

Elsődleges célunk, hogy futballmérkőzéseken les helyzeteket figyelhessünk egy automatizált rendszerrel, majd az eredményekkel a játékbírók döntését segíthessük. Ez azért is igen fontos eredmény, mivel a les helyzet önmagában egy igen komplex és nagyon bonyolult szabály. A les szabály célja a komoly sérülések elkerülése és így a sportág biztonságosabbá tétele. Statisztikával alátámasztott, hogy leshelyzetből indított támadások sokkal veszélyesebbek és több esetben végződnek a kapus, egy védőjátékos vagy a támadó sérülésével. Ezért a FIFA az elmúlt időszakban kiemelt fontossággal figyelt minden olyan technológiát, amely segítheti a bírók munkáját, hogy a kérdéses helyzetek megítélése gyorsabb és pontosabb legyen a jövőben. Emellett természetesen ott van még a játék tisztasága és szabálykövetése is, hiszen a játékvezetők is sokszor nehezen vagy éppen egyáltalán sem képesek megfelelően érzékelni, észrevenni a leshelyzeteket, s így egy támadásból könnyedén szabálytalan gólt szerezhet az egyik csapat, illetve a gólszerzés lehetőségétől foszthat meg egy téves ítélet egy csapatot. A ChyronHego-val folytatott korábbi együttműködés révén kifejlesztettünk egy prototípust, ahol arra törekedtünk, hogy egy olyan eszközt alkossunk meg, amelynek révén a modern technológia segítségével a játékvezetők felelősségteljes munkálja támogatható, s így hatékonyabban láthatják el a feladatukat.

A les meghatározása mellett feladat, hogy ezt az információt valós időben, pontosan és természetesen megbízhatóan juttassuk el a játékvezetőkhez. Mindezt persze úgy, hogy a rendszerünktől kapott jelzés egyértelmű és könnyen értelmezhető legyen valós döntési helyzetet biztosítva a játékvezetők számára.

A jelenlegi prototípusunk képes kitűzött feladata ellátására ideális körülmények között, azonban a meglévő prototípus továbbfejlesztése szükséges, hogy valós élethelyzetekben is megállja a helyét. A korábbi egy nézőpontból alkotott sztereoszkóp látást tovább kell fejleszteni, és meg kell vizsgálni milyen további nézőpontok szükségesek a vakfoltok csökkentéséhez, ugyanis ez elengedhetetlen feltétele a pontosabb labda, játékos és passzdetektálásnak, ami nélkül a les érzékelés nem lehetséges megfelelő minőségben elvégezni. A lehetséges opciókat tervezzük megvizsgálni, továbbá az iparban elérhető új kamerák alkalmazását szeretnénk megvizsgálni, valamint megoldást kell találni a több nézőpont időbeli szinkronizációjára ellenkező esetben a kameraképek nem lesznek összhangban a különböző nézőpontokban. A rendszert olyan módon alakítanánk át, amely megoldást biztosítana az egységes les vonal kijelzéshez, így az adat minden közvetítő társaság számára elérhető lesz.

A fejlesztés, a KFI_16-1-2016-0148 azonosítószámú, Játékvezető figyelmeztető rendszer (RNS) fejlesztése című projekt keretében valósul meg, 2018.06.01-2020.05.31. között. A projekt teljes költségvetése 199 932 476 Ft, amit a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Hivatal 109 284 446 Ft-tal támogat, 2017. december 20-i döntése alapján.

