

STUDIO CONTROPIEDE rev1b

Versione breve

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.

• 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.

• PIU' DI 10 AZIONI IN UNA PARTITA?

Ci sono alcuni casi di partite in cui la somma di contropiede e azioni normali supera le 10 canoniche, questo è dovuto al fatto che un contropiede può tranquillamente nascere da un'azione fallita citata in cronaca, anche diversi minuti dopo da essa.

• EFFETTO CALAMITA?

Non esiste per il contropiede per quanto abbiamo potuto notare, ovvero i contropiede si distribuiscono sui lati o al centro seguendo le solite probabilità (42% centro, 29% su ognuno dei due lati, oltre a un 10% del totale su calcio piazzato) senza essere influenzati dalla forza dell'attacco.

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.

• 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.**

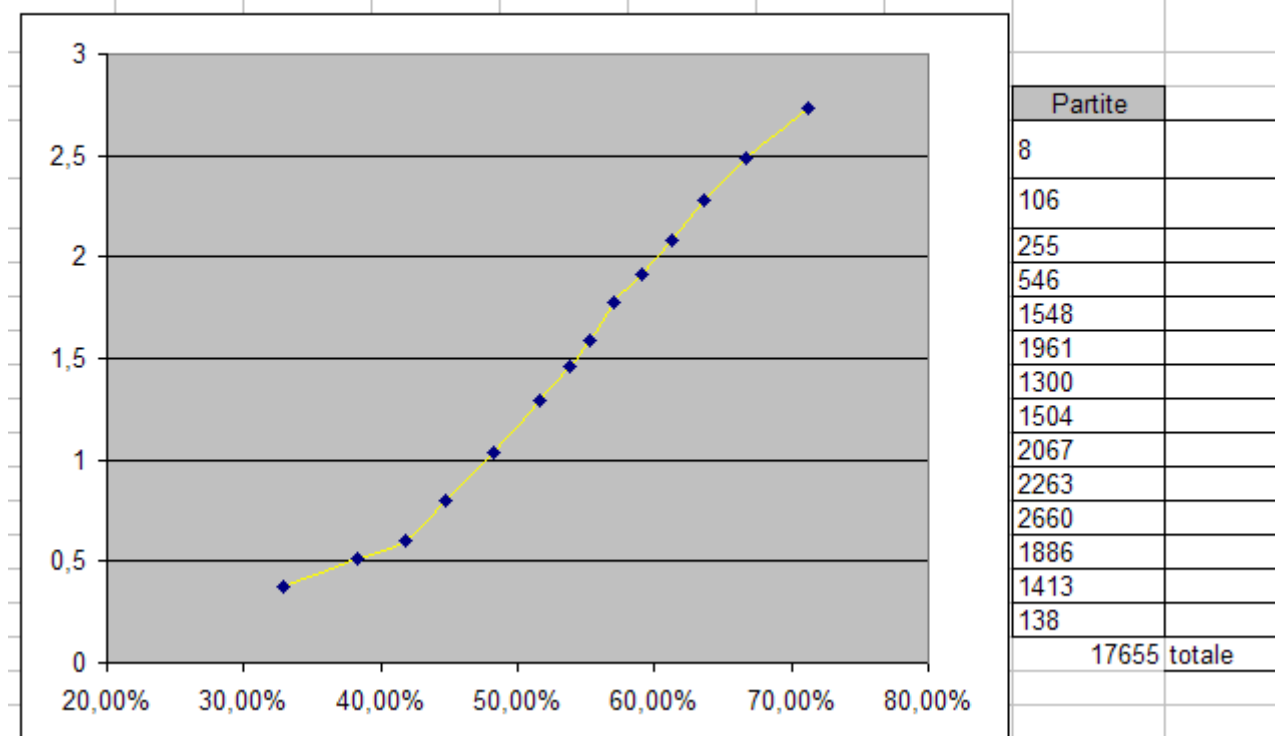
Per valutare numericamente l'insieme delle valutazioni abbiamo usato l'indice Htstats (sottraendo il valore del centrocampo), non riteniamo sia lo stesso che usa il motore di gioco, ma ne è una approssimazione ed è il più conosciuto, soprattutto quello vero è sconosciuto.

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.

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.

Abilità/HtstatdifattTotali



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

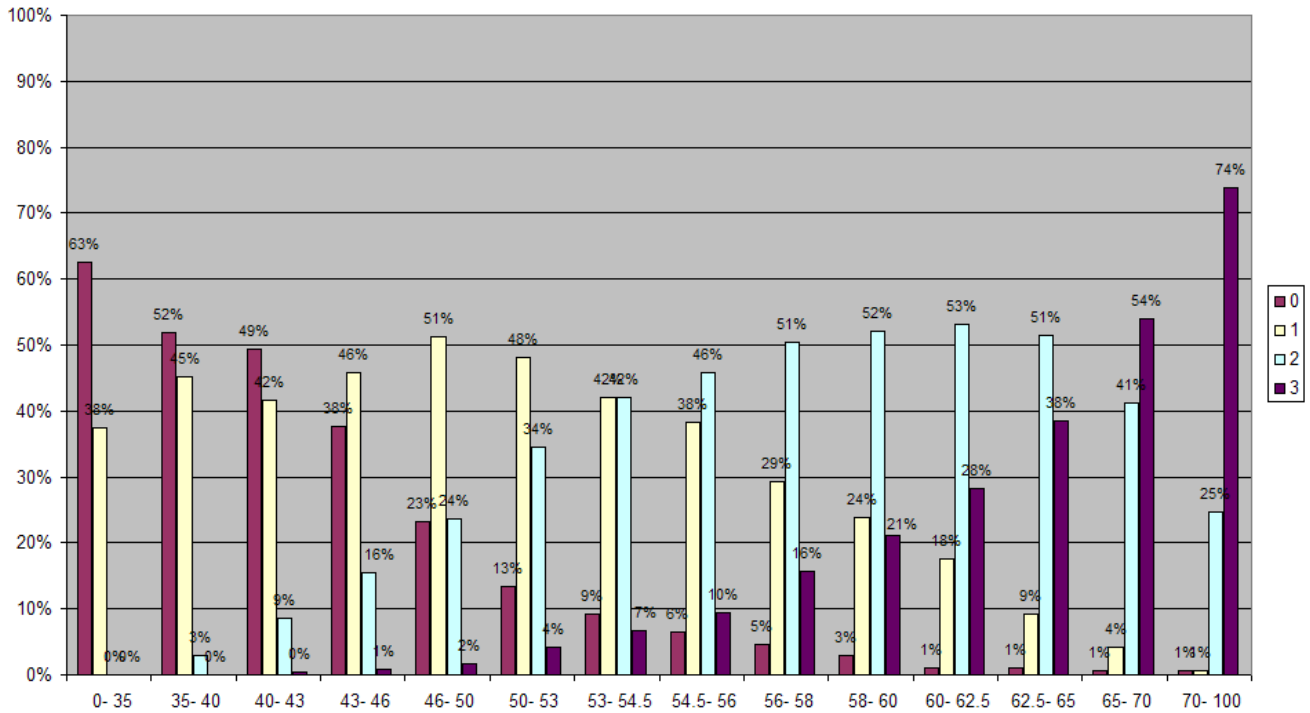
grafico riuscirete a farvi un'idea del numero di contropiede che riuscirete a creare, che è poi lo scopo principale di questo studio.

DIFESA >60% <90%

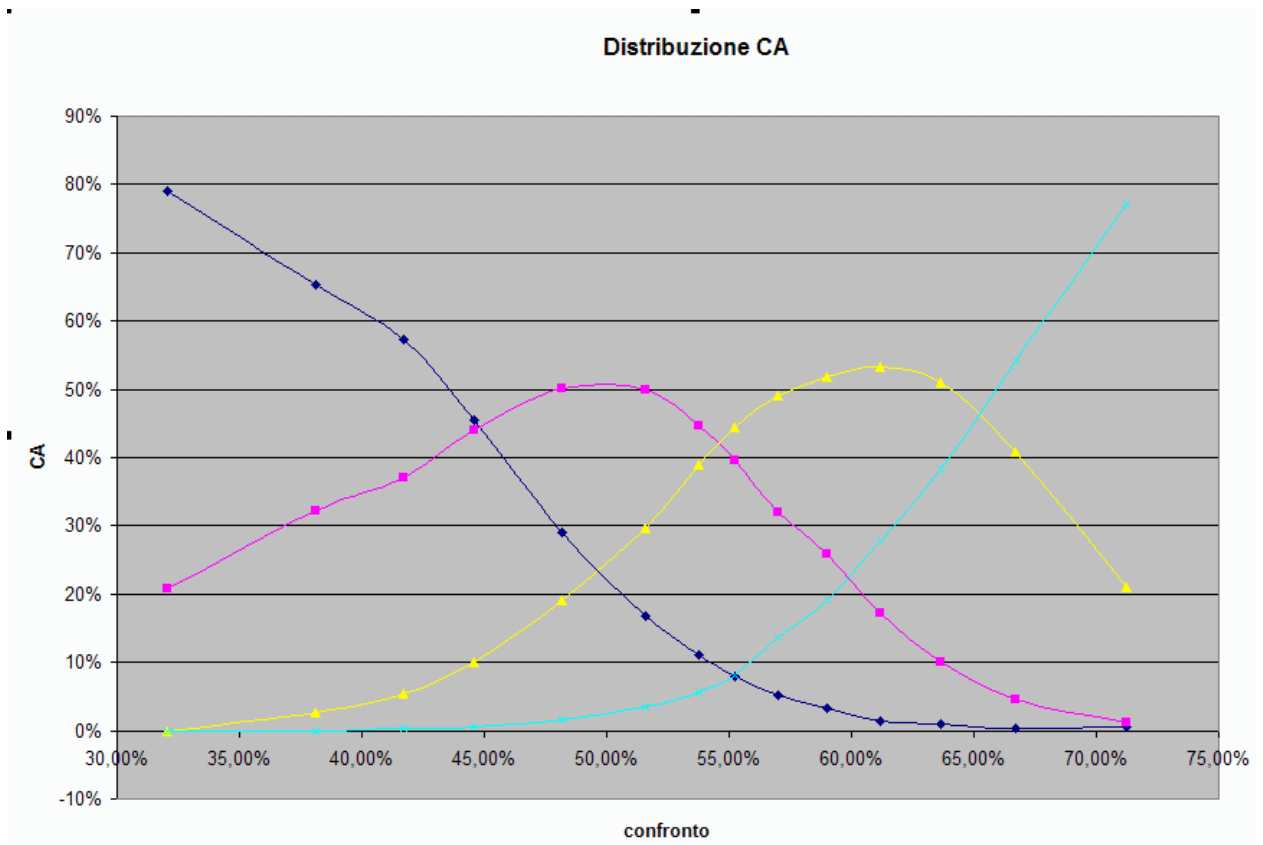
Difesa tra 70 e 80%, Confronto CC tra 14 e 16%

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:



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).

Abbiamo scoperto che ogni azione sbagliata dall'avversario ha una probabilità di essere ribaltata, probabilità che cala dopo ogni contropiede creato (ecco perché spesso si verificano all'inizio della partita).

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.

Il tool allegato nella parte della previsione dei contropiede utilizza queste tre probabilità e vi può essere utile.

• **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

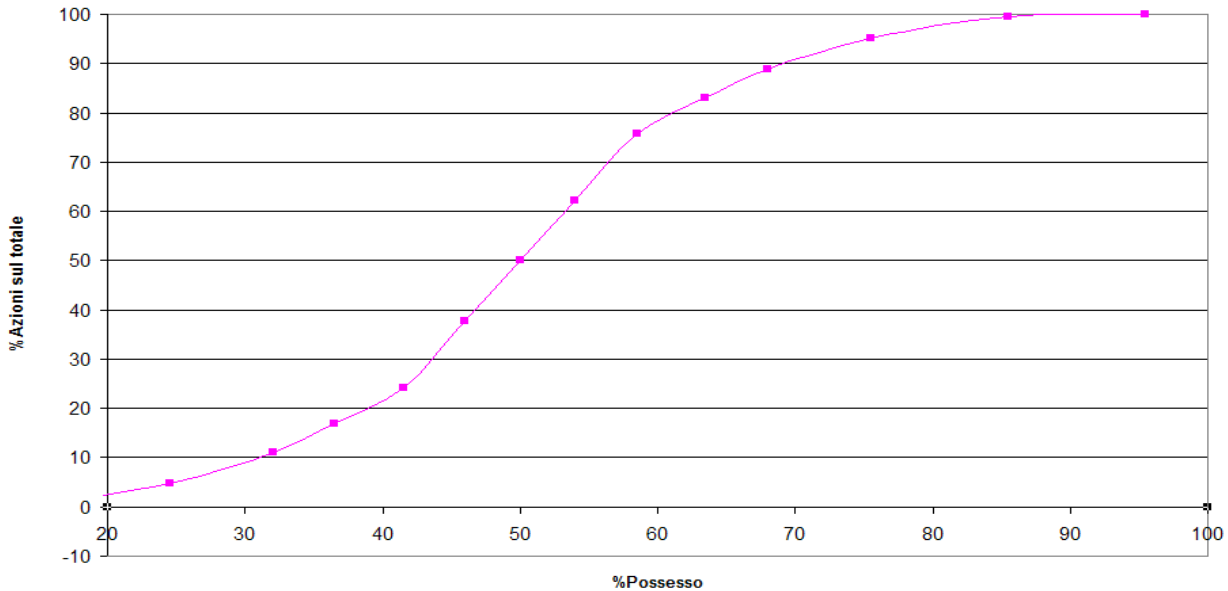
Per qualsiasi tattica, ma in modo particolare per il contropiede, non basta ottimizzare l'efficienza della stessa, ma bisogna prima di tutto pensare al risultato finale.

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**

Come potete notare dal grafico seguente, l'assegnazione delle azioni non ha un legame lineare con il possesso palla (altrimenti sarebbe una retta), ma avere ad esempio il 60% di possesso palla significa avere circa 8 azioni sulle 10 disponibili.

Distribuzione delle azioni rispetto al possesso



La formula che dà la probabilità di assegnazione di un'azione rispetto al valore dei due centrocampi e che abbiamo utilizzato è la seguente (ovviamente non pretende di essere la vera formula che usa il motore, ma ne è una buona approssimazione)

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

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%.

Lasciamo a voi ulteriori analisi per stabilire quanto è meglio lasciare o ottenere nel possesso palla.

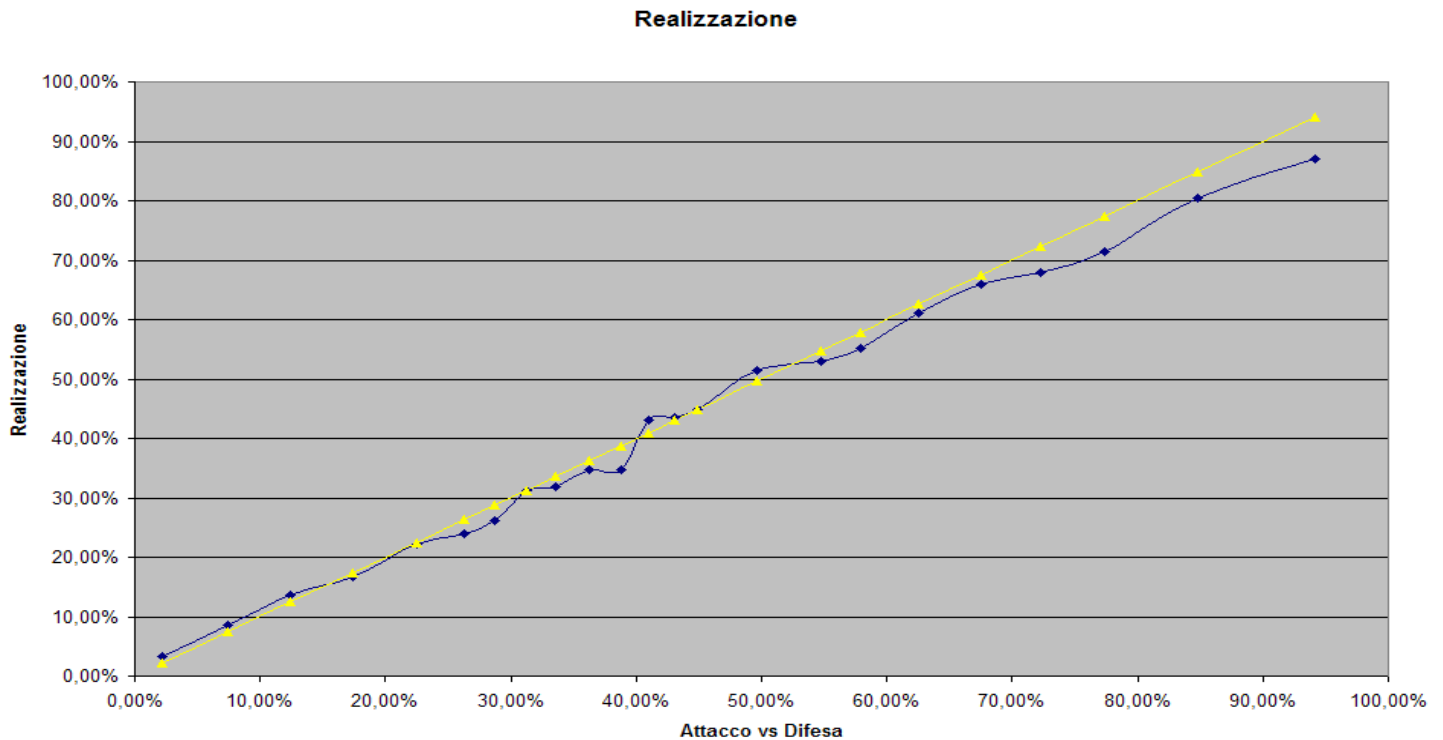
• REALIZZAZIONE

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

Per la realizzazione abbiamo ottenuto la seguente formula, considerando i valori dei reparti di attacco e difesa che si confrontano in un'azione da gol.

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

Riportiamo anche il grafico che rappresenta questa formula:



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

Non abbiamo notato nessuna differenza di sorta che favorisca chi gioca in casa, questo non significa che non ci sia ovviamente.

• I CALCI PIAZZATI

Come avrete notato non esistono contropiede che finiscono con un rigore, mentre ne esistono che finiscono su punizione, abbiamo notato che però è più facile segnare una punizione su contropiede rispetto ad una su azione normale, questo forse per compensare la mancanza dei rigori (per altro non capisco perché non siano previsti i contropiede che finiscono con un rigore).

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) e dell'Università Italiana di Hattrick (UIH).

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).

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