

# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PERUGIA

DIPARTIMENTO DI MEDICINA E CHIRURGIA



CORSO DI LAUREA IN SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

TITOLO:

L' ESPORT IL NUOVO SPORT DEL XXI SECOLO:

CONFRONTO TRA TATTICA DEL CALCIO E TATTICA ESPORTIVA

Laureando:  
Fabrizi matteo

Relatore:  
Arnaldo Antonelli

Anno accademico: 2020/21

# IL MONDO DELL' ESPORT



# COSA SONO GLI ESPORT

- ESPORT= SPORT ELETTRONICO LEGATO AD UNA ATTIVITÀ COMPETITIVA VIDEOLUDICA FATTA IN UN FORMATO ORGANIZZATO E REGOLAMENTATO
- SFIDA GIOCATORE/SOFTWARE OPPURE GIOCATORE/I VS GIOCATORE/I
- IL VIDEOGIOCO NON È PIÙ UN SOLO UN HOBBY MA DIVENTA UNA PROFESSIONE



# CHE COSA SONO GLI ESPORT

- CLASSIFICAZIONE A SECONDA DELLA TIPOLOGIA DEL GIOCO:

1. RTS: REAL TIME STRATEGY ES WARCRAFT
2. PICCHIADURO: FIGHTING GAME ES DB. FIGHTER
3. FPS: FIRST PERSON SHOOTER ES COD
4. MOBA: MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA ES FORTINITE
5. SIMULATORI DI GUIDA E DI DISCIPLINE SPORTIVE ES FIFA



# STORIA DEGLI ESPORT

- PRIMO EVENTO NEL 1980 SPACE INVADERS TOURNAMENT



- ANNI '90 NASCITA DEL GAMING ( PC E CONSOLE)



- '00 SVILUPPO E DIVERSIFICAZIONE DEI GIOCHI E TORNEI E NASCITA DELL' ELO RATING SYSTEM



# STORIA DEGLI ESPORT

- PRIMI '00 PRIMI TORNEI DEDICATI RICONOSCIUTI ( ELECTONIC SPORT LEAGUE E MAJOR LEAGUE GAMING )



- 2006/7 NASCITA DEI MASS MEDIA DEDICATI( TWICH E YOUTUBE)



- 2017 CIO RICONOSCE L'ESPORT COME ATTIVITÀ SPORTIVA
- 2022 PRIMI TORNEI ESPORTIVI OLIMPICI CON PARTNESHIP INTEL E CIO



# FIFA IL GIOCO DI CALCIO DIGITALE

- SERIE DI VIDEOGIOCHI DI CALCIO SVILUPPATA E PUBBLICATA OGNI ANNO DA EA DAL 1993
- OGNI ANNO MIGLIORAMENTI DEL SISTEMA E DELLE MECCANICHE DI GIOCO, AGGIORNAMENTI DELLE ROSE ED IMPLEMENTAZIONI GRAFICA PER LE NUOVE CONSOLE
- PRESENZA DI LICENZE DI CAMPIONATI, TORNEI, SQUADRE, GIOCATORI, STADI E TELECRONISTI UNICHE
- PRESENZA DI MOLTE MODALITÀ SIA COMPETITIVE CHE NON( ULTIMATE TEAM, PRO CLUB, CARRIERA...)
- COMPETITIVO BEN STRUTTURATO E REGOLAMENATTO SIA NELL'1 VS 1 CHE 11VS 11



# FIFA ULTIMATE TEAM E L'1 VS 1

- DIVISA IN MOLTE SOTTO-MODALITÀ
  1. DIVISION RIVALS(ONLINE COMPETITIVE 1 VS 1 E 2VS2)
  2. FUT CHAMPIONS(ONLINE COMPETITIVE 1 VS1)
  3. AMICHEVOLI(ONLINE O VS PC NON COMPETITIVE)
  4. SQUAD BATTLES(OFFLINE VS PC NON COMPETITIVE)



# PRO CLUB E L'11VS 11

- MODALITÀ PIÙ «REALE» DEL GIOCO IN CUI UNA SQUADRA DI MIN 3 GIOCATORI FINO AD 11 GIOCA PARTITE CONTRO ALTRI TEAM SEMPRE PIÙ FORTI CON L'AUMENTARE DELLA DIVISIONE
- SISTEMA DI CLASSIFICA DEI CLUB E IN 10 DIVISIONI OLTRE A 5 COPPE E ALLE PARTITE AL VOLO 5 VS 5 CASUALI, COMPETITIVE 11 VS 11 STRUTTURATO E VARIO
- GESTIONE CLUB, STADIO, MATCHMAKING, MODALITÀ ALLENAMENTO E PROVE ABILITÀ
- PERSONALIZZAZIONE DELL'AVATAR AMPIA E FOTOREALISTICA



# TATTICA CALCISTICA VS TATTICA ESPORTIVA

- SUDDIVISIONE IN RUOLI: POR, DIF, CEN, ATT
- SUDDIVISIONE IN MODULI ES 442, 352, 541 ETC
- DIVISIONE DELLE FUNZIONI E COMPITI TATTICI



# TATTICA CALCISTICA VS TATTICA ESPORTIVA

## FASE OFFENSIVA

1. COSTRUZIONE( CONDURRE, FILTRARE, AUMENTARE SPAZIO E TEMPO)
2. SVILUPPO( AMPIEZZA, RIFINITURA E ATTACCO DELLA PROFONDITÀ)
3. ATTACCO ALLA LINEA



## FASE DIFENSIVA

1. PRESSING( NON PRENDERE GOAL E RECUPERARE PALLA)/ RIPIEGA E COPRI
2. DISPOSIZIONE DIFENSIVA E LINEA DIFENSIVA
3. TRANSIZIONI( OFFENSIVE, DIFENSIVE)



# TATTICA ESPORTIVA FIFA 22

- STESSE SITUAZIONI E CARATTERISTICHE DI QUELLA CALCISTICA MA CON DIFFERENZE E LIMITAZIONI DOVUTE ALLA SIMULAZIONE VEROSIMILE DELLO SPORT MA SENZA PERSONALIZZAZIONE DEL GESTO E UNA DIGITALIZZAZIONE DEI MOVIMENTI E DEGLI ASPETTI MOTORI CHE LI COMPONGONO .
- 5 PIANI DI GIOCO CON MODULI E STILI DI ATTACCO E DIFESA DIVERSI, AMPIEZZA, PROFONDITÀ
- TATTICHE E ISTRUZIONI PERSONALIZZATE GIOCATORE PER GIOCATORE E RUOLO PER RUOLO





**GRAZIE DELL'ATTENZIONE**