

# STUDIO CONTROPIEDE

## OBIETTIVO

Valutare gli aspetti positivi e negativi della tattica, i suoi punti forti e le condizioni necessarie per utilizzarla con successo.

## PREMESSE IMPORTANTI

### • CONFRONTI

Si leggerà piuttosto spesso in questo documento di confronti percentuali tra i reparti, penso sia meglio spiegare subito la formula che abbiamo utilizzato per fare questi confronti quindi. Innanzi tutto si devono trasformare le valutazioni da lettere in numeri, quindi si associa a disastroso (molto basso) il numero uno, a disastroso (basso) il numero due e così via. Dopodiché la formula è  $(\text{ValA}/(\text{ValA}+\text{ValB}))\cdot 100$  in questo modo si ottiene una percentuale che va appunto da 0 a 100% quando ValA diventa molto più forte di ValB. L'abbiamo utilizzata perché sappiamo per certo che è la stessa formula che usa hattrick quando visualizza il possesso palla servendosi delle valutazioni dei rispettivi centrocampi, quindi abbiamo ritenuto che fosse la scelta migliore.

In allegato trovate un piccolo tool per calcolare le percentuali che nel foglio vengono descritte citando le formule. (per visualizzarlo e utilizzarlo è necessario avere installata almeno la versione 6 di acrobat)

### • FILTRI

Per rendere i grafici affidabili ed essere sicuri di separare il fattore da analizzare da altri che influenzano la variabile sulle ordinate abbiamo introdotto dei filtri.

Questi consistono appunto nel filtrare i dati tenendo buono un certo intervallo a seconda del filtro che impostiamo.

Ad esempio se nel grafico dell'attacco notiamo che oltre che salire progressivamente l'attacco sale anche l'abilità media del contropiede, possiamo tenere buone solo le partite con abilità di contropiede tra eccellente e formidabile, in modo da escludere questa interferenza, questo ovviamente riduce i dati a disposizione ed è proprio per questo che abbiamo avuto bisogno di molti match.

Per valutare la necessità o meno di un filtro accanto ad ogni grafico ne abbiamo inseriti altri che illustrano la media dei fattori che influenzano ad esempio la creazione di un contropiede divisi secondo gli intervalli del grafico principale.

In questo modo possiamo ritenere il grafico affidabile se tutti gli altri grafici risultano piatti.

## • FORMULE

Per la verità c'è una sola formula nello studio, ebbene teniamo a sottolineare che non vuole essere la formula esatta che usa anche il motore di hattrick, ma crediamo sia una buona approssimazione, sempre utile per valutare gli aspetti di una partita e che quindi abbiamo ritenuto di riportare sia qui che nel tool allegato.

## DESCRIZIONE

Per riuscire a stabilire come funzionano i diversi aspetti di questa tattica abbiamo raccolto più di mille partite con le rispettive azioni e valutazioni, abbiamo escluso gli special event perché avvengono in base ai giocatori messi in campo, come dice il regolamento, e sarebbe stato inutile considerarli senza conoscere skill e specialità dei giocatori.

Veniamo a noi, domanda scontata, come nasce un contropiede?

Risposta altrettanto scontata che dovrete già conoscere:

- l'avversario sbaglia un'azione
- l'abilità in contropiede permette o non permette di ribaltarla
- l'attacco la concretizza o meno

Diciamo subito che queste tre fasi sono state confermate dallo studio, ma c'è subito una cosa da far notare, ovvero la frase del regolamento:

“

*Se una squadra riesce a fare un contropiede, indipendentemente dal suo successo, sarà riportato nella cronaca.*

”

La prima interpretazione ci fa pensare che le prime due fasi creino il contropiede, che poi, se creato, verrà certamente citato in cronaca, solo dopo entrerà in gioco la terza fase.

Dai dati sperimentali invece risulta che anche la terza fase rientra nella parte di creazione del contropiede.

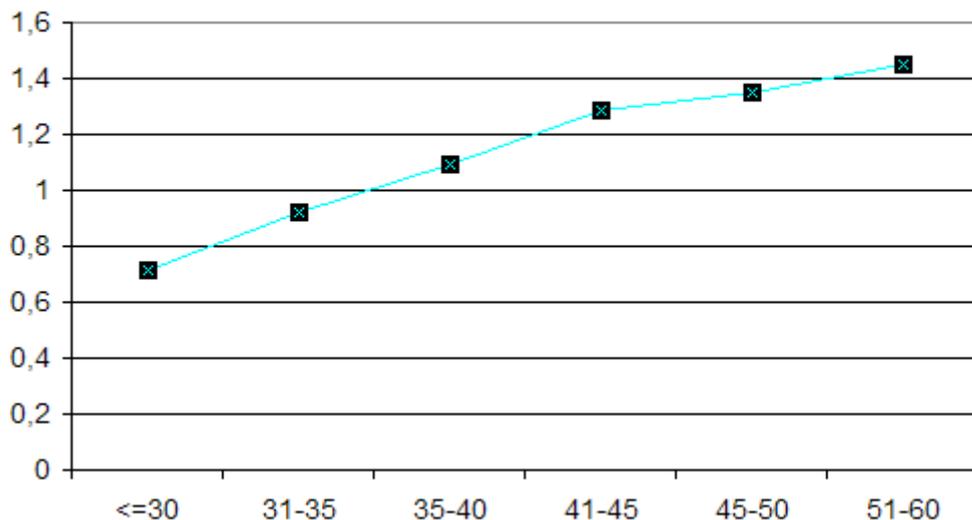
Verificarlo è stato facile, basta guardare la distribuzione dei contropiede rispetto alla valutazione dell'attacco.

Il grafico successivo ha sulle ascisse i confronti attacco/difesa e sulle ordinate la media dei contropiede ottenuti in queste partite.

I dati sono stati opportunamente filtrati per escludere l'influenza delle altre variabili che influiscono sulla creazione dei contropiede (che illustreremo più avanti).

Come si nota il numero dei contropiede sale progressivamente in funzione della “forza” dell'attacco.

Distribuzione rispetto ad attacco



Filtri:

MediaDif/abilità: 40-60

Ascisse: confronto  
attacco/difesa

Ordinate: media contropiede

## • PIU' DI 10 AZIONI IN UNA PARTITA?

Ci sono partite nelle quali il numero di azioni citate in cronaca sommato al numero di contropiede dà un risultato superiore a dieci, nonostante che i contropiede nascano più di un minuto dopo l'ultima azione fallita.

Abbiamo verificato proprio osservando questi match che il contropiede può nascere non solo il minuto dopo, ma, spesso e volentieri, parecchi minuti dopo l'azione fallita (anche una decina) in ogni caso prima dell'evento successivo riportato in cronaca.

Ad una prima occhiata è chiaramente irrealistico che un contropiede nasca dieci minuti dopo l'azione fallita e si potrebbe pensare a un bug, d'altronde però anche se è chiaro che il motore del gioco funziona come descritto, gli sviluppatori probabilmente non hanno interesse a far capire da quale azione nasce il contropiede e preferiscono ritardarne la visualizzazione in modo da rendere più omogenea la cronaca.

## 1. FATTORI CHE INFLUENZANO LA CREAZIONE DEL CONTROPIEDE

Finite le osservazioni preliminari veniamo al dunque, cosa entra in gioco nelle tre diverse fasi?

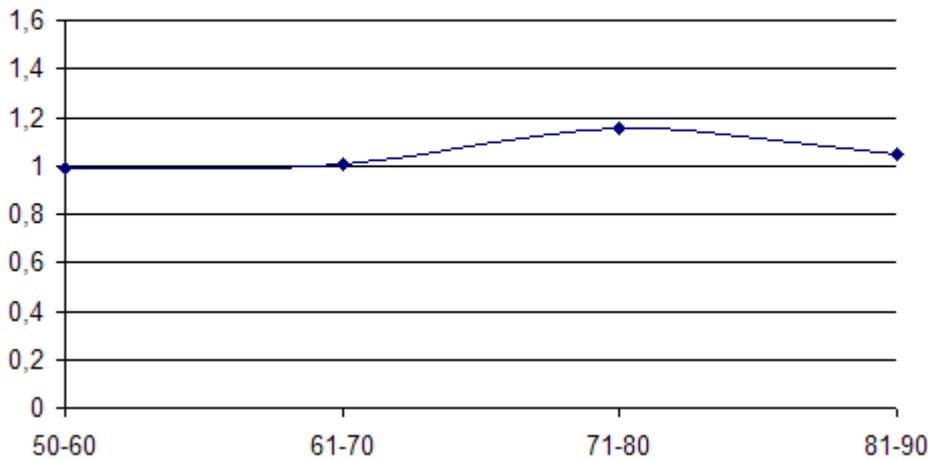
### • POSSESSO

E' l'implicita premessa alla prima fase, ovviamente più azioni ha l'avversario più occasioni si hanno per ribaltarle.

Il grafico che viene però come potete notare è piuttosto piatto, la spiegazione che ci siamo dati è che come saprete il numero massimo di contropiede è limitato, nella quasi totalità dei casi non si superano i tre contropiede, (ci sono pochissime partite nelle quali ce ne sono stati quattro, ma su più di mille che ne abbiamo raccolte non ce ne è nemmeno una che supera i tre quindi tendiamo a considerarlo trascurabile) mentre le azioni assegnate all'avversario che ha più del 50% di possesso sono spesso

ben maggiori di cinque (vedere grafico sulla distribuzione delle azioni rispetto al possesso).

Distribuzione rispetto a possesso



Filtri:

MediaDif/abilità: 40-60

Ovviamente come possesso si intende quello dell'avversario

Ascisse: possesso palla avversario

Ordinate: media contropiede.

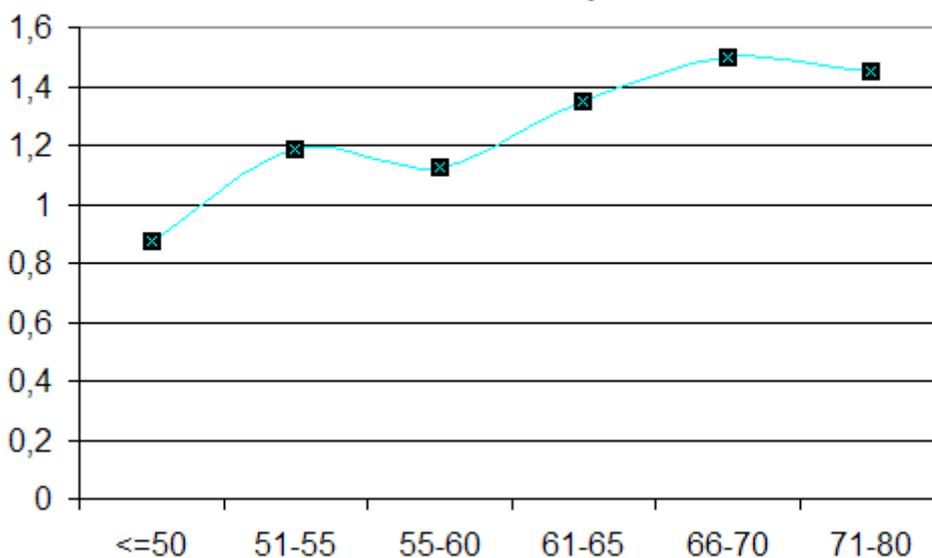
Da considerare anche che i contropiede in genere non si distribuiscono uniformemente nella cronaca, ma avvengono spesso nella prima metà della partita.

Riteniamo quindi che sia generalmente da evitare l'atteggiamento che prevede di concedere più possesso all'avversario solo per garantirsi più contropiede.

## • DIFESA

E' la variabile che entra in gioco nella prima fase, quella in cui si ferma l'azione, ovviamente se non si è in grado di fermare le azioni dell'avversario non si potranno nemmeno ribaltare, anche qui il grafico opportunamente filtrato dice che, seppur influente, non è decisiva, basta superare l'attacco avversario e per quanto riguarda la creazione dei contropiede è sufficiente.

Distribuzione rispetto a difesa



Filtri

MediaDif/abilità:40-60

Ascisse: confronto difesamia/attaccoavv

Ordinate: media contropiede

Diverso però il discorso sulla preparazione di una partita, non si può costruire un contropiede solo in funzione del numero di contropiede che riusciremo ad ottenere, è molto più

importante pensare prima a non prenderle e poi a concretizzare, ma ne parleremo più avanti.

- **ABILITA'**

In verità abbiamo scoperto che non è l'abilità in se a contare (ringrazio Diamante che è stato il primo a farlo notare), ma va confrontata con "qualcosa" dell'avversario, infatti anche il regolamento conferma:

“

*Con una capacità di AIM eccezionale potrai avere fino al 40% di attacchi in più al centro (l'"eccezionale" dipende dalle squadre che si affrontano. Due squadre di Serie A devono essere molto più brave di due di IV^, questo livello "relativo" è tenuto conto anche per le altre tattiche).*

”

Dopo aver effettuato il confronto con le diverse valutazioni della squadra avversaria, siamo giunti alla conclusione che va fatto esclusivamente con le valutazioni della difesa, è proprio questo valore che stabilisce il livello della partita ed è in funzione di questo che bisogna valutare che abilità nella tattica è necessaria per rendere il contropiede efficace.

Non siamo riusciti a verificare se il confronto vada fatto con la media delle valutazioni della difesa avversaria o con il lato specifico della difesa avversaria dove finisce il contropiede, in questo caso il lato del contropiede verrebbe deciso prima di questo calcolo, le operazioni successive sono fatte con la media delle valutazioni della difesa avversaria, che riteniamo in ogni caso essere una buona approssimazione.

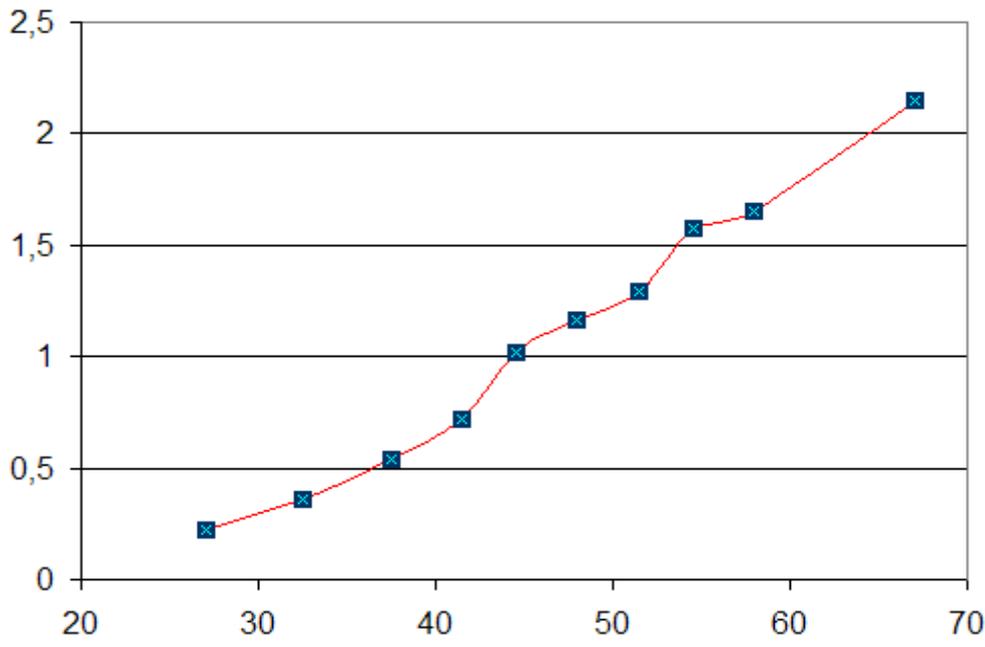
L'abilità così calcolata è la variabile che in assoluto incide di più sulla creazione di un contropiede, molto di più delle altre come si vede dal grafico.

Sulle ordinate c'è sempre il numero medio di contropiede, mentre sulle ascisse ci sono i valori ottenuti dal confronto, calcolati paragonando l'abilità con la media delle valutazioni in vecchio stile, così da rendere le scale paragonabili (difesa eccellente vecchio contro abilità eccellente risulta 50), la formula utilizzata in particolare è la seguente:

$$(Abilità / ((somma delle tre valutazioni della difesa) / 6 + Abilità)) * 100$$

E' bene quindi farne una seria considerazione nell'impostazione di un contropiede.

Distribuzione rispetto ad abilità vs difesa avversaria



*Filtri:*  
Nessun filtro si è reso necessario

*Ascisse:* confronto abilità/difesaavv

*Ordinate:* media contropiede

## • **ATTACCO**

Abbiamo già iniziato a parlarne nella premessa ed è la variabile che viene considerata nella terza fase, l'idea che ci siamo fatti è che funzioni allo stesso modo della realizzazione delle azioni normali e anche l'elaborazione dei dati sulla realizzazione lo conferma.

Facciamo quindi riferimento al paragrafo relativo alle azioni normali più avanti.

## 2. ALTRE CONSIDERAZIONI DA FARE PER IMPOSTARE LA PARTITA

Per qualsiasi tattica, ma in modo particolare per il contropiede, non basta ottimizzare l'efficienza della stessa, ma bisogna prima di tutto pensare al risultato finale.

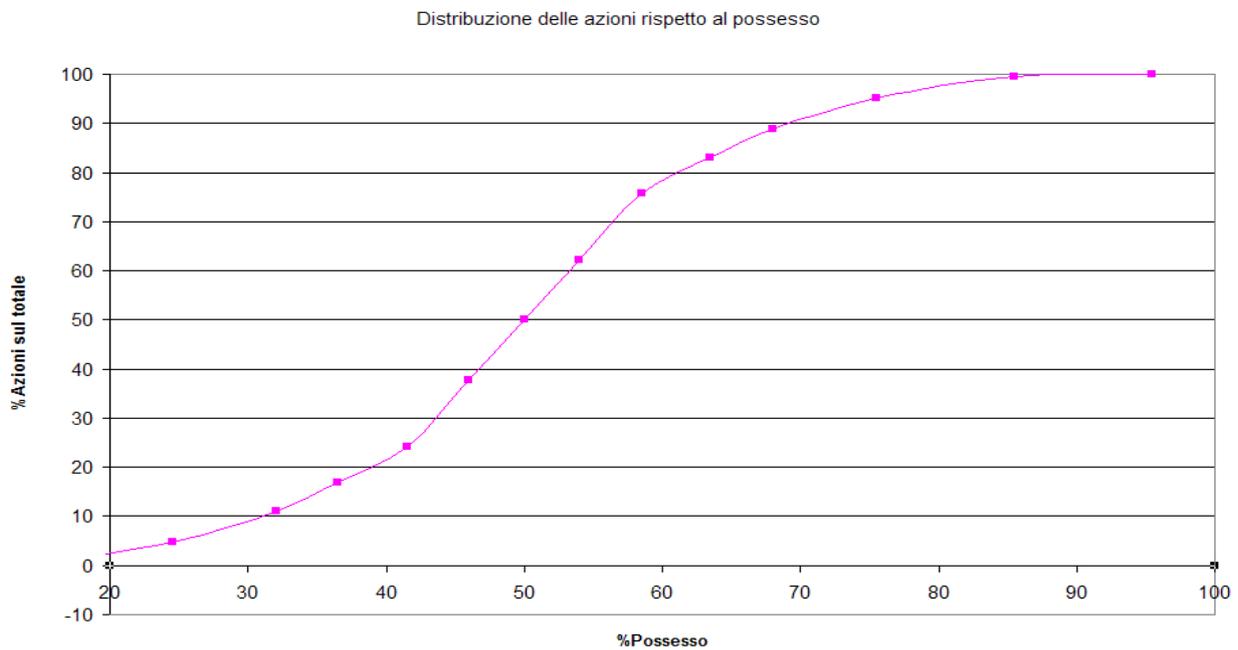
E' infatti fuori di dubbio che se anche si fanno due o tre contropiede, ma l'avversario segna quattro gol, non sarà una partita da ricordare.

## • **ASSEGNAZIONE DELLE AZIONI**

Parliamo prima di tutto di come vengono assegnate le azioni in una partita, in questo senso abbiamo potuto notare idee più o meno confuse e soprattutto diverse tra manager esperti e non.

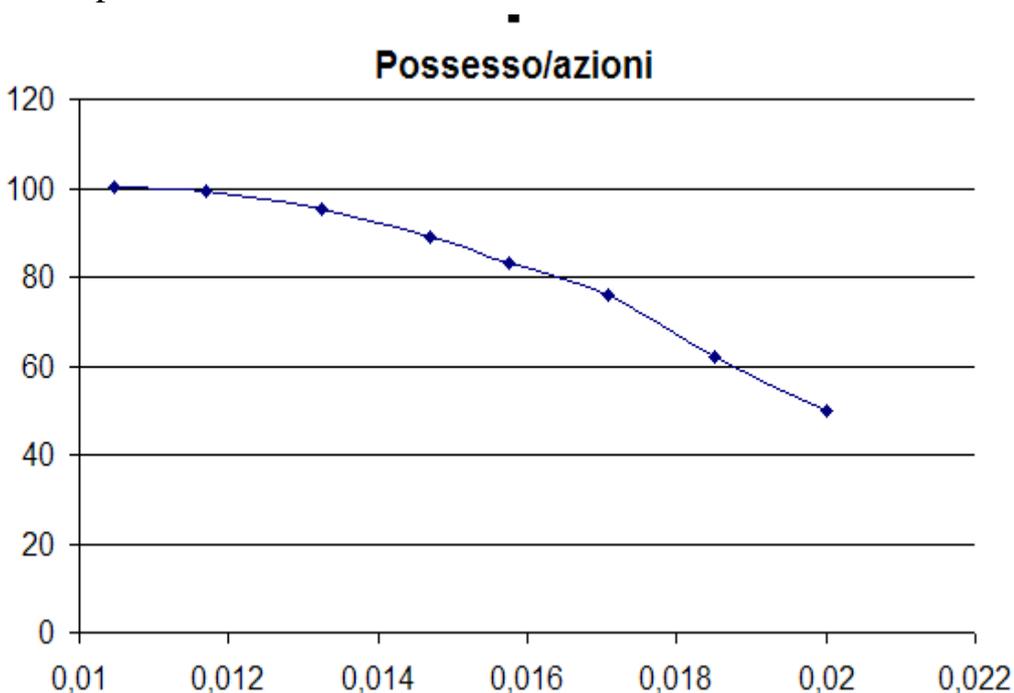
C'è chi dice che il possesso che si vede alla fine di primo e secondo tempo decida in modo certo a chi vadano le dieci azioni, c'è chi dice che il possesso rispecchi la probabilità di vedersi assegnata ognuna delle dieci azioni, c'è chi dice che le azioni estratte siano più di dieci.

Analizzando le partite con molte azioni citate (da 8 a 10) non è stato difficile costruire il grafico, che seppur limitato dal fatto che sono tutte partite nelle quali una delle due squadre gioca contropiede, non ho motivo di credere che sia diverso da quello che otterremmo analizzando partite dove non si fa uso di tattiche. (anche se non ne abbiamo la certezza assoluta)



Come si può vedere l'andamento non è affatto rettilineo, quindi escludiamo subito che il possesso palla rispecchi la probabilità di vedersi assegnata un'azione.

Per ottenere la probabilità dato il possesso quindi bisogna trovare l'equazione che descrive quella curva, possiamo approssimarla a una cubica, ma ho trovato più efficace trasformare quella curva considerando solo il possesso maggiore o uguale al 50% (infatti l'altra metà si ottiene per ovvia simmetria) e considerando  $1/\text{possesso}$  come variabile indipendente, risulta:



*Filtri:  
Azioni:  $\geq 7$   
(stesso filtro ovviamente  
per il grafico precedente)*

In questo caso è facilmente approssimato da una funzione di secondo grado:

$$Y = -500000/x^2 + 10000/x + 50$$

Come si può notare se mettiamo 100, ovvero il 100% di possesso si ottengono tutte le azioni, mentre con 50 si ottiene il 50%, come è logico che sia.

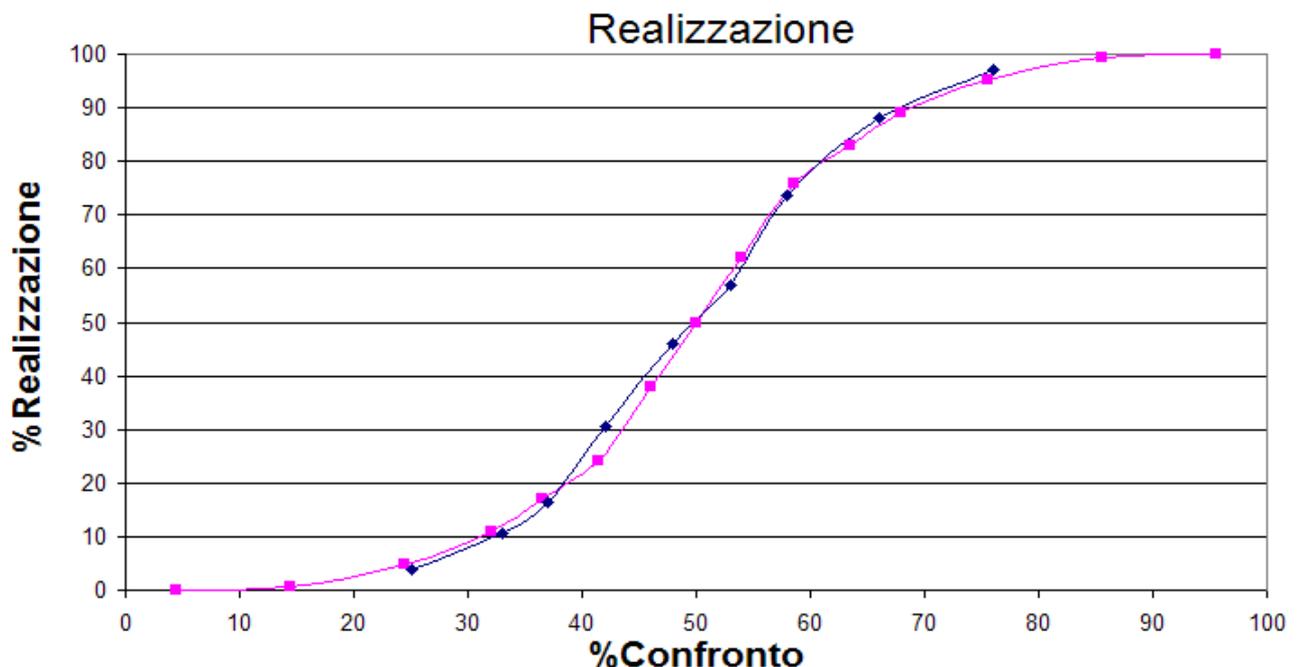
Tornando al penultimo grafico, che sicuramente rende meglio l'idea, possiamo notare che c'è una notevole variazione della probabilità intorno al 50%, ovvero avere anche pochi punti di vantaggio intorno al 50% significa molto, basta arrivare al 54% di possesso per avere il 64% di possibilità di vedersi assegnata ogni azione e se arriviamo al 60% di possesso si raggiunge addirittura una probabilità dell'80%.

Lascio a voi ulteriori analisi per stabilire quanto è meglio lasciare o ottenere nel possesso palla.

## • REALIZZAZIONE

Per realizzare un grafico affidabile anche sulle percentuali di realizzazione abbiamo riciclato la formula appena ottenuta per il possesso in modo da stimare anche le azioni non citate in cronaca, abbiamo poi usato le probabilità di distribuzione delle azioni sui tre lati (25% ai lati, 40% al centro e 10% punizioni) e, ottenuti i tre grafici dei lati, ne abbiamo fatto una media per ottenere quello finale.

Troverete curioso il risultato ottenuto sovrapposto al grafico precedente del possesso:



In rosa c'è la curva del possesso che abbiamo visto precedentemente, mentre in blu quella nuova della realizzazione.

Sulle ascisse c'è il confronto tra valutazione di attacco e della rispettiva difesa avversaria secondo la formula descritta nella premessa  **$(\text{Attacchio}/(\text{attacchio}+\text{difesaavv})) * 100$** . Sulle ordinate c'è la probabilità che ha l'azione di andare a segno.

Come potete notare c'è una certa somiglianza fra le due curve, ovviamente in quella del possesso ci sono meno interferenze dato che per calcolare la realizzazione abbiamo dovuto fare diverse stime che, seppur valide, “inquinano” in parte i risultati, nonostante le oltre 5000 azioni citate prese in considerazione.

Detto ciò possiamo quindi assumere che la formula che stabilisce la probabilità di realizzazione in funzione del confronto fra attacco e difesa sia simile a quella che assegna le azioni rispetto al possesso, in pratica le probabilità che ha di avere assegnata un'azione un centrocampista eccellente alto contro un centrocampista accettabile alto sono pressoché uguali alle probabilità che ha di segnare un attacco eccellente alto contro una difesa accettabile alto.

Per i valori inferiori al 50% è inoltre possibile utilizzare la proprietà di simmetria, ad esempio per un confronto al 40% il valore da immettere nella formula è 60 e poi la probabilità si ottiene sottraendo questo valore a 100.

E' appunto questa simmetria che incuriosisce, ovvero dai nostri dati risulta che, ad esempio, un attacco eccellente contro una difesa debole, ha le stesse probabilità di realizzare l'azione di quelle che ha una difesa eccellente contro un attacco debole di fermarla.

In altre parole otterremmo lo stesso grafico valutando i confronti tra difesa e attacco avversario e sostituendo sulle ordinate la probabilità di fermare l'azione avversaria.

*$(Difesiama/(attaccoavv+difesiama))*100$*

Per ottenere i grafici della realizzazione per i contropiedi incontriamo l'ostacolo dovuto al fatto che non abbiamo stavolta una formula per stimare quanti contropiede avvengono in una partita a prescindere dall'attacco, però senza considerare azioni e contropiedi non citati i grafici vengono uguali, assumiamo quindi che anche la realizzazione dei contropiede funzioni allo stesso modo.

Anche in questo caso lasciamo a voi ulteriori considerazioni su come impostare difesa e attacco (potete anche non crederci e fare come avete sempre fatto ad esempio).

## • CASA / TRASFERTA

Separando i dati delle partite giocate in casa da quelle giocate in trasferta abbiamo cercato di capire se chi gioca in casa ha un vantaggio pratico oltre alla valutazione di centrocampista maggiore, non ne abbiamo trovati sulla distribuzione delle azioni, sulla realizzazione neppure (il regolamento dice che le squadre di casa sono favorite sui rigori quindi sarebbe in linea con esso visto che i calci piazzati non vengono considerati) però in questo caso prima di dirlo con certezza ci vorrebbe un'ulteriore verifica con una maggiore quantità di dati e non tutti presi da contropiede.

## • I CALCI PIAZZATI

Abbiamo ottenuto un risultato inaspettato analizzando la distribuzione e le percentuali di realizzazione di contropiede e azioni che finiscono su calcio piazzato.

Sappiamo che per quanto riguarda le azioni “normali” è il 9% circa di esse che finisce su rigore o su punizione, risulta inoltre dai dati in nostro possesso che il 30% delle punizioni e il 75% dei rigori vanno a segno.

I dati dei contropiede ci dicono che il 9% circa dei contropiede finisce su calcio piazzato, ma per i contropiede esistono solo le punizioni e di questi circa il 45% va a segno.

Cosa ci dicono questi dati?

In primis la percentuale delle azioni di contropiede che finiscono su punizione è uguale alla somma delle percentuali delle azioni normali che finiscono su rigore o su punizione.

Inoltre si nota che una punizione che avviene in contropiede ha molte più possibilità di andare a segno rispetto a una punizione “normale” (45% contro il 30%).

Facciamo notare che separando i pesi delle punizioni rispetto ai calci piazzati totali e dei rigori e facendo una media delle percentuali di realizzazione, otteniamo che circa il 45% delle azioni “normali” che finiscono in calcio piazzato (rigore o punizione) va a segno, proprio come per i contropiede che però non hanno la separazione rigore e punizione.

### 3. CONSIDERAZIONI FINALI

I dati e le osservazioni che abbiamo fatto li abbiamo già illustrati tutti, non ci resta che dare qualche consiglio, del tutto personale, su come impostare al meglio un contropiede.

Prima di tutto dobbiamo impostare una difesa che sia in grado di fermare la maggior parte degli attacchi avversari, ricordiamo che dal calcolo della realizzazione sfuggono in ogni caso i calci piazzati per i quali contano il tiratore e il nostro portiere.

Direi che possiamo ottenere un buon risultato mantenendo la difesa oltre il 60% rispetto all'attacco avversario (ricordiamo che in questo caso si bloccano circa l'80% delle azioni avversarie) specialmente con poco possesso è fondamentale questo punto.

Nell'impostarla consideriamo anche come si distribuiscono le azioni, ovvero al 40% al centro e al 25% ai lati, quindi se bisogna scegliere cosa difendere meglio, difendiamo bene al centro.

C'è poi da considerare il possesso che vogliamo lasciare, premesso che è inutile lasciarne apposta di più per avere più contropiede, indebolire il centrocampo è spesso un sacrificio da fare per rinforzare difesa e attacco, riuscire a restare lo stesso intorno al 35-40% sarebbe importante per avere quelle due azioni normali che potrebbero essere fondamentali.

E' inoltre importante avere un attacco molto cinico, in grado di segnare la maggior parte delle occasioni che ha.

Per creare contropiede poi è necessaria l'abilità come già detto confrontata con la difesa avversaria, bisogna cercare di mantenerla il più in alto possibile.

Schemi validi per un buon contropiede sono in genere quelli con difesa a cinque per aumentare abilità e difesa, ad esempio 5-3-2 con ala offensiva.

Oppure anche un 442 asimmetrico per un contropiede con possesso palla equilibrato che ci permette di avere qualche occasione normale, oppure ancora 442 con due ali offensive, ma in generale qualsiasi schema va bene purché si rispettino le condizioni espresse prima.

Terminata l'analisi delle valutazioni dobbiamo poi considerare attentamente il capitolo special event, difensore forte o “veloce” per contrastare attaccanti e ali “veloci”, qualche colpiteore di testa per contrastare lo special event avversario e un tiratore dalla nostra parte per averne a nostro favore, attaccanti e ali che possono creare special event favorevoli e così via, ricordiamoci che non sono poche le partite decise da questo tipo di eventi ed è senza

dubbio un aspetto da tenere particolarmente sott'occhio in fase di mercato quando si crea la propria squadra.

#### 4. RINGRAZIAMENTI

Il compimento di questo studio è stato possibile grazie alla collaborazione degli utenti della Federazione Italiana Allenatori di Difesa (FIAD) e dell'Università Italiana di Hattrick (UIH) che hanno contribuito segnalando le loro partite e commentando insieme i risultati.

Un ringraziamento doveroso va anche a ilaste che ha creato un programma gestionale al quale ha gentilissimamente aggiunto il tool necessario per analizzare i match.

Sperando di avere fatto cosa gradita e sapendo che a noi è stato molto utile, ci congediamo promettendo prima o poi lo stesso lavoro su un altro aspetto di hattrick (questo studio era iniziato nel lontano ottobre 2004 o prima, non ricordo).

HomerJay & Sermak