



L'Inter nel campionato 2021/22

Michele Luca Puzzo



**Corso Football
Data Intelligence**

Introduzione

L'Inter nella stagione 2020/21, sotto la guida di Antonio Conte in panchina, è campione d'Italia con quattro giornate di anticipo, dopo essere stata la capolista solitaria per quasi tutto il girone di ritorno. Tuttavia nella stagione successiva l'Inter, per diversi motivi, cambia il suo staff tecnico: sarà Simone Inzaghi il nuovo allenatore incaricato per la stagione 2021/22. Inoltre l'Inter deve fronteggiare cessioni significative come quella del suo capocannoniere, Romelu Lukaku, e altri due componenti principali della rosa, Eriksen e Hakimi. Per sopperire a questi trasferimenti in uscita, sono stati acquistati diversi giocatori, fra i quali Dzeko, Dumfries, Correa e Çalhanoğlu.

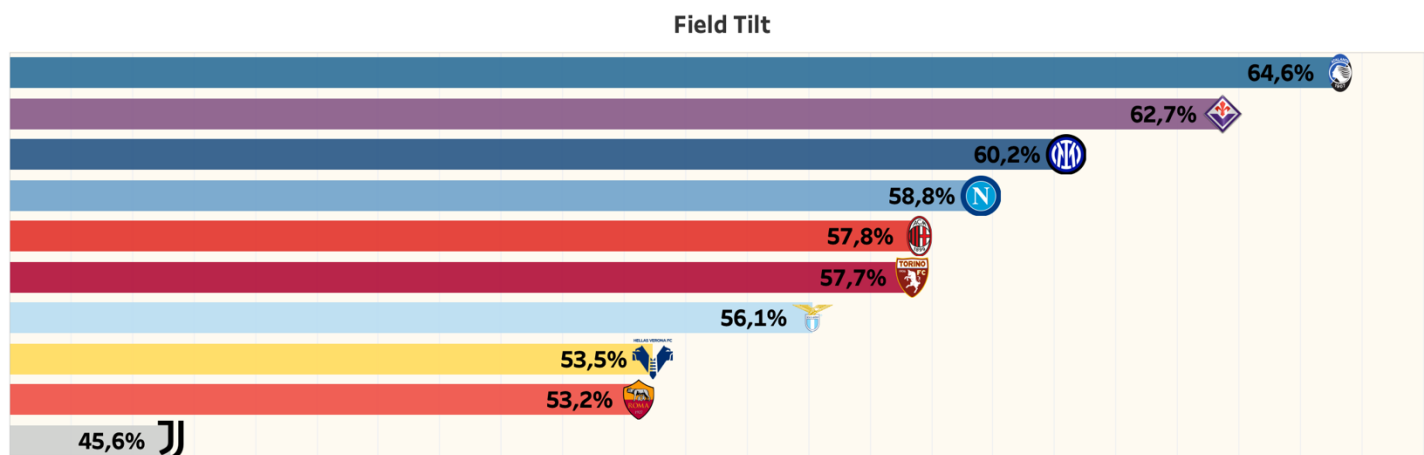
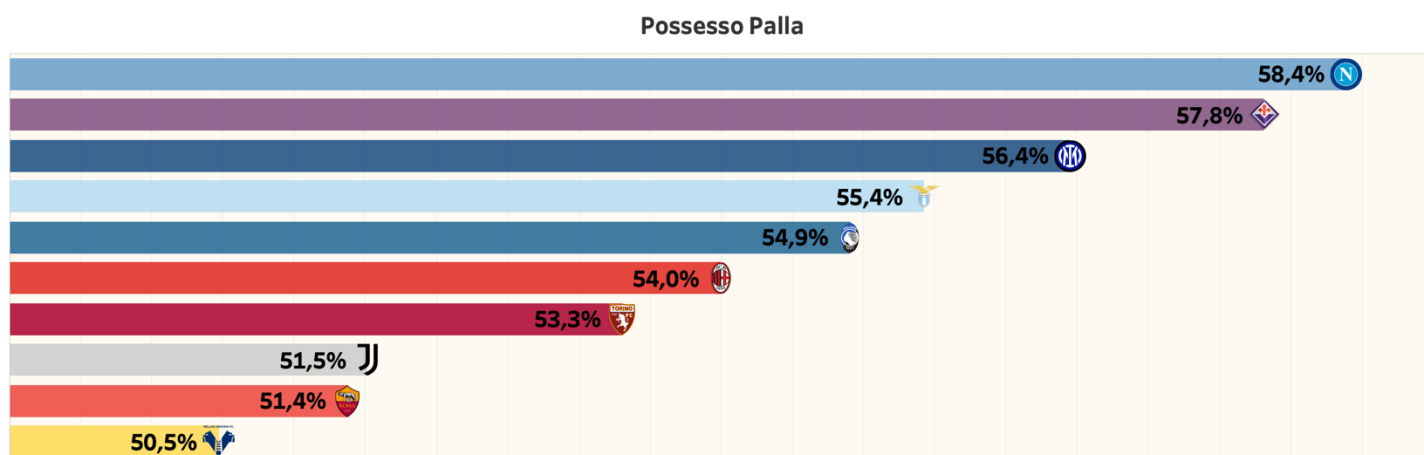
Nell'arco della stagione 21/22 questa nuova Inter targata Inzaghi ottiene dei risultati superlativi nelle coppe, sia nazionali che europee. L'Inter infatti vince sia la Coppa Italia che la Supercoppa Italiana (entrambe in finale contro la Juventus), mentre in Champions League esce agli ottavi di finale contro il Liverpool (finalista della competizione). Ad ogni modo l'esito del campionato non è stato altrettanto soddisfacente dato che non è riuscita a bissare il successo dell'anno precedente: dopo un lungo testa a testa con il Milan nel girone di ritorno, l'Inter si è classificata seconda con 84 punti, a due punti dalla rivale che, con 86 punti, ha vinto lo scudetto all'ultima giornata. Molti addetti ai lavori del mondo del calcio, tra cui anche l'ex CT azzurro Ventura, hanno dichiarato che l'Inter ha *"buttato"* lo scudetto.

Questa tesina si propone lo scopo di approfondire e contestualizzare, tramite l'utilizzo della Data Analytics, le prestazioni nell'arco del campionato dell'Inter per provare a comprendere alcune delle ragioni per le quali l'Inter non è stata in grado di vincere il campionato. Avendo al termine di questo lavoro diverse chiavi di lettura della stagione dei nerazzurri si potrà sia discutere e interpretare

meglio la dichiarazione dell'ex CT Ventura, ma anche trarre delle proprie conclusioni e mettere in rilievo i punti salienti dell'Inter nella stagione 2021/22.

Aspetti tecnico-tattici del gioco dell'Inter

In primo luogo bisogna caratterizzare il modello di gioco dell'Inter per provare a capire il suo stile e quali sono i principali aspetti tecnico-tattici che la contraddistinguono. Dai seguenti grafici a barre si vede l'Inter è la terza squadra del campionato sia nel possesso palla che nel field tilt. Si può quindi supporre che, in generale durante la stagione, la squadra di Inzaghi preferisca impostare il suo gioco avendo il possesso della palla e riesca a imporre un **dominio territoriale** importante. (Questa potrebbe essere una possibile differenza con la precedente Inter di Conte che spesso preferiva lasciare il pallone agli avversari e giocare in ripartenza).

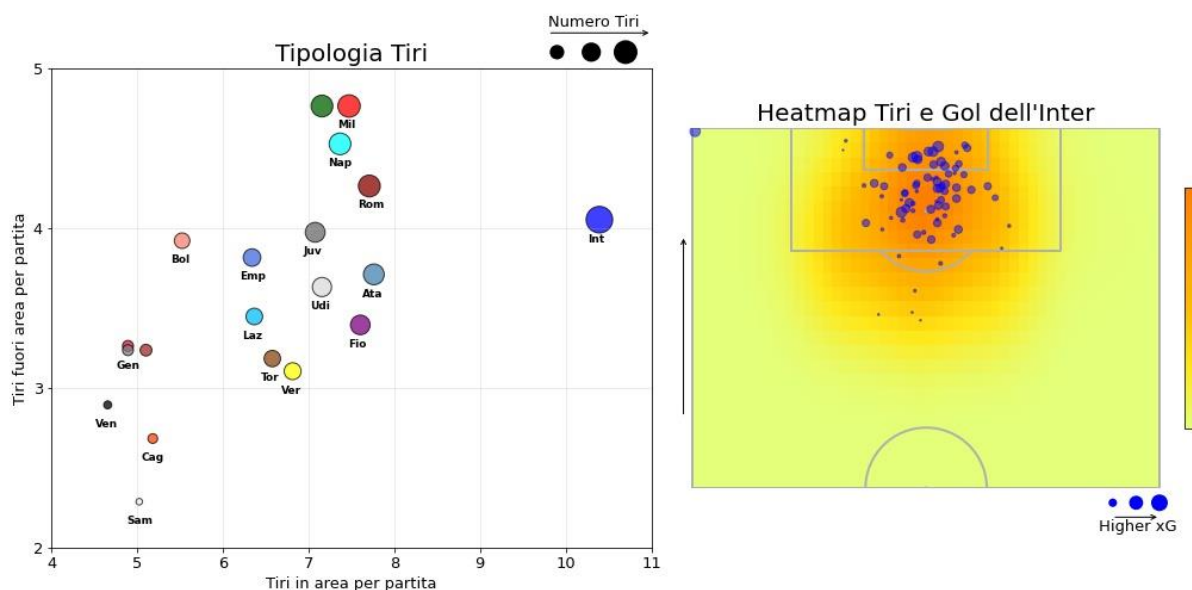


Sapendo quindi che l'Inter ha generalmente il pallino del gioco, è importante capire come riesca a creare superiorità numerica nel campo e nel successivo scatter plot è possibile vedere che l'Inter è la terza squadra per triangolazioni chiuse per partita.



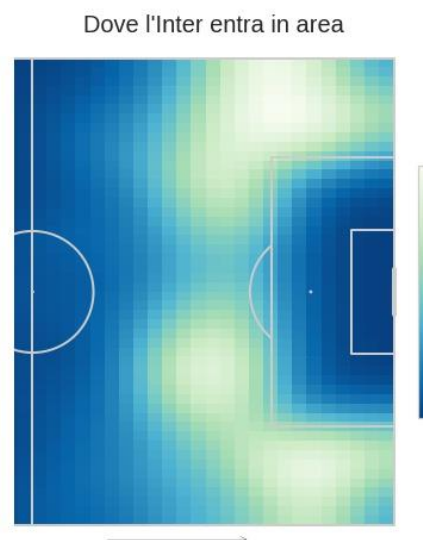
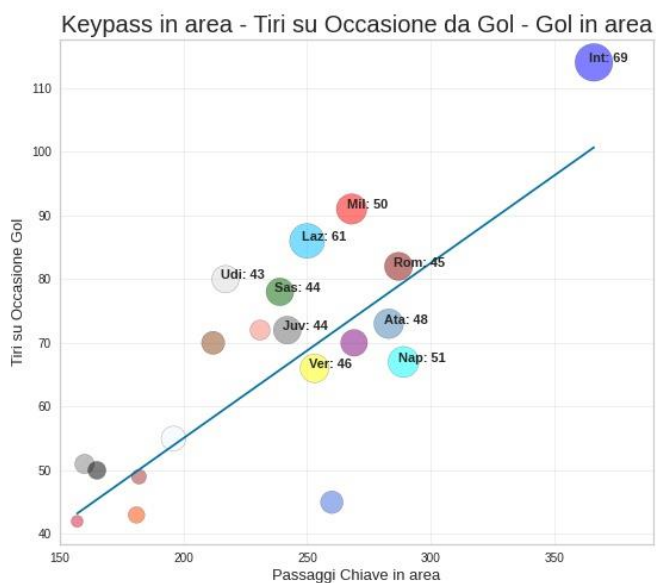
A differenza del Milan che possiede un funambolo come Leao, l'Inter non possiede giocatori così estroversi perciò il suo numero di dribbling vincenti a partita non spicca, ma preferisce adottare soluzioni alternative al dribbling come le **triangolazioni**.

È interessante sapere poi quale è stata la **selezione di tiro** dell'Inter nella stagione e da dove sono arrivati i gol. Nello scatter plot successivo, dove la dimensione dei punti è proporzionale al numero di tiri fatti, si vede che l'Inter, è sia la squadra che tira di più, ma anche quella che si prende più tiri in area di rigore, dove è più probabile segnare.



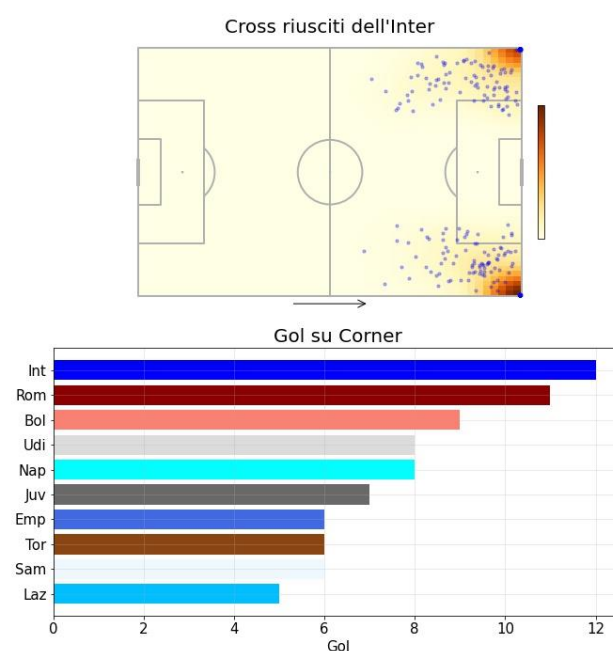
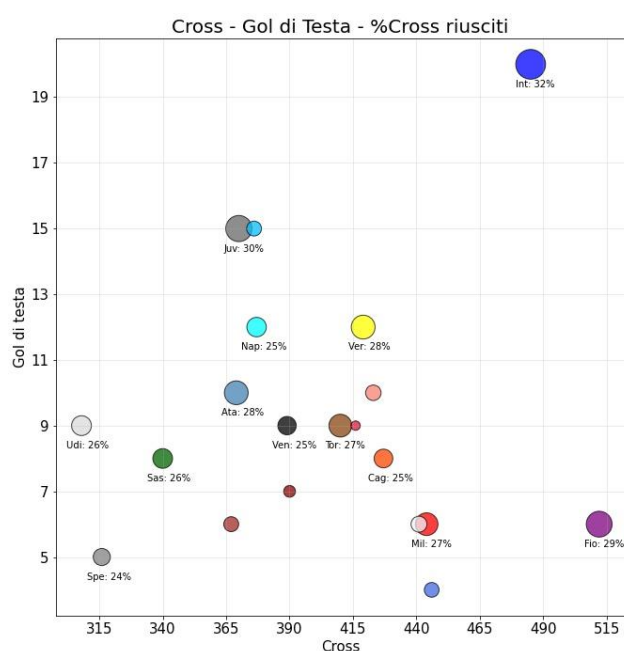
L'Inter riesce perciò ad abbinare quantità e qualità di tiro, infatti il suo **xG per shot** è 0.121, il più alto fra tutte le squadre (quello del Milan è 0.098). La conseguenza naturale è che la maggior parte dei gol dell'Inter avvengano da tiri fatti in area, tiri che quindi hanno generalmente un xG maggiore, mentre si contano solo 7 gol da fuori area, che derivano da tiri con xG molto piccolo (la probabilità di segnare dopo la linea dei venti metri cala drasticamente). La zona calda della heatmap fuori area è leggermente spostata verso il centro sinistra. Questa piccola polarizzazione è causata dagli interpreti della catena di sinistra dell'Inter che, per caratteristiche individuali, vanno più volte al tiro (Çalhanoğlu, Perisic, Di Marco)

Concentrandosi su quello che avviene in **area di rigore**, si è realizzato uno scatter plot che mette in relazione i passaggi chiave in area con i tiri sulle occasioni da gol (queste due grandezze sono correlate fra loro) e che permetta anche di notare il numero di gol in area di rigore. Si osserva che l'Inter surclassi di molto le rivali in tutte queste grandezze selezionate, avendo più di 20 tiri su occasioni da gol del Milan, 8 gol in più in area di rigore della Lazio e compie più di 70 passaggi chiave in area del Napoli.

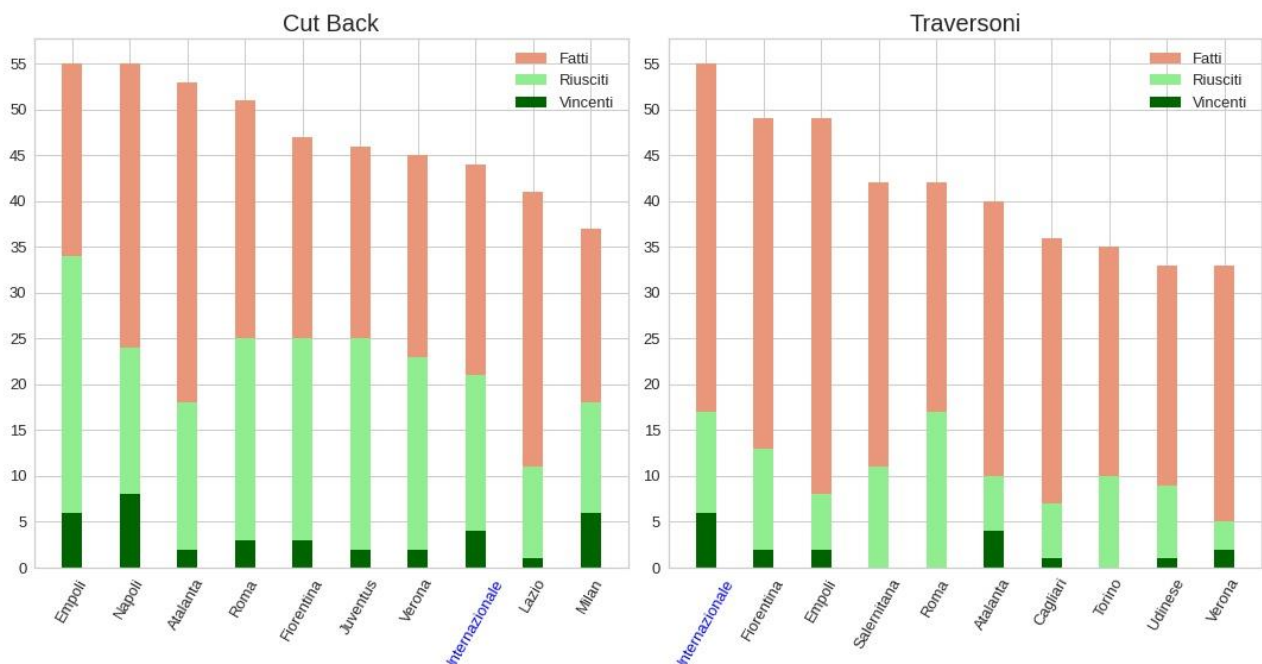


Poiché si è osservato che l'Inter è la squadra che tira e segna di più in area di rigore, si è voluto osservare da che zona di campo vengono effettuati i passaggi che la portano dentro l'area. La heatmap indica dove partono i passaggi che portano la palla da fuori a dentro l'area di rigore e si distinguono chiaramente tre hotspot di cui il più rilevante sulla fascia sinistra, mentre gli altri due sono sulla fascia destra e sul centro destra. A sinistra si predilige meno l'ingresso in area tramite vie centrali.

Avendo notato che l'Inter lavora molto sulle fasce, si è cercato di capire se e quanto sfrutti i **cross**, i **traversoni** e i **cutback**.

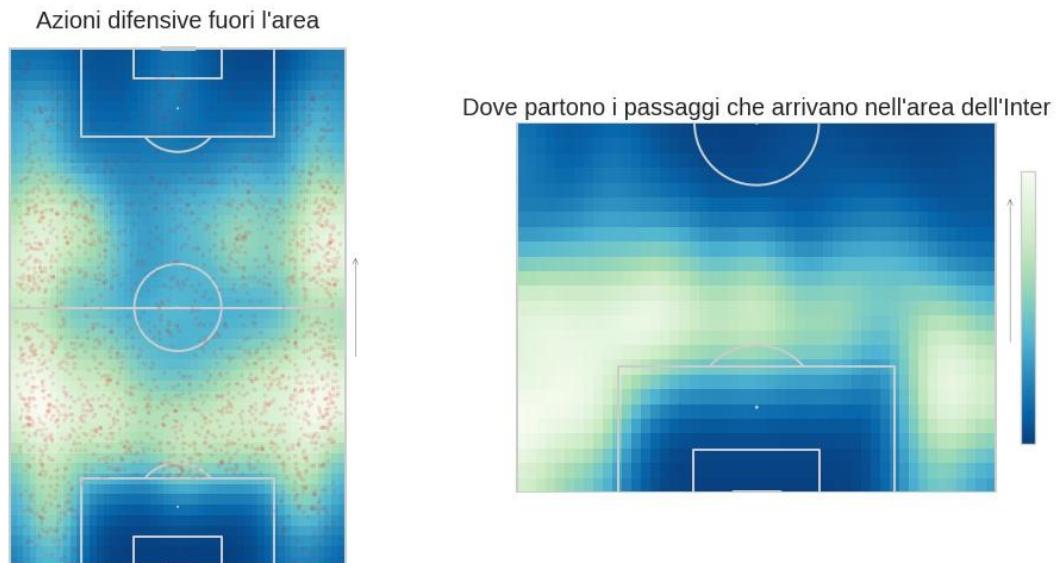


Dal primo scatter plot è possibile vedere che l'Inter sia la seconda squadra per cross effettuati, ma sia prima per percentuale di cross riusciti. Il 32% di cross riusciti è una percentuale notevole dato l'elevato volume di cross effettuati. Dall'heatmap non sembra che l'Inter prediliga una fascia in particolare per effettuare i cross. L'altro dato rilevante che emerge dai grafici è che l'Inter primeggi anche nel numero di gol di testa, 19, durante la stagione. Questo valore è anche dovuto al fatto che l'Inter ha fatto dei corner una vera e propria arma (hanno prodotto 12 gol, più di chiunque altro). Questi numeri sono importanti per capire che per la squadra di Inzaghi, anche guadagnare un corner, rappresenti una buona occasione da non sottovalutare.



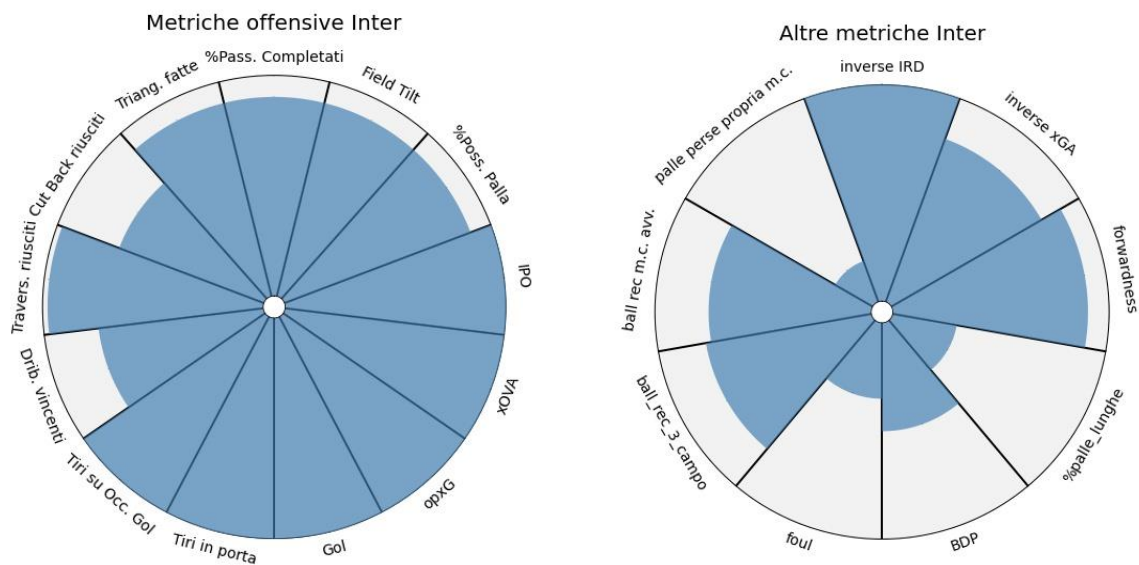
L'Inter è la squadra che che effettua più traversoni in Italia, e nonostante la percentuale di riuscita di questi sia abbastanza bassa, la squadra di Inzaghi riesce a generare sei gol attraverso questa via. I cutback, che sono più auspicati avendo percentuali di riuscita più alte, non sono invece molto sfruttati dai neroazzurri, ma sono la quarta squadra per gol ottenuti da questa soluzione.

Per quanto riguarda invece la **fase difensiva** la successiva heatmap di sinistra mostra dove avvengono le azioni difensive (falli, tackles, intercettazioni, ...)



dell'Inter. Esse sono situate principalmente sulle fasce e nella tre quarti difensiva. Mentre l'altra heatmap mostra che i passaggi che terminano nell'area dell'Inter partono principalmente dalla fascia sinistra. Questo è ragionevole, infatti se era stato evidenziato che la catena di sinistra dell'Inter è molto produttiva in fase d'attacco sia come tiri che come passaggi, è inevitabile che essa conceda qualcosa in più in fase difensiva.

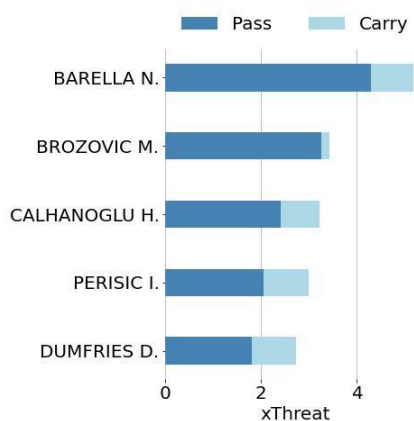
Per sintetizzare e confrontare le caratteristiche dell'Inter sono stati realizzati due Pizza charts:



Nel primo sono state inserite le metriche offensive e come si può notare l'Inter è la migliore squadra nelle principali di esse. Nel Pizza chart si può apprezzare che l'Inter sia la squadra con la migliore fase offensiva, ma grazie ai grafici precedenti si è visto anche in che misura in alcune di queste metriche l'Inter sia migliore di tutte le altre.

Inoltre come già notato, non fa molto affidamento ai dribbling e ai cutback, mentre è una squadra che impone un forte dominio territoriale, sfrutta molto le triangolazioni e i traversoni/cross.

Nel secondo Pizza chart invece è possibile vedere che l'Inter è anche una delle migliori squadre in termini di xG subiti e IRD, segno di una buona fase difensiva (l'Inter è la terza miglior difesa del campionato, con un solo gol subito in più di Milan e Napoli), come anche le poche palle perse nella propria metà campo. I



nerazzurri sono una squadra che non costruisce il suo gioco con lanci lunghi, che usano pochissimo, ciò lo si può notare anche dal fatto che fra i giocatori che producono un maggior xT, non ci sia ad esempio il portiere, ma esclusivamente i cinque di centrocampo. Gli esterni, Perisic e Dumfries, e in parte Çalhanoğlu,

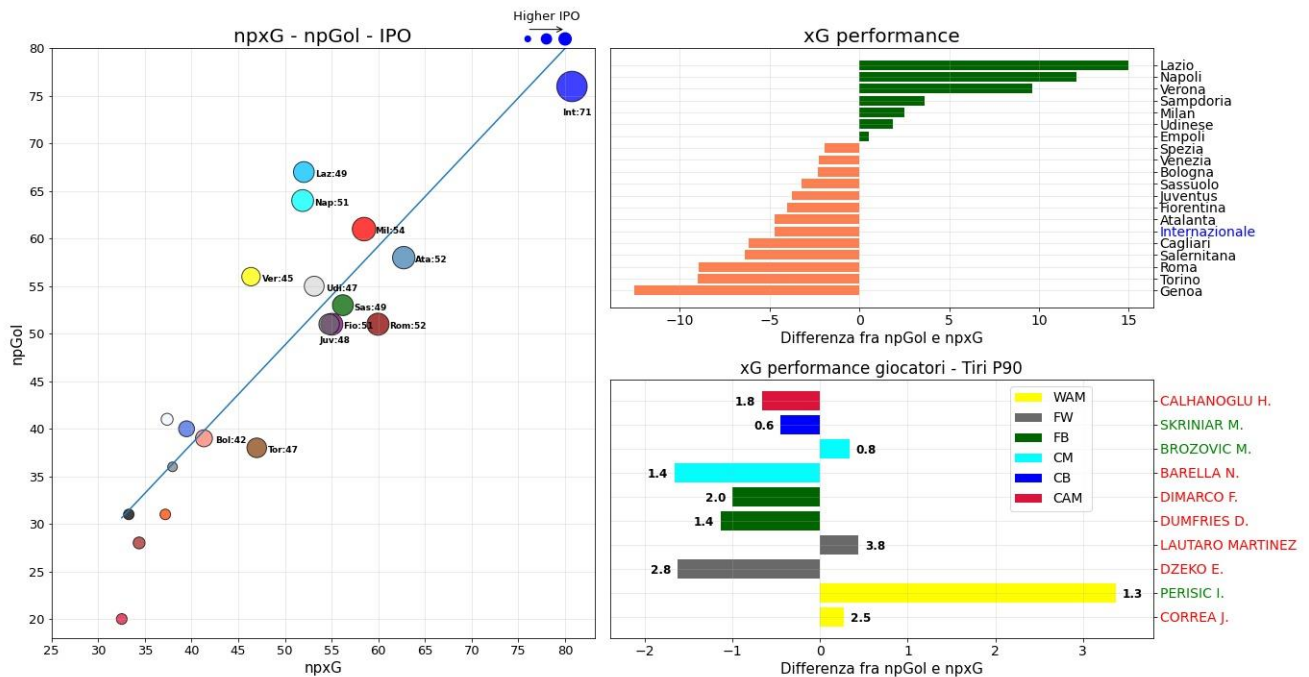
generano una buona parte dell'xT portando palla, mentre l'xT prodotto da Barella e Brozovic deriva quasi esclusivamente dai passaggi. L'Inter non è una squadra molto aggressiva come testimonia un BDP, un numero di palle recuperate nella metà campo offensiva, e nell'ultimo terzo di campo, nella media del campionato. Anche il numero di falli fatti è ridotto.

Alla luce di tutti questi grafici l'Inter sembra la migliore squadra, per distacco, dal punto di vista offensivo, e anche in difesa, pensando a xG subiti e IRD, ha numeri da capolista. Tuttavia nella sezione successiva si proverà a interpretare e contestualizzare più approfonditamente i dati per cercare di spiegare dove

l'Inter poteva fare meglio, e di conseguenza capire cosa è mancato per poter vincere lo scudetto.

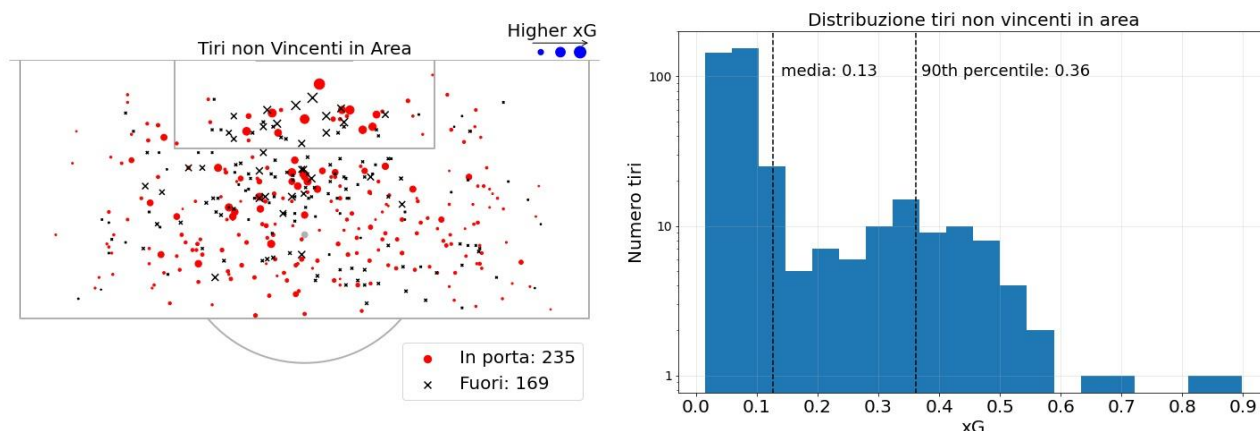
2. Approfondimento

2.1 La fase offensiva dell'Inter è stata veramente la migliore?



Nello scatter plot è possibile vedere, ancora una volta, come l'Inter abbia avuto durante la stagione una produzione offensiva nettamente superiore rispetto agli altri sia in termini di gol, di xG e di IPO (nei grafici successivi sono stati esclusi i rigori per il calcolo degli xG e dei gol). D'altra parte però è necessario osservare che l'Inter sia in under performance (il rapporto Gol/xG è inferiore di 1 o differenza fra Gol e xG minore di zero) e nel grafico a barre in alto dove è possibile vedere la differenza tra Gol e xG, si osserva che l'Inter sia fra le squadre peggiori sotto questo punto di vista. Quindi se da un lato è vero che la squadra di Inzaghi crea e realizza più di tutti, dall'altro è anche una delle squadre che maggiormente non è riuscita a realizzare quanto atteso (**xG under performance**). L'ultimo grafico ha lo scopo di visualizzare quali sono stati i giocatori che hanno realizzato una xG over performance e quali una

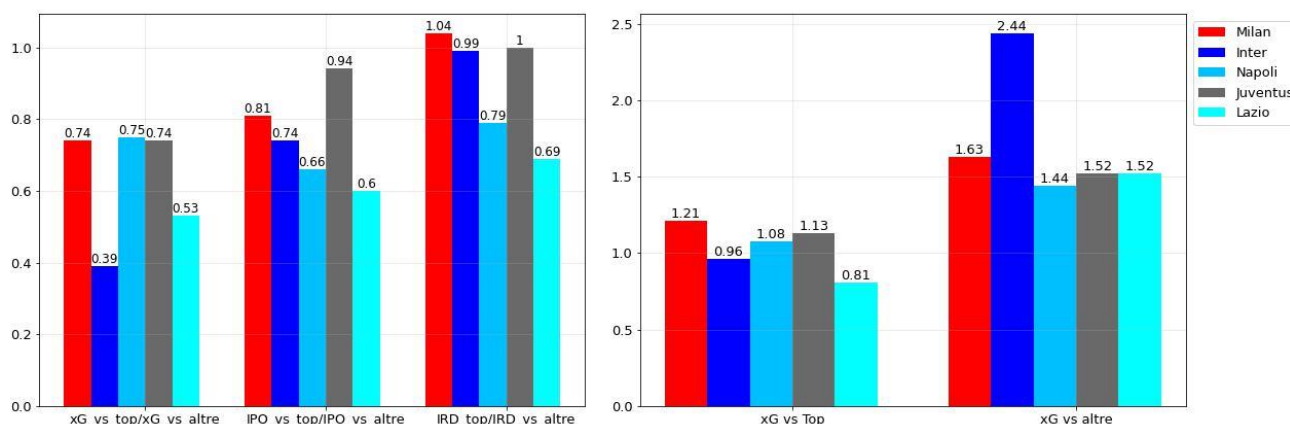
underperformance. Se il giocatore ha realizzato una xG performance superiore alla media dei giocatori appartenenti al suo stesso ruolo il suo nome è colorato in verde, altrimenti in rosso. Il numero scritto a fianco la barra rappresenta il numero di tiri P90 minuti di quel giocatore che serve a contestualizzare l'importanza della xG performance. Infatti solo Skrinjar (è in under performance, ma la sua prestazione in termini di xG è migliore rispetto alla media degli altri centrali), Brozovic e Perisic sono sopra la media per il loro ruolo, ma loro non hanno un numero elevato di tiri P90, mentre tutti gli altri sono sotto la media. Anche Lautaro Martinez che è in over performance, fa leggermente peggio dei suoi colleghi attaccanti. Dzeko è fortemente in under performance ed è il secondo giocatore dell'Inter per numero di tiri P90. Poiché si è visto che l'Inter ha mancato molte possibilità, ma allo stesso tempo riesce a concludere spesso in area di rigore, si sono visualizzati i tiri non vincenti in area e la loro distribuzione in base al valore dell'xG.



Tramite queste due visualizzazioni si può avere un'idea più chiara della posizione in area dei tiri non vincenti che l'Inter ha realizzato e della loro qualità: il conversion rate medio è del 13% e il 90% dei tiri ha un xG minore di 0.36. Tutti i tiri nei campionati top5 dal 2017/18 a oggi hanno un conversion rate medio dell'11% e un 90th percentile uguale a 0.34 [1]. Poiché per i nerazzurri sono stati considerati solo tiri in area, era ragionevole aspettarsi valori leggermente maggiori.

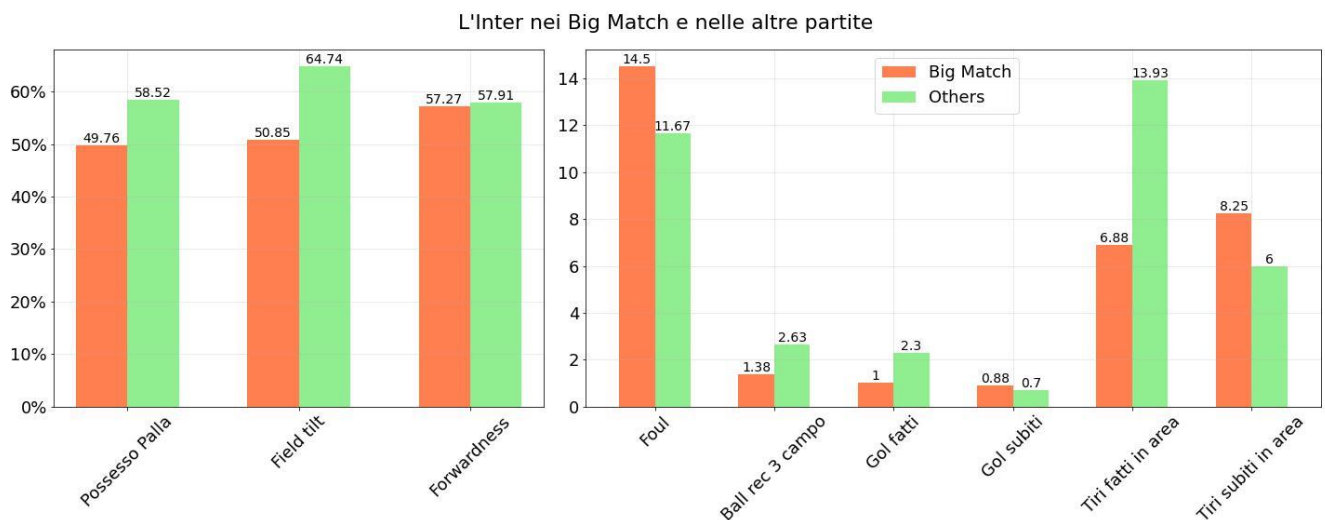
2.2 L'Inter nei 'Big Match'

Top 5 squadre a confronto nei big match e nelle altre partite



Un altro aspetto che su cui si è voluto indagare è stato quello di osservare le performance dei nerazzurri nei 'Big Match' (definite così le partite contro le altre top quattro squadre della classifica: Milan, Napoli, Juventus e Lazio). E' ragionevole aspettarsi che le prestazioni offensive (IPO e xG) in queste partite non possano essere uguali alle altre partite, e infatti tutte le squadre prese in esame nei Big Match, come inevitabile che sia, producono meno nei big match. Quello che però risalta nei due successivi grafici a barre è che l'Inter sembra avere due facce: contro le altre prime quattro squadre produce in media 0.96 xG per partita mentre con le altre 2.44 (da notare che il campione è diverso, perché i big match sono solo 8 partite rispetto alle restanti 30. Per un'ulteriore analisi bisognerà prendere i big match di più stagioni). I nerazzurri nei Big Match risultano produrre più xG solo della Lazio, mentre non hanno rivali nella produzione offensiva nelle restanti partite (il Milan è la seconda migliore squadra per xG prodotti, 1.63, nelle partite non definite come Big Match, ben 0.81 in meno rispetto all'Inter). Il rapporto dell'Inter fra xG prodotti nei big match e nelle partite è quindi impietoso, 0.39, mentre ad esempio per Milan, Napoli e Juventus è circa 0.75. Considerando l'IPO questa differenza di performance dell'Inter è meno evidente poiché il rapporto è 0.74 (sempre inferiore a quello di Milan e Juventus). Un buon segnale per i nerazzurri arriva dalla fase

difensiva dove invece la prestazione, in termini di IRD, non subisce variazioni nei big match. Il Milan fa addirittura leggermente meglio nei big match, mentre lo stesso non si può dire di Napoli e Lazio che concedono di più in queste partite. A questo punto quindi possiamo contestualizzare meglio i dati dell'Inter, essendo ora consapevoli che le performance offensive contro le prime squadre del campionato sono totalmente diverse da quelle realizzate con tutte le altre. L'Inter ha realizzato nel corso della stagione diverse prestazioni superlative contro le squadre della parte bassa della classifica, basti pensare solo ai due 5-0 contro la Salernitana, 6-1 con il Bologna e così via, producendo in queste partite xG e IPO molto superiori alla media, portandola così ad essere prima, per distacco, in tutte le metriche offensive. Tuttavia nelle partite contro le dirette rivali per lo scudetto non è riuscita a ripetere le grandi performance offensive che l'hanno contraddistinta nelle altre partite. Per cercare di capire perché

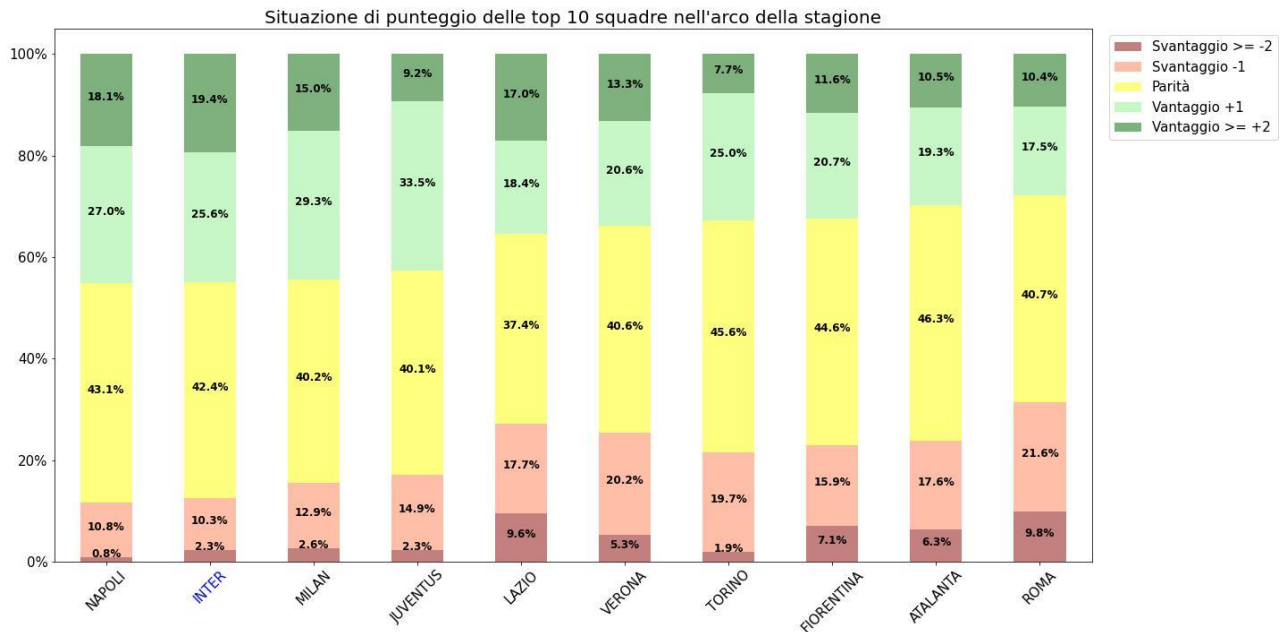


l'Inter non è stata in grado nei Big Match di riprodurre gli stessi numeri offensivi e caratterizzare ancora meglio queste partite, è stato realizzato il seguente grafico.

Come si poteva prevedere dagli xG, il numero di gol fatti e il numero di tiri fatti in area dall'Inter nei Big Match sono meno della metà di quelli fatti nelle altre partite. Inoltre in queste partite l'Inter è un po' più fallosa e recupera la metà dei palloni nel terzo offensivo rispetto al solito. Il dato più sorprendente però è quello riguardante il possesso palla e il field tilt: i nerazzurri non riescono a

imporre il proprio dominio territoriale nei Big Match. Sembrerebbe quindi che non riuscendo ad avere il pallino del gioco e tenendo meno la palla, non riescano ad avere una produzione offensiva adeguata.

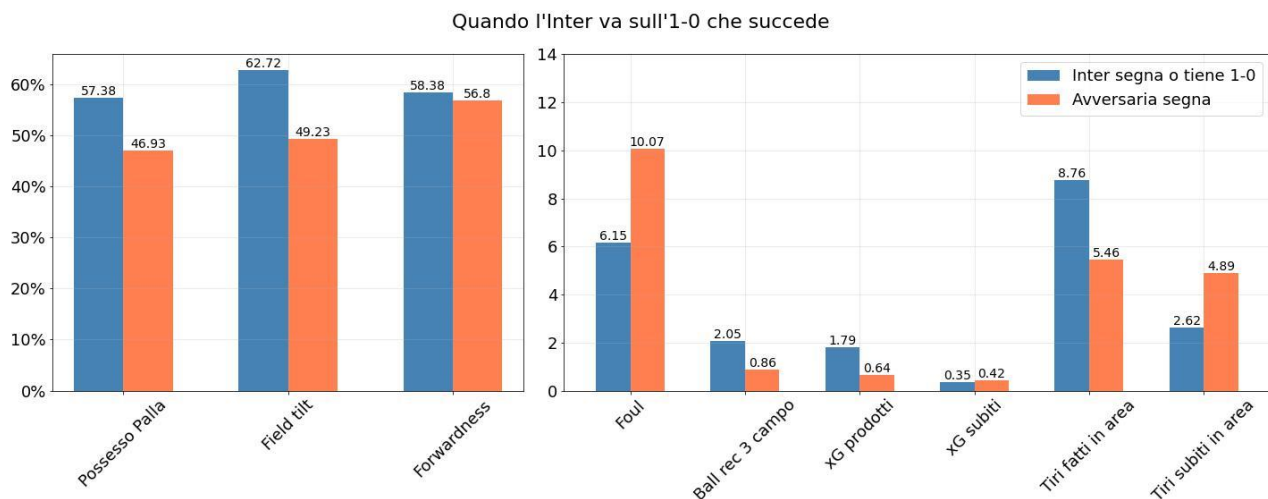
2.3 Situazioni di Punteggi



Per interpretare sotto un altro punto di vista la performance di una squadra potrebbe essere importante capire in quale situazione di punteggio si trova generalmente a giocare durante l'arco della stagione. È ragionevole pensare che l'atteggiamento di una squadra vari al variare del punteggio, perciò capire la condizione più comune sotto la quale una squadra si trova può essere importante per contestualizzare meglio il suo gioco.

Considerando le top10 squadre del campionato, l'Inter e il Napoli sono le squadre che trascorrono più tempo (circa il 45% dell'intero tempo giocato) in una situazione di vantaggio, anche se l'Inter riesce a stabilire più spesso un vantaggio con un margine di due gol. D'altra parte i neroazzurri si ritrovano per più tempo in una situazione di svantaggio rispetto al Napoli (12.6% rispetto a 11.6%). La situazione di parità, essendo sempre presente in ogni partita, rappresenta una parte consistente del tempo giocato per tutte le squadre (la Lazio è l'unica fra le top10 che trascorre meno del 40% del tempo in una

situazione di pareggio). Si è osservato che l'Inter è riuscita in 26 partite a segnare per prima, sbloccando così la partita. Tuttavia in ben 8 (5 dei quali sono Big Match, fra cui entrambi i derby) di queste ha subito il secondo gol e in 7 partite non è riuscita a vincere la partita (il 27% delle partite in cui va in vantaggio per prima). Anche se il campione di partite è molto piccolo si è



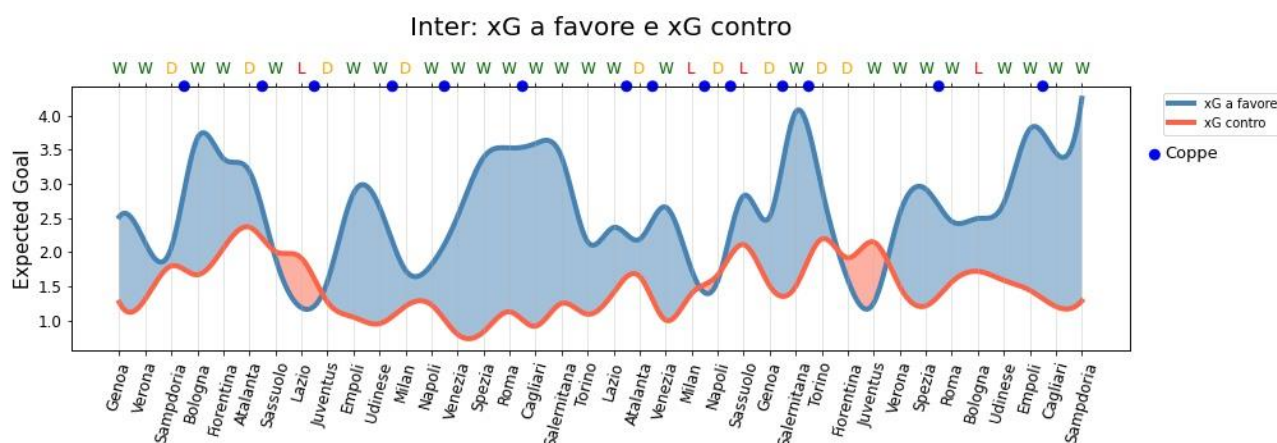
cercato di capire cosa è successo nei momenti in cui l'Inter ha appena segnato il primo gol (non in tutta la partita) e quali sono le differenze fra le partite dove raddoppia o mantiene il vantaggio iniziale e quelle in cui invece si è fatta rimontare dall'avversario. Nel grafico successivo si può vedere che nelle prime di queste è riuscita a imporre un notevole dominio territoriale: 62.7% di field tilt e 57.4% di possesso palla. Entrambi questi valori invece sono inferiori al 50% nelle partite in cui ha subito il gol successivo e anche la produzione offensiva, in termini di xG e tiri fatti in area, è radicalmente diversa come il numero di falli e il numero di tiri subiti in area (gli xG subiti invece rimangono più o meno gli stessi).

Ancora una volta si osserva che quando l'Inter non riesce ad avere il controllo del gioco attraverso il possesso della palla risulta essere una squadra più innocua. D'altra parte, se l'Inter riesce a continuare ad avere il pallino del gioco anche dopo avere sbloccato la partita, cosa che generalmente accade (18 partite su 26), ottiene i 3 punti.

È interessante notare inoltre che nelle 10 partite in cui invece è l'Inter a subire il primo gol, l'Inter subisce una sola sconfitta e in sei di esse è stata in grado di vincere. Infatti in queste partite la squadra di Inzaghi registra valori di dominio territoriale (57% di possesso palla e 68.5% di field tilt) e produzione offensiva (7.7 tiri in area e 0.9 xG) analoghi a quelli del grafico precedente nella situazione in cui riusciva a raddoppiare. La differenza è nella fase difensiva poiché mentre in svantaggio subisce di più (5.5 tiri subiti in area e 1.2 xG contro), ma questo è fisiologico poiché la squadra magari si scopre di più e lascia più spazi liberi agli avversari.

2.4 Minutaggio

La stagione 2021/22 per l'Inter è stata molto dispendiosa a livello fisico e mentale poiché è stata impegnata fino all'ultima giornata nella lotta per lo scudetto, ha disputato la finale di Supercoppa Italiana, è arrivata in finale di Coppa Italia e agli ottavi di Champions League giocando così 52 partite



nell'arco della stagione, di cui molte ravvicinate se si pensa anche ai turni infrasettimanali o alle partite di recupero del campionato. Nel grafico si può vedere la performance della squadra in termini di xG a favore e xG subiti. Qui è ancora più evidente che l'Inter è riuscita a realizzare nell'arco della stagione diverse prestazioni roboanti (massimi locali xG a favore) da un punto di vista offensivo con buona continuità, ma in alcuni e decisivi match

l'attacco dell'Inter è stato infruttuoso e la squadra avversaria ha preso il sopravvento.

Nelle precedenti sezioni sono state già individuate queste partite e si è provato a dare delle possibili motivazioni del perché ciò è successo. In questa ultima parte si vuole evidenziare il dispendio fisico dei giocatori della squadra di Inzaghi e cercare di capire se esso in qualche modo può essere legato ad un calo di prestazioni in alcune fasi della stagione.

Solo considerando i dati del campionato, si può innanzitutto osservare che l'Inter sia l'unica fra le top5 squadre del campionato ad impiegare 10 giocatori (in questo e nei successivi dati non si sta considerando il portiere) per più di 2000 minuti nell'arco della stagione e solo 14 giocatori per più di 900 minuti. Con queste informazioni si può affermare che l'Inter ha avuto chiaramente una formazione titolare che ha subito non molte variazioni nell'arco della stagione. Se questo può essere positivo sotto alcuni aspetti, comporta un dispendio fisico da parte dei titolari eccessivo (che si suppone giochino anche la maggior parte delle partite delle coppe infrasettimanali).

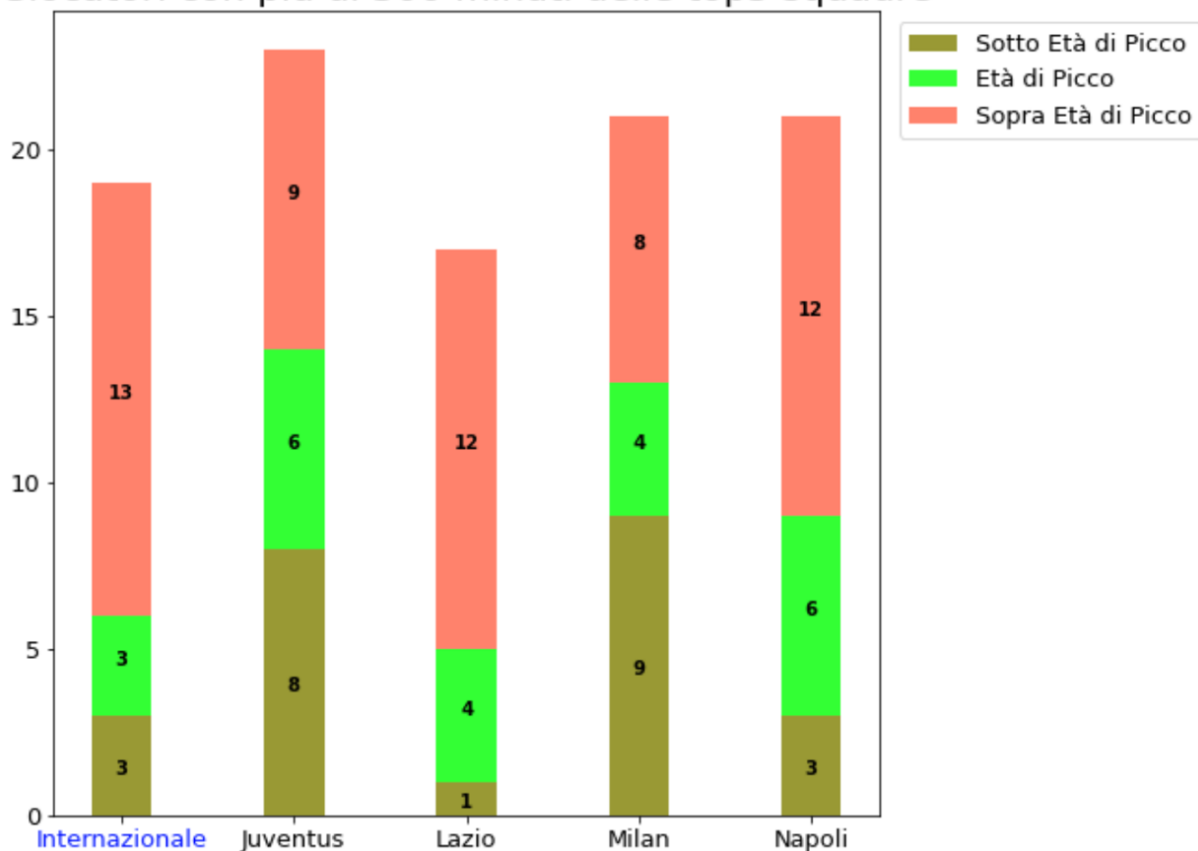
Inoltre è importante mettere in relazione i minuti giocati con l'età del giocatore: ad esempio Dzeko è l'attaccante con più di 35 anni che ha giocato più minuti (2475 min., quasi 500 più di Giroud). Se si era notato prima che Dzeko è uno dei peggiori nell'Inter per xG under performance, è doveroso ora sottolineare anche che è il giocatore più utilizzato nel suo ruolo e con la sua età del campionato e perciò magari una delle possibili cause della sua xG under performance è il suo alto minutaggio che potrebbe comportare una minore lucidità sotto porta.

Si nota anche che nel grafico successivo che l'Inter ha un numero di giocatori con più di 300 minuti e con un'età non superiore all'età di picco nettamente inferiore rispetto a Milan, Juventus e Napoli: solo 6 in confronto a 14, 13 e 9 rispettivamente. Come età di picco, per ogni ruolo, è stata presa come

riferimento quella definita in [1]. Si sono collocati nella fascia “Età di picco” tutti quei giocatori che hanno un’età che coincide con l’età di picco per il loro ruolo o che si discosta da essa di al più un anno.

Inoltre fra le top5 squadre del campionato i neroazzurri sono la squadra con il maggior numero di giocatori con un’età maggiore a quella di picco (cinque più del Milan) e il minore numero di giocatori che si trova nell’età di picco (tre in meno di Juventus e Napoli).

Giocatori con più di 300 minuti delle top5 squadre



In questa sezione si è evidenziato di come l’Inter abbia un numero elevato di giocatori sopra l’età di picco e di come sia anche elevato il numero di giocatori con un alto minutaggio. Sapendo poi che l’Inter sia fra le squadre che hanno giocato il maggior numero di partite durante la stagione (e molte di esse sono state ravvicinate), si può affermare che i ‘titolari’ abbiano dovuto affrontare un dispendio energetico importante, maggiore rispetto alle altre squadre, dove ci sono state più rotazioni e che hanno giocato meno partite.

3. Conclusioni

Questo studio, attraverso un'approfondita analisi dei dati, l'uso di metriche avanzate e numerose visualizzazioni, ha provato a fornire diverse informazioni utili per interpretare e comprendere al meglio il campionato dei neroazzurri. Dopo aver cercato di illustrare l'Inter da un punto di vista tecnico tattico, si sono approfonditi alcuni aspetti, giudicati chiave per l'esito del campionato, della squadra di Inzaghi.

Partendo dalla produzione offensiva dei neroazzurri nell'arco della stagione, che a prima vista sembra nettamente superiore a quella delle altre squadre, si può affermare che essa ha due volti ben distinti: eccezionale in termini di quantità, ma insufficiente in termini di qualità (xG under performance) e decisamente non all'altezza nei Big Match.

Successivamente si è evidenziato sul fatto che l'Inter abbia sciupato diverse situazioni di vantaggio, e più in generale di come, in questi frangenti, non ci sia stato il solito dominio territoriale che la squadra di Inzaghi riesce a imporre; nei Big Match si è rilevata una mancanza analoga. Perciò sembra che il controllo della palla e il dominio territoriale siano fra gli aspetti più rilevanti e cruciali del gioco dell'Inter e quando non li riesce ad imporre si nota che la produzione offensiva cala drasticamente. Ulteriori analisi andrebbero svolte per potere indagare questa relazione (dominio territoriale – produzione offensiva)

In ultima analisi abbiamo sottolineato quanto, in termini di minutaggio, i giocatori, in particolare i titolari, dell'Inter siano stati impiegati e di come le altre squadre abbiano avuto una rotazione di titolari maggiori. Inoltre si è mostrato di come la rosa non sia ottimale rispetto al parametro 'età di picco per ruolo'. Bisognerebbe indagare tramite ulteriori analisi se la prestazione fisica da parte

della squadra o di qualche singolo, è venuta a mancare in alcune fasi della stagione, tenendo conto anche di tutte le partite infrasettimanali delle coppe che l'Inter ha sostenuto.

Sapendo ora che l'Inter non ha realizzato quanto atteso e ha subito diverse rimonte, si può essere d'accordo con quanto dichiarato dall'ex CT Ventura che lo scudetto sia stato un po' "buttato". D'altra parte l'Inter ha mostrato una netta superiorità rispetto alla maggior parte delle squadre, ma nei confronti delle dirette rivali non è stata capace di fare lo stesso: fra le squadre che si sono qualificate per la Champions è quella che nei Big Match ha prodotto meno in termini di xG, e negli scontri diretti fra le top5 ha raccolto meno punti sia del Milan (con il quale ha fatto un solo punto ed in entrambe le partite l'Inter aveva sbloccato per prima la partita) che del Napoli. Perciò più che uno scudetto "buttato" sembra uno scudetto perso negli scontri diretti.

4. Riferimenti

[1]. Presentazioni delle lezioni del Corso in Football Data Intelligence di Sics + Soccerment.