

# SOCCER & DATA CUP A GENOVA

## PRIMI ASSOLUTI !!!



*(Dadda, Bombelli, Pagliarini, Boldini, Rustioni, Canidio, Alzani, Pozzetti, Barbieri)*

Genova, 6 aprile 2019

Con una fantastica scalata al tabellone sportivo della manifestazione (ad eliminazione diretta tra 8 rappresentative regionali) e un'altrettanto strepitosa presentazione dei dati elaborati durante le gare di Calcio a 5, la squadra del GALILEI (in rappresentanza della Lombardia) si è aggiudicata la prima edizione della

## SOCCER & DATA CUP

Si tratta della prima competizione **calcistica e di sport analytics** della scuola italiana, proposta tra le novità a **FuturaGenova** la tre giorni dedicata al PNSD (Piano Nazionale per la Scuola Digitale) che promuove da vari anni la crescita e lo sviluppo dell'innovazione digitale nelle scuole, svoltasi quest'anno a Genova dal 4 al 6 aprile 2019.

La **Soccer & Data Cup** è una competizione dove le performance sportive ed informatico-matematiche sono messe alla pari e contribuiscono ognuna al 50% dell'esito finale della gara; una sfida quindi dove non solo vince chi fa più gol ma anche chi analizza meglio i dati delle partite, raccolti grazie a dei sensori sul campo da gioco e sulle divise degli atleti.

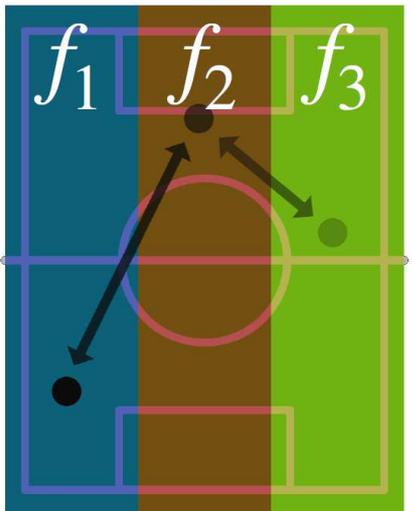
Dopo essersi aggiudicati il torneo di calcio a 5 battendo prima la Sicilia (6-2), poi la Liguria (4-3) ed infine l'Emilia Romagna in finale (4-0), la squadra del Galilei (Paolo POZZETTI 2MB, Pietro CANIDIO 2LE, Matteo RUSTIONI 3IB, Nicola BOLDINI 3MC,

Davide BOMBELLI 3LA, Leonardo ALZANI 3LB, Martino BARBIERI 3LB, Gabriele PAGLIARINI 3LD, Manuel DADDA 4TA) si è aggiudicata anche la “gara” informatica.

L’idea proposta per analizzare la qualità del gioco di una squadra, è stata il calcolo dell’ **INDICE DI VERSATILITÀ**, ovvero un parametro desunto dai dati raccolti durante la partita che dimostra come la squadra “occupa” e meglio distribuisce uniformemente le risorse nelle tre fasce del campo di gioco.

**MA... COS'È QUESTA "VERSATILITÀ" ?**

- ▶ *Versatilità*: capacità dei giocatori di cambiare posizione in modo dinamico.
- ▶ Può essere misurata come:

$$\text{Versatilita}' \simeq \sigma(f_1, f_2, f_3)$$


Una proposta argomentata e giustificata da analisi statistiche e grafici dei dati che ha convinto la giuria scientifica del torneo con la supervisione dell’Università di Pisa. Il software realizzato dalla componente “informatica” del team è stato sviluppato in linguaggio Python ed ha visto la componente sportiva della squadra con compiti di consulenza e di validazione del modello.



Ad integrazione dell'impresa, Davide BOMBELLI è stato premiato come miglior giocatore del torneo, mentre Leonardo ALZANI è stato il capocannoniere.

Grande merito e soddisfazione anche per la prof.ssa Giovanna Achilli, "selezionatrice" di una squadra che ha dimostrato sul campo un ottimo connubio tra prestazione sportiva e competenze informatiche.

**Alla squadra la "ricompensa" del MIUR,  
un viaggio-premio al MIT di Boston !!!**

**Complimenti ragazzi !!!**

