



Serie B TIM 2009-2010
Playoff (finale ritorno)
BRESCIA-TORINO 2-1

Domenica, 13 giugno 2010

Reti: 34' Possanzini (B), 67' (r) Caracciolo (B), 86' Arma (T)



Arbitro: Nicola Rizzoli

Durata incontro: 100' (50+50)

BRESCIA

Giuseppe Iachini

100'	P	Arcari Michele	1	
100'	D	Bega Francesco	6	
41'	100'	D	De Maio Sébastian	21
	100'	D	Martinez	26
68'	100'	C	Vass Adam	8
70'	76'	C	Zambelli Marco	15
	100'	C	Baiocco Davide	17
	85'	C	Cordova Nicolas Andres	24
	100'	C	Rispoli Andrea	33
	89'	A	Caracciolo Andrea	9
74'	100'	A	Possanzini Davide	18
	24'	C	Berardi Gaetano	28
	15'	C	Walter Lopez	3
	11'	A	Kozák Libor	32
		P	Viotti Sergio	22
		C	Manzoni Alessio	7
		C	Paghera Fabrizio	20
69'		C	Hetemaj Perparim	40

TORINO

Stefano Colantuono

31	Morello Davide	P	100'
6	Ogbonna Angelo Obinze	D	100'
15	Loria Simone	D	100'
64	D'Aiello Rocco	D	100'
3	Rubin Matteo	C	100'
4	Pestrin Manolo	C	47'
7	Genevier Gael	C	100'
14	Gasbarroni Andrea	C	100'
88	D'Ambrosio Danilo	C	71'
8	Salgado	A	25'
9	Bianchi Rolando	A	100'
22	Arma Rachid	A	75'
5	Barusso Ahmed Apimah	C	52'
86	Scaglia Luigi	C	29'
89	Gomis Lys	P	
16	Rivalta Claudio	D	
29	Garofalo Agostino	D	
77	Statella Giuseppe	C	



I NUMERI DEL MATCH



48	Possesso palla (%)	52
5/15	Tiri dentro/totali	8/22
417	Palle giocate	492
52,0	% passaggi riusciti	62,1
7':14"	Supremazia territoriale	9':42"
52,7	% protezione area	52,0
48,0	% attacco alla porta	47,3
52,5	% pericolosità	54,7

RECORDMEN

Palle recuperate	
15 Loria (TORINO)	28
64 D'Aiello (TORINO)	24
1 Arcari (BRESCIA)	20
21 De Maio (BRESCIA)	19
Passaggi riusciti	
7 Genevier (TORINO)	37
64 D'Aiello (TORINO)	33
14 Gasbarroni (TORINO)	32
6 Ogbonna (TORINO)	30
Tiri	
22 Arma (TORINO)	5
24 Cordova (BRESCIA)	5
9 Bianchi (TORINO)	4
9 Caracciolo (BRESCIA)	4

Le sanzioni disciplinari e i dati statistici sono ufficiosi, come risultati dal rilevamento in tempo reale durante la gara. Le informazioni verranno ufficializzate al momento dell'omologazione da parte degli organi competenti.



SUPERCOPPA TIM



SUPERCOPPA PRIMAVERA TIM





Guida alla lettura



PARAMETRI UTILIZZATI NEL DOCUMENTO

Tiro

conclusione indirizzata verso lo specchio della porta avversaria; può essere “dentro” o “fuori”.

Tiro dentro - conclusione nello specchio della porta che può portare a: 1. rete 2. parata del portiere 3. palo 4. salvataggio di un difensore a portiere battuto.

Tiro fuori - conclusione fuori dallo specchio della porta o intercettata da un qualsiasi giocatore.

Possesso palla (%)

rapporto tra tempo totale in cui i giocatori di una squadra mantengono il possesso della palla e tempo effettivo totale della gara.

Palla giocata

si ha quando un giocatore entra in possesso di palla. Se un giocatore tocca più volte la palla nella stessa azione individuale viene conteggiata una sola palla giocata.

% passaggi riusciti

rapporto tra totale dei passaggi riusciti e totale delle palle giocate.

Supremazia territoriale

tempo totale di possesso palla di una squadra nella metà campo avversaria.

% protezione area

indice che valuta la capacità di una squadra di difendere la propria porta.

% attacco alla porta

indice che valuta la capacità di una squadra di attaccare la porta avversaria.

% pericolosità

indice composito (in scala da 0 a 100) che misura la produzione offensiva di una squadra.

Tra le variabili considerate:

- capacità di mantenere il possesso palla
- capacità di verticalizzare
- capacità di giungere al tiro
- capacità di creare occasioni da rete.

Il peso associato a ciascuna variabile è assegnato in maniera oggettiva, in funzione del contributo marginale che ciascuna variabile apporta alla probabilità di vittoria di una squadra.

Palla recuperata

si ha quando un giocatore tocca la palla dopo un giocatore della squadra avversaria.

Passaggio riuscito

si ha quando un giocatore trasmette la palla ad un compagno.

IL SISTEMA DI RILEVAZIONE DELLE STATISTICHE PANINI DIGITAL

DigitalSoccer Project - ora azienda del gruppo Panini che commercializza i propri prodotti sotto il marchio “Panini Digital” - ha sviluppato, in oltre un decennio di collaborazioni con gli staff tecnici dei maggiori Club e Federazioni Europee, un glossario tecnico che comprende oltre 400 diversi parametri.

Partendo da questo dizionario condiviso del calcio, è stato elaborato e implementato un software per lo scout tecnico/tattico di una partita, il DigitalScout.

Questo software esclusivo è basato su un sistema a riconoscimento vocale e permette di raccogliere circa 1500 righe a partita, ognuna con le seguenti specificazioni: coordinate temporali (time code in e out), coordinate spaziali (posizione di inizio e fine azione), esecutore, tipologia e conseguenza del gesto tecnico.

Tutte le informazioni sono raccolte nel database “DigitalSoccer” e vengono rese disponibili nei diversi formati a staff tecnici e media.



SUPERCOPPA
TIM



SUPERCOPPA
PRIMAVERA
TIM

