

**SETTORE TECNICO DELLA  
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**



**CORSO UEFA PRO 2022-23**

**LA DEFINIZIONE DEL MODELLO  
PRESTATIVO TECNICO-TATTICO  
IN AMBITO EUROPEO**

Relatore: Renzo Ulivieri  
Correlatore: Paolo Piani

Candidato: Lorenzon Filippo

# INDICE

◇ Premessa .....	3
◇ Introduzione .....	4
1. Oggettivare le fasi di gioco	
1.1 Le situazioni tattiche in fase di possesso e non possesso palla .....	10
1.2 Le situazioni di palla inattiva .....	18
1.3 Le pause di gioco .....	19
2. Cosa accade in campo	
2.1 Possessi, transizioni e pause .....	20
2.2 Distribuzione delle azioni offensive .....	23
2.3 Distribuzione delle azioni difensive .....	27
2.4 Resistenza al pressing avversario .....	28
2.5 Genesi e sviluppo delle transizioni .....	30
2.6 Le pause di gioco .....	34
3. La pericolosità delle situazioni di gioco	
3.1 Quali sono le situazioni pericolose .....	37
3.2 Frequenza degli eventi .....	43
3.3 Pericolosità in situazione di palla attiva ed inattiva .....	44
4. Confronto tra calcio internazionale e Serie A	
4.1 I duelli di gioco e le seconde palle .....	48
4.2 Il pressing .....	52
◇ Conclusioni: qual è il modello prestativo tecnico-tattico? .....	54
◇ Ringraziamenti .....	56

## PREMESSA

Scrivere la tesi del Corso UEFA Pro che ho svolto a Coverciano, la scuola allenatori più prestigiosa del mondo, ha per me una duplice valenza: completare un percorso di studio in ambito calcistico partito più di quindici anni fa con il primo corso di base, passando per l'abilitazione UEFA A conseguita nel 2016 fino ad arrivare all'ammissione al "master" avvenuta lo scorso agosto; dall'altra parte, un punto di partenza, diretto a gestire il mio ruolo con una maggiore consapevolezza e con un bagaglio di nozioni e competenze accresciute grazie proprio alle ore passate dopo molti anni nuovamente tra i banchi di scuola o sui campi delle società che ci hanno ospitato.

Il mio ruolo per l'appunto, sono un match analyst, sono un collaboratore tecnico, sono il responsabile dell'area di football analysis del club vicecampione d'Europa. E sono soprattutto convinto che per svolgere al meglio quello che è il mio lavoro, io debba avere delle competenze trasversali fondamentali per operare in autonomia ma nel modo più funzionale per le esigenze di un club senza mai dimenticare l'aspetto umano che, nella gestione di un gruppo di lavoro, risulta essere quanto mai basilare per ottenere il più possibile dalle componenti di staff con le quali ci si interfaccia giornalmente e con le quali si collabora. Ed infine l'aspetto emozionale, basilare in un contesto dove si vive quotidianamente in un ascensore di alti e bassi dati dalle prestazioni e dai risultati sportivi trascinati dal trasporto che una gara, una competizione, un obiettivo da raggiungere possono dare.

E in quest'ottica, non solo di collaborazione con le persone più prossime a noi all'interno di un gruppo di lavoro, ma anche di interazione tra le varie aree di un club, è nata l'idea della mia tesi; un progetto che in realtà parte da lontano, vecchio più di un lustro, un'idea sviluppata anni fa con Vito Azzone, il preparatore atletico della nazionale Under 21 (con la quale collaboravo all'epoca) con il quale ho creato e sviluppato un modello di lavoro e di analisi della prestazione tecnico-tattica che ho poi affinato negli anni e che, ottimizzato allo stato attuale, presenterò in questo mio scritto.

## INTRODUZIONE

Il desiderio di capire cosa accade realmente in campo è nato in me quando ho iniziato a studiare in maniera più approfondita il calcio, nei miei 20 anni ormai di match analysis. Oggettivare la prestazione solamente basandosi sui dati evento (1.300/1.800 a gara), cosa che accadeva agli inizi della mia attività, era a mio avviso troppo riduttivo; pertanto, ho sempre creduto fermamente nella necessità di ampliare la mole delle informazioni obiettive che si possono raccogliere durante una partita di calcio. La cosa attualmente è facilitata dai big data, con le statistiche che arrivano anche dai dati fisici e posizionali, ma la mia opinione è quella che ci sia il bisogno di oggettivare determinate situazioni tattiche collettive per andare a capire cosa veramente accade sul rettangolo verde, quali siano i *tempi* e le *sollecitazioni* a cui viene sottoposta una squadra ed un giocatore nell'arco di una partita di calcio.

La conoscenza di tali informazioni ha per me anche un'influenza metodologica; nell'ottica di migliorare gli aspetti su cui concentrarsi in campo, ottimizzare i tempi di lavoro e cercare di rendere la seduta di allenamento il più funzionale possibile in relazione alla prestazione che sarà richiesta in campo, la conoscenza profonda del *modello prestativo* di gara è assai importante per poter agire in quest'ottica.

Nel mio percorso ho avuto la fortuna, il piacere e l'onore di lavorare con più di 15 allenatori e ovviamente sono stato contaminato da tutti, in modo più o meno marcato, ma apprezzando di ciascuno qualità diverse nella gestione del gruppo, nell'approccio ai membri del proprio staff oppure nella metodologia dell'allenamento. E proprio da quest'ultimo punto è nata in me la curiosità di capire il perché certe esercitazioni venissero proposte, quale fosse il fine ultimo di alcune situazioni che venivano sottoposte ai giocatori in allenamento. Mi incuriosiva, e tuttora succede, sapere gli obiettivi di quello che viene fatto in campo, lo scopo per cui un allenatore sceglie un esercizio al posto di un altro ma soprattutto perché applica certe tempistiche di lavoro, determinate pause, alcune regole piuttosto che altre applicate ai tocchi palla oppure alle dimensioni dei campi.



Da anni sento parlare nella preparazione atletica di modello prestativo, facendo quindi riferimento al ricreare nel giocatore quelle sollecitazioni e relazioni neurofisiologiche e fisiche a cui è sottoposto in gara o in una determinata prestazione sportiva. Nel libro *“Calcio oggi Calcio domani”*<sup>1</sup> si asserisce, proprio in relazione a questo, che l’allenatore debba capire fino in fondo le ragioni per le quali decide di far svolgere un certo tipo di lavoro; viene detto inoltre che per costruire il modello fisiologico di una data disciplina si parte da quello che si osserva e da quello che si può misurare. Poi in base alle conoscenze acquisite, si risale a come lavorano i muscoli e i servizi.

Mi sono chiesto quindi se potesse essere utile fare la medesima operazione anche per la parte tecnico-tattica che viene richiesta al calciatore, non intendendola però semplicemente come ripetizione di gesti tecnici usuali, ma anche come riproduzione delle situazioni collettive che avvengono con una determinata frequenza. Da qui la voglia di creare dunque uno studio che andasse ad oggettivare quelle che sono le sollecitazioni a cui il giocatore di calcio è sottoposto nell’arco dei 90 minuti, un’analisi che potesse essere una traccia per gli allenatori per ricreare delle situazioni quanto più simili possibile a quello che avviene in partita, intese come frequenza con cui queste avvengono ma anche condite da relativi intervalli di gioco oppure come durata delle varie fasi o situazioni di gioco. Banalmente, cosa accade con maggiore frequenza nell’arco dei 90 minuti con e senza il pallone? Quali sono i tempi delle situazioni di palla attiva? E quali invece quelli delle pause nelle loro accezioni più svariate? Con questo lavoro ho cercato di dare risposta a tali quesiti.

Ho deciso, per effettuare il mio studio, di prendere in analisi, come campione statistico, le gare di UEFA Champions League (UCL) relative alla fase ad eliminazione diretta della stagione 2022-23; si tratta quindi di 29 partite, a partire dagli ottavi di finale, arrivando alla finale della massima competizione Europea per club (figura 1).

La parte centrale della tesi verterà sui risultati ottenuti dallo studio effettuato su queste gare, considerate da me ottimali come campione per capire quale è il modello prestativo richiesto da gare di massimo livello

---

<sup>1</sup> E. Fascetti, E. Arcelli, R. Sassi (1990) – Calcio oggi calcio domani – Sperling & Kupfer Editori

internazionale. Ho però voluto fare una ulteriore comparazione, che permettesse di fare un accostamento con il campionato italiano, cercando di andare a capire quali fossero le differenze tra quello che richiede una competizione in ambito nazionale ed una internazionale, cercando di rispondere dal punto di vista tecnico-tattico a chi pensa che “in Europa è diverso giocare”. Per tale scopo ho studiato anche le statistiche relative alle 380 partite del campionato di Serie A rielaborandone le statistiche e cercando informazioni rilevanti all’interno delle stesse.

Ottavi di finale	Quarti di finale	Semifinali	Finale																																																																																																																				
<table border="1"> <tr><td>Liverpool</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr> <tr><td>Real Madrid</td><td>5</td><td>1</td><td>6</td></tr> <tr><td>Borussia Dortmund</td><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr> <tr><td>Chelsea</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>RB Lipsia</td><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr> <tr><td>Manchester City</td><td>1</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>Paris Saint-Germain</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Bayern Monaco</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>Milan</td><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr> <tr><td>Tottenham</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Eintracht Francoforte</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Napoli</td><td>2</td><td>3</td><td>5</td></tr> <tr><td>Club Bruges</td><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>Benfica</td><td>2</td><td>5</td><td>7</td></tr> <tr><td>Inter</td><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr> <tr><td>Porto</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	Liverpool	2	0	2	Real Madrid	5	1	6	Borussia Dortmund	1	0	1	Chelsea	0	2	2	RB Lipsia	1	0	1	Manchester City	1	7	8	Paris Saint-Germain	0	0	0	Bayern Monaco	1	2	3	Milan	1	0	1	Tottenham	0	0	0	Eintracht Francoforte	0	0	0	Napoli	2	3	5	Club Bruges	0	1	1	Benfica	2	5	7	Inter	1	0	1	Porto	0	0	0	<table border="1"> <tr><td>Real Madrid</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr> <tr><td>Chelsea</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Manchester City</td><td>3</td><td>1</td><td>4</td></tr> <tr><td>Bayern Monaco</td><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>Milan</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>Napoli</td><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>Benfica</td><td>0</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>Inter</td><td>2</td><td>3</td><td>5</td></tr> </table>	Real Madrid	2	2	4	Chelsea	0	0	0	Manchester City	3	1	4	Bayern Monaco	0	1	1	Milan	1	1	2	Napoli	0	1	1	Benfica	0	3	3	Inter	2	3	5	<table border="1"> <tr><td>Real Madrid</td><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr> <tr><td>Manchester City</td><td>1</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>Milan</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Inter</td><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr> </table>	Real Madrid	1	0	1	Manchester City	1	4	5	Milan	0	0	0	Inter	2	1	3	<table border="1"> <tr><td>Manchester City</td><td>1</td></tr> <tr><td>Inter</td><td>0</td></tr> </table>	Manchester City	1	Inter	0
Liverpool	2	0	2																																																																																																																				
Real Madrid	5	1	6																																																																																																																				
Borussia Dortmund	1	0	1																																																																																																																				
Chelsea	0	2	2																																																																																																																				
RB Lipsia	1	0	1																																																																																																																				
Manchester City	1	7	8																																																																																																																				
Paris Saint-Germain	0	0	0																																																																																																																				
Bayern Monaco	1	2	3																																																																																																																				
Milan	1	0	1																																																																																																																				
Tottenham	0	0	0																																																																																																																				
Eintracht Francoforte	0	0	0																																																																																																																				
Napoli	2	3	5																																																																																																																				
Club Bruges	0	1	1																																																																																																																				
Benfica	2	5	7																																																																																																																				
Inter	1	0	1																																																																																																																				
Porto	0	0	0																																																																																																																				
Real Madrid	2	2	4																																																																																																																				
Chelsea	0	0	0																																																																																																																				
Manchester City	3	1	4																																																																																																																				
Bayern Monaco	0	1	1																																																																																																																				
Milan	1	1	2																																																																																																																				
Napoli	0	1	1																																																																																																																				
Benfica	0	3	3																																																																																																																				
Inter	2	3	5																																																																																																																				
Real Madrid	1	0	1																																																																																																																				
Manchester City	1	4	5																																																																																																																				
Milan	0	0	0																																																																																																																				
Inter	2	1	3																																																																																																																				
Manchester City	1																																																																																																																						
Inter	0																																																																																																																						

Figura 1

Per raccogliere i dati mi sono avvalso della piattaforma “UEFA Analytics Platform”, che mette a disposizione dei club partecipanti alla UCL le riprese con camera tattica<sup>2</sup> della competizione stessa oltre che dati fisici e tecnico-tattici relativi agli incontri disputati.

Per analizzare e raccogliere i dati delle partite ho formato dal punto di vista metodologico dell’analisi (data collection) uno stagista messo a disposizione dall’Università Cattolica di Milano; ho lavorato per un periodo a stretto contatto con tale figura al fine di far lui apprendere l’oggettività del “tag” ed il metodo di studio ed analisi che intendevo utilizzare.

<sup>2</sup> Si definisce ripresa con camera tattica la modalità di ripresa che mantiene nell’obiettivo i 20 giocatori di movimento delle due squadre ed il portiere della metà campo difendente quando l’azione si sposta in una delle due metà campo. Differisce dalla ripresa televisiva che racchiude solitamente il raggio di 20 metri dal pallone e da quella a tutto campo che è statica e riprende sempre i 22 atleti sul terreno di gioco.

Lo stagista si è quindi occupato di guardare attentamente le partite e di raccogliere i dati così come a lui indicato; non c'è stato quindi nessun tipo di tag automatizzato, arrivando ad utilizzare un procedimento altamente qualitativo.

Dopo che la persona incaricata aveva completato il tagging, le gare avevano una revisione fatta da me in prima persona per rivedere alcune situazioni ritenute “dubbie” e cercare di dare una ancora più grande oggettività e precisione ai dati raccolti; questi ultimi sono stati poi messi a disposizione di due data scientist per esser elaborati in codice *Python* al fine di identificare i modelli, le tendenze e le caratteristiche della prestazione richiesta alle squadre per poi creare delle visualizzazioni in *Tableau*.

Infine, tutti i dati raccolti e gli output ottenuti sono stati studiati, sintetizzati ed esposti da me in questa tesi.

## 1 - OGGETTIVARE LE FASI DI GIOCO

Il punto di partenza è stato quello di definire quali fossero le macro-fasi di gara. Partendo dall'assunto riconosciuto del ciclo del gioco (figura 2) in cui vengono distinte una fase di possesso ed una senza palla, con delle fasi intermedie determinate da un cambio di possesso che possono sfociare in delle transizioni oppure in tentativo di riaggresione alla palla, ho voluto puntare l'attenzione anche sulla differenza tra tempo impiegato in situazione di palla attiva, palla inattiva, pause di gioco, suddivise come segue:

1. Le situazioni tattiche in fase di possesso e non possesso palla
2. Le situazioni di palla inattiva
3. Le pause di gioco

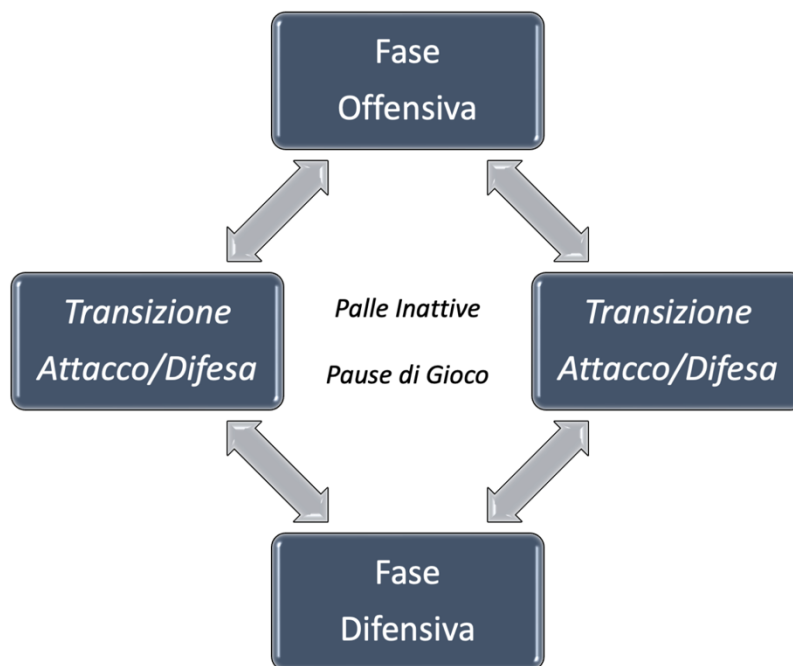


Figura 2

Una volta definite queste macro-fasi, sono andato a studiare cosa può accadere all'interno delle stesse, creando un parallelismo tra le situazioni con e senza palla come riassunto nella tabella 1 sottostante, nelle zone di campo evidenziate in figura 3.

POSSESSO PALLA		NON POSSESSO PALLA
Costruzione su rinvio dal fondo	1	Pressing su rinvio dal fondo
Azione manovrata su pressing	2	Pressing su azione manovrata
Azione manovrata nella propria metà campo	3	Linea d'attesa nella metà campo offensiva
Azione manovrata nella metà campo offensiva	4	Linea d'attesa nella metà campo difensiva
Azione manovrata su palla che torna	5	Pressing su palla che torna
Azione manovrata su riaggresione	6	Riaggresione
Transizione offensiva	7	Transizione difensiva
PALLE INATTIVE OFFENSIVE		PALLE INATTIVE DIFENSIVE
Corner a favore	8	Corner contro
Punizioni a favore	9	Punizioni contro
Rigore a favore	10	Rigore contro
Rimessa laterale a favore	11	Rimessa laterale contro
<b>PAUSA DI GIOCO</b>		

Tabella 1

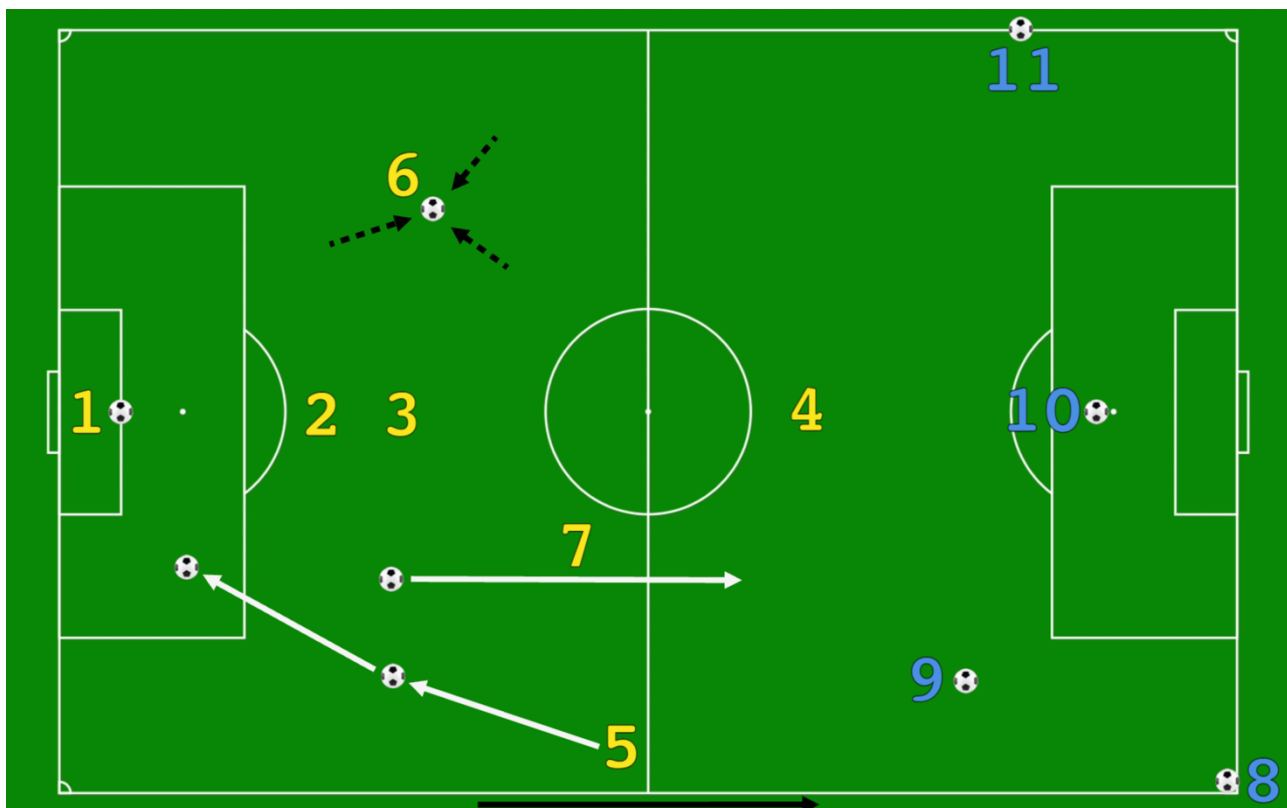


Figura 3: Rappresentazione delle zone di campo con relative situazioni di gioco.

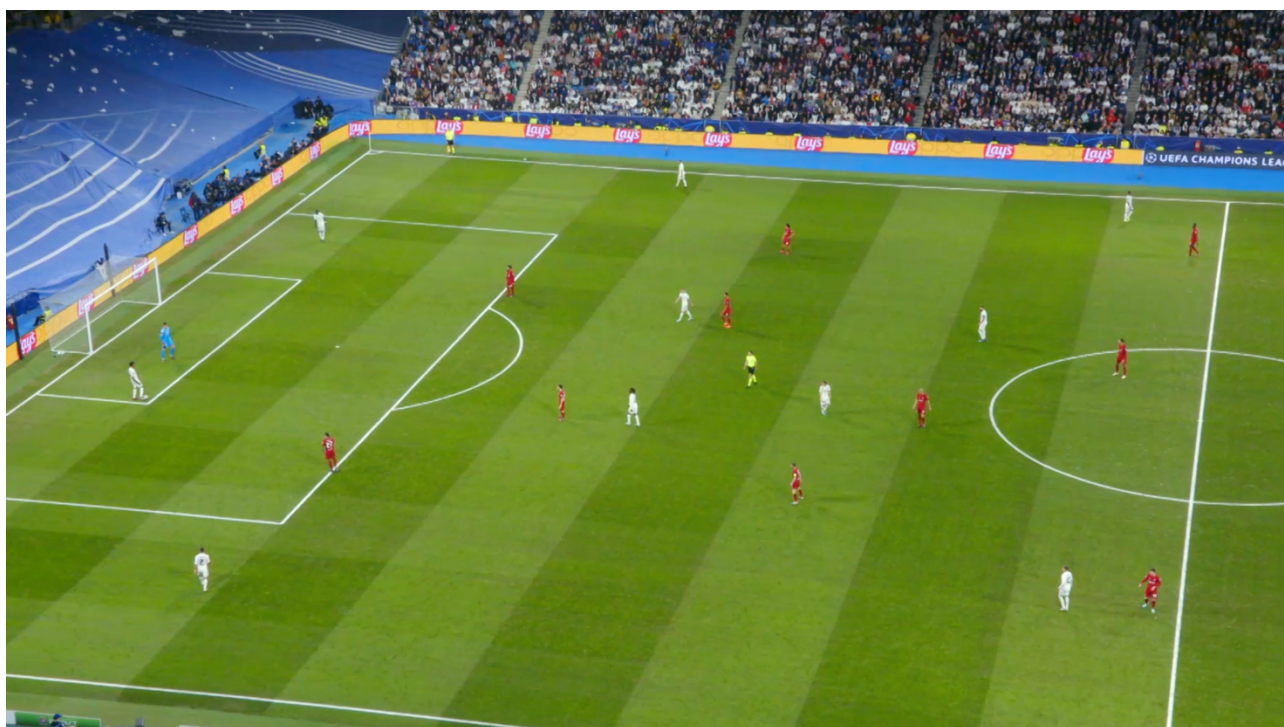
## 1.1 Le situazioni tattiche in fase di possesso e non possesso palla

- **Costruzione su rinvio dal fondo**

Inizio dell'azione esclusivamente dal fondo, non va considerato l'atteggiamento della squadra difendente. Inizia col tocco del pallone e termina su palla che torna, al superamento della metà campo, alla perdita del possesso oppure quando la palla esce prima di aver superato la metà campo.

- **Pressing su rinvio dal fondo**

Atteggiamento della squadra difendente quando gli avversari partono su rinvio dal fondo. Non c'è nessuna discriminante in relazione alla ricerca immediata del pressing oppure no della squadra senza palla.



15/03/2023 – Ottavi di finale andata UCL - Real Madrid-Liverpool

Minuto 31:20 del primo tempo

REAL MADRID: Costruzione su rinvio dal fondo

LIVERPOOL: Pressing su rinvio dal fondo



- **Azione manovrata su pressing**

Costruzione del gioco che inizia nella metà campo della squadra in possesso palla con contemporanea azione di pressing individuale o collettivo della squadra difendente. Può iniziare con palla open play ad un giocatore, da punizione mossa<sup>3</sup> oppure da rimessa laterale.

- **Pressing su azione manovrata**

Situazione individuale laddove un giocatore pressa chi ha la palla o collettiva in cui si porta pressione sul portatore di palla e contemporaneamente si marcano gli appoggi dello stesso, concedendo solamente la palla che torna. Può iniziare con palla open play ad un giocatore avversario, da punizione mossa oppure da rimessa laterale.



14/03/2023 – Ottavi di finale ritorno UCL – Manchester City-Lipsia

Minuto 35:48 del primo tempo

**MANCHESTER CITY**: Azione manovrata su pressing

**LIPSIA**: Pressing su azione manovrata

---

<sup>3</sup> Quando una squadra ha a disposizione un calcio di punizione e decide di giocare la palla muovendola al fine di costruire l'azione si ha una punizione mossa. Differisce dalle punizioni dove si cerca in maniera diretta o indiretta di arrivare alla conclusione in porta (queste ultime solo solitamente quelle più prossime alla porta avversaria).

- **Azione manovrata nella propria metà campo**

Costruzione del gioco che inizia nella metà campo della squadra in possesso dove la squadra che ha il pallone tenta di sviluppare un'azione con lo scopo di superare la metà campo; avviene senza nessun tipo di pressing avversario. Può iniziare con palla open play ad un giocatore, da punizione mossa oppure da rimessa laterale.

- **Linea d'attesa nella metà campo offensiva**

Azione di non possesso in cui la squadra difendente si schiera sotto la linea della palla senza portare pressione con alcun giocatore sul portatore di palla avversario e senza marcare preventivamente eventuali linee di passaggio o compagni del possessore. Può iniziare con palla open play ad un giocatore avversario, da punizione mossa oppure da rimessa laterale.



15/02/2023 – Ottavi di finale andata UCL – Borussia Dortmund-Chelsea  
Minuto 05:49 del secondo tempo

**BORUSSIA DORTMUND**: Azione manovrata nella propria metà campo  
**CHELSEA**: Linea d'attesa nella metà campo offensiva



- **Azione manovrata nella metà campo offensiva**

Sviluppo del gioco che ha l'obiettivo di arrivare alla finalizzazione, si svolge nella metà campo della squadra senza palla. Se la palla rientra nella metà campo difensiva della squadra in possesso per pochi secondi o per non più di tre passaggi, per poi tornare nell'altra metà campo, l'azione viene considerata sempre manovrata in metà offensiva. Non è contemplata nessuna discriminante relativa all'atteggiamento della squadra difendente.

- **Linea d'attesa nella metà campo difensiva**

Azione di non possesso, su azione manovrata avversaria, all'interno della metà campo della squadra difendente. Non è contemplata nessuna discriminante relativa all'atteggiamento del non possesso di chi non ha la palla.



07/03/2023 – Ottavi di finale ritorno UCL – Benfica-Brugge

Minuto 10:24 del secondo tempo

**BENFICA**: Azione manovrata nella metà campo offensiva

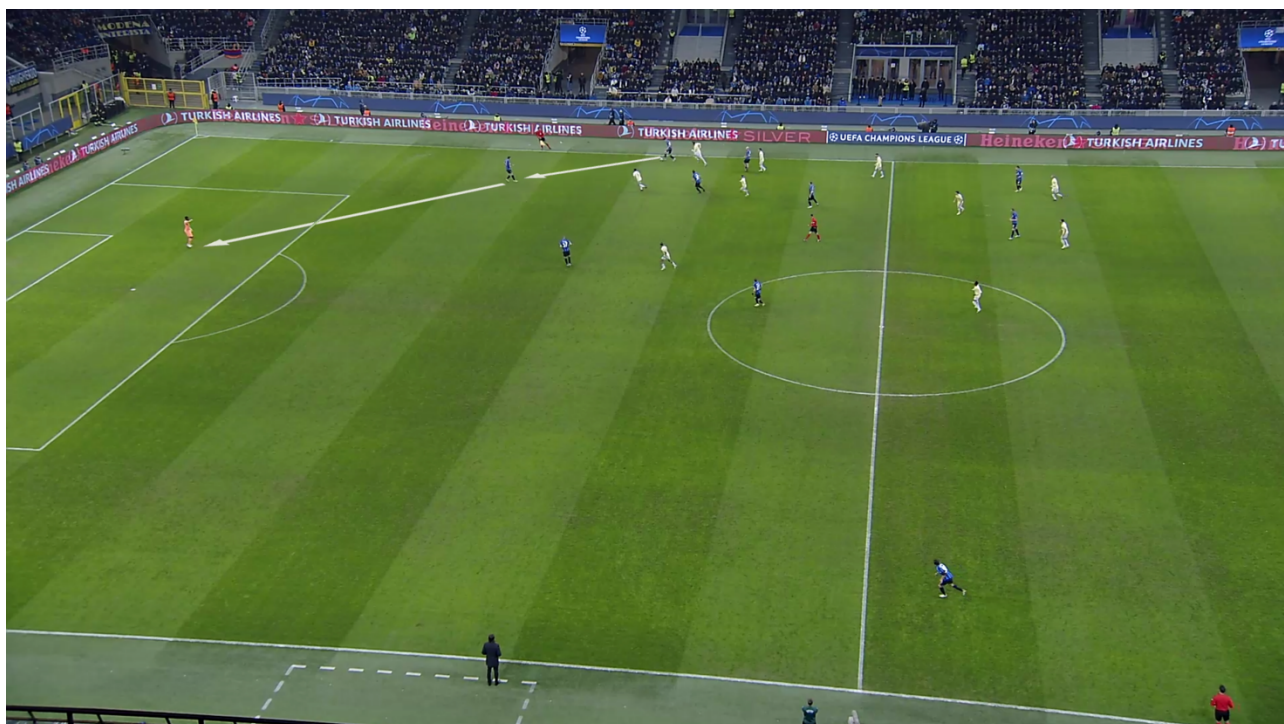
**BRUGGE**: Linea d'attesa nella metà campo difensiva

- **Azione manovrata su palla che torna**

Una volta che l'azione è stata costruita, ma in virtù di spazi stretti oppure di un efficace pressing avversario torna indietro di un reparto (anche fino al portiere), oppure quando la palla viene passata per due volte all'indietro (indipendentemente dal reparto dei giocatori che trasmettono palla o dalla lunghezza del passaggio), si parla di costruzione del gioco su palla che torna. Termina con la conclusione del pressing avversario oppure con un successivo superamento della metà campo.

- **Pressing su palla che torna**

Azione collettiva della squadra difendente una volta che la palla, in possesso degli avversari, torna indietro di un reparto (anche fino al portiere) oppure quando la palla viene passata per due volte all'indietro (indipendentemente dal reparto dei giocatori che trasmettono palla o dalla lunghezza del passaggio). Termina con la conclusione dell'azione di pressing oppure quando la squadra in possesso supera la metà campo.



22/02/2023 – Ottavi di finale andata UCL – Inter-Porto

Minuto 10:38 del primo tempo

INTER: Azione manovrata su palla che torna

PORTO: Pressing su palla che torna

- **Azione manovrata su riaggresione**

Sviluppo del gioco della squadra in possesso quando viene immediatamente pressata dopo aver recuperato il pallone. Le discriminanti della riaggresione sono il tentativo immediato di recuperare il pallone da parte di un componente della squadra che lo perde ed il contemporaneo marcamento di appoggi e sostegni del giocatore in possesso di palla.

- **Riaggresione**

Situazione collettiva atta a recuperare la palla nel più breve tempo possibile quando viene persa. Contempla l'attacco al giocatore con la palla ed il contemporaneo marcamento di appoggi e sostegni al portatore di palla.



21/02/2023 – Ottavi di finale andata UCL – Liverpool-Real Madrid

Minuto 32:51 del primo tempo

LIVERPOOL: Riaggresione

REAL MADRID: Azione manovrata su riaggresione



- **Transizione offensiva**

Situazione di contrattacco che si sviluppa dopo il cambio di possesso in un arco temporale relativamente breve, con la squadra difendente disorganizzata a livello numerico e tattico. Se l'azione si dilunga, dando tempo ai difendenti di riordinarsi nel loro sistema di gioco di base o difensivo, si tramuta in un'azione manovrata tra quelle descritte precedentemente.

- **Transizione difensiva**

Azione difensiva di contrapposizione alla transizione offensiva, che può terminare con il recupero della palla, con un'azione pericolosa subita oppure con il passaggio ad un'altra categoria di fase difensiva.



12/04/2023 – Quarti di finale andata UCL – Milan-Napoli

Minuto 24:43 del primo tempo

MILAN: Transizione offensiva

NAPOLI: Transizione difensiva

- **Seconda palla**

Situazione di “palla sporca” in cui nessuna squadra è in possesso del pallone. Può avvenire dopo un rilancio del portiere, dopo una rimessa laterale, dopo un contrasto e termina al consolidamento del possesso o con una transizione da parte di una delle due squadre.



15/02/2023 – Ottavi di finale andata UCL – Brugge-Benfica

Minuto 18:36 del secondo tempo

BRUGGE: Seconda palla

BENFICA: Seconda palla

## *1.2 Le situazioni di palla inattiva*

- **Corner a favore – Corner contro**

Situazione di palla inattiva di calcio d'angolo in cui la squadra che batte ha l'obiettivo di finalizzare e quella difendente di proteggere la propria porta. Termina nel momento in cui la palla va in gol, esce dal campo, oppure nel momento in cui la squadra difendente si riorganizza tatticamente nel suo sistema di gioco base oppure in quello difensivo.

- **Punizione a favore – Punizione contro**

Situazione di palla inattiva che comprende tutti i calci di punizione battuti in avanti che avvengono negli ultimi 35 metri di campo della squadra difendente. Termina nel momento in cui la palla va in gol, esce dal campo, oppure quando la squadra difendente si riorganizza tatticamente nel suo sistema di gioco base oppure in quello difensivo<sup>4</sup>.

- **Rigore a favore – Rigore contro**

Situazione di palla inattiva che comprende i calci di rigore. La situazione inizia al momento della battuta e termina con la palla in rete, oppure quando esce dal campo o quando sul proseguo dell'azione con palla che rimane in gioco la squadra difendente si riorganizza tatticamente nel suo sistema di gioco base oppure in quello difensivo.

- **Rimessa laterale a favore – Rimessa laterale contro**

Situazione di palla inattiva che comprende le rimesse laterali in qualsiasi zona del campo esse vengano effettuate. Inizia al momento della battuta e, a seconda che avvenga nella metà campo della squadra che batte, oppure nell'altra, si tramuta in azione manovrata nella propria metà campo oppure nella metà campo avversaria. Ogni rimessa laterale, pur essendo una situazione di palla inattiva, viene considerata anche come un possesso effettivo andando quindi ad incrementare il computo dei possessi totali a disposizione di una squadra.

---

<sup>4</sup> Il sistema di gioco base è quello di partenza che coincide con la dislocazione numerica dei giocatori in campo in forma statica. Il sistema di gioco difensivo è il posizionamento in campo dei giocatori durante la fase di non possesso.

### *1.3 Le pause di gioco*

Sono definite pause tutte le interruzioni del gioco, e possono essere di diversa natura:

- Pausa di gioco, in cui sono incluse tutte le volte che la palla esce dal terreno di gioco, oppure quando lo svolgimento della partita si ferma a causa di un fallo con conseguente interruzione;
- Pausa sanitari, che viene raccolta ogni qualvolta entra il personale medico sul terreno di gioco;
- Pausa per sostituzioni, che inizia dopo che la palla è uscita o c'è stato un fallo e successivamente avviene la sostituzione di uno o più giocatori in campo;
- Pausa VAR, che inizia dopo un fallo con conseguente interruzione del gioco e prosegue con la visione dei filmati da parte degli operatori VAR ed eventualmente dell'arbitro.

Tutte le situazioni appena descritte terminano con la rimessa in gioco del pallone da parte della squadra in possesso oppure dell'arbitro.

La scelta di distinguere le tipologie di pausa dipende dal fatto che ognuna di queste influisce in modo differente sulla durata della stessa e di conseguenza agisce in maniera distinta sul ritmo e sullo svolgimento della gara.

## 2 - COSA ACCADE IN CAMPO

### 2.1 Possessi, transizioni e pause

Il primo aspetto su cui ho voluto porre l'attenzione è quello relativo al numero di possesi di cui una squadra può disporre durante una partita. Con questo intendo tutte le volte che una formazione è nelle condizioni di iniziare un'azione di gioco, in situazioni così suddivise:

- di palla attiva derivanti da palla in gioco o recuperata; sono quindi inclusi tutti i possesi in cui una squadra può organizzare un'azione;
- di palla inattiva; comprendono i rinvii dal fondo, le punizioni giocate oppure le rimesse laterali a favore.

Ovviamente i diversi possesi hanno durata differente e sono influenzati, in termini di complessità, dal tipo di situazione e dalla zona di campo in cui si sviluppano. Ragionando, è abbastanza intuitivo comprendere come sia diverso far partire un'azione dopo aver recuperato palla senza gli avversari che pressano o riaggrediscono rispetto magari ad una rimessa laterale dove tutti gli appoggi sono marcati.

Indipendentemente da quest'ultimo aspetto, ho voluto in questa prima figura (4) oggettivare il numero di possesi generali a disposizione di una squadra nell'arco della partita.

Mediamente, nelle gare ad eliminazione diretta di Champions, ogni squadra ha a disposizione 91 possesi; quindi, per 91 volte una squadra può tentare di organizzare un'azione d'attacco per arrivare all'obiettivo primario che è quello di fare gol.



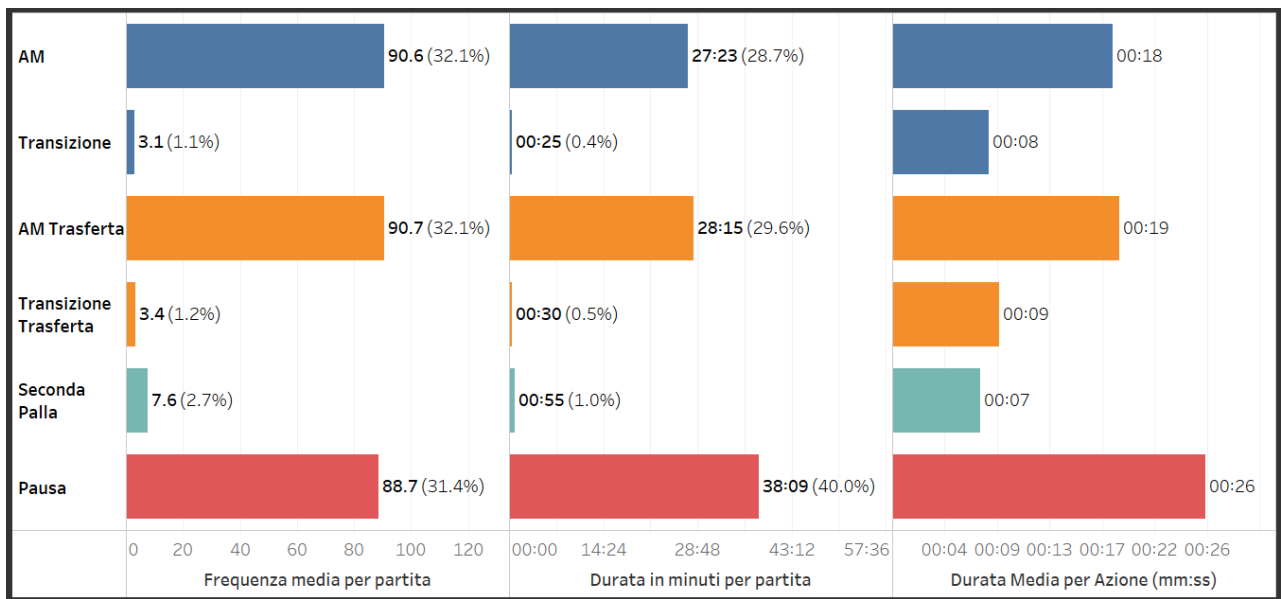


Figura 4

La forbice numerica di questo valore va dai 72 possessi avuti dal Benfica nella gara di Lisbona contro il Brugge fino ai 110 del Napoli nella gara casalinga contro l'Eintracht Francoforte oppure ai 118 del Porto negli ottavi di ritorno contro l'Inter (valore influenzato però da ben 10 minuti di recupero totali); vale comunque quanto ho asserito nel mio primo studio del 2019, citato nella premessa, quando parlavo della "regola dei 100 possessi" arrotondando per eccesso a cifra tonda il numero di azioni a disposizione di una squadra.

Nella tabella, possiamo notare come i possessi siano pressoché identici tra la squadra di casa e quella in trasferta, e questo dato è abbastanza logico in quanto nella maggior parte dei casi chi perde il pallone lo consegna agli avversari che avranno modo di iniziare la successiva azione, e questo "ping-pong" continua in maniera ciclica e continua per tutta la durata dell'incontro. Ovviamente la discrepanza è dettata dal fatto che può accadere che un possesso si interrompa a causa degli avversari con palla fatta uscire dal campo o fallo, in quel caso il possesso tornerà alla squadra che aveva il possesso precedentemente che potrà iniziare quindi un nuovo possesso.

Il tempo medio passato nelle situazioni di azione manovrata, quindi i 91 possessi citati precedentemente, è di poco superiore ai 27 minuti, conseguentemente la singola azione avrà una durata media 18 secondi di gioco.

La seconda situazione generica presa in considerazione è quella delle transizioni, tra le 3 e le 4 a partita a disposizione di ciascuna squadra. Il numero è leggermente più basso se paragonato a quello della serie A, e questo può avere cause svariate; possiamo ipotizzarne una soggettiva, quale ad esempio una maggiore accortezza tattica delle squadre nel gioco preventivo e nel presidio all'area di rigore, ma possiamo anche definirne una oggettiva: le riaggresioni sono più efficaci in Europa, e questa situazione difensiva garantisce una minore opportunità di contropiede agli avversari.

Le transizioni sono relativamente brevi, durano tra gli 8 e i 9 secondi. Vedremo in seguito come queste azioni, così rapide a livello temporale, possano essere in realtà armi micidiali in termini di opportunità per rendersi pericolosi nella ricerca del gol.

Ci sono infine delle situazioni "ibride" di palla contesa, che nel mio studio ho definito "seconda palla". Sono quei momenti della partita in cui la sfera non è in chiaro possesso di nessuna squadra e c'è generalmente un duello tra due o più giocatori che tentano di consolidare il possesso in favore della propria squadra. Tali situazioni sono in media 7/8 in ogni partita per un totale di un minuto totale di palla contesa.

Un discorso a parte, che verrà comunque approfondito in seguito, ho deciso di farlo sulle pause di gioco. Nelle gare internazionali sono mediamente 89, a livello pratico si tratta di una pausa al minuto se consideriamo la gara sui 90 minuti di gioco tradizionali.

In pratica il gioco è fermo per poco meno 40 minuti ad incontro, ed ogni pausa ha una durata media di 26 secondi, anche se in seguito andremo a vedere la reale suddivisione di queste interruzioni.

Quindi risulta evidente che nessuna partita dura più di un'ora intesa come tempo effettivo.

Riassumendo possiamo dire che le tre grandi fette di gara sono suddivise in parti uguali tra possessi della squadra di casa, possessi della formazione ospite e pause di gioco (valori che si aggirano di poco sopra il 30%), mentre la restante parte di partita è suddivisa tra transizioni di entrambe le squadre e situazioni di seconda palla.

Un'ultima precisazione va fatta sulla suddivisione dei possessi tra primo e secondo tempo (figura 5): lo studio non mostra evidenze significative tra quello che succede nella prima frazione o nella seconda.

I valori leggermente superiori sono tutti probabilmente dovuti al maggior tempo di recupero presente nel secondo tempo, motivo per cui ogni squadra ha solitamente tra i 2 ed i 3 possessi in più nella seconda frazione di gioco. Le pause sono invece esattamente le stesse a livello assoluto tra i due tempi, ma di diversa tipologia (soprattutto ci sono più cambi) e questo fa sì che in totale le pause durino circa 2 minuti in più nella seconda frazione di partita.

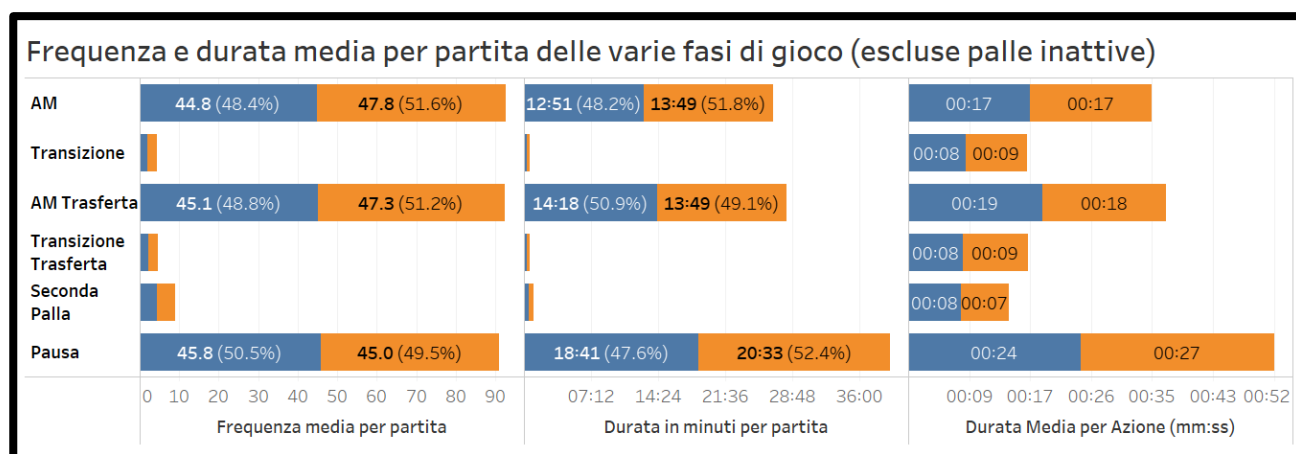


Figura 5

## 2.2 Distribuzione delle azioni offensive

Nella sezione precedente abbiamo ragionato per macrofasi, quindi nella maniera più generale si è parlato di *possessi* e *transizioni*.

Abbiamo altresì detto precedentemente della suddivisione che ho deciso di utilizzare in queste macro-fasi, quindi quali sono le situazioni che si possono manifestare all'interno dei vari possessi.

In questo paragrafo ho quindi voluto andare a studiare quante volte si verificano le varie situazioni, per quanto tempo durano e quanto incidono nell'economia di quello che "una squadra fa" durante la partita (figura 6).

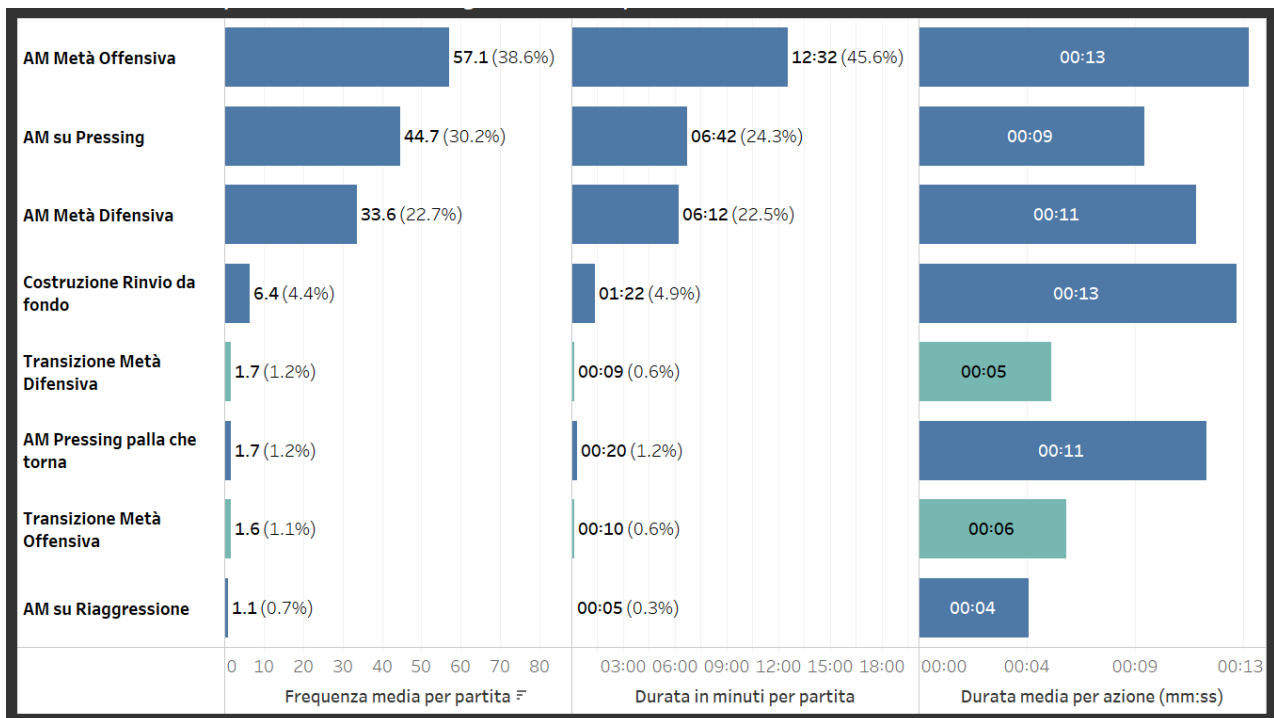


Figura 6

Il primo aspetto su cui mi voglio soffermare, e che per me è stato basilare nella scelta fatta anni fa di approcciare questo studio, è quello relativo allo “costruzione su rinvio dal fondo”. Mediamente le rimesse in gioco di questo tipo sono 7 a partita per ciascuna squadra, per un tempo totale di un minuto e mezzo di sviluppo di gioco.

Come ho raccontato all’inizio di questa tesi, spesso assistendo a degli allenamenti vedevo sedute tattiche incentrate su decine di sviluppi con partenza dal fondo; queste situazioni sono però, come si deduce in tabella, 1/5 di quelle che sono le costruzioni fatte nella propria metà difensiva, sia come valore assoluto che come minuti effettivi passati a svolgere questa situazione. Ma in alcuni casi le costruzioni open play sono allenare in egual numero, o addirittura inferiore, rispetto a quelle su rinvio. Viene quindi logico chiedersi il perché dell’exasperare determinate situazioni in allenamento a discapito di altre che si verificano più sovente.

Abbiamo detto nel paragrafo precedente che ciascuna squadra, in Champions League, tiene la palla per circa 27 minuti. Se togliamo il minuto e mezzo dedicato alla costruzione dei rinvii dal fondo, rimangono circa 25 minuti in possesso che ho deciso di suddividere in tre macroaree, come detto in precedenza: possesso nella metà campo difensiva (propria metà

campo) senza pressing avversario, nella metà campo difensiva con pressing avversario e possesso nella metà campo avversaria. Al di là del numero di volte in cui si ripete ogni situazione, vorrei soffermarmi sul tempo effettivo in cui si determina una fase di gioco. Aggiungo anche che, all'interno dello stesso possesso, l'azione può variare più volte: ad esempio può iniziare senza pressing, per poi continuare sotto pressing avversario per poi cambiare di metà campo; in pratica un unico possesso con tre situazioni diverse (e a volte possono essere anche di più).

Tredici sono i minuti dedicati alla costruzione nella propria metà campo, che, come ho già accennato, possono iniziare da una palla conquistata/recuperata oppure da situazione di palla inattiva (questa volta escludendo i rinvii dal fondo). Questi 13 minuti sono divisi in egual misura tra manovra libera, senza pressing avversario, e manovra sotto pressing: siamo quindi a circa 6'30" per ciascuna delle situazioni appena citate.

Il tempo restante è dedicato invece all'azione manovrata nella metà campo offensiva che, come ho detto in precedenza, è considerata tale indipendentemente dall'atteggiamento di chi difende. Questo significa all'incirca 12'30" di tempo passato ad attaccare la difesa schierata, considerando che in linea di massima nella metà campo avversaria l'atteggiamento di chi difende è più chiuso, ed è anche il momento in cui troviamo le squadre senza palla per lo più posizionate nel loro *sistema di gioco difensivo*. Ovviamente stiamo parlando di valori medi, che anche in questo caso hanno una forbice abbastanza ampia.

Ecco che allora si possono trovare picchi come quello raggiunto dal Napoli che nella gara di ritorno con il Milan ha passato ha passato 23'56" nella metà campo avversaria e quello del Manchester City che nel ritorno con il Real Madrid è rimasto nella metà campo degli spagnoli per 22'38". Il rovescio della medaglia, in senso negativo, è stato il caso del Lipsia che nella gara di ritorno contro il City ha avuto appena 3'2" di palla giocata nella metà campo dei tedeschi. Il tutto è riassunto in figura 7.

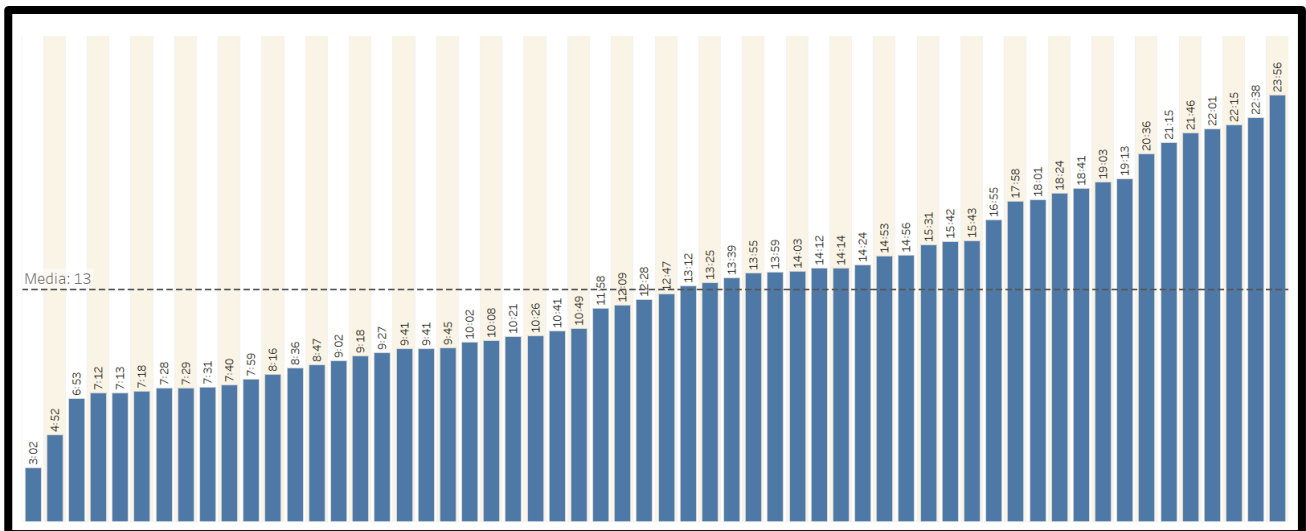


Figura 7

E proprio quest'ultimo è un aspetto molto interessante su cui ragionare. Si parte dall'assunto che una squadra ha 90 minuti per segnare, ma se ci fermiamo al tempo di gioco effettivo, già dobbiamo togliere 40 minuti, arrivando così a 50 minuti di gioco reale. Ma andando più a fondo ogni squadra ha il possesso per circa 25 minuti, di cui poco più di 10 nella metà avversaria; inoltre abbiamo visto che alcune squadre hanno manovrato solo per 5 minuti nella metà campo avversaria: ecco che l'assunto generale di poter segnare in 90 minuti, si può estremizzare dicendo che alcune squadre hanno a disposizione poco più di 5 minuti per fare un gol.

Il tempo rimanente è dedicato alle situazioni di transizione che, come abbiamo già detto, sono in numero minore rispetto alla nostra serie A. Per profondità della mia analisi ho voluto suddividere le azioni di transizione nate nella metà campo della squadra che riparte da quella che hanno poi effettivamente un seguito, cioè che riescono a sfociare in un'azione nella metà campo avversaria.

Nelle partite analizzate la grande maggioranza delle transizioni hanno uno sbocco in avanti nella metà campo degli avversari, significa che il più delle volte le azioni di ripartenza vengono concretizzate in un'invasione della metà campo avversaria. Mediamente dal recupero palla, una squadra impiega 5" per "invadere" l'altra metà campo e rimane in possesso palla poi per altri 7" fino alla perdita del possesso, alla finalizzazione dell'azione oppure al recupero difensivo posizionale della squadra avversaria.

Nello specifico le transizioni che sono nate in metà difensiva sono state 109: di queste 69 (il 63.3%) si sono trasformate in *transizione in metà offensiva* e 7 hanno portato invece ad *un'azione manovrata in metà offensiva*. Quindi ricapitolando: 76 transizioni su 109 hanno portato ad uno sbocco nella metà offensiva equivalenti al 69.7%

Tutte queste informazioni possono essere strategicamente, a mio avviso, molto importanti nella scelta tattica di come affrontare un determinato avversario ma anche su quali giocatori impiegare.

Abbiamo visto che ci sono squadre che passano più di 20 minuti dentro la metà campo avversaria: potrebbe essere questo un motivo per decidere di schierare giocatori più adatti ad affrontare difese chiuse? E di contro, nello scegliere magari calciatori con meno attitudini difensive, considerando che disputeremo una gara di dominio?

Non vuole questo studio essere un diversivo nella scelta della strategia di gara, ma può comunque essere visto come un modo per acquisire informazioni in più nel momento delle scelte tattiche per la partita.

### *2.3 Distribuzione delle azioni difensive*

Le situazioni di fase difensiva sono esattamente disposte a specchio di quelle offensive contenute nel grafico 3, quindi sintetizzando si può affermare che una squadra passa mediamente:

- 12'30" in linea d'attesa nella propria metà campo, con valore massimo di 24' del Milan nella gara di ritorno a Napoli e valore minimo di 3' del Manchester City nella gara casalinga con il Lipsia;
- 6'40" in pressing, con soglia massima i 10' subiti dall'Inter in casa con il Benfica e minima di 3' di pressing subiti dal Milan nel derby d'andata;
- 6'10" in linea d'attesa nella metà campo avversaria, col valore massimo toccato dall'Inter con 14' a Porto e minutaggio minimo di 3' del Dortmund nella gara di Londra contro il Chelsea;
- 1'20" in pressing su rinvio dal fondo;

- 30” circa in situazione di transizione difensiva, con l’apice di 1’15” raggiunto dal Borussia Dortmund negli ottavi d’andata e i soli 7” subiti dal Benfica nel ritorno con il Brugge.

## *2.4 Resistenza al pressing avversario*

Un aspetto molto importante da analizzare è quello relativo al pressing; in un calcio dove l’aspetto tattico è una componente fondamentale, dove è importante la scelta sul comportamento difensivo da intraprendere, inteso come decisione se “aspettare” o “pressare”, ed in quest’ultimo caso se farlo con chi, quando e in quale porzione di campo, ho deciso di studiare come le squadre siano capaci di “resistere” al pressing avversario e viceversa come chi pressa sia in grado di ottenere un reale beneficio da tali situazioni difensive.

Nella figura 8 ho sintetizzato le quattro azioni di pressing che una squadra può decidere di attuare, escludendo quindi in questo paragrafo le azioni passive di *linea d’attesa*. Nello specifico, una squadra può decidere di tentare il recupero del pallone in maniera attiva su rinvio dal fondo, su azione manovrata, su palla che torna e su riaggresione.

Ho studiato in quanti casi l’azione manovrata sia riuscita oppure no; per riuscita intendo il consolidamento del possesso della squadra che ha la palla e quindi il superamento della metà campo avversaria; al contrario, il mancato mantenimento di palla si intende qualora avvenga il cambio di possesso (perdita del pallone) o l’incapacità di superare la metà campo. In questi ultimi due casi si parla ovviamente di azione di pressing efficace da parte della squadra difendente.



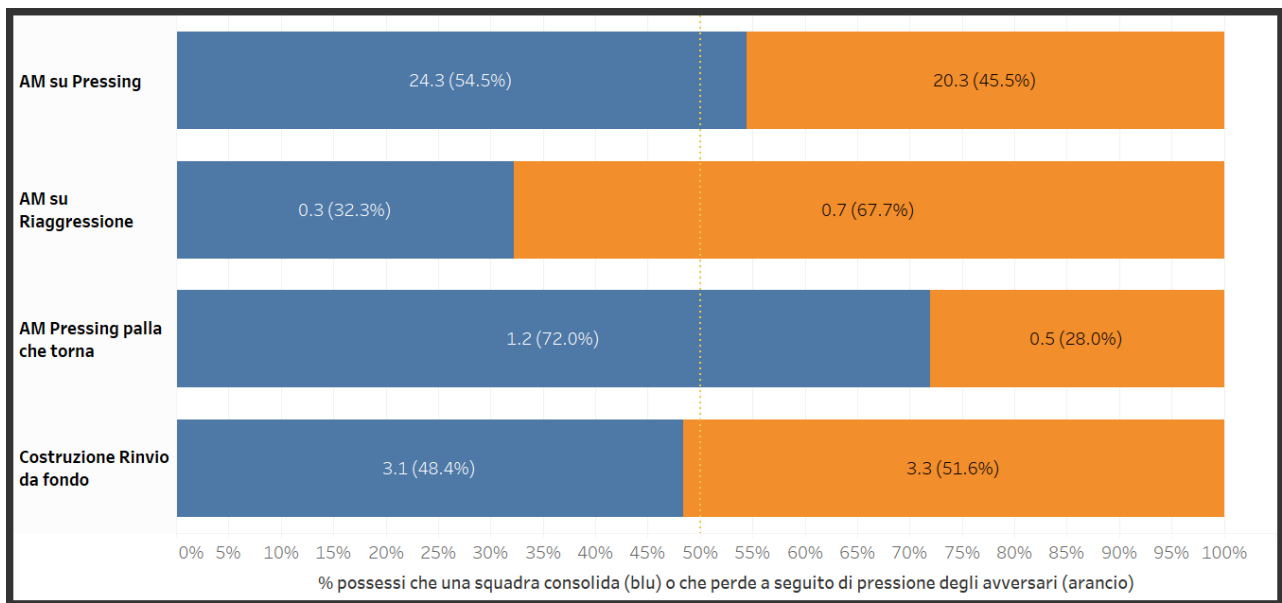


Figura 8

Abbiamo già detto che i rinvii dal fondo di una squadra sono 7 a gara. L'atteggiamento di fronte agli stessi può essere di due tipi: marco tutti gli appoggi cercando di andare a pressare "alto" gli avversari oppure mi schiero con delle coperture. In Champions League i pressing riusciti su rinvio dal fondo si equivalgono a quelli negativi. I valori sono proprio al 50%, significa che ogni volta che l'azione inizia da rinvio dal fondo ho una possibilità su due di rubare palla o di interrompere la costruzione. Va ovviamente considerato che è un dato medio che non tiene conto dei diversi atteggiamenti delle squadre in questa situazione di gioco.

Passiamo invece all'azione manovrata su pressing: in questo caso, il fatto di pressare chi ha la palla rappresenta una scelta precisa della squadra che sta difendendo. In questa situazione i valori sono leggermente a favore di chi costruisce il gioco, cioè nel 54,5% dei casi chi ha la palla riesce a resistere e a mantenere il possesso di fronte al pressing avversario e nel 45,5 % dei casi invece il possesso viene perso.

Successivamente si passa al pressing su palla che torna, e qui si notano le prime evidenze degne di analisi. Il pressing su palla ritornata sembra essere, in Champions League, poco efficace, dato che in queste situazioni chi ha la palla riesce a tenere il possesso nel 72% delle situazioni. Questo è probabilmente dovuto al fatto che il retropassaggio, che innesca un pressing su palla all'indietro, dilata gli spazi e da maggior tempo di gioco a

chi è in possesso di palla. Questi fattori, uniti al livello tecnico alto della competizione, fa sì che tre volte su quattro il pressing in maniera forte il retropassaggio non porti ad un beneficio in termini di recupero palla. Questo non esclude comunque il fatto che questa azione difensiva possa avere degli altri benefici, come in primis quello di “guadagnare” metri di campo ed orientare una successiva pressione frontale.

L'altra situazione particolarmente significativa in termini di tentativo di recuperare il pallone, è la riaggresione. Nel 67,7% dei casi, questa azione difensiva ha un esito positivo che porta al recupero della palla da parte di chi la effettua. Al contrario chi subisce il contro-pressing riesce ad uscire in maniera positiva da questa situazione solamente nel 32,3% dei casi.

Si può quindi concludere, da un punto di vista prettamente difensivo, che il pressing su azione manovrata e su rinvio dal fondo non mostra evidenze statistiche di favore oppure no, mentre pressare la palla che torna può rappresentare un inutile dispendio di energie valido probabilmente solo per guadagnare campo; infine, la riaggresione, è e rimane uno degli strumenti più funzionali al fine del recupero della sfera.

## *2.5 Genesi e sviluppo delle transizioni*

Tratteremo nel capitolo successivo l'efficacia e l'influenza delle varie situazioni di gioco nel contesto della gara, della pericolosità delle stesse e di quanto queste possano influire sul risultato finale.

Detto questo è risaputo di quanto nel calcio attuale le ripartenze siano delle armi molto importanti per il capovolgimento repentino dell'azione e per guadagnare una buona opportunità di rendersi pericolosi, facendo leva sul fatto che spesso la transizione avviene con la squadra che difende “aperta”, disorganizzata tatticamente e con giocatori fuori posizione abituale; alcune transizioni avvengono spesso anche in condizione di parità oppure di superiorità numerica da parte di chi attacca.

Prima di tutto ho voluto far notare il rapporto, sfavorevole in termini numerici, delle transizioni rispetto alle azioni manovrate; nella figura 9 possiamo vedere colorate in blu e rosso le azioni manovrate rispettivamente della squadra di casa e di quella in trasferta. Invece, la parte arancione e quella turchese corrispondono alle transizioni offensive rispettivamente della squadra di casa e di quella in trasferta.

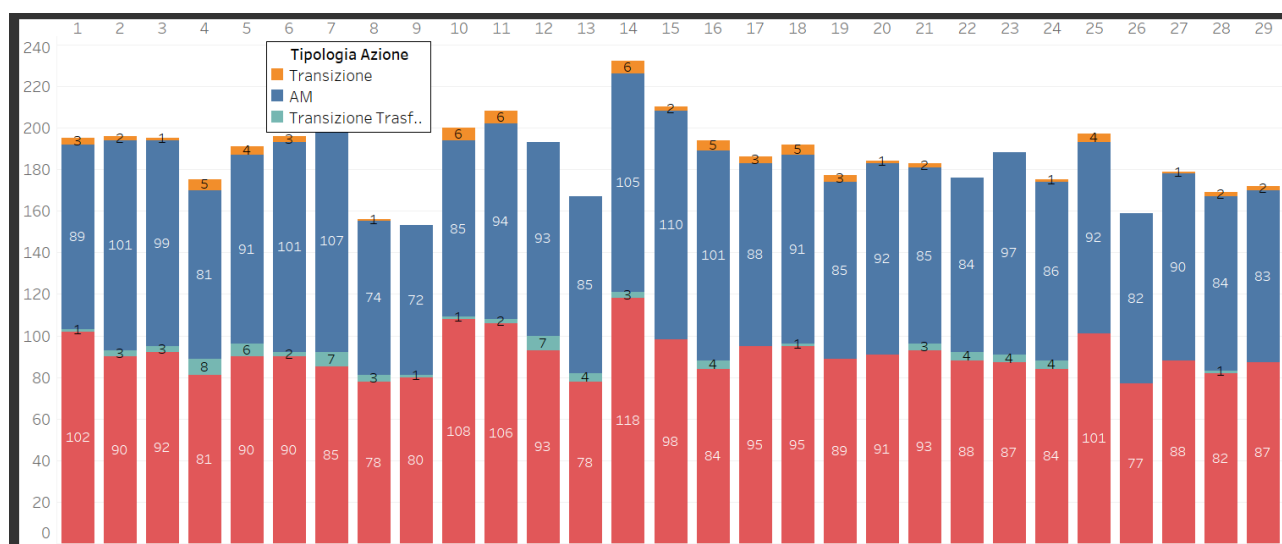


Figura 9

Notiamo quindi che complessivamente le azioni sono circa 200, valore dato dalla somma di azioni manovrate e transizioni di entrambe le squadre con una varianza che va da 230 a 160.

Vorrei però in questo paragrafo concentrarmi principalmente sulle situazioni di transizione. Da cosa scaturiscono?

Nella figura 10 seguente, possiamo osservare come la maggior parte delle ripartenze arrivino da una *linea d'attesa nella propria metà campo* della squadra che poi effettuerà la transizione; quindi, da una situazione di organizzazione difensiva, approfittando del disordine tattico che può portare un'azione d'attacco degli avversari (per via della mobilità e dei sincronismi offensivi), recupero palla e riparto. L'82,6% delle ripartenze, 4 su 5, iniziano da questa situazione.

La seconda grande fetta di situazioni che portano a transizione sono quelle da corner avversario, un 11,9%, che aggregate all'1,8% di situazioni che si verificano da punizione avversaria fanno sì che quasi il 15% delle transizioni partono da situazione di palla inattiva contro. Infine, una piccola parte, pari all'1,8% delle ripartenze, scaturisce da *seconda palla* (palla contesa)

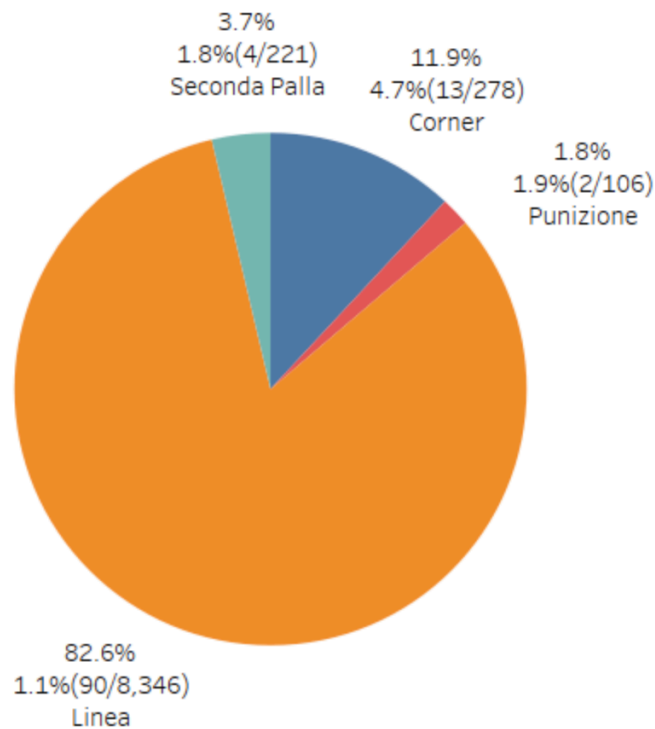


Figura 10

L'aspetto però più importante è quello relativo al rapporto delle transizioni fatte in relazione alla tipologia di situazione che le precedono.

Considerando tutti i corner avvenuti nella fase ad eliminazione della Champions, si può notare che il 4,7% di questi ha portato ad una ripartenza, e quest'ultima è di gran lunga la situazione a più alta probabilità da cui possa partire per l'appunto una transizione. Se uniamo questa percentuale a quella delle transizioni post punizione degli avversari (1,9%), si avvalorava ancora di più la teoria per cui le situazioni di palla inattiva degli avversari siano tra le opportunità maggiori per poter tramutare una situazione difensiva in una pericolosa azione offensiva.

Se infatti guardiamo le ripartenze derivanti da linea d'attesa, è vero che queste sono di più ma è altrettanto vero che nel rapporto solamente l'1,1% delle volte in cui siamo schierati difensivamente riusciamo a transire, in pratica una volta ogni 100 possessi, sarebbe a dire una volta a partita.

Come menzionato precedentemente la transizione implica un cambio di possesso che avviene nella metà campo della squadra difendente. Questo recupero palla deve poi, per essere pericoloso, tramutarsi nella capacità di invadere la metà campo avversaria, primo presupposto per poter creare un'opportunità di segnare.

Come di evince dalla figura 11, nel 58% dei casi la transizione passa da metà campo difensiva a quella offensiva; quindi, più di una volta su 2 questo presupposto viene rispettato dando vita quindi ad una transizione nella metà campo avversaria che, come vedremo in seguito, ha alta probabilità di essere un sinonimo di pericolosità offensiva.

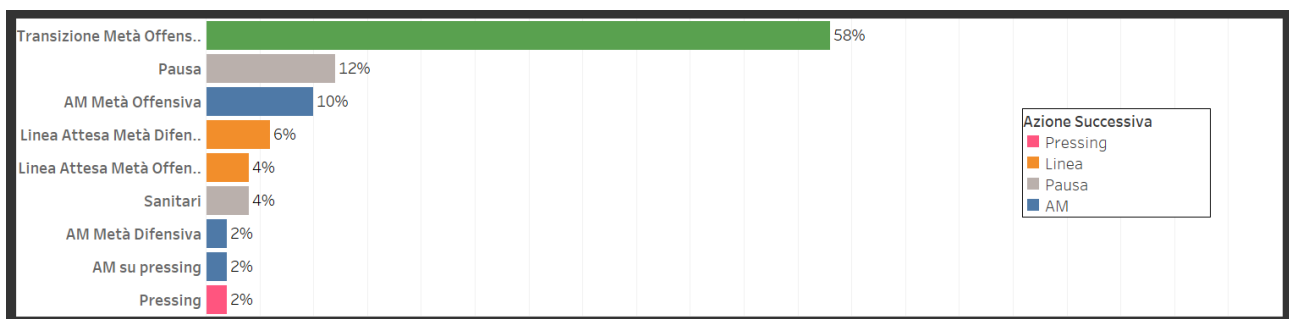


Figura 11

Molto alta anche la probabilità che la transizione venga interrotta, ricorrendo ad un fallo che spesso viene definito "tattico". Lo stop successivo ad una ripartenza è pari al 16%, quasi una su 5, valore dato dalla sommatoria di pausa (normale fallo di gioco) e sanitari (fallo che comporta l'entrata in campo del personale medico).

Ci sono poi delle altre situazioni che presuppongono il mantenimento del possesso da parte della squadra che ha iniziato la ripartenza, senza però riuscire a tramutare l'azione in transizione in metà offensiva; in questi casi il valore è del 14%, dato dalla somma delle situazioni in cui l'azione si trasforma in un'azione manovrata nella metà offensiva, con la squadra che precedentemente aveva perso il pallone che è quindi riuscita a riorganizzarsi tatticamente sotto palla, azione manovrata su pressing, con quindi la squadra che ha recuperato palla che non riesce ad invadere la metà campo avversaria ed infine azione manovrata in metà difensiva.

La fetta rimanente di situazioni post transizione, implica una successiva perdita di possesso, quindi una palla recuperata, tentativo di ripartenza e palla persa di nuovo. Queste situazioni sommate sono pari all'12%, e sono la somma delle tre situazioni difensive che possono impegnare una squadra, come da descrizione nella premessa di questo studio.

## 2.6 Le pause di gioco

Abbiamo già detto che quasi mai il gioco attivo supera l'ora di gioco. Nella figura 12 si vede la suddivisione del gioco attivo e gioco fermo durante le varie partite che abbiamo preso in esame durante questo studio.

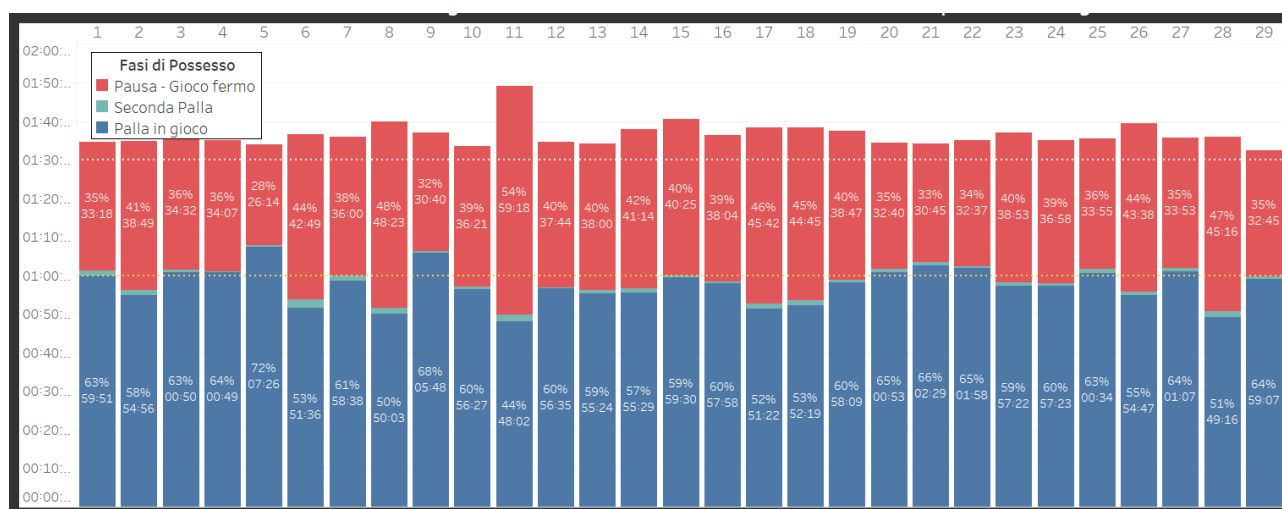


Figura 12

Si nota che la parte in blu, cioè quella di palla in gioco, occupa circa due terzi della partita, con una forbice che va dal 44% della gara maggiormente frammentata al 72% della partita meno interrotta.

Se osserviamo invece la parte rossa dell'istogramma, quella dedicata alle interruzioni della partita, si va da appena un 28% di tempo fermo nella partita Lipsia-Manchester City fino al 54% di gioco fermo nella gara Chelsea-Borussia Dortmund. Proprio quest'ultima partita, di fronte a quasi 1 ora e 50 minuti di tempo gara, ha visto quasi un'ora in quanto a gioco interrotto. Nella stessa gara la palla è stata in gioco per appena 48 minuti.

Avendo il gioco fermo un'influenza massiccia sul ritmo di gara, e sul tempo a disposizione per segnare, ho voluto analizzare più nello specifico da dove derivino tali interruzioni; il tutto è riassunto nella figura 13.



Figura 13

La grande fetta di interruzioni avviene per regolare stop al gioco, come situazioni di fallo oppure di palla che esce dal campo. Queste situazioni rappresentano più dell'80% con un tempo di quasi 32 minuti ad incontro.

Le altre situazioni che influiscono molto sulle pause, anche se meno frequenti, sono le interruzioni dovute alle sostituzioni oppure all'entrata sul terreno di gioco dei sanitari; entrambe queste circostanze si protraggono per circa 3 minuti e mezzo a gara ed influiscono entrambe per circa l'8% del tempo di pausa in partita.

L'ultima fetta, pari al 2%, che dura circa 48" a partita, è quella dovuta ai break per il VAR, ma qui c'è una doverosa specifica da fare: in molte gare il VAR non è mai intervenuto, quindi la media risulta fuorviante. L'intervento medio di una revisione VAR, considerando solamente le gare dove questo strumento è stato utilizzato, è di 3'1".

La distribuzione delle pause di gioco, cioè quelle dovute a regolare svolgimento della partita (quindi pallone fuori campo oppure falli) è per lo più omogenea, mentre le altre voci presentano delle significative variazioni da gara a gara oltre che ad ogni singolo evento (figura 14):

- L'ingresso sanitari passa da 1'20" medio qualora avvenga solo una volta l'interruzione per personale medico fino a 10'30" verificatisi nella gara Milan-Tottenham;
- La pausa per sostituzioni varia da un minimo di 1'12" di Benfica-Brugge ad un massimo di 5' in Napoli-Milan, dove entrambe le squadre hanno sfruttato i propri slot di cambi in momenti differenti della partita;
- Il VAR va da un minimo di 1'15" per una singola visionatura fino a 5'56" in Chelsea-Borussia Dortmund quando il rigore assegnato agli inglesi ha richiesto per l'appunto quasi 6 minuti di consultazione.

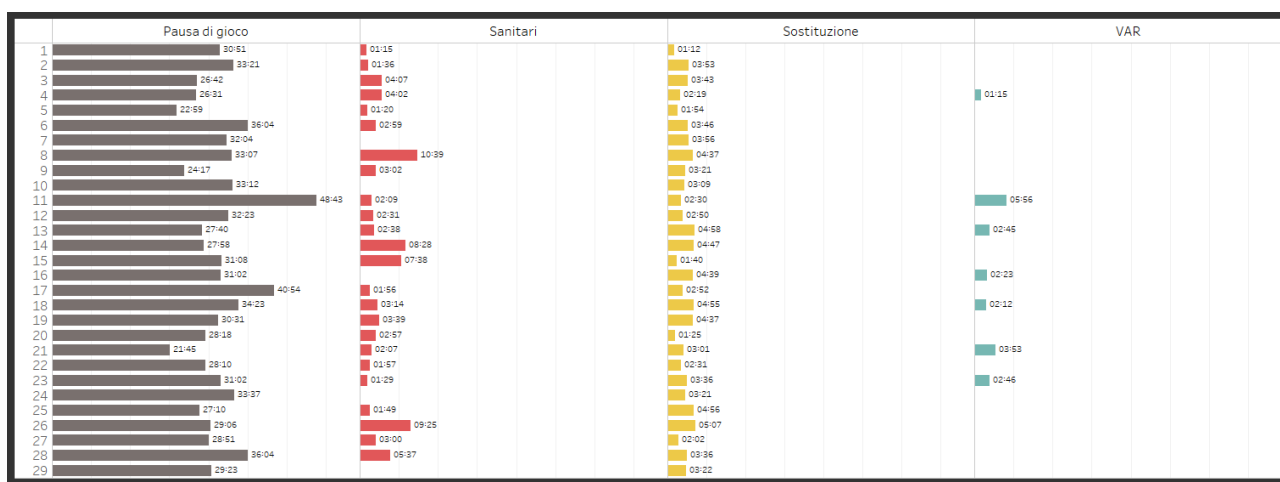


Figura 14



### 3 - LA PERICOLOSITA' DELLE SITUAZIONI DI GIOCO

#### 3.1 Quali sono le situazioni pericolose

Il mio studio è partito dall'analisi di ciò che succede in campo, inteso come situazioni di gioco collettive, tipologia, frequenza e durata delle stesse.

Un altro aspetto su cui desideravo però soffermarmi è quello relativo all'incidenza e pericolosità che le varie situazioni producono, per andare ad oggettivare il grado di importanza che una fase di gara può assumere nell'economia della gara. Più precisamente ho voluto studiare quali sono le possibilità che una delle varie situazioni della partita, spiegate nel capitolo 2, porti a creare una reale possibilità di attacco alla porta avversaria e quindi di realizzazione di una rete.

Per fare questo ho sfruttato la classificazione usata dall'azienda SICS che, nel raccogliere il dato dell'*indice di pericolosità*<sup>5</sup> ha codificato come pericolose le situazioni riassunte nella tabella 2.

Occasione da gol
Azione promettente
Tiro di testa da dentro l'area
Tiro di piede da dentro l'area
Tiro da fuori area
Cross
Corner
Punizione
Rigore

Tabella 2

Ovviamente ogni squadra può rendersi pericolosa in situazione di palla attiva oppure di palla inattiva; quindi, per andare ancora più in profondità distingueremo in questo studio le due tipologie di azione.

La mia raccolta di tali eventi differisce comunque in alcune parti da quella di SICS, e ha seguito i parametri che descrivo di seguito.

---

<sup>5</sup> L'indice di pericolosità è un valore che misura la capacità dimostrata da una squadra di creare situazioni potenzialmente pericolose per l'avversario durante la partita e quantifica quindi la pericolosità offensiva.

- **Occasione da gol**

Situazione di gioco in cui il giocatore della squadra in possesso palla è nelle condizioni di tirare in porta da una posizione centrale o leggermente defilata dall'interno dell'area di rigore senza nessun avversario a frapporsi tra lui e la porta.

In questa situazione la possibilità di segnare è alta e dipende in maniera preponderante dall'esecuzione del tiro (indipendentemente dalla parte del corpo con cui viene effettuato).

*Occasione da gol su palla inattiva a favore (corner)*



22/02/2023 – Ottavi andata UCL – Lipsia-Manchester City

Minuto 24:06 del secondo tempo

Occasione da gol a favore del Lipsia

*Occasione da gol su azione manovrata nella metà campo offensiva*



17/05/2023 – Semifinale ritorno UCL – Manchester City-Real Madrid  
Minuto 12:14 del primo tempo  
Occasione da gol a favore del Manchester City



- **Azione promettente**

Situazione di gioco dove la possibilità di segnare è vanificata da un errore nell'ultimo passaggio al giocatore che avrà la possibilità di calciare in porta, oppure laddove c'è un intervento decisivo di un difensore all'ultimo momento che impedisce ad un avversario il tiro nello specchio. Anche in caso di tiro ravvicinato, senza opposizione tranne quella del portiere, ma da posizione particolarmente defilata, si parla di azione promettente.

*Azione promettente su punizione a favore*



09/05/2023 – Semifinale andata UCL – Real Madrid-Manchester City  
Minuto 32:35 del secondo tempo

Azione promettente su punizione a favore del Real Madrid (giocatore che colpisce di testa defilato ed ostacolato da un difendente)

*Azione promettente su transizione a favore*



19/04/2023 – Quarti di finale ritorno UCL – Inter-Benfica

Minuto 05:45 del primo tempo

Azione promettente su transizione offensiva dell'Inter (errore nell'ultimo passaggio al compagno che se fosse stato raggiunto dal pallone sarebbe stato solo di fronte al portiere; se avesse ricevuto palla sarebbe stata *occasione da gol*)

### *Azione promettente su transizione offensiva*



12/04/2023 – Quarti di finale andata UCL – Real Madrid-Chelsea

Minuto 1:51 del primo tempo

Azione promettente a favore del Chelsea (portiere e difendente tra porta e giocatore che calcia da posizione leggermente defilata)

- **Tiro di testa da area, tiro di piede da area, tiro da fuori area**

Situazioni piuttosto oggettive, vengono esclusi da questa raccolta i tiri respinti in quanto la squadra difendente “non ha subito quella pericolosità” ma è riuscita ad evitarla con una situazione difensiva appropriata. Sono inoltre esclusi i tiri da fuori area calciati da oltre 25 metri di distanza dalla porta.

- **Cross**

Dicitura generalizzata che comprende i cross classici (palla calciata in area a favore di un duello aereo), i traversoni (palla tra portiere e linea di difesa) ed i “cut back” (palla dietro). Sono esclusi da questa raccolta i cross da oltre 25 metri dalla porta.



### *3.2 Frequenza degli eventi*

Come primo approccio ho voluto verificare, a livello puramente numerico, quante volte si sono verificate le situazioni descritte nel paragrafo precedente e la frequenza delle stesse in ogni gara.

È scontato supporre che alcune circostanze si verifichino con più ripetitività di altre, quindi la contestualizzazione è d'obbligo.

Questo aspetto, cioè che alcune situazioni siano più probabili di altre, è dovuto anche, tatticamente parlando, al modo di difendere delle squadre. Chi è in non possesso, copre e cerca di non concedere agli avversari il gioco centrale e l'invasione dell'area di rigore, offrendo con più facilità il "gioco fuori" sugli esterni. Per tale motivo sarà normale trovare un numero maggiore di cross rispetto magari ai tiri, in quanto la "giocata fuori" è più semplice da ottenere. Sovente le squadre con tasso tecnico inferiore hanno i valori più alti relativamente alle palle esterne.

Al contempo anche chi attacca cerca o tenta di ottenere maggiormente determinate opportunità come il tiro da dentro l'area; quindi, allo stesso modo, sarà logico trovare un maggior numero di conclusioni dall'interno dell'area di rigore rispetto ai tiri da lontano, seguendo anche una filosofia di gioco che va per la maggiore tra gli allenatori in questo momento, cioè quella di evitare conclusioni a bassa percentuale di realizzazione.

Trattando i casi nati da azione, come anticipato, la situazione più presente è quella legata ai cross, proprio perché è quella maggiormente concessa e più semplice a cui arrivare nello sviluppo di gioco.

L'altra situazione più probabile è quella che porta all'ottenimento di una palla inattiva a seguito di una situazione di gioco, più precisamente di un corner, seguita da quella che porta a conseguire una punizione: le due circostanze, sommate, identificano la seconda maggiore opzione in quanto ad ottenimento di una situazione pericolosa.

Al terzo posto troviamo la circostanza più ricercata da chi attacca, cioè il tiro di piede da area, che sommato ai tiri di testa sempre dall'interno dell'area porta alla terza voce in quanto a probabilità di verificarsi.

A livello prettamente numerico, le occasioni da gol, le azioni promettenti e i tiri da fuori area si verificano in numero minore rispetto alle situazioni precedentemente citate.

Se consideriamo invece le situazioni nate da palla inattiva, corner oppure punizione entro i 25 metri, l'evento che ha maggiore probabilità di accadere è un corner successivo a quello appena calciato, seguito dal tiro di testa da area e cross, situazione quest'ultima che si verifica laddove la palla calciata su palla inattiva esca dall'area e venga crossata nuovamente all'interno della stessa.

In generale sono state poche le occasioni e le promettenti nate da palla inattiva.

### 3.3 Pericolosità in situazione di palla attiva ed inattiva

La figura 15 ci porta ad uno dei punti fondamentali dell'intera analisi, cioè verificare l'alta possibilità che hanno di essere convertite in pericolose le azioni descritte ad inizio studio nella figura 1, nello specifico quindi le azioni manovrate (che in totale nella nostra analisi sono state 5257) e le transizioni (140 in tutto). Nella stessa immagine ho inserito anche gli eventi che si sono verificati a seguito delle 521 palle inattive (corner oppure punizione entro i 25 metri).

	Gol	Occasione da Gol	Azione Promettente	Tiro di Piede da Area	Tiro di Testa da Area	Tiro da Fuori Area	Cross	Corner	Punizione	Nessun Esito	Totale
Azione Manovrata	38 0.7%	56 1.1%	38 0.7%	97 1.8%	20 0.4%	69 1.3%	290 5.5%	181 3.4%	76 1.4%	4,430 84.3%	<b>5,257</b> 100.0%
Transizione	11 7.9%	16 11.4%	7 5.0%	8 5.7%	1 0.7%	1 0.7%	5 3.6%	8 5.7%	1 0.7%	93 66.4%	<b>140</b> 100.0%
Palle Inattive	18 3.5%	7 1.3%	2 0.4%	11 2.1%	33 6.3%	16 3.1%	13 2.5%	38 7.3%		401 77.0%	<b>521</b> 100.0%

Figura 15

Innanzitutto, bisogna premettere che tutti gli eventi pericolosi che ho analizzato sono esclusivi, quindi per ogni azione che ha portato ad un qualcosa di pericoloso equivale un unico e solo evento "taggato".

Semplificando ed esemplificando: se un'azione include un cross e un tiro da posizione tale da renderlo un'occasione, è stato acquisito solamente l'evento più importante, quindi in questo caso l'occasione. Per tale motivo, i tiri della figura 15 non sono tutti quelli effettuati nella fase ad eliminazione

diretta della Champions, ma tutti quelli fatti non all'interno di occasione oppure di azione promettente, sia in situazione che su palla inattiva.

La prima considerazione degna di nota è quella visibile nella penultima colonna (nessun esito): quasi l'85% delle azioni manovrate è inconcludente, contro il valore di inefficienza ben inferiore delle transizioni, dove capovolgendo la percentuale si nota che quasi il 35% delle stesse hanno un esito offensivo. Le palle inattive invece risultano pericolose in un caso su quattro.

Andando poi a considerare la percentuale di situazioni in cui manovrate e transizioni portano ad un qualcosa di "pericoloso", si nota che tra gli eventi principali (gol, occasione, promettente) la percentuale di conversione è la seguente: 8% delle transizioni portano ad un gol, 11,4% ad un'occasione da rete, il 5% ad una promettente. Sommando i tre valori appena descritti, si può asserire che una transizione su quattro porta ad una rete oppure ad un'alta probabilità di realizzarla. Su azione manovrata, le stesse situazioni, si verificano appena nel 2,5% dei casi.

Si può notare che le transizioni hanno portato anche spesso ad ottenere una palla inattiva, in particolare un corner; se partiamo dal presupposto già accennato che una situazione di palla inattiva su quattro è pericolosa, confermiamo ancora di più l'alto valore di incidenza in termini di pericolosità dato dalle situazioni di ripartenza.

Per concludere l'analisi sulle azioni di palla attiva, si evidenzia come le azioni manovrate abbiamo un'alta percentuale di volte che si sono concluse con un cross, con valore al 5,5%, percentuale più alta tra le circostanze che si possono verificare in seguito ad azione manovrata.

Spostando invece l'attenzione sulle situazioni di palla inattiva, corner e punizioni accorpate, si nota come una delle situazioni più probabili è quella in cui si verifica una conclusione di testa da area non considerata pericolosa; va comunque detto che in ben 18 casi è arrivato un gol (3,5%), per 7 volte un'occasione ed infine 2 volte una situazione promettente. Specifico ancora una volta che queste situazioni possono comprendere un tiro che non rientra nel conteggio precedente dei tiri di testa da area (in

quanto gli eventi taggati lo sono in maniera esclusiva, come già specificato precedentemente).

La situazione pericolosa più probabile è comunque quella che porta all'ottenimento di un successivo ulteriore corner, cosa che avviene nel 7,3% delle volte in cui viene calciata una palla inattiva.

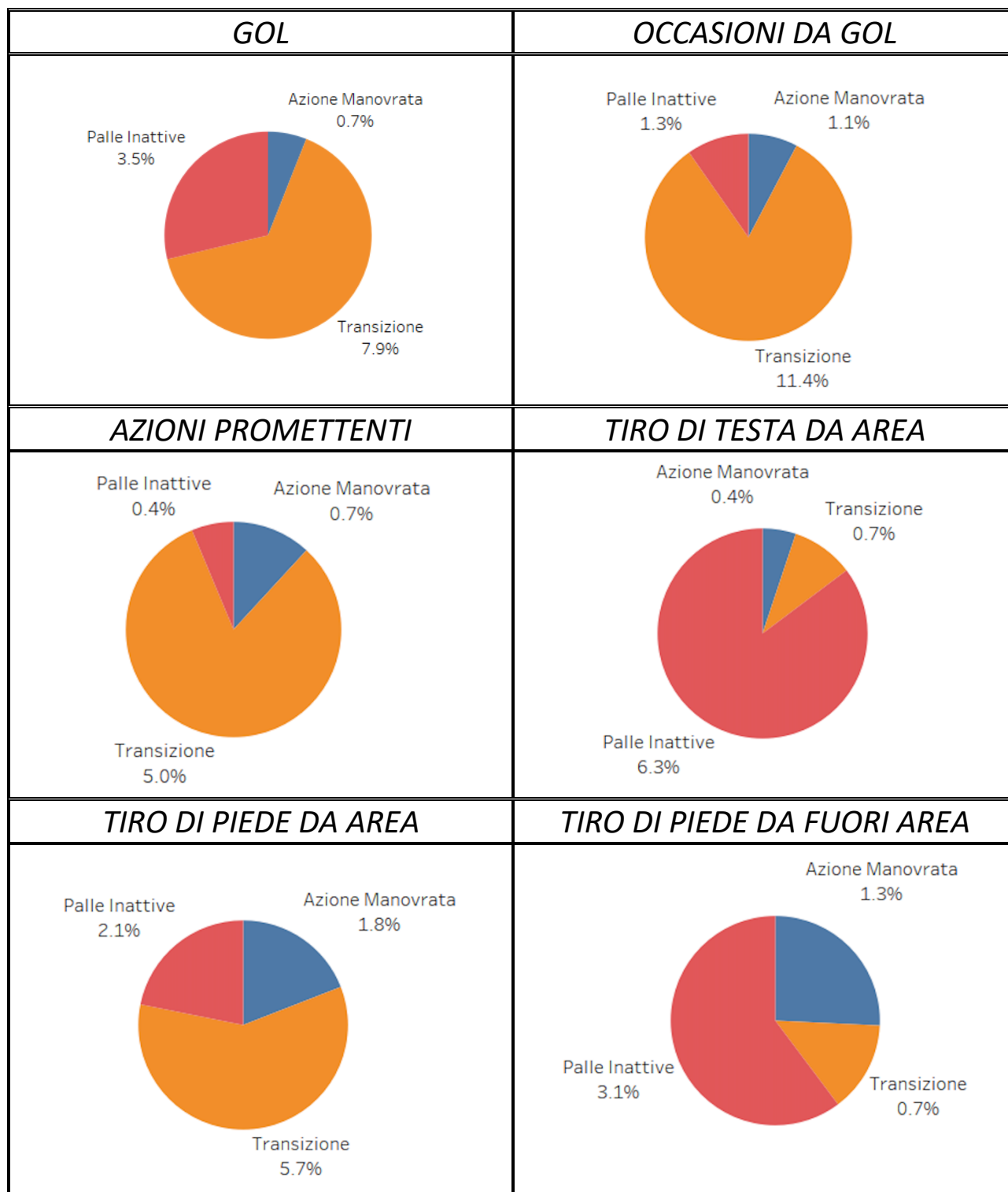


Figura 16

La figura 16 rappresenta per ciascuno degli eventi di gol, occasione da rete, azione promettente, tiro di testa da area, tiro di piede da area e tiro di piede da fuori area i seguenti valori:

- Percentuale che porta a quel determinato evento in seguito ad azione manovrata, transizione offensiva oppure palla inattiva (il valore è scritto fianco alla voce corrispondente);
- La “torta” colorata più o meno per ciascuna voce a seconda che quel determinato evento pericoloso abbia più probabilità di verificarsi in seguito ad una situazione rispetto ad un’altra (valore calcolato sul %).

Le evidenze maggiori sono chiaramente quelle che ci indicano come occasioni e azioni promettenti scaturiscano in maniera preponderante da situazione di ripartenza, ma anche i gol hanno genesi più probabile da ripartenza oltre che però anche da palla inattiva.

Non stiamo asserendo che le reti siano di più su transizione come valore assoluto, ma lo sono se proporzionate al numero totale di ripartenze che si hanno a disposizione rispetto alle azioni manovrate.

Potremmo quindi affermare che reti e situazioni pericolose in seguito ad azioni manovrate sono più frequenti ma meno probabili; al contrario le medesime situazioni in seguito a transizione sono meno frequenti, ma più probabili.

Concludendo l’analisi dei grafici a torta precedenti, possiamo considerare che i tiri di testa da area e quelli di piede da fuori area hanno un’alta probabilità di accadere in seguito a palla inattiva e che le fette più ampie in quanto a possibilità di verificarsi in seguito ad azione manovrata sono quelle riferite al tiro da area di piede e a quello da fuori area di rigore.

## 4 - CONFRONTO TRA CALCIO INTERNAZIONALE E SERIE A

Dopo aver preso in considerazione, con l'analisi integrata, le gare della fase ad eliminazione diretta della Champions League, ho deciso di effettuare un'analisi trasversale con i dati del campionato di Serie A, basandomi in questo caso però sui dati evento messi a disposizione da OPTA<sup>6</sup>.

In questo caso il confronto è stato fatto tra il campionato di Serie A del quale come campione statistico sono state incluse tutte le 380 partite disputate e messo a confronto con le 29 partite della fase ad eliminazione diretta della Champions League nella stagione 2022/23.

Premetto che gli elementi di confronto sono molteplici, alcuni non hanno mostrato evidenze statistiche utili ai fini di un confronto, mentre ho deciso di soffermarmi su alcuni aspetti che ho individuato e che ci possono aiutare a valutare alcune differenze interessanti nel raffronto tra le due competizioni.

### *4.1 I duelli di gioco e le seconde palle*

Le situazioni incluse in questa categoria sono molteplici e sono nello specifico le seguenti:

- Contrasti
- Tackles
- Duelli aerei
- Dribbling

Tutte queste circostanze implicano ovviamente la presenza di almeno un giocatore per ogni squadra, in alcuni casi la palla è contesa mentre in altri la sfera è in possesso di un giocatore che affronta un altro calciatore che tenterà di non farsi superare e/o di rubare palla. Alcuni dati sui duelli sono riassunti nella figura 17, con i valori indicati da intendersi come medi a partita.

---

<sup>6</sup> OPTA società appartenente al gruppo Stats Perform di elaborazione dati sportivi.

<b>KPI</b>	<b>Valore UCL</b>	<b>Valore Serie A</b>
Duelli totali	103	98
Duelli aerei	24	28
1 vs 1	24	18
Seconde palle	7,6	16,3

Figura 17

Come approccio alla mia analisi, ho voluto distinguere i duelli che sono da intendersi come contrasti di gioco da quelli che lo sono in ottica predominante offensiva, cioè gli 1vs1, laddove esiste l'intenzione di un giocatore di superare un avversario con una giocata qualitativa.

A livello generale notiamo che in Champions League (UCL) c'è un numero maggiore di duelli, ma il valore di per sé non è rilevante.

Per capire meglio la tipologia di gioco che si incontra in Europa, dobbiamo evidenziare una maggior tendenza fuori dai confini nazionali a ricercare il dribbling, in media 6 a gara in più rispetto all'Italia, ma soprattutto il maggior numero di duelli di tipo aereo che si verificano nelle partite di serie A; il valore di 4 duelli medi in più a gara, che di per sé può parere esiguo, rappresenta in realtà in termini statistici una larga forbice relativamente proprio a questo tipo di KPI<sup>7</sup>.

Con questa prima considerazione ho voluto dare una idea preliminare su una differenza tra le due competizioni. L'altro dato che ci aiuta ad addentrarci nello studio è quello relativo alle seconde palle, che ricordo sono le situazioni di palla contesa, che in linea generale aumentano per due fattori: un'idea di gioco verticale fatta di palle lunghe (statisticamente parlando sopra i 32 metri) oppure laddove il gioco non sia particolarmente pulito, preciso nella trasmissione e ricezione palla, fattore che incide sui duelli e nelle situazioni di palla contesa. Il fatto che in serie A si giochino più del doppio di situazioni di seconda palla è sinonimo in parte anche di una filosofia di gioco nazionale che ovviamente non vuole essere un'idea assoluta per ogni squadra, ma che sicuramente identifica il genere di gare che si devono sopportare dentro piuttosto che fuori dai confini nazionali.

---

<sup>7</sup> KPI (Key Performance Indicator), letteralmente indicatore chiave di prestazione, è un valore che misura la qualità e/o la quantità di un determinato aspetto prestativo.



Come ci mostrano figura 18 e figura 19, dove ho evidenziato il dato sui duelli aerei della massima competizione Europea, si evidenzia “un’identità nazionale” che viene portata poi anche in campo Europeo.



Figura 18

Nello specifico la figura 18 ci mostra la classifica delle squadre che in UCL, dopo la fase a gironi, hanno dovuto affrontare più duelli aerei medi a partita, e risulta evidente come le tre compagini italiane siano appaiate nelle posizioni dalla terza alla quinta tutte con valori che vanno dai 30 ai 35 a partita.

Numeri superiori li hanno mostrati solo il Tottenham che è arrivato a 40 di media ad incontro ed il Porto che ha raggiunto soglia 39; è curioso a tal proposito constatare che entrambe queste formazioni hanno giocato le due partite degli ottavi di finale (dove sono state poi eliminate) contro formazioni del campionato italiano.

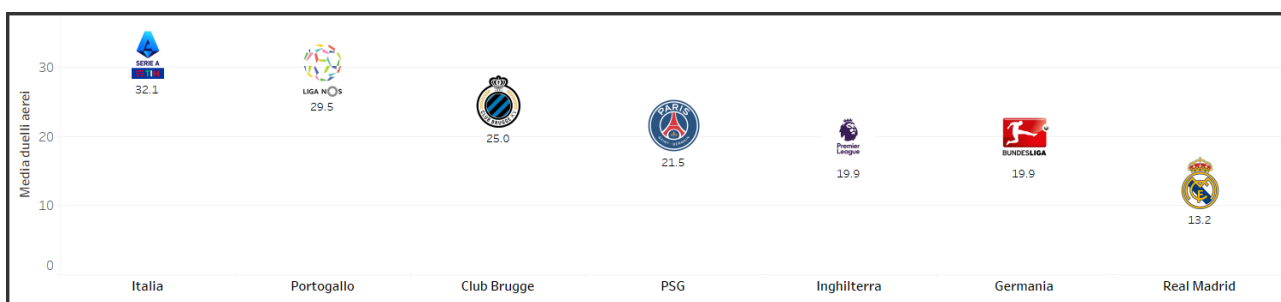


Figura 19

La figura sopra invece è sempre riferita alla media dei duelli aerei ma è suddivisa per campionato/nazione delle compagini prese in considerazione.

Sono rappresentati sette campionati, nello specifico Italia, Portogallo, Belgio, Francia, Inghilterra, Germania e Spagna.

Risulta evidente che le rappresentanti del campionato italiano sono le compagini che hanno la volontà oltre che la capacità di giocare un numero più elevato di duelli aerei, quindi le partite che coinvolgono le italiane si presentano con un numero potenzialmente più elevato di seconde palle. Se escludiamo Belgio, Francia e Spagna che hanno avuto una sola rappresentante, i valori raggiunti dalle tre squadre italiane sono abbondantemente maggiori rispetto a quelli della Premier League (4 club incluso il Tottenham che come già detto è *outlier*) e della Bundesliga (4 squadre) e leggermente superiori rispetto al Portogallo.



Figura 20

I valori si normalizzano un po', come ci mostra la figura 20, se includiamo tutti i duelli, quindi non più solamente quelli aerei. Sono in questo caso però Bundesliga, Francia e Premier League che si avvicinano all'Italia anche in virtù del numero alto di eventi dovuti all'azione di dribbling che porta a duello, quindi con squadre che hanno al loro interno interpreti che tentano sovente questo tipo di azione.

Resta comunque il concetto generale che le formazioni italiane hanno la capacità di aumentare il numero di duelli all'interno della gara, a tratti di portare la partita anche sul piano dell'agonismo, concetto rafforzato dal fatto che i valori relativi a queste azioni difensive sono pressoché identici, per quel che riguarda le formazioni di Serie A, tra quelli messi in campo nel campionato nazionale e quelli accumulati invece quando disputano gare della UCL.

## 4.2 Il pressing

L'altro aspetto sul quale ho voluto porre la mia attenzione è quello relativo al pressing, contesto molto complicato da analizzare solamente a livello numerico in quanto le componenti tattiche e di decisione strategica dell'impostazione della propria fase difensiva sono per un allenatore e per quello che la propria squadra fa delle variabili assai importanti che condizionano l'andamento e la scelta di come affrontare l'avversario.

Anche gli aspetti statistici che escono dalle gare sono fortemente influenzati da queste decisioni tattiche, ed i valori che si evincono relativamente alle situazioni difensive possono essere molto più condizionati rispetto ad altri generi KPI.

Ho comunque nella figura 21 voluto cercare di raffrontare alcuni aspetti della fase difensiva delle squadre di serie A e di quelle della fase ad eliminazione diretta della UCL al fine di osservare se ci fossero delle variabili degne di nota.

Una giusta considerazione da fare, prima di affrontare questo argomento, è che le squadre di serie A sono venti e di valore assai differente tra di loro, mentre le sedici squadre che hanno avuto accesso agli ottavi di Champions sono da riconoscere come, in linea di massima, quelle con i valori tecnici più alti a livello continentale, anche se pure all'interno delle stesse a livello tecnico non possa esserci omogeneità completa.

KPI	Valore UCL	Valore Serie A
Altezza recupero palla	41 metri	40 metri
Recupero ½ offensiva	15	14
Recuperi zona 3	6	4,3

Figura 21

I dati a nostra disposizione mostrano una leggera tendenza della Champions League ad un pressing più offensivo, quanto meno a livello di efficacia dello stesso.

Si può infatti notare che l'altezza media del recupero palla è di un metro più alta nella massima competizione continentale. Di per sé il valore non è

molto differente, ma dobbiamo considerare che la varianza su questo dato solitamente non è molta.

Anche i recuperi palla in zona 3, cioè l'ultimo terzo di campo vicino alla porta avversaria, sono maggiori in UCL, con un paio mediamente di più a partita, mentre quelli nella metà offensiva sono quasi equivalenti.

Ovviamente l'analisi andrebbe contestualizzata e completata con il tempo "speso" in non possesso dalle squadre e utilizzando altri indici idonei a valutare le prestazioni difensive delle squadre; considerando che però anche i valori temporali e di eventi difensivi derivanti dall'analisi integrata sono piuttosto simili, si può asserire che, in quanto a tentativo di recupero palla "in avanti", le due competizioni non sembrano discostarsi in maniera significativa relativamente ai parametri studiati.

## CONCLUSIONI: QUAL È IL MODELLO PRESTATIVO TECNICO-TATTICO?

Sono un allenatore e la mia squadra dovrà affrontare una gara internazionale, pertanto devo sapere che:

- Avrò a disposizione poco più di 90 possessi, con una varianza +/- 10;
- Di questi 6/7 saranno rinvii dal fondo, le altre saranno invece azioni manovrate da palla recuperata, punizione oppure rimessa laterale a favore;
- Il pallone sarà in mio possesso per meno di mezz'ora, circa 27 minuti in media, con varianza che dipenderà dalla mia filosofia di gioco, dalla differenza di valore delle due squadre in campo e dall'andamento della partita;
- Di questi 27 minuti, ne occuperò la metà a costruire il gioco nella mia metà campo; di questi minuti 6 e mezzo saranno di costruzione con il mio avversario che pressa e altrettanti saranno invece liberi, cioè senza opposizione avversaria oppure con l'altra squadra che sta preparando la pressione;
- Passerò poco più di 12 minuti ad attaccare gli avversari a difesa schierata nella propria metà campo;
- Anche in fase difensiva non avrò la palla per circa 27 minuti, presserò l'avversario per 6 minuti e mezzo e sarò "costretto" a difendere nella mia metà campo per una dozzina di minuti;
- I miei possessi avranno una durata media di 18 secondi;
- Avrò a disposizione circa 5 transizioni offensive e queste avranno un'alta possibilità di trasformarsi in opportunità di realizzare una rete;
- Le mie transizioni dureranno mediamente 8 secondi;
- C'è grande rischio di subire una transizione in seguito ad una palla inattiva;
- Per 8 volte avrò delle situazioni di palla contesa in cui sarà necessario effettuare uno o più duelli, a terra oppure aerei, per ottenere e consolidare il possesso della palla;

- Durante le mie azioni di pressing è bene considerare che la pressione su palla che torna difficilmente porterà al recupero della palla mentre la riaggresione ha un'alta percentuale di riuscita;
- Otterrò circa 7 palle inattive con prevalenza dei corner sui calci di punizione;
- Queste situazioni hanno un'alta percentuale di pericolosità, circa una su quattro porta ad un evento pericoloso;
- Il gioco sarà interrotto all'incirca 90 volte, quasi una volta a minuto, per un totale di 38 minuti;
- Ciascuna pausa avrà una durata media di 28 secondi, con molta differenza se questa scaturisce da gioco regolare piuttosto che da ingresso sanitari, sostituzione oppure VAR;
- Dovrò affrontare un alto numero di duelli soprattutto a terra e i miei giocatori saranno più sollecitati in situazioni di 1vs1 rispetto al campionato nazionale;
- Il gioco sarà meno confuso, le situazioni di seconda palla saranno la metà rispetto al campionato;
- Il pressing dei miei avversari sarà leggermente più "alto".

Logicamente tutto quello che la mia squadra avrà a disposizione, lo sarà anche della squadra avversaria che avrà esattamente le mie stesse condizioni ed opportunità di gioco.

Ovviamente solo l'analisi integrata fatta ad hoc sulle partite di una certa squadra ci permetterà di determinare il suo reale modello prestativo.



## RINGRAZIAMENTI

Portare a termine questa tesi è stato come lavorare in squadra; qualcuno mi ha dato un appoggio emotivo, qualcun'altro invece un supporto operativo, indispensabili entrambi per completare il mio scritto.

Voglio quindi prima di tutto ringraziare mamma Marina e papà Franco, silenziosi sostenitori della mia vita e del mio percorso lavorativo, grazie a loro ho avuto la libertà di scegliere la strada che ritenevo più giusta per me. Con loro Ilaria, perché comunque andranno le cose, ci sarà sempre. Silvio e Liliana, perché avere i nonni è sempre un dono.

Grazie a Gardenia ed Aurora, che con il loro splendore e la loro vivacità rendono migliori le mie giornate.

Grazie al Club Italia, con il quale ho avuto la possibilità di collaborare e crescere per dodici anni, al settore tecnico della FIGC con tutto il suo corpo docente ed in particolare a Paolo Piani, mio consigliere speciale e a Renzo Ulivieri, maestro di calcio e di passione nel proprio lavoro.

Grazie all'Inter, il mio club oltre che la mia famiglia da tre stagioni, che mi ha concesso di partecipare a questo corso; un cenno particolare a Giuseppe Marotta, per la competenza ed umanità che mi ha fatto apprezzare nel corso del tempo ed al mio staff di analisti, Giacomo Toninato, Salvatore Rustico e Stefano Castellani, che hanno con professionalità sopperito alle mie assenze. Grazie inoltre ai data scientist Giovanni Marchese e Luca Guidotto, senza le loro abilità questa tesi non sarebbe stata la stessa.

Grazie agli staff, agli allenatori e ai colleghi con i quali ho lavorato in tutti questi anni, in particolare ad Arrigo Sacchi, Maurizio Viscidi, Gigi di Biagio, Nino Nunziata, Antonio Gagliardi, Vito Azzone, Moreno Visentin: sono cresciuto in ambito professionale anche per merito loro. Grazie anche a Michele Crestani, in fondo tutto è partito là.

*Filippo Lorenzon*