



FIFPRO
FOOTBALL
PLAYERS
WORLDWIDE

 fifpro.org

 info@fifpro.org

 +31 23 554 6970

 Scorpis 161,
 2132 LR Hoofddorp
 Países Bajos



DATOS DEL JUGADOR

**GESTIONAR TECNOLOGÍA
 E INNOVACIÓN**

PERSPECTIVA CENTRADA EN
 LOS DERECHOS DEL JUGADOR

ACERCA DE

Los futbolistas, las partes interesadas de la industria del fútbol y otras terceras partes tienen un interés clave en común para emplear ciencia puntera y tecnología innovadora que impulsen el rendimiento del jugador y desarrollen el juego. Entre estos intereses compartidos, garantizar carreras sostenibles, gestionar la seguridad y la salud, mejorar la tecnología in-game y potenciar la experiencia de la jornada del partido son algunos de los más prominentes.

La aplicación y el uso actuales y futuros de los datos del jugador instan al establecimiento de directrices y estándares colectivamente acordados; por ello, es esencial para la industria del fútbol reconocer la necesidad absoluta de proteger los derechos fundamentales de los futbolistas en relación con sus datos personales. El presente documento informativo se centra en los datos del jugador desde la perspectiva de la protección de los datos, sin abordar de forma directa cuestiones de explotación comercial.

FIFPRO PLAYER IQ HUB

Esta publicación ha sido desarrollada por FIFPRO Player IQ Hub, centro de conocimiento centrado en el jugador, que aspira a contribuir a la hora de modelar decisiones en la industria del fútbol para proteger y mejorar las carreras y la vida laboral de los futbolistas.

<https://fifpro.org/en/player-iq>

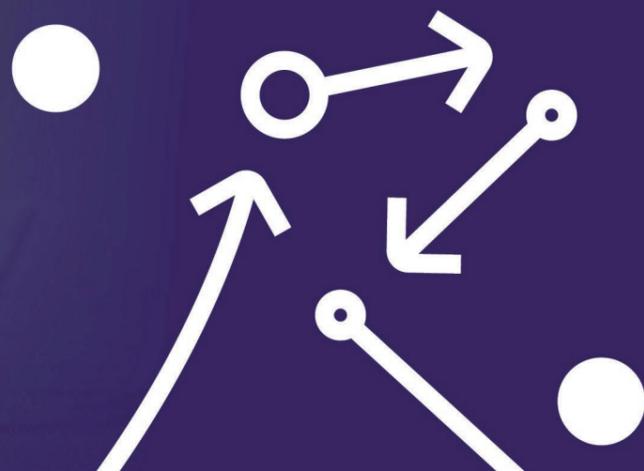


TABLE OF CONTENTS

01

CATEGORÍAS DATOS
DEL JUGADOR

03

02

APLICACIÓN DATOS
DEL JUGADOR

04

03

RECOGIDA DATOS
DEL JUGADOR

05

04

OPINIÓN DE LOS
JUGADORES

06

Participantes y metodología
de la encuesta 06

Interés de los jugadores
sobre acceso y uso
de los datos 07

Niveles de información
de los jugadores 07

Limitación de acceso y
portabilidad de los datos 08

Futuras necesidades para
revelar el interés común en
los datos del jugador 08

05

DERECHOS SOBRE DATOS
DE LOS JUGADORES

09

06

CARTA DE DERECHOS
DEL JUGADOR

10



01 / CATEGORÍAS DE DATOS DEL JUGADOR

Los datos del jugador constituyen uno de los temas de más rápido avance (y uno de los más delicados) en la industria digital del fútbol. La tecnología seguirá avanzando a ritmo trepidante, y el mundo del fútbol explorará nuevas tecnologías que puedan repercutir positivamente en el juego y mejorar la calidad de la experiencia futbolística, tanto dentro como fuera del campo de juego.

En relación con estos avances, las partes interesadas del fútbol han dado pasos considerables para recoger no solo más datos, sino datos personales cada vez más sensibles en relación con la salud y el rendimiento de los jugadores. Debido a ello, una cantidad posiblemente elevada de datos personales estará disponible en futuras competiciones, incluyendo la recogida de datos volumétricos y biométricos

RESUMEN DATOS JUGADOR



DATOS DEL JUGADOR

Significa toda información relativa a los jugadores, que pudiera recaer dentro de la definición de "datos personales" establecida en el artículo 4 del RGPD; es decir, toda información sobre una persona física identificada o identificable.



DATOS FUTBOLÍSTICOS

Hacen referencia a los datos relativos al movimiento y al rendimiento de los jugadores, así como a las acciones y los eventos que tengan lugar sobre el campo de juego, o que sean recogidos durante y en relación con un partido de competición.



DATOS DEL EVENTO

Significa eventos que, en principio, sean observables durante el partido, sobre el campo de juego, sin asistencia técnica.



SEGUIMIENTO DE DATOS

Significa datos futbolísticos relativos a la posición (coordenadas x/y/z) y movimientos del sujeto a que se refieren los datos, obtenidos mediante el uso de tecnología de seguimiento óptico o tecnología portátil. Para evitar toda duda, y desde la perspectiva del jugador, el seguimiento de los datos no incluye datos relativos a la salud ni biométricos.



DATOS BIOMÉTRICOS

Tienen el significado establecido en el Artículo 4 del RGPD; principalmente, datos personales resultantes del procesamiento técnico específico, relativo a las características físicas, fisiológicas o conductuales de la persona física, que permiten o confirman la identificación precisa de la misma.



DATOS DE SALUD

Tienen el significado establecido en el artículo 4 del RGPD; principalmente, datos personales relativos a la salud física o mental de la persona física.

02 / APLICACIÓN DE LOS DATOS DEL JUGADOR

RENDIMIENTO DEL JUGADOR



RENDIMIENTO >

MÉDICO >

PLANIFICACIÓN CARRERA >

INVESTIGACIÓN >

PRONÓSTICO >

CONTRATOS >

OBSERVADORES >

CONTRATACIÓN DEL JUGADOR



APLICACIÓN AL JUEGO

TECNOLOGÍA IN-GAME

ANÁLISIS DEL JUEGO

OPERACIÓN DEL PARTIDO

MARCA JUGADOR

INFORMACIÓN PÚBLICA

TECNOLOGÍA MEDIOS

USO COMERCIAL



PARTICIPACIÓN SEGUIDORES



El uso de los datos del jugador es un requisito esencial para desarrollar un juego moderno e innovador, pues proporciona un valor añadido a los futbolistas, los oficiales del club, árbitros, organizadores de las competiciones, medios, seguidores y entretenimiento por igual.

La industria del fútbol debe establecer la confianza y la responsabilidad que se requieren para utilizar información personal sensible, incluyendo datos biométricos y de salud, tanto en el contexto del puesto de trabajo como de una industria del entretenimiento en aceleración.

Para hacer accesibles los datos del jugador y permitir la integración de futuras tecnologías, todas las



Source: FIFA

partes interesadas de la industria deben desarrollar una comprensión común de sus responsabilidades e intereses conjuntos, en estrecha colaboración con los jugadores.



03 / RECOGIDA DE LOS DATOS DEL JUGADOR

La última década ha presenciado un rápido incremento en la cantidad y el tipo de datos del jugador que se recogen, procesan y analizan. Es importante comprender plenamente los diversos tipos de datos y métodos de recogida, teniendo en cuenta las sensibilidades, las oportunidades y los riesgos asociados con cada uno de ellos, así como las posibles consecuencias para los jugadores.



Óptica

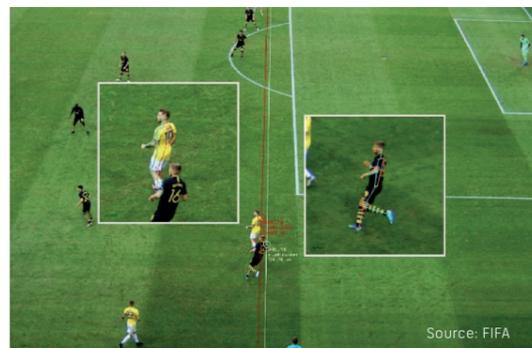
El rápido ritmo de la investigación y el desarrollo tecnológicos requiere que la industria del fútbol afronte una capacidad en constante aumento y cada vez más influyente para la recogida, el análisis y la interpretación de los datos del jugador. La presente integración de tecnología limb-tracking (seguimiento de extremidades) y la futura promesa de un procesamiento a tiempo real de los datos volumétricos sirve como testimonio de ello.

Si bien la Copa Mundial 2022 de la FIFA establecerá nuevos estándares para el uso in-game de la tecnología en desarrollo, incluyendo la recopilación de datos de hasta 29 puntos corporales por jugador, se prevé que en los próximos años observaremos



Portátil

un crecimiento aún mayor, con muchos más puntos corporales de datos capturados por cada jugador. Con la resultante recogida de millones de puntos de datos por partido, se destacan aún más los posibles riesgos asociados a este inevitable aumento en la recogida de datos y la necesidad de una adecuada protección de los jugadores.



IA



04 / OPINIÓN DE LOS JUGADORES

Los jugadores y las partes interesadas del fútbol tienen intereses clave en común para emplear ciencia puntera y tecnología de vanguardia que impulsen el rendimiento, garanticen vías sostenibles de carrera, gestionen la seguridad y la salud, mejoren tecnologías in-game y potencien las experiencias de la jornada del partido. La siguiente Encuesta de FIFPRO al Jugador destaca algunos de los intereses e inquietudes clave de los jugadores.

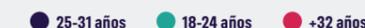
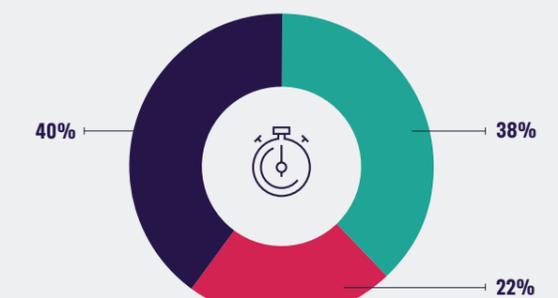
PARTICIPANTES EN LA ENCUESTA

Completaron la encuesta un total de 119 jugadores, en representación de todas las Divisiones de FIFPRO; el 82% de ellos del fútbol masculino, y el 18% del fútbol femenino.

La mayoría de los jugadores que respondieron a la encuesta eran:



La edad de los jugadores participantes en la encuesta era:



METODOLOGÍA DE LA ENCUESTA

La encuesta constaba de 22 preguntas sobre los datos del jugador, divididas en cinco subcategorías. Para la mayoría de las preguntas, se proporcionó a los jugadores una afirmación, y se les preguntó que evaluaran hasta qué punto estaban de acuerdo o en desacuerdo con dicha afirmación, otorgando una puntuación entre 1 y 10 (siendo 10 la puntuación más alta posible).

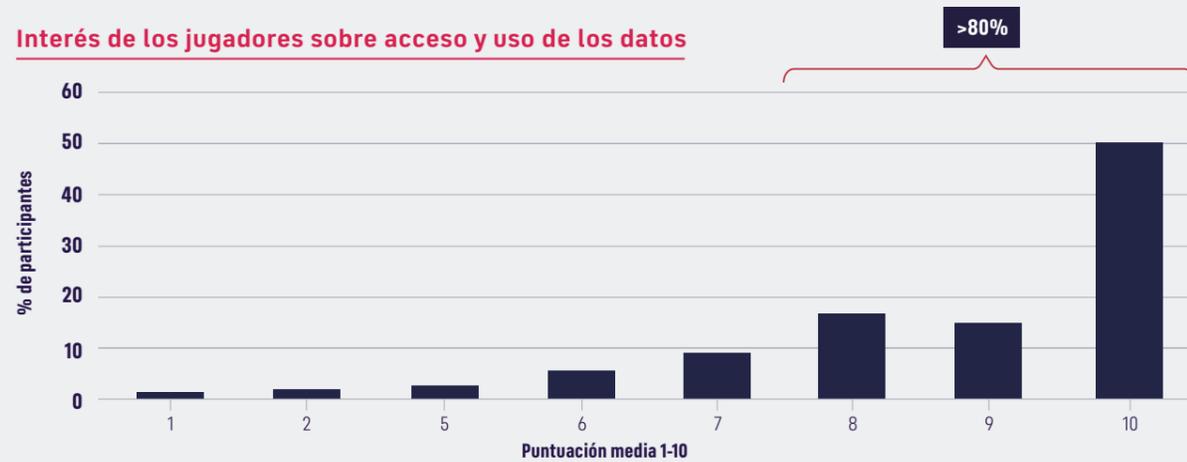
Para otras cuestiones, se proporcionaron opciones de respuesta múltiple.

Las cinco subcategorías empleadas para agrupar las preguntas fueron:

- interés y valor;
- uso y aplicación;
- acceso y portabilidad;
- control y protección;
- confianza.

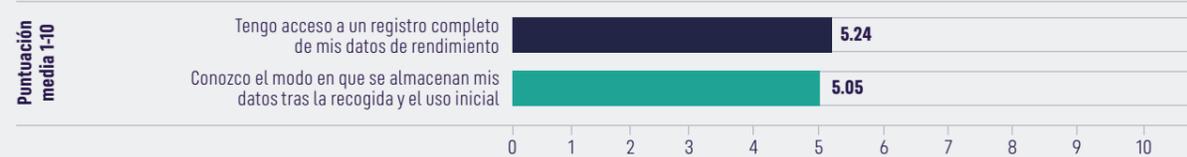


Interés de los jugadores sobre acceso y uso de los datos



- La mayoría de los jugadores desea tener acceso a sus datos de rendimiento individual (más del **80% de los jugadores** dio una puntuación entre 8 y 10, en una escala de 1 a 10).
- La mayoría de los jugadores considera que este análisis puede ayudarles a mejorar su rendimiento.
- Los jugadores que expresan mayor interés en el análisis de sus datos son los de 18 a 24 años, los cuales consultan principalmente en sus teléfonos móviles (**69.6%**) tan pronto como los datos están disponibles.
- Actualmente, los jugadores están más interesados en datos de evento y de seguimiento relativos a su rendimiento.

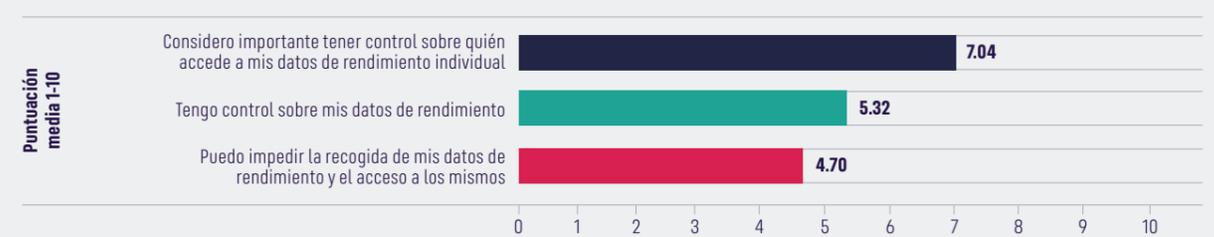
Niveles de información a los jugadores



- Los jugadores no tienen certeza de cómo y por qué se recogen y utilizan sus datos.
- Con independencia de la edad o el género, los jugadores han expresado un parecer general de que la información proporcionada acerca de sus datos es insuficiente.
- Lo mismo es aplicable al acceso a los datos y a su almacenamiento tras la recogida y el uso inicial.

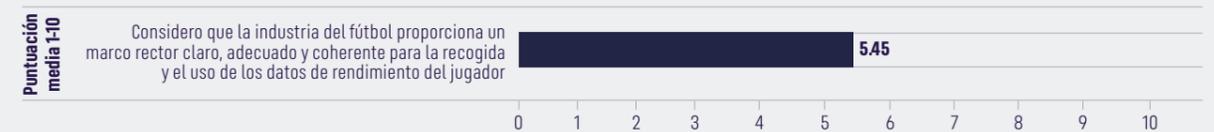


Limitación de acceso y portabilidad de los datos



- La cuestión sobre el control de los datos preocupa notablemente a los jugadores (con independencia de su posición, género o edad), quienes reconocen la importancia creciente de sus datos.
- Sin embargo, no consideran que puedan controlar o eludir estas actividades de procesamiento de datos. Esta falta de control sobre la recopilación de sus datos es más importante para el grupo de edad 32+ que para el grupo de edad 18-24 años.
- Los jugadores no parecen tener medios suficientes para controlar la recogida de sus datos. Con independencia del género del jugador, el control de sus datos parece insuficiente.
- Los jugadores desconocen si tienen derecho de acceso, corrección u oposición al procesamiento de sus datos.

Futuras necesidades para revelar el interés común en los datos del jugador



- Los jugadores consideran que la industria del fútbol se beneficiaría de un marco claro y coherente para gestionar sus datos.
- Creen que la industria del fútbol no solo se beneficiaría de la digitalización y la tecnología, sino que también requiere un programa de acción vanguardista y efectivo para gestionar mejor el impacto de la tecnología sobre el juego y los jugadores.
- Ello incluye estándares y principios que rigen la recogida, la protección y el uso de datos del jugador, especialmente en el contexto de categorías especiales de datos individuales, el acceso y la portabilidad de los datos del jugador, así como el uso de tecnologías avanzadas.

05 / DERECHOS SOBRE LOS DATOS DEL JUGADOR

Los datos del jugador son datos personales, cuya protección se acepta cada vez más ampliamente como un derecho fundamental reconocido por la Ley. Por lo tanto, el futuro uso de los datos del jugador requiere un sólido compromiso colectivo hacia una política de datos centrada en el jugador, basada en derechos personales y en la existencia de los estándares de protección más elevados para los datos personales. Para beneficiarse de la innovación y la tecnología, deben establecerse políticas, iniciativas, estándares y principios específicos para la recogida, la protección y el uso de los datos del jugador.

En el futuro, las partes interesadas del fútbol deben desarrollar directrices adicionales centradas en el jugador, así como mejores prácticas para los jugadores, en relación con el procesamiento y la explotación de los datos del jugador, para garantizar la aplicación práctica y el cumplimiento de los principios de protección de los datos en la industria del fútbol a nivel más general.



Los avances tecnológicos podrían no tardar en generar un procesamiento intrusivo de los datos y la explotación de derechos sin el conocimiento o el consentimiento del jugador. Tales actividades pueden vulnerar gravemente la privacidad del jugador, pese a la existencia de protecciones jurídicas frente a tal interferencia arbitraria. En consecuencia, los reglamentos necesarios para proteger y explotar de manera segura

los derechos del jugador deben poder ampliarse al ritmo del desarrollo tecnológico. Por lo tanto, el desarrollo de políticas en relación con la explotación de los derechos de los jugadores debe tener en cuenta tales tecnologías (lo que inevitablemente implicará el procesamiento masivo de datos del jugador y la posible explotación de derechos).

06 / CARTA DE DERECHOS DE DATOS DEL JUGADOR



CARTA DE DERECHOS DE DATOS DEL JUGADOR

-  / **DERECHO A RECIBIR INFORMACIÓN**
Derecho a recibir información (derecho a recibir información para el jugador que describa, entre otras cosas, los fines y las bases legales para el procesamiento de sus datos, sus derechos, tal como se establecen en el presente documento, y recibir información actualizada al respecto, cuando corresponda).
-  / **DERECHO DE ACCESO**
Derecho de acceso (entender qué categorías de datos del jugador están siendo procesadas, y obtener copia de tal información).
-  / **DERECHO DE REVOCACIÓN**
Cuando el procesamiento se basa en el consentimiento, el derecho de revocarlo (en cualquier momento, el jugador puede decidir retirar su consentimiento al procesamiento emprendido; ello no afectará a la validez del procesamiento emprendido con anterioridad a la retirada del consentimiento).
-  / **DERECHO A LA PORTABILIDAD DE LOS DATOS**
Derecho a la portabilidad de los datos (el derecho a que los datos del jugador puedan ser transferidos a un tercero).
-  / **DERECHO A RESTRINGIR EL PROCESAMIENTO**
Derecho a restringir el procesamiento (cuando los datos sean inexactos o cuando el procesamiento realizado no refleje, en opinión del jugador, los fines descritos en la información que haya recibido, o si el jugador considera que un fin de procesamiento, en la práctica, es intrusivo o perjudica sus derechos).
-  / **DERECHO DE RECTIFICACIÓN**
Derecho de rectificación (cuando los datos del jugador no sean precisos).
-  / **DERECHO DE CORRECCIÓN**
-  / **DERECHO DE DENUNCIA**
Derecho de denuncia (incluyendo ante las autoridades supervisoras de protección de datos).

La Carta ha sido desarrollada en cooperación con la **FIFA**®

