



Serie B TIM 2008-2009
Incontro della 2ª giornata
GROSSETO-PIACENZA 3-0
Domenica, 7 settembre 2008
Reti: 42', 53' Pichlmann (G), 88' Cordova (G)



Arbitro: Giampaolo Calvarese

Durata incontro: 96' (47+49)

GROSSETO

Elio Gustinetti

96' P	Acerbis Paolo	1	
96' D	Stendardo Mariano	6	
96' D	Innocenti Duccio	13	
96' D	Abruzzese Giuseppe	21	
96' D	Porchia Sandro	25	
92' C	Vitiello Leandro	7	-92°
79' C	Lazzari Flavio	8	-79°
96' C	Consonni Luigi	10	-47°
96' C	Garofalo Agostino	19	
70' A	Pichlmann Thomas	11	-70°
66° 96' A	Sforzini Ferdinando	99	-62°
26' A	Sansovini Marco	9	-70°
17' C	Cordova Nicolas	18	-79°
4' C	Carparelli Marco	23	-92°
P	Caparco Alessandro	12	
D	Freddi Gianluca	5	
C	Federici Daniele	38	
A	Suppa Daniele	88	

PIACENZA

Stefano Pioli

1	Cassano Mario	P	96'	41°
2	Abbate Matteo	D	88'	57° 88° 88°
5	Iorio Angelo	D	96'	44°
6	Olivi Samuele	D	96'	
8	Riccio Luigi	C	96'	
13	Avogadri Stefano	C	96'	
15	Anaclerio Michele	C	96'	
23	Nainggolan Radja	C	47'	
9	Moscardelli Davide	A	96'	
17	Graffiedi Mattia	A	62'	
20	Guzman	A	60'	
7	Wolf Daniel	C	49'	
10	Rantier Julien	C	36'	
11	Ferraro Emanuele	A	34'	91°
85	Lanzano Mattia	P		
22	Zammuto Pietro	D		
21	Aspas	C		
27	Eramo Mirko	C		



I NUMERI DEL MATCH



53	Possesso palla (%)	47
6/13	Tiri dentro/totali	1/10
518	Palle giocate	499
62,6	% passaggi riusciti	61,8
9':26"	Supremazia territoriale	8':00"
67,7	% protezione area	50,8
49,3	% attacco alla porta	32,4
64,1	% pericolosità	25,1

RECORDMEN

Palle recuperate	
5 Iorio (PIACENZA)	22
25 Porchia (GROSSETO)	21
6 Olivi (PIACENZA)	20
2 Abbate (PIACENZA)	18
Passaggi riusciti	
8 Riccio (PIACENZA)	56
10 Consonni (GROSSETO)	49
21 Abruzzese (GROSSETO)	39
13 Innocenti (GROSSETO)	37
Tiri	
9 Moscardelli (PIACENZA)	3
99 Sforzini (GROSSETO)	3
10 Consonni (GROSSETO)	2
17 Graffiedi (PIACENZA)	2

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

