



LEINSTER Rugby

SportLoMo é o Parceiro Tecnológico Oficial de Leinster Rugby e da Federação de Rugby da Irlanda (Ireland Rugby Football Union – IRFU).

www.leinsterrugby.ie www.irishrugby.ie



Caso de Estudo do Rugby
Entrevista com Dermot O'Mahoney,
Gestor de Competições de Leinster Rugby

Leinster Rugby,
Newstead Building A, UCD, Belfield, Dublin 4. Ireland
Telephone: +353 (0)12698893

Visão Geral

Leinster Rugby (LR) é uma das quatro equipas profissionais de Rugby da ilha da Irlanda. Compete na Pro12 e na Taça dos Campeões Europeus de Rugby. A Equipa representa a Federação de Rugby da Irlanda (IRFU).

Leinster Branch é responsável pelo Rugby na província de Leinster (12 condados). Existem atualmente 30.000 jogadores filiados em 55 clubes da Leinster Rugby.

Por ano estes jogadores participam em mais de 5.000 jogos, em todos os escalões etários.

A missão de Leinster Rugby

Ser o “porta-estandarte” global dos clubes de Rugby profissionais.

Motivar, organizar, promover e aumentar a participação de Rugby nos 12 condados de Leinster.

Quais eram os desafios de LR antes de SportLoMo/Sports Manager? O que o levou a decidir-se pela utilização da SportLoMo?

Inicialmente identificámos o software da SportLoMo como uma solução que nos iria ajudar a recolher resultados de jogo e a atualizar o nosso website em tempo real. Antes de usarmos a SportLoMo, os resultados eram enviados ao domingo e segunda-feira, e a informação nunca era divulgada no nosso website até segunda ou terça-feira. Era difícil manter atualizadas as tabelas de classificação da Liga.

Gerir as nossas competições e os nossos websites era extremamente demorado e devido à grande quantidade de informação, era difícil saber quando é que os quadros de classificação estavam corretos e atualizados.

Há quanto tempo é que Leinster Rugby é cliente da SportLoMo?

LR começou a usar o software da SportLoMo em 2007.

Pode dar-nos uma ideia geral das funções utilizadas no software da Sportlomo?

SportLoMo é o principal software utilizado para gerir o calendário de competições de Leinster.

No início de cada época criamos os nossos horários de jogos, que são automaticamente gerados pelo sistema.

Semanalmente realizam-se alterações aos horários e os oficiais de jogo são nomeados para os jogos.

O módulo integrado de SMS é fácil de utilizar e permite-nos notificar os oficiais de jogo no início da semana (da sua nomeação). O facto de usarmos tanto o SMS como o e-mail assegura-nos que somos rápidos e eficientes a notificar os oficiais de quaisquer alterações tardias de datas / horários / locais de competição ou outras alterações aos nossos jogos.

O Serviço de Resultados funciona realmente para nós. Todos os resultados chegam automaticamente, os oficiais de mesa enviam os resultados em resposta a mensagens de texto (cada texto é específico para cada jogo, com um ID único). O sistema envia lembretes quando se esquecem de enviar um resultado e depois o sistema alerta-nos quando algum resultado não chega. O nosso staff administrativo pode introduzir os resultados manualmente ou enviar outro lembrete. Através do software, sabemos quais são os oficiais de mesa problemáticos, o que nos permite chegar a esses indivíduos e ajudá-los a melhorar os seus envios.

Todas as pessoas usam o website como o meio de informação oficial, uma vez que o software da SportLoMo actualiza automaticamente o nosso website com todas as alterações, sem qualquer duplicação de esforço.

Em 2013, intensificámos a utilização da SportLoMo quando começámos a usar o **Módulo de Gestão de Jogo Eletrónico**.

Os clubes rapidamente começaram a utilizar este módulo e, atualmente, todas as fichas de equipa (constituição das equipas/'team rosters') são criadas automaticamente (pelos clubes) em todos os jogos. Teve um impacto significativo na redução do trabalho associado à procura dos cartões dos árbitros dos jogos, quando as pessoas pretendiam verificar a elegibilidade dos jogadores. Isto tornou a nossa vida muito mais fácil!

Os nossos clubes também consideram esta funcionalidade de fácil utilização e que proporciona uma informação útil para os treinadores e 'managers' de equipa, quando pretendem consultar o histórico do jogador.

O mais importante é que todos trabalham na mesma base de dados – garantindo a ausência de conflito na informação. Todos falam através da mesma voz!

“A SportLoMo transformou a forma como gerimos os nossos jogos”

Como é que a mudança para a SportLoMo foi recebida?

O software era muito fácil de usar. Os nossos clubes e oficiais de jogo estavam dispostos a melhorar a comunicação na província (de Leinster). Tivemos muito apoio do staff da SportLoMo e como resultado a introdução do software foi muito simples.

Como é que o software ajudou a enquadrar alguns desafios que LR possa ter tido?

O desafio inicial com que no deparámos era o tempo despendido e os recursos necessários para organizar e gerir os nossos jogos.

Elevado Nível de Automatização: a SportLoMo ajudou-nos a reduzir significativamente o trabalho semanal devido ao nível de automatização do software.

Informação em Tempo Real Precisa: A SportLoMo possibilitou-nos o acesso à informação exata dos nossos jogos, dos resultados e jogadores em tempo real. Anteriormente houve

situações em que a informação extraída dos jogos não era fidedigna. Tentámos estimar níveis de actividade, níveis de participação, mas agora temos acesso a informação factual.

Comunicação com os Clubes: a comunicação correta e rápida com as nossas equipas, jogadores e adeptos era um problema – tentávamos assegurar que os horários eram os exatos e que as pessoas podiam depender da informação vista online. O nosso website é agora a fonte oficial de toda a informação e os clubes e jogadores sabem que podem confiar na exatidão da informação disponível.

Gestão dos Oficiais de Jogo: A notificação dos oficiais de jogo, assegurando a possibilidade de efetuar alterações de última hora era também um desafio. O módulo integrado de SMS auxiliou-nos a agilizar este processo e a assegurar que poderíamos comunicar quaisquer alterações tardias conforme exigido.

Fichas de Jogo Eletrónicas (Gestão de Jogo Eletrónica): é o módulo mais recente que introduzimos. O benefício que nos trouxe foi mais gradual. Com a evolução do tempo conseguiu-se desenvolver um perfil muito mais preciso de quem compete nos nossos jogos. Conseguimos obter informação relativamente aos jogos que cada atleta participa por época. Permite-nos avaliar a nossa performance na promoção do jogo; garantir que os jogadores estão aptos para jogar regularmente durante a época, monitorizar níveis de atividade mensalmente, identificar áreas onde temos um bom desempenho, e áreas onde podemos melhorá-lo. Por sua vez, ajuda-nos a desenvolver estratégias que nos permitem promover os nossos jogos.

Bónus Extra: uma vez que a informação está agora disponível em tempo real para os nossos adeptos, as pesquisas e contactos telefónicos diminuíram drasticamente à segunda-feira.

Deteção de lesões graves de Rugby: Estamos prestes a apresentar a próxima fase, que nos permite detetar lesões graves de Rugby. Acreditamos que esta irá ser uma ferramenta valiosa para nos auxiliar a assegurar que tomamos conta da saúde dos nossos jogadores e permitindo detetar quaisquer tendências que possam necessitar de atenção.

Quais são as três principais características que mais gosta no software? Qual é a sua funcionalidade preferida?

O serviço de resultados é fantástico. Como o utilizamos desde 2007, temo-lo como um dado adquirido que os jogos, resultados, horários e website são precisos, oficiais e atualizados ao minuto. Poupa-nos muito trabalho e tempo e assegura que os nossos jogadores e adeptos têm a informação quando precisam dela. As reclamações diminuíram drasticamente, quando as pessoas tentavam aceder à informação atual.

As fichas de jogo eletrónicas (gestão de jogo eletrónica) têm sido também um grande sucesso. A capacidade para fazer uma pesquisa do histórico do jogador através de um clique, sem ter que procurar em caixas de papel a partir dos cartões dos árbitros, reduziu muito o trabalho e acelerou a nossa capacidade para tomar decisões. Saber que os oficiais dos clubes têm acesso à mesma informação é também um grande benefício.

Usamos o módulo de texto SMS para comunicar com os oficiais (de arbitragem) de jogo e achamos que é verdadeiramente útil. A capacidade para lhes enviar uma mensagem quando acontecem alterações de última hora. Ou quando conseguimos comunicar com o nosso grupo

de oficiais, incluindo notificá-los todos sobre as próximas nomeações, foi também uma grande ajuda.

Agora as estatísticas do jogador informam-nos dos níveis de participação atuais e dos níveis demográficos de quem efetivamente compete em cada escalão etário. Podemos avaliar se os jogadores têm competição suficiente, ou se alguns jogadores têm demasiados jogos.

Dispomos de toda esta informação valiosa em tempo real, e mesmo assim diminuámos a carga de trabalho.

“O Serviço de Resultados é Fantástico”

Os vossos clubes utilizam a SportLoMo. Acham que é útil? A utilização da plataforma melhorou o vosso relacionamento com os clubes?

Os nossos clubes usam a SportLoMo semanalmente. Registam as fichas de equipa eletrónicas e em última análise, isso permite-lhes extrair muita informação quando as fichas de equipa estão todas agregadas. Ao nível do clube, os treinadores podem visualizar o histórico de jogos por jogador.

Se pretenderem têm a capacidade para registar as estatísticas de cada jogador individualmente contra outro jogador - as funcionalidades geralmente incluídas no software utilizado pelos desportos profissionais está atualmente disponível aos treinadores de nível elementar/formação de todas as equipas.

Como é o apoio da SportLoMo?

Desde o primeiro dia que o ‘back up’ e o apoio foram 5 estrelas. A SportLoMo assegura sempre que quaisquer questões são abordadas em tempo útil. Não é raro ligarmos para a equipa da SportLoMo aos sábados ou domingos – obtemos sempre uma resposta. A equipa é agradável e atenciosa.

As melhorias sugeridas ao software são sempre tidas em conta, e o produto tem melhorado com novas funcionalidades, todas as épocas. Consideramo-nos um parceiro da SportLoMo e trabalhamos juntos para desenvolver e melhorar o software.

“Desde o primeiro dia que o ‘back up’ e o apoio foram 5 estrelas”

A relação entre Leinster Rugby e a Federação de Rugby da Irlanda (IRFU).

A utilização da SportLoMo melhorou o vosso relacionamento com a IRFU?

Com a introdução da plataforma da SportLoMo temos uma clara perceção do nível de atividade de Rugby em Leinster. Através de um clique de um botão podemos calcular quantos jogos são

disputados no total, por clube, por jogador. Podemos visualizar os jogos sofridos por clube, por competição. Temos uma variedade de relatórios e a capacidade para exportar esta informação para Excel, que nos proporciona a análise dos nossos níveis de atividade e a identificar onde precisamos de incidir o nosso foco, assim que revemos os anos anteriores e planeamos a actividade futura.

A capacidade de pesquisar a atividade de cada jogador proporciona um potencial significativo para a IRFU gerir o desenvolvimento do nosso jogo.

O software agiliza o fluxo de trabalho entre ambas as Organizações?

Agora temos informação exata que é registada numa plataforma comum. Somos capazes de aceder à informação da nossa competição que nos permite criar relatórios que são adicionados à Federação, podendo esta visualizar informação pela primeira vez relativamente ao desporto amador, de formação. A capacidade de segmentar os jogadores por Idade, Género, actividade Escolar e de Clube permitem-nos obter um panorama fidedigno daquilo que está a acontecer no nosso jogo.

“Temo-lo como dado adquirido que os nossos jogos, resultados, horários e website são precisos, oficiais e atualizados ao minuto”

Recomendação

Recomendaria SportLoMo / Sports Manager a outras Organizações desportivas?

Absolutamente. A nossa experiência tem sido extremamente positiva e estamos satisfeitos por recomendar a SportLoMo a outras Organizações de Rugby. A SportLoMo poupa-nos tempo, melhora substancialmente a comunicação com jogadores e treinadores, e agora proporciona-nos as ferramentas e informação que nos auxilia à gestão e promoção dos nossos jogos de um modo profissional.

“A nossa experiência tem sido extremamente positiva e estamos satisfeitos por recomendar a SportLoMo a outras Organizações de Rugby”

“A SportLoMo gostaria de agradecer a Dermot O`Mahoney por conceder generosamente o seu tempo para esta entrevista.

SportloMo é o Parceiro Tecnológico Oficial de Leinster Rugby e da Federação de Rugby da Irlanda (IRFU).

www.leinsterrugby.ie
www.irishrugby.ie

