

COME RAGIONARE CON L'EXPECTED GOALS (xG)

- L'EXPECTED GOALS E' UN PARAMETRO CHE INDICA I GOALS CHE SI ASPETTANNO DALLE OCCASIONI DA GOALS CREATE DA CIASCUNA SQUADRA, SULLA BASE DELLA PERICOLOSITA' DI CIASCUNA OCCASIONE.
- PER ESEMPIO L'xG DI UN RIGORE E' 0,78 IN QUANTO UN RIGORE HA LA PROBABILITA' DI GOAL DEL 78%.
- SOMMANDO TUTTI GLI xG DI CIASCUNA SQUADRA SI STIMANO I GOALS CHE AVREBBE DOVUTO REALIZZARE CIASCUNA SQUADRA AL TERMINE DELLA PARTITA.
- ✓ **NON TUTTE LE PARTITE, PERO', VENGONO VINTE DALLA SQUADRA CHE HA UN xG PIU' ALTO.**
- PERCHE'?

1

PER FARE GOAL SONO NECESSARI DUE EVENTI IN SUCCESSIONE:

1. CREARE UN'OCCASIONE VALIDA CHE PERMETTA DI TIRARE IN PORTA;
2. METTERLA DENTRO CON UN TIRO.

• L'EXPECTED GOAL E' CALCOLATO SENZA TENER CONTO DI CHI TIRA E C'E' UNA BELLA DIFFERENZA SE TIRA CR7 PIUTTOSTO CHE PINCO PALLINO.

• L'xG E' GENERATO DALLA SOMMA DEI TIRI IN PORTA, MA IN REALTA' I TIRI NON SI DOVREBBERO SOMMARE PER CALCOLARE L'xG, IN QUANTO I TIRI IN PORTA SONO TUTTI EVENTI INDIPENDENTI TRA LORO E, STATISTICAMENTE PARLANDO, NON HA SENSO SOMMARLI.



I DATI DA SOLI NON BASTANO SE NON SI CONOSCE IL MECCANISMO CHE LI HA GENERATI.

E' POSSIBILE VALUTARE UN GIOCATORE CON GLI ALGORITMI VAEP E PLAYERRANK?

2

E' POSSIBILE VALUTARE UN GIOCATORE CON GLI ALGORITMI?

✓ ENTRAMBI GLI ALGORITMI NON CONSIDERANO LA VARIABILE DELLA DIFFICOLTA' RELATIVA AL CAMPIONATO NAZIONALE IN CUI SI GIOCA.

• PER POTER CONSIDERARE LA VARIABILE RELATIVA ALLA DIFFICOLTA' DEL CAMPIONATO SI DOVREBBE CONFRONTARE IL PLAYERRANK SCORE DELLO STESSO GIOCATORE, A PATTO CHE ABBA GIOCATO IN CAMPIONATI DIVERSI.

• IL CAMPIONATO DOVE LO STESSO GIOCATORE HA IL PLAYERRANK PIU' BASSO POTREBBE ESSERE QUELLO PIU' DIFFICILE.



DOVE UN GIOCATORE E' PIU' EFFICACE?

• POSSIAMO ORA CALCOLARE COME UN GIOCATORE PARTECIPA ALLE FASI DEL GIOCO PRIMA DESCRITTE E VEDIAMO CHE ESITO HA QUELLA FASE E SE IL GIOCATORE VI HA PARTECIPATO O MENO.

• IN QUESTO MODO POSSIAMO VEDERE IN QUALE FASE DEL GIOCO IL GIOCATORE E' PIU' EFFICACE.

AD ESEMPIO CIRO IMMOBILE E' MOLTO BUONO NELLE COSTRUZIONI RAPIDE DAL BASSO O NEI POSSESSI LUNGHY, QUINDI SI DOVREBBE TROVARE MEGLIO CON GLI ALLENATORI CHE PREDILIGONO QUESTE FASI DEL GIOCO.

ABBIAMO VISTO CHE L'ALLENATORE DECIDE CHI GIOCA, MA IL TIPO DI POSSESSO PRATICATO E' DECISO SIA DALL'ALLENATORE (TRAMITE LE INDICAZIONI TATTICHE), CHE DAL GIOCATORE (TRAMITE LE AZIONI), COSI' L'ESITO DI UN'AZIONE E' DECISO SIA DAL TIPO DI POSSESSO (UNA PALLA LUNGA E' MENO EFFICACE DI UN RECUPERO BEN ORCHESTRATO), SIA DAL GIOCATORE CHE CONCLUDE.

4

E' POSSIBILE DEFINIRE IL RUOLO DI UN GIOCATORE IN MODO ANALITICO?

PER DEFINIRE IL RUOLO DI UN GIOCATORE IN MODO ANALITICO BASTEREBBE VEDERE COSA FA IL CALCIATORE IN CAMPO E DOVE LO FA.

COSA FA:

TIRI, PASSAGGI FILTRANTI, PASSAGGI CORTI, LUNGHY, DUELLI DIFENSIVI, DUELLI OFFENSIVI, PALLONI INTERCETTATI, PARATE, DUELLI AEREL, CROSS ...

DOVE LO FA:

LA PERCENTUALE DEI TOCCHI DI PALLA IN OGNI ZONA DI CAMPO.

➤ IN QUESTO MODO E' POSSIBILE CLASSIFICARE IL GIOCATORE COME DIFENSORE, CENTROCAMPISTA O ATTACCANTE E SU QUALE ZONA DEL CAMPO GIOCHI E SE SIA UN COSTRUTTORE O UN INTERRUPTORE DI GIOCO.

➤ IN QUESTO MODO POSSIAMO ANCHE CAPIRE LO STILE DI GIOCO DI OGNI ALLENATORE E DELLA RELATIVA SQUADRA CHE ALLENA SULLA BASE DELLE CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI (INTERRUPTORI O COSTRUTTORI...)

3

