



Serie B 2015-16
Incontro della 12^a giornata
VICENZA-ASCOLI 3-0

Sabato, 7 novembre 2015
Reti: 7' Cinelli (V), 17' Raicevic (V), 43' (r) Vita (V)



Arbitro: Daniele Martinelli

Durata incontro: 95' (47+48)

VICENZA

Pasquale Marino

95'	P	Vigorito Mauro	22	
59'	95'	D	D'Elia Salvatore	6
	95'	D	Mantovani Andrea	21
60'	95'	D	Laverone Lorenzo	27
	95'	D	Sampirisi Mario	31
	95'	C	Cinelli Antonio	8
	87'	C	Sbrissa Giovanni	11
	95'	C	Urso Francesco	17
	83'	A	Giacomelli Stefano	10
	75'	A	Raicevic Filip	13
	95'	A	Vita Alessio	16
	20'	A	Pettinari Stefano	20
	12'	A	Gatto Leonardo	28
	8'	C	Modic Andrej	29

1 Marcone R. (P); 2 El Hasni O. (D); 23 Gentili M. (D);
36 Rinaudo L. (D); 14 Pinato M. (C); 32 Gora M. (C);

ASCOLI

Devis Mangia

1	Lanni Ivan	P	95'
46'	3 Antonini Luca	D	47'
	23 Canini Michele	D	95'
	27 Almici Alberto	D	95'
	28 Milanovic Milan	D	95'
	14 Jankto Jakub	C	95'
	20 Grassi Luigi	C	95'
29'	25 Altobelli Daniele	C	29'
	9 Pérez Leonardo	A	95'
78'	10 Berrettoni Emanuele	A	80'
	29 Petagna Andrea	A	95'
29'	2 Pecorini Simone	D	66'
46'	19 Bright Addae	C	48'
78'	30 Bellomo Nicola	A	15'

22 Svedkauskas T. (P); 5 Mengoni A. (D); 13 Cinaglia D.
(D); 31 Del Fabro D. (D); 7 Frediani M. (C); 18 Caturano S. (A);



I NUMERI DEL MATCH



57	Possesso palla (%)	43
6	Angoli	3
7/16	Tiri dentro/totali	4/13
641	Palle giocate	527
69,9	% passaggi riusciti	64,8
8':42"	Supremazia territoriale	9':03"
41,6	% protezione area	51,3
48,7	% attacco alla porta	58,4
67,9	% pericolosità	32,0

RECORDMEN

Palle recuperate	
28 Milanovic (ASCOLI)	24
27 Almici (ASCOLI)	20
17 Urso (VICENZA)	19
8 Cinelli (VICENZA)	18
Passaggi riusciti	
6 D'Elia (VICENZA)	67
27 Laverone (VICENZA)	65
31 Sampirisi (VICENZA)	62
20 Grassi (ASCOLI)	50
Tiri	
10 Giacomelli (VICENZA)	3
20 Grassi (ASCOLI)	3
14 Jankto (ASCOLI)	3
9 Pérez (ASCOLI)	3

*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.*

Appassionati!

LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI SERIE B - Via Rosellini, 4 20124 Milano
T +39.02.69910.1 r.a. - F +39.02.69010091 - C.F. 97557110158



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. Il possesso palla di una squadra è ottenuto come somma dei possessi palla dei singoli calciatori, calcolati da quando il calciatore entra in possesso (ossia tocca la palla la prima volta, oppure batte un calcio piazzato) a quando perde il possesso (ossia la palla viene toccata da un altro giocatore, oppure la palla esce dal campo, oppure l'arbitro interrompe il gioco). Il dato è rilevato in diretta attraverso il mezzo televisivo, con una stima di errore del 5% dovuta a replay e stacchi di immagine.

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.



Appassionati!

LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI SERIE B – Via Rosellini, 4 20124 Milano
T +39.02.69910.1 r.a. – F +39.02.69010091 – C.F. 97557110158