

STUDIO CONTROPIEDE rev1b

PREMESSA

Cominciamo con lo spiegare il perché di questa revisione, qualcuno si ricorderà la prima versione di questo studio, (per chi non se la ricorda non importa c'è solo qualche riferimento) già di per se una raccolta di un numero maggiore di partite avrebbe permesso di capire meglio alcuni aspetti lasciati in sospeso, ci aggiungiamo inoltre la correzione fatta dagli sviluppatori che permette ora di vedere tutti quanti i contropiedi creati, che permette lo studio molto più semplice di alcuni aspetti che vedremo in seguito.

OBIETTIVO

Valutare gli aspetti positivi e negativi della tattica, i suoi punti forti e le condizioni necessarie per utilizzarla con successo.

PREMESSE IMPORTANTI

• CONFRONTI

Si leggerà piuttosto spesso in questo documento di confronti percentuali tra i reparti, penso sia meglio spiegare subito la formula che abbiamo utilizzato per fare questi confronti quindi. Innanzi tutto si devono trasformare le valutazioni da lettere in numeri, quindi si associa a disastroso (molto basso) il numero uno, a disastroso (basso) il numero due e così via.

Dopodiché la formula è:
$$\frac{ValA^x}{ValA^x + ValB^x}$$

L'esponente varia a seconda del confronto che utilizziamo, vale 3 per il confronto tra i valori di centrocampo e vale 3,6 per il confronto dei valori di attacco e difesa.

In questo modo si ottiene una percentuale che va appunto da 0 a 100% quando ValA diventa molto più alta di ValB.

Sappiamo per certo che hattrick utilizza questa formula, con esponente 1, per calcolare il possesso palla, inoltre vedremo in seguito che gli esponenti sono stati decisi perché il risultato desse una probabilità.

In allegato trovate un piccolo tool che fa in automatico i calcoli esposti in questo testo e può aiutare nell'impostazione di una partita.

• FILTRI

Per rendere i grafici affidabili ed essere sicuri di separare il fattore da analizzare da altri che influenzano la variabile sulle ordinate abbiamo introdotto dei filtri.

Questi consistono appunto nel filtrare i dati tenendo buono un certo intervallo a seconda del filtro che impostiamo.

Ad esempio se nel grafico dell'attacco notiamo che oltre che salire progressivamente l'attacco sale anche l'abilità media del contropiede, possiamo tenere buone solo le partite con abilità di contropiede tra eccellente e formidabile, in modo da escludere questa interferenza, questo ovviamente riduce i dati a disposizione ed è proprio per questo che abbiamo avuto bisogno di molti match.

Per valutare la necessità o meno di un filtro accanto ad ogni grafico ne abbiamo inseriti altri che illustrano la media dei fattori che influenzano ad esempio la creazione di un contropiede divisi secondo gli intervalli del grafico principale.

In questo modo possiamo ritenere il grafico affidabile se tutti gli altri grafici risultano piatti.

• FORMULE

Teniamo a sottolineare che non vogliono essere le formule esatte che usa anche il motore di hattrick, ma crediamo ne siano una buona approssimazione, sempre utile per valutare gli aspetti di una partita e che quindi abbiamo ritenuto di riportare sia qui che nel tool allegato.

DESCRIZIONE

Nella prima realizzazione di questo studio abbiamo tenuto conto di un campione di circa mille partite, in questa revisione siamo arrivati a più di 26000, ovvio che i risultati possono essere ritenuti migliori.

Non abbiamo considerato gli special event perché avvengono in base ai giocatori messi in campo, come dice il regolamento, e sarebbe stato inutile considerarli senza conoscere skill e specialità dei giocatori.

Veniamo a noi, domanda scontata, come nasce e si concretizza un contropiede?

Risposta altrettanto scontata che dovrete già conoscere:

- l'avversario sbaglia un'azione
- l'abilità in contropiede permette o non permette di ribaltarla (nasce il contropiede)
- l'attacco la concretizza o meno

Queste tre fasi sono state confermate dallo studio.

Nella prima versione facevamo notare che risultava che non tutti i contropiede creati dall'abilità venivano poi citati in cronaca, avevamo cercato di spiegarlo in accordo al regolamento legando la qualità dell'attacco alla creazione del contropiede, mentre invece era un errore degli sviluppatori che hanno poi corretto, nulla di grave per noi, abbiamo solo scambiato un bug per una feature, ad ogni modo ora tutti i contropiede finiscono in cronaca a prescindere dall'attacco.

Questo oltre che essere una modifica grafica (non cambia nulla nel risultato di una partita) per noi ha una importanza particolare, infatti nulla ci vieta di stabilire con certezza la realizzazione o meno di un contropiede rispetto al confronto dell'attacco contro la difesa avversaria, sempre che sia solo questo a contare.

E se questa probabilità di realizzazione è la stessa delle azioni normali (e nulla ci fa pensare il contrario, anzi il bug sulla visualizzazione che prima era come per le azioni normali ne è una conferma indiretta) avremo svelato un aspetto molto importante del motore di gioco.

• PIU' DI 10 AZIONI IN UNA PARTITA?

Ci sono partite nelle quali il numero di azioni citate in cronaca sommato al numero di contropiede dà un risultato superiore a dieci, questo semplicemente significa che l'azione fallita dalla quale si sviluppa il contropiede può essere anche citata in cronaca.

Tuttavia ci sono casi in cui i contropiede nascono più di un minuto dopo l'ultima azione fallita.

Abbiamo verificato proprio osservando questi match che il contropiede può nascere non solo il minuto dopo, ma, spesso e volentieri, parecchi minuti dopo l'azione fallita (anche una decina) in ogni caso prima dell'evento successivo riportato in cronaca.

Ad una prima occhiata è chiaramente irrealistico che un contropiede nasca dieci minuti dopo l'azione fallita e si potrebbe pensare a un bug, d'altronde però anche se è chiaro che il motore del gioco funziona come descritto, gli sviluppatori probabilmente non hanno interesse a far capire da quale azione nasce il contropiede e preferiscono ritardarne la visualizzazione in modo da rendere più omogenea la cronaca.

Riassumendo le azioni sono 10 e i contropiede nascono da un'azione avversaria fallita, citata o meno in cronaca.

Aggiungiamo inoltre che, sempre sulla base di queste partite in cui è citata anche l'azione dalla quale nasce il contropiede, si può verificare che non c'è relazione tra il lato da dove si sviluppa l'azione fallita e il lato dove si concretizza il contropiede.

• EFFETTO CALAMITA?

E' una teoria molto diffusa, mi riferisco a quella che sostiene che ci sia una tendenza delle azioni a finire dal lato forte dell'attacco, ovviamente al di fuori della cronaca, dove comunque vengono mostrate solo le azioni più pericolose e quindi ce ne saranno tendenzialmente di più dove l'attacco è forte.

Alcuni lo spiegano semplicemente con la tendenza delle 10 azioni a distribuirsi con una probabilità maggiore sul lato forte, altri con un numero superiore a 10 azioni totali, dalle quali vengono estratte le 10 più pericolose da considerare.

Non spariamo sentenze per quanto riguarda le azioni, è necessario uno studio più approfondito che va al di là del contropiede e di quello di cui ci occupiamo qui, possiamo però dire che proprio per quanto riguarda il contropiede, considerando che tutti vengono citati, è stato facile dimostrare che non esiste questo effetto, i contropiede si distribuiscono

secondo la normale probabilità (52% circa al lati, 38% al centro e 10% su calci piazzati), senza nessuna modifica dovuta alla forza dell'attacco.

E' bastato filtrare le partite con un solo lato forte e gli altri inferiori per notarlo.

1. FATTORI CHE INFLUENZANO LA CREAZIONE DEL CONTROPIEDE

Finite le osservazioni preliminari veniamo al dunque, cosa entra in gioco nelle tre diverse fasi?

Riassumiamo qui brevemente quello che verrà poi descritto di seguito:

- Possesso palla: influisce anche se non fondamentale, inoltre più che il possesso palla va considerato il confronto dei valori di centrocampo usando l'esponente detto all'inizio.
- Difesa: è importante nella creazione del contropiede, ma fundamentalmente la sua importanza sta nel bloccare l'azione dell'avversario e se non si riescono a bloccare le azioni dell'avversario allora il fatto che non si facciano contropiede è l'ultimo dei problemi.
- Abilità vs Htstats: è il parametro veramente influente, più dettagli nel paragrafo dedicato
- Attacco: agisce sulla realizzazione del contropiede, non sulla creazione.

Per ulteriore precisione spieghiamo che i primi due fattori, ovvero l'assegnazione delle azioni e la forza della difesa rispetto all'attacco avversario, concorrono nel decidere il numero di azioni che sbaglierà l'avversario, per ognuna di queste azioni sbagliate ci sarà una probabilità di ripartire in contropiede, decisa appunto dall'abilità relativa alla forza della squadra in campo, ovvero il terzo parametro, entreremo nel dettaglio in seguito.

• POSSESSO

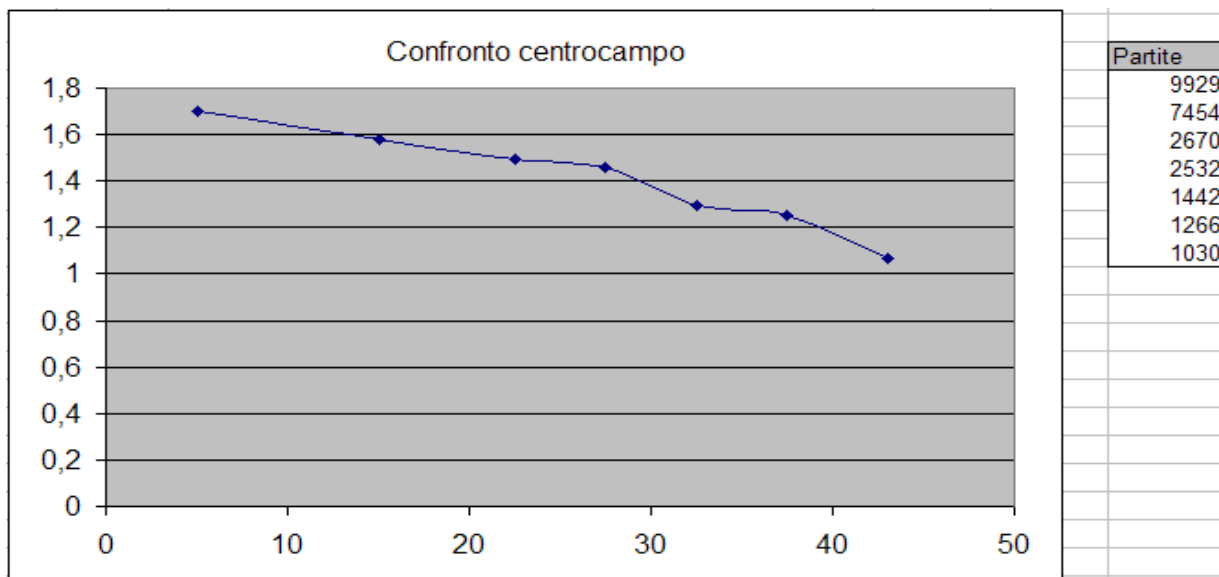
O forse dovremmo dire probabilità dell'assegnazione delle azioni.

E' l'implicita premessa alla prima fase, ovviamente più azioni ha l'avversario più occasioni si hanno per ribaltarle.

Il grafico che viene conferma l'ipotesi, anche se la differenza è al massimo di circa 0,5 contropiede, la spiegazione che ci siamo dati è che come saprete il numero massimo di contropiede è limitato, nella quasi totalità dei casi non si superano i tre contropiede, (ci sono pochissime partite nelle quali ce ne sono stati quattro, ma sono una percentuale trascurabile) mentre le azioni assegnate all'avversario che ha più del 50% di possesso sono spesso ben maggiori di cinque (vedere grafico sulla distribuzione delle azioni rispetto al possesso).

Il grafico di seguito è fatto utilizzando la formula che confronta i valori di centrocampo, con esponente uguale a 3, quindi:

$$\frac{CCA^3}{CCA^3 + CCB^3}$$



Filtri:

Non sono stati impostati filtri

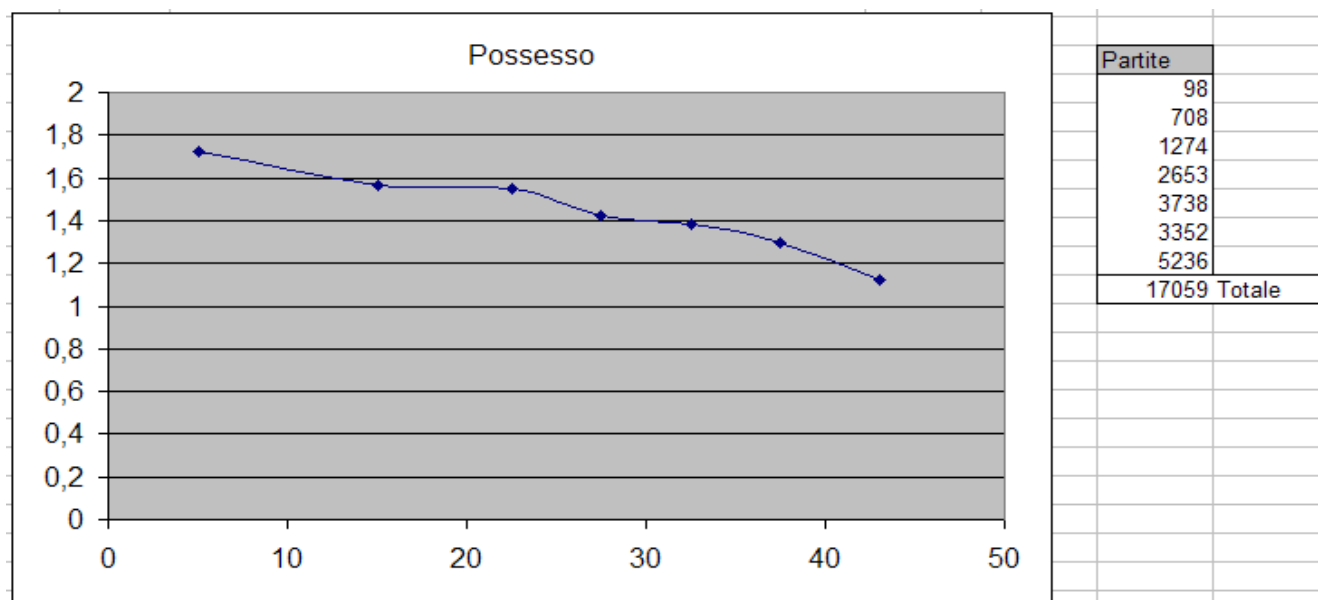
Dif vs Attacco stabile a 66%

Abilità vs Htstats stabile a 55%

Ascisse: confronto valutazioni con CCA=valutazione centrocampo contropiedista e CCB=avversario

Ordinate: media contropiede.

Per completezza riportiamo di seguito anche il grafico con il confronto tra i valori di centrocampo che più ci è familiare, cioè il possesso palla:



Filtri:

Dif vs Attacco <80%

Dif vs Attacco stabile a 60% escluso il primo intervallo a 63%

Abilità vs Htstats stabile a 55%

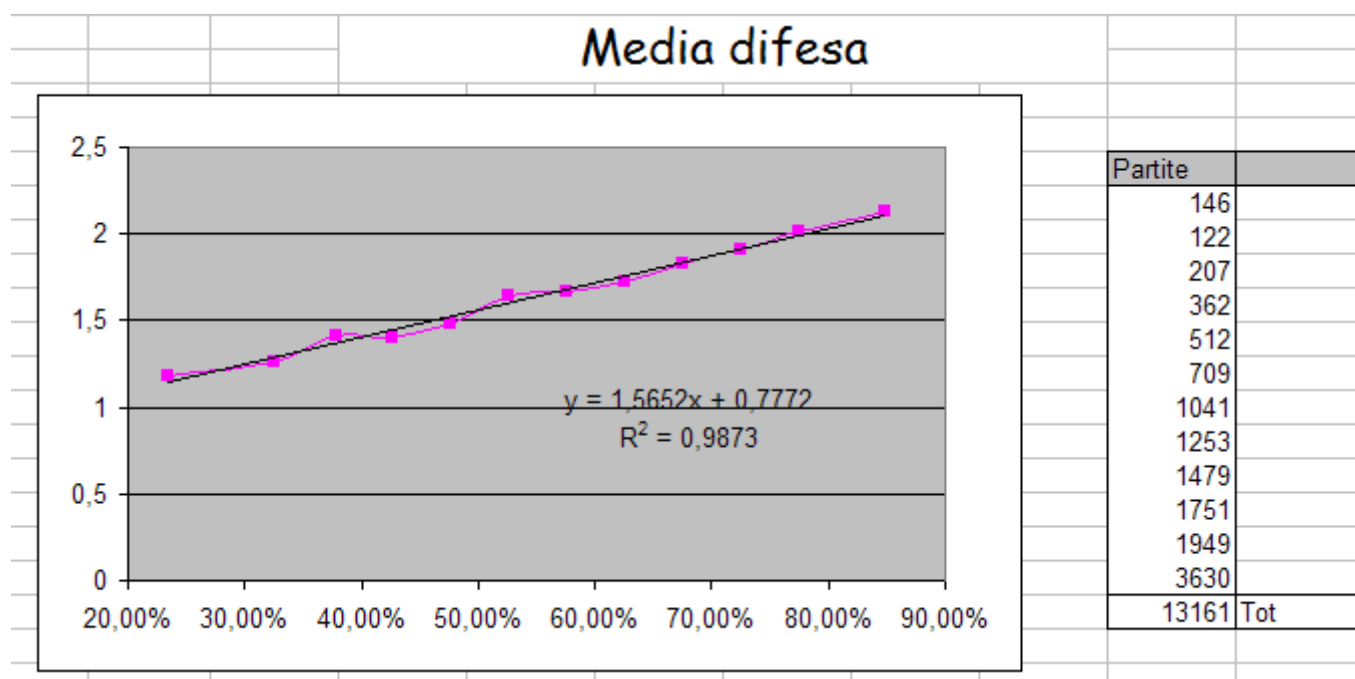
Ascisse: possesso palla contropiedista

Ordinate: media contropiede.

• DIFESA

E' la variabile che entra in gioco nella prima fase, quella in cui si ferma l'azione, ovviamente se non si è in grado di fermare le azioni dell'avversario non si potranno nemmeno ribaltare.

Il grafico, opportunamente filtrato, mostra la sua importanza, come facile prevedere, ma come scritto sopra gli intervalli con difesa debole, specialmente sotto il 50-60% danno all'avversario troppe possibilità di segnare, a prescindere dai contropiede che creeremo.



Filtri

Abilità vs htstats: 55-65

Abilità vs htstats compreso tra 58 e 60%

Confronto CC compreso tra 13 e 16%

Ascisse: confronto difesamia/attaccoavv

Ordinate: media contropiede

• ABILITA'

In verità abbiamo scoperto che non è l'abilità in se a contare (ringrazio Diamante che è stato il primo a farlo notare, ormai molto molto tempo fa), ma va confrontata con "qualcosa", infatti anche il regolamento conferma:

“

Con una capacità di AIM eccezionale potrai avere fino al 40% di attacchi in più al centro (l'"eccezionale" dipende dalle squadre che si affrontano. Due squadre di Serie A devono essere molto più brave di due di IV^, questo livello "relativo" è tenuto conto anche per le altre tattiche).

”

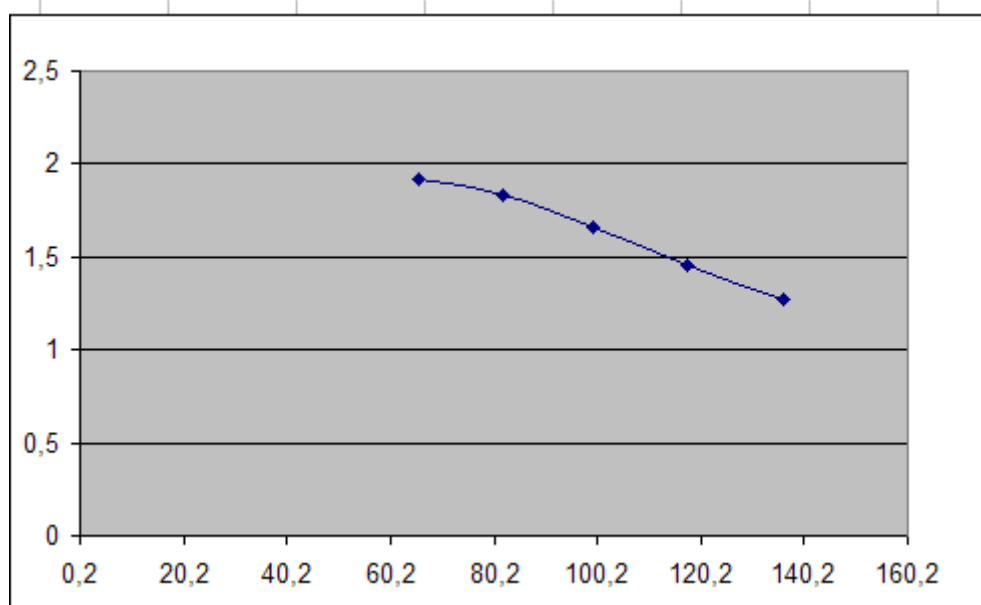
Qui c'è da fare una importante precisazione rispetto alla prima versione di questo studio, infatti avevo (lo dice un HJ profondamente addolorato eheheh) fatto un grossolano errore in excel, senza stare a descriverlo mi limiterò a dire che **l'abilità va confrontata** non con la sola difesa, ma **con la somma delle valutazioni di difesa e attacco proprie e dell'avversario, escluso il centrocampo.**

Per valutare numericamente l'insieme delle valutazioni abbiamo usato l'indice Htstats (sottraendo il valore del centrocampo), non riteniamo sia lo stesso che usa il motore di gioco, ma ne è una approssimazione ed è il più conosciuto, soprattutto quello vero è sconosciuto.

Le valutazioni proprie, oltre a quelle dell'avversario, le abbiamo incluse dopo numerose verifiche, dato che pare più probabile che semmai il confronto avvenga solo con l'avversario, questa riteniamo sia la più eloquente.

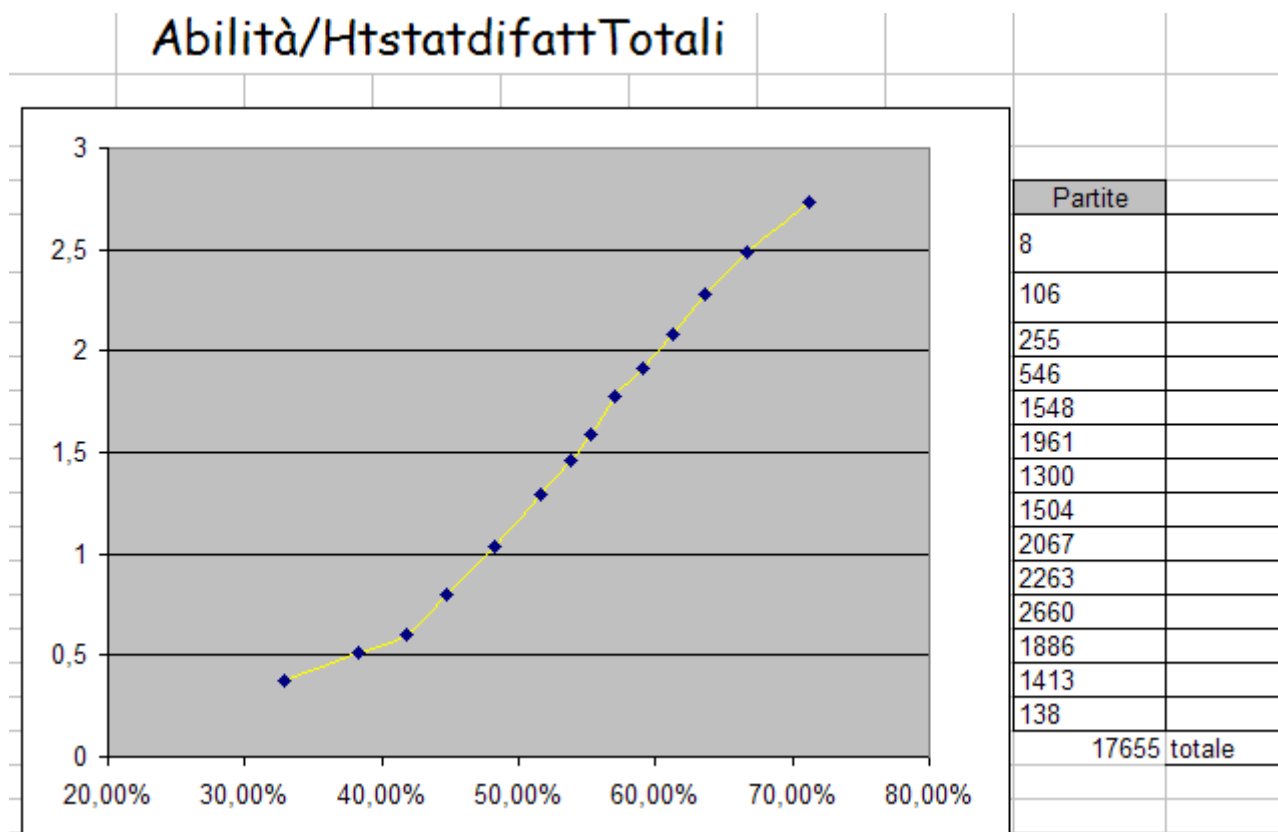
Ovvero un grafico nel quale fissiamo i valori di htstats (difesa+attacco) dell'avversario nel range tra 90 e 95 e l'abilità in contropiede a buono.

Rappresentiamo quindi sull'asse orizzontale la somma degli htstats del contropiedista (difesa+attacco) e sulle ordinate la media dei CA, come potete notare la media scende all'aumentare delle valutazione del contropiedista e facciamo anche notare che oltre che aumentare le valutazioni migliorano anche i rapporti tra difesa e attacco, che la dovrebbero far salire ulteriormente, invece che scendere.



Ovviamente il grafico che vedrete di seguito non subisce l'influenza di un filtro secondo il confronto tra abilità e htstats del solo avversario.

E' la variabile che in assoluto incide di più sulla creazione di un contropiede, molto di più come si vede dal grafico.



Filtri

Difesa vs Attacco: 60-90%

Risultati:

Difesa vs Attacco compreso tra 70 -80%

Confronto CC compreso tra 14 e 16%

Ascisse: Abilità Vs Htstats

Ordinate: media contropiede

La formula per ottenere il confronto è:

$$\frac{Abilità^{1,2}}{Abilità^{1,2} + HTstats / 24}$$

Abbiamo inoltre creato un altro grafico che merita una pagina intera per se, dato che lo riteniamo molto interessante.

Sull'asse orizzontale trovate gli intervalli di questo confronto, ulteriormente divisi a seconda del numero di contropiede che si sono verificati da 0 a 3 (ci sono partite con 4 CA, dovuti alla somma con eventuali spontanei, ma sono una percentuale trascurabile).

Le barre indicano la percentuale delle partite nel singolo intervallo nelle quali si sono verificati rispettivamente zero, uno, due o tre contropiede, va da se che la somma di ogni intervallo dà il 100%.

Come potete notare la percentuale di partite con zero contropiede scende al salire del valore del confronto, viceversa quelle con tre, mentre quelle con uno e due contropiede prima salgono, poi scendono lasciando il posto a un numero maggiore di CA.

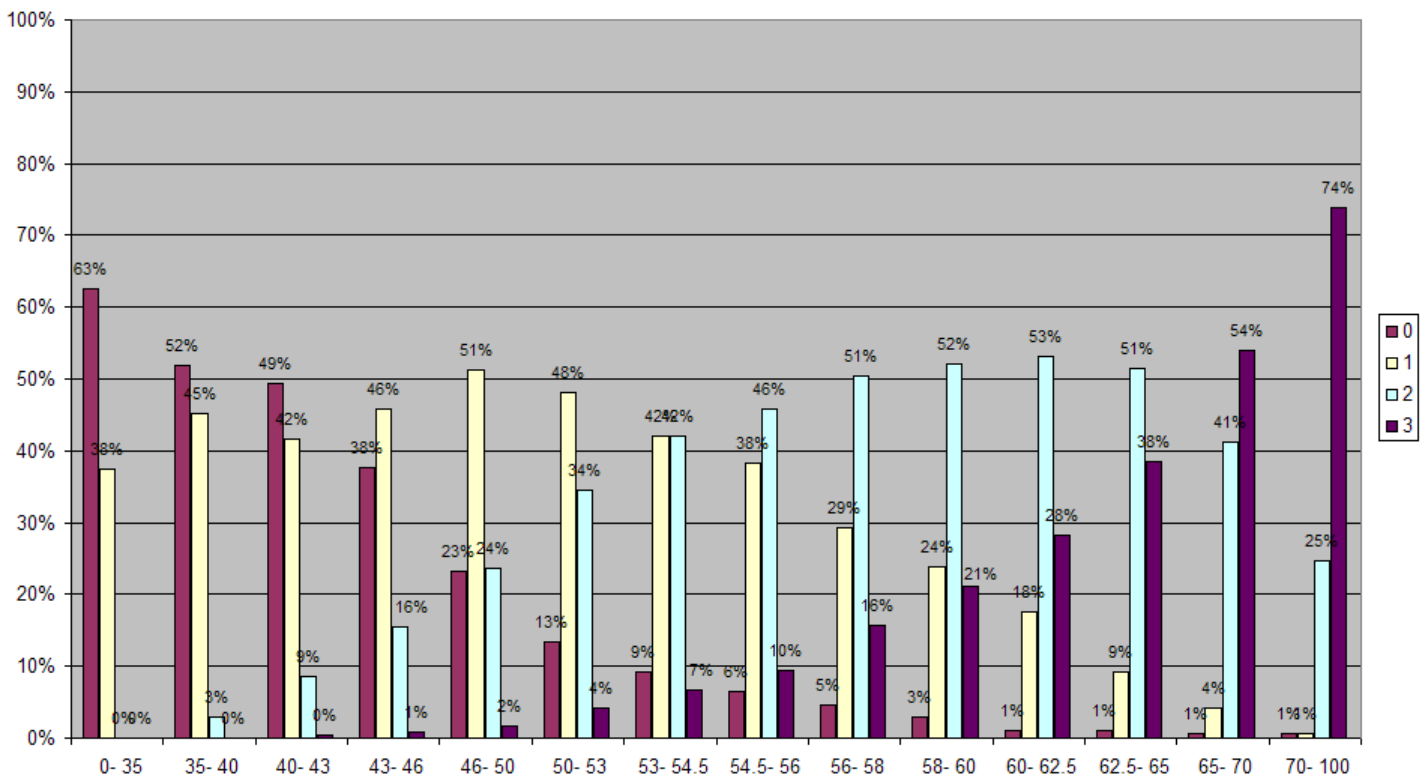
Se riuscite a prevedere l'abilità che farete in contropiede e il valore di htstats proprio e dell'avversario (gli htstats sono il valore più comune con il quale si valuta la forza di una squadra e sommano le valutazioni numeriche in ogni reparto) valutando quel grafico riuscirete a farvi un'idea del numero di contropiede che riuscirete a creare, che è poi lo scopo principale di questo studio.

DIFESA >60% <90%

Difesa tra 70 e 80%, Confronto CC tra 14 e 16%

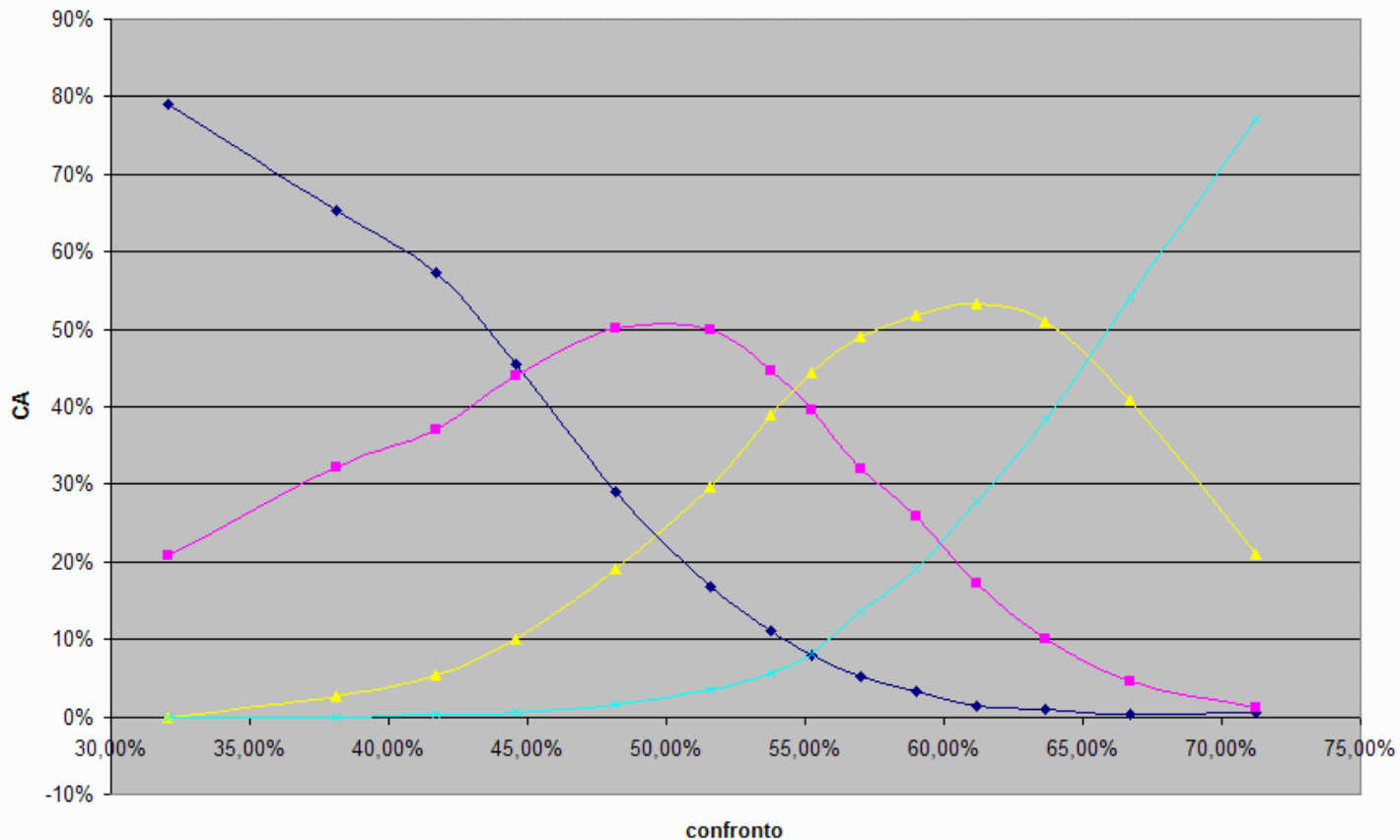
Qualche imprecisione nei primi 2 intervalli per scarsità di dati

Abilità / HtstatsAvv



Un altro grafico simile ma fatto a linee, per rendere meglio l'idea:

Distribuzione CA



linea blu: 0CA, linea rosa: 1CA, linea gialla: 2CA, linea azzurra: 3CA.

Come abbiamo già detto il numero di contropiede creati dipende anche dal possesso palla e dal confronto tra la propria difesa e l'attacco avversario, questi fattori, se combinati, comportano una modifica importante al grafico che segue.

Per questo motivo, non potendo riportare tutti i casi possibili e volendo aiutare il più possibile chi prepara un contropiede, abbiamo deciso di andare più a fondo, ovvero scoprire le probabilità di ribaltare la singola azione. (In questa fase ci è stato particolarmente utile con alcuni elementi teorici Purple50141).

Siamo partiti dal presupposto (poi rivelatosi parzialmente errato) che ad ogni azione fallita dall'avversario corrisponda una probabilità di ripartire in contropiede, uguale durante tutta la partita.

Questo però non quadra con un dato che non è diversamente interpretabile, infatti prendendo solo le partite con 1 o 2 contropiede (quelle con 3 raggiungono il limite quindi sposterebbero la media) abbiamo il 65% circa dei CA che si verificano nel primo tempo, fatto che, se fosse vero il presupposto di cui sopra, sarebbe impossibile.

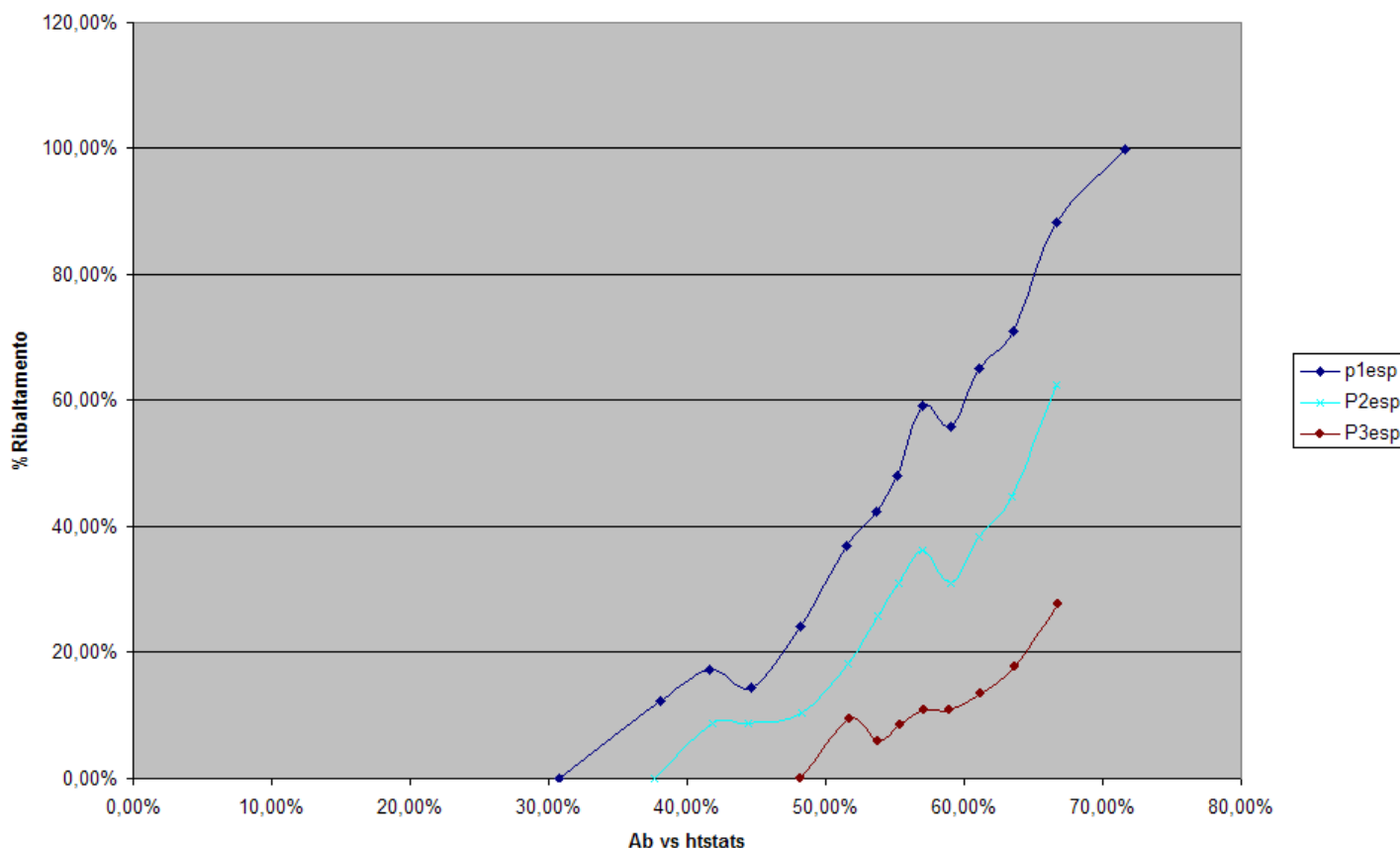
Abbiamo quindi vagliato altre possibilità (grazie particolare a Dott_Divine per l'osservazione), la prova successiva l'abbiamo fatta ipotizzando che la probabilità di ripartire da un'azione fallita cambi, per la precisione cali, dopo l'aver creato con successo un contropiede.

Quindi ci sarà una certa probabilità p_1 di ribaltare un'azione all'inizio, un'altra p_2 (più bassa) dopo aver creato con successo un contropiede e infine l'ultima p_3 (ulteriormente più bassa) dopo aver ribaltato la seconda azione con successo.

Per calcolare queste probabilità abbiamo cercato partite nelle quali tutte le azioni fossero citate, sfruttando il fatto che il totale delle azioni è dieci e che si dividono in cinque nel primo e cinque nel secondo tempo.

In questo modo e con qualche ulteriore elaborazione dei dati (grazie a ilaste e al collega sermak) abbiamo calcolato queste probabilità, rapportandole al confronto tra abilità e htstats di cui sopra.

Ne risultano le 3 curve del grafico che riportiamo:



Come si può notare la probabilità p_1 (ovvero quella di ribaltare azioni prima del primo contropiede riuscito) è sensibilmente maggiore di p_2 che a sua volta è sensibilmente maggiore di p_3 .

Le curve risultanti, seppur chiare, non hanno un andamento lineare, questo è spiegabile in parte con i dati filtrati per ottenere le particolari condizioni che ci interessavano e in parte dal fatto che il nostro confronto, seppur considerando i fattori giusti, sicuramente non li considera nello stesso modo con cui li considera il motore.

Possiamo ipotizzare che il motore non consideri gli htstats, ma abbia un suo modo di calcolare la forza di una squadra, questo ci riporta alla precisazione fatta quando abbiamo scritto di aver considerato gli htstats, ritenendoli un'approssimazione dei valori reali.

Il tool allegato nella parte della previsione dei contropiede utilizza queste tre probabilità.

• **ATTACCO**

Abbiamo già iniziato a parlarne nella premessa ed è la variabile che viene considerata nella terza fase e che riguarda la concretizzazione o meno del contropiede già nato e citato in cronaca, l'idea che ci siamo fatti è che funzioni allo stesso modo della realizzazione delle azioni normali e anche l'elaborazione dei dati sulla realizzazione lo conferma.

Come già detto è stato piuttosto semplice realizzare il grafico per la realizzazione dei contropiede, lo riporteremo in seguito, nel paragrafo dedicato alla realizzazione.

2. ALTRE CONSIDERAZIONI DA FARE PER IMPOSTARE LA PARTITA

Per qualsiasi tattica, ma in modo particolare per il contropiede, non basta ottimizzare l'efficienza della stessa, ma bisogna prima di tutto pensare al risultato finale.

E' infatti fuori di dubbio che se anche si fanno due o tre contropiede, ma l'avversario segna quattro gol, non sarà una partita da ricordare.

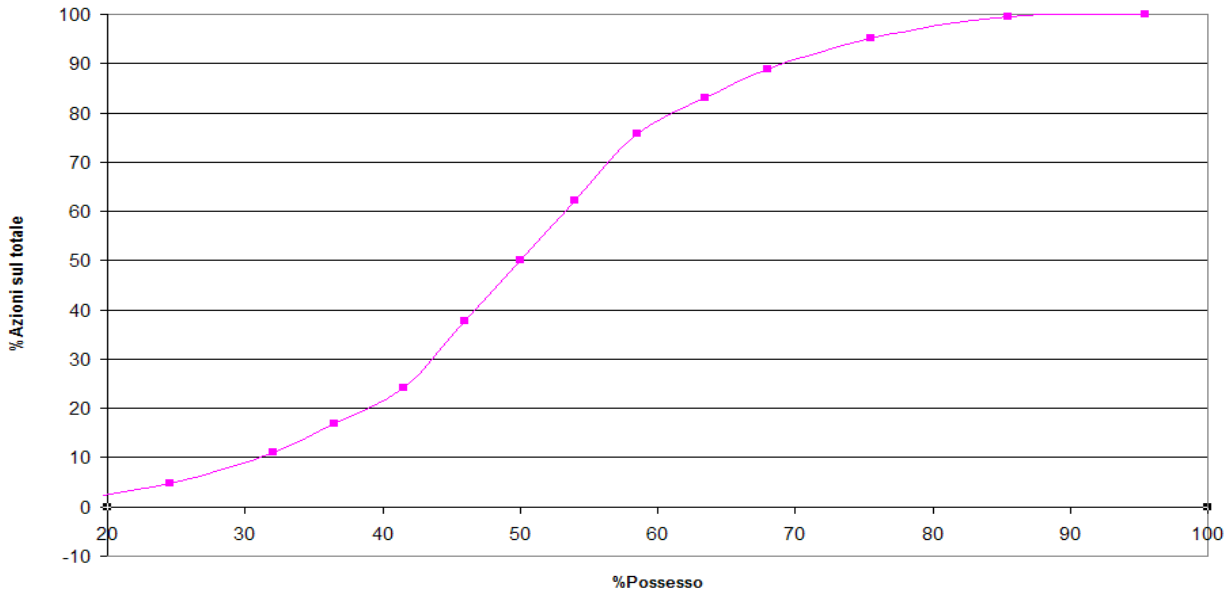
• **ASSEGNAZIONE DELLE AZIONI**

Parliamo prima di tutto di come vengono assegnate le azioni in una partita, in questo senso abbiamo potuto notare idee più o meno confuse e soprattutto diverse tra manager esperti e non.

C'è chi dice che il possesso che si vede alla fine di primo e secondo tempo decida in modo certo a chi vadano le dieci azioni, c'è chi dice che il possesso rispecchi la probabilità di vedersi assegnata ognuna delle dieci azioni, c'è chi dice che le azioni estratte siano più di dieci.

Analizzando le partite con molte azioni citate (da 8 a 10) e filtrando i confronti per la realizzazione (in modo che le due squadre abbiano mediamente le stesse probabilità di segnare) non è stato difficile costruire il grafico, che seppur limitato dal fatto che sono tutte partite nelle quali una delle due squadre gioca contropiede, non ho motivo di credere che sia diverso da quello che otterremmo analizzando partite dove non si fa uso di tattiche. Questa supposizione è stata resa certezza dall'analisi di migliaia di partite giocate senza tattiche, che abbiamo studiato per valutare questo ed altri aspetti, quando e se finiremo questo altro studio vi renderemo sicuramente partecipi.

Distribuzione delle azioni rispetto al possesso



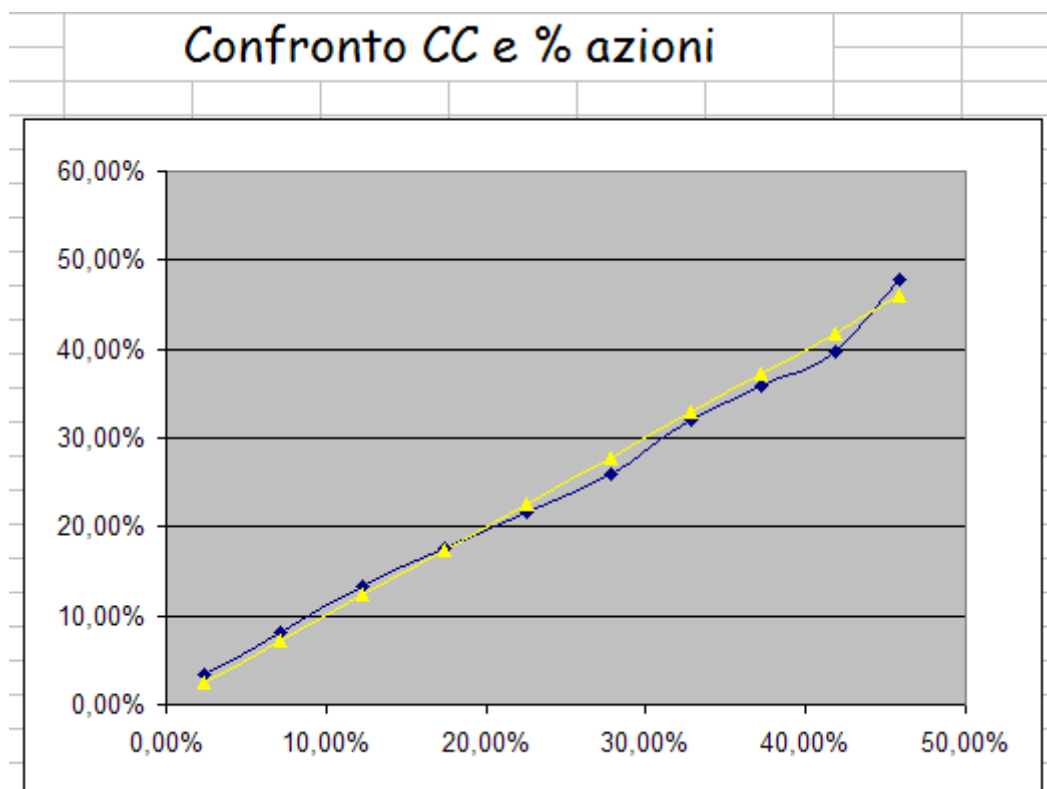
Come si può vedere l'andamento non è affatto rettilineo, quindi escludiamo subito che il possesso palla rispecchi la probabilità di vedersi assegnata un'azione.

Nel precedente studio avevamo ottenuto una equazione che descrive quella curva, in questo abbiamo deciso di modificarla o meglio di modificare il confronto stesso, per ottenere un'altra formula che sia più maneggevole per un motore informatico e anche per noi, la formula, già accennata più volte in precedenza e simile a quella della realizzazione (argomento che approfondiremo nel paragrafo successivo) è:

$$\frac{CCA^3}{CCA^3 + CCB^3}$$

Prima di quell'esponente ne abbiamo provati diversi, questo è quello per cui si trova il compromesso migliore, come vedrete dal successivo grafico.

Ovviamente perché quella formula dia la probabilità di assegnazione di un'azione il grafico dovrà dare una retta.



Filtri:

Difesa Vs Attacco >20%

Attacco contropiedista Vs Difesa Avversario >20%

Azioni >7

Risultati:

Realizzazione stabile a 40% sia per contropiedista che per avversario

In giallo la retta $Y=X$

Tornando al penultimo grafico, che sicuramente rende meglio l'idea, possiamo notare che c'è una notevole variazione della probabilità intorno al 50%, ovvero avere anche pochi punti di vantaggio intorno al 50% significa molto, basta arrivare al 54% di possesso per avere il 64% mediamente delle azioni e se arriviamo al 60% di possesso si raggiunge addirittura l'80%.

Anche se come detto il confronto che dà il possesso palla e quello che abbiamo utilizzato per il secondo grafico e quindi per trovare le probabilità sono diversi e poco paragonabili. Lasciamo a voi ulteriori analisi per stabilire quanto è meglio lasciare o ottenere nel possesso palla.

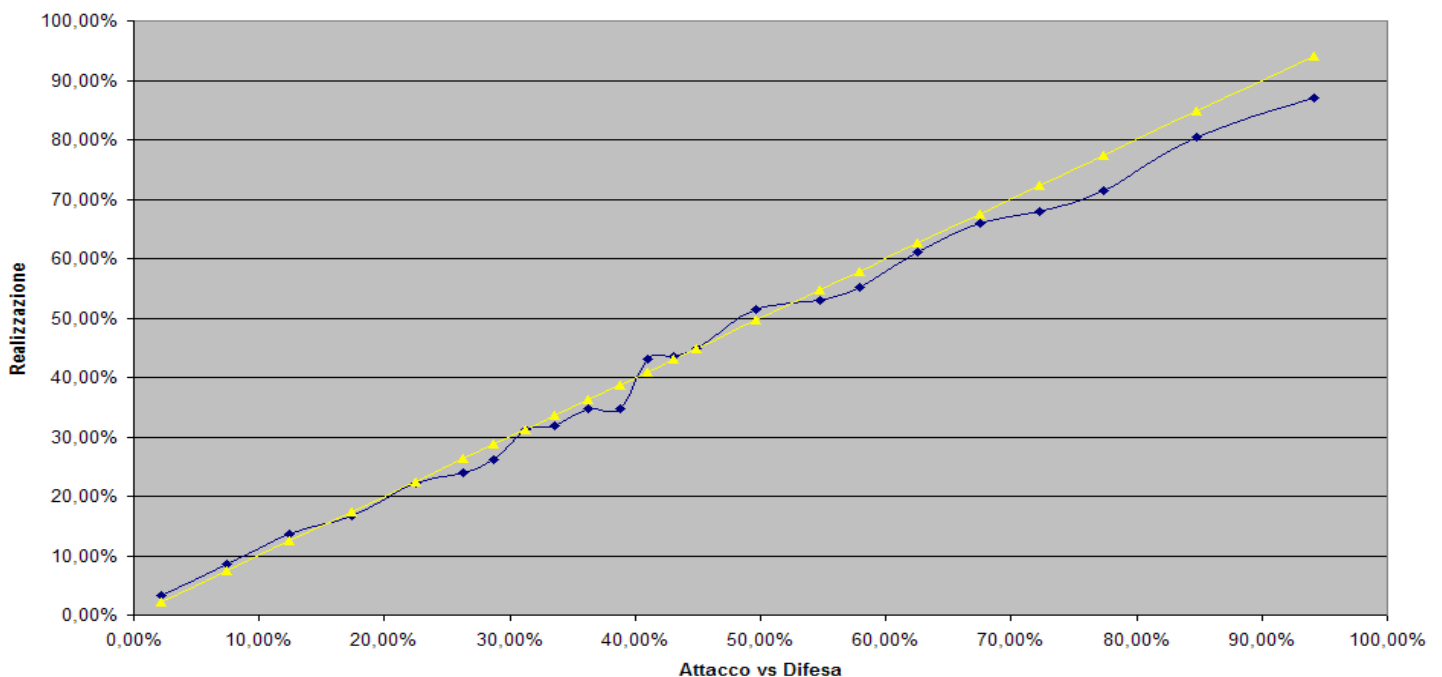
• REALIZZAZIONE

Come già detto supponiamo la realizzazione delle azioni uguale a quella dei contropiede e usiamo il grafico, molto semplice da ottenere, riferito ai contropiede.

Come per quello che confronta il centrocampo, anche in questo caso abbiamo cambiato molti esponenti per raggiungere quello che ci dava il risultato migliore ed è diverso da quello usato per il confronto dei valori di regia, la formula utilizzata è la seguente:

$$\frac{Att^{3,6}}{Dif^{3,6} + Att^{3,6}}$$

Realizzazione



Sulle ascisse c'è il confronto tra valutazione di attacco e della rispettiva difesa avversaria secondo la formula descritta nella premessa.

Sulle ordinate c'è la probabilità che ha l'azione di andare a segno.

In giallo la retta $Y=X$, nessun filtro impostato.

Come possiamo notare, a dispetto dei 36.577 contropiede che abbiamo a disposizione, il grafico è un po' impreciso, tuttavia le variazioni dalla retta sono trascurabili (intorno al 1-2%) fino agli ultimi intervalli dove resta sotto.

Questo fatto favorisce la difesa nei confronti con la valutazione dell'attacco di molto superiore.

Facciamo un esempio, un attacco eccellente contro una difesa debole ha meno probabilità di segnare di quante ne ha una difesa eccellente contro un attacco debole di fermarle.

Le spiegazioni per giustificarlo possono essere diverse, a partire dal fatto che consideriamo il confronto sbagliato fino al fatto che ci siano fattori che vanno oltre le valutazioni di difesa e attacco per decidere se un azione finisce in gol, come la fiducia che comunque già agisce sulle valutazioni, oppure ancora che come per la creazione di un contropiede, anche le probabilità di realizzazione variano dopo un successo o un fallimento.

A parte questo si può comunque notare che ad esempio quando le valutazioni di difesa e attacco si equivalgono la probabilità di andare in gol tende al 50%.

Anche in questo caso lasciamo a voi ulteriori considerazioni su come impostare difesa e attacco (potete anche non crederci e fare come avete sempre fatto ad esempio).

• **CASA / TRASFERTA**

Separando i dati delle partite giocate in casa da quelle giocate in trasferta abbiamo cercato di capire se chi gioca in casa ha un vantaggio pratico oltre alla valutazione di centrocampo maggiore, non ne abbiamo trovati sulla distribuzione delle azioni, sulla realizzazione neppure (il regolamento dice che le squadre di casa sono favorite sui rigori quindi sarebbe in linea con esso visto che i calci piazzati non vengono considerati) però in questo caso prima di dirlo con certezza ci vorrebbe un'ulteriore verifica con una maggiore quantità di dati e non tutti presi da contropiede.

• **I CALCI PIAZZATI**

Abbiamo ottenuto un risultato inaspettato analizzando al distribuzione e le percentuali di realizzazione di contropiede e azioni che finiscono su calcio piazzato.

Sappiamo che per quanto riguarda le azioni "normali" è il 9% circa di esse che finisce su rigore o su punizione, risulta inoltre dai dati in nostro possesso che il 30% delle punizioni e il 75% dei rigori vanno a segno.

I dati dei contropiede ci dicono che il 9% circa dei contropiede finisce su calcio piazzato, ma per i contropiede esistono solo le punizioni e di questi circa il 45% va a segno.

Cosa ci dicono questi dati?

In primis la percentuale delle azioni di contropiede che finiscono su punizione è uguale alla somma delle percentuali delle azioni normali che finiscono su rigore o su punizione. Inoltre si nota che una punizione che avviene in contropiede ha molte più possibilità di andare a segno rispetto a una punizione “normale” (45% contro il 30%). Facciamo notare che separando i pesi delle punizioni rispetto ai calci piazzati totali e dei rigori e facendo una media delle percentuali di realizzazione, otteniamo che circa il 45% delle azioni “normali” che finiscono in calcio piazzato (rigore o punizione) va a segno, proprio come per i contropiede che però non hanno la separazione rigore e punizione.

3. CONSIDERAZIONI FINALI

I dati e le osservazioni che abbiamo fatto li abbiamo già illustrati tutti, non ci resta che dare qualche consiglio, del tutto personale, su come impostare al meglio un contropiede.

Prima di tutto dobbiamo impostare una difesa che sia in grado di fermare la maggior parte degli attacchi avversari, ricordiamo che dal calcolo della realizzazione sfuggono in ogni caso i calci piazzati per i quali contano il tiratore e il nostro portiere.

Direi che possiamo ottenere un buon risultato mantenendo la difesa oltre l'80% (si parla del confronto illustrato nel paragrafo realizzazione) rispetto all'attacco avversario specialmente con poco possesso è fondamentale questo punto.

Nell'impostarla consideriamo anche come si distribuiscono le azioni, ovvero al 38% al centro e al 26% ai lati, quindi se bisogna scegliere cosa difendere meglio, difendiamo bene al centro.

C'è poi da considerare il possesso che vogliamo lasciare, premesso che è lasciare apposta di più per avere più contropiede può risultare più dannoso che utile (si lasciano più azioni all'avversario per averne meno), indebolire il centrocampo è spesso un sacrificio da fare per rinforzare difesa e attacco, riuscire a restare lo stesso intorno al 35-40% di possesso palla sarebbe importante per avere quelle due azioni normali che potrebbero essere fondamentali.

E' inoltre importante avere un attacco molto cinico, in grado di segnare la maggior parte delle occasioni che ha.

Per creare contropiede poi è necessaria l'abilità come già detto confrontata con gli htstats propri e dell'avversario sommati escludendo il centrocampo, bisogna cercare di mantenerla il più in alto possibile.

Schemi validi per un buon contropiede sono in genere quelli con difesa a cinque per aumentare abilità e difesa, ad esempio 5-3-2 con ala offensiva.

Oppure anche un 442 asimmetrico per un contropiede con possesso palla equilibrato che ci permette di avere qualche occasione normale, oppure ancora 442 con due ali offensive, ma in generale qualsiasi schema va bene purché si rispettino le condizioni esposte prima.

Terminata l'analisi delle valutazioni dobbiamo poi considerare attentamente il capitolo special event, difensore (o centrocampista centrale) forte in difesa o “veloce” per contrastare attaccanti e ali “veloci”, qualche colpitore di testa per contrastare lo special event avversario e un tiratore dalla nostra parte per averne a nostro favore, attaccanti e ali che possono creare special event favorevoli e così via, ricordiamoci che non sono poche le partite decise da questo tipo di eventi ed è senza dubbio un aspetto da tenere particolarmente sott'occhio in fase di mercato quando si crea la propria squadra.

4. CURIOSITA'

Tra le partite raccolte ci sono un massimo di 4 contropiede in 25 partite.

Ci sono 454 partite con 10 azioni citate e ce ne sono 11 con 10 azioni citate e anche 3 contropiede, i matchid sono:

80518394 71160910 70716935 71194366 60319697 71213152 71255448 71284170
71240598 71266095 85886134

Queste partite vi aiuteranno a capire i motivi che ci hanno spinto alle osservazioni fatte nel paragrafo "Più di 10 azioni?".

La massima abilità in contropiede trovata è magico (62318191) la minima è disastroso (71393119).

Per quanto abbiamo potuto verificare le 10 azioni di una partita si distribuiscono 5 nel primo e 5 nel secondo tempo.

Sono state raccolte prevalentemente partite dal campionato italiano nella stagione 29.

5. RINGRAZIAMENTI

Per questa revisione non abbiamo chiesto il supporto di federazioni per la raccolta dei dati, sempre utili sono state comunque le discussioni in Federazione Italiana Allenatori di Difesa (FIAD).

Un ringraziamento doveroso va anche a ilaste che ha creato un programma gestionale (www.htworksheet.org) al quale ha gentilissimamente aggiunto il tool necessario per analizzare i match (e che presto si occuperà di implementare qualcosa per sfruttare le considerazioni di questo studio) e a mad145 per la raccolta delle partite.

Sperando di avere fatto cosa gradita e sapendo che a noi è stato molto utile, ci congediamo con la stessa promessa fatta alla fine della prima versione ovvero prima o poi lo stesso lavoro su un altro aspetto di hattrick (questo studio è iniziato nel lontano ottobre 2004 o prima, non ricordo e come vedete non si può mai dire che sia finito).

Ci terrei in oltre a fare un'ultima piccola richiesta, credo legittima, se ritenete questo testo valido e volete utilizzarlo per altri lavori o anche solo per considerazioni, vi prego di citare la fonte o perlomeno non spacciarlo per vostro, tutto qui.

Ottobre 2006
HomerJay & Sermak