

Arbitro: Daniele Orsato

Durata incontro: 95' (46+49)

ROMA

Aurelio Andreazzoli

95'	P	Lobont Bogdan Ionut	1	
95'	D	Marquinhos	3	
95'	D	Castan Leandro	5	
87'	95'	D	Burdisso Nicolás Andrés	29
11'	76'	D	Balzaretti Federico	42 -76'
95'	C	Bradley Michael	4	
26'	83'	C	Marquinho	7 -83'
95'	C	Lamela Erik Manuel	8	
95'	C	De Rossi Daniele	16	
90+2'	95'	A	Totti Francesco	10
95'	A	Destro Mattia	22	
19'	A	Oswaldo Pablo Daniel	9	-76'
12'	D	Dodò	27	-83'
	P	Goicoechea Mauro	13	

13 Goicoechea G. (P); 55 Svedkauskas S. (P); 11 Taddei T. (D); 23 Piris P. (D); 46 Romagnoli R. (D); 15 Pjanic P. (C); 20 Perrotta P. (C); 48 Florenzi F. (C); 77 Tachtsidis T. (C); 17 López L. (A);

LAZIO

Vladimir Petkovic

22	Marchetti Federico	P	95'	
20	Biava Giuseppe	D	95'	
26	Radu Stefan Andrei	D	95'	
27	Cana Lorik	D	95'	
29	Konko Abdoulay	D	95'	
84'	8 Hernanes	C	84'	32'
90+2'	19 Lulic Senad	C	95'	75'
90+2'	23 Onazi Ogenyi Eddy	C	93'	
54'	24 Ledesma Cristian Daniel	C	54'	1'
87	Candrea Antonio	C	95'	
11	Klose Miroslav	A	95'	38'
54'	6 Mauri Stefano	C	41'	
84'	15 Gonzalez Alvaro	C	11'	
90+2'	2 Ciani Mickaël	D	2'	

1 Bizzarri B. (P); 95 Strakosha S. (P); 3 Dias D. (D); 33 Stankevicius S. (D); 7 Ederson (C); 17 Pereirinha P. (C); 4 Crecco C. (A); 18 Kozák K. (A); 99 Floccari F. (A);



I NUMERI DEL MATCH



49	Possesso palla (%)	51
1	Angoli	5
5/14	Tiri dentro/totali	5/11
503	Palle giocate	487
57,1	% passaggi riusciti	55,9
5':40"	Supremazia territoriale	9':32"
60,6	% protezione area	54,0
46,0	% attacco alla porta	39,4
36,1	% pericolosità	43,8

RECORDMEN

Palle recuperate	
20 Biava (LAZIO)	28
42 Balzaretti (ROMA)	23
29 Burdisso (ROMA)	20
16 De Rossi (ROMA)	20
Passaggi riusciti	
29 Konko (LAZIO)	45
16 De Rossi (ROMA)	39
4 Bradley (ROMA)	36
3 Marquinhos (ROMA)	34
Tiri	
10 Totti (ROMA)	5
7 Marquinho (ROMA)	3
6 Mauri (LAZIO)	3
87 Candrea (LAZIO)	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.

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.

