

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PERUGIA



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PERUGIA DIPARTIMENTO DI MEDICINA

Corso di Laurea in Scienze Motorie e Sportive

"L'esport, il nuovo sport del XXI secolo; confronto
tra tattica del calcio e tattica esportiva."

Laureando
Fabrizi Matteo

Relatore
Prof. Arnaldo Antonelli

Anno Accademico

2020/2021

INDICE

Introduzione	pag. 4
CAPITOLO 1: L'ESPORT	
1.1 La storia dell'esport	pag.5
1.2 Esport alle olimpiadi	pag 8
1.3 Cosa sono gli esport	pag 10
1.4 Brevi definizioni	pag 15
1.5 Gaming house	pag 17
1.6 Stadi dedicati all'esport	pag 20
1.7 L'esport in Italia	pag 22
1.8 Quali sono i videogiochi competitivi?	pag 27
1.9 Twitch: lo youtube del gaming	pag 34
1.10 Le fiere nazionali ed internazionali	pag 39
CAPITOLO 2: FIFA IL CALCIO VIRTUALE	
2.1 Fifa il gioco di calcio digitale	pag 45
2.2 Storia del gioco	pag 50
2.3 Ultimate team	pag 52
2.3.1 storia di fifa ultimate team	pag 52
2.3.2 modalità di gioco in fut	pag 63
2.4 Pro club	pag 67
2.5 Tattica calcistica vs tattica esportiva	pag 70
2.5.1 La suddivisione in ruoli/funzioni	pag 70
2.5.2 fase offensiva	pag 97
2.5.3 Fase difensiva	pag 104
2.5.4 tattica esportiva	pag 111
Conclusioni	pag 114
Bibliografia e Sitografia	pag 116
Saluti	pag 120

INTRODUZIONE

Nel corso dei miei studi, ho conosciuto molti coetanei coi quali ho cercato di condividere le mie passioni. Sport, musica, film, serie televisive e videogiochi mi hanno permesso di creare legami con loro, ma con grande stupore non ho trovato nessuno con cui parlare di eSports. Sono rimasto a bocca aperta, in quanto sono molto popolari nel mondo e il mercato è in crescita continua ed elevata fin dalla loro nascita.

Il motivo purtroppo è quello che in Italia sono molto poco conosciuti, e spesso in maniera superficiale. Non sono mancati tentativi di rendere questo campo attivo e competitivo, ma rispetto all'estero i risultati sono stati di molto inferiori nonostante negli ultimi anni anche grazie al covid il mondo esport italiano ha iniziato a prendere sempre più piede. Io stesso ho partecipato e continuo a partecipare a tornei esportivi grazie ad una squadra calcistica chiamata Roma sporting con la quale giochiamo campionati professionistici di 11vs 11 in una modalità di fifa (gioco che tratterò in seguito) chiamata pro club. Esistono squadre italiane, di cui almeno una, il Team Mkers, a ottimi livelli internazionali sia in 1vs 1 che in 11vs 11, e associazioni private quali MOBA e pubbliche come GEC, aventi come obiettivo la diffusione e la crescita del settore. In particolare la GEC, Giochi Elettronici Competitivi, facente parte dell'ASI, Associazioni Sportive e sociali Italiane, ente riconosciuto dal CONI, ha avuto il ruolo di far riconoscere in Italia i videogiocatori professionisti come sportivi.

Le quadre calcistiche di Manchester city, Valencia, VfL Wolfsburg, FC Schalke 04, West Ham United e Besiktas hanno acquisito le prestazioni di singoli giocatori e squadre, seguiti dalla Sampdoria come unico caso italiano prima del covid. Importanti siti di informazione come BBC e SKY hanno una sezione dedicata alla diffusione di notizie riguardanti gli eSports, e la ESPN ha anche trasmesso in onda dei tornei. L'obiettivo di questa tesi sarà quello di studiare le caratteristiche. Il primo capitolo tratterà proprio degli eSports, analizzandone storia e contenuti. Il secondo capitolo tratterà del gioco fifa e delle sue caratteristiche e modalità, mentre il terzo riguarderà le differenze e analogie col calcio reale.

CAPITOLO 1- GLI ESPORT

1.1.La storia dell'eSport

Sebbene il fenomeno dell'eSport stia dilagando solamente negli ultimi anni, il primo evento ufficiale videoludico risale allo *Space Invaders Tournament* del 1980, il quale vide la partecipazione di 10.000 giocatori grazie alla modalità di gioco piuttosto semplice: il giocatore controlla un cannone mobile che si muove orizzontalmente sul fondo dello schermo, e deve abbattere gli alieni che si avvicinano alla Terra. Questa sfida, come altre organizzate nel medesimo periodo, diede inizio a ciò che oggi viene chiamato eSport, un mondo parallelo rispetto al mero ambiente videoludico.

Gli anni '90 infatti cominciarono con il fenomeno del gaming per PC e soprattutto dando vita a giochi che hanno saputo segnare la storia non solo della scena competitiva, ma anche dell'industria videoludica stessa: possiamo ricordare tra questi *Doom*, *Quake*, *Unreal*, *Diablo* e *StarCraft* ed infine *Fifa*.



FIG. 1 - FONTE: Lan party

<https://it.ign.com/esports/125022/feature/come-e-quando-sono-nati-gli-sport-l-stori-fino-al-2000?p=2>

Va inoltre sottolineato quanto i LAN party siano stati importanti per la crescita degli eSport, essi consistono in manifestazioni, anche non professionali, dove un gruppo di persone aveva la possibilità di scontrarsi o di giocare insieme senza dover affrontare il problema delle connessioni internet dei tempi.

Molti sostengono che la prima vera e propria manifestazione fu il *Red Annihilation* 1997, dedicato a *Quake*. In questa occasione oltre 2.000 gamers si diedero battaglia online: i migliori 16 furono invitati a competere all'E3, importante fiera internazionale, in un'arena del World Congress Centre dove il vincitore si portò a casa una Ferrari 328 GTS, appartenente allo sviluppatore di *Quake* (ANON., 2018).

Grazie al Game Boy anche Nintendo riportò in auge il grande desiderio dei giocatori di socializzare e scontrarsi attraverso il gaming: con l'arrivo dei Pokémon, i giocatori avevano la possibilità di poter far scontrare e scambiare i loro Pokémon attraverso l'utilizzo del *Game Link Cable*. Sebbene questo non sia un fenomeno connesso particolarmente con gli eSport (anche se in realtà i tornei di Pokémon esistono, e sono anche piuttosto seguiti), si può sostenere che abbia portato quel desiderio di socialità, condivisione e competizione.

Questo periodo si contraddistinse inoltre per la grande presenza di soprattutto in prima persona, di giochi sportivi e di giochi arcade. Tuttavia, verso la fine degli anni '90, ci fu una vera svolta nell'ambito del genere degli strategici in tempo reale: nel 1998, infatti, debuttò *StarCraft* che diede vita a un vero e proprio movimento di gioco competitivo, espandendosi dalla Corea del Sud al resto del mondo e, grazie a un notevole seguito, ancora oggi il suo successo non sembra accusare cali .

Si potrebbe enfatizzare il fatto che attorno agli anni 2000 avvenne una vera e propria alternanza di generi per quanto riguarda il mondo degli eSports: dagli soprattutto in prima persona, chesi basano su riflessi e massima precisione, agli RTS che sono invece caratterizzati da strategie e pianificazione accurata. La natura puramente strategica di questo genere fu fonte di ispirazione per i loro sistemi di *ladder* competitivi e di *matchmaking*: questo viene chiamato l'*Elo Rating System*.



Si tratta di un sistema che permetteva di calcolare le abilità dei giocatori in ambienti competitivi attraverso l'attribuzione di punti a seconda dell'esito della partita; un sistema che ancora oggi viene utilizzato a discrezione degli sviluppatori (*Overwatch*, *Battlefield*, *Counter-Strike Global Offensive* e *League of Legends* utilizzano delle variazioni di questo sistema) e viene utilizzato anche in numerosi sport. Saranno i primi anni del 2000 a segnare una grande svolta per gli eSports, non solo per l'introduzione di servizi come Xbox Live e successivamente Playstation Network, i quali permettevano a giocatori di tutto il mondo di scontrarsi, di comunicare e di giocare insieme attraverso le console, ma anche grazie alla formazione di strutture e tornei che costituiscono l'ospina dorsale degli eSport. Tra queste ricordiamo ESL (Electronic Sports League, anno di fondazione 2000) e MLG (Major League Gaming, anno di fondazione 2002).

Dallo scorso decennio ad oggi il fenomeno dell'eSport è cresciuto sempre di più: oltre al fenomeno delle strutture, il proliferare di competizioni con montepremi milionari ha portato alla creazione di leghe professionistiche in ogni paese del mondo e alla costituzione di squadre professionistiche. A questo possiamo aggiungere ciò che ha fatto letteralmente esplodere questo "nuovo mondo": la crescente disponibilità di piattaforme multimediali in streaming online, in particolare Twitch.tv ma anche la stessa Youtube Gaming.

Grazie a questi siti web si è potuto superare l'ostacolo prettamente fisico-temporale per lo spettatore, non più costretto ad organizzare un vero e proprio viaggio per poter assistere alle fasi finali di un torneo, ma egli ha ora la possibilità di poter seguire qualsiasi competizione in qualsiasi momento.

1.2eSport alle Olimpiadi

Nel 2017 sono stati fatti importanti passi avanti anche dal punto di vista della disciplina degli sport elettronici, ora riconosciuti dal Comitato Olimpico Internazionale come attività sportiva. Nel summit di Losanna infatti il Cio ha aperto le porte agli eSports per inglobarli nei giochi olimpici, dovuto sia alla sua costante crescita sia al riconoscimento da parte dell'alta direzione dell'attività che i videogiocatori svolgono, paragonabile allo sport tradizionale .

Un passo avanti, ma non è ancora abbastanza: per quanto i professionisti "digitali" vengano sempre più accostati ai classici atleti, mancano ancora i requisiti fondamentali per poter essere pienamente riconosciuti sport olimpici come la diffusione su scala mondiale in ciascuno dei cinque continenti con equa presenza di uomini e donne, il rispetto dei valori olimpici, oltre che l'esistenza di un'organizzazione che garantisca il rispetto delle norme e delle regole del Movimento olimpico (anti-doping, scommesse, manipolazione, ecc.) .

Possiamo comunque aggiungere come alla fine del 2018 ci sarà un avvicinamento tra gli sport elettronici e i giochi olimpici, in quanto nei Giochi Olimpici invernali che si disputeranno a PyeongChang sarà presente il torneo di *StarCraft II*, del circuito Intel Extreme Masters, gioco eSport d'eccellenza nel mondo asiatico. Un primo tentativo di integrazione degli eSports con il pieno sostegno del CIO, il quale cerca di inserire nuove discipline per poter attrarre anche i più giovani. Se a questo evento aggiungiamo una partnership siglata tra Intel e il CIO fino alle Olimpiadi del 2024, con annessa presenza di tornei eSports nelle prossime Olimpiadi di Jakarta e ai Giochi Olimpici continentali di Hangzhou nel 2022, possiamo sempre più sostenere come si stia riducendo il distacco tra lo sport tradizionale e lo sport digitale .

L'avvicinamento è importante per svariati motivi: come già ribadito nei precedenti paragrafi e confermato da Stefano Cozzi, manager del Core Publishing Team di Riot Games, nell'intervista riportata da Emilio Cozzi, "... è importante per la percezione sociale del video-gioco".

Questo a conferma del progressivo cambiamento della linea di pensiero sociale, volendo eliminare quei pregiudizi radicati soprattutto nelle generazioni precedenti. Un altro motivo, non meno importante, consiste nell'appeal che i tornei eSport suscitano nei confronti degli sponsor e dei media tradizionali, in quanto essi hanno sempre più

difficoltà ad intercettare l'interesse dei cosiddetti millenials.

1.3 Cosa sono gli eSports

Gli eSports, conosciuti in Italia come sport elettronici, sono uno dei più importanti trend del momento, capaci di attirare numerose persone alla ricerca di una possibile alternativa alle comuni forme di svago e divertimento nel tempo libero, mentre le aziende in cerca di nuove opportunità si affacciano a questo “nuovo mondo” in cerca di nuove possibilità di guadagno, incentrate sulle sponsorizzazioni e campagne pubblicitarie dei più importanti eventi mondiali.

L'elemento competitivo sta alla base della stessa definizione di eSport: la sfida può avvenire tra un giocatore e un software, ricordando il torneo di *Space Invaders*, o tra semplici giocatori, disposti in singolo o schierati in squadre alla conquista di un obiettivo comune.

Negli anni precedenti gli eSports venivano considerati delle comunità molto di nicchia di videogamer che si riunivano per giocare a *Counter Strike*, *Call of Duty* o *League of Legends*.

Ma che cosa sono gli eSports nella società di oggi? Oggi sono diventati rapidamente veri e propri sport per coloro che praticano questa attività, nonché degli spettacoli trasmessi in streaming per chiunque voglia seguire le dirette dei più famosi e prestigiosi tornei mondiali.

Questi sport fanno riferimento ad una vera e propria attività competitiva legata a un videogioco, organizzata tra più videogamer e praticata in ambienti fisici e non, in occasione di campionati o eventi fieristici offline e online; essi riguardano molti generi di gioco diversi, differenti console e differenti piattaforme: al giorno d'oggi il PC rimane il più utilizzato, anche se negli ultimi anni è cresciuta molto la pratica su console e sul mondo mobile.

Come citato nel precedente paragrafo, esistono diversi generi di tornei eSports:

- **RTS** (dall'inglese *Real Time Strategy*), vale a dire i videogiochi strategici in tempo reale: l'azione fluisce in modo continuo consentendo al giocatore di formulare la propria strategia e svolgere una serie di operazioni complesse
- **I Picchia duro** (in inglese *fighting game*) sono giochi di combattimento in cui si impersona un guerriero e ci si batte contro altri giocatori o contro il computer in scenari disparati
- **FPS** (dall'inglese *First-person shooter*), o soprattutto in prima

persona: solitamente bi- sogna affrontare nemici e ambientazioni diverse con la visuale in prima persona che simula il punto di vista del personaggio principale.

- I **MOBA** (*Multiplayer Online Battle Arena*): in una mappa chiusa vi sono due squadre, arroccate nelle proprie basi che contano diversi edifici e il quartier generale, nella quale ciascuna di esse ha l'obiettivo di distruggere il quartier generale avversario e preservare il proprio.

- **Simulatori di guida e di discipline sportive:** sono giochi dotati di software in grado di replicare fedelmente su una piattaforma virtuale tutte le variabili della competizione.

Analizzando queste piccole distinzioni, possiamo notare come con il fiorire dei MOBA o degli FPS si è anche rafforzato il concetto di gioco di squadra, con una evidente evoluzione della competitività da quella esclusivamente individuale degli inizi (giocatore contro macchina per ottenere uno score/risultato), alla contrapposizione di due o più giocatori, fino alla forma che oggi va per la maggiore, ovvero giochi che richiedono grande sinergia di squadra per avere la meglio sugli avversari.

Da questo si può evincere come con il passare degli anni sia cambiato notevolmente l'approccio e la concezione dei videogiochi, con l'annessa evoluzione degli eSports: se prima vi era un concetto individuale di puro intrattenimento, ora possiamo evidenziare una grande differenza tra chi gioca per puro divertimento e chi gioca a livello amatoriale o professionistico. Il giocatore per puro intrattenimento si collega alla propria piattaforma per poter passare qualche ora di svago, che sia in singolo o in squadra, senza un successivo interesse monetario o professionistico; il "giocatore eSport" invece si collega anch'egli per motivo di intrattenimento, ma al contempo ha associato al videogioco una forma di sport tale da renderlo competitivo non più solo contro la macchina, ma contro altre persone definibili "professionisti" e all'interno di organizzazioni formate per vincere.

Quando parliamo di chi pratica sport elettronici è sempre importante ricordare che ci riferiamo a persone che competono ad altissimi livelli, non a chi si dedica al semplice, personale, intrattenimento. Una volta chiarito questo importante concetto ci accorgiamo che sono numerosissimi i fattori che accomunano il mondo eSport al mondo dello sport tradizionale.

Primi fra tutti i requisiti fisici come la necessità, per i professionisti di eSport, di riflessi e una grandissima coordinazione mano-occhio, capacità che richiede una certa dose di allenamento giornaliero. Altri requisiti, non di minor importanza, consistono nel possedere una buona postazione da gioco, nonché una buona capacità e propensione alla

comunicazione in inglese in quanto nei Team più importanti si possono incontrare persone di differenti nazionalità.

Una volta analizzati questi “requisiti minimi”, possiamo analizzare diverse forme di eSport: prendendo come esempio un simulatore di guida (es. *MotoGP*), il videogiocatore può puntare ad una competitività individuale, in quanto non ci può essere un gioco di squadra con altri compagni; se invece prendiamo come esempio un FPS o MOBA, il videogiocatore dovrà affinare una notevole sincronia con la squadra per ottenere risultati importanti a livello internazionale, proprio come negli sport tradizionali.



FIG. 3 - FONTE: Fnatic campioni <<http://tuscanygamer.blogspot.com/2015/08/scarsa-affluenza-per-il-gaming-al-cinema.html>>

Lo sviluppo delle squadre di videogiocatori professionisti annesse allo sviluppo delle organizzazioni e degli eventi internazionali ha portato questo fenomeno a diventare sempre più importante a livello globale. Dal punto di vista dei numeri infatti il differenziale tra gli sport elettronici e gli sport classici si fa sempre più sottile: negli ultimi anni gli eSports stanno riscuotendo un successo di pubblico davvero inarrestabile, con cifre di ascolto che iniziano a competere con quelle dei grandi e più celebrati eventi sportivi.

Queste cifre hanno inevitabilmente attratto grandi sponsor, permettendo ad alcune competizioni di poter disporre di montepremi da capogiro: primo fra tutti l'International 2017, torneo di Dota 2 che ha messo in palio circa 25 milioni di dollari, in onda presso ESPN TV.

1.4 Brevi definizioni

Esports: gioco competitivo a livello professionale e in un formato organizzato (un torneo o campionato) con un obiettivo specifico (vincere un titolo campione o un premio in denaro posto dallo sponsor dell'evento) e una chiara distinzione tra giocatori e squadre in competizione l'un l'altro.

Appassionati di eSport: persone che guardano contenuti di esports professionali più di una volta un mese.

Spettatori occasionali: persone che guardano contenuti di esports professionali meno di una volta a mese.

eSports Audience: tutte le persone che guardano esports professionali indipendentemente dalla frequenza: la somma di appassionati di eSport e spettatori occasionali.

Consapevolezza degli eSports: persone che hanno sentito parlare di esports, incluso il gruppo di persone che sono a conoscenza degli esports, ma non sono partecipanti o spettatori.

Partecipanti di gioco competitivi professionisti: persone che partecipano ai grandi tornei dei rispettivi giochi di riferimento, in singolo o con un team, allenandosi costantemente e avendo un compenso da parte della società in questione.

Partecipanti di gioco competitivi amatoriali: persone che partecipano (online) a campionati competitivi a livello professionistico o amatoriale, ad esempio attraverso FACEIT, Tournament, ed ESL Play.

Partecipanti di gioco dilettanti non osservanti: dilettanti partecipanti ai tornei che non guardano contenuti di esports professionali.

Evento di Esport: un torneo di gioco competitivo o campionato in cui giocatori e/ole squadre si sfidano l'una contro l'altra con l'obiettivo di vincere.

Organizzatore di terze parti: un'organizzazione che ospita eventi di eSport ma che non possiede o pubblica i giochi giocati durante l'evento.

Multigaming: racchiudono al loro interno diversi team di diversi giochi tutti uniti sotto un'unica squadra che gestisce i montepremi e li proietta verso degli obiettivi precisi.

Popolazione online: persone all'interno di un paese o regione che

hanno accesso a Internet tramite un computer o dispositivo mobile.

Densità dell'eSport: quota di appassionati di eSports nella popolazione online. **Players o Gamers:** Persone che giocano su PC, console o dispositivo mobile. **Periferiche di gioco:** Prodotti hardware correlati al gioco, come mouse, tastiere, cuffie, controller o monitor.

1.5 Gaming House

La nascita delle cosiddette *gaming house*, ovvero degli stabilimenti appositamente costruiti e adibiti per l'allenamento di un Team eSport professionista, luoghi in cui i componenti della squadra trascorrono gran parte della loro giornata per poter allenarsi per le future competizioni.

Vi sono alcune squadre molto importanti in Italia che sfruttano questo nuovo mezzo per approcciarsi al mondo competitivo.

Il Team Forge, leader in Italia nel più volte nominato titolo *League of Legends*, è strutturato come una società sportiva tradizionale e come negli sport tradizionali al suo interno troviamo manager, allenatori, *match-analyst* e talent scout in cerca dei giocatori più promettenti nel gioco. Oltre a tutto questo, il Team possiede la *gaming house* a Cagliari ed è proprio qui che i giocatori si preparano per i grandi eventi con il massimo impegno.

Come viene dichiarato dal Manager Alessandro Sesani: “L'esperienza della *gaming house* è bella e al tempo stesso molto dura per tutti. In generale, per molti ragazzi è difficile fare il passo verso il professionismo perché è necessario fare le stesse rinunce dei coetanei che praticano gli sport tradizionali: c'è un programma molto rigido, servono tante ore di allenamento. Bisogna rinunciare a qualcosa, faticare a fare più cose contemporaneamente nel caso dei ragazzi che vanno a scuola o fanno altre attività di questo genere. È un'esperienza dal punto di vista formativo molto importante se pensiamo che parliamo di ragazzi di 18 o 19 anni. Ma è anche molto stressante e complicata”.

Ecco come ci si avvicina sempre più al concetto di sport tradizionale, con lunghe e dedicate sessioni per poter migliorare sia individualmente sia a livello di squadra; il percorso verso il mondo competitivo non è una passeggiata: come per i grandi eventi sportivi, anche qui vi è la necessità di mantenere ritmi elevati di gioco e stabilità dal punto di vista mentale, cercando di non accontentarsi mai del risultato ottenuto e volendo crescere sempre di più, nonché affermarsi a livello internazionale.

Ma come viene trascorsa la giornata nelle *gaming house*? In questo caso la disciplina è ferrea, come probabilmente pochi potevano

immaginare; nello stabilimento la squadra deve allenarsi otto ore al giorno, con alcuni giorni in cui gli orari vengono slittati in avanti dovuto alle amichevoli svolte contro i Team asiatici più forti e quindi con un fuso orario diverso, i professionisti non devono giocare ad altri giochi, devono condividere la casa e quindi ci si alterna tra la pulizia della casa o il bucato per poter rafforzare il concetto di team e di responsabilità.

Passando da una casa un po' più "tradizionale" ad una novità del momento troviamo la QLASH House, *gaming house* destinata al Team QLASH in provincia di Treviso. Questa casa è una delle più grandi al mondo, vantando 2.000 metri quadrati che comprendono uno stage, una zona relax, una meeting room, una palestra e numerose camere da letto che possono ospitare sia lo staff sia i giocatori del Team.



FIG. 4 – FONTE: QLASH House <<https://qlash.gg/it/qlash-house-showdown>>

La novità in questa sede consiste nel fatto che nell'area stage vi si trovano cinque postazioni speculari in grado di ospitare qualsiasi torneo eSport o vi è la possibilità di creare contenuti video grazie alle nuove tecnologie.

Più recente invece il Samsung eSport Palace a Bergamo, grazie all'investimento effettuato da Samsung, che si posiziona al terzo posto come brand maggiormente associato agli eSports. L'attività svolta da Samsung in collaborazione con AK informatica, ma anche Intel, Zotac, Cooler Master, Astro, Sparco, D-Link e Internet One, ha voluto costruire un luogo di allenamento per il Team Morning Stars e creare una sede di aggregazione per gli appassionati di eSport, materializzando il concetto di community. Il palazzo è composto da tre piani: al piano terra troviamo un ristorante; al primo piano vi è la sala LAN dotata di 40 postazioni, un bar e un palco per poter accogliere eventuali giocatori professionisti del settore ed eventi in programma; al secondo piano invece troviamo lo spazio adibito al Team, una vera e propria casa nella quale potranno allenarsi e avranno una postazione apposita per creare contenuti da mandare in onda nei noti Facebook o Twitch per poter entrare in contatto con i propri fan.

1.6 Stadi dedicati all'eSport

Se nel precedente paragrafo abbiamo considerato la *gaming house* come il luogo per eccellenza per un Team o in alcuni casi anche solo per gli appassionati di eSport, nel seguente paragrafo vedremo la costruzione e l'utilizzo di stadi degli sport tradizionali per eventi eSport.

Partendo da uno stadio già costruito, lo scorso anno è stata disputata la finale di *League of Legends* presso lo Stadio Nazionale di Pechino, costruito nel 2008 per ospitare i Giochi Olimpici con 60.000 posti a sedere, ospitando in finale due squadre della Corea del Sud, una sponsorizzata da Samsung e una dalla Telecom coreana.

Passando invece allo scenario europeo, più precisamente allo stadio del Tottenham Hotspurs, famosa squadra di calcio della Premier League, nella chiusura del White Hart Lane la società ha dichiarato la costruzione del nuovo stadio non solo in ottica dello sport tradizionale, ma anche con uno spazio riservato agli eventi eSports. Lo stadio ospiterà 60.000 spettatori e coloro che finanziano il progetto si affermano entusiasti di poter offrire il proprio spazio per eventi di sport elettronici; sicuramente un numero non semplice da riempire, ma stando ai numeri visti nelle finali dei grandi tornei, non sembra un concetto così utopistico.

Apprendo una piccola parentesi, è chiaro come non solo la squadra londinese abbia aperto i propri spazi agli eSports: negli ultimi due anni molte società sportive professioniste hanno dato luogo alla propria squadra virtuale.

Prendendo in considerazione l'Italia, le squadre di calcio italiane come Roma, Cagliari, Parma, Empoli ed altre piccole squadre hanno deciso di investire tempo e denaro in questo nuovo mercato. Ciascuna di esse ha ingaggiato alcuni dei migliori giocatori nel mondo di *FIFA*, i quali rappresentano la propria casacca nei tornei nazionali ed internazionali, cercando di dare visibilità alla maglia e vincere i premi in palio. Proprio queste squadre, nonostante non siano i top club a cui tutti pensavamo, stanno cercando di ottenere visibilità grazie anche allo sviluppo di tornei all'interno dei propri stadi o a giornate ad hoc dedicate alla scoperta di nuovi talenti da poter ingaggiare, in modo da potersi contraddistinguere anche nel mondo virtuale oltre che nello sport tradizionale.

Ciò a cui stiamo assistendo in questi ultimi anni è anche la progettazione di stadi completamente adibiti per essi: al momento la sfida è contesa tra Dubai e gli Stati Uniti, con il Dubai X-Stadium di cui ancora non si conoscono i dettagli, ma lo sceicco dichiara come “il più importante stadio al mondo per gli eSports”, mentre in America verso la fine del 2018 è stato ultimato l’Arlington Convention Center vicino a Dallas, un progetto da 10 milioni di dollari che ha messo a disposizione degli eventi 3.000 posti a sedere.

1.7 L'eSport in Italia

Dopo una breve panoramica riguardante i videogiochi si dedica un paragrafo ad un'analisi più mirata rispetto all'eSport vero e proprio, facendo inoltre riferimento ai tornei più importanti di questo nuovo fenomeno.

Da un recente rapporto sugli eSports possiamo notare come in Italia vi siano 260.000 persone tra i 16-59 anni che seguono eventi ogni giorno (*AvidFan*), numero che si espande a un milione se si considerano invece le persone che li seguono non quotidianamente, ma più volte durante la settimana (*Fanbase*).

Il numero che forse fa più scalpore in questo report consiste nelle 90.000 persone che dichiarano di voler partecipare in futuro ad un evento eSport dal vivo (si pensi come questo numero corrisponde quasi alla massima capienza dello Stadio Camp Nou del Barcellona). In questo sondaggio possiamo notare come nonostante la popolazione in riferimento agli eSport sia equamente distribuita tra maschi e femmine con un 50% ciascuno, notiamo un leggero gap nei tra i due sessi per quanto riguarda la percentuale di *AvidFan*, con un 62% maschile che segue eventi eSports ogni giorno.

Il dato che sorprende è il livello educativo degli individui: possiamo constatare come le percentuali di *AvidFan* e *Fanbase* siano concentrate in soggetti con un livello scolastico medio-alto, ovvero con un titolo di scuola superiore o laurea. Una constatazione che potrebbe andare contro tendenza rispetto ai diffusi preconcetti sui videogiochi, i quali vengono generalmente associati a chi possiede minor capacità o voglia di studiare, nonché persone considerate infantili o poco mature, dato che i videogiochi sono spesso associati ad un'attività per ragazzi, dato smentito dalle analisi di questo rapporto.



FIG. 5-6-7 - FONTE: Report eSport

http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902&cms_pk=2919

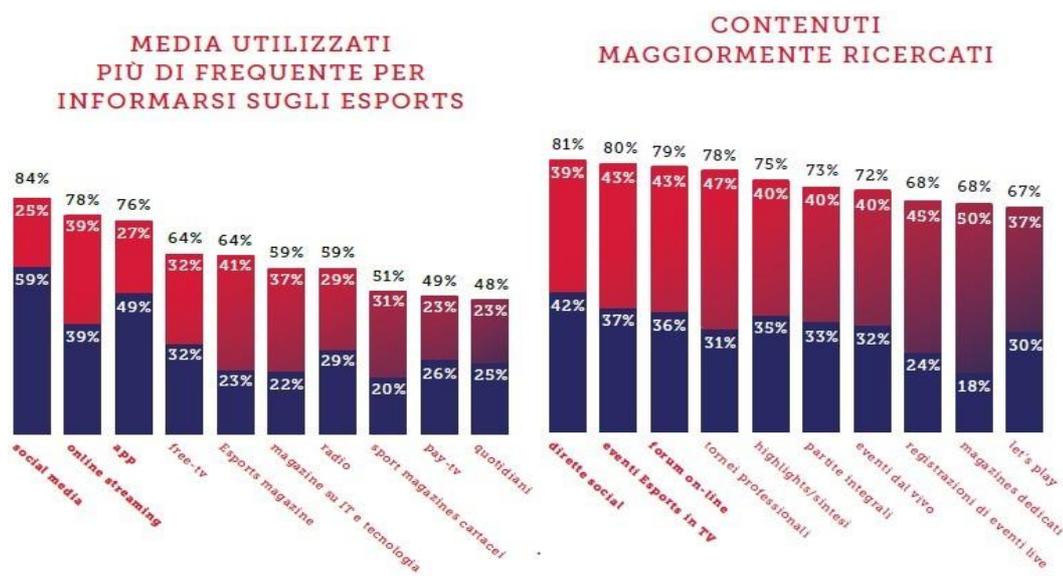
Come abbiamo visto in precedenza per informarsi sui videogiochi gli italiani utilizzano prevalentemente amici, youtuber o piattaforme social.

Finora si è fatto riferimento ad un contesto generale di videogiochi, la semplice esperienza di gioco o la capacità di attrarre il videogiocatore, ora analizziamo brevemente come gli italiani ottengono informazioni sugli eSports.

Come si può osservare da questo grafico, dove la parte rossa fa riferimento ad informazioni ricercate settimanalmente, mentre la parte blu si riferisce ad una ricerca quotidiana, la classifica viene dominata dai social media (84%), online streaming (78%) e dalle app (76%). Si può dunque evincere come i social siano la fonte fondamentale per ricerca di informazioni, tuttavia ciò che potrebbe risultare difficile da capire è la scomparsa del passaparola da questa classifica.

L'opinione dei propri amici o conoscenti è infatti fondamentale nell'acquisto di un nuovo videogiochi, il giocatore vuole ottenere il massimo beneficio da esso e acquistarlo solo se ne vale realmente la pena per quanto riguarda l'esperienza di gioco, il parere dell'amico legittima l'acquisto e ne garantisce il buon fine.

Per quanto riguarda i tornei eSport, l'utente è già a conoscenza del gioco, dunque seguire le pagine ufficiali dedicate ai rispettivi giochi o navigare sui siti web ad hoc, è più che sufficiente per informarsi sugli eventi che si terranno.



I contenuti ricercati possono variare dalle dirette streaming ai lets'play. Come possiamo vedere, l'utente cerca soprattutto elementi interattivi, che possano in qualche modo stimolarlo e fargli vivere una esperienza : si può passare dalle dirette social dove un team professionista annuncia un nuovo elemento in squadra, alle registrazioni di eventi live per poter rivivere una finale, agli highlights per vedere le migliori azioni di un torneo. Tutto questo può essere un ulteriore indice di sviluppo di questo mercato, ma anche dello stesso settore in quanto possiamo notare come gli eSports stiano diventando sempre più qualcosa di simile agli sport tradizionali. Prendendo spunto dal grafico, vediamo come al secondo posto vi sia una percentuale dell'80% della popolazione che cerca eventi eSports in TV.

Fino a qualche anno fa questo dato poteva essere impensabile, sia per le considerazioni precedentemente fatte rispetto ai videogiochi, sia perché i palinsesti erano titubanti sulla messa in onda di tali eventi, cosa che invece al giorno d'oggi sta crescendo sempre di più.

Ma cosa manca ancora agli eSports per potersi avvicinare sempre più agli sport tradizionali? Sicuramente negli ultimi anni gli eSports sono cresciuti molto grazie anche al continuo incremento della tecnologia e dello streaming online. Il problema attuale è che se da un lato lo streaming e gli eventi eSports online stanno spopolando di anno in anno, dall'altro gli eSports fanno fatica a crescere nelle arene.

Se pensiamo allo sport tradizionale, vi sono molte persone che sicuramente guardano le partite da casa tramite le pay tv, ma vi sono altrettante persone che si trovano al pub o con un gruppo di amici per guardare l'evento del momento. Per esperienza personale, invece, possiamo posizionare all'estremo opposto la situazione dei tornei di videogiochi: in questo caso le persone cercano l'evento direttamente a casa, tramite TV o streaming, senza uscire di casa o vedendolo con amici.

Allo stesso tempo, lo sport tradizionale porta molte più persone allo stadio rispetto agli sport elettronici, anche se questo svantaggio è

relativo in quanto essi rappresentano un boom degli ultimi anni, e nonostante ciò i numeri presso le fiere e gli eventi internazionali crescono costantemente, oltre al fatto che sta iniziando la costruzione di stadi appositi per questo tipo di eventi (vedi gli stadi in costruzione a Dallas e Londra, brevemente spiegati nel prossimo capitolo).

Nonostante questa differenza nel rapporto tra fisico e digitale tra sport elettronici e sport tradizionali, sicuramente non si possono incriminare i numeri ottenuti in così poco tempo, anzi, possiamo vederla come “una nuova frontiera” di visione dello sport: se pensiamo alla differenza di presenza allo stadio in favore dello sport tradizionale, possiamo allo stesso modo notare come nell’arco di pochi anni il famoso gioco *League of Legends* sia riuscito ad ottenere un maggior numero di spettatori alla finale del suo torneo rispetto al numero di spettatori alla finale NBA (37 milioni contro 31 milioni).

1.8 Quali sono i videogiochi più competitivi?

Visto le classifiche dei videogiochi più comprati dagli italiani ricordiamo come nella classifica dei videogiochi ci fossero in prevalenza giochi sportivi e FPS (*First Personal Shooter*), per esempio *FIFA*, *Call of Duty*, *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* o *Gran Turismo*, ma è necessario considerare la mancanza di alcuni titoli affermati in ambito eSport, che essendo stati rilasciati negli anni precedenti o essendo gratuiti non compaiono in queste classifiche (es. *DOTA*, *Counter-Strike*, *Heroes of the Storm*). Dalle ultime ricerche notiamo come la classifica dei videogiochi rispecchi l'interesse degli italiani, questo grazie anche a diverse tendenze che si stanno sviluppando negli ultimi due anni, come ad esempio la nascita di leghe virtuali associate alle leghe ufficiali negli sport tradizionale.



Da queste percentuali però scorge anche una grossa differenza da ciò che attrae gli italiani e ciò che realmente traina il settore eSport a livello di montepremi.

Sicuramente, sia in Italia sia a livello mondiale, i giochi sportivi e gli soprattutto sono sempre stati importanti fonti di guadagno per le case produttrici, principalmente per il fatto che questi giochi permettono brevi tempi di gioco rispetto ad esempio ai MOBA (si pensi al fatto che una partita su un gioco calcistico dura 10 minuti, mentre una partita in un MOBA può durare anche delle ore) ed hanno minori funzionalità da dover imparare.

Ma se da questo punto di vista si potrebbe pensare che i montepremi più alti si vedano nei videogiochi “più brevi”, ci si sbaglia. Secondo le cifre ottenute da eSports-earnings, i montepremi più alti li troviamo nella categoria meno conosciuta e con meno interesse da parte degli italiani, ovvero i MOBA.

Attualmente i videogiochi che stanno iniziando a dedicarsi all’eSport sono veramente tanti, nei passaggi seguenti si cercherà di stilare una breve lista dei videogiochi più importanti, sia in termini di montepremi sia in termini di potenziale. Nella classifica dei montepremi si ha un netto dominio dei MOBA, con cifre da capogiro:

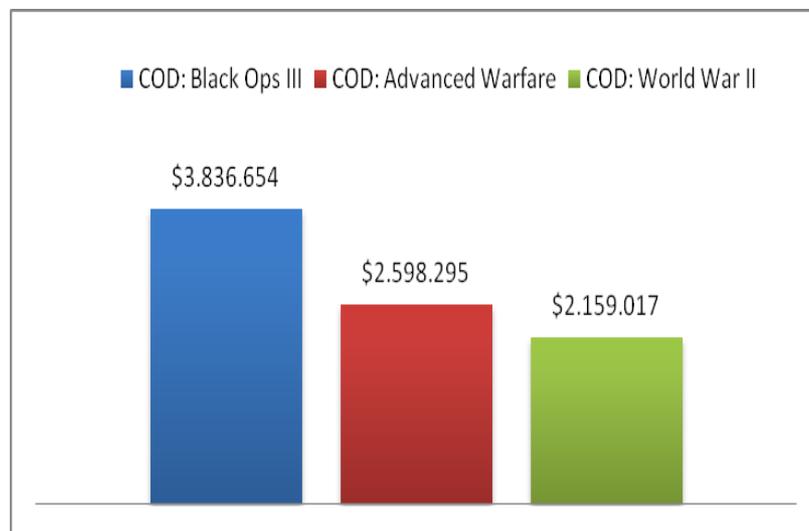
- *DOTA 2*: \$143.803.251,83 (ultimo torneo con montepremi 24,7 milioni di dollari),
- *Counter-Strike: Global offensive*: \$56.506.460
- *League of Legends*: \$53.483.008,48 (ultimo torneo con montepremi 5 milioni di dollari),
- *StarCraft II*: \$26.716.418,92 ,
- *Heroes of the Storm*: \$13.771.769,67

Tralasciando momentaneamente il mondo dei MOBA, i titoli sportivi e gli soprattutto hanno comunque un’elevata audience e premi importanti, nonostante le cifre siano nettamente inferiori. Sicuramente nei titoli sportivi *FIFA* domina sia in termini di prospettiva futura sia in termini di montepremi, ottenendo da diversi anni il primo posto nei giochi più venduti dell’anno e nell’ultimo titolo assegnando un montepremi totale pari a 1,8 milioni di dollari (nell’ultimo torneo il primo posto vinceva

200.000\$, a differenza dei 26.000\$ degli anni precedenti), contro i 500.000\$ totali del diretto concorrente *Pro Evolution Soccer*.

Negli sparatutto invece troviamo il dominio di *Counter-Strike* su PC, come visto nella precedente classifica è l'unico titolo riuscito ad insediarsi nella top 5 dei montepremi.

Rispetto alla console domina sempre *Call of Duty*, storicamente esso non ha mai avuto rivali, ma negli ultimi anni grazie anche alla notevole crescita di *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* e *Overwatch* il primato comincia a vacillare, vista anche la discesa dei montepremi degli ultimi titoli. Come ultimo citato *Overwatch* insieme a *Rocket League* risultano i titoli sorpresa all'interno di questa classifica.



Overwatch, titolo creato da Blizzard rilasciato nel maggio 2016, è un titolo che si può iscriverne sia nella categoria degli FPS, differenziandosi però sul fatto di simulare un ambiente fantasy più che un ambiente di guerra, sia nella categoria dei MOBA, in quanto vi sono gli eroi e ciascuno di essi possiede un'abilità speciale. Questo titolo, per quanto possa esser iscritto alle due categorie, allo stesso tempo si differenzia in entrambe: a differenza degli altri titoli, Blizzard cerca di anteporre l'importanza del gruppo all'abilità del singolo.

Dal punto di vista dello spettatore, questa scelta da parte della casa produttrice poteva esser un azzardo, in quanto da sempre sia negli sport tradizionali sia negli eSport si ha sempre quella necessità di riconoscere il giocatore più forte.

Ma il successo del titolo non è avvenuto solamente grazie a tale azzardo: di fondamentale importanza sono stati la semplicità del gioco, rendendolo intuibile a chiunque si voglia affacciare a questa realtà, e soprattutto grazie alla diretta presenza di Blizzard tramite la creazione della *Overwatch World Cup* solamente dopo 6 mesi dall'uscita del gioco e ottenendo 100.000 spettatori.

Questa prima edizione si basò su una competizione fra nazioni, dove i giocatori delle rispettive formazioni venivano scelti dagli stessi utenti direttamente sul sito della competizione: 3,1 milioni i voti espressi in tutto il mondo (su un totale di 20 milioni di videogiocatori).

Questo primo evento fu un successo da un punto di vista professionistico, visto l'occasione per le note multigaming affermate in altri titoli (es. Fnatic, Cloud9, Team Liquid) di poter ingaggiare i migliori talenti di *Overwatch*.

Grazie dunque a questo sviluppo e interesse nei confronti del titolo, Blizzard ha deciso di far giocare l'ultima edizione della *Overwatch World Cup* nel 2018 per poi dare spazio ad un nuovo evento, la *Overwatch League*, una competizione sul modello dell'NBA dove si avrà l'*Atlantic Division* e la *Pacific Division*. In un primo momento le partite verranno giocate a Los Angeles nella nuova Blizzard Arena, successivamente però le squadre inizieranno a viaggiare nelle città avversarie non appena le apposite sedi saranno pronte, per un

montepremi totale pari a circa 3 milioni di dollari a soli due anni dall'uscita del gioco.

Mettendo da parte il successo di *Overwatch* e degli sparattutto in generale, l'altro titolo sorpresa degli ultimi due anni è sicuramente *Rocket League*.

Rocket League consiste in un videogioco sportivo nel quale il giocatore controlla un'auto e deve cercare di mandare la palla nella porta avversaria, con una durata della partita pari a 5 minuti più gli eventuali tempi supplementari. La curiosità più grande di questo gioco è stata proprio la sua partenza: a differenza di tutte le altre casi produttrici, Psyonix decise di renderedisponebile il download gratuitamente nel Playstation Store per chi fosse abbonato al servizio Playstation Plus nel mese di luglio 2015. A detta del Design Director Corey David, questa fu la miglior decisione che abbiano mai preso.

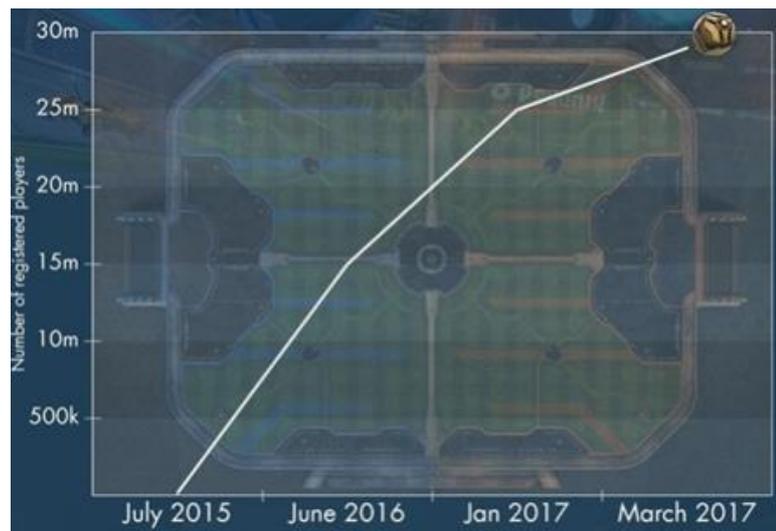


FIG. 12 – FONTE: Infografica Rocket League

<https://www.redbull.com/it-it/rocket-league-infografica>

Andando ad analizzare alcuni numeri infatti, l'11 luglio 2015 Psyonix annunciò la presenza di 120.000 giocatori su ps4 e 100.000 giocatori su Microsoft Windows; solo 7 giorni dopo questi numeri diventeranno 4 milioni di download, per concludere il mese di luglio con 5 milioni di download, con 179.000 giocatori fissi al giorno che andavano ben oltre le aspettative della casa produttrice.

Come si può vedere dal grafico, il gioco ha avuto una crescita esponenziale in questi anni, raggiungendo nel 2018 quota 40 milioni di giocatori registrati.

Crescita registrata grazie anche all'uscita del gioco per Xbox One nel febbraio 2016 e per Nintendo Switch e Mac nel novembre 2017, oltre che lo sviluppo cross-platform da parte di Psyonix, ovvero la possibilità di incontrare in partita giocatori di console differenti.

Grazie a questa notevole crescita di giocatori e un successo nella scena competitiva, anche il montepremi del gioco ha avuto un'importante crescita nel corso degli anni.

Secondo i dati raccolti da eSport-earnings, possiamo vedere lo sviluppo del montepremi del torneo di *Rocket League*:

- Rocket League Season 5 Finals: \$250.000
- Rocket League Season 4 Finals: \$150.000
- Rocket League Season 3 Finals: \$150.000
- Rocket League Season 2 Finals: \$125.000
- Rocket League Season 1 Finals: \$55.000

Possiamo individuare diversi motivi rispetto al successo di questo gioco: la durata delle partite, la semplicità del gioco, la passione diffusa per il calcio, quest'ultima spiccata soprattutto tra gli italiani, che possono arrivare a fare un vanto di un virtuoso gol segnato durante una partita.

Probabilmente i motivi principali di questo successo sono dovuti proprio alla semplicità e la spontaneità che esso suscita, un gioco rilasciato gratuitamente e successivamente commercializzato ad una cifra quasi "irrisoria" rispetto a qualsiasi altro (20€ contro i 70€ medi), un gioco che dà la possibilità di pagare per comprare una nuova automobile o qualche accessorio, ma che non ti garantisce di vincere

automaticamente la partita, ma solamente di avere un'estetica migliore, in quanto non si possono acquistare potenziamenti che rendono il veicolo più prestante rispetto agli avversari.

A volte non servono costose campagne di marketing o giochi con infinite opzioni, a volte basta esser semplici ed è ciò che Psyonix è riuscita a fare.

1.9 Twitch: lo Youtube del Gaming

Twitch è una piattaforma di live streaming avviata nel 2011 e successivamente acquisita da Amazon nel 2014 per una cifra pari a 970 milioni di dollari.

Per chi non è appassionato di videogiochi la cifra può sembrare esageratamente alta, nel corso degli anni Twitch è diventata una piattaforma di grande successo, ed ha indubbiamente portato l'eSport ad esser il fenomeno del momento.

Questo servizio web ha cambiato radicalmente le abitudini che ruotavano attorno ai videogiochi e ai tornei: se prima i tornei potevano esser un elemento di nicchia del mercato, ovvero per pochi appassionati con la possibilità di andare all'arena, ora chiunque può seguire gli eventi più importanti di qualsiasi gioco in qualsiasi momento.

Il fattore live streaming è molto importante dal punto di vista dell'eSport, perché in questo modo qualsiasi giocatore professionista può caricare le proprie performance sul proprio canale, oltre che rendere partecipi i propri fan tramite sessioni dedicate a loro e quindi attirare ancor più seguaci, accrescendo la propria immagine.

Inoltre, i professionisti possono ricevere delle donazioni per lo sviluppo del canale o semplicemente come donazione, elemento di grosso incentivo per chiunque voglia cercare di accrescere il proprio guadagno.

Twitch, come Youtube con i ben noti "youtuber", è una piattaforma con la quale si può trasformare una passione in un lavoro: il passaggio non è automatico, e nemmeno agevole, interloquire, intrattenere non è capacità di tutti, buone regole sono rimanere umili e coinvolgere gli spettatori, questi sono i primi passi per poter ottenere grandi risultati.

Si pensi al fatto che, ottenendo almeno 50 follower e riuscendo a trasmettere per almeno sette giorni differenti, si è pronti per diventare affiliati di Twitch. Diventare affiliato consiste nel poter monetizzare i propri contenuti, ovvero ottenere parte dei ricavi generati dalle trasmissioni del proprio canale, inoltre vi è la possibilità di ottenere ulteriori introiti tramite l'abbonamento mensile al canale, con il quale gli utenti avranno alcuni privilegi come ad esempio le visualizzazioni senza inserzioni.

Come possiamo vedere dai grafici ottenuti direttamente dal sito di

Twitch, i dati dimostrano come il fenomeno sia in notevole crescita, sia per chi si considera solamente uno spettatore, sia per chi si sta inserendo nel mondo dello streaming.

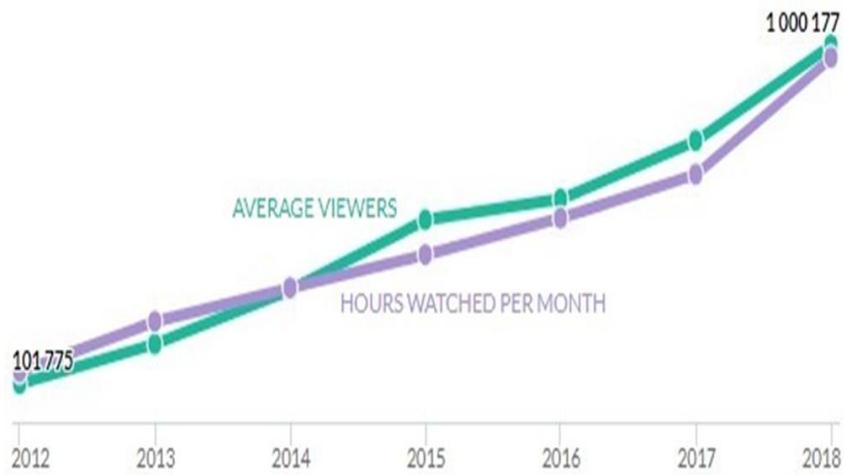


FIG. 13-14-FONTE: Twitch statistics <<https://twitchtracker.com/statistic>>

In questo primo grafico notiamo l'incremento del numero di spettatori nella piattaforma, cresciuti sia in termini di numero sia in termini di ore trascorse nei canali: dal 2012 ad oggi possiamo notare come la media annuale degli spettatori sia passata da circa 100.000 a 1.000.000 di spettatori. L'altro andamento evidenziato è rappresentato dalle ore guardate mensilmente che cresciute in maniera lineare, passando da 300 milioni di ore a circa 750 milioni.

In entrambi i casi, spicca la crescita avvenuta dal 2017 al 2018: possibili motivazioni potrebbero esser il passaggio generazionale, con l'avvento dei cosiddetti *post-millennials*, o una maggior pubblicità ed un maggior supporto anche da parte delle console, vedi Playstation con l'inserimento della funzione "eventi" all'interno della propria struttura.

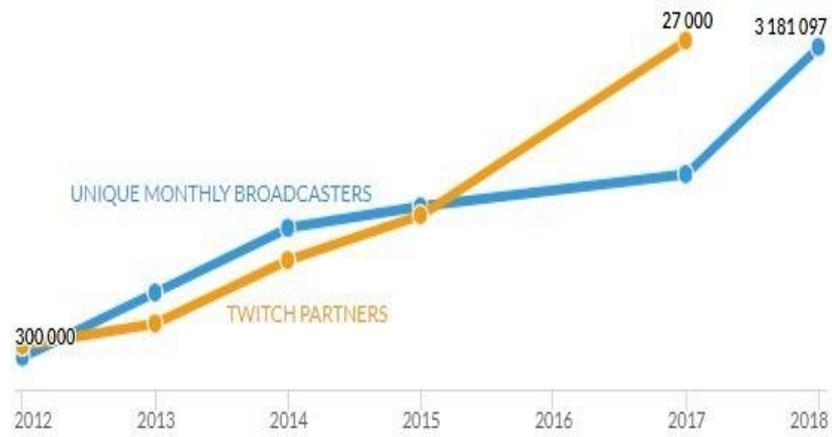


FIG. 15 FONTE: Twitch statistics <<https://twitchtracker.com/statistics>>

Nel secondo grafico si analizza l'incremento di chi utilizza il servizio tramite lo streaming del proprio canale, sia per mero intrattenimento sia in forma di lavoro vero e proprio.

È importante notare come gli utenti con un canale proprio siano notevolmente cresciuti da un numero di 300.000 fino ad una cifra superiore ai 3 milioni.

Questo dato può essere molto significativo per ciò che riguarda l'utilizzo e la crescita di questo servizio, tuttavia un fattore determinante è sicuramente rappresentato dall'espansione della banda larga in tutto il mondo.

Cifre invece più contenute per quanto riguarda i Twitch partner, che passano da 3.000 partner nel 2012 a 27.000 nel 2017. Numeri sicuramente importanti sotto tutti i punti di vista, dovuti soprattutto ad una incentivazione da parte di Twitch di effettuare live streaming con la possibilità di generare ricavi in diversi modi (es. tramite i "bit", ovvero emoticon personalizzate e animate che fungono da valuta online, pubblicità, abbonamento mensile) rispetto ai diretti concorrenti come Youtube che consente di generare ricavi prevalentemente con la pubblicità.

Strumenti di incentivazione che portano l'ulteriore conferma del cambiamento di pensiero relativo ai videogiochi: se prima essi venivano visti come forma di svago, ora vengono visti anche come una forma di lavoro e una possibilità di guadagno.

Come citato precedentemente, Amazon ha acquistato Twitch nel 2014 per 970 milioni di dollari soffiandola a Google, quando Twitch risultava la quarta maggior fonte di traffico Internet negli Stati Uniti, dietro solamente a Google, Netflix ed Apple. Numeri alla mano, la soffiata sembra stia portando notevoli benefici.

1.10 Fiere nazionali e internazionali

Nel mondo dei videogiochi il principale mezzo di comunicazione al pubblico consiste nella fiera e nell'organizzazione di eventi.

La fiera è molto importante sia per le imprese del settore video ludico sia per i consumatori: in queste occasioni le case produttrici hanno la possibilità di esporre i propri contenuti futuri cercando di mantenere alto l'*hype* del pubblico, mentre per i consumatori è un momento per scoprire cosa aspetta loro in futuro in termini di novità, vedendo e provando i titoli.

“Perché se è vero che passiamo mesi a provare a ipotizzare quel che succederà sullo *showfloor* della fiera di settore in cui più ci piace perderci, se è vero che le settimane che la precedono sono percorse dall'elettricità intensa, esaltante e impossibile da ridurre in forma scritta, è anche vero che non tutti conoscono queste organizzazioni”.

Con il continuo sviluppo della tecnologia, ma soprattutto dei servizi live streaming, le fiere internazionali sono diventate fondamentali per ogni casa produttrice che voglia mettersi in mostra ed ottenere maggior apprezzamento da parte del consumatore: in queste occasioni il tempo a disposizione di ciascuna casa produttrice è estremamente limitato. Chiaramente la possibilità di successo si riscontra nella differenza tra le aspettative del consumatore e ciò che realmente viene percepito, un piccolo errore nell'esposizione del proprio prodotto può essere fatale.

Le principali fiere sono: l'Electronic Entertainment Expo in America, Gamescom per quanto riguarda l'Europa e la Tokyo Game Show per il continente asiatico. In riferimento invece al territorio italiano, i principali eventi dedicati al mondo videoludico consistono nella Milano Game Week e nel Napoli Gamecon.

La fiera internazionale più importante di videogiochi è sicuramente l'E3 (Electronic Entertainment Expo 2018), la quale si svolge annualmente a giugno presso il Los Angeles Convention Center.

Questa fiera viene organizzata dall'ESA (Entertainment Software Association: la prima fu organizzata nel 1995 e fino al 2007 era un evento aperto al pubblico, ma dal 2008 venne rivoluzionata alle persone che volevano parteciparvi veniva richiesta una connessione con l'industria dei videogiochi. A partire dal 2017 è stata riaperta al pubblico, come già accadeva con altre fiere del mondo videoludico (es.

Gamescom).I maggiori espositori della convention generalmente sono: Sony, Nintendo, Microsoft, Ubisoft, Electronic Arts. È importante notare come con il passare degli anni sia aumentato il numero degli spettatori della fiera, notando soprattutto un notevole incremento dal 2016 al 2017 dovuto alla riapertura dell'evento al pubblico. Nel 2021 con l'avvento del covid e la modalità online della conferenza si è arrivati al numero record di 3,1 mln di spettatori alla conferenza.

- E3 2018: 69.200
- E3 2017: 68.400
- E3 2016: 50.300
- E3 2015: 52.200
- E3 2014: 48.900
- E3 2013: 48.200



FIG. 16 – FONTE: Logo E3
<[https://it.m.wikipedia.org/wiki/File
:E3_Logo.png](https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:E3_Logo.png)>

Nel 2018 una novità rilevante che porta un lieve ma importante cambiamento per quanto riguarda questa fiera è stata l'apertura nei confronti dell'eSport.

Se nelle edizioni precedenti venivano dedicati spazi solamente alle case produttrici, quest'anno questo importantissimo evento riguardante il mondo video ludico ha deciso di integrare l'eSport con eventi e un'arena aperta al pubblico, dovuto anche all'accordo stabilito tra ESA ed ESL, principale piattaforma dedicata all'organizzazione di eventi. Un ulteriore passo avanti verso l'approccio competitivo, con sponsor, sviluppatori, giocatori e appassionati che trainano questo movimento.

Un'altra fiera fondamentale per questo settore è la Gamescom, importantissima fiera europea che dal 2009 si tiene ogni anno a Colonia nel mese di agosto.

Il primo giorno viene dedicato agli addetti al settore mentre dal secondo giorno viene aperta ai consumatori. Gli espositori principali sono gli stessi della fiera americana, con un importante differenza a livello di spettatori infatti:

- Gamescom 2017: 350.000
- Gamescom 2016: 345.000
- Gamescom 2015: 345.000
- Gamescom 2014: 335.000
- Gamescom 2013: 340.000



FIG. 17 – FONTE: Logo Gamescom

In questi anni visto la modalità a distanza e le restrizioni si è raggiunto il numero record di 5,8 mln di spettatori per la conferenza 2021. Sicuramente questa fiera, a differenza dell'E3, è maggiormente concentrata negli eSports da diversi anni: sin dal 2011, anno in cui venne ospitato il Dota 2 International Championship

con un montepremi pari a 1,6 milioni di dollari, si svolgono i principali eventi di diverse tipologie di gioco, passando dai giochi sportivi ai MOBA. Ad aggiungersi all'inclinazione verso il mondo competitivo dell'evento e far capire come il settore muova importanti somme di denaro, l'ultima edizione della Gamescom è stata inaugurata dalla cancelliera Angela Merkel, annunciando la promozione degli eSport nel programma elettorale del proprio partito. Spostando le attenzioni dal panorama internazionale al panorama italiano, troviamo due importanti spot: la Milano Games Week e il Napoli Gamecon.

Dal 2011, la Milano Games Week si svolge ogni anno nel mese di ottobre presso FieraMilano e si differenzia dalle fiere internazionali in quanto essa non si dedica solamente ai videogiochi, ma all'interno troviamo anteprime nazionali, tornei, retrogaming, ovvero la possibilità di poter giocare ai successi del passato, cosplay, ovvero indossare un costume che rappresenti un personaggio riconoscibile in un determinato ambito, un'area indie dedicata agli sviluppatori che lavorano autonomamente senza un editore, un'area junior dedicata ai più piccoli e infine un mega store con la possibilità di acquistare giochi.

Questo evento segue dunque prettamente il modello business-to-consumer, senza esserci un'aparte dedicata agli operatori dell'industria.

Anche in questo caso, nonostante sia un ambiente più ampio rispetto al mero settore videoludico, possiamo notare un'importante crescita nelle visite:

- Milano Games Week 2017: 148.000
- Milano Games Week 2016: 138.000
- Milano Games Week 2015: 120.000
- Milano Games Week 2014: 100.000
- Milano Games Week 2013: 60.000



FIG. 18 – FONTE: Logo Milan Games Week <https://twitter.com/milangamesweek>

Con il covid pure questa fiera come le altre 2 ha raggiunto numeri esorbitanti superando il milione di spettatori.

Come successo a livello internazionale, anche a Milano si stanno muovendo verso l'ambito competitivo: nel 2017 infatti è stata inaugurata la Personal Gamer Arena, un'arena interamente dedicata al mondo eSport, dotata di megaschermi come nello stile NBA e circa mille posti a sedere per assistere alle competizioni.

CAPITOLO 2: FIFA IL CALCIO VIRTUALE

2.1 Fifa il gioco di calcio digitale

FIFA, anche chiamata FIFA Soccer nel Nordamerica (conosciuta come FIFA Football dal 2003 al 2005), è una serie di videogiochi di calcio sviluppata e pubblicata a cadenza annuale da Electronic Arts.

Sin dal primo capitolo, uscito nel 1993, la serie ha privilegiato una giocabilità immediata rispetto a una simulazione più realistica, anche se questa tendenza è cambiata a partire dal 2003 con l'arrivo di *Pro Evolution Soccer*, serie concorrente prodotta da Konami, su computer.

La serie è stata spesso criticata per la sua staticità: grazie al suo indiscusso dominio nel settore, FIFA ha potuto permettersi di presentare nelle nuove edizioni del gioco, più che miglioramenti nel sistema di gioco, aggiornamenti delle rose e implementazione grafica, col risultato che in ogni edizione rimanevano problemi più o meno gravi di bilanciamento e di intelligenza artificiale che di fatto imponevano stili di gioco fissi impedendo al giocatore l'utilizzo di tattiche personali

La presenza delle licenze ne ha fatto uno dei videogiochi calcistici più venduti al mondo: a novembre 2010 l'editore ha dichiarato di aver superato le 100 milioni di copie vendute.

L'ultimo gioco uscito è stato *FIFA 22* che è un videogioco di calcio sviluppato da EA Sports e pubblicato per PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X e Series S, Microsoft Windows, Nintendo Switch e Google Stadia il 1° ottobre 2021.



FIG .19. FONTE:EA.COM <<https://www.ea.com/it-it/games/fifa>>

Ventinovesimo capitolo della serie FIFA, è stato presentato a luglio 2021 durante l'EA Play Live svoltosi in diretta streaming sul canale ufficiale di EA Sports sulla piattaforma Twitch, a causa della pandemia di COVID-19.

In copertina su tutte le edizioni del videogioco, come nel capitolo precedente, appare il calciatore francese del Paris Saint-Germain, Kylian Mbappé.

Fra le caratteristiche del gameplay ci sono diverse modifiche, alcune legate alle console di nuova generazione, PlayStation 5 e Xbox Series X/S:

- Tempi di caricamento della partita più veloce
- Migliore illuminazione degli stadi durante le partite, che rende più visibili i dettagli fisici dei calciatori
- Audio spazializzato
- Animazioni e movimenti dei calciatori legati alle loro statistiche
- Umanizzazione dei movimenti senza palla
- Nuove animazioni prima e durante il match con reazioni dei giocatori in panchina e dei tifosi sugli spalti adattate ad ogni momento.
- Gameplay più fluido e impostato sul possesso palla.
- Musiche originali dei club dopo un gol.

Per il gameplay la novità più importante è la tecnologia *HyperMotion* disponibile per console Playstation 5, Xbox Series X/S e Google Stadia. Un sistema innovativo che permette, attraverso l'intelligenza artificiale e il machine learning, di ottenere animazioni più realistiche dei singoli giocatori ma anche degli spostamenti sul campo da gioco di tutta la squadra, con l'uso di *tute Xsens*.



FIG.20-FONTE:EA.COM <<https://www.ea.com/it-it/games/fifa>>

Per quanto riguarda le licenze previste, tra le novità vi è l'acquisizione in esclusiva delle licenze di Inter, Milan e Boca Juniors, quest'ultimo solo nella Coppa Libertadores, a scapito del diretto concorrente Pro Evolution Soccer; a queste, però, succede la perdita di varie licenze del calcio italiano: per la Serie A, oltre alla già non licenziata Juventus, la Roma. Per la Serie B avviene la completa perdita della licenza, con solo sei squadre (Brescia, Chievo, Empoli, Lecce, Monza e SPAL) presenti nel gioco nella sezione "Resto del Mondo". Infine si aggiunge anche la perdita della licenza della nazionale italiana con annesso lo Stadio Olimpico, salvo poi essere ripristinata tramite aggiornamento a febbraio 2021.

Alla perdita delle varie licenze in ambito calcistico italiano, se ne aggiungono altre come la Liga Dimayor e il Campeonato Nacional Scotiabank.

In seguito ad accordi in esclusiva con Konami, EA perde anche le licenze per i club Lazio e Atalanta, che vengono identificate come *Latium* e *Bergamo Calcio*; tornano, invece, dopo due anni di assenza, il Boca Juniors e il River Plate. A metà luglio viene annunciata, visto l'accordo con siglato nel 2019, la presenza della UEFA Conference League. L'8 settembre 2021 viene annunciata la partnership con l'Hajduk Spalato, che diventa la seconda squadra croata nel gioco, e il giorno successivo viene annunciato il primo club ungherese della storia di FIFA, il Ferencváros. Il 10 settembre viene annunciato il ritorno della Indian Super League e le licenze del primo club cipriota della storia di FIFA, l'Apoel Nicosia, e un club

di National League, il Wrexham. EA, inoltre, ha siglato una partnership con la Serie A, acquisendo la licenza ufficiale (così come la Coppa Italia e la Supercoppa italiana) anche per 14 club in esclusiva, nonostante ciò non comporti ugualmente il ritorno di Juventus, Roma e delle già citate Lazio e Atalanta.

In FIFA 22 sono presenti 101 stadi con licenza da 13 paesi e 31 stadi generici. Considerando la promozione del Brentford in Premier League, il Brentford Community Stadium verrà aggiunto al gioco (anche se solo da inizio 2022 tramite aggiornamento). Inoltre verranno aggiunti l'Estadio Da Luz (Benfica), l'Estadio do Dragao (Porto), la Schuco Arena (Arminia Bielefeld) e l'Estadio Nuevo Mirandilla (Cadice).

Campionati nazionali

-  *Dawri Jameel*
-  *Superliga Quilmes Clasica*
-  *A-League*
-  *Bundesliga*
-  *Jupiler League*
-  *Campeonato Brasileiro Série A*
-  *CSL*
-  *K-League*
-  *Superligaen*
-  *Ligue 1*
-  *Ligue 2*
-  *Bundesliga*
-  *2. Bundesliga*
-  *3. Liga*
-  *Premier League*
-  *FL Championship*
-  *Football League 1*
-  *Football League 2*
-  *Meiji Yasuda J1*
-  *Airtricity League*
-  *Serie A TIM*
-  *Liga Bancomer MX*
-  *Tippeligaen*
-  *Eredivisie*
-  *Ekstraklasa*
-  *Primeira Liga*
-  *Liga I*
-  *LaLiga*
-  *LaLiga 2*

-  *Allsvenskan*
-  *Raiffeisen Super League*
-  *Scottish Premiership*
-  *Süper Lig*
-  *Major League Soccer*

Resto del mondo

-  *Al-Ain*
-  *AEK Atene*
-  *Brescia*
-  *Benevento*
-  *Dinamo Kiev*
-  *CSKA Mosca*
-  *Dinamo Zagabria*
-  *Empoli*
-  *HJK*
-  *Kaizer Chiefs*
-  *Lecce*
-  *Lokomotiv Mosca*
-  *Monza*
-  *Olympiakos*
-  *Orlando Pirates*
-  *Panathīnaïkos*
-  *PAOK*
-  *Šachtar*
-  *Slavia Praga*
-  *SPAL*
-  *Sparta Praga*
-  *Spartak Mosca*
-  *Viktoria Plzeň*
-  *MLS All-Stars*
- *Adidas All-Stars*
- *Soccer Aid*

2.2 Storia del gioco

Il punto chiave del successo del primo FIFA fu la vista isometrica del campo da gioco (quando tutti gli altri giochi usavano viste verticali o "Birdeye"), grafica dettagliata ed animazioni e naturalmente, l'approvazione FIFA (anche se, nonostante questa approvazione, non è stato possibile adottare i nomi reali dei giocatori). Il prodotto è stato presentato per il Natale 1993 col nome di FIFA International Soccer ed era compatibile con le maggiori piattaforme attive del tempo (sia *console* che PC). L'edizione dell'anno successivo, FIFA Soccer 95, non aggiunse molto se non la possibilità di utilizzare i club. Fu FIFA Soccer 96 a rivoluzionare la serie: per la prima volta nel gioco comparivano i nomi reali dei giocatori; per il PC, 32X e Sega Saturn questa versione utilizzava il *Virtual Stadium* (con cui i giocatori si muovevano su di uno sfondo tridimensionale). In FIFA 97 furono utilizzati modelli poligonali come base per la creazione dei giocatori e per la prima volta fu introdotta la modalità di gioco "calcio indoor". Il picco fu raggiunto con FIFA: Road to World Cup 98. Questa versione comprendeva un'edizione completa della Coppa del Mondo, comprese le qualificazioni (includendo tutte le squadre nazionali registrate alla FIFA), e il sistema di gioco era stato ampiamente migliorato. Mesi dopo, World Cup 98, il primo torneo EA con licenza ufficiale, ebbe un supporto grafico migliorato (3dfx e, tramite patch, Direct3D); inoltre ogni squadra fu dotata della propria divisa ufficiale (tranne quelle dei portieri, che erano divise generiche).

Le uscite degli anni seguenti subirono invece notevoli critiche: gli utenti si lamentavano delle poche modalità di gioco, dei bug che non erano stati risolti e dei pochi miglioramenti da un titolo all'altro. In questo periodo (1999-2002) un calo della popolarità ha investito i giochi della serie FIFA proprio per questi motivi, anche se l'assenza di rivali forti nel settore garantiva comunque un certo successo. In seguito l'aumento della diffusione delle console e la sfida diretta da parte di rivali come *Pro Evolution Soccer* presentato da Konami (conosciuto come *Winning Eleven* in Giappone e negli Stati Uniti) iniziò ad incrinare il primato di FIFA. Sia FIFA che *Pro Evolution Soccer* ebbero un notevole seguito, anche se FIFA continuò

a dominare il mercato europeo. Con FIFA Football 2003 EA, spronata verso il miglioramento del gioco, fece un salto di qualità determinante ed un anno dopo, con la versione del 2004, incluse in FIFA una nuova modalità di gioco denominata *Football Fusion* che permetteva ai possessori di FIFA Football 2004 e *TCM 2004* di unire i due giochi.

Quando Konami annunciò che *Pro Evolution Soccer 3* sarebbe arrivato su PC, EA raddoppiò gli sforzi per far rivivere la serie.

Al giorno d'oggi, sia FIFA che Pro Evolution Soccer suscitano grande interesse ma FIFA gode di un volume delle vendite sostanzialmente più alto rispetto a Pro Evolution Soccer. Con l'uscita di FIFA 10, la serie PES è stata superata nelle vendite in Europa. Da FIFA 11 in poi i capitoli della serie hanno subito dei miglioramenti anche a livello grafico rispetto alle precedenti edizioni.

Fino a FIFA Football 2002 i commentatori italiani erano Massimo Caputi e Giacomo Bulgarelli. Da FIFA Football 2003 vi erano Bruno Longhi e Giovanni Galli (quest'ultimo sostituito in FIFA 06 da Aldo Serena). Da FIFA 07 a FIFA 14 i commentatori fissi della serie sono stati il duo storico Fabio Caressa e Giuseppe Bergomi. Gli attuali commentatori, presenti da FIFA 15, sono Pierluigi Pardo e Stefano Nava con Lele Adani che sostituirà Stefano Nava da FIFA 22.

I videogiochi della serie di FIFA Street e FIFA Mobile non presentano la telecronaca ma solo audio e musiche di gioco.



Fig 21-FONTE:EA.COM <<https://www.ea.com/it-it/games/fifa>>

2.3 Ultimate team

2.3.1 storia di ultimate team

L'espansione *Ultimate Team*, disponibile dal 19 marzo 2009 per PlayStation 3 e Xbox 360, aggiunge al gioco una modalità nella quale bisogna creare la propria squadra, acquistare dei giocatori e scambiarli online.



Fig 22 fifa 09 -FONTE:EA.COM <<https://www.ea.com/it-it/games/fifa>>

L'espansione FIFA 10 Ultimate Team: è simile a Ultimate Team di FIFA 09, ma con diversi miglioramenti ed aggiornamenti: esso permette di creare squadre personalizzate e di diventare il manager, con diversi fattori che rendono la modalità realistica, come affiatamento tra giocatori e staff, tattiche personalizzate e trasferimenti.

Al contrario dei precedenti anni, quest'anno il DLC è completamente gratuito. Anche se si trova anche nelle versioni di Nintendo DS, viene rinominato il nome in "Ultimate Team 11".



Fig 23 fifa 12 -FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

Passando per fifa 12 si ha la vera e propria 1° rivoluzione del gameplay, rispetto ai capitoli precedenti EA ha annunciato cambiamenti in modo tale da eliminare varie imperfezioni e bug dei capitoli precedenti. I cambiamenti sostanziali sono i seguenti:

- Presentazione più accurata degli ingressi in campo;
- Pubblico più partecipe ed accurato che varia con l'importanza della partita;
- Diversa angolatura del campo da gioco, resa più simile alle riprese TV;
- Nuova interfaccia del menù di gioco che lo rende più intuitivo e funzionale, inoltre sarà più dinamico in quanto animato dal giocatore selezionato nell'arena di pratica;
- EA Sport Football Club: Una nuova modalità on-line, in grado di raccogliere e condividere tutte le statistiche, i risultati, gli highlights. Partecipando ad EA Sport Football Club si contribuirà con le proprie prestazioni ad una sorta di campionato mondiale tra i vari club con tanto di promozioni e retrocessioni;
- Tactical Defending: Un rivoluzionario metodo difensivo che darà la sensazione di massimo realismo nei contrasti e nell'organizzazione del reparto difensivo;
- Un nuovo tipo di dribbling sarà utilizzabile usando il tasto LB su Xbox 360 oppure L1 su PS2 e PS3;
- Maggior possibilità di avere palla al piede in fase offensiva e poter ragionare sul da farsi;
- Player Impact Engine: Miglioramento degli scontri fisici tra i calciatori;
- Miglioramento degli infortuni che saranno più vari e più reali dei precedenti capitoli, inoltre il gioco analizzerà la parte lesa del calciatore impedendogli di sfruttare a pieno quella zona. Durante la carriera se i nostri giocatori sono reduci da lunghi stop, indosseranno protezioni sulla parte lesa; forzare il recupero di un giocatore comporterebbe il rischio di una ricaduta, inoltre se un determinato giocatore è sottoposto ad una serie di sforzi continui poiché non gli

viene concesso mai un turno di riposo, questo può subire strappi muscolari durante la corsa;

- Nuove licenze, tra cui quella del nuovo stadio della Juventus, dello stadio del Manchester City e per la prima volta di tutta la Serie A;
- Nuove opzioni di contrattazione nella modalità carriera;
- Nuovi highlights a fine partita più spettacolari;
- Arbitraggio più puntuale e preciso grazie al nuovo Player Impact engine;
- Pro Intelligence Player: Miglioramento dell'IA constatata dal fatto che i giocatori liberi, cioè non controllati dall'utente in fase di possesso, saranno meno propensi al fuorigioco, inoltre giocando una partita contro il CPU, esso analizzerà la situazione tattica e il tipo di gioco da adottare come ad esempio crossare con una punta di stazza al centro dell'area oppure cercare le vie esterne con un attaccante di minor peso. I giocatori ora reagiranno alle abilità degli altri giocatori con azioni più appropriate. I difensori presteranno più attenzione a giocatori come Lionel Messi o Peter Crouch, e così faranno anche i tuoi stessi compagni di squadra.
- I giocatori avranno una maggiore consapevolezza dei punti di forza e di debolezza dei giocatori della squadra avversaria e di quelli della propria squadra, e approfitteranno di tali situazioni;
- Miglioramento della grafica in generale, nuove illuminazioni e nuovi volti.

Per quanto riguarda il capitolo fifa 13 ci sono inoltre le seguenti novità rispetto ai precedenti titoli della serie *FIFA*:

- è possibile ascoltare, durante la telecronaca, il commentatore a bordo campo, che per la versione italiana è Matteo Barzaghi.
- sono presenti, nelle rispettive aree, gli allenatori delle due squadre.
- l'ingresso in campo è nettamente migliorato rispetto all'edizione precedente, con nuovi effetti scenografici e con animazioni migliori.
- ritroviamo il negozio FIFA, dove si possono acquistare vari oggetti.

Sono escluse le versioni per PlayStation Vita e Nintendo Wii, dove *FIFA 13* è identico al predecessore (*FIFA 12*); le uniche differenze riguardano i trasferimenti dei calciatori e le divise

aggiornate delle squadre. Nella versione per Nintendo Wii U mancano alcune delle novità implementate in *FIFA 13*, come il *First Touch Control*, un complesso sistema di animazioni e movimenti che i giocatori compiono per eseguire il primo stop.

Un altro cambio generazione si ha con ps4 e fifa 14 che utilizza il nuovo motore grafico prodotto da Electronic Arts, *EA Sports Ignite* (solo nelle versioni per PlayStation 4 e Xbox One l'intelligenza artificiale è quattro volte più veloce e umana di questa generazione e gli stadi e i giocatori sono riprodotti con dettagli dieci volte superiori alla precedente generazione).



Fig 24 fifa 14 -FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

Tra le novità, si possono cambiare i numeri delle maglie dei calciatori della propria rosa e non ci sono più i moduli per l'intesa.

In più, da questa edizione, sono presenti i cosiddetti *stili intesa* che, a seconda della scelta, aumentano i valori delle caratteristiche dei propri giocatori.

Infine, oltre alla normale modalità *Ultimate Team* è stata aggiunta, in concomitanza con l'inizio dei Mondiali in Brasile, la *Fifa Ultimate Team World Cup*, consistente nella scalata verso la conquista della Coppa del Mondo, che tuttavia è del tutto indipendente dall'*UT* normale.

Solo per Xbox 360 sono state rese disponibili nella modalità FUT alcune carte "leggende".

Tra le numerose novità di fifa 15 alcune sono degne di nota. Il campo di gioco subisce variazioni durante il corso del match a causa degli

scontri fra i giocatori o a causa del clima. La stessa cosa vale per le divise che, se si sporcano, lo rimarranno per il resto della partita. Inoltre se la squadra che gioca in casa segna un gol, la telecamera comincia a "tremare" come se ci si trovasse a guardare un match reale. Nel gioco fu introdotta anche la goal-line technology, una sorta di moviola in campo vista nei Mondiali 2014, che mostra al videogiocatore se la palla ha superato o meno la linea di porta.

Quest'anno la funzione Ultimate Team sarà decisamente migliorata dal punto di vista grafico, con un nuovo menu, e anche per quanto riguarda la stabilità della connessione ai server EA, i giocatori inoltre si possono prendere in prestito dal catalogo per un periodo limitato. Il giorno 10 marzo 2015 la EA sports ha annunciato una battaglia contro i siti di crediti cambiando in modo radicale il mercato ultimate team, introducendo la cosiddetta price band: A partire dal giorno 10 marzo 2015 sarà attiva una nuova e importante caratteristica all'interno del Mercato Trasferimenti di FIFA Ultimate Team chiamata Fasce di Prezzo. Una volta attivata, tutti gli oggetti FUT (giocatori, in-forma, consumabili e oggetti club) in FIFA Ultimate Team avranno una Fascia di Prezzo che determinerà il valore massimo o minimo del prezzo in Crediti da assegnare agli oggetti vendibili all'interno del Mercato Trasferimenti. L'obiettivo di queste novità:

- Aiutare i giocatori FUT a comprendere il reale valore dei propri giocatori all'interno del Club.
- Rendere i giocatori di alta qualità più accessibili a tutti i giocatori FUT e garantire parità di condizioni.
- Limitare le transazioni illegittime nel Mercato Trasferimenti.
- Sebbene le nuove Fasce di Prezzo modificheranno la percezione del valore rispetto agli attuali valori di mercato, il loro valore relativo ad altri giocatori sul mercato rimarrà più idoneo ed aiuterà a mantenere un'economia di prezzi più accessibile a tutti. Ecco ulteriori dettagli in merito alle Fasce di Prezzo:
- Tutte le Fasce di Prezzo saranno universali e condivise per Xbox, PlayStation, e PC.
- Quando immetterete un oggetto nel Mercato Trasferimenti, apparirà la soglia massima di vendita sul mercato. Queste Fasce di Prezzo sono

state decise sulla base delle analisi dei prezzi di mercato FUT fatte dal team FIFA.

- Una volta attivate le Fasce di Prezzo, le aste aperte non saranno più disponibili. Per inserire un oggetto all'interno del Mercato Trasferimenti dovrete quindi utilizzare l'opzione "Compra Ora" con un prezzo entro la soglia indicata dalle Fasce di Prezzo.
- Le Fasce di Prezzo saranno definite con l'obiettivo di mantenere divertenti e soddisfacenti le operazioni di mercato nel Mercato Trasferimenti.
- Le Fasce di Prezzo per alcuni giocatori potrebbero essere modificate in futuro dal momento che questa novità sarà oggetto di miglioramenti nel tempo.



Fig 24 fifa 14 -FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

I nuovi oggetti giocatore FUT 'In-Forma' cioè i giocatori con statistiche potenziata grazie alle loro buone prestazioni durante le partite riceveranno a loro volta un valore Fasce di Prezzo. Insieme a questi cambiamenti il Mercato Trasferimenti rimarrà inaccessibile da Web App e Mobile App. Fu cambiata notevolmente la gestione delle squadre prima di una partita o durante la carriera: sarà possibile infatti creare fino a sei formazioni per ciascuna squadra in modo da velocizzare i cambi di modulo o di giocatori. Cambierà inoltre l'assetto grafico della formazione: i giocatori sono raffigurati su un

campo verde e sarà lì che si effettueranno i cambi, in modo simile a PES.

Per la prima volta in assoluto, in *FIFA 16* sono presenti dodici delle maggiori nazionali femminili di calcio: Australia, Brasile, Canada, Cina, Francia, Germania, Inghilterra, Italia, Messico, Spagna, Svezia e Stati Uniti.^[2] Tutti i volti delle atlete presenti nel gioco sono stati analizzati e riprodotti in modo da rendere il gioco ancora più realistico e coinvolgente. Per ricreare i movimenti e le esultanze delle atlete femminili, sono state utilizzate Sydney Leroux, Abby Wambach, Alex Morgan e Megan Rapinoe, quattro tra le migliori calciatrici statunitensi, che si sono sottoposte ad una sessione di motion capture, una scannerizzazione e segmentazione ad alta risoluzione dei movimenti e gesti che si eseguono in partita, tenutasi negli studi della Electronic Arts in Canada.

Il gameplay del gioco viene migliorato in tutto, dai portieri sino agli attaccanti. I portieri in questa versione hanno un IA, cioè intelligenza artificiale molto migliore rispetto al precedente gioco e hanno più animazioni. Grazie a 25 miglioramenti adesso la difesa è più reattiva, potendo infatti ora eseguire dei finti "tackle", mentre le scivolate sono più efficienti, grazie anche alla velocità con cui i giocatori riescono a rialzarsi. Sono stati aggiunti dei nuovi cross, chiamati *cross dinamici*. Il centrocampista, nelle precedenti versioni, svolgeva un ruolo più marginale, mentre in questa release rappresenta il fulcro della squadra, che blocca le ripartenze avversarie e inizia le azioni offensive.

Un'altra novità è quella del *No Touch Dribbling*, che consiste nel fare una finta senza toccare la palla per poi portarla dall'altra parte dribblando l'avversario. Questa tecnica verrà eseguita meglio dai giocatori con 5 stelle abilità. Per quanto riguarda l'attacco, ora, i tiri sono più realistici e sono state aggiunte nuove finte. La grafica non è molto cambiata rispetto al titolo precedente, tranne il miglioramento dell'illuminazione, anche se la EA ha promesso circa 450 volti e l'aggiunta di 900 cori scansionati in stadi reali. Dopo l'aggiunta nel precedente capitolo della serie della goal-line technology, da quest'anno tutti gli arbitri saranno dotati della bomboletta spray per delineare la distanza tra la palla e la barriera durante un calcio di punizione.

Ultimate Team è la modalità più giocata di *Fifa* fin da quando è stata creata e ogni anno continua a migliorare grazie agli aggiornamenti dell'EA. La vera grande novità di *Ultimate Team* in questa nuova versione, riguarda il FUT Draft, che consiste nel pagare 15 000 crediti subito, scegliere un modulo, scegliere un capitano della squadra tra cinque giocatori disponibili, scegliere un portiere, un difensore e così via, sempre tra 5 giocatori disponibili. Una volta creata la squadra verranno fatte 4 partite con essa. Quando si perderà, la squadra sarà automaticamente eliminata e bisognerà nuovamente pagare 15 000 crediti per rifare la squadra. Se si vinceranno 4 partite si avrà un premio maggiore rispetto a quando ne si vinceranno 1, 2 o 3. I premi possono essere crediti, pacchetti o giocatori. Oltre al draft, per ottenere crediti si può giocare partite, fare compravendita-un metodo per i più esperti- o acquistare Fifa Points, che consentono di aprire pacchetti. È stata già confermata da prima dell'uscita del gioco la presenza delle fasce di prezzo, che servono per limitare l'acquisto di crediti da siti esterni. Come ogni anno, il design delle carte dei giocatori di FUT vengono modificate e perfezionate, in modo da rendere il gioco sempre più vario. L'EA continua, anche durante l'anno, a concedere miglioramenti alla modalità in modo da far diventare i prezzi dei giocatori alla portata di tutti rimodellando le fasce di prezzo o facendolo indirettamente tramite le offerte per i pacchetti. Ogni giocatore ha delle statistiche che vengono accuratamente impostate in base al proprio rendimento in campo nella realtà e sono: velocità, tiro, passaggio, dribbling, difesa e fisico. Ognuna di queste statistiche è definita da statistiche più accurate; ad esempio, la velocità è costituita dalla media ponderata di "velocità scatto" e "accelerazione". Infine, la media di tutte le statistiche, affiancata ad altre caratteristiche, come la popolarità del giocatore o della squadra per la quale gioca, dà la valutazione finale del giocatore. Per gennaio è prevista l'uscita del Team of the Year (TOTY), una squadra composta dai migliori giocatori della stagione precedente, scelta durante la premiazione del Pallone d'oro.



Fig 25 toty fifa 20 -FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

Nel titolo 17 ci sono diverse novità: in primis il passaggio al nuovo motore grafico *Frostbite Engine*, con movimenti migliorati e un realismo molto elevato. Da questa edizione è presente una nuova modalità, *Il viaggio* (in inglese "the journey"), in cui è possibile affrontare una carriera con un giocatore denominato Alex Hunter nella massima serie inglese. Inoltre sono stati apportati miglioramenti in molte altre modalità, compreso il gioco online. Sono state modificate l'esecuzione di rimesse laterali e tutti i calci piazzati, in modo da renderle più semplici.

Migliorate anche l'intelligenza artificiale, il gioco fisico ed il controllo del pallone (che risulta più difficile a causa della fisicità del gioco della squadra avversaria, in modo che il possesso palla diventi più combattuto, in tutte le zone del campo). Tra i vari campionati presenti nel gioco sono stati aggiunti il campionato e la coppa nazionale ufficiale del Giappone e aggiornate molte licenze di vari club. Grande novità di questa edizione è la presenza in panchina degli allenatori, i quali hanno i volti reali (sono presenti solo gli allenatori della Premier League, di cui FIFA possiede i diritti ufficiali su tutte le società).

In fifa 18:

- Sostituzioni dinamiche che permettono di effettuare cambi durante la partita senza dover necessariamente interrompere l'azione e, di conseguenza, spezzare il ritmo di gioco.

- Trattative interattive e filmati dinamici per le notizie.
- La sezione allenamento è stata aggiornata aggiungendo più di quindici inedite prove abilità.

La nuova tecnologia di animazione Real-Player effettuata tramite motion capture permette ora a campioni come Cristiano Ronaldo di muoversi esattamente come sul campo reale.

Sono state introdotte le "Icons" ("Icône" in Italiano) di Ultimate Team, la nuova versione di quelle che erano note in precedenza come "Leggende": queste ultime sono presenti nelle versioni per PS4, Nintendo Switch, Xbox One e PC. Diego Armando Maradona è stato aggiunto tra le Icône nella modalità Ultimate Team e presenta uno dei rating più elevati assieme a Pelé, Ronaldo, Lev Yashin e Thierry Henry.

Grazie ai miglioramenti apportati al Frostbite Engine, il motore di gioco garantirà una maggiore libertà di movimento in campo. È stato migliorato il posizionamento dei calciatori, che sono ora in grado di leggere al meglio l'azione e reagire scattando in avanti per offrire opzioni di passaggio o occupando gli spazi per fornire supporto in attacco. I compagni di squadra ed i giocatori avversari potranno involarsi per dare sostegno alla punta, oppure muoversi per anticipare un passaggio filtrante preciso e aprire la difesa praticando uno-due con i compagni.

Sono stati analizzati i vari stili di gioco dei migliori club d'Europa per ricrearli alla perfezione nel gioco: esempi sono il tiki-taka del Barcellona o il contropiede del Chelsea.

Per la prima volta nella serie compaiono la terza serie tedesca, la 3. Liga e le nazionali dell'Islanda e dell'Arabia Saudita.

Grazie alla partnership tra EA e Premier League, il gioco comprende tutti i 20 stadi del campionato inglese e i 20 allenatori dei club con il loro aspetto reale.

Miglioramento della grafica in generale: la posizione realistica del sole, condizioni climatiche più fedeli alla realtà, i detriti sul terreno di gioco, gli striscioni specifici per club e stadi.

In fifa 19 Sostituzioni dinamiche che permettono di effettuare cambi durante la partita senza dover necessariamente interrompere l'azione e, di conseguenza, spezzare il ritmo di gioco.

Trattative interattive nella modalità carriera e filmati dinamici per le notizie.

La sezione allenamento è stata aggiornata aggiungendo più di quindici inedite prove abilità.

In fifa 20 Le modifiche al gameplay sono state apportate principalmente sotto forma di una nuova funzionalità, il gioco pone l'accento sull'abilità e sul gioco indipendente, piuttosto che sul gioco tattico o di squadra. Il giocatore è anche in grado di personalizzare il proprio giocatore; oltre a selezionare il genere, i giocatori avranno anche una vasta gamma di vestiti e accessori tra cui scegliere, dalle scarpe e vestiti ai cappelli e ai tatuaggi. Anche la modalità 11v11 tradizionale è cambiata, al fine di incoraggiare più 1-contro-1, la creazione di spazio fuori dalla sfera, così come nuove meccaniche delle punizioni e dei rigori. Sono stati inclusi anche gli aggiornamenti alla fisica della palla.

Per quanto riguarda fifa 21 fra le caratteristiche del gameplay ci sono diverse modifiche, alcune legate alle console di nuova generazione, PlayStation 5 e Xbox Series X/S:

- Tempi di caricamento della partita più veloce
- Migliore illuminazione degli stadi durante le partite, che rende più visibili i dettagli fisici dei calciatori
- Audio spazializzato
- Animazioni e movimenti dei calciatori legati alle loro statistiche
- Umanizzazione dei movimenti senza palla
- Nuove animazioni prima e durante il match con reazioni dei giocatori in panchina e dei tifosi sugli spalti adattate ad ogni momento.
- Gameplay più fluido e impostato sul possesso palla.
- Musiche originali dei club dopo un gol.

Come nel precedente capitolo sarà presente il sistema delle Icone con 11 nuove aggiunte: Éric Cantona, Petr Čech, Ashley Cole, Samuel Eto'o, Philipp Lahm, Ferenc Puskás, Bastian Schweinsteiger, Davor Šuker, Fernando Torres, Nemanja Vidić e Xavi.



Fig 26 icona fifa 21 -FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

È inoltre possibile personalizzare il proprio stadio attraverso gli oggetti tifo, ottenibili nel gioco. Il gioco è stato soggetto a critiche negative riguardo partite online pilotate dal sistema, a causa del DDA ("dynamic difficult adjustment", più semplicemente "difficoltà dinamica") l'algoritmo che va a livellare la difficoltà del gameplay, presente da FIFA 17.

Per quanto riguarda le novità e le modifiche dell'ultimo capitolo fifa 22 le ho elencate nel paragrafo precedente.

2.3.2 Modalità di gioco in fut

Fut meglio conosciuto come fifa ultimate team è la modalità di gioco di fifa più famosa e giocata del gioco della compagnia.

Al suo interno troviamo moltissime feature e modalità. Essa è strutturata come se tu fossi un dirigente di una società calcistica, parti il primo giorno di gioco in cui la modalità ti fa scegliere stemma divise e nome club, poi a seconda degli anni passati e di un sistema chiamato fedeltà al gioco, ti vengono dati dei pacchetti contenenti giocatori, allenatori, contratti e dei crediti fut cioè la moneta virtuale del gioco, con la quale tu puoi comprare giocatori dal mercato trasferimenti in cui tutti gli altri giocatori possono mettere in vendita i propri giocatori e allenatori che hanno nel club e che a loro non servono o non vogliono utilizzare.

Per progredire nella costruzione del team occorrono sempre più crediti visto che i giocatori più forti sono molto costosi, per questo oltre ad aprire i pacchetti che il gioco ti regala tramite obiettivi mensili e

settimanali occorre giocare contro altri giocatori o contro il computer alle modalità del gioco. Le più caratteristiche sono le division rivals cioè una complessa struttura competitiva che permette di sfidare la community di FUT online. Vincere le partite consentirà di avanzare di fase, livello e divisione per ottenere premi settimanali migliori. L'introduzione dei checkpoint permette di mantenere il livello più adatto alle proprie capacità, mentre grazie alla serie di vittorie è possibile fare progressi più velocemente. Le divisioni si azzerano al termine di ogni stagione in FUT 22 per determinare il punto di partenza nelle prossime Division Rivals. Le prestazioni durante ogni settimana e stagione in FUT 22 daranno diritto a dei premi. Vincere le partite ogni settimana aumenterà il proprio livello all'interno di una divisione e permetterà di ottenere premi settimanali migliori, mentre ogni match disputato conterà per il raggiungimento dei traguardi stagionali che assegneranno premi in base al numero di incontri giocati, indipendentemente dal risultato. È stata aggiunta una nuova divisione, denominata Elite, per offrire ai giocatori più esperti uno spazio riservato dove affrontarsi. È possibile sfidare altri giocatori della divisione Élite per migliorare il proprio punteggio abilità è la posizione per ricevere premi e ottenere un posto per le FIFA Global Series.

Un'altra modalità molto gettonata è il fut champions cioè la competizione settimanale in cui i giocatori che si qualificano avendo come requisito almeno 2000 punti rivals cioè i punti che il gioco ti dà finita la partita e che variano a seconda della divisione es in d1 con 1 vittoria ti vengono dati oltre ai crediti 250 punti fut champions.



Fig 27 rivals fifa 19 -FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

In fifa 22 la nuova struttura a due fasi del FUT Champions è stata pensata per venire incontro alle esigenze di ogni utente, in modo da rendere più accessibile competere contro i migliori giocatori in FUT. Dopo aver ottenuto la qualificazione al FUT Champions attraverso le Division Rivals, sarà possibile partecipare ai Playoff FUT Champions durante il weekend. Guadagnando abbastanza punti (in caso di vittoria 4, pareggio 2 sconfitta 1) nei Playoff si accederà alle Finali FUT Champions. Ogni weekend, quando vorrai, sarà possibile prendere parte a una versione ridotta delle Finali FUT Champions solo 20 partite (prima erano 40 in fifa 18 e poi 30 dal 20), con un nuovo sistema basato sui punti per ottenere alcuni dei premi migliori disponibili in FUT.

L'ultima modalità è le squad battles cioè una serie settimanale di 40 partite offline contro il computer in cui tu puoi scegliere tra 7 difficoltà per giocare e a seconda di quale scegli riceve un ammontare di punti che sommato con i restanti delle partite fatte forma un punteggio che può variare da 0 in caso di nessuna partita a 100 mila , a seconda del punteggio che tu hai rientri in delle fasce come fuoriclasse, oro, argento, bronzo e il lun mattina ti vengono consegnati oltre ad un ammontare di crediti anche dei pacchetti per migliorare la tua squadra.



Fig 28 battles fifa 19 -FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

Da menzionare infine i draft cioè modalità in cui con un ammontare di 15 mila crediti giochi un torneo di 4 partite ad eliminazione diretta con premi sempre crescenti in cui il gioco ti fa scegliere tra vari moduli giocatori ed allenatori per creare una squadra gratuita che poi si perderà o con la vittoria o con la sconfitta del draft con cui giocare e non ultime per importanza le amichevoli online ed offline contro il pc

in cui tu puoi testare i nuovi giocatori, cambiare moduli e tattiche e allenarti in schemi o tattiche durante la partita, sono suddivise per caratteristiche e per divertimento, infatti oltre all'amichevole classica si ha quella senza regole, solo colpi di testa e al volo, solo gol da fuori ed infine una in cui a seconda della zona del campo i giocatori hanno determinati potenziamenti alla statistiche.

2.4 Pro club

Il pro club è la modalità che più rispecchia il calcio reale all'interno del gioco, infatti al contrario di ultimate team in cui sei da solo o massimo in 2 se giochi in co op con un amico a giocare, la modalità implica un minimo di 3 persone in un club per cercare e giocare la partita ma sapendo che nelle divisioni più alte si troveranno sempre team di minimo 8 9 giocatori e spesso squadre complete di 11 giocatori visto che in partita non si possono eseguire sostituzioni ma solo cambiare tattiche e posizione a i giocatori.

Oltre ciò la modalità è caratterizzata da device in cui puoi vedere la classifica dei club e la relativa suddivisione nelle 10 divisioni e la squadra in cui giochi Roma sporting è in d1 insieme ad altre migliaia di squadre ma nella classifica specifica dei club siamo nella top 200 come 136esimo club con 60 trofei vinti tra coppe varie oltre che a 54 campionati di d1, altre classifiche visibili sono quella dei giocatori svincolati in cerca di club che tu in caso sei l'allenatore del club puoi contattare tramite messaggio psn oppure richiesta di entrare nel club all'interno del gioco.



Fig 29 schermata pro club -FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

Oltre a queste c'è la sezione cerca club in cui tu puoi cercare e trovare tutti i club divisi per nome, per divisione, e quelli che cercano in determinati ruoli oppure quelli chiusi cioè o che sono pieni(max 30 player) e non vogliono far entrare nessuno oppure che non accettano

richieste da nessuno, oltre ciò c'è una piccola parte in cui puoi vedere i club dei tuoi amici psn(cioè gli amici online della playstation a cui puoi mandare richiesta oppure quelli della vita reale)

Una modalità secondaria di pro club sono le partite al volo in cui un gruppo random di 5 persone si scontra con un altro, ad inizio partita ognuno sceglie il proprio ruolo all'interno del campo quindi devi essere veloce a scegliere quale ti si addice di più a seconda delle caratteristiche del giocatore che hai creato.

A tal proposito ogni giocatore può scegliere tra 5 build del proprio avatar virtuale diverse che lui fa a seconda dei ruoli in cui lui gioca meglio o in cui gli piacerebbe giocare.

L'avatar virtuale è un personaggio virtuale che puoi modellare a tuo piacimento, ruolo, altezza variabile da 1,50cm a 2m peso da 60 a 115kg, piede preferito, nome e cognome, alias e nome in partita, n maglietta, età, sesso, specialità e archetipi del giocatore (delle nuove caratteristiche di crescita dell'avatar che ne influenzano direttamente le statistiche e il modo di giocare es acrobata, lince, maestro, falco...) tutti i lineamenti della testa come volto, carnagione, occhi, sopracciglia, naso, bocca, mento, guance e mascella, orecchi, capigliature, baffi, tatuaggi e piercing, e del corpo come mani, piedi, braccia e gambe; puoi anche scegliere tra centinaia di scarpini, polsini, fasce, guanti da portiere e non e magliette; ultimi ma non per importanza le animazioni come lo stile di corsa, le esultanze e lo stile di battuta dei calci piazzati.



Fig 30 schermata avatar-FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

Essendo essere una modalità manageriale il player che farà da allenatore potrà controllare i membri della rosa, scrivere nella bacheca, accettare o rifiutare trasferimenti, controllare lo storico e i trofei vinti, oltre a ciò la parte più importante è la scelta dei ruoli all'interno della partita sia in campo che per es angoli punizioni e rigori, scegliere le impostazioni di ricerca cioè tipologia di partita: campionato, coppa o amichevole, la selezione delle divise da gioco e opzioni di ricerca come stesso portiere, il n di giocatori in campo oltre i bot ed infine la cosa più importante le tattiche della squadra da eseguire in partita come lo stile di gioco offensivo, neutro, difensivo; il modulo, lo stile di difesa es ripiega o pressing, lo stile di attacco es manovra veloce o costruzione lenta ed infine la costruzione delle occasioni come inserimenti, lanci lunghi, possesso o passaggi diretti. Oltre questo “potere” l'allenatore può cambiare la divisa, lo stemma, lo stadio e le impostazioni del club come le linee guida, i ruoli ricercati, in che regione eseguire il matchmaking, l'abbreviazione in partita, la personalizzazione dei giocatori controllati dal pc ed infine la personalizzazione dello stadio come le tribune, il campo, l'atmosfera.

2.5 Tattica calcista vs tattica sportiva

2.5.1 la suddivisione in ruoli/funzioni

I giocatori, solitamente, hanno compiti specifici di attacco e/o difesa e non devono necessariamente permanere nella loro zona di competenza (difesa, centrocampo o attacco). È possibile per un difensore partecipare alla fase offensiva o, viceversa, per un attaccante aiutare nella fase difensiva. Le squadre, di solito, si dispongono in campo secondo alcuni moduli che si sono canonizzati nel tempo e durante lo svolgersi della partita applicano diversi schemi di gioco a seconda dell'interpretazione e delle indicazioni dettate dall'allenatore. Questo è ciò che avviene in linea generale. Più che di ruoli parlerei di "funzioni": finché non mi si dice le funzioni che devo svolgere, il nome del ruolo mi dice pochino.



Fig 31 ruoli calcio <https://www.google.com/search>

P: Portiere Si è soliti pensare che il suo obiettivo principale sia quello di impedire che la palla entri in porta durante la partita. È vero, ma, negli ultimi anni, il contributo della Match Analysis ci ha fornito dati determinanti per dare consistenza a un cambiamento di questo calciatore che di fatto ha preso campo – cioè in avanti rispetto ai pali e alla traversa che costituiscono la struttura della sua “casa abituale” – rendendolo un giocatore completo tanto quanto quelli, cosiddetti, di movimento. Le tecniche del portiere, l'insieme dei fondamentali del

ruolo, si può dividere in tecnica offensiva e tecnica difensiva. La tecnica di attacco consente al portiere di iniziare la fase di gioco e partecipare alla fase di possesso della propria squadra attraverso il lancio con le mani, il rinvio con i piedi e l'applicazione della tecnica di base alla situazione di gioco. La tecnica di difesa consente al portiere di intercettare il pallone, bloccandolo o respingendolo, così da interrompere l'azione avversaria; si sviluppa attraverso la postura di attesa, gli spostamenti, la presa, la deviazione e la respinta, il tuffo, l'uscita alta e l'uscita bassa. Recenti studi hanno descritto e quantificato la prestazione di un portiere di alto livello durante una partita nella quale il 77% delle sue azioni appartiene alla tecnica offensiva, mentre il 23% alla tecnica difensiva, come possiamo capire meglio nel dettaglio seguente: Tecnica offensiva: 77% •

Intercettamento con i piedi: 16% • Distribuzione corta e lunga: 19% • Distribuzione su passaggio arretrato (di prima e a 2 o più tocchi): 28% • Ripartenza dalle mani: 14% Tecnica difensiva: 23% •

Intercettamento con le mani: 9 % • Presa: 3 % • Respinte-deviazioni: 1 % • Parate in tuffo: 2 % • Uscite aeree e in avanti: 8 % Capiamo che oltre i due terzi dell'attività di un portiere in gara è attribuita alla fase offensiva con una altissima percentuale di gestualità podaliche (il 63% sul 77% complessivo) e pertanto possiamo caratterizzare le sue funzioni: il portiere difende la porta utilizzando la tecnica difensiva, copre gli spazi circostanti, inizia le azioni di gioco, gioca con i piedi, gioca con e per la squadra attraverso smarcamenti prevalentemente sotto la linea della palla, raramente con smarcamenti sopra di essa.

DD: Difensore di destra Questo giocatore è un membro di una unità difensiva composta da tre difensori, di cui uno centrale (DC) e due posti piuttosto simmetricamente ai suoi lati (DD e DS). Agisce e occupa prevalentemente la zona di centro-destra, nello spazio compreso fra la propria porta e la linea di centrocampo. In quanto difensore, ha nei suoi compiti principali il presidio e la difesa dell'area di rigore, della porta, il marcamento dell'avversario che si muove e opera nella sua zona di campo, il marcamento dello spazio allorché si abbandoni – per scelta di principio o temporaneamente – quello dell'avversario. La sua attività in fase difensiva può essere di reparto, e quindi è “legato” agli altri due componenti della linea, oppure svolgere una attività difensiva individuale, vale a dire che si muove

lavorando sulla posizione della palla, dell'avversario di zona e della propria porta. I compagni di reparto, in quest'ultimo caso, non sono prioritari. Solitamente, la difesa a 3 giocatori si contrappone a un attacco formato da 2 avversari che operano nello spazio centrale. Lavorando quindi in una situazione di vantaggio dovuta alla superiorità numerica, il marcamento è prettamente finalizzato alla conquista della palla: ciò significa che la presa di posizione del difensore è tale da poter arrivare sull'anticipo o sul controllo dell'attaccante. Con palla centrale, se il DC esce e rompe il reparto per lavorare sull'attaccante che si è mosso incontro, il DD e il DS si posizionano alle sue spalle, più o meno allineati, per costruire un triangolo di copertura. Questo è un movimento classico del reparto: uno marca, gli altri coprono. Un'altra idea è quella di lavorare con più di un difensore sul marcamento. Anziché "marco e copro", si applica il "marco e marco" e ricompongo: i difensori sono sulla presa di posizione del marcamento; se la palla arriva a un attaccante, il difensore sulla palla rimane sul marcamento, quello che lavora sull'attaccante che non ha ricevuto si stacca leggermente per marcare lo spazio. Significa non andare sulla copertura in anticipo. Il difensore è sul marcamento ("marco"), parte la palla, se questa non arriva nella direzione del suo avversario diretto, si stacca leggermente e si posiziona in maniera tale da difendere le spalle del compagno e la traiettoria palla-porta ("ricompongo"). La difesa a 3 può essere formata di natura con 3 difensori (2 di ruolo e 1 adattato) oppure essere composta in movimento sugli sviluppi della fase di possesso e passare da 4 giocatori a 3, appunto, dove, più frequentemente, uno dei due terzini lascia la linea, mentre i due difensori centrali e il restante terzino compongono il reparto. Cosa cambia nei compiti difensivi di questo giocatore in particolare? Dipende dalle caratteristiche del giocatore stesso, ovvero se predilige il marcamento alla difesa dello spazio, ma anche questa particolarità ha bisogno di essere contestualizzata e soprattutto localizzata per capire cosa è più opportuno fare in una circostanza piuttosto che in un'altra. Voglio dire, se dalla 4 passo alla 3 e difendo contro due attaccanti molto veloci e abili nel primo controllo, ma ci troviamo sulla linea di centrocampo, devo valutare se mi conviene difendere per conquistare

la palla oppure correre verso la mia porta per difendere lo spazio alle mie spalle.

Nel caso in cui gli esterni (ED e ES) si leghino alla difesa a 3, si forma una linea composta da 5 giocatori. In questo caso, a palla esterna, il difensore di destra si può legare al suo esterno di zona, e quindi rompere il reparto centrale, qualora la palla si trovi nel settore alla sua destra, oppure legarsi al reparto centrale generando una copertura più lunga. Può inoltre legarsi al reparto centrale se c'è bisogno di scivolare e alzarsi nella zona della palla sul versante opposto. In fase di possesso palla, il difensore di destra si apre lateralmente sulla propria zona di campo per consentire la circolazione del pallone e favorire l'uscita dello stesso per avanzare nella metà campo avversaria. Con palla all'esterno di zona, si va a posizionare su una diagonale interna sotto linea palla per offrire l'appoggio dietro al compagno. Se, in possesso di palla, lo spazio davanti a lui è libero (cioè non ci sono avversari) può condurre la stessa centralmente fino al punto in cui sarà affrontato da un avversario. Qua si aprono diversi scenari: può superarlo nell'1vs1, può giocare su un appoggio laterale, può trasmetterla su un giocatore avanti se ha il corridoio libero, può cambiare direzione e passarla a un compagno che gli fornisce l'appoggio dietro. Se ha tempo di gioco, può alzare la palla e cercare un attacco diretto. Se conquista palla dopo un anticipo sull'avversario o da un intercettamento di un passaggio, segue a giocare in avanti conducendo palla oppure appoggiandosi su un compagno e smarcandosi in avanti. In questa posizione può giocare un difensore già di ruolo, un terzino o un esterno con maggiore predisposizione alla fase difensiva, un centrocampista con affidabili caratteristiche difensive e qualità nel palleggio.

DC: Difensore centrale Le consegne difensive sono grossomodo quelle del difensore di destra. Occupando la posizione centrale, a questo giocatore solitamente si chiede inoltre un'opera di coordinamento nell'applicazione dei tempi di intervento sia per la conquista della palla che per la difesa della porta. Con palla laterale, se il difensore laterale (DS o DD) rompe il reparto per supportare l'esterno di zona, sarà lui, il DC, il primo della linea a difendere lo spazio centrale. Con palla centrale, può rompere la linea per lavorare

sul marcamento dell'attaccante che si è mosso incontro per ricevere oppure per scalare in avanti su un avversario senza palla. In fase di possesso palla, può posizionarsi inizialmente come vertice basso del triangolo formato con gli altri due compagni (DD e DS) per poi alzarsi e sviluppare le giocate successive in avanti. Con palla laterale a DD o DS offre l'appoggio dietro posizionandosi diagonalmente su una linea più bassa. La conduzione della palla con spazio libero di fronte a lui segue le consegne del DD. Se conquista palla dopo un anticipo sull'avversario o da un intercettamento di un passaggio, segue a giocare in avanti conducendo palla oppure appoggiandosi su un compagno e smarcandosi in avanti. In questa posizione può giocare un difensore già di ruolo oppure un centrocampista con affidabili caratteristiche difensive e qualità nel palleggio.

DF: Difensore di sinistra Segue le consegne del difensore centrale di destra. I movimenti e gli sviluppi si applicano al settore sinistro con i conseguenti adattamenti su compagni e avversari.

ED: Esterno destro È spesso definito anche terzino-ala oppure terzino-esterno "tutta fascia". In fase difensiva può legarsi al reparto difensivo oppure a quello di centrocampo. Nel primo caso, il suo riferimento è il difensore di destra, mentre nel secondo, la mezzala destra (MAD) oppure il centrocampista (CC, CCD). Agisce prevalentemente occupandolo sul settore destro del campo. Se si lega al reparto difensivo, la sua attività segue i principi del reparto. Può capitare che, per lavorare su un avversario di zona con particolari caratteristiche, difenda individualmente secondo i principi del marcamento. Stesse regole nel caso in cui si leghi al centrocampo, dove potrebbe avere un'unità centrale composta da due o 3 centrocampisti. Con palla esterna sul lato destro, con il suo avversario di zona che ha già ricevuto, esce e accorcia sul possessore. Se è legato alla difesa, il reparto si posiziona su una linea di copertura con 3 o 4 giocatori. Se è legato al centrocampo, la linea di copertura può essere formata dai centrocampisti e dall'esterno opposto oppure dai soli centrocampisti. Con palla a sinistra, se si lega al reparto difensivo, il suo riferimento è il difensore di destra (DD). Se si lega al centrocampo, il suo riferimento è il centrocampista di zona (MAD o CCD o CC). In fase di possesso, si muove inizialmente nella zona di competenza leggermente sopra il DD; se non c'è bisogno dell'appoggio laterale si

alza e prende campo in avanti. Quando si posiziona nella metà campo avversaria il suo punto di riferimento, per stabilire l'altezza di campo dalla quale partire per ricevere palla e attaccare la porzione finale di campo, è il centrocampista avversario che si trova sulla linea più bassa di quel reparto. Un altro modo di occupare lo spazio in fase offensiva è quello, a inizio azione o a palla conquistata, di lasciare la propria metà campo per andarsi a posizionare sulla linea di difesa avversaria e/o sulla linea degli attaccanti e coordinarsi per gli smarcamenti con quest'ultimi. Infine, può alzarsi e accentrarsi al posto della mezzala destra con quest'ultima che si apre e si alza sulla linea degli attaccanti e/o sulla linea di difesa avversaria. Può ricevere palla in ampiezza ed entrare in conduzione a giocare nella parte interna del campo, oppure seguire a giocare in fascia per attaccare quella porzione di terreno. Se conquista gli ultimi 20-16 metri può calciare un cross o un traversone verso l'area di rigore; se arriva negli ultimi 15 metri, può andare sul fondo e crossare, cambiare direzione e giocare sull'appoggio dietro per il traversone oppure per lo sviluppo di un attacco frontale. Con palla laterale e opposta rispetto alla sua zona di campo, si prepara per l'attacco del secondo palo. Si avvicina all'ultimo difensore della linea avversaria e si smarca di conseguenza alla scelta difensiva dell'avversario. Ci sono 3 spazi da attaccare: può passare davanti al difensore, alle spalle, oppure – se entrambi questi primi due spazi sono ben difesi – si stacca e si muove per ricevere dietro su una linea più bassa.

ES: Esterno sinistro Segue le consegne dell'esterno destro. I movimenti e gli sviluppi si applicano al settore sinistro con i conseguenti adattamenti su compagni e avversari.

DCD: Difensore centrale di destra Questo giocatore è un membro di una unità difensiva composta da 4 giocatori, di cui due difensori centrali (DCD e DCF) e due terzini (TD e TS). Ha nei suoi compiti principali il presidio e la difesa dell'area di rigore, della porta, il marcamento dell'avversario che si muove e opera nella sua zona di campo, il marcamento dello spazio allorché si abbandoni temporaneamente quello dell'avversario. Agisce prevalentemente occupandola sulla zona centrale, nello spazio compreso fra la propria porta e la linea di centrocampo. Sulla palla giocata incontro al proprio avversario di zona può rompere il reparto e marcare, con almeno

terzino destro e difensore centrale di sinistra che si muovono alle sue spalle per formare un triangolo di copertura. Con palla laterale a destra, sull'uscita del terzino di zona, può alzarsi e scivolare per posizionarsi su una linea di copertura più o meno lunga a seconda della necessità e della situazione. Con palla laterale a sinistra, sull'uscita del terzino di zona, si alza e scivola avendo come riferimento il proprio difensore centrale di sinistra e posizionandosi sulla sua stessa linea di copertura. In fase di possesso palla, quando il gioco nasce e si sviluppa dal basso, può ricevere e giocare nello spazio centrale oppure aprirsi verso l'esterno in prossimità dello spigolo dell'area di rigore. Con palla al terzino destro, gli si può muovere sotto per dargli l'appoggio dietro. Con palla al difensore centrale di sinistra, per ricevere palla si può smarcare in diagonale dietro per dargli l'appoggio basso oppure in diagonale sopra per ricevere palla in avanti. Con palla al centrocampista che ha gioco chiuso in avanti, si smarca sotto linea palla leggermente aperto, per non chiudere il corridoio di passaggio sul portiere. Se, in possesso di palla, lo spazio davanti a lui è libero (cioè non ci sono avversari), può condurre la palla centralmente fino al punto in cui sarà affrontato da un avversario. In questo caso, segue le consegne del DD. Se conquista palla dopo un anticipo sull'avversario o da un intercettamento di un passaggio, segue a giocare in avanti conducendo palla oppure appoggiandosi su un compagno e smarcandosi in avanti.

DCS: Difensore centrale di sinistra Segue le consegne del difensore centrale di destra. I movimenti e gli sviluppi si applicano al settore di centro-sinistra con i conseguenti adattamenti su compagni e avversari.

TD: Terzino destro È un difensore laterale che compone l'unità della linea difensiva formata da 4 giocatori. In fase difensiva si lega al reparto difensivo dove il suo riferimento è il difensore centrale di destra (DCD). Agisce prevalentemente, occupandolo, sul settore destro del campo. Quando si lega al reparto difensivo, la sua attività segue i principi del reparto. Può capitare che, per lavorare su un avversario di zona con particolari caratteristiche, difenda individualmente secondo i principi del marcamento. Con palla esterna sul lato destro, con il suo avversario di zona che ha già ricevuto, esce e accorcia sul possessore, mentre la linea (formata da 3 giocatori) si posiziona su una linea di copertura. Con palla a sinistra, se si lega al

reparto difensivo, il suo riferimento è il difensore centrale di destra (DCD). In fase di possesso, si muove inizialmente nella zona di competenza leggermente sopra il DCD; se non c'è bisogno dell'appoggio laterale si alza e prende campo in avanti. Può capitare che si scelga di costruire una difesa a 3 in movimento e, con il TS che si è alzato per attaccare nella metà campo avversaria, il TD si leghi ai due difensori centrali per formare il reparto a 3 giocatori. Quando si alza per sviluppare la manovra nella metà campo avversaria, può posizionarsi sull'altezza del centrocampista avversario che si trova sulla linea più bassa di quel reparto, oppure legarsi al reparto di centrocampo e giocare in posizione centrale, oppure andare sulla linea degli attaccanti – o leggermente sotto – nel caso in cui si scelga di attaccare con 3 giocatori dentro nello stretto e 2 larghi fuori. Terzino e ala di zona cercano di non trovarsi mai sulla stessa linea in fase di costruzione quando il terzino ha la palla. Se l'ala di zona non occupa lo spazio abituale davanti a lui, il terzino si alza e va a fare l'ala. Quando invece l'ala è in quello spazio e ha la palla, gli va a dare l'appoggio dietro, oppure gli parte fuori in sovrapposizione (se l'ala è leggermente dentro), oppure gli parte in sovrapposizione interna (se l'ala è più spostata in prossimità della linea bianca laterale). Se l'ala ha gioco chiuso in avanti e gioca sul terzino in appoggio dietro, quest'ultimo la può giocare dentro, guardando previamente per capire cosa trova davanti a sé: se ci sono avversari, di solito centrocampisti, che chiudono il corridoio centrale la gioca su un appoggio laterale oppure dietro. Può ricevere palla in ampiezza ed entrare in conduzione a giocare nella parte interna del campo, oppure seguire a giocare in fascia per attaccare quella porzione di terreno. Se conquista gli ultimi 20-16 metri può calciare un cross o un traversone verso l'area di rigore; se arriva negli ultimi 15 metri, può andare sul fondo e crossare, cambiare direzione e giocare sull'appoggio dietro per il traversone oppure per lo sviluppo di attacco frontale.

TS: Terzino sinistro Segue le consegne del terzino destro. I movimenti e gli sviluppi si applicano al settore di sinistra con i conseguenti adattamenti su compagni e avversari.

CC: Centrocampista centrale Questo giocatore è un membro di una unità di centrocampo composta solitamente da 3 giocatori:

centrocampista centrale (CC), mezzala destra (MAD) e mezzala

sinistra (MAS). I suoi compiti si dividono piuttosto equamente fra la protezione del proprio reparto difensivo, svolgendo un'azione di schermo a salvaguardia dello stesso, e il raccordo per la costruzione del gioco in fase di possesso palla. Agisce prevalentemente nel settore centrale del campo nello spazio compreso fra i due limiti delle due aree di rigore. Può giocare sulla stessa linea con le due mezzali, su una linea più bassa in posizione di vertice basso, oppure su una linea più alta come vertice alto. In fase di non possesso cerca di posizionarsi sulla linea palla-porta. Tutto ciò che trova dal punto in cui è posizionato in avanti, è "roba sua". Marca e difende da dove si trova in avanti. Se un avversario senza palla si muove in avanti e supera la sua linea di posizione, il CC non lo segue. Questo movimento lo assorbe la difesa. Se una palla calciata dalla squadra avversaria supera la sua linea di posizione, il centrocampista centrale si gira e lavora verso la sua porta; se è una palla che riceve l'attaccante avversario muovendosi incontro, si gira e può andare al raddoppio; se è una palla che arriva in zona laterale per un cross o un traversone, si gira e lavora verso la sua porta. Se un avversario nella sua zona conduce palla centralmente, il suo intervento verrà effettuato in base alla distanza che ha dal portatore e all'altezza di campo in cui si trova. L'obiettivo è sempre quello di non farsi superare dall'avversario. Minore è la distanza dalla propria porta, maggiore sarà la necessità di ridurre spazio e tempo di gioco all'avversario con la palla. Se ha la distanza giusta per arrivare sulla palla, può andare a contrasto, altrimenti ne limita l'avanzamento per dare il tempo ai compagni di lavorare sugli eventuali spazi scoperti o per andare a marcare gli appoggi liberi. In una situazione di transizione difensiva, con palla esterna, si muove fuori per rallentare l'azione di attacco avversario. Non cerca la palla e non accelera la sua azione difensiva. Lavora sullo spazio per dare tempo ai compagni di rientrare e ricomporre la parità numerica. Su una situazione di palla laterale, dai 20 metri fino alla linea di fondo dove può essere effettuato un cross o un traversone, il centrocampista centrale si posiziona davanti alla linea del reparto difensivo per lavorare sulla palla che può arrivare nello spazio sotto la difesa o sulle eventuali respinte. Sull'uscita di un difensore centrale che marca il movimento incontro dell'attaccante – che va a ricevere sui piedi – (e quindi rompe il reparto), può capitare

che debba prenderne il posto e “imbucarsi” nello spazio liberato dal compagno. Se conquista palla su un anticipo o intercetto, prosegue a giocare in avanti. Quando la squadra costruisce l’azione offensiva si delinea una struttura a rombo con i 3 difensori e questo giocatore nella posizione di vertice alto. Con palla ai difensori, gli smarcamenti sono in diagonale per poter ricevere palla e non chiudere linee di passaggio in avanti a un’eventuale giocata diretta sugli attaccanti. In fase di possesso palla, nella propria metà campo, può effettuare giocate su distanza corta con i compagni che si trovano nelle vicinanze per favorire il palleggio e lo sviluppo della costruzione manovrata, oppure giocate su distanza lunga, ad esempio per il cambio gioco o per l’attacco della profondità quando questo spazio è disponibile. Con palla esterna, si muove sotto o in linea con la palla per dare rispettivamente l’appoggio dietro o laterale interno al possessore. Quando l’attaccante si muove incontro, nello spazio centrale, per ricevere la palla appoggiata nei piedi, il centrocampista gli va a dare l’appoggio dietro. Nella metà campo avversaria può giocare palla in ampiezza sui movimenti degli esterni o su quelli delle punte che si smarcano in profondità o in allontanamento dalla porta; può giocare la palla appoggiata sui movimenti incontro degli attaccanti oppure palla filtrante sui corridoi a disposizione per superare la linea di difesa avversaria. Quando non ha tempo di gioco, cioè quando è attaccato e sotto pressione da parte dell’avversario di zona, può calciarla. Spesso è una giocata a un tocco, una palla improvvisa. Questa giocata non significa che sia una palla calciata lunga senza un obiettivo; è una palla calciata in un corridoio, può avere una traiettoria lunga oppure più corta, ma su questa vengono a lavorare i giocatori che sono posizionati sopra la linea della palla stessa. Lo spazio nel quale vengono a “raccattare” è l’unica zona in cui il centrocampista la può mettere. Non sono esclusi gli inserimenti in avanti senza palla; in questo senso, avranno maggiori opportunità altri giocatori, ma non gli è vietato farlo. In una struttura calcistica fatta di lettura degli spazi, comprensione dei tempi di gioco e capacità nel contare per riconoscere situazioni di parità, superiorità e inferiorità numerica, tutto è possibile purché, il più delle volte, ci sia equilibrio. Dipende dalla circostanza.

MAD: Mezzala destra Questo giocatore è un membro di un'unità di centrocampo composta, solitamente, da 3 giocatori insieme al centrocampista centrale (CC) e alla mezzala sinistra (MAS). I suoi compiti si dividono piuttosto equamente tra la fase di possesso palla e quella di non possesso. Agisce prevalentemente nel settore di centro-destra del campo, nello spazio compreso fra i due limiti delle aree di rigore. Può giocare sulla stessa linea degli altri due centrocampisti e formare quindi una linea a 3 oppure su una posizione più alta rispetto al centrocampista centrale, più o meno allineato con la mezzala opposta. In fase di non possesso si lega al centrocampista centrale quando la squadra perde palla e si va a posizionare correndo verso la propria porta. Può lavorare sul marcamento di un avversario di zona oppure sulla difesa dello spazio nella porzione di campo in cui opera. Nel caso in cui si scelga di applicare un pressing alto per il recupero palla, può attaccare lo spazio centrale e quindi marcare l'appoggio libero nella sua zona oppure, qualora si scelga di non far partecipare l'esterno a questa fase di gioco, andare fuori, nella parte esterna del campo, per attaccare quello spazio. Se un avversario nella sua zona conduce palla nel suo corridoio di gioco, il suo intervento verrà effettuato in base alla distanza che ha dal portatore e all'altezza di campo nella quale si trova. L'obiettivo è sempre quello di non farsi superare dall'avversario. Minore è la distanza dalla propria porta, maggiore sarà la necessità di ridurre spazio e tempo di gioco all'avversario con la palla. Se ha la distanza giusta per arrivare sulla palla, può andare al contrasto, altrimenti ne limita l'avanzamento per dare il tempo ai compagni di lavorare sugli eventuali spazi scoperti o per andare a marcare gli appoggi liberi. Con palla laterale, supponiamo al terzino o all'esterno avversario nella loro metà campo o poco oltre la linea di centrocampo, può uscire forte sul possessore per accorciarlo (quando si ha densità dentro e gli avversari vanno fuori si può scegliere di andare forte contro il possessore): in questo caso il centrocampista centrale gli dà copertura e la mezzala opposta si posiziona sulla linea del CC; può correre orizzontalmente per ritardare leggermente il tempo di intervento, CC e MAD si muovono come sopra citato (se la squadra non è ben posizionata conviene ritardare e aspettare il possessore per dare tempo ai compagni di accomodarsi); può capitare che, dopo aver perso palla, la squadra

subisca una transizione difensiva e sia sbilanciata, con pochi passaggi gli avversari abbiano preso terreno e siano in prossimità del centrocampo: la mezzala destra corre su una “diagonale dietro” (se la squadra è sbilanciata in avanti, conviene fare una corsa dietro e andarsi a posizionare bassi). Su una situazione di palla laterale, dai 20 metri fino alla linea di fondo dove può essere effettuato un cross o un traversone, la mezzala destra può andare a lavorare fuori insieme all'esterno per creare un raddoppio o una parità numerica oppure posizionarsi dentro per lavorare sulla palla che può arrivare nello spazio sotto la difesa o sulle eventuali respinte. Se conquista palla su un anticipo o intercetto, prosegue a giocare in avanti. Quando la squadra costruisce l'azione offensiva dal basso, può partecipare alla manovra nel caso in cui ci sia bisogno dell'appoggio sul corto nella zona di centro-destra, oppure alzarsi per “invadere” la metà campo avversaria. Nel primo caso, quando riceve o conquista palla dentro, può giocare una palla appoggiata avanti sul movimento incontro dell'attaccante; può calciare una palla sulla profondità sullo smarcamento di un esterno o un attaccante; può giocare fuori in ampiezza sull'esterno (se ha gioco chiuso davanti) o su un movimento di un attaccante in allontanamento dalla porta. Nel secondo caso, può andarsi a posizionare sulla linea di difesa avversaria lateralmente rispetto agli attaccanti (si crea un attacco a 3 giocatori nello stretto) oppure nello spazio sotto le due punte, dove può lavorare da unico trequartista o da doppio trequartista se anche la mezzala sinistra occupa quello spazio nella sua porzione di campo. In quest'ultimo caso si forma un quadrilatero di gioco nello spazio centrale con numerose opportunità di sviluppo. Con palla all'esterno di zona (ED) gli può andare sotto per dargli l'appoggio dietro, partire in sovrapposizione esterna o interna in base alla posizione del possessore (quanto più è verso l'interno, gli parte fuori e viceversa). Dipende ovviamente dalla zona di campo in cui si trova il possessore di palla. Con palla all'esterno opposto, la mezzala destra si prepara per l'attacco di profondità che può essere diretto (l'esterno calcia un traversone per andare alle spalle della linea di difesa) oppure ritardato dopo una combinazione di gioco con la punta, il CC o la mezzala di zona; in questo caso si va a posizionare sul fianco lontano – rispetto alla palla – del difensore per potergli attaccare le spalle o, nel caso la

palla che si aspettava non arrivi, per staccarsi da quella posizione e venire a lavorare sotto. Svolge più o meno lo stesso compito quando si muove per l'attacco alla porta con palla laterale negli ultimi 20 metri nel settore opposto alla sua zona; lavora sul difensore avversario di zona: se questo gli marca lo spazio davanti, gli attacca lo spazio alle spalle; se il difensore gli è leggermente dietro o in linea, gli attacca lo spazio davanti; se il difensore è posizionato bene, si stacca dietro e si muove per ricevere nello spazio sotto. Come già descritto precedentemente, ci sono 3 spazi da attaccare e il difensore non li può prendere tutti. Quando l'attaccante si muove incontro per ricevere la palla appoggiata, se la mezzala destra è il giocatore più vicino, va a dargli l'appoggio dietro. Se questa giocata si sviluppa fra la mezzala opposta e l'attaccante di zona, la mezzala destra si prepara per un eventuale attacco della profondità: palla avanti, palla dietro, palla sopra. Anche per la mezzala destra, quando è in possesso di palla e deve effettuare una giocata, si applica il concetto dell'avere o non avere tempo di gioco: se ha tempo di gioco, i compagni che stanno sopra linea palla sanno quello che succede, se non ha tempo di gioco chi è davanti deve raccattare nell'unica zona di campo dove la può mettere.

MAS: Mezzala sinistra Segue le consegne della mezzala destra. I movimenti e gli sviluppi si applicano al settore di sinistra con i conseguenti adattamenti su compagni e avversari.

CCD: Centrocampista centrale di destra Questo giocatore è membro di una unità di centrocampo composta da una coppia di centrocampisti centrali (CCD e CCS) e due ali. I suoi compiti si dividono piuttosto equamente fra la protezione del proprio reparto difensivo, svolgendo un'azione di schermo a salvaguardia dello stesso, e il raccordo per la costruzione del gioco in fase di possesso palla. Agisce prevalentemente nel settore centrale del campo, con maggiore prevalenza nella parte di centro-destra, nello spazio compreso fra i due limiti delle due aree di rigore. Alle sue spalle può avere una linea difensiva formata da 3 giocatori (soprattutto nella fase di possesso quando la squadra si sta alzando per andare a occupare e attaccare la metà campo avversaria) oppure da 4 giocatori (questa è la situazione più probabile in fase di non possesso palla quando la squadra si abbassa per difendere nella propria metà campo); raramente una linea

difensiva formata da 5 giocatori (anche in questo caso in fase di non possesso, quando si difende nella propria metà campo). Nella fase di non possesso, la situazione più frequente nella quale si può trovare a dover lavorare è quella di una struttura posizionale composta da 4 difensori e 2 centrocampisti. Quando la squadra perde palla i due centrocampisti centrali di destra e di sinistra (CCD, CCS) possono lavorare con le due ali posizionate, più o meno, sulla loro stessa linea (si forma pertanto una linea a 4 di centrocampo), oppure quest'ultime possono non legarsi ai due centrocampisti centrali e rimanere alte sopra linea palla, lasciando la coppia di centrocampisti a collaborare con la linea di difesa per il recupero palla. Se un avversario nella sua zona conduce palla centralmente, il suo intervento verrà effettuato in base alla distanza che ha dal portatore e alla altezza di campo in cui si trova. L'obiettivo è sempre quello di non farsi superare dall'avversario. Minore è la distanza dalla propria porta, maggiore sarà la necessità di ridurre spazio e tempo di gioco all'avversario con la palla. Se ha la distanza giusta per arrivare sulla palla, può andare a contrasto, altrimenti ne limita l'avanzamento per dare il tempo ai compagni di lavorare sugli eventuali spazi scoperti o per andare a marcare gli appoggi liberi. In una situazione di transizione difensiva, con palla esterna, si muove fuori per rallentare l'azione di attacco avversario. Non cerca la palla e non accelera la sua azione difensiva. Lavora sullo spazio per dare tempo ai compagni di rientrare e ricomporre la parità numerica. L'altro centrocampista centrale (CCS) gli copre le spalle. Su una situazione di palla laterale, dai 20 metri fino alla linea di fondo dove può essere effettuato un cross o un traversone, il centrocampista centrale si posiziona davanti alla linea del reparto difensivo per lavorare sulla palla che può arrivare nello spazio sotto la difesa o sulle eventuali respinte. Sull'uscita di un difensore centrale che marca il movimento incontro dell'attaccante che va a ricevere sui piedi (e quindi rompe il reparto), può capitare che debba "imbucarsi" e lavorare per ricomporre lo spazio liberato dal compagno. Se conquista palla su un anticipo o intercetto, prosegue a giocare in avanti. Quando la squadra costruisce l'azione offensiva si può delineare una struttura con 3 difensori e 2 centrocampisti centrali (CCD e CCS) oppure un quadrilatero formato dai 2 difensori centrali (DCD e DCS) e i 2 centrocampisti centrali (CCD e CCS). Con palla ai

difensori, gli smarcamenti sono in diagonale per poter ricevere palla e non chiudere linee di passaggio in avanti per una eventuale giocata diretta sugli attaccanti. Con palla al terzino destro, il centrocampista centrale gli si muove sotto linea palla per favorire due passaggi: il passaggio corto sul centrocampista vicino lato palla, il passaggio più lungo sul centrocampista più lontano. Quest'ultimo non si deve alzare, ma restare in quella posizione per non andarsi a consegnare nello spazio già occupato dagli avversari; non deve neppure abbassarsi perché andrebbe a chiudere il passaggio dietro da parte del terzino in possesso di palla al difensore lontano. Quando la squadra costruisce l'azione offensiva dal basso, partecipa alla manovra giocando sul corto nella zona di centro-destra per favorire il palleggio e contestualmente permettere ai compagni "invasori" di alzarsi per occupare spazi in avanti. Vedremo in seguito a cosa si riferisce il concetto di "invadere" e degli "invasori". Con palla all'altro centrocampista centrale (CCS), il suo smarcamento può essere fatto in diagonale avanti o diagonale dietro. Sono posizionati sulla stessa linea per non chiudere linee di gioco. Se si posiziona dietro, rispetto al possessore, chiude il gioco sui difensori centrali; se si mette sopra, va nello spazio degli avversari. Sulla stessa linea invece ha spazio per ricevere: l'avversario difficilmente viene a prenderlo perché vuole coprire e il CCD può giocare se riceve. Se invece lo vengono ad attaccare, si apre spazio davanti per giocare sulle punte. Ai due centrocampisti centrali la palla può arrivare da dietro, dai giocatori laterali oppure dal davanti. Quando la squadra conquista palla, nella propria metà campo o nella zona poco oltre la linea di centrocampo, può effettuare giocate su distanza corta con i compagni che si trovano nelle vicinanze per favorire il palleggio e lo sviluppo della costruzione manovrata oppure giocate su distanza lunga, ad esempio per il cambio gioco o per l'attacco della profondità quando questo spazio è disponibile. Dipende da quali spazi si possono attaccare in quel momento. La prima idea è quella di guardare avanti e cercare lo spazio alle spalle della linea di difesa avversaria (su come è possibile arrivare in questo spazio lo vedremo nel capitolo "Elementi di tattica"). Se però davanti ha gioco chiuso, si lavora sul palleggio e sulle giocate corte per dare tempo ai compagni di alzarsi e occupare spazio in avanti. Ecco una prima spiegazione di ciò che significa

“invadere”. Con palla all’ala, si muove sotto o in linea con la palla per dare rispettivamente l’appoggio dietro o laterale interno al possessore. Quando l’attaccante si muove incontro, nello spazio centrale, per ricevere la palla appoggiata nei piedi, il centrocampista gli va a dare l’appoggio dietro. Nella metà campo avversaria può giocare palla in ampiezza sui movimenti degli esterni o su quelli delle punte che si smarcano in allontanamento dalla porta; può giocare la palla appoggiata sui movimenti incontro degli attaccanti oppure la palla filtrante sui corridoi a disposizione per superare la linea di difesa avversaria. Quando non ha tempo di gioco, cioè quando è attaccato e sotto pressione da parte dell’avversario di zona, può calciarla. Spesso è una giocata a un tocco, una palla improvvisa. Questa giocata non significa che sia una palla calciata lunga senza un obiettivo; è una palla calciata in un corridoio, può avere una traiettoria lunga oppure più corta, ma su questa palla vengono a lavorare i giocatori che sono posizionati sopra la linea della palla stessa. Lo spazio nel quale vengono a “raccattare” è l’unica zona in cui il centrocampista la può mettere. Per quanto riguarda gli inserimenti in avanti, dipende dalla posizione di campo nella quale si trova. Ad esempio, se la “4 + 2” – i 4 difensori più i 2 centrocampisti – sta palleggiando basso, significa che 4 giocatori sono rimasti sopra linea palla. A questo punto si deve contare: i 4 compagni sopra linea palla, contro quanti avversari devono lavorare? Raramente difendono in parità numerica, ciò vuol dire che gli attaccanti giocano 4vs5. Appena il centrocampista o un altro giocatore della 4 + 2 riesce a trovare il passaggio su questi giocatori, uno dei due centrocampisti centrali si deve alzare per andare a costruire la parità numerica e giocare 5vs5.

CCS: Centrocampista centrale di sinistra Segue le consegne del centrocampista centrale di destra. I movimenti e gli sviluppi si applicano al settore di centro-sinistra con i conseguenti adattamenti su compagni e avversari.

AD: Ala destra Questo giocatore può essere sia un membro dell’unità di centrocampo e lavorare insieme ai centrocampisti centrali (CCD e CCS), sia un membro della linea di attacco. In quest’ultimo scenario, lavora con due attaccanti aperti (PD e PS) e un’ala nel settore opposto, oppure con due attaccanti “affilati” l’uno all’altro (PC e 3/4) e un’ala nel settore opposto. Agisce prevalentemente occupandolo sul settore

destro del campo nella porzione di campo compresa fra la propria tre quarti campo e la linea di porta avversaria. In fase di non possesso palla, se si lega ai due centrocampisti centrali, il suo riferimento è il centrocampista centrale di destra quando deve correre verso la propria porta per andarsi a posizionare. Si forma quindi una linea di centrocampo a 4 giocatori (AD, CCD, CCS e AS). Un'altra possibile soluzione potrebbe vederlo scivolare internamente al campo e, insieme ai due centrocampisti centrali (CCD e CCS), formare un centrocampo a 3 nel quale svolgerebbe le funzioni della mezzala destra. Può capitare che, per lavorare su un avversario di zona con particolari caratteristiche, difenda individualmente secondo i principi del marcamento e pertanto non si leghi al reparto di centrocampo, ma giochi più aperto nel settore destro del campo. Se invece non si lega ai due centrocampisti centrali, lavora insieme ai giocatori della linea di attacco sopracitati. In questo caso la loro azione per il recupero palla si sviluppa nella parte alta del campo applicando i principi del pressing alto o del pressing immediato. Nel caso in cui si scelga di applicare un pressing alto per il recupero palla, può attaccare lo spazio laterale e quindi marcare l'appoggio libero nella sua zona oppure, qualora ci fosse bisogno di costruire parità numerica nella zona centrale alta (ad esempio contro una difesa a 3), può uscire forte centralmente in quello spazio. Se un avversario nella sua zona conduce palla nel suo corridoio di gioco, il suo intervento verrà effettuato in base alla distanza che ha dal portatore e all'altezza di campo in cui si trova. L'obiettivo è sempre quello di non farsi superare dall'avversario. Minore è la distanza dalla propria porta, maggiore sarà la necessità di ridurre spazio e tempo di gioco all'avversario con la palla. Se ha la distanza giusta per arrivare sulla palla, può andare a contrasto, altrimenti ne limita l'avanzamento per dare il tempo ai compagni di lavorare sugli eventuali spazi scoperti o per andare a marcare gli appoggi liberi. Con palla laterale, supponiamo al terzino o all'esterno avversario nella loro metà campo o poco oltre la linea di centrocampo, può uscire sul possessore per accorciarlo: in questo caso il centrocampista centrale di destra gli dà la copertura, quello di sinistra si posiziona sulla stessa linea di CCS. Come e dove esce l'ala sul possessore di palla dipende dalla situazione con le quali avrà a che fare considerando i tre riferimenti

già menzionati: tempo, spazio e “fare la conta”. Se nella parte centrale del campo c’è una situazione di inferiorità numerica, l’attacco al possessore sarà per concedergli lo spazio esterno; viceversa se dentro c’è una situazione di parità o superiorità numerica, gli verrà concesso il versante interno. Le corse in orizzontale o in diagonale dietro per la difesa sull’avversario di zona che conduce palla nel settore laterale seguono i principi già esposti nelle funzioni della mezzala destra. Su una situazione di palla laterale, dai 20 metri fino alla linea di fondo dove può essere effettuato un cross o un traversone, la mezzala destra può andare a lavorare fuori insieme al terzino per creare un raddoppio o una parità numerica. In linea generale, quando possibile, è preferibile che non si abbassi così tanto, poiché andrebbe a pregiudicare il riattacco una volta conquistata palla: più giocatori si abbassano, maggiore è la quantità di campo da percorrere per arrivare alla porta avversaria, minori sono le soluzioni di passaggio in avanti che permettono l’uscita quando si conquista palla. Se conquista palla su un anticipo o intercetto, prosegue a giocare in avanti. Quando la squadra costruisce l’azione offensiva dal basso, si alza e va a “invadere” la metà campo avversaria. Può alzarsi sulla linea di difesa avversaria e allinearsi alle punte rimanendo largo fuori, oppure avvicinarsi internamente agli attaccanti e creare un attacco a 3 nello stretto. Un’altra soluzione può essere andare a giocare nello spazio sotto le punte dove può lavorare da unico trequartista o da doppio trequartista. Ecco che ora abbiamo un po’ più di informazioni su ciò che significa “invadere” e su chi compie questa azione, gli “invasori”. Se vogliamo costruire gioco da dietro, abbiamo bisogno di spazio e dobbiamo alzare gente che vada nella metà campo avversaria. Fare ciò non ci dà la certezza assoluta di poter conseguire spazio, ma sappiamo che l’avversario dovrà scegliere se correre verso la propria porta per seguire i nostri invasori oppure rimanere alto per occupare il nostro spazio nel quale vogliamo palleggiare. In entrambe le situazioni abbiamo soluzioni da poter adottare: se abbiamo spazio giochiamo, se non lo abbiamo dove vogliamo palleggiare andiamo direttamente con la palla dove abbiamo appena portato i nostri uomini. Gli uomini di fascia, siano essi ali – come in questo paragrafo – o esterni passano da essere prede che venivano costantemente cacciate dagli avversari a pedoni di una scacchiera nella quale, oltre alle funzioni sopracitate,

svolgono un'importante azione di blocco sui difensori laterali, costringendoli inoltre a lavorare nell'incertezza: attacca la profondità o si stacca per andare a ricevere incontro? Può capitare che si ritrovi a ricevere palla basso nella propria metà campo su un passaggio in uscita del terzino di zona, del difensore o del centrocampista: a ogni palla appoggiata che riceve muovendosi incontro (vuol dire che è di spalle rispetto alla porta avversaria), se è marcato forte e non può girarsi, la scarica sull'appoggio dietro e poi si apre per attaccare lo spazio avanti. Se invece può girarsi, si gioca sugli sviluppi successivi; anche in questo caso vale il concetto già menzionato precedentemente: se davanti non ha nessuno, la conduce verso la porta. Se viene in attacco, o va nell'1vs1 oppure la gioca. Questi sono i movimenti che permettono all'ala di ricevere palla partendo dalla sua posizione: – riceve sui piedi, fuori (movimento dentro-fuori) – riceve sui piedi, dentro (movimento fuori-dentro) – riceve sulla corsa, fuori (movimento dentro-fuori) – riceve sulla corsa, dentro (movimento fuori-dentro). Con palla agli attaccanti, gli può andare sotto per lavorare nello stretto oppure rimanere fuori, largo, per ricevere nel settore esterno. Quando è in possesso di palla nel settore esterno, negli ultimi 20 metri, può calciare un traversone; continuare a condurre palla verso la linea di porta e calciare un cross; se dentro all'area di rigore ha gioco chiuso, può girarsi e giocare sull'appoggio dietro per il traversone o per l'attacco frontale. Con palla nel settore laterale opposto, l'ala destra si prepara per l'attacco di profondità che può essere diretto (il terzino o l'ala opposta calcia un traversone per andare alle spalle della linea di difesa) oppure ritardato (dopo una combinazione di gioco con la punta di zona o con il 3/4); in questo caso si va a posizionare sul fianco lontano del difensore per potergli attaccare le spalle o, nel caso la palla che si aspettava non arrivi, per staccarsi da quella posizione e venire a lavorare sotto. Svolge più o meno lo stesso compito quando si muove per l'attacco alla porta o del secondo palo con palla laterale negli ultimi 20 metri nel settore opposto alla sua zona; lavora sul difensore avversario di zona: se questo gli marca lo spazio davanti, gli attacca lo spazio alle spalle; se il difensore gli è leggermente dietro o in linea, gli attacca lo spazio davanti; se il difensore è posizionato bene, si stacca dietro e si muove per ricevere nello spazio sotto. Quando l'attaccante si muove incontro

per ricevere la palla appoggiata, se questa giocata si sviluppa fra centrocampista e attaccante di zona, l'ala destra si prepara per un eventuale attacco della profondità: palla avanti, palla dietro, palla sopra. Questo sviluppo lo si può avere quando la squadra si è abbassata per difendere nella propria metà campo oppure si trova poco oltre la linea di centrocampo nella porzione di campo avversaria. L'ala, come anche gli attaccanti e pertanto tutti i giocatori che si trovano sopra linea palla, deve saper leggere il tipo di palla che ha nei piedi il compagno di squadra in possesso: se ha tempo di gioco oppure se non ha tempo di gioco. Nel primo caso, sa quello che succede, nel secondo caso chi è sopra linea palla deve "raccattare" nell'unica zona dove chi ha la palla la può mettere.

AS: Ala sinistra Segue le consegne dell'ala destra. I movimenti e gli sviluppi si applicano al settore di sinistra con i conseguenti adattamenti su compagni e avversari.

3/4: Trequarti Questo giocatore può essere sia un membro di una linea a 3 giocatori (AD, 3/4, AS) che lavora dietro alla punta centrale (PC), nella zona compresa fra centrocampo e attacco – l'habitat naturale del trequartista – sia un membro della linea di attacco. Agisce prevalentemente occupandolo sul settore centrale del campo nella porzione compresa fra la propria trequarti e la linea di porta avversaria. Alle sue spalle solitamente lavorano 2 centrocampisti nel settore centrale del campo. I suoi compiti sono prevalentemente offensivi, ma ovviamente si lega alla squadra e partecipa attivamente anche alla fase di non possesso palla, come vedremo di seguito. In fase di non possesso sono diverse le posizioni che può occupare e nelle quali svolgere differenti funzioni: quando la squadra si abbassa nella propria metà campo può legarsi ai 2 centrocampisti in qualità di vertice alto nel triangolo che si forma fra i 3 giocatori; può lavorare sul marcamento di un centrocampista centrale avversario, sia nella metà campo avversaria che nella propria; può alzarsi dalla sua posizione centrale (da dove è posto dietro e verticalmente rispetto alla punta centrale) e affiancarsi all'attaccante centrale per lavorare sulla difesa avversaria. In quest'ultimo caso può lavorare in una situazione di 2vs2 nello spazio centrale (3/4 e PC contro i due difensori centrali avversari) oppure in inferiorità numerica 2vs3 nel caso in cui si debba affrontare una difesa a 3. Un'altra possibile soluzione potrebbe

vederlo scivolare internamente al campo e, insieme ai due centrocampisti centrali (CCD e CCS), formare un centrocampo a 3 nel quale svolgerebbe le funzioni della mezzala. Quando lavora insieme ai giocatori della linea di attacco (AD, AS, PC) la loro azione per il recupero palla si sviluppa nella parte alta del campo applicando i principi del pressing alto o del pressing immediato. In linea generale, quando possibile, è preferibile che non si abbassi troppo, ma rimanga sopra linea palla per offrire soluzioni di gioco al riattacco una volta conquistato il pallone. Vale anche in questo caso il concetto già menzionato nella descrizione delle funzioni dell'ala. Se conquista palla su un anticipo o intercetto, prosegue a giocare in avanti. Quando la squadra costruisce l'azione offensiva dal basso, si alza e va a invadere la metà campo avversaria. Può alzarsi sulla linea di difesa avversaria e allinearsi alla punta, oppure posizionarsi nello spazio sotto dove può lavorare da unico trequartista (in questo caso potrebbe avere una sola punta davanti, due punte davanti e cioè la punta centrale e un'ala che gli si affianca, oppure 3 punte strette AD, PC, AS) o da doppio trequartista (un'ala gli si affianca a giocare in trequarti e davanti hanno una sola punta oppure davanti hanno due punte che giocano vicine e cioè, ad esempio, un'ala e la punta centrale). Completiamo il concetto dell'"invadere" e dell'"invasore": passiamo da un calcio di rotazioni, inserimenti ed entrate a tempo a un calcio nel quale si va con un certo numero di giocatori a lavorare sulla linea avversaria. Siamo noi che andiamo a cercare gli avversari, siamo noi che andiamo sulle loro posizioni e da lì si lavora. Gli smarcamenti e le giocate sono in conseguenza alle scelte degli avversari. Possono marcarci oppure lavorare sullo spazio, possono stringere oppure rimanere più aperti. Non è possibile difendere tutto, qualche spazio e qualche corridoio nel quale giocare è sempre possibile trovarlo. Poi ci sono le nostre qualità tecniche e gli errori degli avversari. Abbiamo sempre argomenti coi quali poter attaccare. Può capitare che si ritrovi a ricevere palla basso nella propria metà campo su un passaggio in uscita da chi sta sotto linea palla: a ogni palla appoggiata che riceve muovendosi incontro (vuol dire che è di spalle rispetto alla porta avversaria), se è marcato forte e non può girarsi, la scarica sull'appoggio dietro e poi si apre per attaccare lo spazio avanti. Se invece può girarsi, si gioca sugli sviluppi successivi; anche in questo

caso vale il concetto già menzionato precedentemente: se davanti non ha nessuno, la conduce verso la porta. Se viene in attacco, o va nell'1vs1 oppure la gioca. Con palla centrale, se il 3/4 è sopra linea palla, cerca di non posizionarsi sulla linea palla-porta per non chiudere la giocata sulla punta centrale. Se per caso si trovasse su questa linea, segue i principi sopraccitati sul lavoro della palla ricevuta incontro. Con palla laterale e il 3/4 è sopra la linea della palla: – può posizionarsi lato palla e lavorare con la punta di zona sviluppando le giocate classiche “punta avanti e punta dietro” (velo, unodue, finta di uno-due, sponda). – può posizionarsi sul settore opposto palla e prepararsi per attaccare le spalle della linea di difesa. Con palla all'attaccante, quindi con il 3/4 che ha la palla di fronte a sé, può lavorare sotto per dargli l'appoggio e l'uno-due successivo oppure prepararsi per andare a ricevere alle spalle della linea di difesa: la punta scarica dietro su un appoggio che manda il 3/4 a ricevere sopra (palla avanti, palla dietro, palla sopra). Inoltre può affiancarsi alla punta centrale e creare un attacco a due punte; in questo caso lavorano secondo i principi del gioco a 2 punte. Nell'attacco alla porta con palla laterale negli ultimi 20 metri, il 3/4 si coordina con l'attaccante per occupare e attaccare gli spazi (in base alle loro rispettive distanze dalla palla) e lavora sul difensore avversario di zona: se gli marca lo spazio davanti, gli attacca lo spazio alle spalle; se il difensore gli è leggermente dietro o in linea, gli attacca lo spazio davanti; se il difensore è posizionato bene, si stacca dietro e si muove per ricevere nello spazio sotto. Quando l'attaccante si muove incontro per ricevere la palla appoggiata, il 3/4 si prepara per un eventuale attacco della profondità: palla avanti, palla dietro, palla sopra. Questo sviluppo lo possiamo avere quando la squadra si è abbassata per difendere nella propria metà campo oppure si trova poco oltre la linea di centrocampo nella porzione di campo avversaria. Anche il 3/4 deve saper leggere il tipo di palla che ha nei piedi il compagno di squadra in possesso: se ha tempo di gioco oppure se non ha tempo di gioco e gli sviluppi già menzionati nelle funzioni dell'ala.

PD: Punta-attaccante di destra Questo giocatore può essere un membro di una linea di attacco a 2 giocatori (PD e PS) che lavora sul reparto di difesa avversario. In fase di sviluppo offensivo, questi giocatori possono trovarsi a giocare su una linea di attacco composta

da 5 giocatori, di cui 3 dentro nello stretto e due larghi fuori, oppure una linea a 4 giocatori, di cui due dentro nello stretto e due fuori. In quest'ultimo caso, possono avere due giocatori nello spazio sotto – di solito 2 centrocampisti – a svolgere le funzioni del doppio 3/4. Agisce e occupa prevalentemente il settore centrale del campo nella porzione compresa fra la propria trequarti e la linea di porta avversaria, ma può trovarsi a lavorare anche nei corridoi esterni. Ha compiti prettamente offensivi, all'attaccante sono richiesti sia gol che giocate che permettano alla squadra di sviluppare azioni offensive. Ha un ruolo attivo anche nella fase di non possesso palla per il recupero della stessa, come vedremo di seguito. Nella fase di non possesso, se si sta cercando di conquistare palla in alto, può lavorare sui difensori avversari, in collaborazione con l'altro attaccante, applicando i principi del pressing alto o del pressing immediato: può lavorare in una situazione di 2vs2 nello spazio centrale (PS e PD contro i due difensori avversari) oppure in inferiorità numerica 2vs3 nel caso in cui si debba affrontare una difesa a 3. Se la difesa avversaria riesce a superare il lavoro degli attaccanti e portare palla in avanti, a questi ultimi, quando è possibile, non viene chiesto di abbassarsi e legarsi al resto della squadra. Possono eventualmente rincorrere il difensore avversario in possesso per un tratto di campo, cercando di disturbarlo da dietro. Quando la squadra si è abbassata e difende nella propria metà campo, gli attaccanti non sono mai passivi, ma lavorano sui difensori col fine di posizionarsi in modo tale da poter ricevere sia sulla profondità che nello spazio sotto muovendosi incontro. In questo modo offrono costantemente soluzioni di passaggio ai compagni e creano opportunità di gioco per il riattacco. In linea generale, quando la situazione lo consente, è preferibile che non si abbassi troppo, ma rimanga sopra linea palla a offrire soluzioni di gioco per il riattacco una volta conquistata il pallone. Vale anche in questo caso il concetto già menzionato nella descrizione delle funzioni dell'ala e del 3/4. Se conquista palla su un anticipo o intercetto, prosegue a giocare in avanti. Quando la squadra costruisce l'azione offensiva dal basso, si alza e va a invadere la metà campo avversaria posizionandosi sulla linea di difesa. Può capitare che, mentre altri compagni si stanno alzando per invadere, la squadra – che sta palleggiando per permettere l'invasione – abbia bisogno di una giocata in avanti sulla quale la

punta deve venire a lavorare incontro per permettere alla squadra stessa di alzarsi e prendere campo. Sempre a proposito di “invadere” e “invasori”, vediamo come vi siano giocatori che lascino temporaneamente il gioco per “invadere” e posizionarsi, mentre altri che – in virtù della loro abituale posizione – siano già a buon punto del loro cammino e pertanto continuino a giocare con la squadra. Mentre alcuni non giocano e partono per l’invasione senza nemmeno guardare, altri guardano il gioco e lentamente si incamminano; se c’è bisogno del loro appoggio per la giocata incontro, vengono a darlo e su quella palla si gioca sullo sviluppo successivo. Può capitare che si ritrovi a ricevere palla basso nella propria metà campo su un passaggio in uscita da chi sta sotto linea palla: a ogni palla appoggiata che riceve muovendosi incontro (vuol dire che è di spalle rispetto alla porta avversaria), se è marcato forte e non può girarsi, la scarica sull’appoggio dietro e poi si apre per attaccare lo spazio avanti. Se invece può girarsi, si gioca sugli sviluppi successivi; anche in questo caso vale il concetto già menzionato precedentemente: se davanti non ha nessuno, la conduce verso la porta. Se viene attaccato, o va nell’1vs1 oppure la gioca. Come concetto generale, i movimenti delle due punte dipendono dai tempi di gioco che ha il possessore di palla, sia esso un centrocampista, un esterno o un difensore: – se c’è tempo di gioco, si rompe il reparto: uno viene e uno va. Non è detto che si rompa sempre. La linea si può muovere di coppia e vanno via tutte e due le punte sulla profondità. Oppure si generano due duelli 1vs1 con i difensori avversari. Dipende dall’atteggiamento della difesa. – se non c’è tempo di gioco, si gioca nell’imbuto – un cono rovesciato il cui cannello terminante è nella direzione della porta che si sta accattando – e raccattano tutti e due. Qualche volta può succedere che, se giochiamo contro una difesa che forza molto l’anticipo, solamente uno raccatta e l’altro attacca la profondità. L’attaccante lontano (rispetto alla palla) attacca la profondità, mentre quello vicino raccatta sotto. Si decide di fare attaccare la profondità alla punta lontana perché dalla sua posizione ha angolo di giocata. Nell’attacco alla porta con palla laterale negli ultimi 20 metri, PD si coordina con PS per occupare e attaccare gli spazi (in base alle loro rispettive distanze dalla palla) e lavora sul difensore avversario di zona: se questo gli marca lo spazio davanti, gli attacca lo spazio alle spalle; se il

difensore gli è leggermente dietro o in linea, gli attacca lo spazio davanti; se il difensore è posizionato bene, si stacca dietro e si muove per ricevere nello spazio sotto. Sa che ha 3 spazi da attaccare e che il difensore non può difenderli tutti. Qualcosa lascia sempre. È l'avversario che gli dice dove muoversi per andare a ricevere, in base a come sceglie di difendere sull'attaccante. Quando l'attaccante si muove incontro per ricevere la palla appoggiata, l'altra punta si prepara per un eventuale attacco della profondità: palla avanti, palla dietro, palla sopra. Questo sviluppo lo possiamo avere quando la squadra si è abbassata per difendere nella propria metà campo oppure quando si trova poco oltre la linea di centrocampo nella porzione avversaria.

PS: Punta-attaccante di sinistra Segue le consegne della punta di destra. I movimenti e gli sviluppi si applicano al settore di attacco nel quale si muove e opera anche questo giocatore. La qualificazione della posizione di entrambi in punta di destra e punta di sinistra è solo un riferimento base. Entrambi i giocatori lavorano sul fronte di attacco e possono alternare le loro posizioni, sempre però garantendo un'efficace occupazione degli spazi al fine di offrire soluzioni di gioco a chi ha la palla, sviluppare opportunità di gioco e creare occasioni da gol.

PC: Punta-attaccante centrale Questo giocatore può essere per alcuni momenti della partita il solo membro di un reparto di attacco formato da un giocatore alle cui spalle lavora una linea formata da 3 giocatori: il 3/4 e le 2 ali. Molto più frequentemente è supportato da altri compagni che gli si avvicinano: il 3/4 gli può giocare dietro in verticale oppure andare sulla sua stessa linea e creare un attacco a due; le ali possono stringere e andargli a giocare vicino creando un attacco a 3 nello stretto con il 3/4 che gli lavora sotto; un'ala entra a giocare in 3/4, l'altra ala resta larga, il 3/4 gli va a giocare di fianco creando così un attacco a due dentro, uno fuori e uno sotto asimmetrico. O ancora, un'ala dentro vicino alla punta centrale, il 3/4 e l'altra ala sotto a formare un quadrilatero nello spazio centrale. Agisce prevalentemente occupandolo sul settore centrale del campo nella porzione compresa fra la propria trequarti e la linea di porta avversaria, ma può trovarsi a lavorare anche nei corridoi esterni. Ha compiti prettamente offensivi, ma anche un ruolo attivo nella fase di

non possesso palla per il recupero della stessa. Nella fase di non possesso, se lavora da solo si trova ad affrontare sempre situazioni di inferiorità numerica contro le difese avversarie nella zona centrale: 1vs2 se la difesa è a due centrali, 1vs3 se invece è a 3. Tutto questo ovviamente quando si tratta di andare ad attaccare la difesa avversaria nella parte alta per il recupero palla in prossimità della loro porta e per impedire il loro avanzamento. Ha bisogno pertanto del supporto di almeno un giocatore: in fase di pressing alto, è più spesso il 3/4 ad aggregarsi alla punta centrale per creare il 2vs2 o ridurre parzialmente l'inferiorità numerica contro la difesa a 3 in una situazione di 2vs3. Problema analogo si potrebbe avere quando, nel lavorare contro 2 centrali di difesa, a questi si aggiunga un vertice basso di centrocampo: si tratta di un nuovo 2vs3, nel quale uno lavora sul difensore che ha la palla, l'altro gli copre le spalle e contestualmente si posiziona in modo tale da cercare di schermare le linee di passaggio interne sul centrocampista avversario. Quando si affronta una situazione di inferiorità numerica, come regola generale, l'obiettivo non è certo quello di andare forte sugli avversari per recuperare in fretta la palla. Si cerca di limitare i danni, di rallentare la manovra altrui e impedirne l'avanzamento, possibilmente indirizzando le linee di passaggio nelle aree di campo a noi maggiormente favorevoli. Se la difesa avversaria riesce a superare il lavoro degli attaccanti e portare palla in avanti, a questi ultimi, quando è possibile, non viene chiesto di abbassarsi e legarsi al resto della squadra. Possono eventualmente rincorrere il difensore in possesso per un tratto di campo, cercando di disturbarlo da dietro. Quando la squadra si è abbassata e difende nella propria metà campo, la punta centrale lavora sui difensori col fine di posizionarsi in modo tale da poter ricevere sia sulla profondità che nello spazio sotto muovendosi incontro. Con palla esterna, si posiziona sul fianco esterno del difensore lontano rispetto al pallone. In questo modo ha buone possibilità di impegnare entrambi i difensori. L'obiettivo è offrire soluzioni di passaggio ai compagni e creare opportunità di gioco per il riattacco, ma allo stesso tempo far lavorare i due centrali avversari nell'incertezza: attacca la profondità o si stacca per andare a ricevere incontro? Se conquista palla su un anticipo o intercetto, prosegue a giocare in avanti. Quando la squadra costruisce l'azione offensiva dal basso, si alza e va a invadere la metà

campo avversaria posizionandosi sulla linea di difesa. Può capitare che, mentre altri compagni si stanno alzando per invadere, la squadra – che sta palleggiando per permettere l'invasione – abbia bisogno di una giocata in avanti sulla quale la punta centrale deve venire a lavorare per permettere alla stessa di alzarsi e prendere campo. Può capitare che si ritrovi a ricevere palla basso nella propria metà campo su un passaggio in uscita da chi sta sotto linea palla: a ogni palla appoggiata che riceve muovendosi incontro (vuol dire che è di spalle rispetto alla porta avversaria), se è marcato forte e non può girarsi, la scarica sull'appoggio dietro e poi si apre per attaccare lo spazio avanti. Se invece può girarsi, si gioca sugli sviluppi successivi; anche in questo caso vale il concetto già menzionato precedentemente: se davanti non ha nessuno, la conduce verso la porta. Se viene attaccato, o va nell'1vs1 oppure la gioca. Anche per questo giocatore vale il concetto del sapere leggere se chi ha la palla ha o non ha tempo di gioco: quando la squadra conquista palla, la prima idea è quella di guardare avanti; se davanti il gioco è chiuso, allora si cercano altre soluzioni di palleggio, mentre gli altri si incamminano per invadere la metà campo avversaria. Se chi ha la palla non ha tempo di gioco, l'attaccante deve venire a raccattare nell'unico corridoio dove il possessore la può mettere. Nell'attacco alla porta da palla laterale negli ultimi 20 metri, la punta centrale segue le funzioni già indicate precedentemente per 3/4, PD e PS.

Tutte queste informazioni a seconda della funzione che il player ha si possono applicare benissimo anche a livello videoludico oltre che a livello calcistico visto che pure nel gioco si ha una sezione arcade di allenamento in cui sono presenti moltissime esercitazioni tecnico tattiche e prove abilità in cui il player si allena ad eseguire quella determinata richiesta.

2.5.2. Fase offensiva

1 Costruzione

Pensiamo che un'uscita pulita della palla sia fondamentale per il buon sviluppo dell'azione. Cercheremo dunque di costruire sempre il gioco da dietro organizzando la fase di costruzione in base alla pressione avversaria.

Crediamo che siano tre le opzioni fondamentali di un nostro giocatore in costruzione con la palla:

- Condurre
- Filtrare
- Incrementare con il possesso palla (anche laterale o tornando indietro) lo spazio ed il tempo necessario per poter avanzare attraverso uno dei due principi precedenti.

Cercheremo con particolare attenzione di oltrepassare il pressing avversario utilizzando un vertice (come terzo uomo) per creare quella che definiamo la palla “più aperta possibile”.

In zona 1 avremo così una superiorità numerica limitata (+1) per non sprecare altri uomini sotto linea palla. Molto importante in questa fase sarà l'utilizzo del portiere soprattutto contro squadre che ci pressano alte.

Il portiere moderno, come già detto, ad alto livello (ma non solo) deve giocare con coraggio in posizioni avanzate, abbandonando lo specchio della porta e l'area di rigore. Deve essere in grado di trovare il passaggio filtrante (“passaggio chiave”) e di condurre per provocare l'uscita in pressione di un avversario.

Cerchiamo di costruire internamente per diversi motivi:

- rendere più complicato il pressing avversario
- far uscire una palla più pulita e di più difficile lettura per gli avversari. Dal centro aumentano le possibilità di essere pericolosi e si tiene maggiormente impegnata la linea difensiva che stiamo attaccando.

La mia idea della costruzione prevede di salire compatti, superando una linea di pressione alla volta senza forzare verticalizzazioni o lanci. Questo principio ci permette di non perdere la nostra struttura ed

essere così maggiormente pronti alla fase di transizione difensiva una volta persa palla con riagggressione immediata.

Vogliamo attaccare bene, per difendere bene. Attaccheremo cercando di portare tanti giocatori in zona palla, potremmo così riaggredire a palla persa e ritardare la transizione avversaria per poterci così poi riordinare per la nostra fase difensiva.

Attraverso rotazioni ed interscambi vogliamo un possesso palla dinamico capace di disorganizzare gli avversari facendoli uscire dalle loro posizioni.

Il nostro sviluppo offensivo sarà a due velocità: dietro sarà d'attesa e di preparazione, davanti invece veloce e diretto verso la porta dopo il passaggio chiave che libera un giocatore fra le linee. (La trasmissione palla sarà sempre secca e forte).

È evidente, tuttavia, che saranno gli avversari a determinare le nostre scelte in fase di costruzione: maggior pressione e maggior numero di uomini porteranno nella nostra metà campo per pressarci, maggiori spazi ci lasceranno per attaccarli.

Partendo dal concetto che la palla è sempre più veloce dell'uomo, vogliamo costruire il nostro vantaggio attraverso il movimento continuo e dinamico della stessa (“senza fretta ma senza pause”), con lo scopo di crearci lo spazio per avanzare. Sarà fondamentale che i nostri giocatori non si limitino ad eseguire ma che riescano a comprendere per scegliere l'opzione più vantaggiosa permessa dall'avversario.

I più importanti sotto principi della costruzione ma più in generale del nostro calcio di possesso sono:

1) Creazione del rombo di palleggio intorno al portatore palla: sostegno, appoggi laterali e vertice (quest'ultimo possibilmente dietro la linea di pressione). Indipendentemente dal ruolo, i giocatori vicini alla palla devono continuamente ricostruire questo rombo intorno alla palla. Se un giocatore del rombo è marcato stretto, si può muovere per andare e via ed il suo posto verrà occupato da un compagno.

2) Creazione ed occupazione spazi liberi: dietro la linea di pressione i giocatori liberi aspettano il pallone, correggendo continuamente la posizione (equa distanza dagli avversari) e postura; al contrario i giocatori marcati si muovono e creano uno spazio, un compagno potrà

occupare quello spazio libero e potrà essere servito velocemente. Se verrà marcato, si muoverà nuovamente ricreando il processo per la creazione degli spazi.

3) Bisogna riconoscere i codici di gioco: se il portatore di palla è libero con palla aperta i compagni si allontanano / si smarcano in rifinitura / attaccano la profondità. Se viceversa il portatore palla è sotto pressione e/o in difficoltà, i compagni si avvicinano per aiutarlo e far progredire il possesso.

4) Nel nostro calcio (“gioco di posizione”) l’aspetto più importante sono proprio le posizioni. Bisogna rispettare le posizioni della nostra struttura di gioco aspettando che sia il pallone che arrivi dal giocatore e non il contrario.

Altri importanti sotto principi:

– se ho spazio porto palla finché non esce un avversario (in questo caso il nostro vertice si predispone per un 1-2).

– se libero va servito il compagno oltre la linea avversaria (non sempre perché dipende se abbiamo superiorità posizionale/ qualitativa).

– palla sopra palla sotto.

– palla dentro palla fuori.

– gioco a destra per andare a sinistra.

– gioco su chi vedo.

– gioco e mi muovo.

– giocare principalmente palla a terra.

– mettersi sempre e continuamente in zona luce.

– cercare passaggi diagonali.

– ricerca del terzo uomo.

«Il terzo uomo è impossibile da difendere»

(cit. Xavi



Fig 32 costruzione <https://www.google.com/search>

2 Sviluppo

In fase offensiva non abbiamo un modulo fisso ma il posizionamento ed i movimenti in campo dei giocatori sono richieste dalla ricerca del raggiungimento dei nostri principi.

«Il ruolo nel calcio moderno non è più una posizione, ma una funzione»

(cit. A. Gagliardi)

In particolare i tre fondamentali macro principi per attaccare in modo efficace la linea difensiva avversaria sono:

- massima e duplice AMPIEZZA
- continua ricerca della RIFINITURA
- frequenti attacchi alla PROFONDITÀ

Questi tre macro principi vanno pensati come dei contenitori che devono essere sempre pieni. Sono anche delle zone che devono dunque essere sempre riempite, non importa da chi... anzi meglio se con continue rotazioni da parte dei giocatori. L'obiettivo è di riempire continuamente questi tre contenitori per "stressare" la linea difensiva avversaria.

– Ampiezza

Vogliamo che un giocatore, ed uno solo, sia sempre largo ed in punta per garantire in ogni azione la massima larghezza del campo sia a destra che a sinistra. Questo ci permetterà di costringere i terzini avversari ad una scelta: o restano larghi e concedono spazi al centro, o

stringono ed arriveranno sempre in ritardo sui nostri cambi gioco e tagli dei nostri esterni.

L'ampiezza sarà garantita da giocatori abituati a giocare da ali pure, tecniche, veloci e brave a giocare l'uno contro uno. Le punte o i centrocampisti possono cambiare gioco "ad occhi chiusi", l'esterno opposto sarà sempre largo ed alto. Palleggiamo a destra per attaccare a sinistra.

L'ampiezza OPPOSTA infatti deve essere costante e ricercata con frequenza. L'ampiezza sarà occupata da un giocatore per fascia, infatti basta un solo giocatore per allargare la linea difensiva avversaria, così che i restanti giocatori sarà possibile disporli nelle zone centrali del campo.

– Rifinitura

L'obiettivo principe della nostra fase offensiva è quello di trovare un giocatore in zona di rifinitura. Almeno due interni stazioneranno costantemente in questa area mobile fra la difesa ed il centrocampo avversari e, frequentemente, a loro si uniranno altri giocatori.

Con palla aperta e fronte alla porta in zona di rifinitura almeno due giocatori devono attaccare la profondità. I giocatori posizionati tra le linee avversarie devono insistentemente muoversi in modo da avere sempre una linea di passaggio libera. Devono essere in grado di rimanere fuori dalla zona d'ombra degli avversari.

– Profondità

La profondità dovrà essere costantemente attaccata soprattutto quando siamo più vicini alla porta avversaria. L'attaccante e a turno gli esterni e gli interni dovranno attaccare la linea difensiva con tagli ed inserimenti. I motivi sono diversi:

- allungare la squadra avversaria facendo abbassare la difesa, liberando così gli spazi necessari alla nostra rifinitura.
- tenere impegnati "mentalmente" i difensori avversari.
- attaccare lo spazio, ricevere il pallone... e fare goal!

A seconda delle caratteristiche dei giocatori possiamo giocare con un solo attaccante centrale o con due punte, in questo caso si effettua il gioco dei contrari (una viene l'altra va, una corta ed una lunga...). Se il nostro unico attaccante viene incontro o si sfilia in zona di rifinitura,

l'esterno del lato debole attacca la profondità (il contenitore deve essere sempre pieno).

Al codice "palla aperta" si attacca la profondità anche corta. In fase di possesso la squadra dovrà essere sufficientemente scaglionata sia in orizzontale, su diverse linee, sia in verticale, su diverse fasce.

Soprattutto in occasione dell'attacco alla linea difensiva, i 4/5/6 giocatori predisposti dovranno dividersi verticalmente lungo il campo per attaccare la linea in tutta la sua ampiezza (le due fasce verticali, gli half-spaces e la zona centrale).

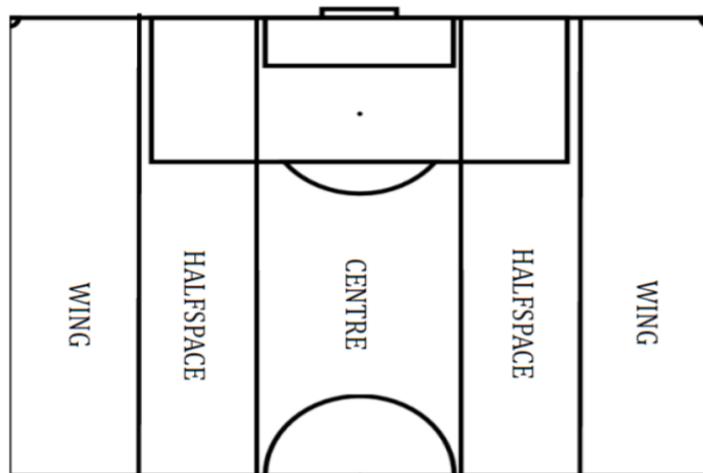


Fig 33 zone campo <https://www.google.com/search>

Indipendentemente dal modulo possiamo vedere come potremmo andare ad occupare le posizioni offensive necessarie al raggiungimento degli obiettivi della fase d'attacco. La punta attacca la profondità, le ali si allargano in ampiezza.

Gli interni si alzano in zona di rifinitura ed i terzini vengono dentro in fase di costruzione. Il centrale di centrocampo balla fra i due difensori leggendo la situazione (uno o due avversari in pressing).

Andremo dunque a posizionarci in campo con un 325 o 235 in fase offensiva. Ma i movimenti non sono fissi. In base alle caratteristiche dei giocatori ed al contesto, ci saranno rotazioni diverse: il terzino sinistro si può alzare in ampiezza, l'esterno venire in zona di rifinitura e dunque l'interno arretrare in costruzione.

3 Attacco alla linea

Bisogna attaccare la linea avversaria con almeno 5 giocatori (i due

esterni ed i tre giocatori centrali), spesso potranno diventare 6 o 7 i giocatori in attacco linea. Possiamo semplificare in 3 situazioni principali l'attacco alla linea:

- uomo in zona di rifinitura e ricerca soluzione personale (unodue ed entrata a muro, tiro da fuori, 1vs1, velo e combinazioni).
- uomo in zona di rifinitura e ricerca della profondità (tagli dell'attaccante e degli esterni, inserimento degli interni).
- ampiezza con 1vs1 e cross/traversoni. (in particolare dalle fasce cercheremo o traversoni o andando sul fondo una palla dietro sul dischetto).

L'attacco diretto che verrà utilizzato in occasione di linee difensive particolarmente alte o deboli nella lettura difensiva di questa situazione.

Cercando di variare il gioco e di renderci il più possibile imprevedibili, potremmo dunque alternare il gioco corto dal basso con un improvviso attacco della profondità anche da zona 1 o 2 ("attacco diretto").

Cercheremo però di arrivare il più possibile in zona di rifinitura in maniera manovrata. Con palla aperta e fronte alla porta in zona di rifinitura almeno due giocatori devono attaccare la profondità.

La linea difensiva va attaccata costantemente con tagli ed inserimenti anche fuori tempo. In generale chiederemo ai nostri giocatori, in posizione offensiva, di attaccare la porta e di riempire l'area di rigore. Vogliamo riempire l'area di rigore con almeno 3-4 giocatori, con particolare attenzione anche all'esterno opposto che spesso può chiudere con successo sul secondo palo.

All'interno di un calcio di principi e spazi, è comunque importante poter aggiungere anche giocate e movimenti codificati negli ultimi 30 metri per garantire maggiori possibilità e sicurezze ai nostri giocatori.

Giocate e movimenti pensati e preparati cercando di esaltare le nostre caratteristiche. Tuttavia credo che negli ultimi 30 metri la creatività ed il talento individuale debbano farla da padrone, con i giocatori liberi di potersi esprimere cercando delle giocate decisive.

L'organizzazione e la struttura di gioco con i nostri principi saranno così di fondamentale importanza nel permettere di arrivare agli ultimi 30 metri con giocatori e posizionamenti in grado di disorganizzare la

difesa avversaria e favorire dunque le giocate decisive dei nostri più importanti giocatori offensivi.

2.5.3 Fase difensiva

1 Pressing

Gli obiettivi in fase difensiva sono due:

- non prendere goal.
- recuperare palla il più velocemente e il più alto possibile.

Partendo da questo importante concetto, vorrei organizzare una fase difensiva che non abbia dunque solamente lo scopo di proteggere la nostra porta ma che sia anche un mezzo per recuperare palla in zone di campo pericolose per gli avversari.

Recuperare palla nella metà campo offensiva ha inoltre un enorme valore mentale ed emozionale nello svolgimento della gara: limita il coraggio ed autostima dei nostri avversari ed aumenta la nostra, aiutandoci così ad avvicinarci a quel dominio tecnico e mentale del campo e del gioco che il nostro obiettivo principale.

Riaggresione: Vogliamo riaggredire a palla persa per recuperare subito il possesso palla, ed attuiamo coperture preventive e presidio dell'area per continuare ad occupare la metà campo offensiva e non correre all'indietro. Squadra che difende correndo in avanti.

Sulla palla persa il giocatore più vicino alla palla inizia la riaggresione ma l'obiettivo primario del primo giocatore non dovrà essere quello del recupero palla (troppo rischioso farsi saltare) ma di coprire la palla ed indurre all'errore il portatore avversario.



Fig 34 pressing <https://www.google.com/search>

Alcuni studi realizzati dimostrano che le riaggresioni dei top team sono circa 30-35 a partita con il 70% di successo (recupero immediato della palla). La durata media di queste riaggresioni positive è di circa 5 secondi e vede coinvolti mediamente 2,5 giocatori.

Sono soprattutto i centrocampisti. ovviamente, i giocatori più coinvolti in fase di riaggresione ed i top calciatori in questo fondamentale arrivano a completare più di 12 riaggresioni per partita. Le zone in cui avvengono più riaggresioni sono gli half-spaces e le linee laterali. Più difficile riaggredire in zona centrale (gli avversari hanno più possibilità di uscire) ed in area di rigore avversaria dove, anche se recuperata la palla, spesso viene subito calciata via.

La squadra attuerà due modi diversi di difendere a seconda della situazione di gioco e del contesto situazionale. Con palla nella metà campo offensiva attueremo un pressing alto, con palla nella nostra metà campo saremo maggiormente in linea d'attesa.

Pressiamo alto la costruzione da dietro avversaria, studiando e preparando la contrapposizione, scalando in avanti e isolando uno o due giocatori avversari sul lato debole. La linea difensiva gioca alta ed aggressiva ed il portiere è fondamentale nel garantire copertura ai centrali e coprire la profondità. Recuperata palla nella trequarti offensiva attacchiamo velocemente la porta avversaria (5-10 secondi se non si concretizza manteniamo il possesso e riprendiamo la nostra struttura posizionale).

Cerchiamo di isolare l'avversario portandolo verso la linea laterale. L'attaccante dà il segnale al pressing marcando il primo scarico, tuttavia le scalate in avanti vengono chiamate dai giocatori posizionati dietro che salgono sui riferimenti permettendo ai giocatori avanzati di scalare in avanti.



Fig 35 riaggessioni <https://www.google.com/search>

Dal rinvio del fondo attuiamo un pressing ad invito: cercando di indirizzare le giocate avversarie verso una zona di campo o un giocatore specifico che vogliamo attaccare. Anche in questo caso abbiamo effettuato degli studi specifici: le grandi squadre in Europa effettuano circa 45 azioni di pressing a partita per un totale di 12-14 minuti di gioco effettivo passati difendendo in avanti.

Circa il 60% di queste azioni porta ad un recupero palla e solo il 10-15% delle volte una grande squadra in pressione risulta battuta dalla costruzione avversaria. Tuttavia nelle volte in cui il pressing alto viene battuto le possibilità di concedere un'azione pericolosa aumentano considerevolmente.

2 Disposizione difensiva

Con palla nella nostra metà campo ci riposizioniamo nelle posizioni di partenza e stiamo attenti alle coperture. Dal marco-marco (del pressing) passiamo al marco-copro. Non vogliamo concedere passaggi chiave e filtranti in zona di rifinitura (ridotta al massimo con linea alta e centrocampo vicino).

Scivoliamo molto in zona palla. Se un esterno offensivo, negli ultimi 30 mt, scivolando verso il centro del campo in zona palla trova un avversario libero fra lui ed il centrocampista di parte, si posiziona internamente quindi verso zona palla.

La squadra dovrà essere stretta e corta, in particolare gli attaccanti devono lavorare collegati e pronti a recuperare le palle che escono dal nostro ultimo trequarti di gioco. Spesso la linea d'attesa nella propria metà campo viene scambiata per una fase difensiva passiva.

Sempre di più invece nel calcio moderno si vedono squadre che anche quando difendono basse adottano atteggiamenti e mentalità simili a quelli utilizzati nella metà campo avversaria in fase di pressing. Quasi sempre l'intensità viene associata ad una grande performance fisica, aspetto ovviamente da non sottovalutare, ma la vera grande differenza nelle grandi squadre è data dall'intensità mentale, da quella voglia feroce di recuperare la palla indipendentemente se stiamo facendo pressing o linea d'attesa.

3 Linea difensiva

Linea difensiva a 4 che lavora di reparto ma in relazione agli avversari. Alta ed aggressiva in avanti sulle risalite con particolare attenzione alla posizione del portiere. Anche in fase difensiva, così come quella offensiva, il ruolo del portiere è completamente cambiato negli ultimi 20 anni.

Fino a pochi anni fa infatti questo ruolo era quasi esclusivamente basato sulla bravura ed attenzione nella "difesa della porta". Nel calcio moderno è diventato indispensabile per i portieri ed i loro allenatori prestare una cura maniacale anche alla fase di "gioco con i piedi" (come abbiamo visto nei capitoli della fase offensiva) e di "difesa dello spazio".

Il portiere è legato alla propria linea difensiva, se la nostra linea sale fino a metà campo perché accompagna il nostro pressing offensivo anche il portiere deve salire fino al limite dell'area ed oltre pronto a dare copertura ai difensori su eventuali attacchi della profondità.

Altri importanti concetti della nostra linea difensiva: Marcature d'anticipo e sfruttamento del 2vs1 con un difensore davanti ed un altro in copertura.

Una soluzione interessante con palla negli ultimi 30 metri, potrebbe essere quella del nostro centrocampista centrale che entra nella linea difensiva per comporre una linea a 5 fondamentale per difendere al meglio in ampiezza ed essere aggressivi centralmente.

Anche qui le caratteristiche del nostro centrocampista e quindi del contesto determinano questa scelta.

Evitiamo i raddoppi soprattutto quelli troppo ravvicinati all'avversario. Contro particolari giocatori predisponiamo una seconda linea di copertura vicina (5mt) in caso di 1vs1.

In situazione di palla laterale ci posizioneremo a uomo nella zona. All'interno della zona di competenza il difensore si rapporterà all'avversario senza prenderlo in marcatura stretta ma allentata (per cercare di ovviare ai contro-movimenti).

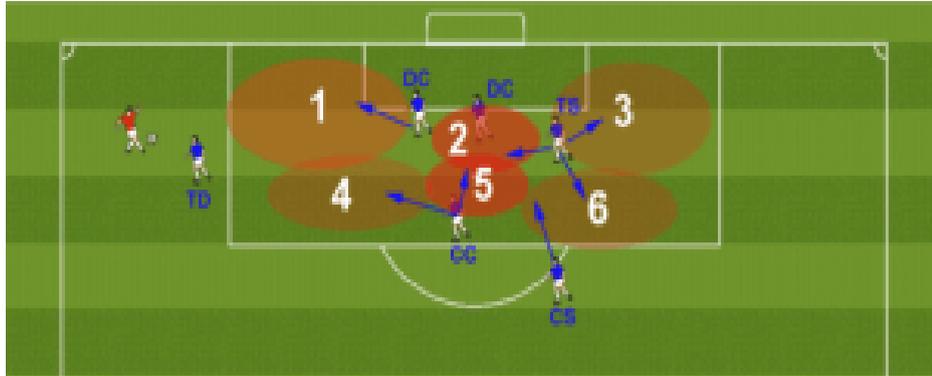


Fig 36 linea difensiva <https://www.google.com/search>

Abbiamo diviso in sei zone l'area. Su palla laterale da destra il difensore centrale di parte è il primo a muoversi e si posiziona poco più avanti del palo (altezza che varia) per andare coprire verso la zona 1. Il difensore in zona 1 deve evitare gli anticipi sul primo palo e fungere da primo schermo per i traversoni e palle dietro.

Il secondo difensore centrale staziona in zona 2. Il terzino opposto in leggera diagonale opposta si occupa di zona 3 e/o 6. Ognuno all'interno della sua zona si relaziona all'eventuale avversario. Motivo per cui il terzino opposto potrà venire anche in zone centrali (2 e 5) se fossimo in inferiorità.

Il centrocampista centrale corre in direzione dischetto e si rapporta agli avversari di zona 5, appunto, e zona 4. La mezzala opposta cerca di rientrare verso zona 5 rapportandosi anche a zona

6. Se abbiamo la mezzala di parte si relaziona con compagni ed avversari in zona 4-5-6.

4. Transizioni

Ormai nel calcio moderno le transizioni hanno assunto un'importanza fondamentale. Non più e non solo strumento di contrattacco veloce ma anche e soprattutto collegamento fra le due fasi di gioco e dunque spesso fra due disposizioni e moduli diversi.

Cercare di velocizzare il più possibile questa fase transitoria è motivo di grande studio e di possibile elemento cardine fra una buona prestazione ed una cattiva prestazione. Nell'espone le nostre idee

offensive e difensive abbiamo già ampiamente parlato che di situazioni che si possono aggregare alla fase di transizione, questo perché il ciclo del gioco è unico ed indivisibile e solo per comodità lo abbiamo qui sintetizzato per punti.



Fig 37 transizioni <https://www.google.com/search>

4.1 Transizioni offensive

Le transizioni offensive sono una delle situazioni di gioco dove le caratteristiche dei giocatori a disposizione possono e devono influenzare le idee ed i principi dell'allenatore. Avere centrocampisti, esterni ed attaccanti di gamba ti permette di poter ripartire velocemente in attacco; al contrario avere centrocampisti di palleggio ed attaccanti di manovra consiglia di consolidare la palla senza ribaltare il fronte di gioco per poi iniziare l'azione con un attacco posizionale.

Altra variante da dover necessariamente analizzare è la zona di campo in cui avviene il recupero palla: nella metà campo offensiva è preferibile provare a contrattaccare per sorprendere la difesa avversaria.

Nell'idea del ciclo di gioco continuo ed indivisibile, il gioco preventivo diventa fondamentale per entrambi le transizioni sia quelle offensive che quelle difensive. Per gioco preventivo si intendono quei movimenti e quegli atteggiamenti che alcuni giocatori, non più utili alla fase di gioco che stiamo giocando, attuano anticipando la fase di transizione.

Nelle transizioni offensive per esempio, il gioco preventivo di alcuni attaccanti quando difendiamo bassi in difesa posizionale, può prevedere degli smarcamenti fuori linea magari laterali dietro ad un terzino avversario che si è spinto in avanti. Questo gli permetterà di farsi trovare libero per poter ripartire nel momento in cui recuperassimo palla.

Nel caso in cui il difensore centrale avversario uscisse lateralmente su di lui in marcatura, avremmo disordinato il loro schieramento con la possibilità di sfruttare gli spazi liberati da questi movimenti.

Sempre dai nostri studi emerge come la transizione media pericolosa duri circa 10-12 secondi, con una media di 2 passaggi per arrivare in porta e vede coinvolti quasi tre giocatori.

4.2 Transizioni difensive

Una delle nostre principali armi nelle transizioni difensive è la riaggresione immediata a palla persa, argomento che abbiamo già ampliato trattato. Anche nelle transizioni difensive assume però una notevole importanza il gioco preventivo: quando siamo in attacco posizionale i difensori non più utili in fase offensiva devono già pensare alla possibile transizione difensiva, marcando gli attaccanti avversari impedendo così di far ripartire velocemente la squadra avversaria.

Le cosiddette marcature e coperture preventive sono inoltre collegate alla nostra fase di riaggresione, i giocatori vicino palla accorciano velocemente verso il pallone e gli avversari nei pressi mentre i nostri difensori sono in marcatura preventiva sugli attaccanti cercando di non farli ricevere facilmente.

Soprattutto nella marcatura preventiva dell'attaccante centrale cerchiamo di sfruttare un possibile 2vs1 dei nostri centrali forzando l'anticipo, ma più in generale anche qui lo studio delle caratteristiche nostre e degli avversari diventa fondamentale.

Contro attaccanti strutturati bravi nel difendere il pallone, la marcatura preventiva sarà maggiormente focalizzata sulla ricerca dell'anticipo anche in caso di duello individuale; al contrario contro avversari magari esterni molto bravi in velocità, la scelta privilegiata sarà quella di una copertura preventiva più attenta alla copertura degli spazi dietro.

2.5.4 La tattica esportiva

La tattica esportiva è caratterizzata dalle stesse situazioni e caratteristiche della tattica calcistica classica ma con alcune differenze e limitazioni essendo che il gioco di calcio virtuale è una digitalizzazione del reale e per questo non potrà mai cogliere tutti gli aspetti teorici e pratici dello sport ma solo alcuni, ciò comporta una minore precisione del gruppo squadra a svolgere tali compiti e una maggiore difficoltà nel realizzarli vista la relativa parte pratica delle prove abilità, amichevoli a tema ed esercitazioni tecnico tattiche rispetto alle migliaia del calcio reale.

Nonostante questo vi è una sezione all'interno di fut e di pro club nella quale l'allenatore o il giocatore può modificare le tattiche ed istruzioni individuali e di squadra proprio come nel calcio reale.

Questa sezione è denominata tattiche personalizzate e al suo interno possiamo distinguere 5 piani di gioco: ultra difensivo, difensivo, equilibrato, offensivo ed ultra offensivo; ogni piano è poi suddiviso in 5 sezioni, ruoli, modulo, una di attacco, una di difesa ed infine le istruzioni personalizzate.

All'interno della sezione ruoli si potrà scegliere quali calciatori batteranno gli angoli dx e sx, il rigorista, le punizioni corte dx e sx, quelle lunghe dx e sx ed infine il capitano.

Nella sezione modulo si potrà scegliere la collocazione in campo dei giocatori a seconda della selezione che noi facciamo del modulo all'interno della lista che ne contiene oltre 30.

In quella dell'attacco il player potrà scegliere tra lo stile di costruzione della manovra offensiva come palla lunga, equilibrata, costruzione lenta, manovra veloce; lo stile di creazione delle occasioni come equilibrato, possesso palla, inserimenti offensivi, passaggi diretti oltre ciò si può modificare l'ampiezza media della squadra tra un assetto stretto, equilibrato, largo in % ed infine scegliere il n dei giocatori in area in fase offensiva e nei calci d'angolo e punizioni.

Altrettanto in quella della difesa in cui si può scegliere lo stile difensivo quindi come ripiega, equilibrato, pressing sul primo controllo, pressing una volta perso palla o pressing costante.



Fig 38 tattiche FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

L'ultima parte è riguardante le istruzioni personalizzate dei giocatori:
 por: interventi sui cross(uscite aggressive, equilibrato, prudente),
 interventi fuori area(fuori dai pali, equilibrato, remissivo nelle uscite)
 td/ts/asa/ada: inserimenti offensivi(resta dietro, equilibrato,
 partecipa), intercettazioni(aggressive, normali, moderate), tipo di
 inserimento(invertito, misto, sovrapposizione), posizione in difesa(
 sali, resta in posizione)

dc: supporto manovra offensiva(resta dietro in attacco, partecipa
 all'attacco), intercettazioni(aggressive, normali, moderate), posizione
 in difesa(sali, resta in posizione)

cdc,cc: atteggiamento difensivo(intercetta linee di passaggio,
 equilibrato, a uomo), supporto manovra offensiva(resta dietro, attacco
 equilibrato, avanza, ripiega tra i dc), intercettazioni(aggressive,
 normali, moderate), posizione in difesa(copertura al centro, sulle
 fasce), piazzamento(svara, resta in posizione, gioca largo)

es/ed/ad/as: supporto manovra difensiva(rientra in difesa, equilibrato,
 rimani in avanti), creazione occasioni(taglia dentro, bilanciato, gioca
 largo, svara), inserimenti di supporto(alle spalle, supporto base,
 accorcia, fai salire la squadra), supporto sui cross(entra in area,
 equilibrato, resta al limite), intercettazioni(aggressive, normali,
 moderate)

coc/at: supporto manovra difensiva(rientra in difesa, equilibrato,
 rimani in avanti), supporto sui cross(entra in area, equilibrato, resta al

limite), intercettazioni(aggressive, normali, moderate), piazzamento(svariata, resta in posizione, gioca largo)

att: inserimenti di supporto(gioca largo, bilanciato, centrale);

inserimenti offensivi(alle spalle, misto, fai salire la squadra, falso 9),

intercettazioni(aggressive, normali, moderate), supporto in difesa(rimani in avanti, base, rientra).



Fig 39 istruzioni FONTE:EA.COM <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>

Tutte queste istruzioni possono essere cambiate anche durante la partita tramite il cambio del piano di gioco ad es nel piano offensivo ho sali ai terzini e all'att rimani avanti mentre nel difensivo ho ripiega ai terzini e rientra a centrocampo all'att.

Paragonandolo al calcio reale nonostante tu abbia meno possibilità di cambio e di opzioni la responsività dei giocatori è quasi sempre immediata a seconda della connessione e del server durante la partita mentre nella realtà si necessita di molto più tempo di adattamento e di gioco per il cambio di schemi tattiche e istruzione sia di squadra che dei singoli giocatori.

Conclusioni

Nonostante i limiti e la diffidenza sociale che ha sempre caratterizzato l'ambiente videoludico, l'eSport sta riuscendo a conquistare sempre più terreno in questa battaglia.

Negli ultimi anni le comunità di gioco sono sempre più vicine alle case produttrici, questo grazie ad una particolare propensione degli sviluppatori a voler ascoltare i pensieri e i feed-back della community stessa.

Come riportato nel sito di TGCOM24: "È dunque il mercato, quindi noi giocatori, a decidere quale gioco ha il potenziale per diventare un eSport o meno e sono, solo in un secondo momento, gli sviluppatori del gioco e gli organizzatori dei tornei a dover rendere quel tipo di esperienza unica e coinvolgente."

Il passaggio generazionale ha comportato dal lato prettamente sociale che l'elemento competitivo abbia portato alla nascita di nuove organizzazioni che consentono l'integrazione di persone di nazionalità diverse, aumentando così il concetto di squadra e di globalizzazione.

Con la nascita di nuove squadre e nuove organizzazioni possiamo immaginare una "nuova" intersezione tra domanda e offerta di lavoro, con l'inizio di professioni dedicate all'eSport come ad esempio il Community Manager, il quale sarà in contatto con la community tramite feedback e cercherà di comprendere le esigenze del mercato, oppure il Team Manager che dovrà gestire l'organizzazione di un Team. Se a questo aggiungiamo le competenze necessarie per poter svolgere queste nuove professioni, si può logicamente dedurre le ragioni che hanno portato alla nascita di corsi di laurea dedicati all'eSport, come sta accadendo in diversi Paesi al mondo come ad esempio a Lione (Francia) e Staffordshire (Inghilterra).

L'espansione fisiologica porterà alla diffusione sui dispositivi mobile, alla predisposizione di una regolamentazione sportiva ufficiale, alla trasmissione di eventi video ludici da parte dei più grandi emittenti televisivi e non. Le generazioni future non saranno più in grado di tracciare un confine tra sport tradizionali ed eSports credendo siano un unico grande cerchio con entrambi in relazione.

Trattandosi di un settore ancora in fase di sviluppo, il ruolo di alcuni

attori non è ancora ben definito. L'anello debole della catena è il pro player, il cui status giuridico è ancora ben lontano dal professionismo degli sport tradizionali. Il problema principale riscontrato è l'assenza di un ente istituzionale di carattere internazionale, riconosciuto a livello globale, che tuteli il pro player, l'anello debole della catena, e che promuova la cultura e-sportiva. L'International eSports Federation è attualmente l'unico ente che sembra poter avere questo ruolo. Ad oggi coinvolge circa 50 nazioni e, purtroppo, è un numero troppo basso per garantirle lo status globale.

Sebbene il Comitato Olimpico Internazionale ne riconosca l'attività sportiva, gli e-sport necessitano di ulteriori requisiti. Si è appurato che gli e-sport hanno un assetto simile a quello delle altre discipline sportive tradizionali. Tuttavia, necessitano ancora di norme di natura giuridica, volte alla tutela degli attori coinvolti, e i parametri di gioco, che definiscono gli algoritmi in grado di misurare e valutare le attività di gioco. Solo in questo modo diventa possibile prevenire ogni forma di opportunismo e manipolazione. La necessità di avviare un processo di regolamentazione per elevare gli e-sport dal punto di vista organizzativo, giuridico e culturale. Consultando l'Ordinamento Sportivo Tradizionale e il Codice Civile, si è giunti alla conclusione che una parte dei diritti del lavoro, d'autore, d'immagine, e della disciplina pubblicitaria, possano essere applicati anche ai player degli e-sport, in modo da tutelarne la professione. Tuttavia, sarà necessario approfondire l'aspetto riguardante la prestazione e-sportiva, sfruttata impropriamente dagli editori.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

- AESVI, (2018). “Primo rapporto sugli eSports in Italia: protagonisti, tendenze, brand, sponsorship, prospettive di sviluppo”. In Collaborazione con Nielsen. Disponibile sul sito: http://www.aesvi.it/cms/attach/primo_rapporto_sugli_esports_in_italia_aesvi.pdf
- AGIMEC, (2018). “eSports: montepremi di 100 milioni di dollari per il debutto di Fortnite”. Disponibile sul sito <https://www.agimeg.it/focus/161018>
- Barozzi, N. (2017). “An insight into Esports, its brands and business models”. Tesi in Economia e Management, Ca’ Foscari Università di Venezia.
- Bennett, R. (1999). "Sports sponsorship, spectator recall and false consensus". *European Journal of Marketing*.
- Besharat, A., Kumar, A., Lax, J.R., Rydzik, E.J. (2013). “Leveraging Virtual Attribute Experience in Video Games to Improve Brand recall and Learning”. *Journal of Advertising*.
- Calgaro, G. (2018). “Esport alle Olimpiadi? Alibaba pronto a tutto, purchè non ci siano videogiochi violenti”. *Everyeye.it*. Disponibile sul sito <https://www.everyeye.it/notizie/esport-alle-olimpiadi-alibaba-pronta-tutto-purche-non-siano-videogiochi-violenti-323932.html>

- Cassini, A., (2018). “Anche l’NBA è sbarcata sul mondo eSports”. Disponibile sul sito <https://www.ultimouomo.com/anche-lnba-e-sbarcata-sul-mondo-esports/>
- CF, CalcioFinanza, (2017). “Non solo Roma, Pallotta investe negli E-Sports: finanziata Fnatic”. Disponibile sul sito <https://www.calciofinanza.it/2017/04/10/roma-celtics-astros-e-sports/>
- Corriere dello Sport, (2018). “eSports e Nba, binomio vincente”. Disponibile sul sito http://www.corrieredellosport.it/news/esports/altri-esports/2018/06/13-44109425/esports_e_nba_binomio_vincente/
- Cresta, M. (2017). “Cosa sono gli eSports?”. Disponibile sul sito <https://www.powned.it/overwatch-news/cosa-gli-esports/>
- Daniel C. Funk, Anthony D. Pizzo, Bradley J. Baker, (2018). “eSport management: Embracing eSport education and research opportunities”. Sport Management Review. Elsevier Publisher. This research was supported by the Sport Industry Research Center at Temple University.
- Ea sito ufficiale, “ caratteristiche e modalità di gioco” <https://www.ea.com/it-it/games/fifa>
- Edge, N. (2013). “Evolution of the Gaming Experience: Live VideoStreaming and the Emergence of a New Web Community”. Elon Journal of Undergraduate Research in Communications Vol. 4 NO. 2. Disponibile sul sito <http://www.inquiriesjournal.com/articles/821/2/evolution-of-the-gaming-experience-live-video-streaming-and-the-emergence-of-a-new-web-community>
- ESIC, (2015). Sito Ufficiale <https://www.esportsintegrity.com/about-us/>
- ESL, (2018). “This is Esports”. Report Annuale. Disponibile sul sito https://www.mtg.com/wp-content/uploads/2017/11/CMS_2017_4_ESL-novideo.pdf
- Esports Earning, (2018). Sito Ufficiale <https://www.esportsearnings.com/>
- Esportsmag, (2018). “Ohio: un’arena per gli eSports da 10 milioni di dollari”. Disponibile sul sito <https://www.esportsmag.it/ohio-unarena-per-gli-esports-da-10-milioni-di-dollari/>
- eSportsonline, (2018). “Michael Jordan si butta negli eSports come investitore”. Disponibile sul sito <https://esportsonline.it/michael-jordan-esports-investitore/>
- FIFA. Sito Ufficiale della FIFA. Disponibile sul sito <https://www.fifa.com/about-fifa/who-we-are/committees/>
- Fnatic, (2017). “AS Roma entra in Esports in partnership con Fnatic”. Disponibile sul sito <https://www.fnatic.com/articles/as-roma-enters-esports-in-partnership-with-fnatic>
- Fox Sports, (2018). “5 esports pros who were caught cheating”. Disponibile sul sito <https://www.foxsportsasia.com/esports/958816/5-esports-pros-who-were-caught-cheating/>

- Ghidotti, C., (2018). “Gaming Stadium: un’arena per gli eSports in Canada”. Disponibile sul sito <https://www.webnews.it/2018/08/02/gaming-stadium-arena-esports-canada/>
- Hamari, J., (2016). “What is eSports and why do people watch it?”. Gamification Group, Department of Pervasive Computing, UC Pori, Tampere University of Technology, Finland. Research paper- Emerald Publishing Limited.
Disponibile sul sito <https://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Izzo, A., (2018). “ESL Vodafone Championship: le finali si disputeranno a milano il 15-16 dicembre”. Disponibile sul sito <https://www.everyeye.it/notizie/esl-vodafone-championship-finali-si-disputeranno-milano-15-16-dicembre-355552.html>
- Kenneth, (2017). “Cheating in eSports”.
Disponibile sul sito <https://www.ownedcore.com/forums/news/oc-news/articles-interviews/638406-cheating-esports.html>
- La Gazzetta dello Sport, (2018). “Il presidente del Cio Bach: “eSports alle Olimpiadi se...”. Disponibile sul sito <https://esports.gazzetta.it/senza-categoria/02-09-2018/il-presidente-del-cio-bach-esports-alle-olimpiadi-se-46359>.
- Longobardi, M., (2018). “I Millennials preferiscono vedere gli eSportsrispettoagli sport tradizionali”. Disponibile sul sito <https://www.player.it/esports/42341-i-millennials-preferiscono-vedere-gli-esports-rispetto-agli-sport-tadizionali.html>
- MasterGame, (2018). “Esport: i Pro Player italiani”. Pubblicato suTgcom24. In collaborazione con IGN Italia. Disponibile sul sito https://www.tgcom24.mediaset.it/mastergame/esport/esport-i-pro-player-italiani_3117509-201802a.shtml
- Mazzei, M. (2018). “Videogiochi competitivi, cosa sono e quali?”.Disponibilesul sito <http://www.horizonpsytech.com/2018/03/25/videogiochi-competitivi-cosa-sono-e-quali/>
- Meola, A., (2018). “ Le più grandi società che sponsorizzano team e tornei di eSports”. Disponibile sul sito <https://www.businessinsider.com/top-esports-sponsors-gaming-sponsorships-2018-1?IR=T>
- Palladino, D., (2018). “Nasce negli Usa eSports Arena: sedi per eventi per intercettare il trend degli eSports”. Disponibile sul sito <http://www.qualitytravel.it/nasce-negli-usa-esports-arena-sedi-eventi-intercettare-trend-degli-esports/57973>
- Pezzile, S., (2018). “Giochi Asiatici 2018: ecco i titoli Esports presenti”. Disponibile sul sito <https://www.player.it/esports/46079-giochi-asiatici-2018-ecco-i-titoli-esports-presenti.html>
- Redazione Undici, (2018). “Cosa fanno gli arbitri di eSport”. Disponibile sul sito <http://www.rivistaundici.com/2018/02/01/arbitri-esport/>. “Come funziona la lega esports di Nba”. Disponibile sul sito <http://www.rivistaundici.com/2018/04/06/nba-esports/>

- Riva, C. (2017). “Esports: analisi dell’evoluzione dei giochi elettronici competitivi”. Tesi di Laurea in Comunicazione, Università degli studi di Padova. Disponibile sul sito https://www.academia.edu/35440116/Esports_analisi_dellevoluzione_dei_giochi_elettronici_competitivi
- Salini, G. (2018). “I simulatori di guida sono un eSport al pari degli sport tradizionali in Germania”. Pubblicato su player.it. Disponibile sul sito <https://www.player.it/esports/359531-esport-germania-corse-simulate-diventa-sport.html>
-
- Virgilio, (2018). “ESports, le squadre di calcio investono negli sport elettronici”. Disponibile sul sito <https://sport.virgilio.it/esports-le-squadre-di-calcio-investono-negli-sport-elettronici-55031>
- Wikipedia. Disponibile sul sito <https://en.wikipedia.org>

Ringraziamenti

Dopo 2 lunghi e intensi mesi, finalmente il giorno è arrivato: scrivere queste frasi di ringraziamento è il tocco finale della mia tesi. È stato un periodo di profondo apprendimento, non solo a livello nozionistico, ma anche personale. Scrivere questa tesi ha avuto un forte impatto sulla mia personalità. Vorrei spendere due parole di ringraziamento nei confronti di tutte le persone che mi hanno sostenuto e aiutato durante questo periodo.

Vorrei ringraziare il prof. Antonelli, relatore di questa tesi di laurea, oltre che per l'aiuto fornitomi in tutti questi anni e la grande conoscenza che mi ha donato, per la disponibilità e precisione dimostratemi durante tutto il periodo di stesura.

Un grande ringraziamento a mia madre e mio padre che, con il loro dolce e instancabile sostegno, sia morale che economico, mi hanno permesso di arrivare fin qui davanti a voi oggi, contribuendo alla mia formazione personale anche grazie ai loro saggi consigli e la loro capacità di ascoltarmi. Siete sempre stati al mio fianco, vi voglio bene. Un sentito grazie a tutti i colleghi che ho incontrato durante il mio percorso presso il dipartimento. per la loro fantastica collaborazione. Mi avete sostenuto e siete sempre stati pronti ad aiutarmi. In particolare, mi rivolgo a Tullio Di Francesco e a Piergiorgio Baffi compagni di mille partite a carte nelle pause di pranzo ma soprattutto di sintesi ed esami fatti a modo nostro.

A Marta, sorella quasi sempre paziente e con cui ci sosteniamo a vicenda da moltissimo nonostante la mia "stronsaggine" in certi comportamenti.

A Tutti i miei amici (e con tutti, intendo proprio tutti!) hanno avuto un peso determinante nel conseguimento di questo risultato, punto di arrivo anche se per poco e contemporaneamente di partenza della mia vita. Grazie per aver condiviso con me in questi tre anni le esperienze più importanti, vi voglio bene. Credo anche che qualcuno abbia scommesso sulla mia sconfitta... ma alla fine eccomi qua! Incredibile ma vero, finisce questo percorso triennale ma ora viene il bello la magistrale, non ci si ferma mai ma tutto questo per far sì che il mio obiettivo venga raggiunto. Un saluto a tutti sia a chi è qua sia a chi non c'è più come i miei nonni materni, mio nonno paterno che non ho potuto conoscere a mia bisnonna materna per quei 10gg in cui ci siamo conosciuti nonostante io ancora non sapevo nulla di tutto ciò, un caloroso abbraccio ed un pensiero va a voi che non avete potuto vedere questo mio momento di gioia o forse si chi lo sa, nel dubbio vi saluto e speriamo di rivederci, anche se il più tardi possibile. Detto ciò famo "na cosa iniziamo a magnà che tanto chi ce vole male sta bene ndò stà."