 Ekstraklasa	 CRO1 HNL	 UAE1 Pro League	 WUSA1 National Women's Soccer League
 QAT1 Stars League	 USA1 Major League Soccer	 MEX1 Liga MX	 ARG1 Prime División	 ARG2 Primera Nacional	 CONCACAF2 League es Cup	 COL1 Categoría Primera A	 CHI1 Primera División	 PAR1 Primera División	 PER1 Liga 1	 CHN1 Super League	 WNOR1 Toppserien
 URU1 Primera División	 ECU1 Serie A	 AFC Champions League	 CAF Champions League	 CONMEBOL Libertadores	 CONMEBOL Sudamericana	 UEFA Champions League	 UEFA Europa League	 UEFA Europa Conference League	 CAN1 Premier League	 KSA1 PRO League	 WDEN1 Kvindeliga
 LVA1 Virsliga	 CYP1 First Division	 RSA1 Premier Division	 ENG4 League 2	 USA3 USL Championship	 CONCACAF Champions League	 JAP1 J League	 TUR2 TFF 1. League	 AUT2 Bundesliga 2	 KOR1 K League 1	 KSA2 First Division	 WFRAT D1 Fémilíne
 Copa América '24	 CONMEBOL World Cup 2026 Qualifiers	 SRB1 SuperLiga	 ROU1 Liga 1	 SVK1. liga	 HUN1 Nemzeti Bajnokság	 JAP2 J2 League	 AUS1 A-League	 BRA1 Serie A	 BRA2 Serie B	 BRA4 Copa do Brasil	 WSWEI Damallsvenskan
 MORI BOLA PRO	 DEN2 1D Division	 POL2 Liga	 CZE2 Druhá Liga	 SCO2 Champions Hip	 ITA5 Serie C	 JAP3 J3 League	 ENG5 National League	 ENG6 Caraboo cup	 BRA3 Cariócio	 BRA5 Paulistão	 WBRAT Brasileiro Feminino
 ISRI Premier League	 SU2 Challenge League	 SVN1 Prva Liga	 BGR1 First League	 IRE1 Premier Division	 UEFA4 Youth League	 FRA3 National 1	 BEL2 Challenger Pro League	 GER4 Junioren-Bundesliga	 GER5 Rego ralliga	 BR1 Premier League	 WJPN1 We League
 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League	 WJPN1 We League

03.

DADOS & 'ANALYTICS'

O PROBLEMA

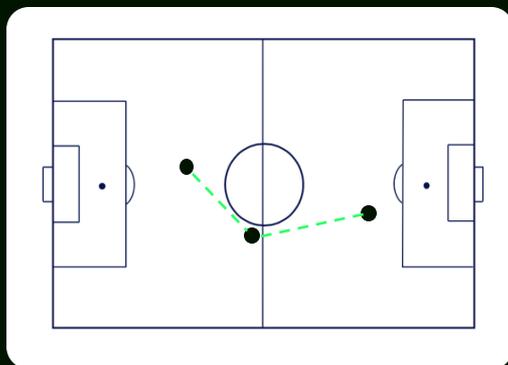
A DISPONIBILIDADE DE DADOS DIMINUI À MEDIDA QUE AUMENTA O SEU NÍVEL DE DETALHE

ALTA
DISPONIBILIDADE

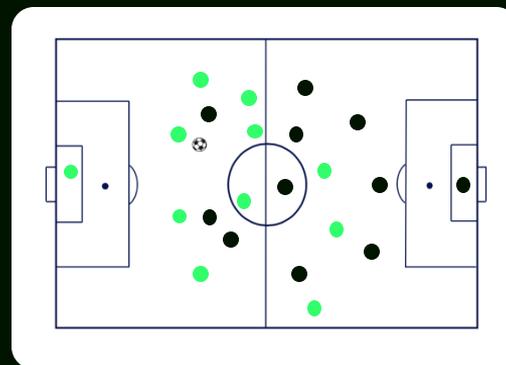


BAIXA
DISPONIBILIDADE

DADOS DE EVENTO



DADOS DE TRACKING



BAIXO NÍVEL
DE DETALHE



ALTO NÍVEL
DE DETALHE

Uma forma melhor de analisar jogos de futebol



A nossa tecnologia de *video tracking* impulsionada por Inteligência Artificial (IA) usa *computer vision* e *machine learning* para gerar dados de tracking a partir das transmissões de TV e das câmaras táticas.

Clica no link para ver um vídeo ilustrativo: [aqui](#)

04.

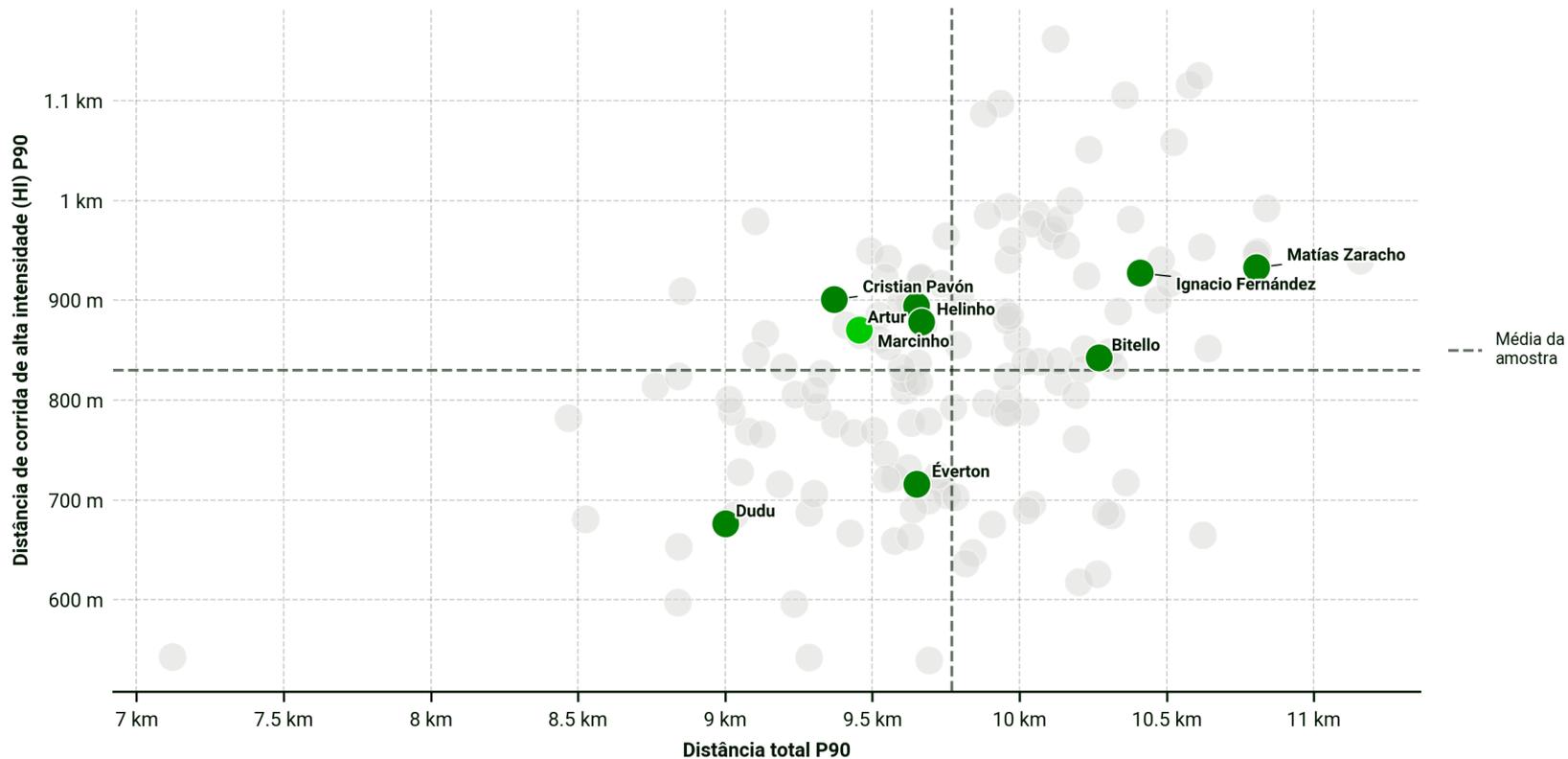
ESTUDOS DE CASO

datos físicos

Volume

Distância total: Distância total percorrida.

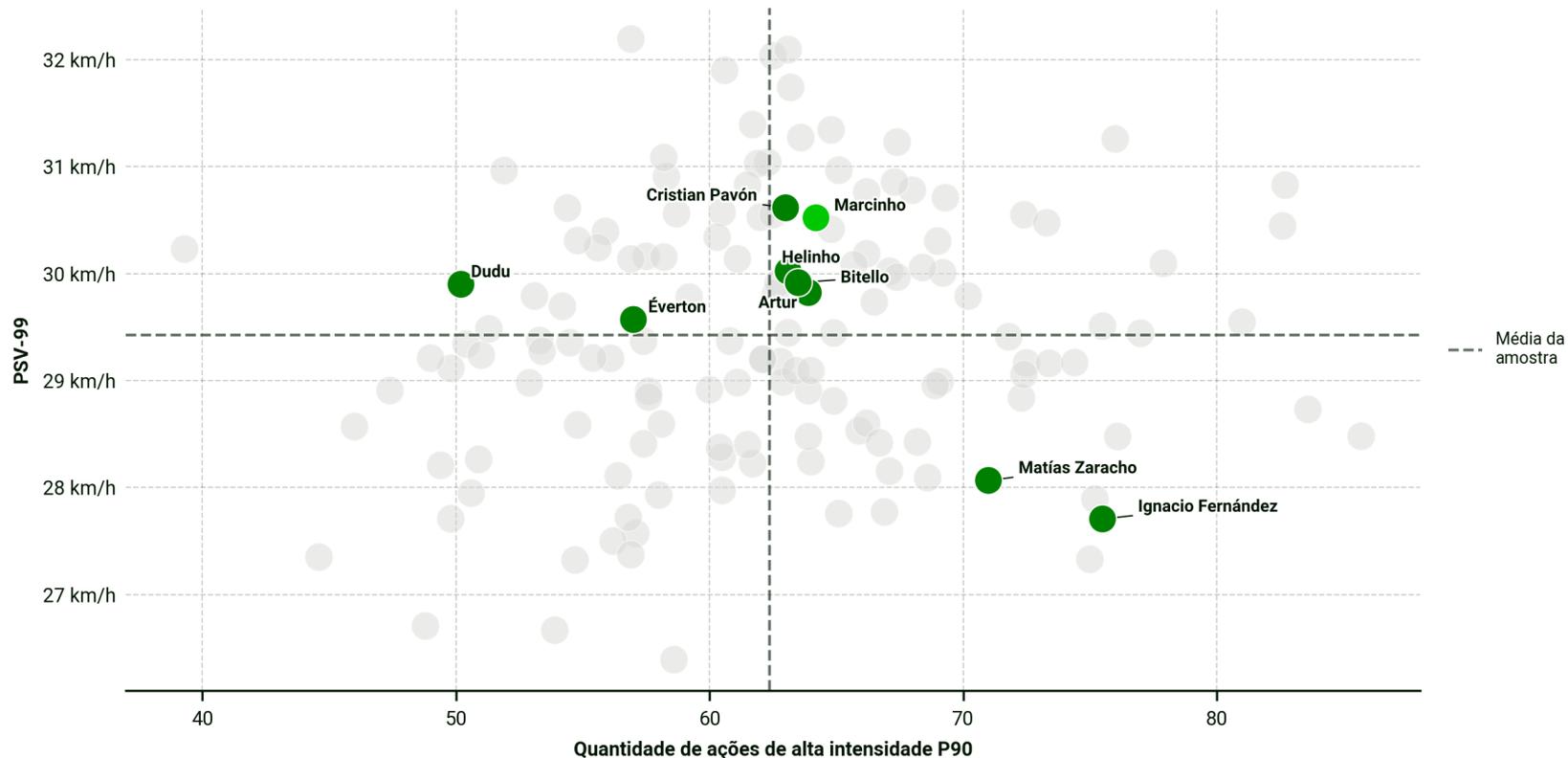
Distância de corrida de alta intensidade (HI): Distância percorrida acima de 20 km/h.



Intensidade

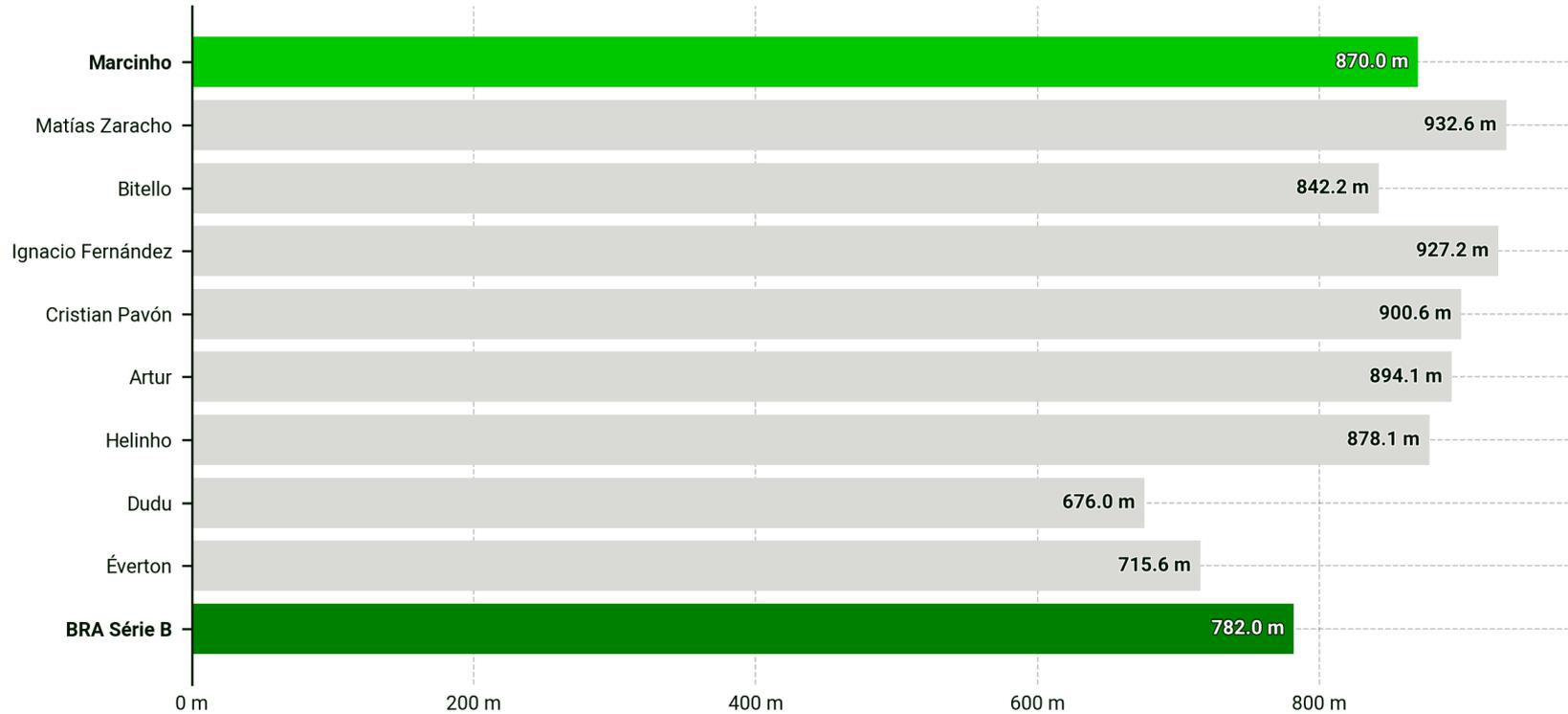
Quantidade de ações de alta intensidade: Ação que exceda 20 km/h. A ação terá de durar pelo menos 0,7s.

PSV-99: Peak sprint velocity 99th percentile. Esta métrica reflecte a velocidade de pico de um jogador e a sua capacidade de a atingir várias vezes ou de a manter durante um tempo razoável.



Distância de corrida de alta intensidade (HI) P90 (m)

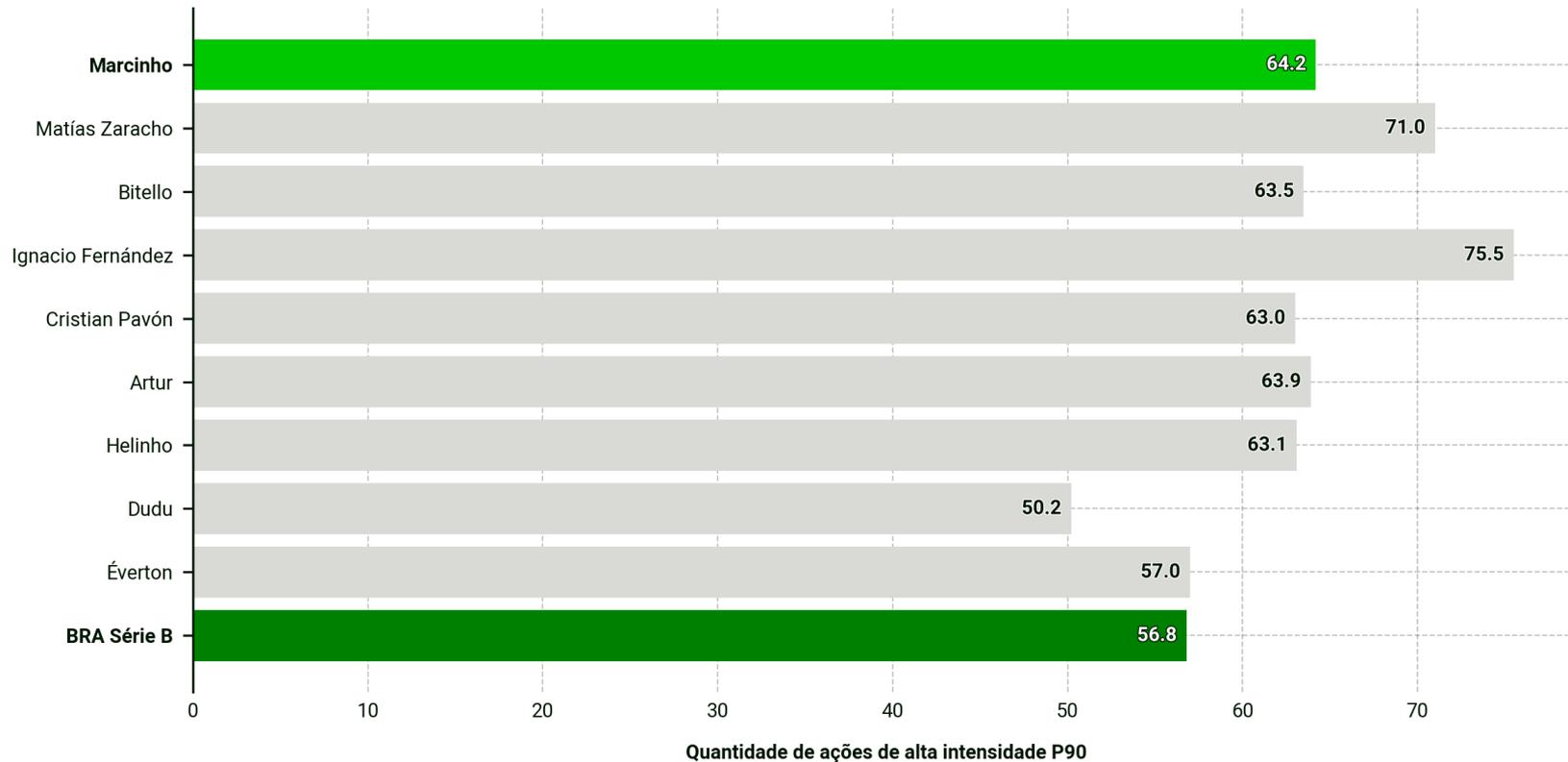
Distância percorrida acima de 20 km/h.



Distância de corrida de alta intensidade (HI) P90

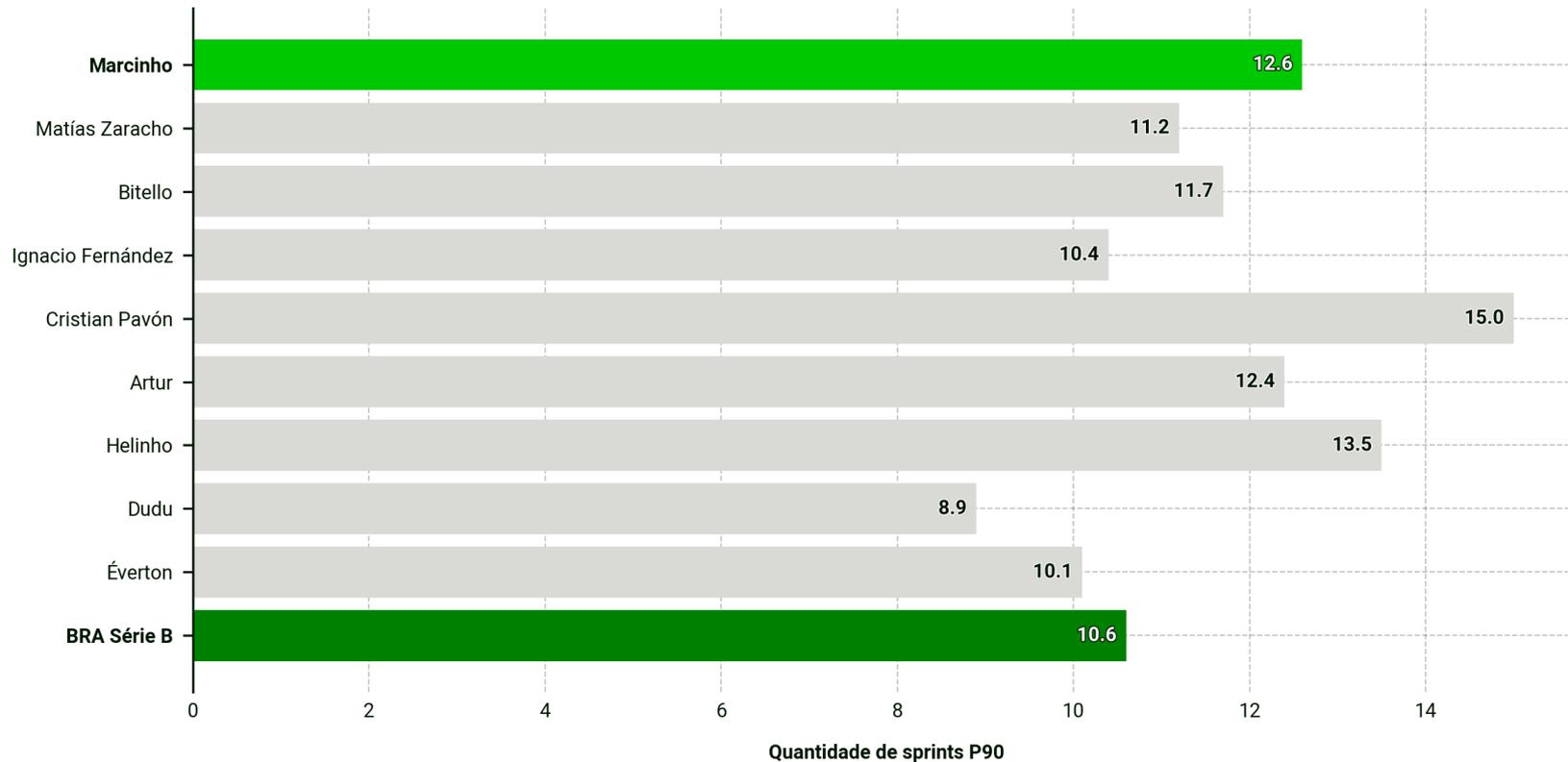
Quantidade de ações de alta intensidade P90

Ação que exceda 20 km/h. A ação terá de durar pelo menos 0,7s.



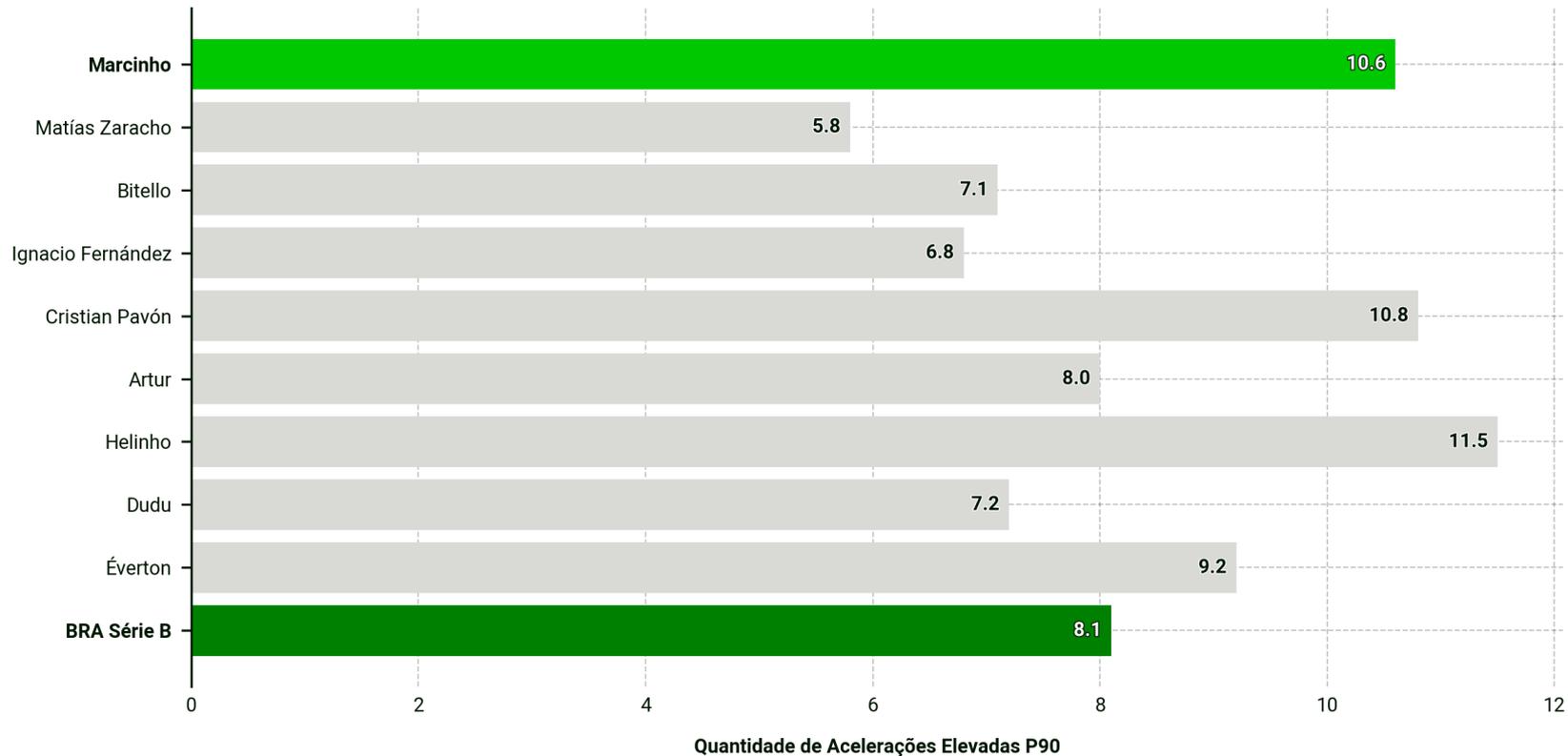
Quantidade de sprints P90

Ação que exceda 25 km/h. A ação terá de durar pelo menos 0,7s.



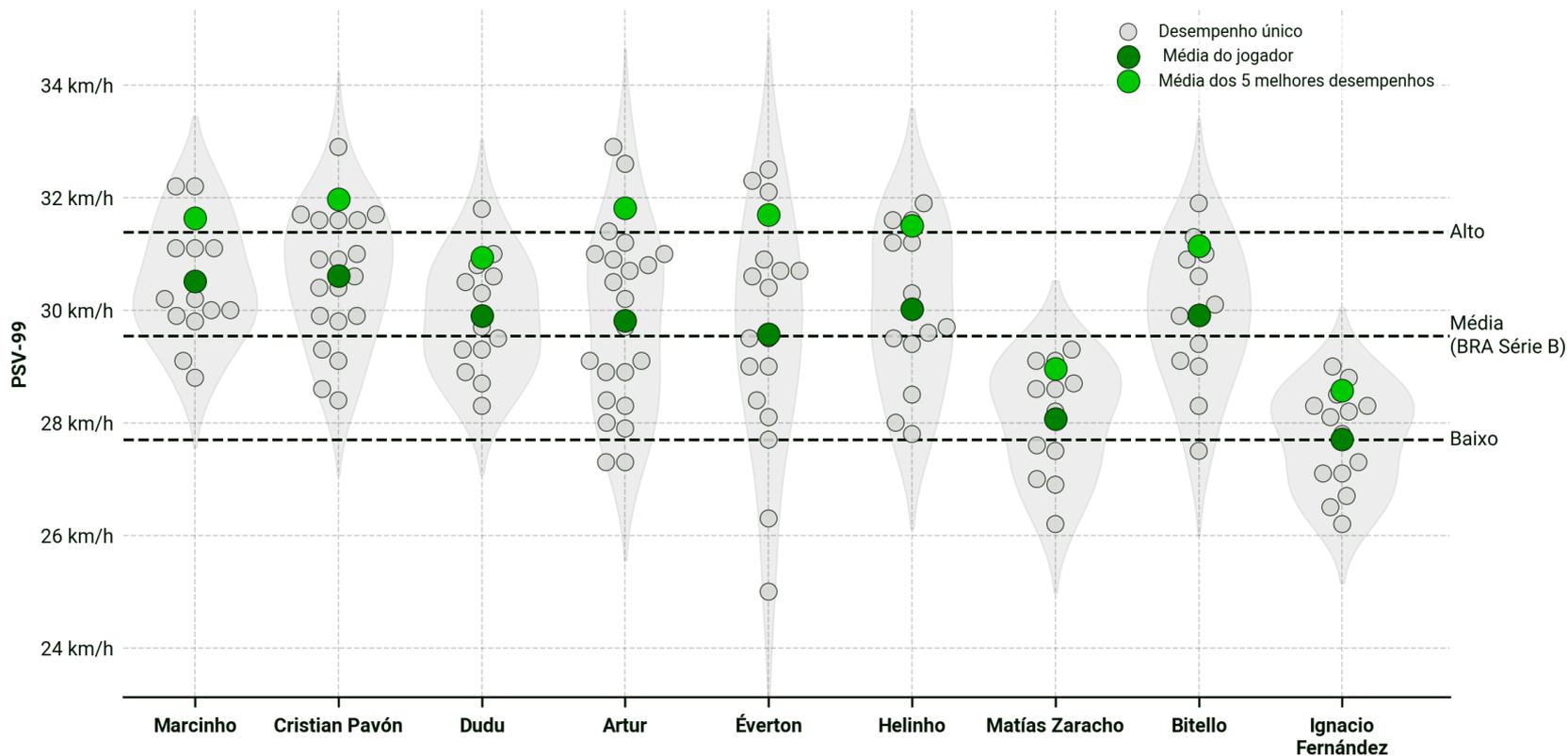
Quantidade de Acelerações Elevadas P90

Ação que exceda 3 m/s^2 . A ação terá de durar pelo menos 0,7s.



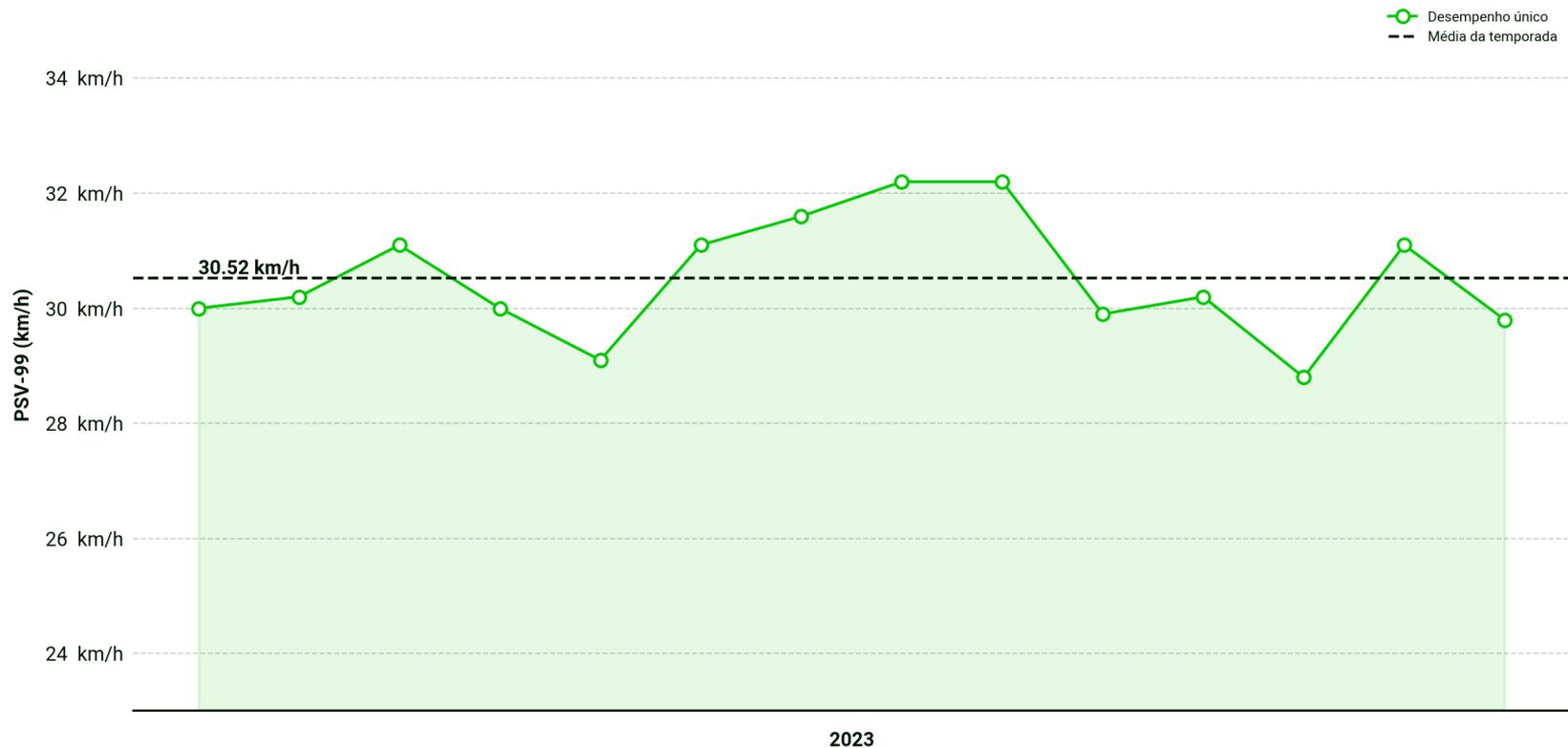
2023 - Variação do PSV-99 (km/h)

Peak sprint velocity 99th percentile. Esta métrica reflecte a velocidade de pico de um jogador e a sua capacidade de a atingir várias vezes ou de a manter durante um tempo razoável.



Marcinho - Desempenho longitudinal do PSV-99 (km/h)

PSV-99: Peak sprint velocity 99th percentile. Esta métrica reflecte a velocidade de pico de um jogador e a sua capacidade de a atingir várias vezes ou de a manter durante um tempo razoável.

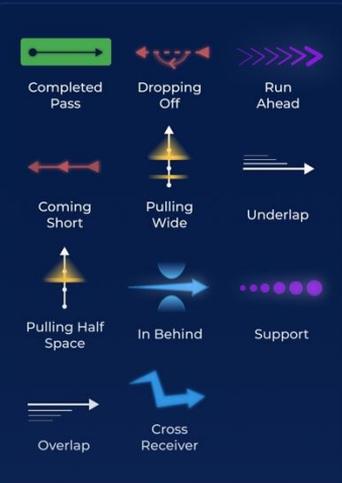


04.

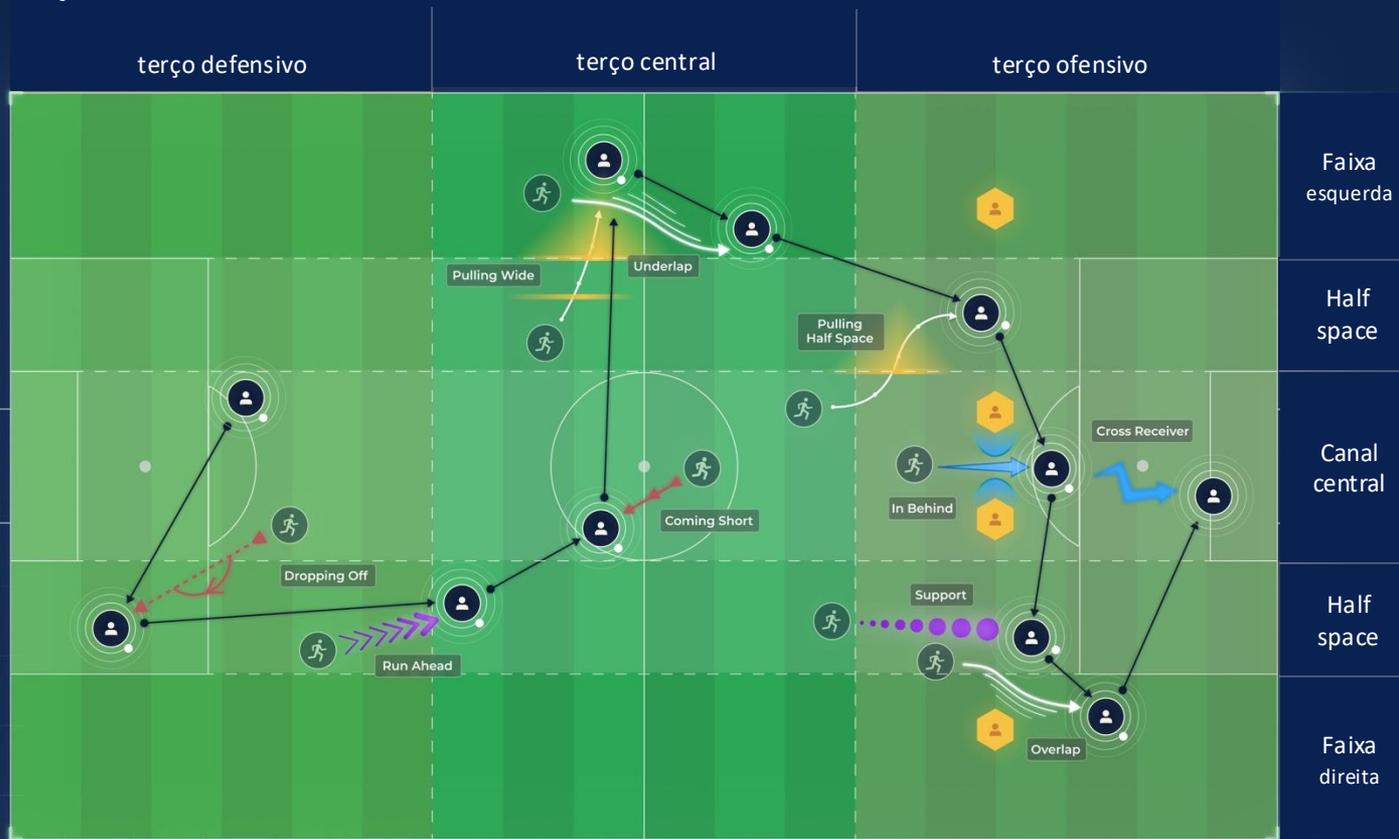
ESTUDOS DE CASO

game intelligence

Tipos de corrida sem bola



All semi-transparent icons represent the starting position of a player during movement



Localizamos movimentos sem bola em 15 zonas para ajudar os clubes e as federações a beneficiar de um maior contexto na sua análise. A referência de zona baseia-se no local onde termina o movimento.

Glossário

Run = Movimento sem bola: um movimento acima dos 15 km/h, durante pelo menos 0,7s, no qual o jogador é uma opção de passe

Cross Receiver = Recetor de cruzamento: movimento sem bola para receber a bola a partir de um centro

Run In Behind = Superar a defesa: movimento sem bola que termina atrás da linha defensiva adversária

Run Ahead of The Ball = Correr na frente: movimento sem bola feito à frente da linha da bola

Support = Suporte: movimento sem bola feito atrás da linha da bola

Overlap: sobreposição externa

Underlap: sobreposição interna

Coming Short = Aproximar-se: movimento sem bola feito em direção ao portador da bola, para receber um passe curto

Dropping Off = Baixar no espaço vazio: movimento sem bola feito na direção da baliza da equipa em posse de bola, para abrir um ângulo de passe

Pulling Wide = Dar largura: movimento sem bola que começa nos canais central ou half-space e termina na faixa

Pulling Half Space = Entrar no half-space: movimento sem bola que começa no canal central e termina no half-space

Run Threat: a probabilidade de que a equipa do jogador marque um golo nos 10 segundos seguintes ao seu movimento sem bola

Dangerous Runs: Qualquer movimento sem bola com um nível de ameaça superior a 0.02 (2% de probabilidade de que se marque um golo nos 10 segundos seguintes ao movimento)

Pressure Received: O jogador com a bola está a ser pressionado por outro jogador

High Pressure: Entendemos se o portador da bola é submetido a pressão de alta intensidade, ao conhecermos, entre outras coisas, a velocidade do jogador que pressiona, a direção do seu movimento e a distância ao portador da bola

TIP (Team in Possession): Própria equipa em posse de bola

OTIP (Opponent Team in Possession): Equipa adversária em posse de bola

P90: Por cada 90 minutos

P30 TIP: Por cada 30 minutos da própria equipa em posse de bola

P100 Runs: Por cada 100 movimentos sem bola (totais ou por cada tipo de movimento)

Run type	Tipo de movimento
Dropping Off	Baixar no espaço vazio
Coming Short	Aproximar-se
Pulling Wide	Dar amplitude
Pulling Half Space	Entrar no half-space
Support	Suporte
Run Ahead	Correr na frente
Overlap	Ultrapassagem externa
Underlap	Ultrapassagem interna
Run In Behind	Quebrar a linha da defesa
Cross Receiver	Recetor de cruzamento

Porque são os dados “Game Intelligence” relevantes?

Karim Benzema (KB) vs Erling Haaland (EH)

KB e EH percorrem **distâncias semelhantes** em posse de bola (4,235m vs 4,318m) mas

- Benzema está mais envolvido nas jogadas de construção como, por exemplo, aproximar-se ao portador da bola e dar largura
- Haaland é mais directo, fazendo corridas para superar a linha defensiva e movimentos de contra-ataque

São dois perfis **totalmente diferentes**

É necessário mais contexto para comparar os jogadores

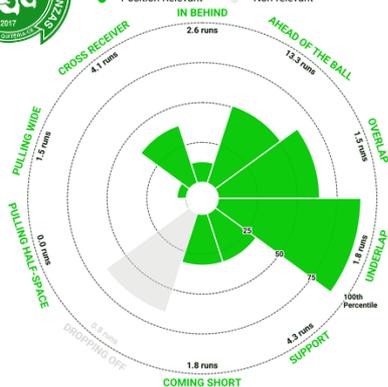


Volume de cada tipo de movimento



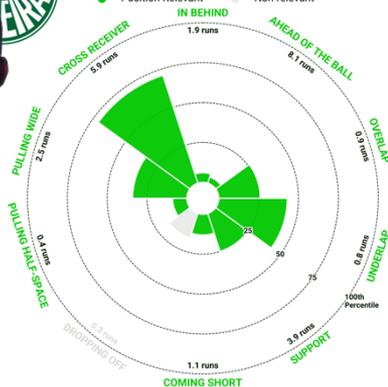
Marcinho
Runs p30m TIP

● Position Relevant ● Non-relevant



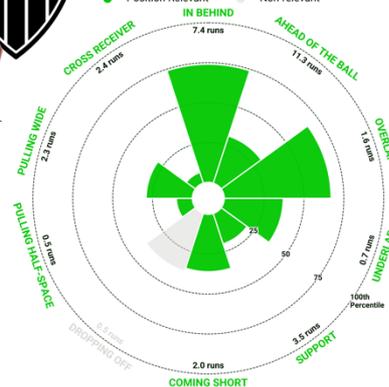
Dudu
Runs p30m TIP

● Position Relevant ● Non-relevant



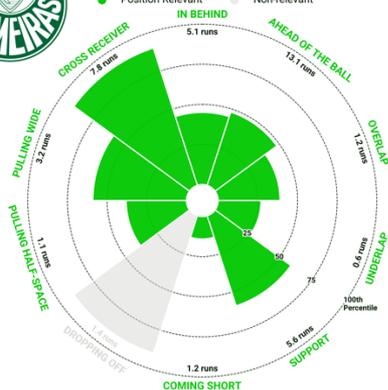
C. Pavón
Runs p30m TIP

● Position Relevant ● Non-relevant



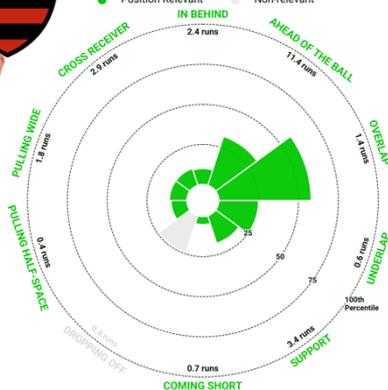
Artur
Runs p30m TIP

● Position Relevant ● Non-relevant



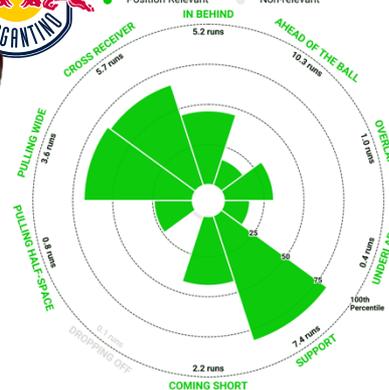
Éverson
Runs p30m TIP

● Position Relevant ● Non-relevant



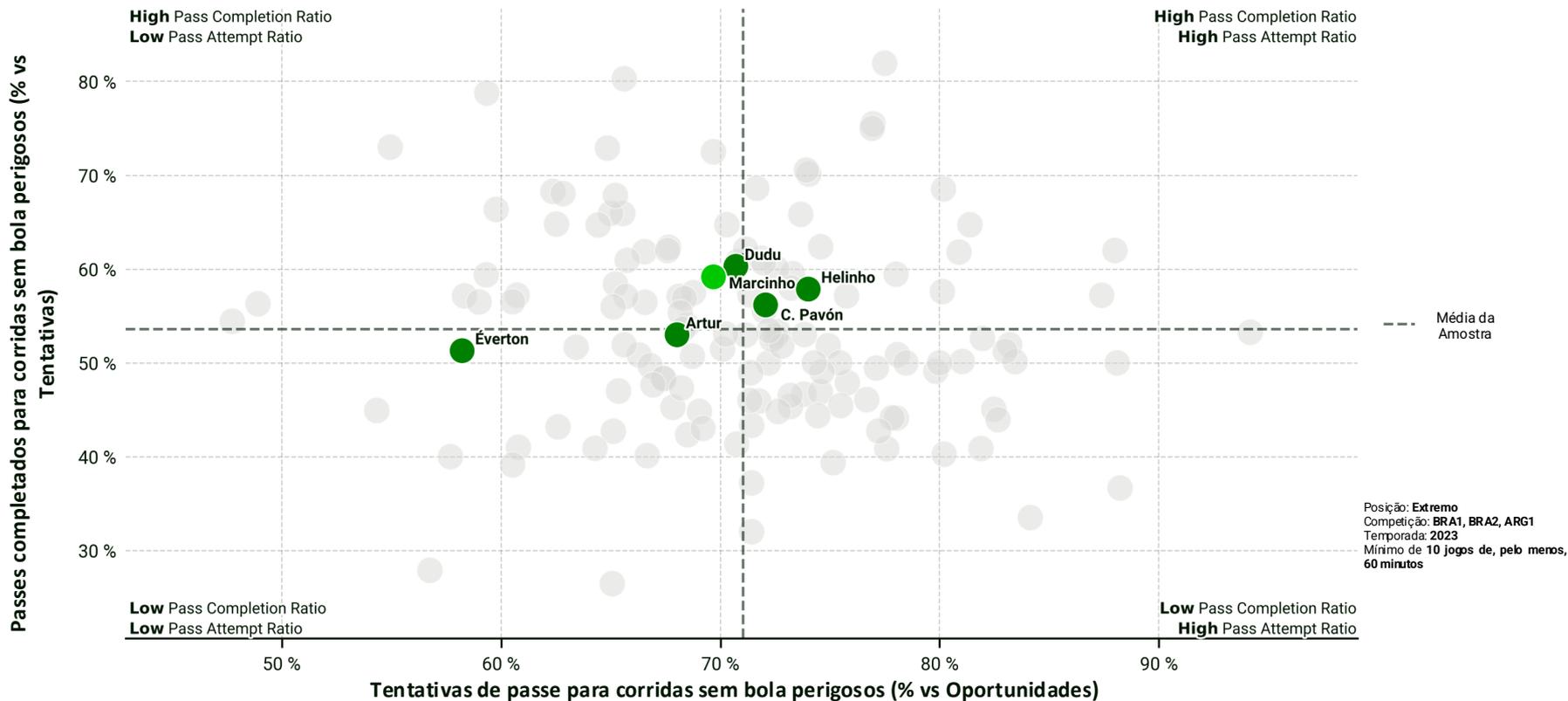
Helinho
Runs p30m TIP

● Position Relevant ● Non-relevant



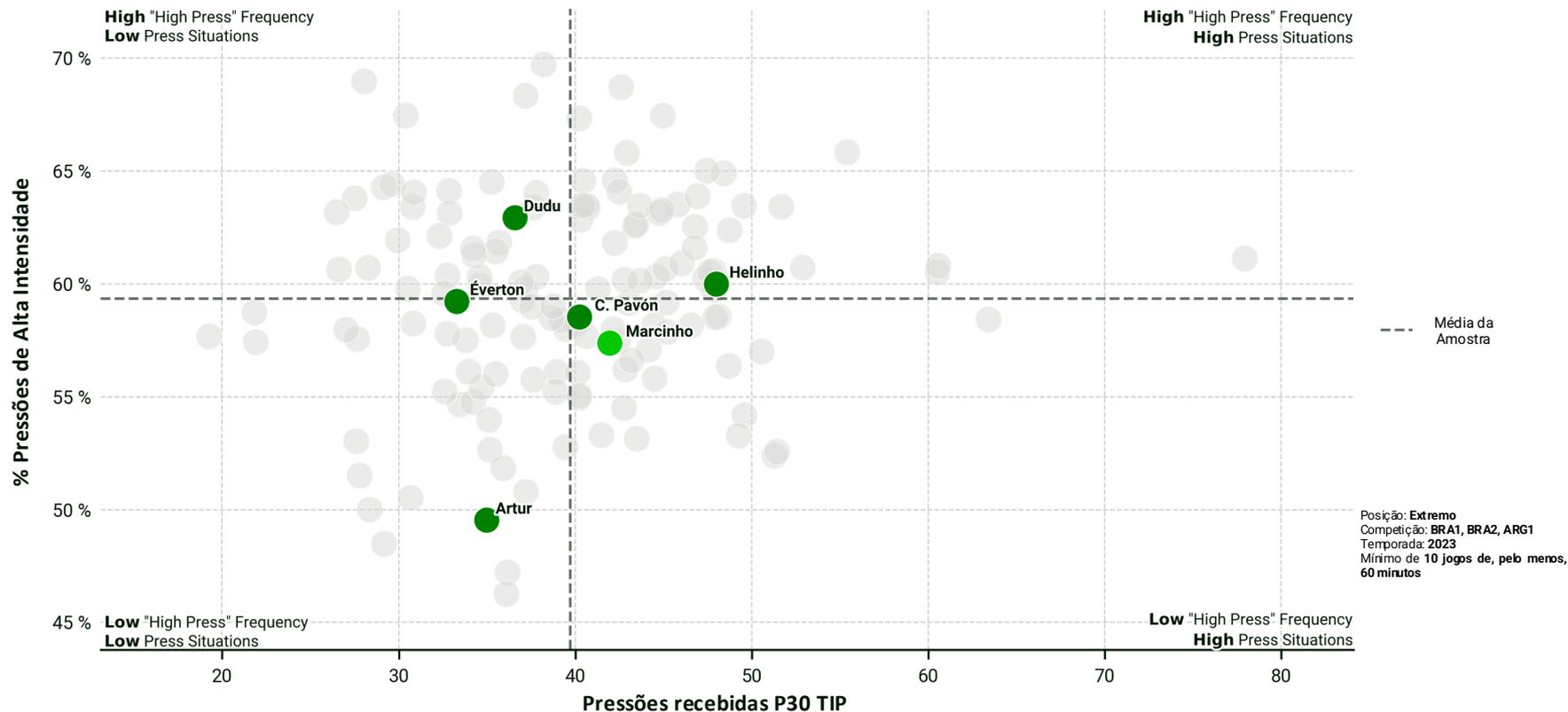
A habilidade para aproveitar os movimentos perigosos é chave

Estando em posse de bola, vemos se um jogador consegue detetar e procurar passes para movimentos perigosos, assim como a sua capacidade para completar esses passes



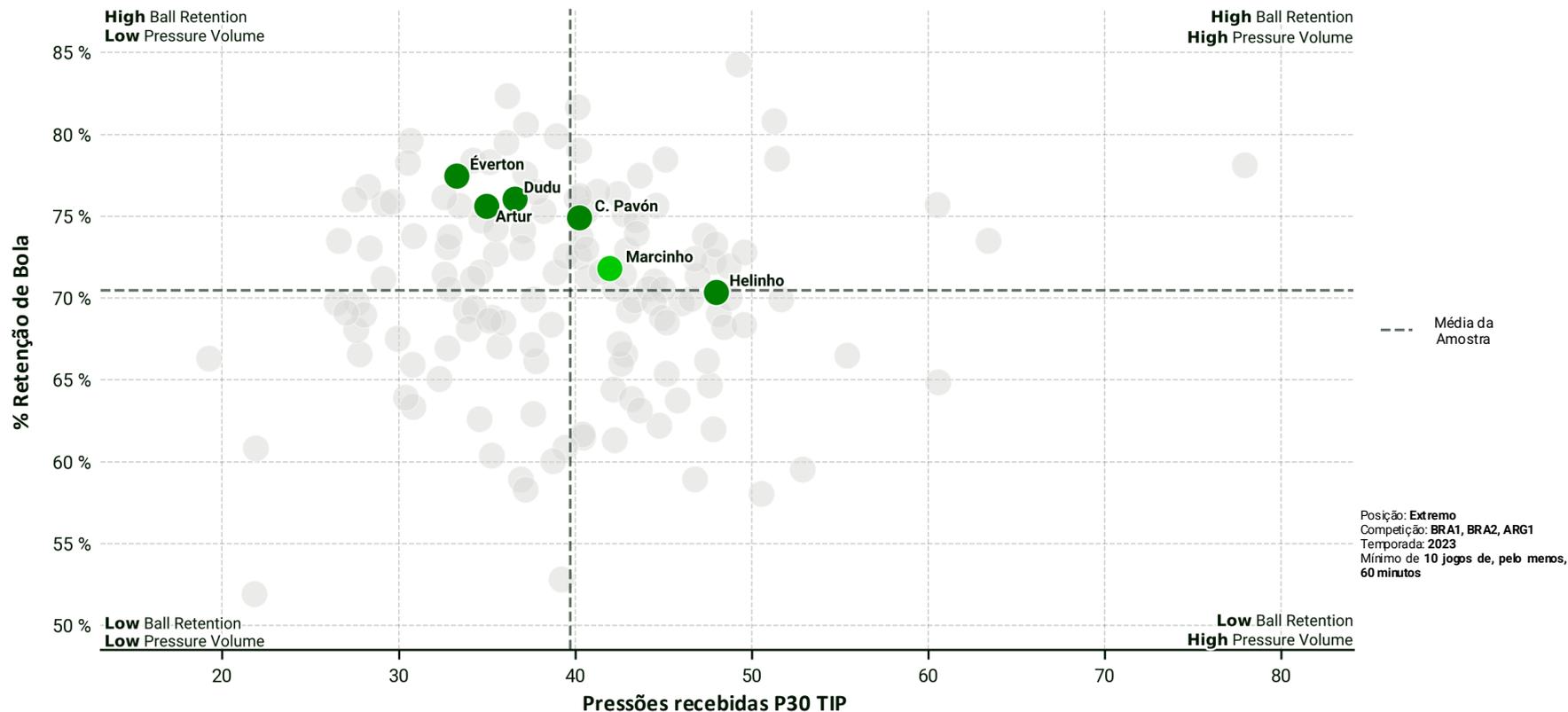
Está o jogador habituado à (alta) pressão?

Comparamos o número de pressões que um jogador recebe de forma a entender o seu contexto habitual, mas também para avaliar com que frequência ele é submetido a pressão de «alta intensidade»



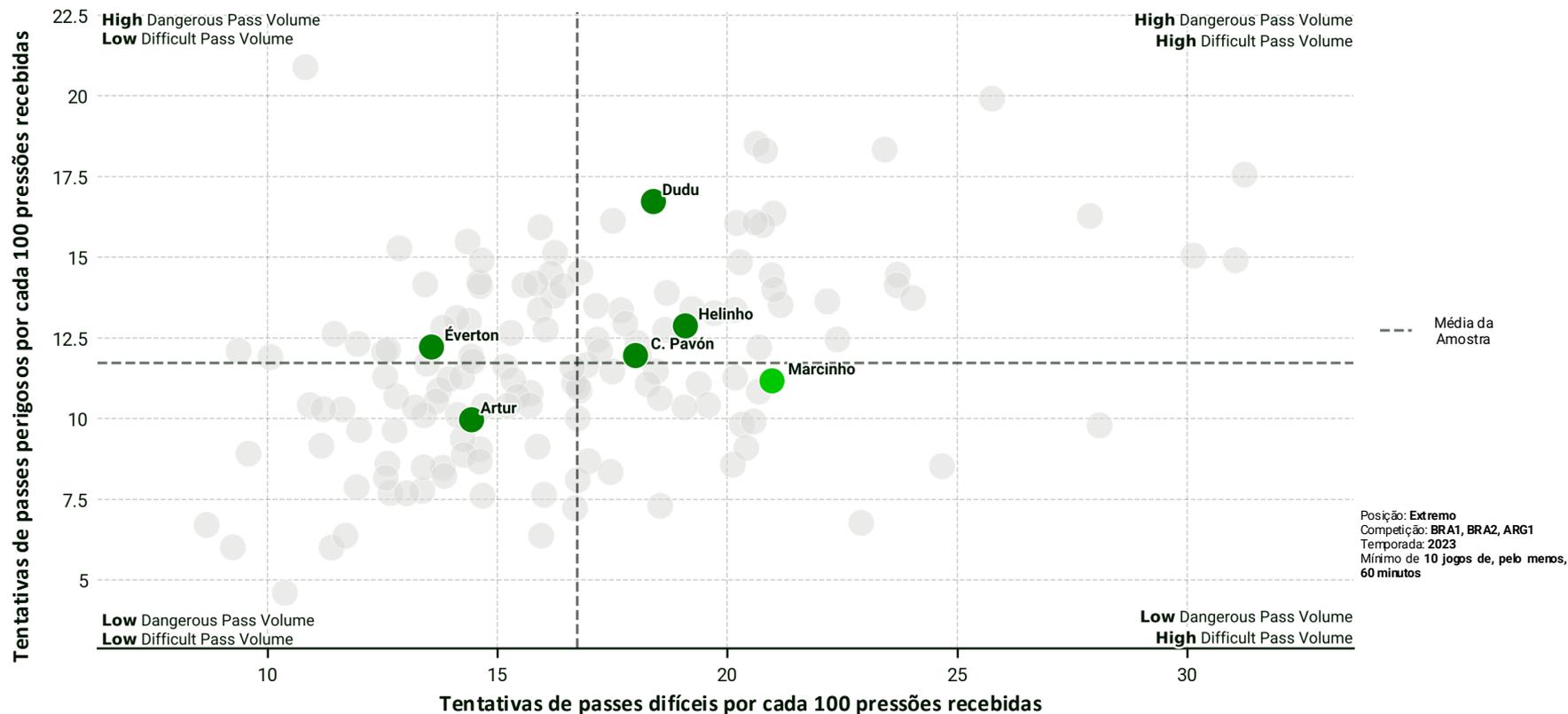
Consegue o jogador reter a bola sob pressão?

Avaliamos o volume de pressões recebidas em oposição ao nível de retenção de bola, conseguido através de passes completados ou de dribles



Que tipo de tentativas de passe faz o jogador?

Comparamos as tentativas de passes difíceis (que têm uma probabilidade de completamento inferior a 65%), por cada 100 pressões recebidas, com as tentativas de passes perigosos (que têm associado um nível de perigo > 2%)





Pedro Nogueira

(Country Manager - South Europe, LATAM & Africa)

pedro.nogueira@skillcorner.com

+351 96 948 66 33