

Arbitro: Emidio Morganti

Durata incontro: 98' (48+50)

INTER

Leonardo

98' P	Júlio César	1	
98' D	Lúcio	6	
98' D	Ranocchia Andrea	15	
98' D	Chivu Cristian Eugen	26	
98' D	Nagatomo Yuto	55	
98' C	Zanetti Javier Adelmar	4	
98' C	Stankovic Dejan	5	
85' C	Thiago Motta	8	-83'
89' C	Sneijder Wesley	10	-87'
63' A	Pazzini Giampaolo	7	-61'
98' A	Samuel Eto'o	9	
35' C	Pandev Goran	27	-61'
13' C	Mariga MacDonald	17	-83'
9' A	Milito Diego Alberto	22	-87'
P	Castellazzi Luca	12	
D	Materazzi Marco	23	
D	Samuel Walter Adrian	25	
C	Kharja Houssine	14	

PALERMO

Delio Rossi

46	Sirigu Salvatore	P	98'
24'	3 Goian Dorin Nicolae	D	24'
6	Munoz Ezequiel Matías	D	92' 52' 90'
16	Cassani Mattia	D	98'
42	Balzaretti Federico	D	98'
8	Migliaccio Giulio	C	98'
23	Nocerino Antonio	C	98'
27	Pastore Javier	C	98'
72	Ilicic Josip	C	98'
55'	94 Acquah Afriyie	C	57' 27'
78'	9 Abel Hernandez	A	80'
24'	80 Carrozzi Moris	D	74' 68'
55'	10 Miccoli Fabrizio	A	41'
78'	51 Pinilla	A	18'
	99 Benussi Francesco	P	
	36 Darmian Matteo	D	
	4 Kasami Pajtim	C	
	11 Liverani Fabio	C	



I NUMERI DEL MATCH



51	Possesso palla (%)	49
7/11	Tiri dentro/totali	4/20
545	Palle giocate	557
63,3	% passaggi riusciti	68,2
9':16"	Supremazia territoriale	11':03"
51,1	% protezione area	50,0
50,0	% attacco alla porta	48,9
60,1	% pericolosità	45,1

RECORDMEN

Palle recuperate	
8 Migliaccio (PALERMO)	28
80 Carrozzi (PALERMO)	23
8 Thiago Motta (INTER)	22
6 Lúcio (INTER)	21
Passaggi riusciti	
23 Nocerino (PALERMO)	52
8 Thiago Motta (INTER)	48
27 Pastore (PALERMO)	48
72 Ilicic (PALERMO)	45
Tiri	
9 Abel Hernandez (PALERMO)	5
42 Balzaretti (PALERMO)	4
9 Samuel Eto'o (INTER)	4
27 Pastore (PALERMO)	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.

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.

