

RUSIA 2018

EL PRIMER MUNDIAL ‘TECNOLÓGICO’

Corren nuevos tiempos, y diferentes, para el deporte/negocio, o quizá para el negocio que se genera alrededor del deporte, fútbol en este caso. Cada día está más alejado del estereotipo de una competición puramente deportiva. Ya que cada día queda más en segundo plano la competición y el protagonismo recae sobre un espectáculo que se centra más en cuestiones económicas que puramente futbolísticas. Y, sobre todo, cuando hablamos de la cita de las citas: la Copa del Mundo de fútbol.



LA presente edición tendrá carácter novedoso desde su génesis, ya que por vez primera tendrá como escenario un país oriental, Rusia. Todo gracias al soporte de su pujante economía, que ha posibilitado afrontar un presupuesto de alrededor de 10.000 millones de euros subvencionado en casi un 60% por fondos públicos y el resto por empresas y aportaciones privadas.

El espectáculo está en marcha, lanzado hacia la pelea por la estatuilla que viajó a Alemania hace cuatro años desde Rio de Janeiro dejando a un anfitrión, Brasil, rumiando una de las mayores afrentas de la historia del fútbol: el inolvidable 1-7 ante la a la postre tetracampeona Alemania. Es el principal enemigo a batir en la cita que se dirime por primera vez en las lejanas tierras rusas, por mor del potencial económico que ha seducido al máximo organismo futbolístico organizador. Algo que también ha permitido desarrollar por vez primera en la historia de los popularmente llamados Mundiales, un campeonato *teledirigido*.

La tecnología lo invade todo, y esta Copa Mundial de Rusia 2018 no va a ser menos. Ya nada será igual a partir de esta edición, puesto que la gran innovación de este torneo, el vigésimo primero desde que Uruguay inauguró el mismo en la edición de 1930, cita de la que nada queda, será el estreno del sistema de Video Arbitraje, más conocido por la ya archifamosa acepción VAR (Video Assistant Referee).

Un total de 33 cámaras en cada partido, 2 de ellas exclusivamente dedicadas a detectar los posibles errores en el fuera de juego, 8 de grabación superlenta y 4 ultralentas (2 de ellas adicionales para la fase de eliminatorias ubicadas tras las porterías), serán los asistentes tecnológicos de los 13 *videoárbitros* designados. Todos ellos apostados en Moscú para colaborar a distancia con los 36 árbitros de campo, los de toda la vida, que han sido designados para la cita mundialista en Rusia. Estos serán recompensados económicamente como nunca antes, al estimarse que cada uno puede llegar a ganar 60.000 € en esta Copa del Mundo. Algo inimaginable hace no demasiado tiempo para un árbitro de fútbol.

Estamos ante el primer Mundial *tecnológico*, en el que una revisión videográfica a distancia puede variar el rumbo de un partido... y hasta del campeonato del Mundo de fútbol. O también en el que los sistemas de seguimiento electrónico del rendimiento pueden provocar que un seleccionador varíe sus decisiones y planteamientos en base a los datos que les aportan los analizadores electrónicos del rendimiento de sus jugadores (gps, pulsómetros...). Estos cada vez estás más controlados por sofisticados sistemas que detectan cada una de las reacciones de su esfuerzo y miden hasta el más mínimo detalle de sus movimientos sobre el terreno de juego. Los datos recogidos son posteriormente escrutados y analizados por los cada vez más completos equipos técnicos, plagados de analistas y entrenadores específicos que inundan de cifras y consejos al seleccionador de turno.

TODOS CONTRA ALEMANIA

Si fuera por la tecnología aplicada a lo futbolístico, el gran favorito estaría muy claro. Aunque el torneo presenta un atractivo cartel de 32 selecciones, el rival a batir será el actual campeón, la poderosa selección de Alemania. Es una escuadra con precisión y cualificación suficiente para poder reeditar el éxito de 2014 en Brasil. No obstante, no le faltarán opositores, entre ellos una remozada, en lo anímico y en lo futbolístico, selección española que ha acometido un cambio de ciclo, tras su época más dorada de la historia culminada con el inolvidable título logrado en Johannesburgo en 2010, de la mano de Julen Lopetegui.

La vecina Portugal y las incógnitas Marruecos e Irán, serán los compañeros de viaje, y escollos iniciales, en la fase de calificación del equipo español. Una instancia a priori superable por mucho que el recuerdo del fracaso brasileño de la anterior edición está aún fresco en la memoria. Sin confianzas, pero con la ambición intacta, afronta el combinado del novato Lopetegui una competición que repartirá sus escenarios entre 11 ciudades y 12 estadios.

La capital, Moscú, tiene doble sede: Luznikhi, en el que todos quieren estar el 15 julio por ser la sede de la finalísi-



ma, y Spartak. Todos los escenarios sin excepción están a la altura de un evento de tal magnitud. En ellos rodará el *Telstar 18*, balón oficial del Torneo, y se dejará ver *Zabivaka*, el «pequeño goleador», que no es otro que la mascota oficial del Mundial. Un lobo divertido y juguetón, elegido mediante votación popular por delante de un tigre y un gato.

OBSESIÓN POR LA SEGURIDAD

En todos los encuentros primará la obsesión de la FIFA y de los responsables organizativos y policiales por la seguridad y el control. Una atención absolutamente plausible, vistos los precedentes, y que ha sido una de las constantes en cualquier magno evento de estas dimensiones. El ansia por tener el más riguroso control sobre todos los asistentes a los partidos, e incluso para los visitantes de un país ya de por sí celoso del control de cualquier persona que acceda a sus límites territoriales, resulta un asunto de especial relevancia. Cuando hablamos de un desplazamiento masivo de seguidores hacia un país que, además, resulta especialmente conflictivo debido a diversos grupos ultras que han provocado incidentes gravísimos en citas futbolísticas precedentes, hablamos de medidas de seguridad extremas.

Sabido es que desde hace ya algunos años, los organismos futbolísticos y organizadores de eventos, en colaboración con los gobiernos locales y sus responsables de seguridad, han establecido una norma básica para cualquier asistente a cualquier evento futbolístico de carácter internacional lejos de sus lares: cualquier portador de una entrada debe estar absolutamente identificado y facilitar,





no solo todos sus datos personales, sino también el procedimiento y *modus operandi* de su viaje para presenciar el partido en cuestión. En teoría, los clubes y organismos que venden las localidades están obligados a exigir a la hora de expedir una entrada a sus aficionados la cumplimentación de un documento en el que figuren todos sus datos personales así como los datos de su viaje y estancia en el lugar donde se celebra el partido. Otra cosa, por supuesto, es que dicha normativa se cumpla...

Probados casos se han dado, y bien cercanos en el tiempo los tenemos con las recientes finales de UEFA Europa League y Champions, en los que ciertos clubes la han incumplido de manera flagrante dejando dichas localidades en manos de sus hinchas sin control, al punto de que buena parte de ellas fueron a parar a los temidos grupos radicales que camparon posteriormente a sus anchas en el estadio, donde entraron provistos de bengalas y petardos, provocando escenas más propias de otros tiempos y que parecían olvidadas.

Hablamos de Rusia como país anfitrión, un país con un marcado carácter militar en el pasado, pero que no ha perdido esa impronta. Es por ello que las medidas de seguridad parecen garantizar un desarrollo de la competición completamente normal, a pesar de que hinchas sin control y con toda la peligrosidad del mundo procedentes de Rusia, precisamente, fueron los que protagoniza-

ron sonados y lamentables incidentes en el último gran evento futbolístico, la Eurocopa de Naciones disputada en Francia. Se produjeron auténticas batallas campales, con las calles de la ciudad de Marsella como escenario, entre hinchas rusos y británicos que amenazaron incluso la continuidad en la mismísima competición de la selección de Rusia, ahora anfitriona del torneo Mundial de selecciones.

UN SALVOCONDUCTO LLAMADO «FAN ID»

En este sentido, la gran innovación de esta Copa Mundial se llama «Fan ID». Es un documento cuya obtención resulta tan importante como la de la mismísima entrada para los partidos, al punto de que es el único pasaporte válido para entrar en los estadios. Es el documento que las autoridades rusas exigen, acompañado de la localidad del partido, para acceder a los recintos donde se disputa la competición y que ha debido de ser solicitado en el mismo momento en el que el aficionado recibió la confirmación de que es poseedor de una entrada para un partido del Mundial.

Su tramitación exige una exhaustiva relación de requisitos a cumplimentar por todos los asistentes con el fin de lograr, de una vez por todas, que cada persona que tenga intención de acudir a cualquier partido esté permanentemente controlada y que esto sirva como me-



didada preventiva si es que su intención va más allá de la de disfrutar, pacífica y educadamente, de la competición.

Por algo el denominado «Fan ID» es algo más que un salvoconducto para entrar en los estadios. Además de posibilitar a sus titulares el derecho a utilizar ciertos servicios gratuitos de transporte, incluidos los trenes interurbanos y el transporte público en las ciudades sede al presentar dicha tarjeta acompañada de la correspondiente entrada para un partido, su obtención evita a los aficionados el siempre engorroso trámite de solicitar el visado de entrada y salida a Rusia. Pero su principal ventaja es el proporcionar la entrada sin visado al país a los ciudadanos extranjeros que hayan comprado entradas para partidos de la Copa Mundial de la FIFA 2018 y les permitirá permanecer en el país desde diez días antes de la disputa del primer partido hasta diez días después de que se dilucide el torneo en la final del 15 de julio. El documento es imprescindible para abandonar Rusia una vez que el «Fan ID» se haya utilizado a efectos de entrar sin visado. Será entonces cuando comprobaremos si realmente su puesta en marcha ha sido realmente efectiva.

IMPACTO ECONÓMICO BRUTAL

Más allá de lo deportivo/futbolístico, la Copa Mundial de la FIFA es uno de los eventos que cambia la vida de un

país. Su impacto en Rusia, sede del torneo, será brutal al punto de que su Comité Organizador estima que el evento va a superar en cifras absolutas a los últimos cuatro mundiales: Brasil 2014, Sudáfrica 2010, Alemania 2006 y el de las dos Coreas en 2002.

El histórico campeonato, que por vez primera visitó África, supuso un impacto en el PIB de Sudáfrica (2% entonces) superior al estimado en Rusia (0,4% hasta el momento). Pero en Rusia la cifra de 10.000 millones de euros del presupuesto para la Copa del Mundo, ha permitido un relanzamiento de la economía local al punto de que se estima que durante la preparación y desarrollo del campeonato se han creado unos 220.000 puestos de trabajo, lo que ha permitido a la población incrementar sus ingresos en unos 6.000 millones de euros.

Y es que como ocurre con cualquier gran cita deportiva, Juegos Olímpicos, Eurocopa o Mundial de Fútbol, el evento tendrá un enorme impacto en la economía nacional del país organizador en un periodo amplio que puede abarcar incluso más de una década. Aunque bien es cierto que en esta ocasión, por mor de la lejanía con respecto a muchos países participantes, la afluencia de visitantes no sea tan cuantiosa como en citas precedentes.