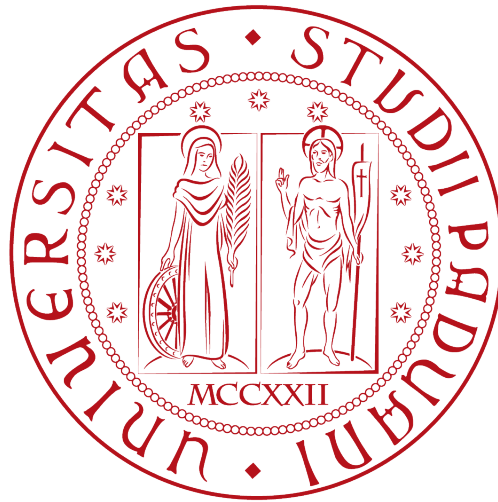


Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA "

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN INFORMATICA



Il modello Bradley-Terry per l'analisi delle partite della Serie A italiana di calcio

Tesi di laurea magistrale

Relatore

Prof. Annamaria Guolo

Laureando

Federico Perin

ANNO ACCADEMICO 2022-2023

ABSTRACT

Come sappiamo viviamo nell'era dei cosiddetti *Big Data*, dove grazie all'interconnessione; un grande flusso di informazioni e di dati può essere ricavato da ogni possibile attività.

Non fa eccezione il calcio in cui da un paio d'anni, le società calcistiche si affidano a sistemi di analisi per produrre tattiche di gioco ma anche per effettuare *scouting* di giocatori emergenti. Nel calcio moderno perciò, numerose variabili ad esempio il possesso palla, il numero di tiri effettuati da una squadra ecc. vengono raccolte durante una partita di calcio.

Tale fatto scaturlisce l'attenzione su un'ulteriore tematica d'analisi: dato che si hanno a disposizione un gran numero di dati sulle prestazioni delle squadre nelle loro partite, è possibile individuare quali variabili vanno ad influenzare in modo significativo il successo o il fallimento sportivo delle singole squadre?

Da questo quesito nasce la tesi qui presentata che ha come obiettivo di presentare un'analisi che prova a rispondere a tale quesito, attraverso l'utilizzo di tecniche di *Data Mining*, in particolare lo sfruttamento di un modello a comparazione a coppie per le partite di calcio che sia in grado di tenere conto delle covariate specifiche per le partite. Nella nostra analisi tale modello sarà il *Bradley-Terry model*, il quale verrà esteso includendo possibili covariate significative e l'utilizzo di valori di risposta ordinati. Lo studio prenderà in considerazione i dati relativi alle partite della Serie A italiana della stagione 2021/2022.

TO DO + POSSIBLE ADDITIONS

“If something’s important enough, you should try. Even if the probable outcome is failure.”

— Elon Musk

RINGRAZIAMENTI

Innanzitutto, vorrei esprimere la mia gratitudine al Prof. Annamaria Guolo, relatrice della mia tesi, per l’aiuto ed il sostegno fornitomi durante tutto il lavoro.

Desidero ringraziare con affetto i miei genitori per il sostegno, per il grande aiuto che mi hanno dato e per essermi stati vicini in ogni momento durante gli anni di studio.

Voglio inoltre ringraziare i miei amici per questi tre bellissimi anni trascorsi assieme e per avermi sempre sostenuto anche nei momenti più difficili.

Padova, Febbraio 2023

Federico Perin

INDICE

1	Introduzione	1
1.1	Dominio del problema	1
1.2	Applicazione	1
1.3	Tecnologie e Tools usati	1
1.3.1	Tecnologie	1
1.3.2	Tools	1
1.4	Motivazioni personali	1
1.5	Struttura della tesi	1
2	Serie A 2021/2022 dataset	3
2.1	Serie A 2021/2022	3
2.1.1	Ranking	3
2.2	Costruzione del dataset	3
2.3	Struttura del dataset	5
2.3.1	Dati generali	6
2.3.2	Dati relativi ai tiri	8
2.3.3	Dati relati al possesso	8
2.3.4	Dati relativi ai passaggi	12
2.3.5	Dati difensivi	14
3	Analisi dei dati	19
3.1	Preprocessing dei dati	19
3.2	Analisi grafica dei dati	19
3.2.1	Relazione tra la variabile risposta e le covariate	22
3.2.2	Analisi possibili interazioni	32
3.3	Ulteriori modifiche del dataset	40
3.3.1	Modifiche per il pacchetto BradleyTerry2	40
3.3.2	Modifiche per il pacchetto BTLLasso	41
4	Il modello Bradley-Terry	43
4.1	Introduzione al Modello Bradley-Terry	43
4.2	Modello Bradley-Terry con categorie di risposta ordinate	44
4.3	Modello Bradley-Terry con effetti dell'ordine	45
4.4	Modello Bradley-Terry con variabili esplicative	46
4.5	Stima e penalizzazione	48
4.5.1	LASSO	49
4.5.2	Scelta del parametro di tuning	50
5	Risultati dei modelli Bradley-Terry	51
5.1	Premesse	51
5.2	BTM con effetto dell'ordine	51
5.3	BTM con covariate specifiche dell'oggetto	53

5.4	BTM e LASSO	56
5.5	BTM senza l'intercetta e con LASSO	70
5.6	Conclusione dei risultati ottenuti	81
5.7	Predizioni	84
6	Conclusioni	87
7	Codice in R	89
7.1	extractRowsAway	89
7.2	createYFull	90
7.3	extractData	91
7.4	extractAll	92
7.5	colLabel	93
7.6	rowLabel	93
	Bibliografia	95
	Sitografia	97

ELENCO DELLE FIGURE

2.1	Logo di FBref.	5
2.2	Rappresentazione del fuorigioco	7
2.3	In rosso l'area di rigore in un campo da calcio.	9
2.4	In rosso la mediana nel campo da calcio.	10
2.5	In rosso il centrocampo nel campo da calcio.	11
2.6	In rosso la trequarti dell'avversario nel campo da calcio.	11
2.7	Esecuzione di un passaggio filtrante	13
2.8	Esecuzione di un cambio di gioco	13
2.9	Rappresentazione di un cross	14
2.10	Rappresentazione di un contrasto in scivolata	15
3.1	Barplot della distribuzione della variabile di risposta Res	20
3.2	Barplot della distribuzione della variabile di risposta per squadra Res	21
3.3	Mosaicplot che mostra la distribuzione degli esiti rispetto alle partite giocate in casa e fuori casa	22
3.4	Boxplot della distribuzione della variabile Poss rispetto ai valori della variabile risposta Res	23
3.5	Boxplot della distribuzione della variabile SoT rispetto ai valori della variabile risposta Res	24
3.6	Boxplot della distribuzione della variabile G/Sh rispetto ai valori della variabile risposta Res	24
3.7	Boxplot della distribuzione della variabile Saves rispetto ai valori della variabile risposta Res	25
3.8	A sinistra il boxplot della variabile numerica PAtt rispetto ai valori della variabile risposta Res e a destra il boxplot della variabile numerica PCmp% rispetto ai valori della variabile risposta Res	27
3.9	Boxplot della distribuzione della variabile ToDefPen rispetto ai valori della variabile risposta Res	27
3.10	Boxplot della distribuzione della variabile ToAttPen rispetto ai valori della variabile risposta Res	28
3.11	A sinistra il boxplot della variabile numerica FIs rispetto ai valori della variabile risposta Res e a destra il boxplot della variabile numerica FId rispetto ai valori della variabile risposta Res	29
3.12	Boxplot della distribuzione della variabile Int rispetto ai valori della variabile risposta Res	30
3.13	Boxplot della distribuzione della variabile TklWin rispetto ai valori della variabile risposta Res	31
3.14	Boxplot della distribuzione della variabile Recov rispetto ai valori della variabile risposta Res	31
3.15	Grafico delle correlazioni di ogni coppia di variabili	33
3.16	Scatterplot della distribuzione della variabile Sh rispetto ai valori della variabile ToAttPen	34

3.17	Scatterplot della distribuzione della variabile Sh rispetto ai valori della variabile G/Sh	35
3.18	Scatterplot della distribuzione della variabile Sh rispetto ai valori della variabile Poss	36
3.19	Scatterplot della distribuzione della variabile ToMid3rd rispetto ai valori della variabile LPAtt	37
3.20	Scatterplot della distribuzione della variabile ToMid3rd rispetto ai valori della variabile PCmp%	37
3.21	Scatterplot della distribuzione della variabile TotDist rispetto ai valori della variabile PCmp%	38
3.22	Scatterplot della distribuzione della variabile PAtt rispetto ai valori della variabile PCmp%	39
3.23	Scatterplot della distribuzione della variabile ToDefPen rispetto ai valori della variabile ToAttPen	39
5.1	Grafico che riporta l'andamento della stima del possesso della palla per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	62
5.2	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di tiri in porta per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	62
5.3	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di passaggi corti tentati per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	63
5.4	Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi corti riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	63
5.5	Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi medi riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	64
5.6	Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi lunghi riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	65
5.7	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di tocchi fatti nell'area di rigore avversaria per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	65
5.8	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di falli subiti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	66
5.9	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di falli fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	66
5.10	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di fuorigioco fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	67
5.11	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di cross fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	68
5.12	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di contrasti vinti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	68
5.13	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di recuperi per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	69
5.14	Grafico che riporta l'importanza delle covariate rispetto alle norme L2 al variare del parametro di tuning λ	69
5.15	Grafico che riporta l'andamento della stima del possesso della palla per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	73
5.16	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di tiri in porta per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	74
5.17	Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi corti riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	74

5.18	Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi medi riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ . . .	75
5.19	Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi lunghi riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ . . .	75
5.20	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di tocchi fatti nell'area di rigore avversaria per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	76
5.21	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di falli fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	77
5.22	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di falli subiti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	77
5.23	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di fuorigioco fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	78
5.24	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di cross fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	78
5.25	Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di contrasti vinti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ	79
5.26	Grafico che riporta il contributo medio di una covariata sull'abilità di una singola squadra secondo il modello 5.2.	80
5.27	Grafico che riporta il contributo medio di una covariata sull'abilità di una singola squadra secondo il modello 5.2.	80
5.28	Grafico che riporta il contributo medio di una covariata sull'abilità di una singola squadra secondo il modello 5.2.	82
5.29	Grafico che riporta l'importanza delle covariate rispetto alle norme L2 al variare del parametro di tuning λ	83
5.30	La prima tabella indica le predizioni di 80 partite fatte dal modello (4.1), la seconda dal modello (5.1), la terza dal modello (4.12), la quarta dal modello (5.2) e la quinta dai <i>bookmakers</i>	85
5.31	La prima tabella indica le sensibilità delle predizioni del modello (4.1), la seconda del modello (5.1), la terza del modello (4.12), la quarta del modello (5.2) e la quinta dei <i>bookmakers</i>	85
5.32	La prima tabella indica le specificità delle predizioni del modello (4.1), la seconda del modello (5.1), la terza del modello (4.12), la quarta del modello (5.2) e la quinta dei <i>bookmakers</i>	86

ELENCO DELLE TABELLE

2.1	La tabella mostra i punti guadagnati da ogni squadra con il loro piazzamento. Inoltre viene mostrata la percentuale di punti guadagnati in casa.	4
2.2	La tabella mostra un estratto del <i>dataset</i> utilizzato i cui dati sono stati ricavati da FBref.	5

2.3	La tabella riassuntiva variabili presenti nel <i>dataset</i>	16
2.4	Tabella corrispondenza nomi originali e nomi nel <i>dataset</i>	17
4.1	Tipi di covariate e possibili parametrizzazioni applicabili al parametro abilità γ	48
5.1	Per ogni squadra viene riportata l'abilità stimata, lo <i>Standard Error</i> (SE), il <i>Quasi Standard Error</i> (QSE) e il <i>Quasi Variance</i> (QV).	52
5.2	Stime delle abilità con relativi <i>Standard Error</i> (SE), <i>Quasi Standard</i> <i>Error</i> (QSE) e <i>Quasi Variance</i> (QV).	54
5.3	Stime delle covariate con relativo <i>Standard Error</i> (SE).	55
5.4	Stime delle abilità per ogni squadra.	57
5.5	Stime delle covariate.	58
5.6	Stime delle covariate.	59
5.7	Stime delle covariate.	71
5.8	Stime delle covariate.	72

1 | INTRODUZIONE

MEMO: Spiegazione del problema affrontato (il suo dominio) alcune applicazioni fatte nell'ambito delle comparazioni sportive, con maggior attenzione a qui studi con approccio statistico, esporre tecnologie usate e tools (Packages R ecc), motivazione scelta argomento della tesi e esposizione struttura della tesi(capitoli) TO DO

1.1 Dominio del problema

1.2 Applicazione

1.3 Tecnologie e Tools usati

1.3.1 Tecnologie

1.3.2 Tools

1.4 Motivazioni personali

1.5 Struttura della tesi

2 | SERIE A 2021/2022 DATASET

Nel seguente capitolo verrà descritta la raccolta dati effettuata per costruire il dataset riguardante le partite di calcio della Serie A italiana della stagione 2021/2022 e la struttura di tale dataset.

2.1 Serie A 2021/2022

L'analisi effettuata ha preso in considerazione le partite della Serie A italiana della stagione 2021/2022. La Serie A è un torneo che comprende 20 squadre sparse per tutta l'Italia, alcune anche della stessa città, come ad esempio Milan e Inter per Milano. Tale torneo è organizzato con una struttura *Double-Round-Robin*, dove ogni squadra affronta due volte le altre 19 avversarie del torneo. Vi è quindi una partita di andata e una di ritorno. In base al sorteggio necessario alla creazione del calendario delle partite si decide quale delle due partite sarà giocata in casa oppure fuori casa (in casa dell'avversario).

Il torneo della stagione 2021/2022 è iniziato il 22 Agosto con Inter - Genoa e si è concluso il 22 Maggio con le partite Salernitana - Udinese e Venezia - Cagliari, per un totale 380 partite giocate, suddivise in 38 turni, ciascuno composto da 10 partite.

2.1.1 Ranking

Le squadre di calcio sono classificate in base all'ordine dei punti che hanno totalizzato al termine della stagione. In un torneo calcistico, per ogni partita, la squadra vincitrice guadagna tre punti, la squadra sconfitta guadagna un punto, mentre, in caso di pareggio, entrambe le squadre guadagnano un punto. Nel torneo della Serie A chi guadagna più punti vince il campionato, mentre chi si classifica tra le ultime tre retrocede alla lega inferiore, la Serie B. Il posto delle tre squadre retrocesse verrà preso da tre squadre della Serie B che hanno guadagnato la promozione alla Serie A.

La classifica della stagione 2021/2022 è riportata nella Tabella 2.1.

2.2 Costruzione del dataset

Al giorno d'oggi, nelle partite di calcio professionistico viene raccolta un'enorme quantità di variabili. Ad esempio, per ogni squadra è noto il tempo in percentuale del possesso della palla e il numero di tiri in porta in una determinata partita. L'obiettivo principale di questo lavoro è determinare l'influenza che queste variabili hanno sull'esito della partita.

A tale scopo, sono state raccolte un gran numero di variabili che si suppone essere associate all'esito della partita.

Tali dati sono stati offerti dal sito web **fbref**, un sito web dedicato al tracciamento delle statistiche relative ai calciatori e alle squadre di calcio di tutto il mondo. **fbref**

Posizione	Squadra	Punti	% casa
1	Milan	86	0.47
2	Inter	84	0.54
3	Napoli	79	0.46
4	Juventus	70	0.50
5	Lazio	64	0.56
6	Roma	63	0.57
7	Fiorentina	62	0.66
8	Atalanta	59	0.33
9	Hellas Verona	53	0.57
10	Torino	50	0.58
11	Sassuolo	50	0.48
12	Udinese	47	0.53
13	Bologna	46	0.61
14	Empoli	41	0.42
15	Sampdoria	36	0.58
16	Spezia	36	0.50
17	Salernitana	31	0.48
18	Genoa	30	0.50
19	Cagliari	28	0.61
20	Venezia	27	0.52

Tabella 2.1: La tabella mostra i punti guadagnati da ogni squadra con il loro piazzamento. Inoltre viene mostrata la percentuale di punti guadagnati in casa.

mette a disposizione i dati sotto forma di tabelle che possono essere modificate per mantenere solo i dati di nostro interesse.

Dunque, per ogni squadra che ha partecipato alla stagione 2021/2022 di Serie A, sono state esportate le variabili di interesse per ogni partita giocata, selezionando le macro aree opportune e adattando le tabelle per ottenere solo i dati utili. Le varie tabelle hanno composto un file *Excel* divenuto il *dataset* per le analisi svolte nelle tesi



Figura 2.1: Logo di FBRef.
Source: <https://fbref.com>

2.3 Struttura del dataset

Il *dataset* risultante dalla raccolta dati è composto da 760 righe e 35 colonne. Ogni riga riguarda una specifica partita di calcio giocata dalla squadra indicata nella colonna **Team** contro la squadra indicata nella colonna **Vs**. Ogni riga contiene informazioni riguardanti solo la squadra indicata in **Team** fatta eccezione per la data della partita (**Date**), il turno (**Round**) e gli spettatori (**Spec**). Quindi, per ogni partita esistono due righe, una per ciascuna squadra coinvolta. Come risultato finale, ogni squadra appare nella colonna **Team** 38 volte e, siccome il numero totale di squadre è 20, si ottengono 760 righe. La Tabella 2.2 mostra un breve estratto dei dati riguardanti le prime tre partite della stagione.

Date	AtHome	Res	GF	GA	Team	Vs	Poss	...
21/08/2021	TRUE	1	4	0	Inter	Genoa	0,59	...
...
22/08/2021	TRUE	1	2	0	Napoli	Venezia	0,56	...
...
23/08/2021	FALSE	1	1	0	Milan	Sampdoria	0,51	...
...
21/08/2021	FALSE	-1	0	4	Genoa	Inter	0,41	...
...
22/08/2021	FALSE	-1	0	2	Venezia	Napoli	0,44	...
...
23/08/2021 1	TRUE	1	0	1	Sampdoria	Milan	0,49	...
...

Tabella 2.2: La tabella mostra un estratto del *dataset* utilizzato i cui dati sono stati ricavati da FBRef.

Come scritto precedentemente all'interno del *dataset* sono presenti 35 colonne. Oltre

alle già citate **Date**, **Round** e **Spec** che hanno solo un valore di completezza dei dati, le restanti 32 colonne sanno le possibili variabili che possono influenzare l'esito della partita. Le covariate sono state raggruppate nelle seguenti cinque macro-aree:

- * dati generali,
- * dati relativi ai tiri,
- * dati possesso,
- * dati passaggi,
- * dati difensivi,

che sono illustrate di seguito.

2.3.1 Dati generali

In questo gruppo sono presenti le variabili legate a statistiche che non fanno parte di una precisa macro-area ma che descrivono più genericamente la partita giocata. Le possibili covariate sono le seguenti:

- * **AtHome**: indica se la squadra specificata della variabile **Team** gioca nel proprio stadio, quindi in casa oppure fuori casa. Per indicare se la squadra gioca in casa viene messo come valore **TRUE** altrimenti **FALSE**.

Come mostrato nella terza colonna della Tabella 2.1, la quale indica in percentuale quante partite sono state vinte in casa per ogni singola squadra, ci sono 11 squadre che hanno avuto un leggero vantaggio nel giocare in casa le partite di calcio rispetto a altre sei squadre che hanno avuto l'effetto opposto, mentre le rimanenti tre hanno avuto un effetto nullo.

- * **Res**: indica se la squadra specificata della variabile **Team** ha vinto, pareggiato o perso la partita. Per indicare se ha vinto viene inserito il valore 1, se ha pareggiato 0, altrimenti se ha perso -1. **Res** sarà la variabile risposta.
- * **GF**: indica il numero di gol fatti dalla squadra specificata della variabile **Team**.
È stata inserita perché può permettere di valutare la qualità della fase offensiva della squadra e quindi ci si aspetta che possa essere utile ai fini dell'analisi.
- * **GA**: Indica il numero di gol subiti dalla squadra specificata della variabile **Team** e quindi fatti dalla squadra indicata nella variabile **Vs**.

Essa può essere utile perché subire pochi gol incide positivamente sull'esito della partita, limitando l'esposizione della squadra ad uno sbilanciamento in attacco per recuperare lo svantaggio e quindi rischiando maggiormente di subire ulteriori gol dagli avversari. Inoltre, è un fatto riconosciuto che aver la miglior difesa del campionato è associato ad una maggiore probabilità di vittoria del campionato.

- * **Team**: indica il nome della squadra a cui i dati della riga fanno riferimento.
- * **Vs**: indica il nome della squadra avversaria.

- * **FIs:** indica il numero di falli fatti dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**.

Questa variabile è stata inserita per capire se una squadra adotta un gioco più fisico/tattico. In questo caso sarà più propensa a interrompere il gioco della squadra avversaria e a commettere più falli. Si vuole perciò capire come questa variabile possa essere associata all'esito della partita, ricordando però che una squadra che commette molti falli è più soggetta a ricevere cartellini gialli o rossi che condizionano la prestazione dei giocatori.

- * **FId:** indica il numero di falli subiti ai giocatori della squadra specificata della variabile **Team** da parte della squadra avversaria specificata della variabile **Vs**.

Si è deciso di inserire questa covariata perché un alto numero di falli può portare a molte interruzione della manovra di gioco e quindi permettere alla squadra avversaria di riorganizzarsi.

- * **Off:** indica il numero di volte che la squadra specificata della variabile **Team** è finita in fuorigioco. Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco quando una qualsiasi parte del suo corpo, fatta eccezione per braccia e mani, si trova nella metà campo avversaria ed è più vicina alla linea di porta avversaria, sia rispetto al pallone che rispetto al penultimo giocatore difendente avversario, portiere compreso nel caso in cui un compagno di questi è più vicino alla linea di porta. Una rappresentazione grafica del fuorigioco è mostrata nella Figura 2.2.

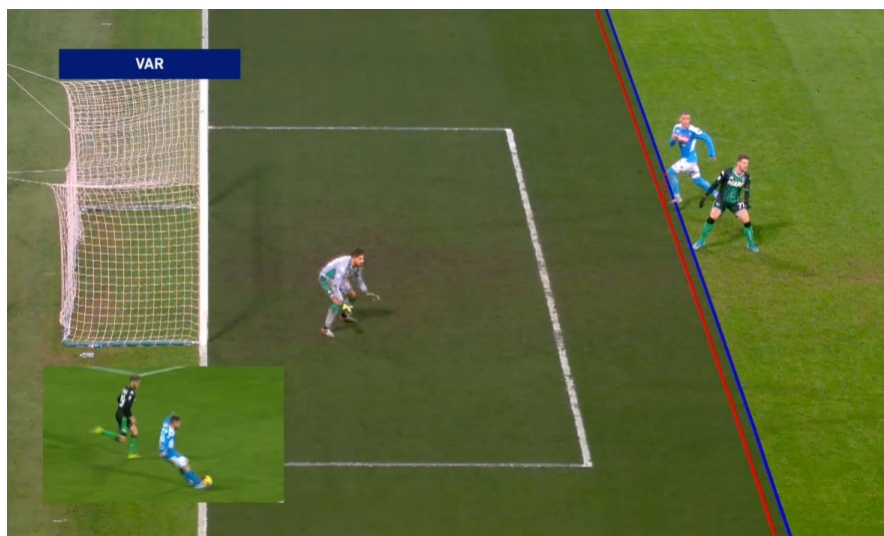


Figura 2.2: Rappresentazione del fuorigioco

Source: <https://sport.sky.it/calcio/2021/10/05/fifa-figc-var-fuorigioco>

È stata inserita perché, se una squadra viene colta molte volte in fuorigioco allora il suo gioco sarà interrotto con vantaggio della squadra avversaria che farà ripartire la sua azione a proprio favore.

2.3.2 Dati relativi ai tiri

In questo gruppo sono presenti le variabili collegate alla fase offensiva della squadra in esame.

- * **Sh**: indica il numero di tiri totali fatti dalla squadra specificata della variabile **Team**. Quindi vengono conteggiati il numero di tiri in porta più i tiri fuori dalla porta.

Una squadra che effettua tanti tiri ha più probabilità di segnare un gol. Occorre però capire quanto è precisa una squadra nel centrare la porta.

- * **SoT**: Indica il numero di tiri in porta totali fatti dalla squadra specificata della variabile **Team**.

Una squadra con un alto valore di tiri in porta è più probabile che possa segnare un gol. **SoT** permette di capire quanto è precisa in combinazione con **Sh** la squadra di calcio nel centrare la porta.

- * **G/Sh**: indica la proporzione tra gol e tiri fatti dalla squadra specificata della variabile **Team**.

Questo può permettere di capire quanto la produzioni di tiri della squadra è efficace o meno. Con **Sh** e **SoT** si riesce a valutare quanto sia offensiva la squadra, cioè se essa gioca costantemente in attacco o utilizza la tattica "difesa e contropiede". Inoltre permette di capire quanto la squadra sia precisa nell'effettuare i tiri in porta.

2.3.3 Dati relati al possesso

In questo gruppo sono contenute le variabili collegate al possesso della palla

- * **Poss**: indica la quantità di tempo (in percentuale) di possesso palla durante una partita di calcio per la squadra specificata della variabile **Team**. Nel gioco del calcio, con il termine "possesso palla" si intende un'azione manovrata di due o più giocatori che riescono a passarsi la palla evitando i contrasti degli avversari. Durante la partita, ogni volta che una squadra ha il dominio della palla si dice che questa squadra è in fase di "possesso palla", quindi in questa variabile viene indicato quanto questa fase è durata nell'intera partita.

Il metodo più comune utilizzato per calcolare il possesso palla di una squadra si basa sull'utilizzo di tre cronometri, uno per ciascuna formazione più uno per i tempi morti. Quando un giocatore della squadra A tocca un pallone che prima era in possesso della squadra B, il cronometro della squadra A parte e quello della squadra B si ferma e così via. Il terzo cronometro registra il tempo in tutte le situazioni di palla inattiva, ad esempio, rimesse laterali, calci di punizione ecc.. I tempi vengono poi trasformati in percentuali. Per una registrazione più sofisticata, si possono utilizzare ventidue cronometri, uno per ogni giocatore.

La variabile è stata inserita perché, la supremazia nel possesso palla è solitamente desiderabile e utile, dati i seguenti vantaggi:

- spingere l'avversario a muoversi verso la palla per allontanarlo dalla difesa della propria porta per poi sorprenderlo negli spazi lasciati incustoditi.

- modulare il ritmo della gara, ad esempio, se una squadra sta vincendo con un gol di scarto, "congela" il risultato mantenendo il possesso della palla in modo da non ricevere attacchi da parte della squadra avversaria.

Il possesso palla però non garantisce la vittoria. Produrre un possesso palla "sterile", cioè senza che questo porti alla produzioni di azioni offensive, può esporre la squadra in possesso della palla a contropiedi nel caso in cui la palla venga persa e quindi all'alto rischio di subire gol perché sbilanciata e non ben posizionata. Vedremo di seguito quali variabili possono essere utili per capire se il possesso palla fatto dalla squadra è "sterile" oppure no.

- * **ToDefPen**: indica il numero di tocchi fatti dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team** nella propria area di rigore.

Questa variabile è stata inserita perché può essere utile per capire come venga gestito il possesso della palla. Se vi è un alto numero di tocchi, vuol dire che la squadra subisce molto la pressione della squadra avversaria, viceversa cerca di fare un gioco più offensivo. Questa variabile, in combinazione con le variabili **ToDef3rd**, **ToMid3rd**, **ToAtt3rd** e **ToAttPen** permette di capire se il possesso della palla fatto della squadra sia utile e porti benefici ai fini del risultato oppure sia sterile. Inoltre, si vuole capire in che misura come **ToDefPen** influenza il risultato della partita con un alto o un basso valore di numero di tocchi nella propria area di rigore, la cui area è indicata nella Figura 2.3.

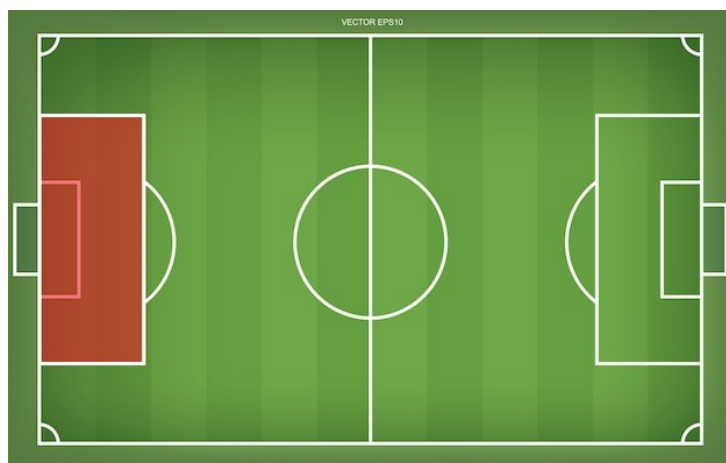


Figura 2.3: In rosso l'area di rigore in un campo da calcio.

Source: <https://it.freepik.com/foto-vettori-gratuito/campo-da-calcio>

- * **ToDef3rd**: indica il numero di tocchi fatti dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team** nella propria mediana o trequarti difensiva.

Questa variabile è stata inserita perché può essere utile per capire come venga gestito il possesso della palla. Se vi è un alto numero di tocchi, vuol dire che la squadra cerca di mantenere il possesso palla creando poche azioni offensive, viceversa cerca di fare un gioco più offensivo. Questa variabile, in combinazione con **ToDefPen**, **ToMid3rd**, **ToAtt3rd** e **ToAttPen**, permette di capire se il possesso della palla fatto della squadra sia utile e porti benefici ai fini del risultato oppure

sia sterile. Inoltre, si vuole capire in che misura `ToDef3rd` influenza il risultato della partita con un alto o un basso valore di numero di tocchi nella propria mediana la cui area, è indicata nella Figura 2.4.

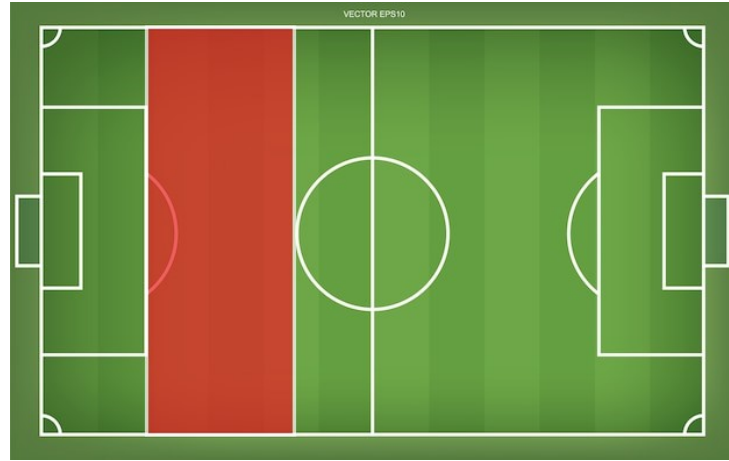


Figura 2.4: In rosso la mediana nel campo da calcio.

Source: <https://it.freepik.com/foto-vettori-gratuito/campo-da-calcio>

- * `ToMid3rd`: indica il numero di tocchi fatti dai giocatori della squadra specificata della variabile `Team` a centrocampo.

Questa variabile è stata inserita perché può essere utile per capire come venga gestito il possesso della palla. Se vi è un alto numero di tocchi, vuol dire che la squadra cerca di mantenere il possesso palla cercando di creare delle azioni offensive, viceversa cerca di fare un gioco più difensivo. Questa variabile, in combinazione con le variabili `ToDefPen`, `ToDef3rd`, `ToAtt3rd` e `ToAttPen`, permette di capire se il possesso della palla fatto dalla squadra sia utile e porti benefici ai fini del risultato oppure sia sterile. Inoltre, si vuole capire in che misura `ToMid3rd` influenza il risultato della partita con un alto o un basso valore di numero di tocchi a centrocampo la cui area, è indicata nella Figura 2.5.

- * `ToAtt3rd`: indica il numero di tocchi fatti dai giocatori della squadra specificata della variabile `Team` a nella trequarti dell'avversario.

Questa variabile è stata inserita perché può essere utile per capire come venga gestito il possesso della palla. Se vi è un alto numero di tocchi, vuol dire che la squadra cerca di mantenere il possesso palla per effettuare una pressione sulla squadra avversaria affinché si possano creare degli spazi per delle azioni offensive, viceversa cerca di fare un gioco molto più difensivo. Questa variabile, in combinazione con le variabili `ToDefPen`, `ToDef3rd`, `ToMid3rd` e `ToAttPen`, permette di capire se il possesso della palla fatto della squadra sia utile e porti benefici ai fini del risultato oppure sia sterile. Inoltre, si vuole capire in che misura `ToAtt3rd` influenza il risultato della partita con un alto o un basso valore di numero di tocchi nella trequarti dell'avversario la cui area, è indicata nella Figura 2.6.

- * `ToAttPen`: indica il numero di tocchi fatti dai giocatori della squadra specificata della variabile `Team` a nell'area di rigore dell'avversario.

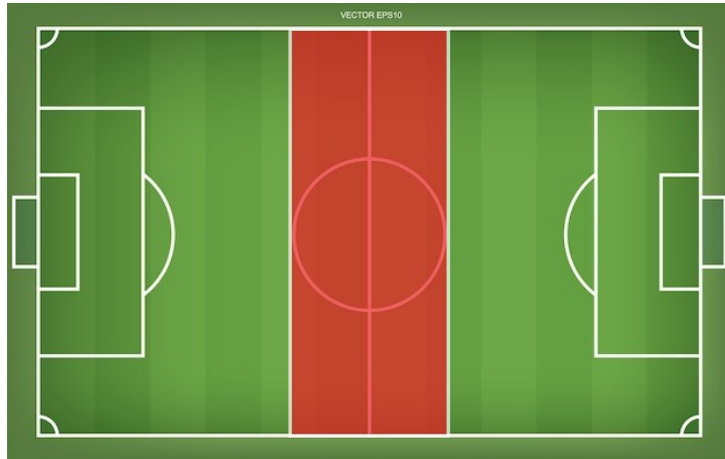


Figura 2.5: In rosso il centrocampo nel campo da calcio.

Source: <https://it.freepik.com/foto-vettori-gratuito/campo-da-calcio>

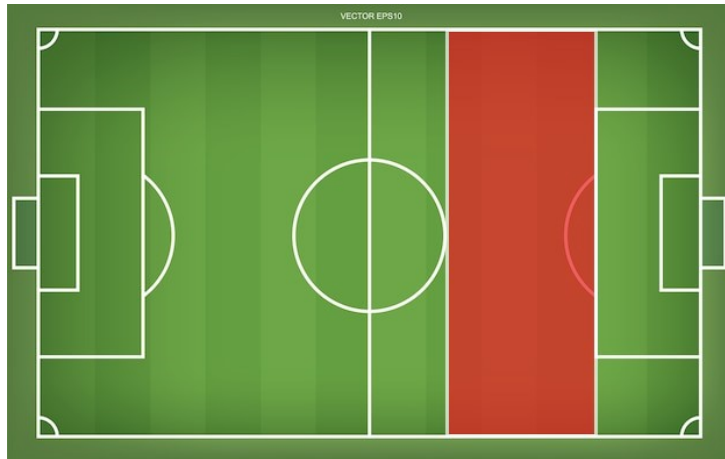


Figura 2.6: In rosso la trequarti dell'avversario nel campo da calcio.

Source: <https://it.freepik.com/foto-vettori-gratuito/campo-da-calcio>

Questa variabile è stata inserita perché può essere utile per capire come venga gestito il possesso della palla. Se vi è un alto numero di tocchi, vuol dire che la squadra cerca di mantenere il possesso palla applicando un'alta pressione sulla squadra avversaria affinché si possano creare molte occasioni da gol in area, viceversa o la squadra subisce troppo la pressione dell'avversario oppure tende ad avere un gioco molto difensivo. Questa variabile, in combinazione con le variabili `ToDefPen`, `ToDef3rd`, `ToMid3rd` e `ToAtt3rd` permette di capire se il possesso della palla fatto della squadra sia utile e porti benefici ai fini del risultato oppure sia sterile. Inoltre, si vuole capire in che misura `ToAttPen` influenza il risultato della partita con un alto o un basso valore di numero di tocchi nell'area di rigore dell'avversario.

- * **ToDist**: Indica la distanza totale, espressa in metri, in cui un giocatore della squadra specificata della variabile **Team** si è mosso con la palla in qualsiasi direzione, controllandola con i piedi.

Questa variabile è stata inserita perché permette di comprendere se il possesso della palla sia stato statico, ovvero i giocatori si sono mossi poco senza avanzare, oppure no. Sarà di interesse analizzare se un alto valore di metri percorsi con palla al piede possa essere utile ad ottenere la vittoria.

2.3.4 Dati relativi ai passaggi

In questo gruppo vi sono raggruppate le variabili collegate ai passaggi della palla.

- * **PAtt**: Indica il numero di tutti i passaggi tentati dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**.

Utile a capire quanto la squadra sia incline a tentare i passaggi.

- * **PCmp%**: Indica la percentuale di passaggi riusciti ai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**.

È stata inserita perché permette di capire quanti passaggi siano andati a buon fine tra tutti quelli tentati e quindi la precisione dei giocatori della squadra.

- * **SPAtt**: Indica il numero di passaggi corti tentati dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**. Per passaggi corti si intendono tutti quelli effettuati all'interno di una lunghezza tra i tre e quattordici metri.

È stata inserita per capire se un alto numero di passaggi corti possa essere determinanti ai fini dell'esito della partita.

- * **SPCmp%**: Indica la percentuale di passaggi corti riusciti ai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**.

È stata inserita perché permette di capire quanti passaggi andati a buon fine tra tutti quelli tentati e quindi la precisione dei giocatori della squadra.

- * **MPAtt**: Indica il numero di passaggi medi tentati dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**. Per passaggi medi si intendono tutti quelli effettuati all'interno di una lunghezza tra i tredici e ventisette metri. Questi passaggi possono essere considerati come passaggi filtranti, cioè non diretti al proprio compagno di squadra ma verso un'area del campo dove il compagno di squadra deve andare a prendere la palla. Spesso questi passaggi vengono fatti per sorprendere la difesa avversaria e evitare che la palla venga intercettata. Nella Figura 2.7 viene mostrato l'esecuzione di un passaggio filtrante.

È stata inserita per capire se un alto numero di passaggi medi possa essere determinante ai fini dell'esito della partita.

- * **MPCmp%**: Indica la percentuale di passaggi medi riusciti ai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**.

È stata inserita perché permette di capire quanti passaggi siano andati a buon fine tra tutti quelli tentati e quindi la precisione dei giocatori della squadra.

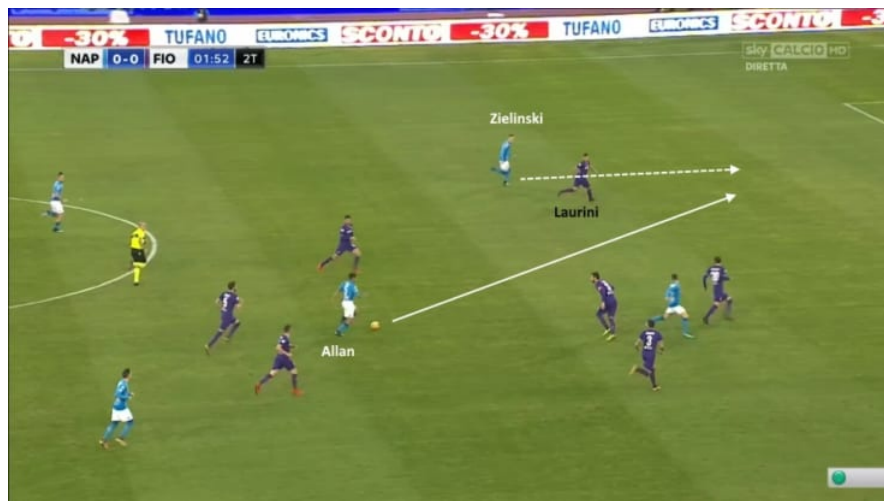


Figura 2.7: Esecuzione di un passaggio filtrante

Source: <https://www.ilmisterone.com/2019/01/16/passaggi-filtranti/>

- * LPAtt: Indica il numero di passaggi lunghi tentati dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**. Per passaggi lunghi si intendono tutti quelli effettuati all'interno di una lunghezza superiore ai ventisette metri. Questi passaggi possono essere considerati come lanci lunghi per cambi di gioco o per lanciare le punte, cioè i giocatori che giocano come attaccanti, in profondità. Una rappresentazione di passaggio lungo è mostrata nella Figura 2.8.

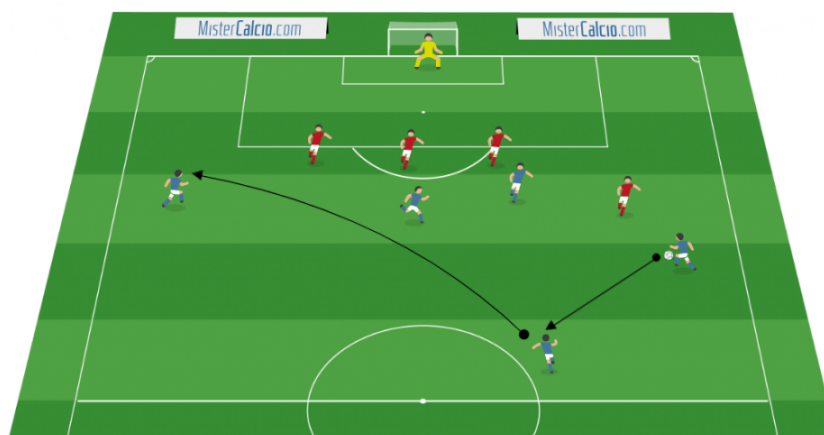


Figura 2.8: Esecuzione di un cambio di gioco

Source: <https://www.mistercalcio.com/tattica/il-cambio-di-gioco/>

È stata inserita per capire se un alto numero di passaggi lunghi possa essere determinante ai fini dell'esito della partita.

- * **LPCmp%**: Indica la percentuale di passaggi lunghi riusciti ai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**.

È stata inserita perché permette di capire quanti passaggi sono andati a buon fine tra tutti quelli tentati e quindi qual'è la precisione dei giocatori della squadra.

- * **Crs**: Indica il numero di cross effettuati dalla squadra specificata della variabile **Team**. Un cross (in italiano traversone) è un tipo di passaggio medio o lungo, solitamente effettuato sulle fasce laterali dell'area avversaria o comunque vicino all'area avversaria, che permette al compagno di squadra posizionato vicino alla porta avversaria di colpire la palla al volo di testa oppure di piede per segnare un possibile gol. Quindi, se eseguito correttamente, il cross può diventare un assist, cioè l'ultimo passaggio per la realizzazione del gol.

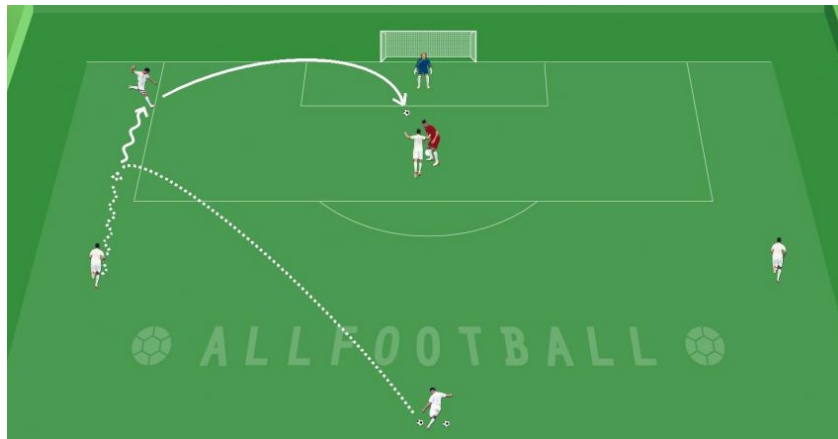


Figura 2.9: Rappresentazione di un cross

Source: <http://www.allfootball.it/blog/calcio-vincere-allenando-i-dettagli/27-2-2017/calcio-la-marcatura-a-uomo-su-cross-laterale/>

Una rappresentazione di cross è mostrata nella Figura 2.9.

2.3.5 Dati difensivi

In questo gruppo sono contenute le variabili collegate alla fase difensiva.

- * **Saves**: Indica il numero di parate fatte del portiere della squadra specificata della variabile **Team**.

È stata inserita perché permette di valutare se la squadra subisce tanti tiri dagli avversari, così come la qualità del portiere nel salvare la squadra da un possibile gol subito.

- * **Int**: Indica il numero di intercettazioni fatte dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**. Per intercettazione della palla si intende l'intercettazione di un passaggio della squadra avversaria entrando in possesso del pallone andando ad interrompere il passaggio avversario.

- * **TklWin**: Indica il numero di contrasti vinti dai giocatori della squadra specificata della variabile **Team**. Per contrasto si intende il tentativo da parte di un giocatore

difendente di sottrarre il possesso della palla all'avversario. Quindi chi ha in possesso la palla viene attaccato da chi ne è privo. Se si riesce a prendere il pallone all'avversario allora si avrà vinto il contrasto. I contrasti vengono effettuati anche per allontanare l'avversario dalle zone pericolose. La Figura 2.10 mostra un contrasto di gioco.

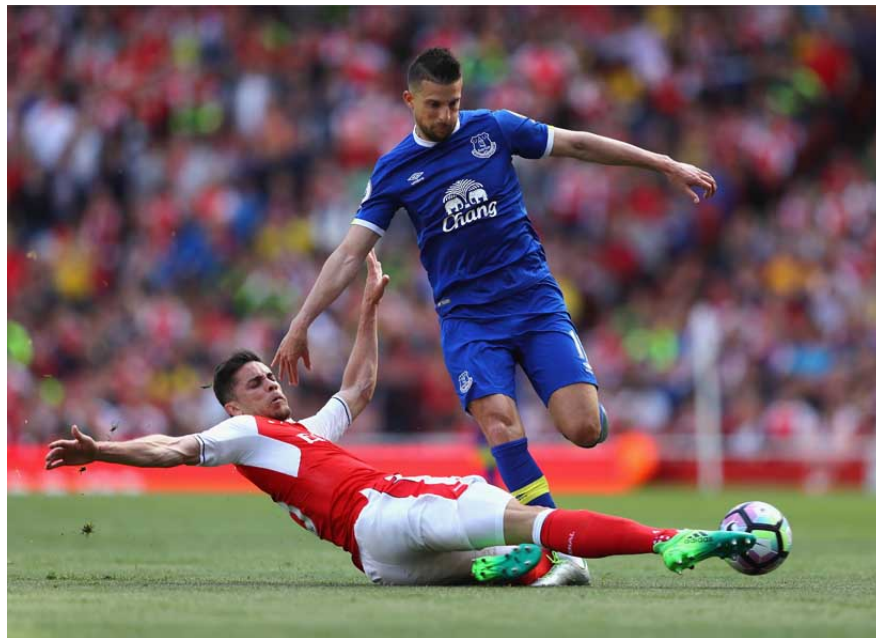


Figura 2.10: Rappresentazione di un contrasto in scivolata

Source: <https://www.ilmisterone.com/2022/01/24/partita-solo-tackle/>

Visto che tale intervento senza palla modifica il gioco dell'avversario, si è deciso di inserire i contrasti vinti come variabile.

- * **Recov:** Indica il numero di palle vaganti recuperate dalla squadra specificata della variabile **Team**. Per palle vaganti si intendono quei palloni che, a seguito di un contrasto di gioco, non sono stati recuperati dalla squadra che ha effettuato il contrasto ma chi ha subito il contrasto, ne ha comunque perso il controllo. Quindi nessuno ha in possesso il pallone e la palla viene detta vagante.

Dato che questa variabile sembra essere legata al possesso del pallone, potrebbe essere interessante per l'analisi.

Nella Tabella 2.3 è riassunto l'insieme delle variabili presenti e le loro macro-aree di appartenenza.

Di seguito nella Tabella 2.4 è mostrato per ogni variabile il nome che ha all'interno del *dataset*.

Statistiche generali	Tiri	Possesso	Passaggi	Difensive
AtHome	Sh	Poss	PAtt	Saves
Res	SoT	ToDefPen	PCmp%	Int
GF	G/Sh	ToDef3rd	SPAtt	TklWin
GA		ToMid3rd	SPCmp%	Recov
Team		ToAtt3rd	MPAtt	
VS		ToAttPen	MPCmp%	
Fls		ToDist	LPAtt	
Fld			LPCmp%	
Off			Crs	

Tabella 2.3: La tabella riassuntiva variabili presenti nel *dataset*.

Originale	Rinominate
AtHome	AtHome
Res	Res
GF	GF
GA	GF
Team	Team
VS	Vs
Poss	Poss
Sh	Sh
SoT	SoT
G/Sh	G.Sh
Saves	Saves
PAtt	PAtt
PCmp%	PCmp.
SPAtt	SPAtt
SPCmp%	SPCmp.
MPAtt	MPAtt
MPCmp%	MPCmp.
LPAtt	LPAtt
LPCmp%	LPCmp.
ToDefPen	ToDefPen
ToDef3rd	ToDef3rd
ToMid3rd	ToMid3rd
ToAtt3rd	ToAtt3rd
ToAttPen	ToAttPen
ToDist	ToDist
Fls	Fls
Fld	Fld
Off	Off
Crs	Crs
Int	Int
TklWin	TklWin
Recov	Recov

Tabella 2.4: Tabella corrispondenza nomi originali e nomi nel *dataset*

3 | ANALISI DEI DATI

Nel seguente capitolo verrà illustrata la fase di preprocessing e le analisi grafiche dei dati. Le analisi verranno svolte usando il linguaggio di programmazione di (R-language).

3.1 Preprocessing dei dati

Dopo aver importato il dataset utilizzando il linguaggio di programmazione R (**R-language**), il primo step da effettuare durante il preprocessing è individuare e risolvere possibili anomalie nei dati. Il dataset è stato importato in modo che la prima riga contenga l'intestazione, mentre le restanti righe tutte le osservazioni. Il comando usato per importare il dataset è il seguente:

```
1 > soccer<-read.xlsx("SerieA.xlsx", 1, header=TRUE)
```

Il dataset non ha valori mancanti. Questo è stato possibile grazie a **fbref** che ha messo a disposizione dati quasi sempre completi; in quei rari casi di mancanza di dati sono stati reperiti manualmente da altre fonti altrettanto attendibili.

Sono state inoltre tolte le variabili **Date** e **Round**.

Il passo successivo è stato controllare che le variabili fossero interpretate correttamente. **Team** e **Vs** vengono interpretate erroneamente come tipo **character**. **Team** e **Vs** devono essere interpretate come un fattore cioè è un valore non numerico, espresso in termini verbali, ad esempio una categoria; quindi ogni squadra sarà un livello del fattore. Analogamente, **AtHome** è stata fatta trasformata in un fattore a due livelli. Invece, **Res** è stata trasformata in un fattore ordinato con i livelli: -1 = sconfitta < 0 = pareggio < 1 = vittoria.

3.2 Analisi grafica dei dati

In questa sezione attraverso il supporto di grafici, si analizzerà graficamente i dati disponibili e le loro relazione per avere una prima visione dei dati raccolti. Si valuteranno le relazione tra covariate e la variabile di risposta, le relazioni tra due covariate. Tutto ciò per individuare quali covariate possano essere significative per la variabile risposta e quali interazioni emergono dall'analisi grafica.

Come primo passo, è stata valutata la distribuzione della variabile risposta **Res**, come è mostrato in Figura 3.1.

Si può notare come le classi sembrino ben distribuite, dato che abbiamo 196 pareggi e 282 vittorie e altrettante sconfitte. Si ha quindi un campione abbastanza ampio, distribuito e privo di classi povere.

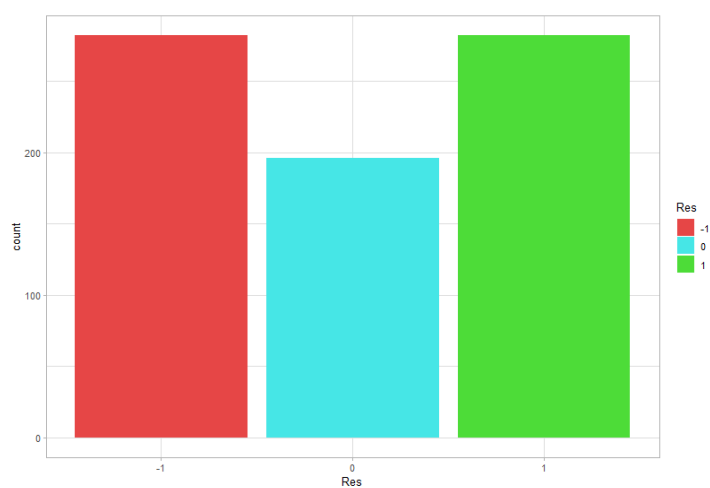


Figura 3.1: Barplot della distribuzione della variabile di risposta **Res**

La Figura 3.2 mostra la distribuzione delle vittorie, dei pareggi e delle sconfitte per ogni squadra.

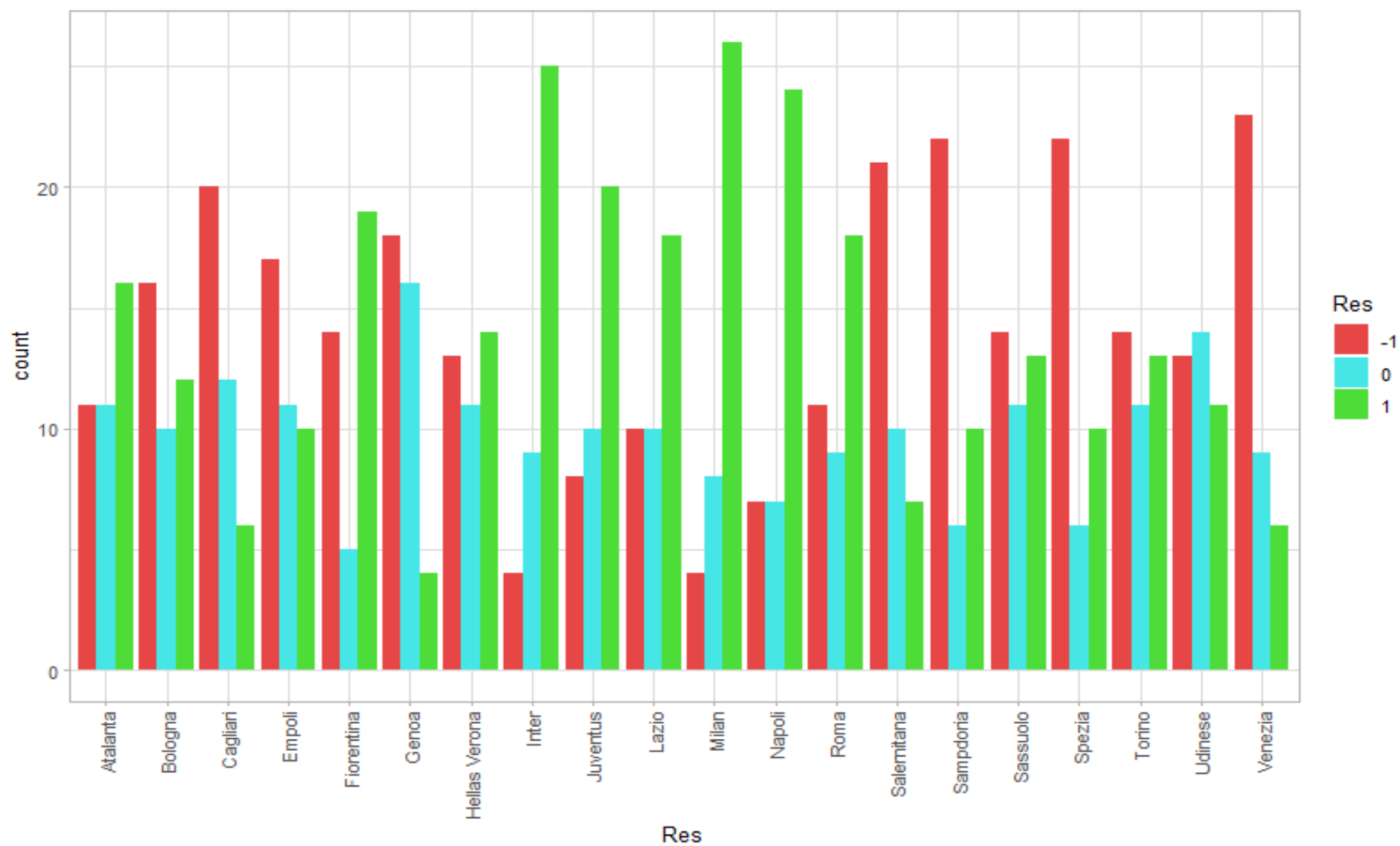


Figura 3.2: Barplot della distribuzione della variabile di risposta per squadra

3.2.1 Relazione tra la variabile risposta e le covariate

La prima relazione che si analizza riguarda la variabile categorica **AtHome**. Nella Figura 3.3 viene riportato il mosaicplot tra la variabile risposta e **AtHome**. Tale grafico è un particolare tipo di diagramma a barre impilate che mostra la relazione che c'è tra due fattori. Il numero di colonne è uguale al numero livelli della variabile inserita sull'asse orizzontale. L'altezza delle barre in verticale, invece, è proporzionale al numero di osservazioni della variabile inserita sull'asse verticale per ciascun livello della variabile nell'asse orizzontale. In sostanza, il mosaicplot è una rappresentazione grafica di una tabella di contingenza che permette un confronto visivo tra gruppi. Nella Figura 3.3 c'è una leggera variazione dei risultati tra la squadra che gioca in casa e l'avversaria, infatti per le squadre che giocano in casa, c'è una maggior presenza di vittorie e di minor sconfitte. Naturalmente non c'è alcuna variazione per il pareggio dato che entrambe le squadre lo ottengono.

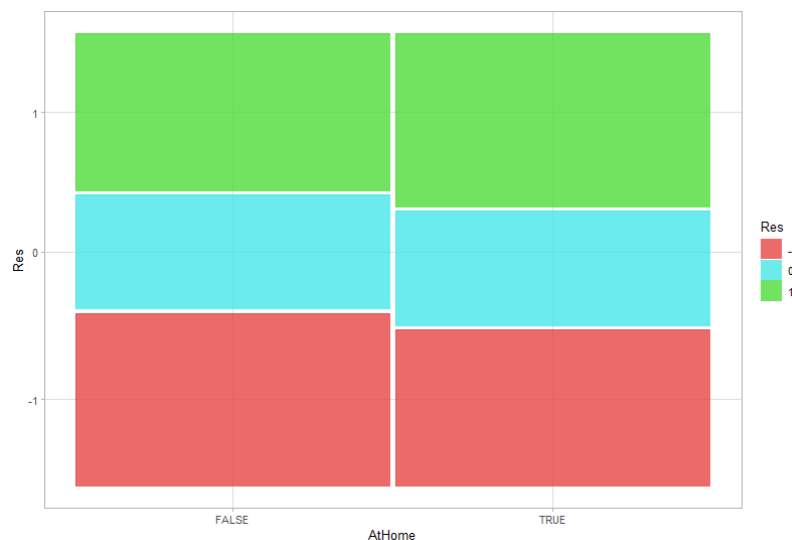


Figura 3.3: Mosaicplot che mostra la distribuzione degli esiti rispetto alle partite giocate in casa e fuori casa

Nella Figura 3.4 viene riportato il boxplot della distribuzione della variabile **Poss** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Il boxplot è un grafico che consente di visualizzare il centro e la distribuzione dei dati. Inoltre, può essere uno strumento visivo per la verifica della normalità o per l'identificazione di possibili outlier. Dal grafico si nota che **Poss** sembra essere significativa per l'esito. Infatti i valori crescono dal boxplot della sconfitta al boxplot della vittoria. C'è una buona distribuzione dei dati perché la lunghezza dei baffi per ogni boxplot è simmetrica. Si segnala che la mediana della sconfitta è più vicina al 3° quantile mentre la mediana della vittoria è più vicina al 1° quantile. Non sono presenti outliers.

Nella Figura 3.5 viene riportato il boxplot della distribuzione della variabile **SoT** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Valori più alti sono presenti nella vittoria mentre valori molto più bassi sono presenti nella sconfitta. C'è una buona distribuzione dei valori nella vittoria dato che i baffi sono simmetrici, viceversa per le altre due boxplot.

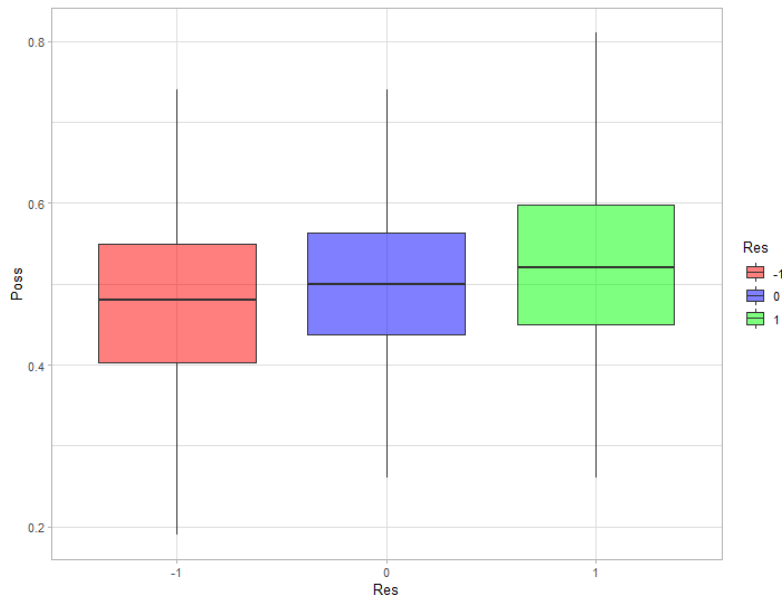


Figura 3.4: Boxplot della distribuzione della variabile **Poss** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**

non c'è simmetria infatti, il baffo inferiore è molto più corto rispetto al baffo superiore, segno che la maggior parte dei valori sono bassi e simili tra loro. Inoltre alcuni outliers si discostano dalla distribuzione di tutti e tre i boxplot, questo perché ci sono state squadre che hanno tirato molte volte in porta. Le mediane dei boxplot pareggio e vittoria non sono equidistanti dai quantili ma più vicine al 1° quantile. Il boxplot della sconfitta ha una bassa varianza. In conclusione, avere un valore alto di tiri in porta sembra essere utile ai fini della vittoria.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **Sh**, si ha un boxplot molto simile al boxplot mostrato nella Figura 3.4. Il grafico di **Sh** rispetto al grafico di **Poss**, ha degli outliers e la mediana della sconfitta non è equidistante dai quantili ma più vicina al 1° quantile.

Nella Figura 3.6 viene riportato il boxplot della distribuzione della variabile **G/Sh** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Si nota che ci sono valori molto bassi ma leggermente più alti per la vittoria. La distribuzione non è buona perché i baffi sono asimmetrici infatti, tutti i valori sono concentrati in basso e pochi verso il baffo superiore, segno che la maggior parte dei valori sono bassi e simili tra loro. C'è una bassa varianza tra i valori. C'è la presenza di outliers perché alcune squadre sono riuscite a ottenere il massimo da ogni tiro. I risultati mostrati, nonostante la distribuzione, sono comunque coerenti dato che non ci si aspetta dal rapporto tiri-gol un numero alto ma comunque una tendenza che favorisca la vittoria.

Nella Figura 3.7 viene riportato il boxplot della distribuzione della variabile **Saves** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Come si può notare sembra che **Saves** sia poco significativa ai fini del risultato. Infatti c'è poca variazione tra un boxplot e l'altro

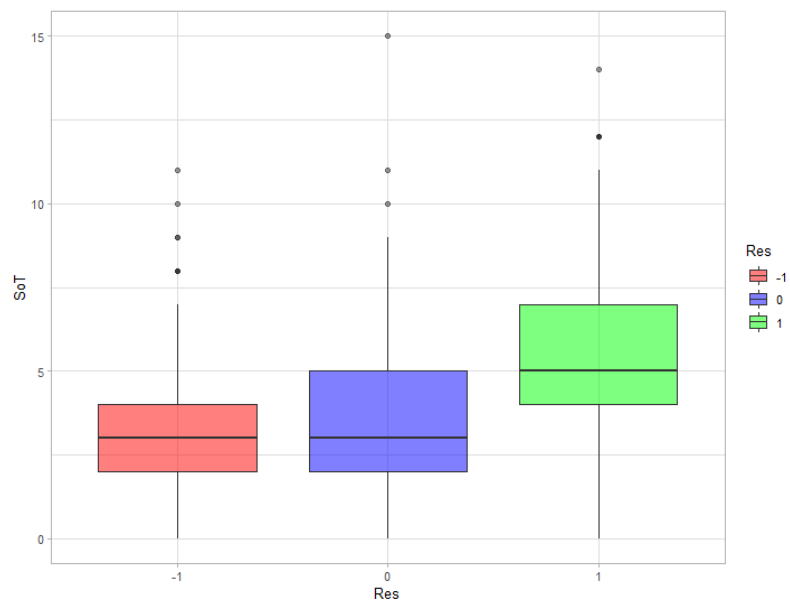


Figura 3.5: Boxplot della distribuzione della variabile *SoT* rispetto ai valori della variabile risposta *Res*

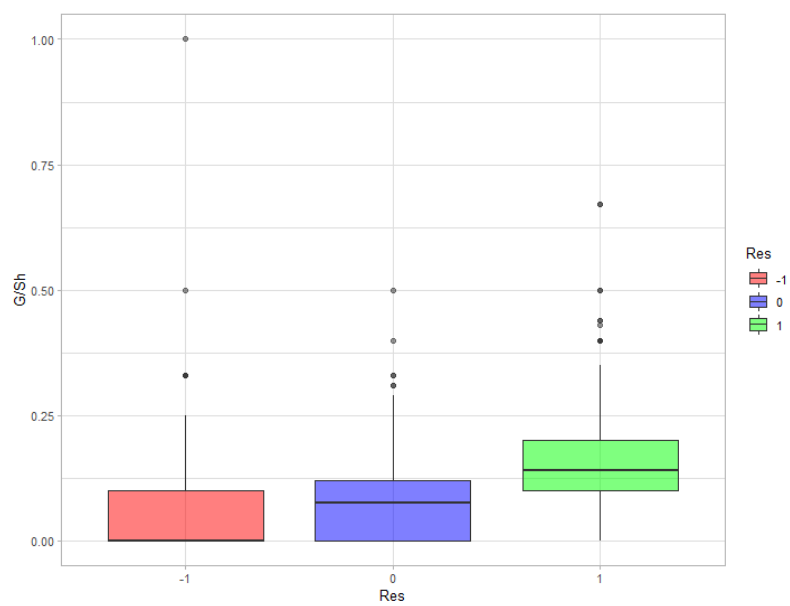


Figura 3.6: Boxplot della distribuzione della variabile *G/Sh* rispetto ai valori della variabile risposta *Res*

perché sembra che avere un alto numero di parate non è determinante a fini del risultato.

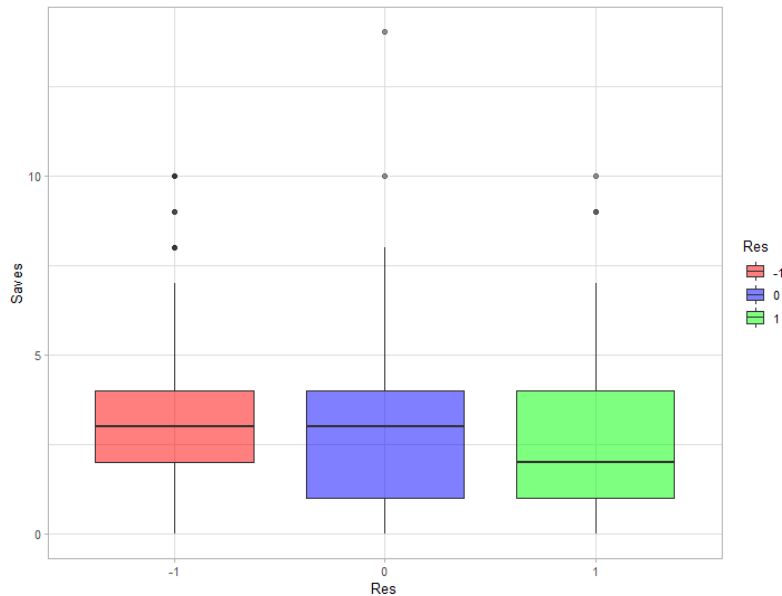


Figura 3.7: Boxplot della distribuzione della variabile **Saves** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**

La Figura 3.8 viene riportato a sinistra il boxplot della variabile numerica **PAtt** rispetto ai valori della variabile risposta **Res** e a destra il boxplot della variabile numerica **PCmp%** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Per entrambi sembra significativo l'elevato numero di passaggi tentati ma soprattutto quelli completati ai fini della vittoria. Nel grafico a sinistra, nel secondo e terzo boxplot il baffo superiore è più lungo rispetto al baffo inferiore, segno che molti valori sono bassi e simili tra loro, viceversa il primo boxplot ha una buona distribuzione perché i baffi sono simmetrici. Il boxplot della vittoria ha una maggiore varianza rispetto agli altri due e in più ha valori più alti; sia la mediana del boxplot della vittoria e sia quello del pareggio sono più vicine al 1° quantile, viceversa quella della sconfitta. I dati nel primo boxplot sembrano essere coerenti con l'esito della partita perché, maggior numero di passaggi si prova ad effettuare, maggiori sono le possibilità di vittoria. Occorre però sapere quanto è precisa la squadra e questo lo si può scoprire con la variabile **PCmp%**

Nel grafico a destra, si notano valori alti e molti outliers con valori bassi dovuti al fatto che ci sono state partite dove alcune squadre sono state poco precise nei passaggi. I baffi superiori di tutti e tre i boxplot sono molto meno lunghi rispetto ai baffi inferiori segno che molti valori sono alti e simili tra loro, inoltre, le varianze dei box sembrano essere uguali tra di loro. Sorprendentemente l'andamento invece di essere sempre crescente, prima scende da sconfitta a pareggio e poi sale da pareggio a vittoria.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **SPAtt**, si ha un grafico molto simile al grafico a sinistra della Figura 3.8. Il grafico di **SPAtt** rispetto al grafico di **PAtt**, ha un maggior numero di outliers soprattutto per la sconfitta rispetto al grafico

PAtt inoltre, c'è una minor varianza per tutti i tre boxplot oltre a valori più bassi in generale, questo è naturale perché **PAtt** contiene tutti i passaggi tentati e non solo quelli corti.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **SPCmp%**, si ha un grafico molto simile al grafico a destra della Figura 3.8. Il grafico di **SPCmp%** rispetto al grafico di **PCmp%**, il boxplot della sconfitta ha una maggior varianza, viceversa per la vittoria, che ha una minor varianza.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **MPAtt**, si ha un grafico molto simile al grafico a sinistra della Figura 3.8. Il grafico di **MPAtt** rispetto al grafico di **PAtt**, il boxplot della sconfitta ha una maggior varianza. In generale i valori sono più bassi rispetto al grafico di **PAtt** ma questo è naturale perché **PAtt** contiene tutti i passaggi tentati e non solo quelli medi.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **MPCmp%**, si ha un grafico molto simile al grafico a destra della Figura 3.8. Il grafico di **MPCmp%** rispetto al grafico di **PCmp%**, ha valori più alti e molti più outliers, inoltre i baffi inferiore dei boxplot della sconfitta e della vittoria sono più corti.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **LPAtt**, si ha un grafico molto simile al grafico a sinistra della Figura 3.8. Il grafico di **LPAtt** rispetto al grafico di **PAtt**, ha per il boxplot della sconfitta valori più bassi rispetto agli boxplot del pareggio e della vittoria inoltre, il boxplot del pareggio ha una maggior varianza valori mentre il boxplot della vittoria ha una minor varianza.

In generale i valori sono più bassi rispetto al grafico di **PAtt** ma questo è naturale perché **PAtt** contiene tutti i passaggi tentati e non solo quelli lunghi.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **LPCmp%**, si ha un grafico molto simile al grafico a destra della Figura 3.8. Il grafico di **LPCmp%** rispetto al grafico di **PCmp%**, ha valori più bassi, la distribuzione dei valori per il boxplot della sconfitta è ben equilibrata perché i baffi sono della stessa lunghezza e in più la mediana è equidistante dai due quantili, analogamente anche il boxplot del pareggio ha una distribuzione equilibrata ma con più varianza e una mediana equidistante dai quantili.

Nella Figura 3.9 viene riportato il boxplot della distribuzione della variabile **ToDefPen** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Si nota che non c'è nessuna variazione dei tre boxplot, oltre ad avere la stessa varianza. L'esito può essere giustificato dal fatto che le squadre cercano di rimanere fuori il più possibile dalla propria area di rigore per non portare troppo vicino alla porta l'avversario. Da ciò si può ipotizzare che **ToDefPen** non è significativa per la variabile risposta. Prima di escluderla si andrà ad analizzare se c'è qualche interazione con altre variabili che la fanno diventare significativa.

Nella Figura 3.10 viene riportato il boxplot della distribuzione della variabile **ToAttPen** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Contrariamente quanto visto con la Figura 3.9 qui si nota una certa variazione tra i boxplot infatti, i valori crescono dal boxplot della sconfitta fino al boxplot della vittoria. C'è una maggior varianza per il boxplot della vittoria rispetto agli altri due boxplot. Per tutti e tre i boxplot i baffi inferiori sono leggermente meno lunghi rispetto ai baffi superiori, segno che i valori sono bassi e simili tra loro infatti, ci sono alcuni outliers sopra al baffo superiore, segno

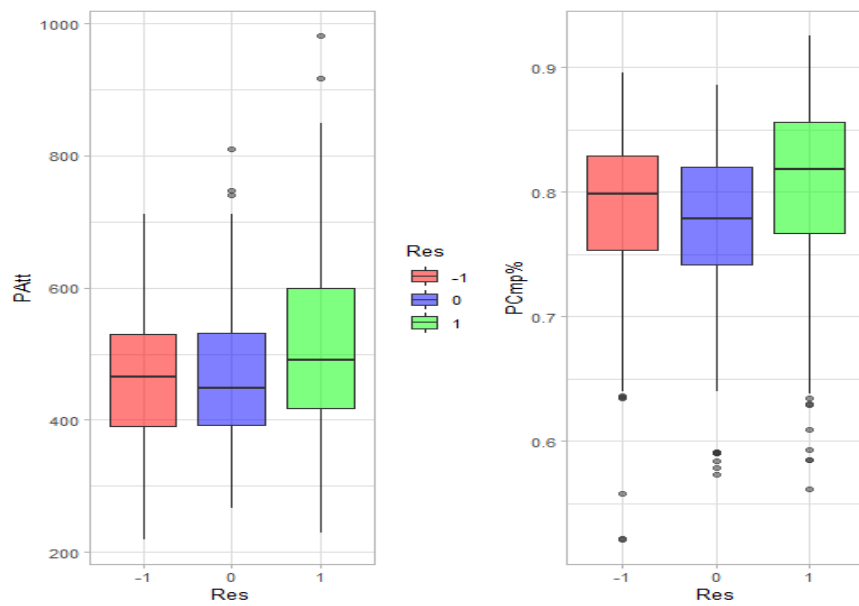


Figura 3.8: A sinistra il boxplot della variabile numerica **PAtt** rispetto ai valori della variabile risposta **Res** e a destra il boxplot della variabile numerica **PCmp%** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**

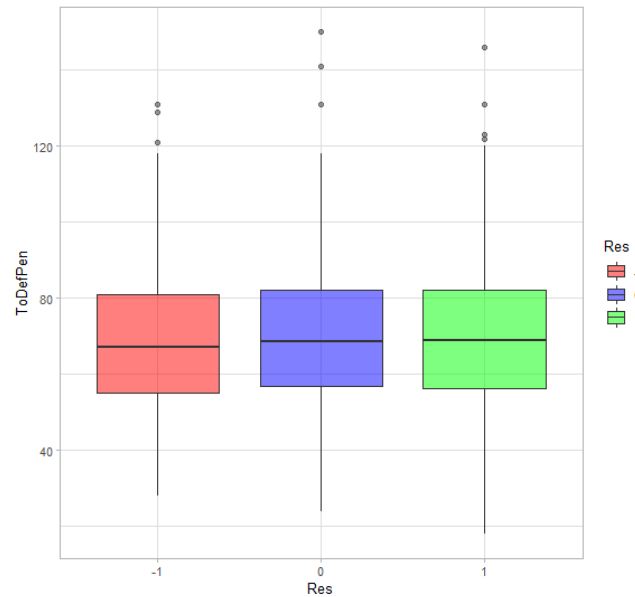


Figura 3.9: Boxplot della distribuzione della variabile **ToDefPen** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**

che alcune squadre in qualche partita, si sono particolarmente rese note nel produrre un quantitativo di tocchi maggiore rispetto alla distribuzione, ciò però non sembra influenzare l'esito. Le mediane sono equidistanti.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile `ToDef3rd`, si ha un grafico molto simile a quello mostrato nella Figura 3.10. Il grafico di `ToDef3rd` rispetto al grafico di `ToAttPen`, ha un minore numero di outliers soprattutto per il boxplot del pareggio, tale boxplot ha inoltre una varianza simile al boxplot della sconfitta. Il boxplot della vittoria invece, ha una distribuzione ben equilibrata.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile `ToMid3rd`, si ha un grafico molto simile a quello mostrato nella Figura 3.10. Il grafico di `ToMid3rd` rispetto al grafico di `ToAttPen`, ha un minore numero di outliers e la varianza del boxplot della sconfitta è molto simile alla mediana del boxplot del pareggio ma con la mediana più vicina al 3° quantile.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile `ToAtt3rd`, si ha un grafico molto simile a quello mostrato nella Figura 3.10. Il grafico di `ToAtt3rd` rispetto al grafico di `ToAttPen`, ha una minor varianza in generale per tutti e tre i boxplot e una distribuzione sbilanciata verso valori più bassi dato che tutti i baffi inferiori sono più corti rispetto ai baffi superiori. L'andamento però rimane lo stesso presente nella Figura 3.10.

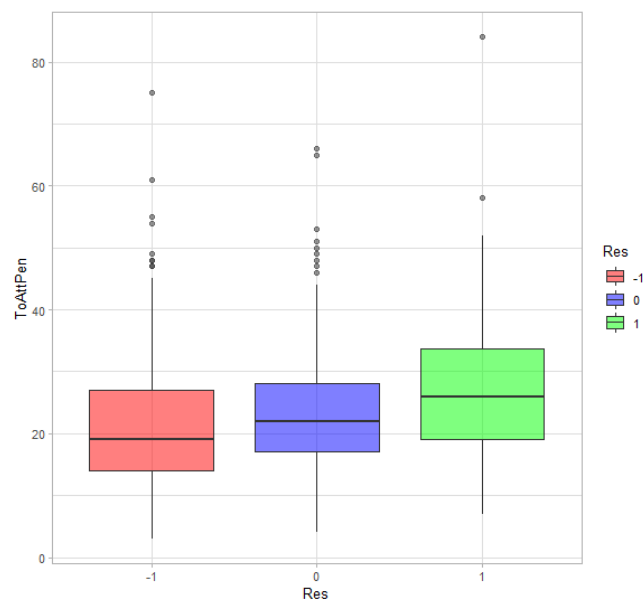


Figura 3.10: Boxplot della distribuzione della variabile `ToAttPen` rispetto ai valori della variabile risposta `Res`

Nella Figura 3.11 vengono riportati a sinistra il boxplot della variabile numerica `F1s` rispetto ai valori della variabile risposta `Res` e a destra il boxplot della variabile numerica `F1d` rispetto ai valori della variabile risposta `Res`. Nel boxplot a sinistra si può notare che i valori più alti sono nel boxplot del pareggio e della vittoria ma nel boxplot

del pareggio ci sono più valori alti. Ciò fa ipotizzare che subire molti falli può impedire la vittoria alla squadra che li subisce. Per quanto riguarda la distribuzione sembra essere buona; c'è una minor varianza per quanto riguarda il boxplot della sconfitta.

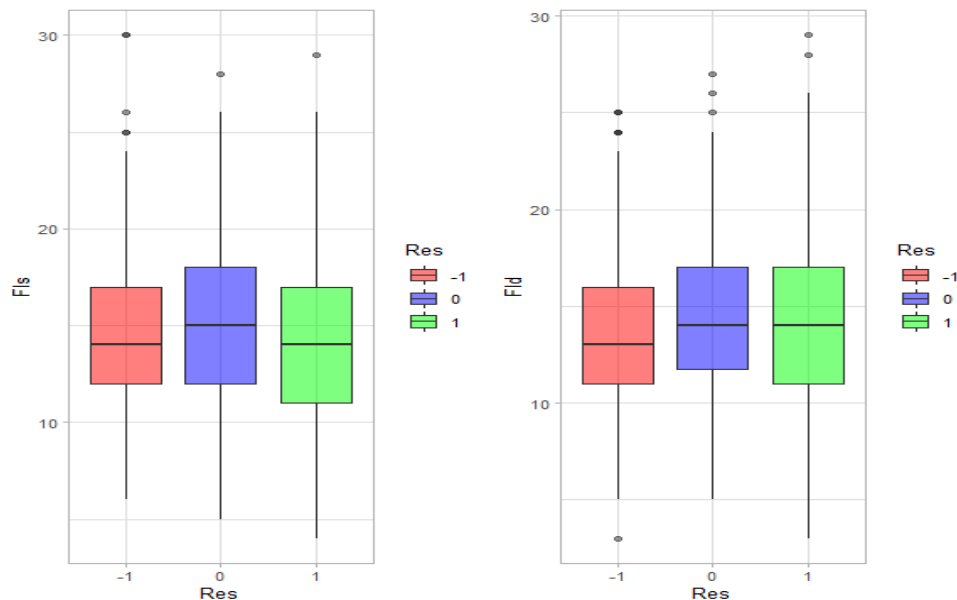


Figura 3.11: A sinistra il boxplot della variabile numerica **Fls** rispetto ai valori della variabile risposta **Res** e a destra il boxplot della variabile numerica **Fld** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**

Nel secondo boxplot si hanno valori più alti nel boxplot della vittoria e una maggior varianza rispetto al boxplot della sconfitta. Sembra perciò che dal grafico si può intuire che se la squadra non commette dei falli allora sarà più soggetta a perdere.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **Off**, si ha un grafico molto simile a quello mostrato nella Figura 3.7. Il grafico di **Off** rispetto al grafico di **Saves**, ha un numero minore di valori per il boxplot della sconfitta rispetto agli altri due boxplot inoltre, le mediane del boxplot della sconfitta e del pareggio sono attaccate al 1° quantile.

Per la relazione tra la variabile risposta e la variabile **Crs**, si ha un grafico molto simile a quello mostrato nella Figura 3.12. Il grafico di **Crs** rispetto al grafico di **Saves**, ha per il boxplot della sconfitta maggior varianza e il baffo inferiore dei boxplot della sconfitta e della vittoria sono più corti rispetto ai baffi superiori.

Nella Figura 3.12 viene riportato il boxplot della distribuzione della variabile **Int** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Sorprendentemente valori più alti sono registrati nel boxplot della sconfitta, anche se la mediana risulta essere più vicina al 1° quantile sottolineando che c'è un maggior numero di valori bassi piuttosto che alti. Le mediane dei restanti boxplot invece, sono ben equilibrate ma il boxplot del pareggio risulta avere meno varianza. Sembra perciò che effettuare troppi intercettazioni dei passaggi avversari contrariamente da quanto si pensi sia controproducente per la

vittoria. Si segnala inoltre la presenza di alcuni outliers con valori alti di intercettazioni, che si discostano dalle distribuzioni.

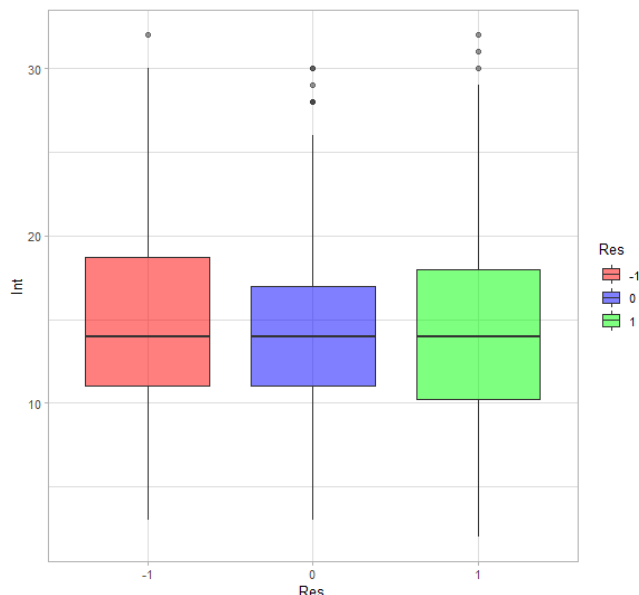


Figura 3.12: Boxplot della distribuzione della variabile **Int** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**

Nella Figura 3.13 viene riportato il boxplot della distribuzione della variabile **Tk1Win** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Come si può notare, vincere più contrasti possibili evita di subire una sconfitta. Infatti ci sono valori più alti nei boxplot del pareggio e della vittoria rispetto al boxplot della sconfitta. Nello specifico però si nota che: nella distribuzione ci sono maggior valori alti nella vittoria rispetto al pareggio, graficamente lo si vede dalla mediana che nel boxplot del pareggio è più vicina al 1° quindi ha valori più bassi e lo si nota anche dal baffo inferiore che è meno lungo rispetto a quello superiore viceversa, la mediana del boxplot della vittoria risulta più vicina al 3° oltre ad avere il baffo superiore più corto rispetto a quello inferiore. C'è inoltre qualche outliers con valori più alti di contrasti vinti ma sembrano non influenzare la classificazione.

Infine nella Figura 3.14 viene riportato il Boxplot della distribuzione della variabile **Recov** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**. Per entrambi i boxplot la distribuzione sembra più sbilanciata verso valori bassi quindi ad una loro maggior presenza, infatti entrambe i baffi inferiori sono più corti rispetto a quelli superiori. Per quanto riguarda la mediana sembra equidistante dai quantili per entrambi i tre boxplot. Si nota che il boxplot del pareggio presenta minor varianza rispetto agli altri due boxplot ma valori più alti soprattutto nei confronti del boxplot della vittoria. Sembra perciò che un eccessivo numero di recuperi non porti alla vittoria. Si nota inoltre che ci sono numerosi outliers.

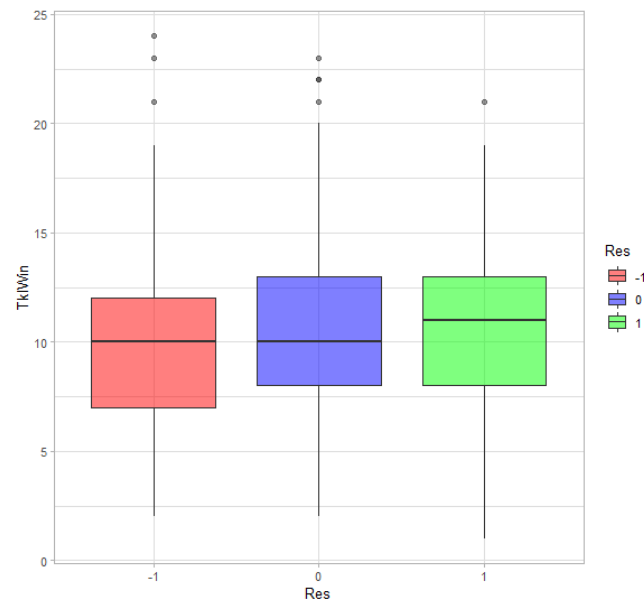


Figura 3.13: Boxplot della distribuzione della variabile **TkWin** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**

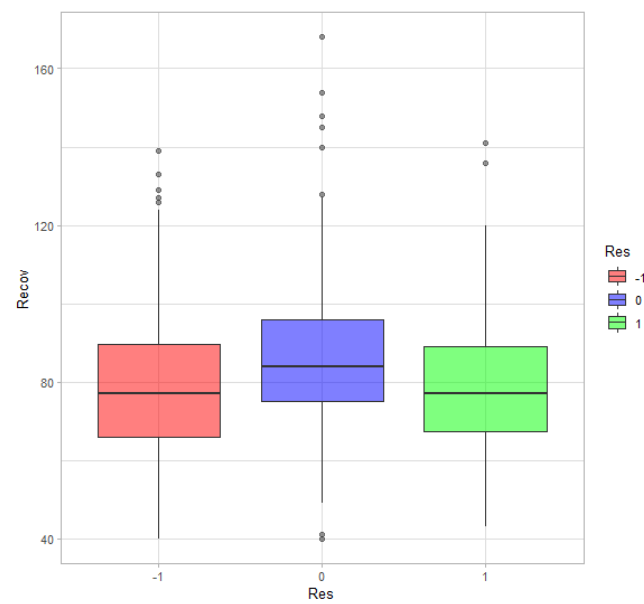


Figura 3.14: Boxplot della distribuzione della variabile **Recov** rispetto ai valori della variabile risposta **Res**

3.2.2 Analisi possibili interazioni

Per concludere l'attività di preprocessing, non resta che analizzare le relazioni tra le covariate per individuare possibili interazioni tra di loro che possono influenzare la variabile risposta. Chiaramente dato che ci sono più di trenta variabili e dunque, un grandissimo numero di combinazioni, non si sono esaminate tutte le relazioni ma sono state selezionate solo alcune per l'analisi, basandosi su teorie calcistiche esaminate durante la fase di studio del problema.

Per l'analisi delle interazioni si sono utilizzati i grafici di dispersione. Un grafico di dispersione mostra la relazione tra due variabili continue. A tali grafici si è inserito una terza variabile, la variabile risposta **Res**, dove ogni punto è colorato in tre possibili colori che rappresentano una delle tre categorie di **Res**. Di conseguenza il grafico permette di visualizzare se le categorie sono ben separati e quindi se un'interazione può spiegare l'andamento dei punti della variabile risposta.

Inoltre è stato utilizzato l'indice di correlazione, che indica la forza dell'associazione lineare espressa in valori compresi tra -1 e 1. Tale misura permette di escludere da subito alcune relazioni tra variabili se l'indice è troppo alto o basso, infatti, le relazioni troppo forti vanno escluse perché può presentarsi il fenomeno della collinearità. La collinearità è quel fenomeno che va a nasconde il legame tra le variabili e la variabile risposta, a causa di un legame troppo forte tra le covariate.

Nella Figura 3.15 viene mostrato il valore della correlazione per ogni possibile relazione tra variabili numeriche. Si nota che ci sono molte relazioni che hanno un valore di correlazione molto vicino a 1, in basso a sinistra del grafico. Ad esempio notiamo che la variabile **SPCmp%** ha una relazione molto forte con la variabile **PCmp%** (correlazione = 0.82), ciò è coerente perché, la variabile **SPCmp%** contiene solo i passaggi corti completati mentre **PCmp%** contiene tutti i tipi di passaggi completati, ne consegue che la ridondanza dei dati causa questa alta correlazione. Analogamente la stessa motivazione la si può applicare tra la variabile **PAtt** e la variabile **SPAtt** (correlazione = 0.91). Perciò tale motivazione è applicabile a tutte le variabili relative ai passaggi completati o relative ai passaggi tentati.

Di seguito si riporteranno le interazioni che sono state individuate come significative.

Sono state individuate le seguenti tre interazioni con la variabile **Sh**:

- * Interazione tra la variabile **Sh** e la variabile **ToAttPen**. È ragionevole ipotizzare che il numero di tocchi fatti nell'area di rigore avversaria possano creare azioni da tiro. È quindi possibile che tra le due variabili possa esserci una relazione. La Figura 3.16 mostra una relazione positiva tra le due variabili infatti, quando aumenta la variabile **Sh** aumenta anche la variabile **ToAttPen** e viceversa. Sono distinguibili tre differenti gruppi che rappresentano le tre categorie della variabile risposta, inoltre la correlazione tra le due variabili non è troppo alta (0.72). Ne consegue che un'interazione tra la variabile **Sh** e la variabile **ToAttPen**, sembra essere significativa rispetto alla variabile risposta.
- * Interazione tra la variabile **Sh** e la variabile **G/Sh**. È ragionevole ipotizzare che ci sia un legame naturale tra tiri fatti e rapporto tiri-gol. La Figura 3.17 mostra una relazione negativa tra le due variabili infatti, quando aumenta la variabile **Sh** diminuisce anche la variabile **G/Sh** e viceversa. Sono distinguibili tre differenti gruppi che rappresentano le tre categorie della variabile risposta infatti, i punti della categoria vittoria sono più in alto mentre i punti delle categorie pareggio

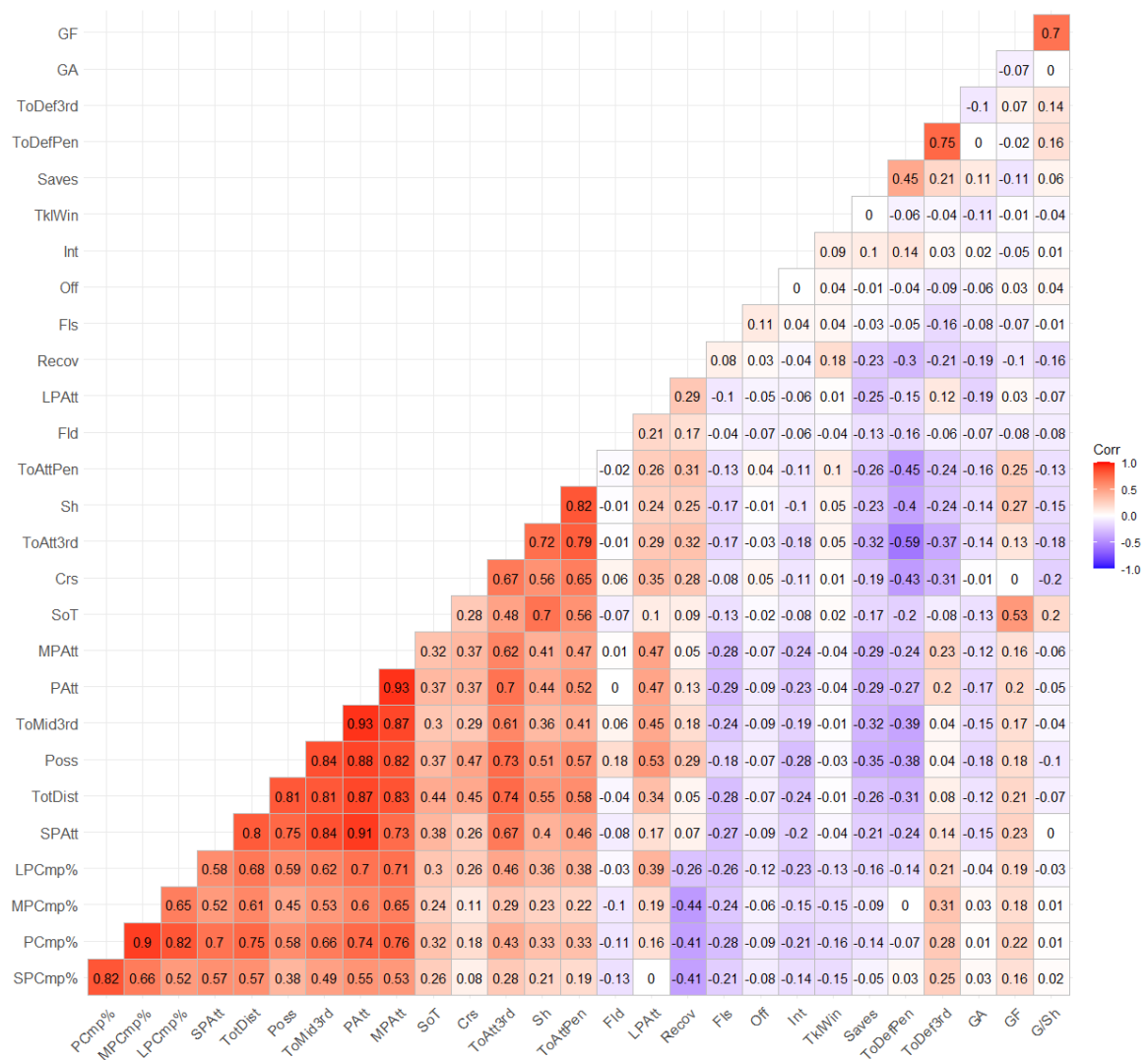


Figura 3.15: Grafico delle correlazioni di ogni coppia di variabili

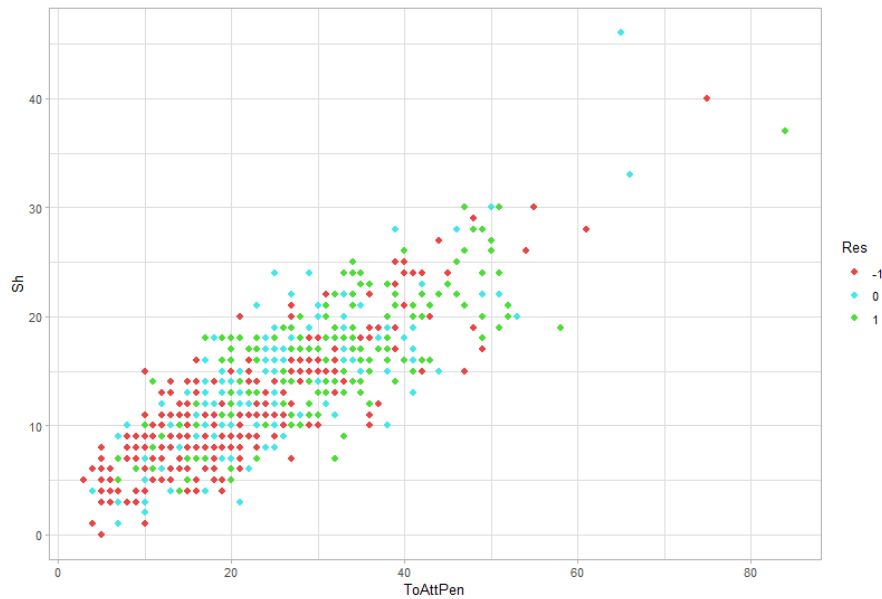


Figura 3.16: Scatterplot della distribuzione della variabile **Sh** rispetto ai valori della variabile **ToAttPen**

e sconfitta più in basso. Inoltre la correlazione tra le due variabili non è bassa (-0.15). Ne consegue che un'interazione tra la variabile **Sh** e la variabile **G/Sh**, sembra essere significativa rispetto alla variabile risposta.

- * Interazione tra la variabile **Sh** e la variabile **Poss**. Generalmente è possibile ipotizzare che il possesso della palla possa favorire nel effettuare i tiri. Infatti, la Figura 3.18 mostra una relazione positiva tra le due variabili, quando aumenta la variabile **Sh** aumenta anche la variabile **Poss** e viceversa. Sono distinguibili tre differenti gruppi che rappresentano le tre categorie della variabile risposta, inizialmente i vari punti sono mescolati tra di loro ma, con l'avanzamento emergono le direzioni di ogni categoria infatti, i punti della categoria vittoria vanno più verso destra mentre i punti delle categoria sconfitta si spostano verso l'alto senza tendere verso destra, i punti della categoria pareggio invece, si muovono in mezzo ai punti delle altre due categorie. La correlazione tra le due variabili non è alta (0.51). Ne consegue che un'interazione tra la variabile **Sh** e la variabile **Poss**, sembra essere significativa rispetto alla variabile risposta.

Sono state individuate le seguenti tre interazioni con la variabile **ToMid3rd**:

- * Interazione tra la variabile **ToMid3rd** e la variabile **LPAtt**. Si suppone che tra le due variabili ci sia una relazione perché molti lanci lunghi per le punte partono proprio del centrocampista. La Figura 3.19 mostra un andamento un po' a "nuvola" ma comunque, è possibile individuare una relazione positiva tra le due variabili infatti, quando aumenta la variabile **ToMid3rd** aumenta anche la variabile **LPAtt** e viceversa. Sono distinguibili tre differenti gruppi che rappresentano le tre categorie della variabile risposta, inizialmente i vari punti sono mescolati tra di loro ma, successivamente i punti della categoria vittoria vanno molto in alto

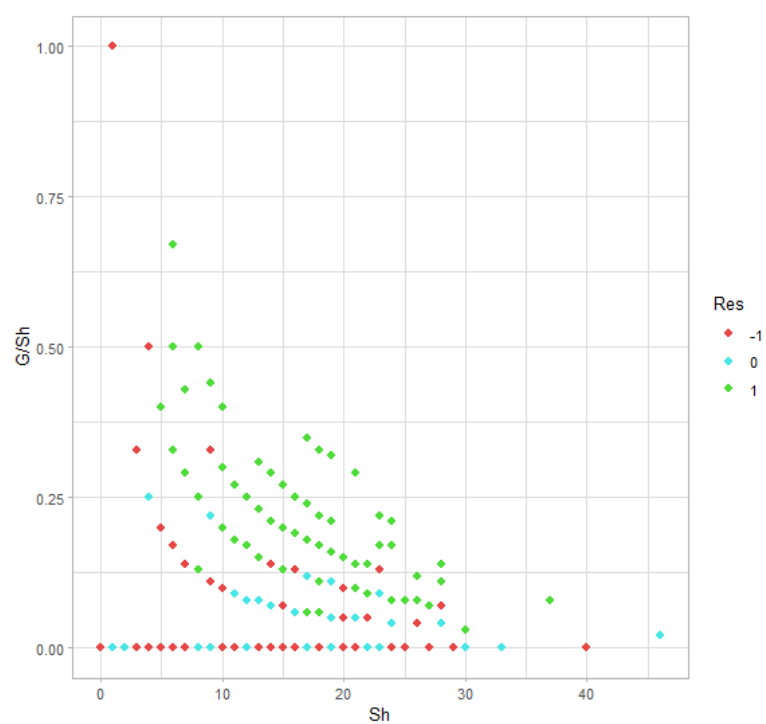


Figura 3.17: Scatterplot della distribuzione della variabile Sh rispetto ai valori della variabile G/Sh

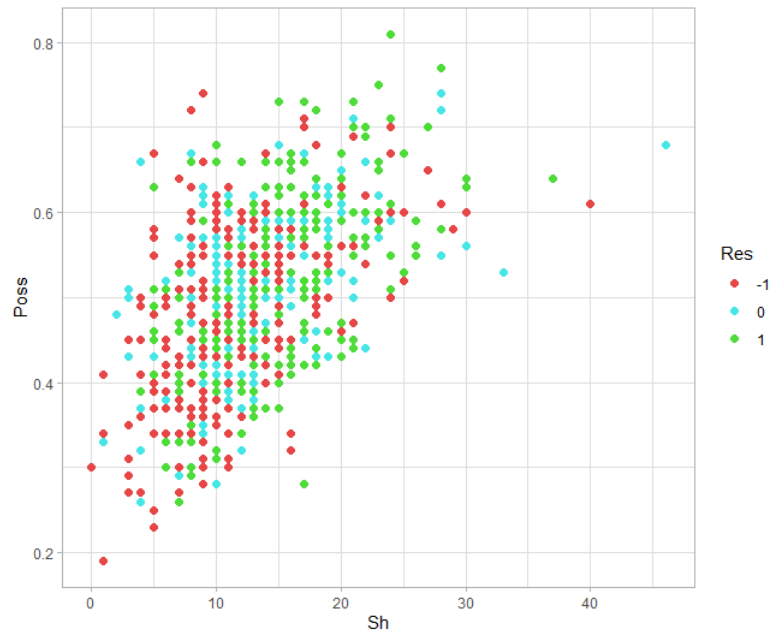


Figura 3.18: Scatterplot della distribuzione della variabile **Sh** rispetto ai valori della variabile **Poss**

mentre i punti della categoria sconfitta rimangono molto più bassi muovendosi verso destra, invece i punti della categoria pareggio anche essi vanno verso destra ma rimanendo più alti rispetto ai punti della categoria sconfitta. La correlazione tra le due variabili non è alta (0.45). Ne consegue che un'interazione tra la variabile **ToMid3rd** e la variabile **LPAtt**, sembra essere significativa rispetto alla variabile risposta.

- * Interazione tra la variabile **ToMid3rd** e la variabile **PCmp%**. Per le stesse ragioni illustrate nel punto precedente si ipotizza una relazione tra le variabili. La Figura 3.20 mostra una relazione positiva tra le due variabili infatti, quando aumenta la variabile **ToMid3rd** aumenta anche la variabile **PCmp%**, con un'andamento simile ad una funzione esponenziale. Sono distinguibili tre differenti gruppi che rappresentano le tre categorie della variabile risposta, dove i punti più in alto sono della categoria del pareggio, leggermente più sotto ci sono i punti della vittoria che però verso la fine del grafico raggiungono i valori più alti, e infine i punti della sconfitta. La correlazione tra le due variabili non è alta (0.66). Ne consegue che un'interazione tra la variabile **ToMid3rd** e la variabile **PCmp%**, sembra essere significativa rispetto alla variabile risposta.

Infine sono state individuate le seguenti interazioni:

- * Interazione tra la variabile **TotDist** e la variabile **PCmp%**. Naturalmente per effettuare i passaggi e completarli è possibile farlo solo se ci si muove con la palla. La Figura 3.21 mostra una relazione positiva tra le due variabili infatti, quando aumenta la variabile **TotDist** aumenta anche la variabile **PCmp%**, con un'andamento simile ad una funzione esponenziale. Sono distinguibili tre differenti

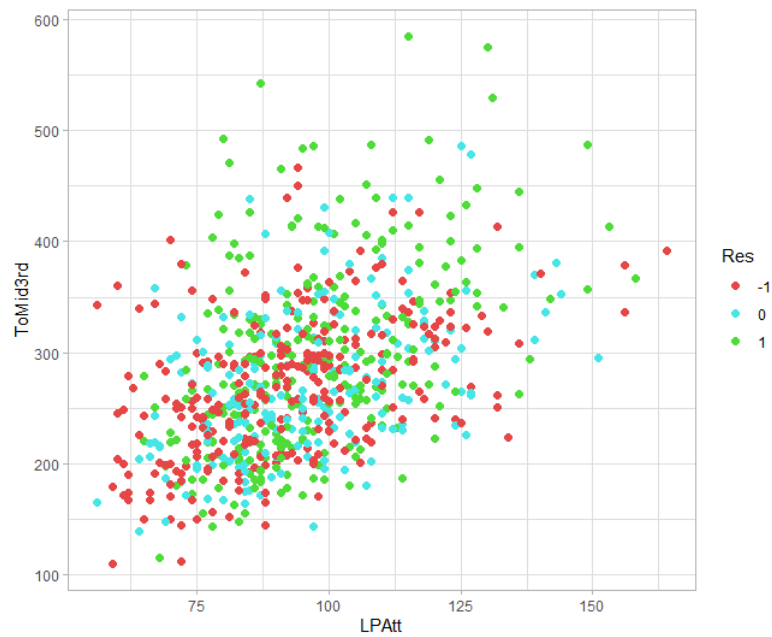


Figura 3.19: Scatterplot della distribuzione della variabile **ToMid3rd** rispetto ai valori della variabile **LPAtt**

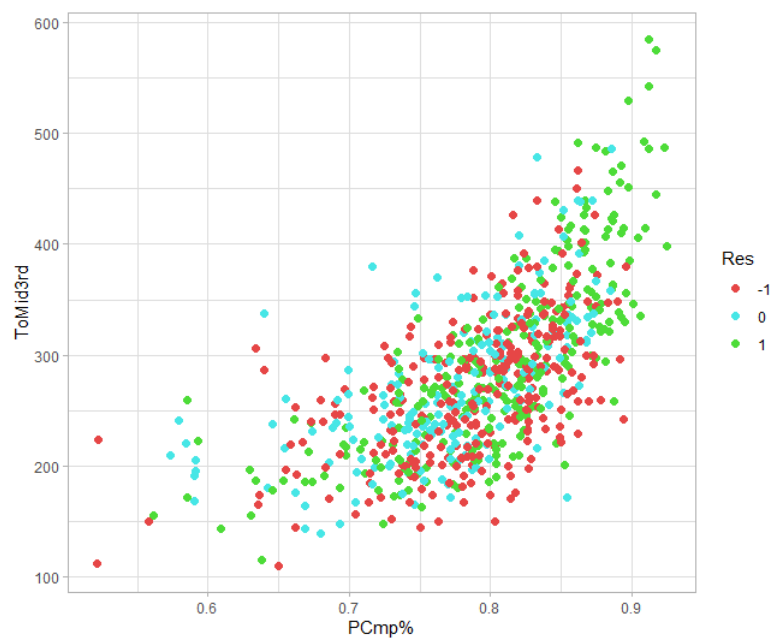


Figura 3.20: Scatterplot della distribuzione della variabile **ToMid3rd** rispetto ai valori della variabile **PCmp%**

gruppi che rappresentano le tre categorie della variabile risposta, dove i punti più in alto sono della categoria del pareggio, leggermente più sotto ci sono i punti della vittoria e infine i punti della sconfitta. La correlazione tra le due variabili non è troppo alta (0.75). Ne consegue che un'interazione tra la variabile *TotDist* e la variabile *PCmp%*, sembra essere significativa rispetto alla variabile risposta.

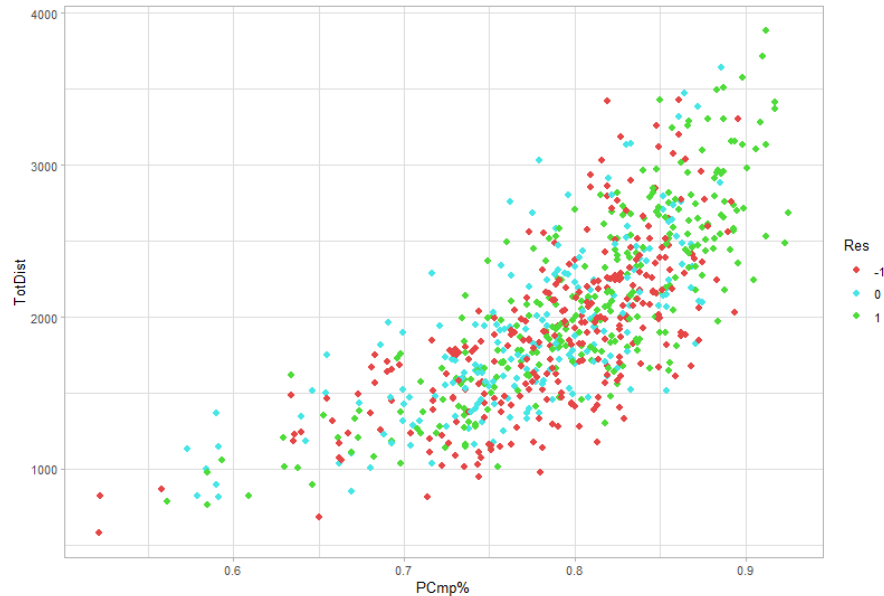


Figura 3.21: Scatterplot della distribuzione della variabile *TotDist* rispetto ai valori della variabile *PCmp%*

- * Interazione tra la variabile *PAtt* e la variabile *PCmp%*. Data la loro naturale correlazione si ipotizza che ci sia un'interazione. La Figura 3.22 mostra una relazione positiva tra le due variabili infatti, quando aumenta la variabile *PAtt* aumenta anche la variabile *PCmp%*, con un'andamento simile ad una funzione esponenziale. Sono distinguibili tre differenti gruppi che rappresentano le tre categorie della variabile risposta, dove i punti più in alto sono della categoria del pareggio, leggermente più sotto ci sono i punti della vittoria e infine i punti della sconfitta. La correlazione tra le due variabili non è troppo alta (0.74). Ne consegue che un'interazione tra la variabile *PAtt* e la variabile *PCmp%*, sembra essere significativa rispetto alla variabile risposta.
- * Interazione tra la variabile *ToDefPen* e la variabile *ToAttPen*. Come ci si può aspettare la Figura 3.23 mostra una relazione negativa tra le due variabili, quando aumenta la variabile *ToDefPen* diminuisce anche la variabile *ToAttPen* e viceversa. Sono distinguibili tre differenti gruppi che rappresentano le tre categorie della variabile risposta infatti, i punti della categoria vittoria sono quelli più distanti dallo zero mentre i punti delle categorie pareggio e sconfitta sono più vicini allo zero. Inoltre la correlazione tra le due variabili non è bassa (-0.45). Ne consegue che un'interazione tra la variabile *ToDefPen* e la variabile *ToAttPen*, sembra essere significativa rispetto alla variabile risposta.

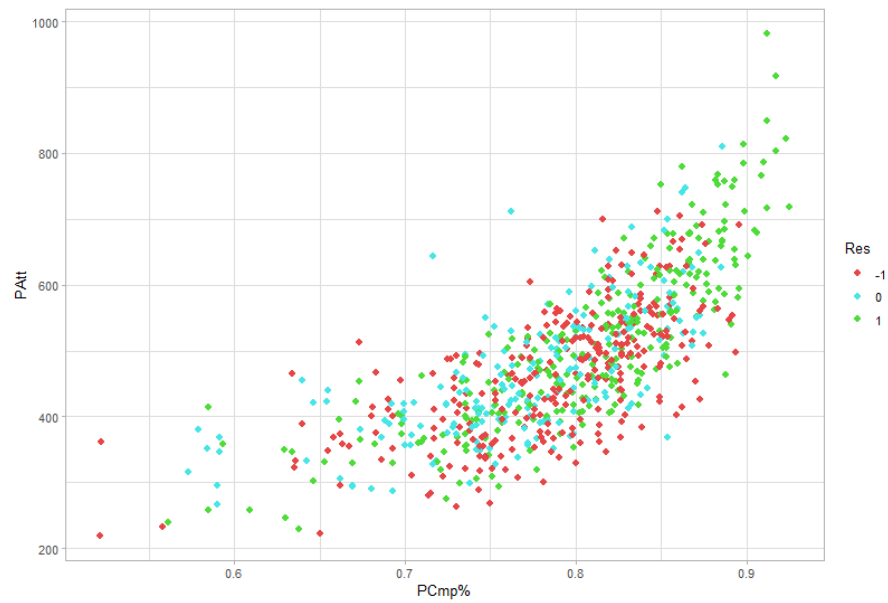


Figura 3.22: Scatterplot della distribuzione della variabile **PAtt** rispetto ai valori della variabile **PCmp%**

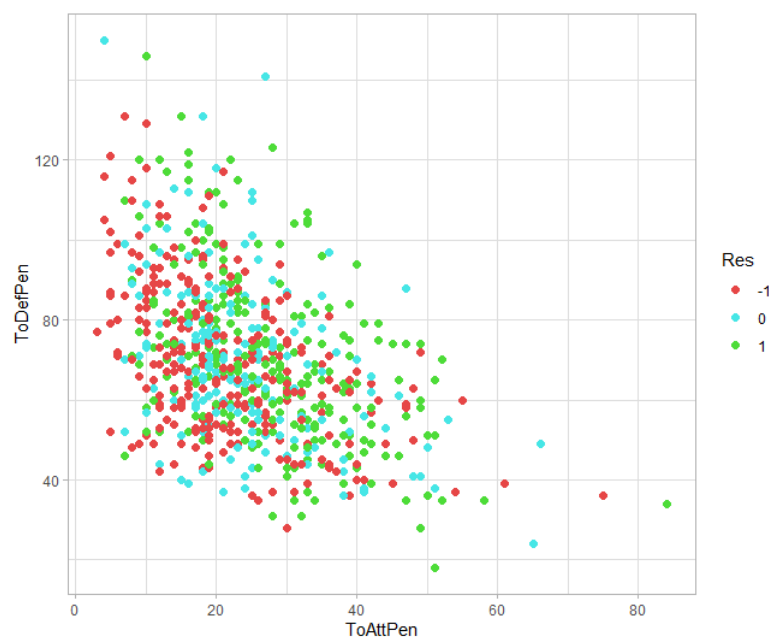


Figura 3.23: Scatterplot della distribuzione della variabile **ToDefPen** rispetto ai valori della variabile **ToAttPen**

3.3 Ulteriori modifiche del dataset

Nelle sezioni precedenti si è descritto come si è costruito il *dataset* e come esso è stato strutturato. Tale struttura ha il vantaggio di rendere il *dataset* di facile interpretazione, ma deve essere riadattato per poter utilizzare le funzioni del pacchetto **bt2** e del pacchetto **bt1**.

Innanzitutto la variabile risposta **Res** viene modificata in modo tale che valga le seguenti condizioni

$$Res = \begin{cases} 1 & \text{se la squadra in casa batte la squadra ospite,} \\ 2 & \text{se la partita termina con un pareggio,} \\ 3 & \text{se la squadra ospite batte la squadra in casa.} \end{cases} \quad (3.1)$$

La variabile risposta **Res** rimane ancora un fattore ordinato.

Di seguito vengono presentate le modifiche effettuate specifiche per i due pacchetti.

3.3.1 Modifiche per il pacchetto BradleyTerry2

Innanzitutto il modello richiede che le due variabili **Team** e **Vs** siano di tipo fattore oppure che costituiscano un **data.frame**. Un **data.frame** è una raccolta di vettori di osservazioni, che devono avere tutti la stessa lunghezza, ma possono essere di tipo diverso: variabili nominali (fattori) o variabili numeriche. Le variabili **Team** e **Vs** sono state trasformate in **data.frame** in modo da poter inserire al loro interno tutte le variabili descritte nella sezione precedente.

Inoltre i valori della variabile **AtHome** sono stati convertiti in 1 se **TRUE** mentre in 0 se **FALSE**.

Per poter creare i due **data.frame** occorre raccogliere le informazioni sulle partite giocate fuori casa dalle squadre indicate nella variabile **Team**. Con la funzione 7.1 viene implementato ciò in R. La definizione è la seguente.

Innanzitutto viene creato un vettore vuoto per ogni variabile presente nel *dataset*, ad eccezione di **AtHome** che verrà gestita in un modo diverso. Viene creato il vettore **del** che tiene traccia di quali osservazioni saranno da eliminare. Si eliminano le osservazioni delle partite giocate fuori casa dalle squadre indicate nella variabile **Team** perché dopo le modifiche saranno ridondanti. La variabile **k** è l'indice usato per scorrere il *dataset* per trovare i dati dell'avversario. La variabile **z** è l'indice usato per inserire un nuovo elemento nel vettore **del**. Il funzionamento è il seguente

Il primo ciclo **for** scorre tutto il *dataset* alla ricerca delle righe con i dati delle partite giocate in casa dalla squadra indicata in **Team**, infatti al suo interno il primo costrutto **if** controlla se la partita è in casa per **Team** se sì, parte un secondo ciclo **for** che anche esso scorre tutto il *dataset* per cercare la riga con la partita giocata della squadra indicata in **Vs**. All'interno del secondo ciclo **for** c'è un costrutto **if** che controlla se la *j*-esima riga si riferisce alla stessa partita indicata nella *i*-esima riga, se sì allora si salvano tutti i dati nei vettori e si incrementa l'indice **k**. Se il primo **if** da esito negativo allora si andrà a inserire l'indice dell'*i*-esima riga nel vettore **del** perché contiene informazioni di una partita giocata fuori casa dalla squadra indicata in **Team** e viene incrementato l'indice di uno **z**.

Di seguito vengono riportati i comandi fatti per applicare le modifiche al *dataset*.

```
1 > AdjserieA2 <- AdjserieA[-del,]
```

Con il precedente comando si va a creare un nuovo *dataset* con 380 righe, eliminando tutte quelle righe con valore FALSE su `AtHome`.

Con il comando 3.1 si va a modificare `Team` rendendolo un `data.frame`, andando a inserire i dati della riga relativi alla squadra che gioca in casa. Si inserisce come chiave `team = AdjserieA2$Team` e si indica che la partita è in casa per la squadra di riferimento con `at.home = 1`.

```
1 > AdjserieA2$Team <- data.frame(team = AdjserieA2$Team, GF =
  AdjserieA2$GF, GA = AdjserieA2$GA, at.home = 1, Poss = AdjserieA2$
  Poss, Sh = AdjserieA2$Sh, SoT = AdjserieA2$SoT, G.Sh = AdjserieA2$G.
  Sh, PAtt = AdjserieA2$PAtt, PCmp. = AdjserieA2$PCmp., SPAtt =
  AdjserieA2$SPAtt, SPCmp. = AdjserieA2$SPCmp., MPAtt = AdjserieA2$
  MPAtt, MPCmp. = AdjserieA2$MPCmp., LPAtt = AdjserieA2$LPAtt, LPCmp. =
  AdjserieA2$LPCmp., ToDef3rd = AdjserieA2$ToDef3rd, ToAtt3rd =
  AdjserieA2$ToAtt3rd, ToAttPen = AdjserieA2$ToAttPen, TotDist =
  AdjserieA2$TotDist, Fls = AdjserieA2$Fls, Fld = AdjserieA2$Fld, Crs =
  AdjserieA2$Crs, Int = AdjserieA2$Int, TklWin = AdjserieA2$TklWin,
  Recov = AdjserieA2$Recov)
```

Listing 3.1: Codice per la creazione del `data.frame` `Team`

Con il comando 3.2 si va a modificare `Vs` rendendolo un `data.frame`, andando a inserire i dati della riga relativi alla squadra che gioca fuori casa. Si inserisce come chiave `team = AdjserieA2$Vs` e si indica che la partita è fuori casa per la squadra `Vs` con `at.home = 0`. Per quanto riguarda il resto dei dati, vengono riportati attraverso l'inserimento dei vettori costruiti e riempiti precedentemente.

```
1 > AdjserieA2$Vs <- data.frame(team = AdjserieA2$Vs, GF = GFVs, GA =
  GAVs, at.home = 0, Poss = PossVs, Sh = ShVs, SoT = ShTVs, G.Sh = G.
  ShVs, PAtt = PAttVs, PCmp. = PCmp.Vs, SPAtt = SPAttVs, SPCmp. = SPCmp
  .Vs, MPAtt = MPAttVs, MPCmp. = MPCmp.Vs, LPAtt = LPAttVs, LPCmp. =
  LPCmp.Vs, ToDef3rd = ToDef3rdVs, ToAtt3rd = ToAtt3rdVs, ToAttPen =
  ToAttPenVs, TotDist = ToDistVs, Fls = FlsVs, Fld = FldVs, Crs = CrsVs
  , Int = IntVs, TklWin = TklWinVs, Recov = RecovVs)
```

Listing 3.2: Codice per la creazione del `data.frame` `Vs`

3.3.2 Modifiche per il pacchetto `BTLLasso`

Il pacchetto richiede una specifica lista strutturata nel seguente modo:

- * **Y3:** Oggetto risposta per il pacchetto con tre categorie di risposta, inoltre include i seguenti attributi:
 - **response:** Variabile risposta di tipo fattore ordinato,
 - **first.object:** Vettore che indica il nome della squadra che gioca in casa
 - **second.object:** Vettore che indica il nome della squadra che gioca fuori casa,
 - **subject:** Vettore che indica a quale giornata appartiene ogni partita,
 - **subject.names:** Vettore di tipo fattore che indica l'identificativo di ogni giornata,
 - **object.names:** Vettore di tipo fattore che indica l'identificativo di ogni squadra,

- **m**: Indica il numero di giornate presenti,
- **n**: Indica il numero di squadre presenti,
- **k**: Indica il numero di categorie presenti,
- **with.order**: Vettore di tipo logico che indica per ogni partita se considerare l'effetto dell'ordine.

* **Z1**: Matrice che contiene tutti i dati sulle variabili raccolte suddivise per squadra e per partita.

Con la funzione 7.2 vengono raccolte le informazioni per produrre l'elemento **Y3**. Nella funzione ci sono tre cicli, il primo per scorre le giornate, il secondo per scorrere le partite della *i*-esima giornata, il terzo per trovare l'altra osservazione della *j*-esima partita, dato che si ricorda per ogni partita ci sono due osservazioni. Quindi man mano vengono raccolte le varie informazioni e ritornata attraverso *side effects*.

Per creare la matrice **Z1** viene utilizzata la funzione 7.4, la quale estrae tutte le variabili indicate nell'attributo **covs**. Per funzionare tale funzione estrae una alla volta le variabili attraverso la funzione 7.3. La funzione 7.3 scorre tutto il *dataset* raccogliendo per ogni squadra tutti i valori registra in ogni partita per la variabile indicata nell'attributo **cov**. Una volta estratte tutti i dati della *z*-esima variabile viene creata una nuova matrice contenente i dati raccolti precedentemente sulle altre variabili, insieme a le informazioni della *z*-esima variabile, inserendo **n** colonne dove **n** indica il numero di squadre presenti. Perciò, viene creata una colonna per ogni squadra per ogni variabile raccolta. Infine viene creata per ogni colonna la sua etichetta, nella forma *variabile.squadra*. Per creare le etichette viene utilizzata la funzione 7.5.

Infine vengono riportati i comandi per eseguire le modifiche

```

1 Ztmp <-c()
2 row <- rowLabel(str1, 38)
3 createYFull(SerieA)
4 subject.name <- levels(as.factor(SerieA$Round))
5 object.name <- levels(as.factor(SerieA$Team))
6 Ztmp<-extractAll(c("Poss","Sh","SoT", "G/Sh", "Saves", "PAtt","PCmp%", "
  SPAtt", "SPCmp%",
7 "MPAtt", "MPCmp%", "LPAtt", "LPCmp%", "ToDefPen", "ToDef3rd", "
  ToMid3rd", "ToAtt3rd", "ToAttPen", "TotDist", "Fls", "Fld", "Off", "
  Crs", "Int", "TklWin", "Recov"), row, object.name)
8 #"Poss", "SoT", "G/Sh", "PCmp%", "LPAtt", "ToDefPen", "ToMid3rd", "
  ToAttPen", "Fld", "TklWin"
9 SerieA2122 <- list(Y3 = list(response = as.ordered(response), first.
  object = as.double(first.object), second.object = as.double(second.
  object), subject = subject, withS = TRUE, subject.names = subject.
  name, object.names = object.name, n = 38, m = 20, k = 3, q = 2, with.
  order = with.order), Z1 = Ztmp)

```

Listing 3.3: Comandi per la creazione della lista per il pacchetto *BTLLAsso*

4 | IL MODELLO BRADLEY-TERRY

Nel seguente capitolo verranno introdotti differenti modelli per il confronto a coppie, iniziando con il modello Bradley-Terry versione base fino a presentare tutte le sue estensioni usate per l'analisi trattata. Infine verrà illustrata la penalizzazione applicata.

4.1 Introduzione al Modello Bradley-Terry

Il modello Bradley-Terry (**bradley1952rank**) è un modello probabilistico che permette di predire il risultato di un confronto a coppie. Un confronto a coppie è un processo di comparazione tra una serie di oggetti dove ogni oggetto viene confrontato in coppia con un altro oggetto determinando per ogni confronto, se l'oggetto è preferibile all'altro. Formalmente, dato un set di n oggetti $\{\alpha_1, \dots, \alpha_n\}$, un set di n parametri $\{\gamma_1, \dots, \gamma_n\}$ che rappresentano ciascuno l'abilità/forza dell' i -esimo oggetto, la variabile casuale associata al risultato del confronto a coppie $Y_{i,j}$ con $i < j \in \{1, \dots, n\}$, la probabilità che il risultato sia $\alpha_i \succ \alpha_j$ è

$$P(\alpha_i \succ \alpha_j) = P(Y_{i,j} = 1) = \frac{\exp(\gamma_i - \gamma_j)}{1 + \exp(\gamma_i - \gamma_j)}. \quad (4.1)$$

Il risultato $\alpha_i \succ \alpha_j$ può essere letto come "l'oggetto α_i è preferito all'oggetto α_j ", " α_i batte l'oggetto α_j " oppure " α_i è migliore dell'oggetto α_j ". La variabile casuale $Y_{i,j}$ è di tipo binario, cioè $Y_{i,j} = 1$ se l'oggetto α_i è preferito all'oggetto α_j e $Y_{i,j} = 0$ se l'oggetto α_j è preferito all'oggetto α_i . I parametri γ_i sono stimati dal modello attraverso la massima verosimiglianza. È necessario imporre un vincolo per identificare gli oggetti. Tali vincoli possono essere il vincolo di somma $\sum_{i=1}^n \gamma_i = 0$ oppure il vincolo dell'oggetto di riferimento. Per il vincolo dell'oggetto di riferimento si intende che viene fissato $\gamma_i = 0$ per un oggetto $\alpha_i \in \{1, \dots, n\}$, mentre il valore dei parametri γ_j degli altri oggetti α_j sarà la differenza rispetto all'oggetto di riferimento α_i .

Il modello può essere alternativamente espresso in forma di logit lineare

$$\text{logit}(\alpha_i \succ \alpha_j) = \log \left(\frac{P(\alpha_i \succ \alpha_j)}{P(\alpha_j \succ \alpha_i)} \right) = \log \left(\frac{\exp(\gamma_i)}{\exp(\gamma_j)} \right) = \gamma_i - \gamma_j. \quad (4.2)$$

Il modello descritto è chiamato *modello non strutturato*. Il modello non strutturato non considera covariate e, in generale, non presta alcuna attenzione all'eterogeneità causata dai soggetti dei confronti. Per la nostra analisi, vengono considerati un numero di oggetti pari a $n=20$, cioè il numero di squadre partecipanti alla Serie A.

4.2 Modello Bradley-Terry con categorie di risposta ordinate

In molti contesti di comparazione tra oggetti, è possibile che sia richiesto di dare una scala di preferenza tra un oggetto e un altro. In tal caso, la variabile casuale presenta K possibili categorie di risposta con $K > 2$. Le scelte di preferenza devono avere un ordine, dal risultato meno gradevole al più gradevole per ogni oggetto. Avere K categorie di risposta ordinate con $K > 2$ è di interesse per le comparazioni calcistiche. Infatti non è sufficiente stimare la probabilità di vittoria o di sconfitta ma deve essere obbligatoriamente preso in considerazione anche il pareggio come risultato. Inoltre anche l'ordine delle K categorie di risposta è importante infatti, un oggetto preferisce il pareggio piuttosto che la sconfitta. Perciò il modello (4.2) con una variabile risposta binaria non è adeguato.

Modelli che consentono un numero generale di categorie K sono stati proposti da **bradley1952rank** e **tutz1986bradley**. In particolare, **tutz1986bradley** mostrò come due modelli per l'analisi di dati ordinati possono essere adattati per i confronti a coppie.

Il primo modello presentato è detto a *collegamento cumulativo* il quale sarà usato per l'analisi. Il modello sfrutta la rappresentazione tramite variabili latenti. In generale, data la variabile continua casuale latente $Z_{i,j}$, sia K il numero di gradi della scala di preferenza e siano $\theta_1 < \theta_2 < \dots < \theta_{K-1}$ le soglie tale che $Y_{i,j} = k$ quando $\theta_{k-1} < Z_{i,j} < \theta_k$. Allora:

$$P(Y_{i,j} \leq k) = \frac{\exp(\theta_k + \gamma_i - \gamma_j)}{1 + \exp(\theta_k + \gamma_i - \gamma_j)}, \quad (4.3)$$

con $k \in \{1, \dots, K\}$ che indica le possibili categorie di risposta. I parametri θ_k rappresentano le cosiddette soglie per le singole categorie di risposta, cioè sono i migliori valori in cui dividere le categorie. Tali soglie vengono stimate dai dati. In generale vi è imposta una simmetria del modello, in modo che valga: $P(Y_{i,j} = k) = P(Y_{j,i} = K - k + 1)$. Pertanto le soglie sono ristrette a $\theta_k = -\theta_{K-k}$ e se, K è dispari, $\theta_{K/2} = 0$, per garantire che le probabilità siano simmetriche, cioè il risultato opposto abbia la stessa probabilità di verificarsi. Per garantire che le probabilità siano non negative per le singole categorie di risposta si impone il seguente vincolo $-\infty = \theta_0 < \theta_1 < \dots < \theta_{K-1} < \theta_K = \infty$. Dato che la soglia per l'ultima categoria è fissata a $\theta_K = \infty$, allora $P(Y_{i,j} \leq K) = 1$. La probabilità di una singola categoria di risposta può essere derivata dalla differenza tra categorie adiacenti, come segue,

$$P(Y_{i,j} = k) = P(Y_{i,j} \leq k) - P(Y_{i,j} \leq k-1).$$

Il modello ha anche la seguente rappresentazione logit lineare

$$\text{logit}(Y_{i,j} \leq k) = \theta_k + \gamma_i - \gamma_j. \quad (4.4)$$

Il secondo modello invece proposto da **agresti1992analysis** è detto *modello a categorie adiacenti*. In questo caso il collegamento è applicato alle probabilità di risposte adiacenti piuttosto che alle probabilità cumulative, riducendosi così al modello Bradley-Terry quando sono consentite solo due categorie. Quando sono consentite solo tre categorie, il modello coincide con quello di **davidson1970extending** che verrà presentato di seguito.

Il modello a categorie adiacenti è più semplice da interpretare rispetto ai modelli a collegamenti cumulativi poiché la probabilità si riferisce a un determinato risultato anziché a raggruppamenti di risultati.

Sia θ il parametro stimato dai dati che indica quanto è auspicabile la non preferenza. Allora (davidson1970extending)

$$P(Y_{i,j} = 2 | Y_{i,j} \neq 0) = \frac{\exp(\gamma_i - \gamma_j)}{1 + \exp(\gamma_i - \gamma_j)}, \quad (4.5)$$

$$P(Y_{i,j} = 1) = \frac{\theta \sqrt{\exp(\gamma_i) * \exp(\gamma_j)}}{\exp(\gamma_i) + \exp(\gamma_j) + \theta \sqrt{\exp(\gamma_i) * \exp(\gamma_j)}}, \quad (4.6)$$

$$P(Y_{i,j} = 0 | Y_{i,j} \neq 1) = \frac{\exp(\gamma_j - \gamma_i)}{1 + \exp(\gamma_j - \gamma_i)}. \quad (4.7)$$

Si è riportato la modellazione di tutti e tre i possibili risultati, con γ_n che rappresenta la forza degli oggetti in comparazione. La probabilità che l'oggetto α_i batta l'oggetto α_j è rappresentata da (4.5), mentre la probabilità che l'oggetto α_j batta l'oggetto α_i è rappresentata da (4.7). Sia (4.5) sia (4.7) rimangono uguali alla probabilità (4.2) descritta precedentemente. Invece, per la probabilità che l'oggetto α_i pareggi con l'oggetto α_j (4.6), viene aggiunto il parametro θ . Il parametro θ rappresenta, quindi, quanto sia auspicabile il pareggio.

4.3 Modello Bradley–Terry con effetti dell'ordine

Nel modello descritto nella sezione 4.2 è necessario imporre la simmetria tra le categorie di risposta. Purtroppo la simmetria imposta risulta essere non adeguata in alcuni contesti. Tra questi vi è anche il calcio poiché l'ordine dei oggetti (le squadre) conta. Infatti in una partita di calcio, la prima squadra che viene indicata tra le due squadre è quella che gioca in casa, per cui ci si attende crei un vantaggio sull'avversario. Perciò, il presupposto che le categorie di risposta siano simmetriche non vale più.

Un possibile modello riadattato al problema esposto è il seguente:

$$P(\alpha_i \succ \alpha_j) = P(Y_{i,j} = 1) = \frac{\exp(\delta + \gamma_i - \gamma_j)}{1 + \exp(\delta + \gamma_i - \gamma_j)}. \quad (4.8)$$

L'effetto dell'ordine come ad esempio il vantaggio di giocare in casa in ambito calcistico, viene trattato come un parametro δ . Se $\delta > 0$, viene attribuito un vantaggio all'oggetto α_i , aumentando la probabilità che vinca il confronto o, nel caso di categorie di risposta ordinate, di avere un risultato superiore rispetto all'oggetto α_j . Chiaramente il valore di δ deve essere stimato dai dati.

Invece un modello con categorie di risposta ordinate con l'effetto dell'ordine è il seguente

$$P(Y_{i,j} \leq k) = \frac{\exp(\delta + \theta_k + \gamma_i - \gamma_j)}{1 + \exp(\delta + \theta_k + \gamma_i - \gamma_j)}. \quad (4.9)$$

Il modello (4.8) e il modello (4.9) hanno anche la seguente rappresentazione logit lineare rispettivamente,

$$\text{logit}(\alpha_i \succ \alpha_j) = \delta + \gamma_i - \gamma_j, \quad (4.10)$$

$$\text{logit}(\alpha_i \succ \alpha_j) = \delta + \theta_h + \gamma_i - \gamma_j. \quad (4.11)$$

Perciò si fissa che la prima squadra che viene indicata tra le due squadre è quella che gioca in casa.

4.4 Modello Bradley–Terry con variabili esplicative

In precedenza è stato descritto un modello che valutasse il grado di preferenza per un oggetto α_i rispetto a un oggetto α_j , senza considerare nessuna covariata. Spesso, però, si è interessati a capire quali elementi possono essere associati al risultato della comparazione. Prima di esporre il modello con covariate, è necessario fare una distinzione tra soggetti e oggetti e successivamente distinguere i tre tipi di covariate di un confronto a coppie, ovvero, le covariate specifiche al soggetto x_p , le covariate specifiche all'oggetto z_i e infine le covariate specifiche al soggetto e all'oggetto z_{pi} per i soggetti p , $p = 1, \dots, m$ e gli oggetti α_i , $i = 1, \dots, n$.

Gli oggetti sono le entità che vengono confrontate in un confronto a coppie. I soggetti invece, sono le unità che stabiliscono la preferenza tra gli oggetti in un confronto a coppie. Nel calcio gli oggetti sono le squadre di calcio, mentre i soggetti sono le partite di calcio tramite le quali avviene la comparazione tra le squadre. Nell'analisi tratta il numero di soggetti sarà pari a $m=380$, cioè il numero di partite giocate nel campionato di Serie A.

Di seguito vengono illustrate le tre tipologie di covariate in un confronto a coppie:

- * **covariate specifiche del soggetto.** Caratterizzano i soggetti che eseguono i confronti tra oggetti e quindi queste covariate variano solo tra soggetti. Ad esempio nel calcio, covariate specifiche del soggetto sono il numero spettatori o le condizioni meteo sono specifiche al soggetto. Sia x_p un vettore di covariate specifiche del soggetto, β_i il peso stimato delle covariate per ogni oggetto α_i e β_{i0} l'intercetta. Allora l'abilità γ_{pi} dell'oggetto α_i nel soggetto p sarà

$$\gamma_{pi} = \beta_{i0} + x_p^T \beta_i.$$

Con l'inclusione di covariate specifiche del soggetto, il modello è in grado di spiegare l'eterogeneità tra i soggetti. Le covariate specifiche del soggetto nei confronti a coppie sono state considerate, ad esempio da **francis2010** e **Turner2012Firth**.

- * **covariate specifiche dell'oggetto.** Caratterizzano gli oggetti che vengono confrontati. Non variano tra i soggetti, ma tra gli oggetti. Nel caso del calcio, una covariata specifica dell'oggetto può essere il valore di mercato della rosa della squadra di calcio. Un loro utilizzo lo si può trovare in **schauberger2017**. Sia z_i un vettore di covariate specifiche all'oggetto, τ il peso uguale per tutti gli oggetti e β_{i0} l'intercetta. Allora l'abilità γ_i dell'oggetto α_i sarà

$$\gamma_{pi} = \gamma_i = \beta_{i0} + z_i^T \tau.$$

Il peso τ è un parametro globale che insieme a z_i rappresenta l'abilità spiegata dalle covariate, mentre β_{i0} rappresenta la parte dell'abilità non spiegata dalle covariate. Nell'analisi in esame questo tipo di covariate non verrà usato.

* **covariate specifiche del soggetto e dell'oggetto.** Questi tipi di covariate possono variare sia per oggetti e sia per i soggetti. Nel calcio, ad esempio il possesso palla, è una covariata che varia per ogni singola squadra e per ogni singola partita. Tali variabili vengono approfondite in **thurner2000policy** e in **mauerer2015modeling**. Sia z_{pi} un vettore di covariate specifiche del soggetto e dell'oggetto, η_i il peso stimato delle covariate per ogni oggetto, β_{i0} l'intercetta. Allora l'abilità γ_{pi} dell'oggetto α_i nel soggetto p sarà

$$\gamma_{pi} = \beta_{i0} + z_{pi}^T \eta_i.$$

Contrariamente alle covariate specifiche al soggetto, le covariate specifiche al soggetto e all'oggetto posso essere modellate con un effetto globale

$$\gamma_{pi} = \beta_{i0} + z_{pi}^T \tau,$$

dove τ rappresenta il peso stimato delle covariate. Come si può notare, il parametro τ non ha alcun indice, questo perché l'effetto della covariate è uguale su tutti gli oggetti.

Il parametro β_{i0} nelle specificazioni precedenti è l'intercetta specifica dell'oggetto. Tale parametro spiega la maggior parte della forza dell'oggetto. Infatti le covariate possono essere viste come estensioni contenenti effetti aggiuntivi dell'abilità dell'oggetto che non sono spiegati dall'intercetta. In tal senso, gli effetti della covariata possono aiutare a spiegare i risultati imprevisti di un soggetto che non possono essere completamente spiegati esclusivamente dall'intercetta (**cattelan2012models**) e (**schauberger2017**). Nella Sezione 4.3 viene presentato l'effetto dell'ordine degli oggetti in competizione. Invece dell'effetto d'ordine globale δ , che è uguale per tutti gli oggetti, è possibile specificare l'effetto d'ordine specifico per ogni oggetto α_i , quindi δ_i . Nella Tabella 4.1 vengono riassunti tutti i tipi di covariate e tutte le possibili parametrizzazioni che possono essere applicate.

Quindi, il parametro abilità γ_{pi} di un oggetto α_i con $i = 1, \dots, n$ su un soggetto p , $p = 1, \dots, m$ non è altro che una combinazione lineare dei parametri precedentemente spiegati. Da ciò si ottiene il modello capace di utilizzare le covariate. Tale modello viene chiamato modello strutturato e fa parte dei *generalized linear models* (GLMs). Aggiungendo al modello 4.9 le covariate di tipo specifiche del soggetto e dell'oggetto al modello e l'effetto dell'ordine con effetto specifico dell'oggetto si ha

$$P(Y_{p(i,j)} \leq k) = \frac{\exp(\delta_i + \theta_k + \beta_{i0} - \beta_{j0} + x_{pi}^T \eta_i - x_{pj}^T \eta_j)}{1 + \exp(\delta_i + \theta_k + \beta_{i0} - \beta_{j0} + x_{pi}^T \eta_i - x_{pj}^T \eta_j)}, \quad (4.12)$$

con $i < j \in \{1, \dots, 20\}$ e $p \in \{1, \dots, 380\}$.

Come si può vedere, il parametro abilità γ_i è stato sostituito da β_{i0} e $x_{pi}^T \eta_i$. Analogamente anche per γ_j .

Tipo di covariate	Tipo di effetto	$\gamma_{pi} =$	$\gamma_{pj} =$	$\gamma_{p(ij)} = \gamma_{pi} - \gamma_{pj}$
Intercetta	Spec. dell'oggetto	β_{i0}	β_{j0}	$\beta_{i0} - \beta_{j0}$
Effetto dell'ordine	Globale	$+$	δ	$+$
Effetto dell'ordine	Spec. dell'oggetto	$+$	δ_i	$+$
Spec. del soggetto x_p	Spec. dell'oggetto	$+ x_p^T \beta_i$	$+ x_p^T \beta_j$	$+ x_p^T (\beta_i - \beta_j)$
Spec. dell'oggetto z_i	Globale	$+ z_i^T \tau$	$+ z_{si}^T \tau$	$+ (z_i - z_j)^T \tau$
Spec. del sogg. e dell'ogg. z_{pi}	Globale	$+ z_{pi}^T \tau$	$+ z_{pj}^T \tau$	$+ (z_{pi} - z_{pj})^T \tau$
Spec. del sogg. e dell'ogg. z_{pi}	Spec. dell'oggetto	$+ x_{pi}^T \eta_i$	$+ x_{pj}^T \eta_i$	$+ x_{pi}^T \eta_i - x_{pj}^T \eta_j$

Tabella 4.1: Tipi di covariate e possibili parametrizzazioni applicabili al parametro abilità γ .

4.5 Stima e penalizzazione

È importante considerare che, con l'inserimento di un elevato numero di covariate, si ha un aumento di complessità del modello. Dato che si utilizza un modello lineare, un eccessivo livello di complessità può portare a problemi di identificabilità ed efficienza. Infatti se si include una covariata specifica del soggetto e dell'oggetto equivale a inserire n covariate dove n è il numero di oggetti in considerazione. Nel nostro caso abbiamo 26 covariate di tipo specifiche del soggetto e dell'oggetto da inserire, cioè significa che se abbiamo 20 squadre abbiamo 520 parametri da stimare, un numero chiaramente troppo grande. Inoltre, la complessità è aumentata dalla presenza di una intercetta per ogni oggetto. La soluzione alla gestione di modelli complessi è l'utilizzo di metodi di *shrinkage*, che includono termini di penalizzazione nelle procedure di stima. I metodi di *shrinkage* (**copas1983regression**) regolarizzano il processo di stima spingendo le stime dei parametri verso zero. L'inclusione della penalizzazione dei termini potrebbe migliorare o leggermente peggiorare il modello, ma la variabilità associata alle stime sarà minore. C'è perciò un trade off di cui occuparsi, infatti più è forte la penalità inserita, più i parametri saranno vicini a zero e quindi meno informazioni si avranno sui parametri, di conseguenza sarà elevata la varianza a causa della perdita di informazioni. Ovviamente più informazioni vengono perse meno complesso sarà il modello ma allo stesso tempo sarà poco preciso. Non si massimizzerà la log verosimiglianza ma la log verosimiglianza penalizzata

$$L(\varepsilon)^p = L(\varepsilon) - \lambda P(\varepsilon),$$

dove $L(\varepsilon)$ è la log verosimiglianza con ε che rappresenta il vettore contenente tutti i parametri del modello e $P(\varepsilon)$ è un termine di penalizzazione. Il parametro λ è il parametro di tuning che stabilisce quanto forte deve essere la penalizzazione sui parametri.

Per eseguire la penalizzazione è necessario trasformare in scale comparabili tutte le covariate, per evitare che la penalizzazione influisca in modo diverso sui parametri. Oltre a una riduzione di complessità del modello, si vogliono ottenere i seguenti due obiettivi:

- * Eseguire una selezione delle covariate spingendo a zero quelle non significative,
- * Valutare se vi è la formazione di un *cluster* di valori di una covariata su più squadre, in modo tale da utilizzare un effetto globale piuttosto che un effetto specifico dell'oggetto.

Quello che si intende per *cluster* di valori è che, durante la penalizzazione può accadere che una covariata ha come valore del parametro lo stesso per tutti gli oggetti in esame, perciò non occorre considerare n volte la covariata ma soltanto una volta, riducendo così la complessità. Per soddisfare questi punti, come metodo di penalizzazione verrà applicato il *LASSO* (**tibshirani1996regression**).

4.5.1 LASSO

Il metodo *Least Absolute Shrinkage and Selection Operator* detto *LASSO* (**tibshirani1996regression**) è un metodo di penalizzazione che permette di eseguire una selezione delle covariate. La selezione è possibile perché la penalizzazione applicata spinge i parametri ad essere uguali a zero. Si ha la seguente penalizzazione

$$L(\varepsilon)^P = L(\varepsilon) + \lambda \sum_{j=1}^p |\beta_j|,$$

dove $\lambda \sum_{j=1}^p |\beta_j|$ è il fattore di penalizzazione che include una norma L_1 dei parametri. Grazie alla norma L_1 è possibile eseguire la selezione delle covariate.

Sono state utilizzate solo alcune modalità di penalizzazione tra quelle disponibili, quindi verranno esposte solo quelle effettivamente utilizzate. Si veda ad esempio, **schauberger2019btlasso** per una trattazione delle varie penalizzazioni esistenti.

Le applicazioni del *LASSO* sono le seguenti:

- * **Penalizzazione all'effetto partita in casa**

Si è applicata la seguente penalizzazione su 20 parametri che rappresentano l'effetto di giocare una partita in casa

$$P_{\delta}(\delta_1, \dots, \delta_n) = \sum_{i < j}^n |\delta_i - \delta_j|.$$

Come si può notare l'effetto partita in casa δ_i è un parametro con effetto specifico all'oggetto. La penalizzazione risultante è data dai valori delle differenze assolute tra tutti i parametri. Tale tipo di penalizzazione permette di formare clusters di oggetti, nel nostro caso squadre, con un valore dell'abilità simile.

È possibile applicare una penalizzazione sul valore assoluto del parametro ma, dato che non vi sono dubbi che l'effetto casa sia determinante per l'esito di una partita di calcio (**lago2016home**), non verrà applicata nessun'altra penalizzazione.

- * **Penalizzazione alla covariata specifica del soggetto e dell'oggetto**

Si è applicata la seguente penalizzazione sui parametri della c -esima covariata

$$P_{\eta_c}(\eta_{1,1}, \dots, \eta_{n,m}) = \sum_{p=1}^m \sum_{i < j}^n |\eta_{ip} - \eta_{jp}| + \sum_{p=1}^m \sum_{i < j}^n |\eta_{ip}|.$$

Rispetto alla penalizzazione precedente è stata aggiunta una penalizzazione al valore assoluto delle covariate. Questo perché non sappiamo in anticipo se una variabile è associata alla risposta oppure no. Perciò con la penalizzazione al valore assoluto possiamo fare selezione delle covariate.

Le penalizzazioni illustrate precedentemente se combinate permettono di ottenere il parametro

$$P(\varepsilon) = \sum_{c=1}^C P_{\eta_c} + P_{\delta},$$

con $C = 26$ che indica il numero di covariate descritte nel Capitolo 2.

4.5.2 Scelta del parametro di tuning

Un punto cruciale per le tecniche di *shrinkage* è la determinazione del parametro di *tuning* ottimo λ , cioè il grado di penalizzazione che fornisce il miglior trade off tra complessità e precisione del modello. Per farlo ci si affiderà alla *K-Fold Cross-Validation* con $k = 10$, che sceglierà la miglior λ rispetto alla metrica *ranked probability score* (RPS). Il RPS (**gneiting2007strictly**) per categorie di risposte ordinate $y \in \{1, \dots, K\}$ misura quanto siano buone le previsioni espresse come distribuzioni di probabilità rispetto ai valori osservati. Sia K il numero di categorie della variabile risposta y , il RPS è così espresso

$$RPS(y, \pi(k)) = \sum_{k=1}^K \pi(k) - \mathbb{1}(y \leq k)^2$$

dove $\pi(k)$ rappresenta la probabilità cumulativa $\pi(k) = P(y \leq k)$ mentre $\mathbb{1}$ è una funzione che restituisce 1 se il parametro in ingresso è vero, 0 altrimenti. A differenza delle altre possibili misure dell'errore, ad esempio la devianza, il RPS tiene conto dell'ordine di preferenza.

5 | RISULTATI DEI MODELLI BRADLEY-TERRY

In questo capitolo vengono presentate le stime e i risultati ottenuti dai modelli Bradley-Terry (BTM) presentati nel Capitolo 4. Inoltre, sarà riportata l'applicazione del metodo LASSO con relativi risultati. Infine si riporteranno le predizioni sugli esiti delle partite prodotte dai modelli per essere poi confrontate con le predizioni dei bookmakers

5.1 Premesse

I risultati che verranno esposti non tengono in considerazione le variabili esplicative del numero di gol fatti GF e dei gol subiti GA. Questo perché provocano la non convergenza del modello. Inoltre data l'elevata complessità che raggiunge il modello esteso Bradley-Terry, non sono state inserite le interazioni illustrate nel Capitolo 3.

5.2 BTM con effetto dell'ordine

Le analisi dello studio iniziano con l'applicazione del modello (4.9). Tale modello è abbastanza semplice, infatti la stima dell'abilità delle squadre tiene conto solo degli esiti osservati delle varie partite e del vantaggio di giocare in casa. Ovviamente da tali stime si basa la distribuzione di probabilità degli esiti delle partite.

La stima dei parametri soglia θ_1 e θ_2 sono rispettivamente di -0.669 e 0.669 mentre il parametro δ globale per tutte le squadre è di 0.099 con uno *standard error* (SE) di 0.126. Si nota che il vantaggio di giocare in casa effettivamente è un vantaggio anche secondo il modello, infatti la stima del parametro è positiva, quindi generalmente ha un effetto positivo per la squadra in casa. Nella Tabella 5.1 vengono riportati i risultati ottenuti in ordine dell'abilità stimata.

Nonostante, la semplicità del modello, viene offerta una stima delle abilità delle squadre che rispecchia molto il piazzamento mostrato nella Tabella 2.1. Infatti, solo quattro squadre hanno un piazzamento diverso da quello reale. L'Udinese e il Sassuolo hanno il piazzamento invertito con una stima dell'abilità che è molto simile. Ciò è un bene dato che nella stagione in esame il loro distacco è stato solo di tre punti. Anche Genoa e Salernitana hanno un piazzamento differente da quello reale. Per quanto riguarda il Genoa tale risultato può essere spiegato dal fatto che all'inizio del campionato ha avuto un buon andamento (vedi **storyGenoa**) e dall'ottenimento di punti contro Juventus, Inter, Roma e Atalanta, cioè squadre considerate tra le più forti del campionato. Per quanto la stima al ribasso della Salernitana è determinata dal suo pessimo andamento per la maggior parte del campionato fatta eccezione per l'ultima parte, dove sono stati guadagnati la maggior parte dei punti, tanto da permettere alla squadra di guadagnare all'ultima giornata la salvezza (vedi **storySal**).

Squadra	Abilità	SE	QSE	QV	Rank
Milan	1.492	0.557	0.359	0.129	1
Inter	1.4	0.537	0.400	0.160	2
Napoli	1.17	0.530	0.389	0.152	3
Juventus	0.825	0.520	0.373	0.139	4
Lazio	0.459	0.516	0.368	0.135	5
Roma	0.413	0.516	0.368	0.135	6
Fiorentina	0.339	0.511	0.357	0.127	7
Atalanta	0.312	0.000	0.368	0.135	8
Hellas Verona	0.049	0.513	0.356	0.127	9
Torino	-0.012	0.512	0.355	0.126	10
*Udinese	-0.072	0.512	0.355	0.126	12
*Sassuolo	-0.145	0.511	0.355	0.126	11
Bologna	-0.233	0.515	0.359	0.128	13
Empoli	-0.549	0.518	0.362	0.131	14
Sampdoria	-0.775	0.527	0.372	0.138	15
Spezia	-0.831	0.527	0.372	0.138	16
*Genoa	-0.879	0.532	0.378	0.143	19
Cagliari	-0.897	0.532	0.378	0.143	18
*Salernitana	-0.91	0.527	0.372	0.138	17
Venezia	-1.156	0.538	0.387	0.149	20

Tabella 5.1: Per ogni squadra viene riportata l'abilità stimata, lo *Standard Error* (SE), il *Quasi Standard Error* (QSE) e il *Quasi Variance* (QV).

Come si può notare oltre allo *Standard Error* (SE) sono state riportate altre due misurazioni, il *Quasi Standard Error* (QSE) (**firth2004quasi**) e il *Quasi Variance* (QV)(**firth2004quasi**). Il *Quasi Variance* (QV)(**firth2004quasi**) è un metodo che fornisce un'approssimazione della varianza, ed è utilizzato per confrontare livelli differenti di un fattore. Il tipo fattore è stato illustrato nel Capitolo 3. Il QV è stato introdotta da **firth2004quasi** per risolvere il problema della categoria di riferimento. Tale problema si riferisce al fatto che risulta essere semplice confrontare un livello qualsiasi del fattore con il suo livello di riferimento ma confrontare tra loro due livelli

entrambi non di riferimento non è possibile. Grazie a il QV cioè è possibile, infatti permette di confrontare tra di loro diversi livelli che non sono di riferimento con il vantaggio di non dover riportare tutta la matrice delle varianze e delle covarianze per effettuare i confronti. Nel nostro caso abbiamo la variabile **team** di tipo fattore con la squadra Atalanta come livello di riferimento. Grazie al QV ci viene fornita il QSE, una stima dello SE che verrà utilizzata per confrontare le abilità stimate dei diversi livelli, ovvero le squadre, per poter dedurre se la differenza di abilità tra due squadre è significativa dal punto di vista statistico. Con il QSE le squadre vengono trattate come variabili indipendenti. Esempio di applicazioni del QSE e del QV su BTM è possibile trovarli in **firth2004quasi** e in **turner2012bradley**.

Perciò, confrontiamo le stime dei valori delle abilità delle squadre classificate nelle prime due posizione, rispettivamente Milan e Inter. Il QSE per il Milan è di 0.359 mentre per l'Inter è di 0.400. La differenza tra le loro abilità è di $|1.492 - 1.4| = 0.092$. Applicando il calcolo pitagorico è possibile calcolare lo QSE, cioè un SE approssimato, relativo alla differenza tra abilità, e quindi $(0.359^2 + 0.400^2)^{\frac{1}{2}} = 0,537 > 0.092$. Perciò la differenza in termini di abilità tra le due squadre non è significativa da un punto di vista statistico. Infatti le due squadre hanno un differenza di soli due punti.

5.3 BTM con covariate specifiche dell'oggetto

In questa sezione si andrà ad aggiungere al modello Bradley-Terry le variabili esplicative, presentandone i risultati. Il modello applicato è il seguente

$$P(Y_{p(i,j)} \leq k) = \frac{\exp(\delta + \theta_k + \beta_{i0} - \beta_{j0} + x_{pi}^T \tau - x_{pj}^T \tau)}{1 + \exp(\delta + \theta_k + \beta_{i0} - \beta_{j0} + x_{pi}^T \tau - x_{pj}^T \tau)}, \quad (5.1)$$

dove l'effetto dell'ordine δ , cioè il vantaggio di giocare la partita in casa, ha ancora un effetto globale per tutte le squadre, mentre x_{pi}^T è il vettore con tutti i valori delle ventisei covariate per l'i-esima squadra e per la p-esima partita. Il parametro τ è il peso medio stimato di ogni covariata. Le covariate perciò sono specifiche del soggetto e dell'oggetto ma con un effetto specifico dell'oggetto.

La stima dei parametri soglia θ_1 e θ_2 sono rispettivamente di -1.113 e 1.113 mentre il parametro δ globale per tutte le squadre è salito a 0.27 con uno SE di 0.142. Nella Tabella 5.2 e nella Tabella 5.3 vengono riportate le stime delle abilità delle squadre con i relativi SE, QSE e QV, e le stime di ogni covariata sul modello con relativo SE.

Nella stima dei parametri delle variabili esplicative, ci sono alcune di essi che hanno un forte legame con l'esito della partita, mentre altre quasi nullo. Per le covariate con un forte legame si può distinguere tra chi ha un peso positivo e che quindi incentiva all'ottenimento della vittoria, e chi invece l'opposto, cioè l'ottenimento della sconfitta a causa di effetto negativo.

Come ci si aspetta le variabili esplicative legate ai tiri quindi, tiri **Sh**, tiri in porta **SoT** e il rapporto tiri/gol **G/Sh** hanno un peso stimato molto alto e positivo. Sono perciò fortemente decisive per aumentare la probabilità di vittoria. Da notare che sia **G/Sh** e sia **Sh** hanno un alto SE, tra i più alti tra i SE delle stime, c'è quindi un elevata variabilità. Sarà interessante perciò analizzare nel prossimo modello, che peso hanno queste covariate per ogni singola squadra data la loro alta variabilità.

Sorprendentemente la variabile esplicativa che ha il peso più determinate nell'aumentare le probabilità di vittoria è il numero di tocchi con la palla fatti a centrocampo **ToMid3rd**. Invece, le altre covariate legate ai tocchi nelle altre zone dal campo quindi

Squadra	Abilità	SE	QSE	QV	Rank
Milan	1.406	0.644	0.455	0.239	1
Inter	1.097	0.685	0.433	0.286	2
Napoli	1.067	0.595	0.423	0.236	3
Juventus	0.892	0.623	0.417	0.226	4
Lazio	0.399	0.645	0.467	0.276	5
Roma	0.377	0.634	0.469	0.279	6
*Atalanta	0.317	0.000	0.423	0.238	8
*Fiorentina	0.236	0.596	0.383	0.235	7
*Torino	0.092	0.591	0.427	0.165	10
*Hellas Verona	0.013	0.561	0.427	0.164	9
Sassuolo	-0.023	0.587	0.435	0.253	11
*Bologna	-0.045	0.657	0.459	0.128	13
*Empoli	-0.094	0.618	0.432	0.211	14
*Udinese	-0.178	0.642	0.478	0.281	12
Sampdoria	-0.426	0.600	0.453	0.288	15
*Salernitana	-0.854	0.544	0.429	0.219	17
*Spezia	-0.922	0.587	0.452	0.249	16
Cagliari	-1.01	0.612	0.498	0.269	18
Genoa	-1.026	0.632	0.456	0.214	19
Venezia	-1.318	0.592	0.434	0.231	20

Tabella 5.2: Stime delle abilità con relativi *Standard Error* (SE), *Quasi Standard Error* (QSE) e *Quasi Variance* (QV).

ToDefPen, ToDef3rd, ToAtt3rd e ToAttPen hanno comunque un peso positivo ma molto minore rispetto a ToMid3rd. Sembra perciò avere il controllo del centrocampo sia fondamentale per costruire azioni da gol ma anche per mantenere un risultato positivo dalla partita, anzi mantenere il pallone in zone difensive con meno transizioni in zone d'attacco sembra che dia maggior probabilità di vittoria. Infatti, si può notare che un elevato numero di tocchi in area di rigore avversaria ToAttPen aumenti di molto poco la probabilità di vittoria. Infatti, solitamente il campionato italiano è spesso considerato un campionato difensivista e tattico (vedi **speculazione**), dove si spinge

Covariata	Stima	SE
ToMid3rd	1.57	0.025
G/Sh	1.135	0.317
Sh	0.787	0.085
SoT	0.536	0.324
PCmp%	0.534	0.300
ToDefPen	0.375	0.027
ToDef3rd	0.347	0.026
ToAtt3rd	0.283	0.025
Saves	0.280	0.312
Fls	0.138	0.204
Fld	0.100	0.204
TklWin	0.082	0.049
LPAtt	0.078	0.049
Poss	0.032	0.169
ToAttPen	0.027	0.044
TotDist	-0.039	0.001
Off	-0.054	0.144
PAtt	-0.080	0.053
Int	-0.082	0.057
SPCmp%	-0.100	0.136
Crs	-0.199	0.062
LPCmp%	-0.309	0.380
Recov	-0.512	0.030
SPAtt	-0.650	0.053
MPCmp%	-0.748	0.126
MPAtt	-1.011	0.050

Tabella 5.3: Stime delle covariate con relativo *Standard Error* (SE).

l'avversario a sbilanciarsi per poi attaccarlo in contropiede.

Un aspetto difensivo chiave sembra essere le parate fatte **Saves**. Inoltre, anche il numero di contrasti vinti **TklWin** pare abbia un effetto positivo sulla vittoria. Sorprendentemente però per quanto riguarda le altre variabili esplicative difensive rispettivamente, numero di intercetti **Int** e numero di recuperi **Recov** hanno un effetto negativo sulla probabilità di vittoria.

Al contrario di quanto si pensi il possesso della palla non sembra essere un elemento chiave per la vittoria. Infatti il sua stima fa aumentare di molto poco la probabilità di vittoria. Analogamente anche la distanza percorsa con la palla **TotDist** non sembra essere un elemento chiave per la vittoria anzi va a diminuire la probabilità di vittoria. Perciò sembra che stia emergendo dall'analisi una tendenza ad avere il controllo del gioco nei momenti giusti e nelle zone giuste del campo per aver maggior probabilità di vittoria.

Per quanto riguarda l'aggressività della squadra, sembra che commettere falli **Fld** aumenti le probabilità di vittoria, d'altra parte subire falli **Fls** è più conveniente.

Si nota che subire un fuorigioco **Off** ha un impatto negativo sulle probabilità di vittoria. Per quanto riguarda le covariate legate ai passaggi notiamo che solo la percentuale dei passaggi completati **PCmp%** e il numero di lanci lunghi tentati **LPAtt** aumentano le probabilità di vittoria, le restanti covariate invece hanno ne diminuiscono la probabilità. Sembra perciò che un abuso di passaggi filtrati **MPAtt** o di cross **Crs** sia controproducente per la vittoria, al contrario avere una buona precisione in generale sui passaggi **PCmp%** e effettuare cambi di gioco da maggiori probabilità di vittoria **LPAtt**.

Come fatto nella sezione precedente è possibile anche qui confrontare tra loro le squadre utilizzando i loro QSE relativi alla loro abilità stimata. Confrontando ancora le prime due squadre, calcolando la loro differenza di abilità, $|1.406 - 1.097| = 0.309$ e il relativo QSE $(0.455^2 + 0.433^2)^{\frac{1}{2}} = 0,628 > 0.309$, si ottiene che, la differenza di abilità tra le due squadre è ancora non significativa anche con l'effetto delle covariate.

5.4 BTM e LASSO

Nella sezione precedente si sono presentati i risultati ottenuti di un modello Bradley-Terry con l'inserimento di covariate con effetto specifico dell'oggetto. È però di interesse per le nostre analisi capire come ogni singola covariata sia determinante per la vittoria asseconda della squadra in esame. Per esempio, è possibile che il possesso della palla possa essere determinate per una squadra mentre per un'altra no. A tale scopo si applicherà il modello (4.12) utilizzando covariate specifiche del soggetto e dell'oggetto. Ovviamente con l'inserimento di questo tipo di covariate il modello sarà estremamente complesso, infatti avrà 520 covariate. Di conseguenza sarà applicata una selezione delle covariate operata attraverso il metodo *LASSO* illustrato nel Capitolo 4. Sempre attraverso il *LASSO* sarà di interesse individuare clusters di squadre che per una certa covariata hanno un effetto simile. Allo stesso tempo si cercherà di individuare quali squadre invece si discostano maggiormente da questi clusters.

Purtroppo non è stato possibile riportare gli SE delle stime a causa dell'elevata complessità del procedimento di calcolo. Infatti per calcolare gli SE delle stime è possibile solo farlo attraverso la procedura di tipo *bootstrap* (**henderson2005bootstrap**). Purtroppo però è molto onerosa in termini di computazione, soprattutto con un numero elevato di covariate.

Nella Tabella 5.4, Tabella 5.5 e nella Tabella 5.6 vengono riportate le stime dei para-

metri delle abilità e delle covariate per ogni singola squadra. Si noti che, non tutte le covariate hanno un'unica stima per tutte le squadre, ma in alcuni casi, ci sono più stime per alcune covariate. Perciò per ogni stima del parametro di una covariata verrà indicata quale squadra ha tale valore stimato. Nell'analisi dei risultati spesso si farà un confronto con i risultati ottenuti con il modello della sezione precedente.

Squadra	Abilità	Rank
Milan	1.673	1
Inter	1.443	2
Napoli	1.436	3
Juventus	1.003	4
Lazio	0.641	5
*Atalanta	0.594	8
*Roma	0.555	6
*Fiorentina	0.227	7
Hellas Verona	0.126	9
Torino	-0.042	10
Sassuolo	-0.171	11
Udinese	-0.262	12
Bologna	-0.292	13
Empoli	-0.386	14
*Spezia	-0.869	16
*Salernitana	-0.876	17
*Sampdoria	-1.095	15
Cagliari	-1.136	18
Genoa	-1.231	19
Venezia	-1.338	20

Tabella 5.4: Stime delle abilità per ogni squadra.

Nella Tabella 5.4 si può notare che le abilità stimate sono quasi sempre in linea con il piazzamento reale, risultando migliore rispetto al modello precedente. Purtroppo l'Atalanta viene sovrastimata nonostante al termine della stagione si sia classificata

Covariata	Stima	Squadra
Home	0.310	Tutti
Poss	0.239	Lazio
Poss	0.171	Torino
Poss	0.000	Tutti tranne Lazio e Torino
Sh	0.520	Tutti
SoT	0.596	Atalanta, Cagliari, Empoli, Genoa, Verona, Juventus, Lazio, Milan, Napoli, Salernitana, Sampdoria, Sassuolo, Spezia, Torino, Venezia
SoT	0.495	Inter, Roma
SoT	0.361	Bologna
SoT	0.263	Fiorentina
SoT	0.007	Udinese
G/Sh	1.107	Tutti
Saves	0.260	Tutti
PAtt	0.000	Tutti
PCmp%	0.000	Tutti
SPAtt	0.124	Napoli
SPAtt	0.000	Tutti tranne Napoli
SPCmp%	0.067	Tutti tranne Genoa
SPCmp%	-0.235	Genoa
MPAtt	-0.058	Tutti
MPCmp%	-0.246	Tutti tranne Bologna e Genoa
MPCmp%	-0.255	Bologna e Genoa
LPAtt	0.077	Tutti
LPCmp%	0.199	Hellas Verona
LPCmp%	0.000	Tutti tranne Bologna e Verona
LPCmp%	-0.303	Bologna

Tabella 5.5: Stime delle covariate.

Covariata	Stima	Squadra
ToDefPen	0.135	Tutti
ToDef3rd	0.000	Tutti
ToMid3rd	0.147	Tutti
ToAtt3rd	-0.154	Tutti
ToAttPen	0.000	Tutti tranne Atalanta
ToAttPen	-0.311	Atalanta
TotDist	0.000	Tutti
Fls	0.219	Bologna
Fls	0.012	Tutti tranne Bologna, Napoli, Genoa e Salernitana
Fls	-0.001	Napoli
Fls	-0.030	Genoa, Salernitana
Fld	0.100	Spezia
Fld	0.015	Tutti tranne Spezia e Udinese
Fld	-0.005	Udinese
Off	0.055	Hellas Verona
Off	0.002	Tutti tranne Verona, Inter, Juventus, Milan e Napoli
Off	-0.097	Inter, Juventus, Milan e Napoli
Crs	0.000	Torino
Crs	-0.180	Tutti tranne Milan, Roma, Torino, Atalanta e Napoli
Crs	-0.391	Milan e Roma
Crs	-0.671	Atalanta e Napoli
Int	0.012	Tutti
TklWin	0.225	Empoli
TklWin	0.086	Tutti tranne Empoli
Recov	-0.132	Tutti tranne Udinese
Recov	-0.189	Udinese

Tabella 5.6: Stime delle covariate.

dietro a Roma e Fiorentina. Tale fenomeno può essere spiegato dal fatto che l'Atalanta per larga parte della stagione militasse tra il terzo e il quarto posto, ma nell'ultima parte della stagione l'Atalanta è crollata di prestazione (vedi **storyAta**). Si nota che la Sampdoria viene sottostimata, probabilmente perché non ha fatto una buona stagione in generale e verso fine campionato ha avuto un crollo di prestazioni (vedi **storySamp**).

Nella Tabella 5.5 e nella Tabella 5.6 alcune variabili esplicative sono state porta a zero, quindi eliminate, mentre altre hanno diversi valori a seconda della squadra in considerazione.

Tra le covariate eliminate c'è il numero di passaggi tentati **PAtt** che nella Tabella 5.3 del modello precedente aveva un valore stimato quasi nullo oltre a un SE basso. Sorprendentemente anche la percentuale di passaggi tentati **PCmp%** viene eliminata dal modello nonostante per il modello precedente avesse un valore alto stimato del parametro. Anche il numero di tocchi nella trequarti di difesa **ToDef3rd** viene tolta dal modello nonostante un valore stimato alto nella Tabella 5.3, ma aveva un bassissimo SE. Infine l'ultima variabile esplicativa eliminata interamente del modello è la distanza percorsa con la palla **TotDist** rimanendo in linea con quanto visto nella 5.3 dove **TotDist** aveva sia una stima del parametro e sia un SE bassissimi.

Anche qui viene confermato che giocare la partita **Home** ha un effetto positivo stimato in 0.310.

Per quanto riguarda invece il possesso della palla **Poss**, come ci si attende dallo scorso modello, viene stimato con un peso nullo per la maggior parte delle squadre ad eccezione di Lazio e Torino dove ha un effetto positivo. Il risultato della stima legata alla Lazio è un risultato in realtà non è sorprendente, infatti il **sarrismotr** neologismo per indicare il gioco applicato dall'allenatore Maurizio Sarri, allenatore della Lazio nella stagione 2021/2022, ha tra le sue caratteristiche il mantenimento del possesso della palla, oltre a una propensione offensiva (vedi **sarrismo**). Analogamente anche il gioco del Torino si fonda sul possesso palla ma con minor propensione offensiva (vedi **torino**).

Come era atteso il numero di tiri **Sh**, in porta **SoT**, il rapporto gol tiri **G/Sh** e il numero di parate **Saves** hanno un grande peso nell'aumentare la probabilità di vittoria. Si nota che per **SoT** ci sono ben cinque stime, ciò poteva essere atteso dato che nella Tabella 5.3 era stato stimato un SE pari a 0.324 che giustifica la variazione di stima da squadra a squadra.

Per quanto riguarda le variabili legate ai passaggi non ancora illustrate, abbiamo che, il numero di passaggi corti tentati **SPAtt** ha un effetto sulla probabilità di vittoria nullo per tutte le squadre ad eccezione del Napoli dove ha invece una stima del parametro positiva. La percentuale di passaggi corti completati **SPCmp%** invece hanno una stima del parametro molto bassa per tutte le squadre ad eccezione del Genoa dove ha un peso stimato che diminuisce la probabilità di vittoria. Il numero di passaggi medi tentati **MPAtt** diminuisce le probabilità di vittoria per tutte le squadre. Analogamente anche per la percentuale di passaggi medi riusciti **MPCmp%** ha il parametro stimato fortemente negativo. Si nota che il numero di passaggi lunghi tentati **LPAtt** ha la stessa stima calcolata con il modello precedente per tutte le squadre. È interessante notare come la percentuale di passaggi lunghi riusciti **LPCmp%** per la maggior parte delle squadre non ha alcun effetto sull'esito della partita, mentre per l'Hellas Verona ne aumenta le probabilità di vittoria, al contrario al Bologna ne diminuisce le probabilità di vittoria. Infine per quanto riguarda il numero di cross **Crs** per tutte le squadre eccetto il Torino dove ha un stima nulla, diminuisce la probabilità di vittoria, soprattutto per l'Atalanta e il Napoli.

Per quanto riguarda le variabili legate al possesso, sia il numero di tocchi in area

di rigore `ToDefPen` e a centrocampo `ToMid3rd` aumentano la probabilità di vittoria, viceversa il numero di tocchi fatti nella trequarti avversaria `ToAtt3rd` e nell'area di rigore avversaria `ToAttPen` diminuiscono la probabilità di vittoria.

Per quanto riguarda i falli, subirli `Fls` ha un effetto positivo per la maggior parte delle squadre soprattutto per il Bologna. Ci sono alcune eccezioni tra queste il Napoli ma soprattutto Genoa e Salernitana dove hanno una diminuzione delle probabilità di vittoria. Per quanto riguarda l'effettuare falli `Fld` aumenta leggermente la probabilità di vittoria per la maggior parte delle squadre, soprattutto per lo Spezia. Anche qui c'è un'eccezione infatti per l'Udinese c'è una stima negativa del peso.

Il numero di fuorigioco `Off` in generale ha un effetto quasi nullo sull'esito della partita. Curiosamente per le quattro squadre con la maggior abilità stimata `Off` ha un impatto negativo sull'esito della partita. Tale risultato può essere spiegato dal fatto che le squadre più forti creano più azioni d'attacco, mentre le squadre meno forti per difendersi fanno cadere nella trappola del fuorigioco le squadre avversarie beneficiandone creando un danno per le squadre più forti.

Per quanto riguarda i parametri stimati delle variabili esplicative difensive, il numero di intercetti `Int` per tutte le squadre aumenta leggermente la probabilità di vittoria. Analogamente anche il numero di contrasti vinti `TklWin` aumenta la probabilità di vittoria soprattutto per l'Empoli. Viceversa il numero di recuperi fa ottenere una diminuzione della probabilità di vittoria a tutte le squadre.

Anche qui è cambiato la stima delle soglie θ_1 e θ_2 che valgono rispettivamente -1.075 e 1.075.

In alcuni casi c'è un'alta variabilità delle stime tanto da essere negative per alcune squadre mentre per altre nulle o positive. Inoltre, in altri casi invece, si vengono a formare dei cluster per alcune covariate. Questo fenomeno lo si può osservare chiaramente dalla Figura 5.1 alla Figura 5.13. Nei grafici vengono mostrati come cambiano le stime dei parametri associati ad ogni covariata e per ogni squadra, al variare del parametro di tuning espresso in scala logaritmica. Ovviamente con un valore alto di penalizzazione si vede all'inizio che tutte le stime sono spinte a zero, ma con il diminuire della penalizzazione si iniziano ad ottenere stime diverse per la stessa covariata. Nei grafici viene mostrata una linea rossa tratteggiata che indica il parametro di tuning ottimo che è stato scelto per ottenere i risultati illustrati precedentemente. Si ricorda che, il parametro di tuning ottimo è stato scelto attraverso la procedura spiegata nel Capitolo 4. In questo caso il parametro di tuning λ scelto è di 2.307.

In Figura 5.1 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del possesso della palla, in cui si notano la Lazio e il Torino che si discostano nettamente dall'andamento nullo tenuto dalla maggior parte delle squadre.

In Figura 5.2 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di tiri in porta. Si notano cinque cluster con stima positiva. Abbiamo il cluster con la stima più alta che contiene la maggioranza delle squadre, seguito dal secondo cluster per stima contenente Inter e Roma. Il terzo cluster per stima contiene solo il Bologna, anche il quarto cluster per stima contiene solo una squadra cioè la Fiorentina. Infine il quinto cluster per stima contiene l'Udinese che ha un valore quasi nullo ma comunque positivo.

In Figura 5.3 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di passaggi corti tentati. Si nota che il Napoli ha un andamento positivo che si discosta nettamente dall'andamento nullo tenuto dalla maggior parte delle squadre.

In Figura 5.4 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata della percentuale di passaggi corti riusciti. Si nota che il Genoa ha un andamento negativo

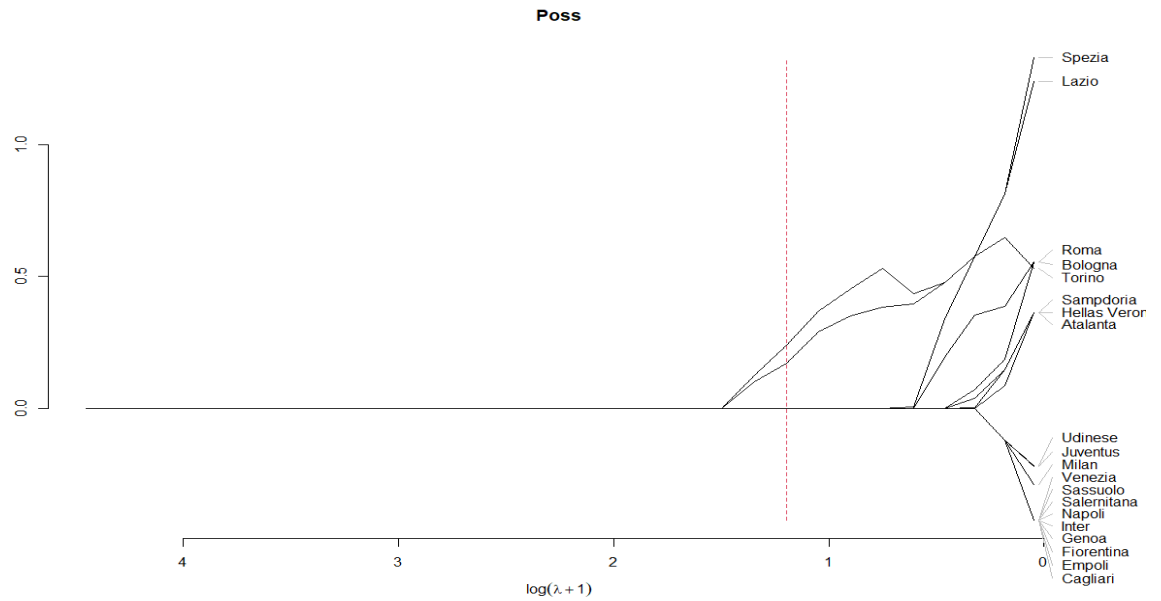


Figura 5.1: Grafico che riporta l'andamento della stima del possesso della palla per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

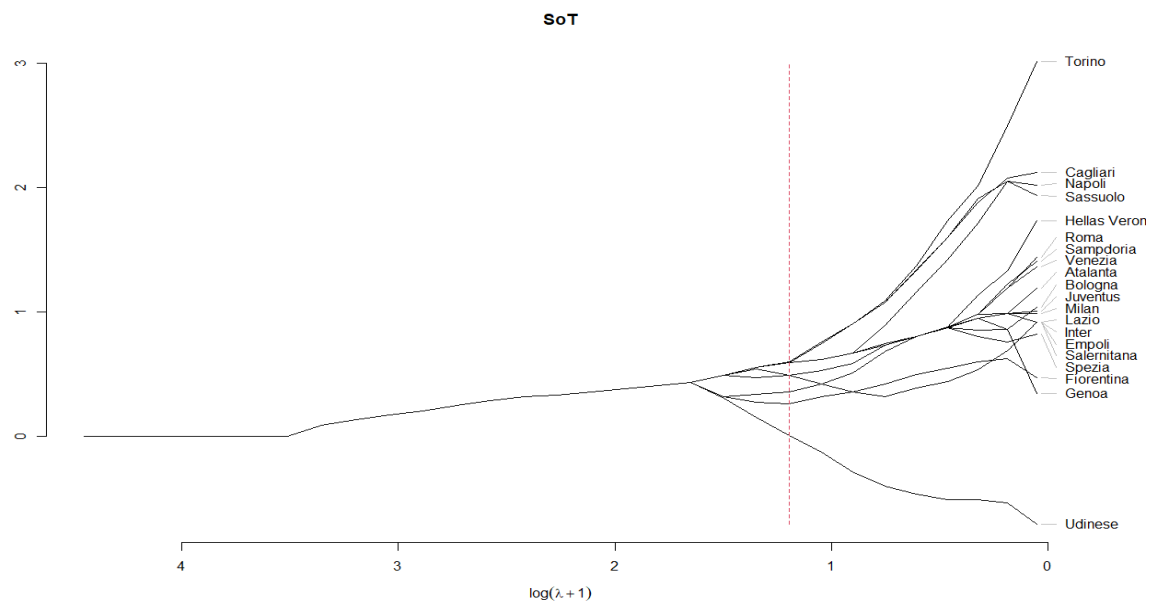


Figura 5.2: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di tiri in porta per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

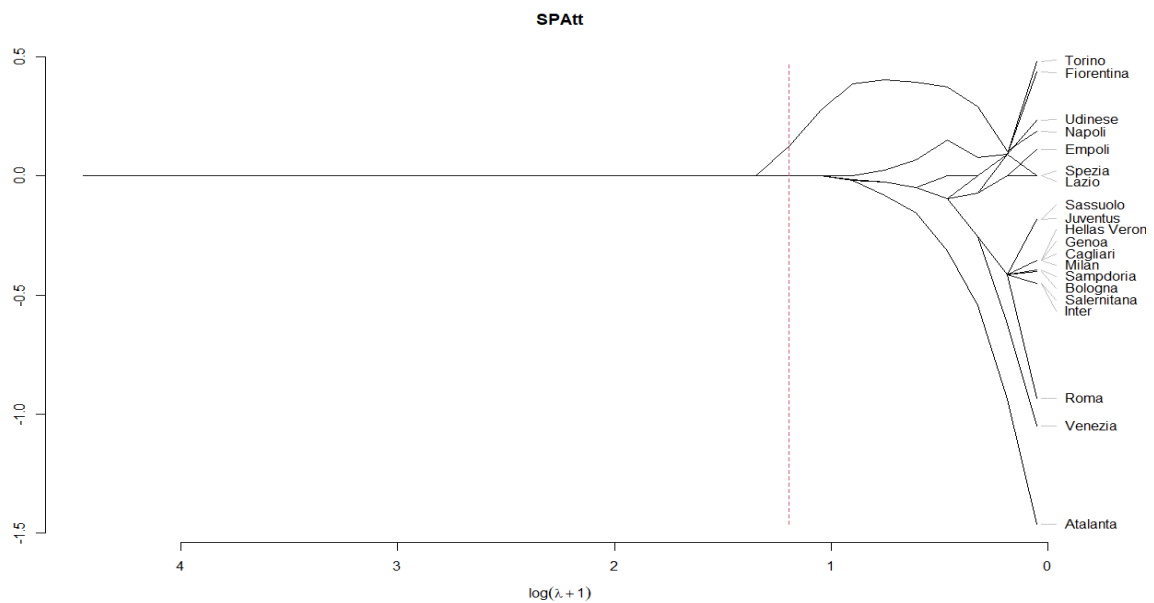


Figura 5.3: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di passaggi corti tentati per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

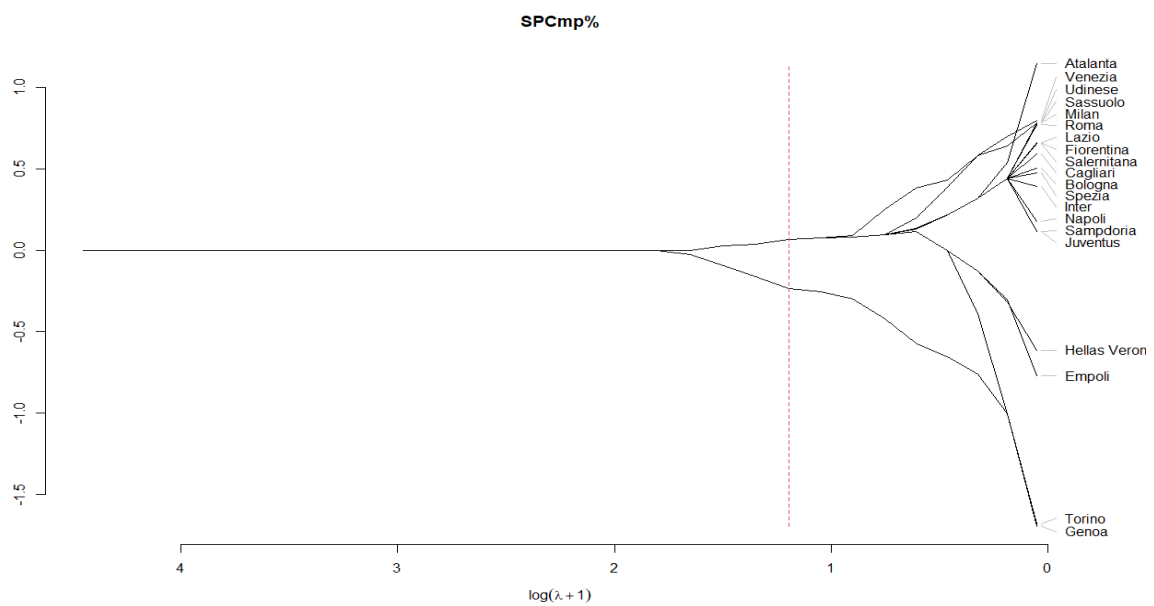


Figura 5.4: Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi corti riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

che si discosta nettamente dall'andamento leggermente positivo tenuto dalla maggior parte delle squadre.

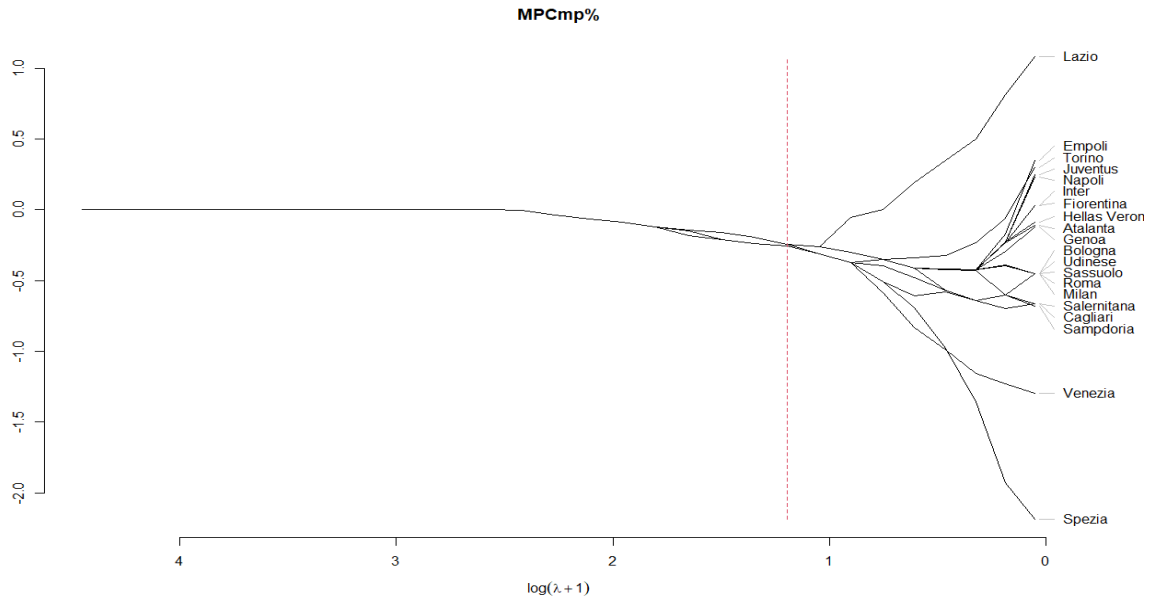


Figura 5.5: Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi medi riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

In Figura 5.5 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata della percentuale di passaggi medi riusciti. Si nota che il Genoa e il Bologna hanno un andamento leggermente più negativo rispetto all'andamento comunque negativo tenuto dalla maggior parte delle squadre.

In Figura 5.6 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata della percentuale di passaggi lunghi riusciti. Ci sono tre clusters. C'è il cluster contenete l'Hellas Verona che ha un percorso positivo, il cluster più grande che contiene quasi tutte le squadre ha un andamento nullo e Infine, il terzo cluster contenete il Bologna ha un andamento negativo.

In Figura 5.7 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di tocchi fatti nell'area di rigore avversari. Si nota che l'Atalanta ha un andamento negativo che si discosta nettamente dall'andamento nullo tenuto dalla maggior parte delle squadre.

In Figura 5.8 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di falli subiti, in cui si notano quattro clusters. C'è il cluster contenete il Bologna che ha un percorso positivo, il cluster più grande che contiene quasi tutte le squadre che ha un andamento leggermente positivo. Invece il cluster che contiene il Napoli ha un andamento leggermente negativo, mentre ancora più negativo è il cluster contenente il Genoa e la Salernitana.

In Figura 5.9 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di falli fatti, in cui si notano tre clusters. C'è il cluster contenete lo Spezia che ha un percorso positivo, il cluster più grande che contiene quasi tutte le squadre che ha un andamento leggermente positivo. Invece il cluster che contiene l'Udinese ha un andamento leggermente negativo.

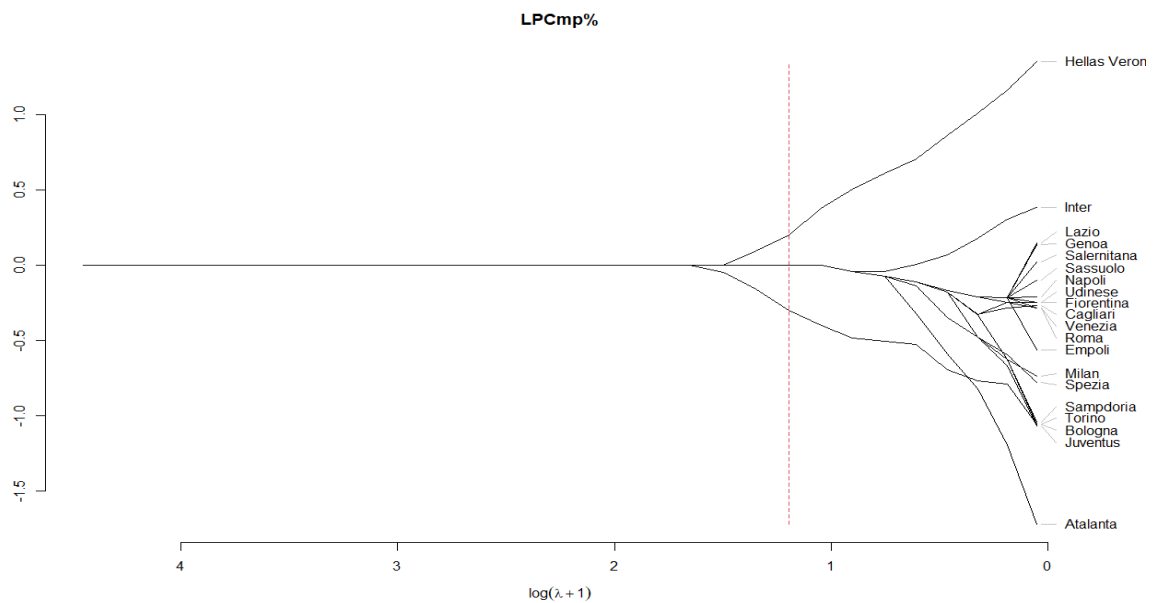


Figura 5.6: Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi lunghi riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

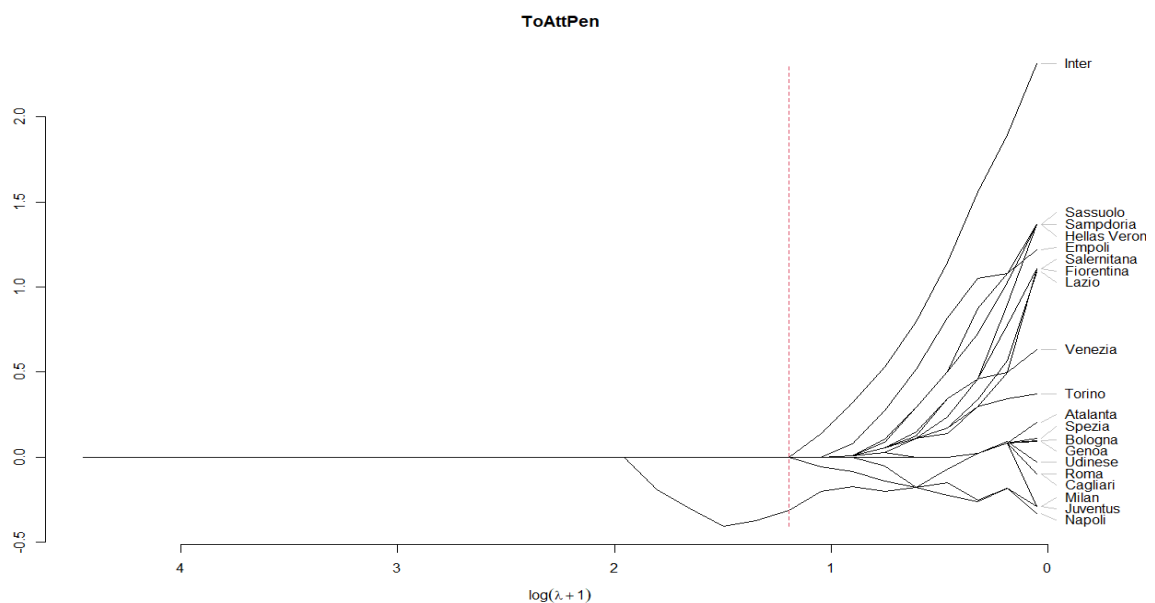


Figura 5.7: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di tocchi fatti nell'area di rigore avversaria per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

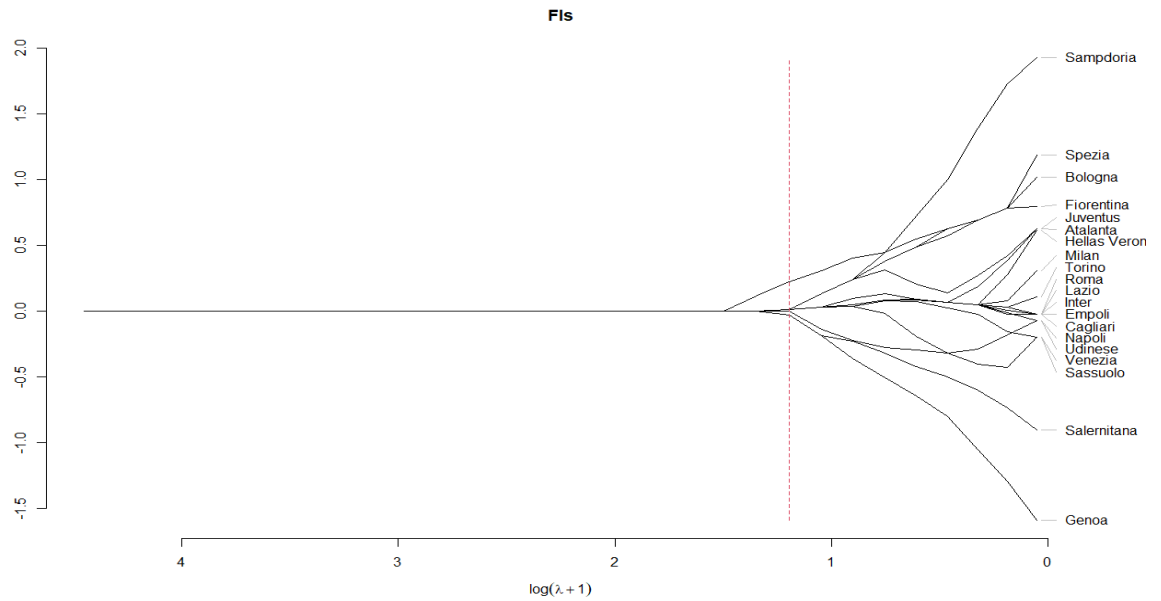


Figura 5.8: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di falli subiti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

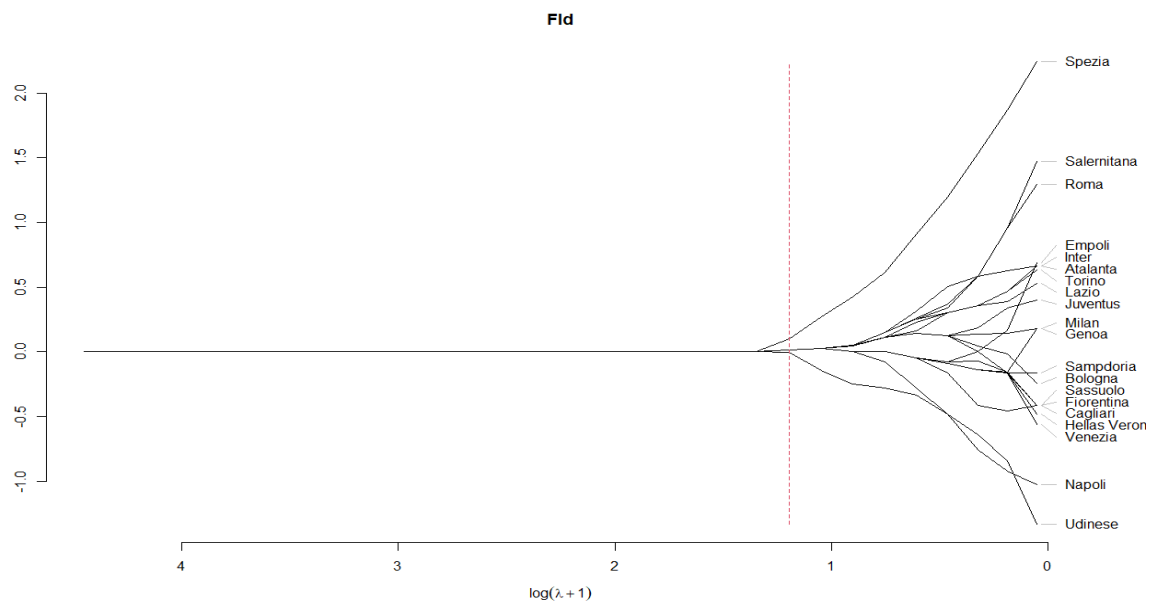


Figura 5.9: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di falli fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

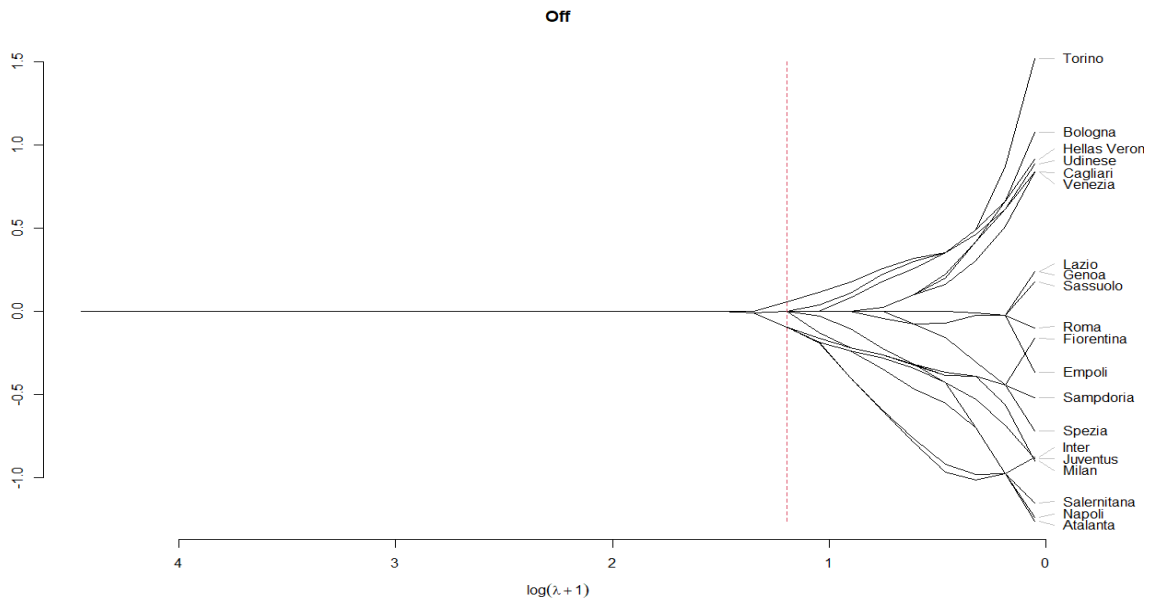


Figura 5.10: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di fuorigioco fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

In Figura 5.10 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di fuorigioco fatti. Ci sono tre clusters. C'è il cluster contenete l'Hellas Verona che ha un percorso positivo, il cluster più grande che contiene quasi tutte le squadre che ha un andamento leggermente positivo. Infine c'è il cluster che contiene il Milan, l'Inter, il Napoli e la Juventus che ha un andamento negativo.

In Figura 5.11 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di cross fatti. Ci sono quattro clusters. C'è il cluster contenete il Torino che ha un andamento nullo, il cluster più grande che contiene quasi tutte le squadre che ha un percorso negativo. Ancora più negativi sono i percorsi del cluster contenente il Milan e la Roma, secondo solo al cluster contenente l'Atalanta e il Napoli che si discosta nettamente da tutti gli altri clusters.

In Figura 5.12 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di contrasti vinti, in cui si nota che l'Empoli ha un percorso positivo che si discosta nettamente dall'andamento comunque positivo ma in minor misura, tenuto dalla maggior parte delle squadre.

In Figura 5.13 viene mostrato l'andamento relativo alla stima della covariata del numero di recuperi. Si nota che l'Udinese ha un percorso leggermente più negativo rispetto all'andamento negativo tenuto dalla maggior parte delle squadre.

Per riassumere quanto visto fin ora, la Figura 5.14 mostra i percorsi delle norme L2 che rappresentano l'importanza complessiva dei singoli effetti delle covariate.

Dal grafico si nota che il rapporto tiri-gol G/Sh è la variabile che incide maggiormente nella determinazione dell'esito di una partita. Analogamente anche il numero di tiri in porta SoT e il numero di parate $Saves$ sono determinanti dell'esito di una partita, ma con un minor peso rispetto a G/Sh . Anche il numero di cross Crs determina in modo significativo l'esito della partita, ma al contrario di G/Sh sappiamo che contribuisce a

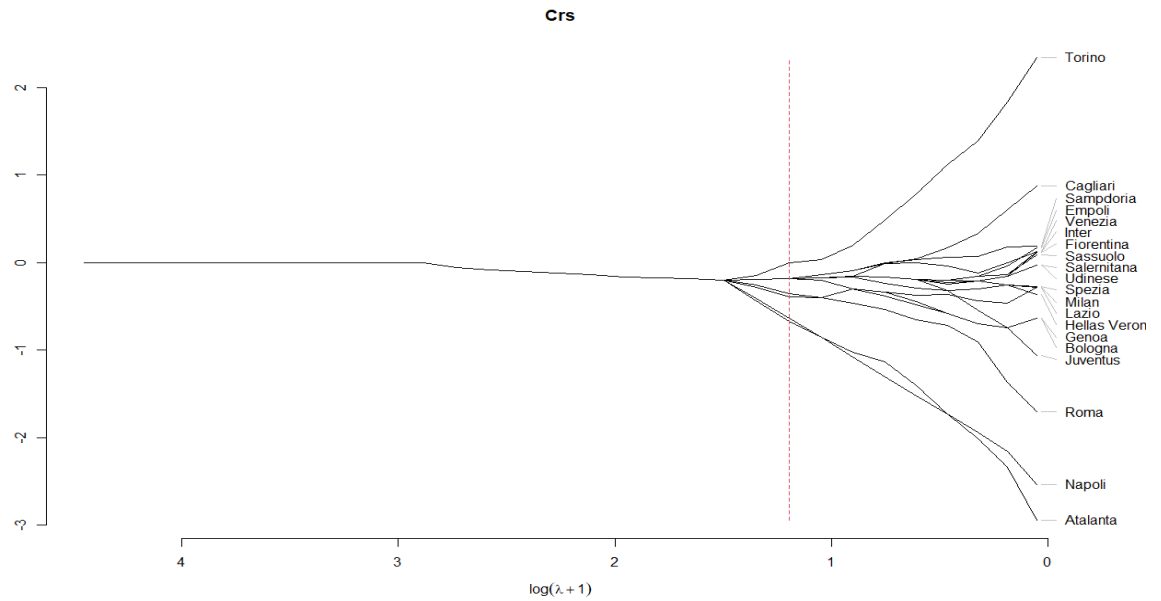


Figura 5.11: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di cross fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

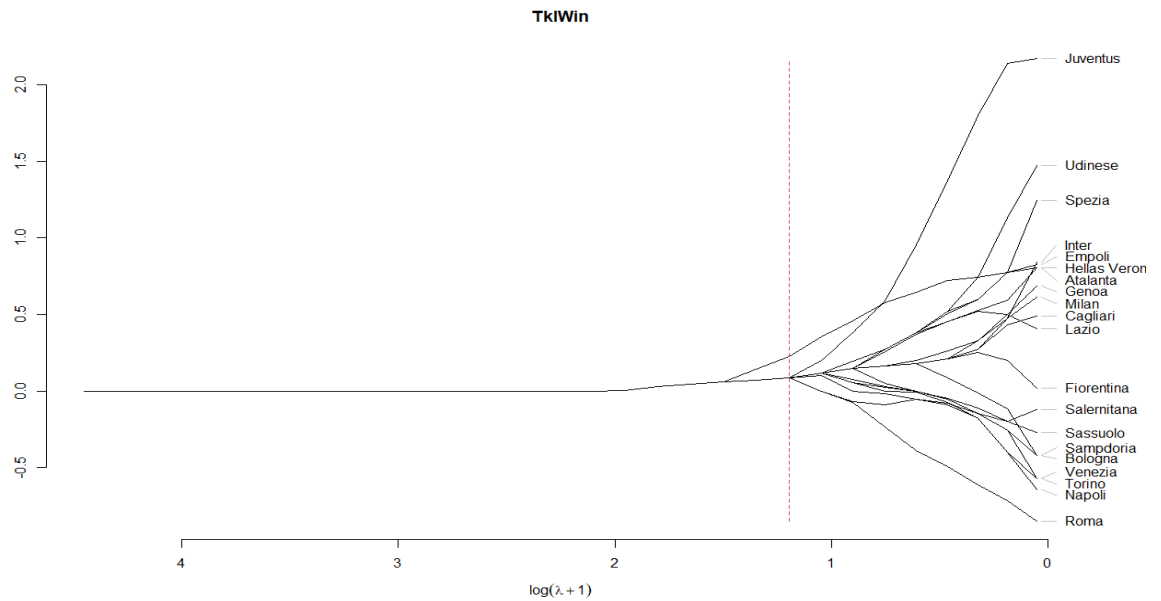


Figura 5.12: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di contrasti vinti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

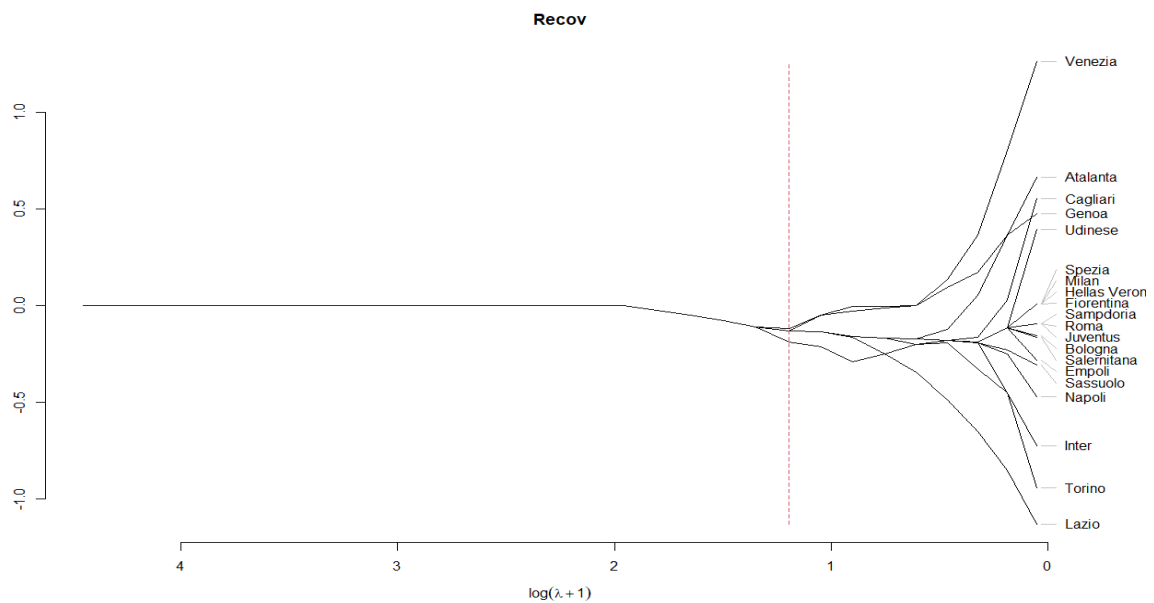


Figura 5.13: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di recuperi per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

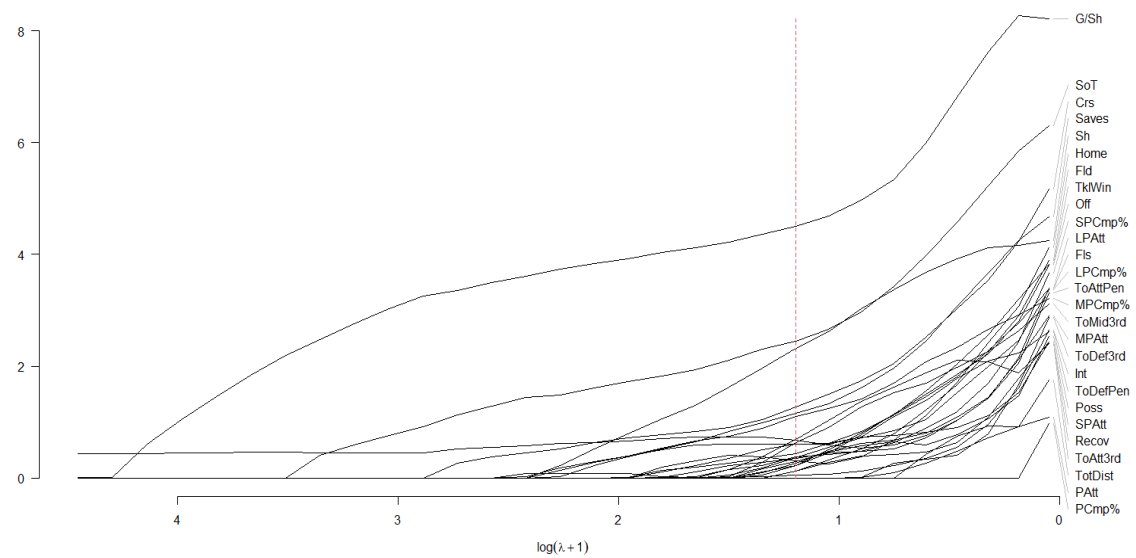


Figura 5.14: Grafico che riporta l'importanza delle covariate rispetto alle norme L2 al variare del parametro di tuning λ

diminuire le probabilità di vittoria. Si nota anche qui che il possesso della palla ha un ruolo molto marginale nel determinare il risultato di una partita. Viene confermata la tendenza che mantenere il pallone in zone difensive con meno transizioni in zone d'attacco sembra che dia maggior probabilità di vittoria. Si riconferma il numero di lanci lunghi tentati **LPAtt** importante per l'esito della partita e che favorisce la vittoria. Al contrario le altre variabili esplicative legate ai passaggi che sono poco determinanti e diminuiscono la probabilità di vittoria. Dal grafico si nota che sia il numero di contrasti vinti **TklWin** e il numero di fuorigioco **Off** sono determinanti, diversamente il numero di recuperi **Recov**, la distanza percorsa con la palla **TotDist** e il numero di intercetti **Int** sono poco significativi. Infine notiamo che il numero di falli fatti **fld** è più determinante di quelli subiti **fls**.

Perciò, la maggior parte delle stime ottenute sembrano essere in linea con i risultati osservati nel precedente modello con covariate specifiche dell'oggetto senza l'applicazione del metodo *LASSO*.

5.5 BTM senza l'intercetta e con LASSO

Come era stato accennato nel Capitolo 4 l'intercetta spiega la maggior parte dell'abilità relativa alla squadra. Per cui le covariate possono essere viste come estensioni contenenti effetti aggiuntivi dell'abilità della squadra che non sono spiegati dall'intercetta. In tal senso, gli effetti della covariata possono aiutare a spiegare i risultati imprevedibili di una partita che non possono essere completamente spiegati esclusivamente dall'intercetta. Nelle tre precedenti applicazioni del modello Bradley-Terry si è sempre inserita un'intercetta per ogni squadra, anche nel modello (4.9). Perciò, di seguito verranno mostrati i risultati relativi a un modello Bradley-Terry della stessa forma del modello (4.12) ma senza le intercette, con lo scopo di capire qual'è l'effetto totale che ha ogni variabile esplicativa sull'abilità della squadra senza l'interferenza dell'intercetta che copre l'effetto della covariata. Ovviamente dato il numero elevato di covariate è stata applicata una selezione attraverso il metodo *LASSO*. Il modello applicato è il seguente

$$P(Y_{p(i,j)} \leq k) = \frac{\exp(\delta_i + \theta_k + x_{pi}^T \eta_i - x_{pj}^T \eta_j)}{1 + \exp(\delta_i + \theta_k + x_{pi}^T \eta_i - x_{pj}^T \eta_j)}, \quad (5.2)$$

Nella Tabella 5.7 e nella Tabella 5.8 vengono riportati i risultati nella stessa modalità utilizzata nella precedente sezione.

Anche in questa applicazione sono state eliminate alcune covariate. Come già visto nel modello precedente, vengono confermate l'eliminazione del numero di passaggi tentati **PAtt**, della percentuale dei passaggi completati **PCmp%** e della distanza percorsa con la palla **TotDist**. Viene tolta dal modello la variabile esplicativa del numero di passaggi corti tentati **SPAtt** che nel modello precedente andava a aumentare le probabilità di vittoria solo per il Napoli. Viene eliminata la covariata del numero di passaggi medi tentati **MPAtt** e quella del numero di intercettazioni **Int**. Infine abbiamo l'eliminazione della variabile esplicativa che indica il numero di recuperi che nel precedente modello era valutata come una covariata che incideva negativamente sulla probabilità di vittoria.

In questo nuovo tipo di modello la stima del parametro del possesso palla **Poss** ha subito una piccola variazione. Infatti ora la stima non è più nulla per la maggior parte delle squadre ma è leggermente positiva. Ciononostante la significatività si riconferma ancora bassa. Si riconferma però significativa solo per il gioco della Lazio ma non più per il Torino come nello scorso modello. Tale risultato è visibile nella Figura 5.15.

Covariata	Stima	Squadra
Home	0.270	Tutti
Poss	0.299	Lazio
Poss	0.047	Tutti tranne Lazio
Sh	0.317	Tutti
SoT	0.495	Atalanta, Cagliari, Empoli, Genoa, Verona, Juventus, Lazio, Milan, Napoli, Roma, Salernitana, Sampdoria, Sassuolo, Spezia, Torino e Venezia
SoT	0.438	Inter
SoT	0.399	Bologna, Fiorentina e Udinese
G/Sh	0.867	Tutti
Saves	0.242	Tutti
PAtt	0.000	Tutti
PCmp%	0.000	Tutti
SPAtt	0.000	Tutti
SPCmp%	0.000	Tutti tranne Genoa
SPCmp%	-0.076	Genoa
MPAtt	0.000	Tutti
MPCmp%	-0.230	Udinese
MPCmp%	-0.236	Tutti tranne Udinese
LPAtt	0.178	Tutti
LPCmp%	0.016	Hellas Verona
LPCmp%	0.000	Tutti tranne Verona
ToDefPen	0.080	Tutti
ToDef3rd	0.024	Tutti

Tabella 5.7: Stime delle covariate.

Covariata	Stima	Squadra
ToMid3rd	0.002	Tutti tranne Inter e Sampdoria
ToMid3rd	0.000	Inter e Sampdoria
ToAtt3rd	-0.013	Tutti
ToAttPen	0.035	Tutti tranne Atalanta
ToAttPen	-0.083	Atalanta
TotDist	0.000	Tutti
Fls	0.256	Bologna
Fls	0.088	Tutti tranne Bologna
Fld	0.066	Tutti tranne Udinese
Fld	0.023	Udinese
Off	0.055	Hellas Verona
Off	0.000	Tutti tranne Juventus
Off	-0.085	Juventus
Crs	-0.190	Tutti tranne Atalanta
Crs	-0.464	Atalanta
Int	0.000	Tutti
TklWin	0.117	Empoli
TklWin	0.000	Tutti tranne Empoli
Recov	0.000	Tutti

Tabella 5.8: Stime delle covariate.

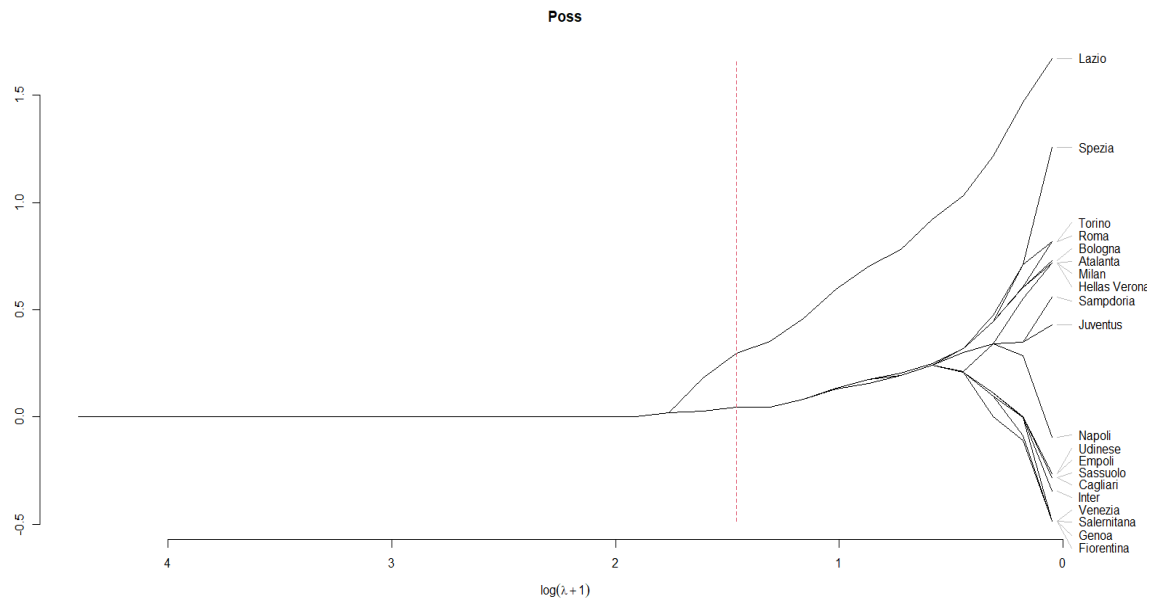


Figura 5.15: Grafico che riporta l'andamento della stima del possesso della palla per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

Il numero di tiri **Sh**, il rapporto tiri-gol **G/Sh** e il numero di parate **Saves** sono ancora determinati per aumentare la probabilità di vittoria. Analogamente anche il numero di tiri in porta **SoT** mantiene sia una stima positiva del parametro, e sia la sua variabilità seppur più ristretta rispetto al modello precedente. Infatti nella Figura 5.16 è possibile individuare tre clusters. Il più grande con la maggiore stima contiene la maggior parte delle squadre. Il secondo contiene solo l'Inter e infine il terzo contiene le squadre: Bologna, Fiorentina e Udinese. Il risultato è visibile nella Figura 5.16

Nella percentuale di passaggi corti riusciti **SPCmp%** ora viene a crearsi un cluster con un percorso nullo contenente quasi tutte le squadre eccetto il Genoa che è contenuto in un cluster con un percorso negativo. Tali risultati sono visibili nella Figura 5.17.

Per la variabile esplicativa della percentuale di passaggi medi riusciti **MPCmp%** ora viene a crearsi un cluster con un percorso fortemente negativo contenente quasi tutte le squadre eccetto l'Udinese dove si distingue per avere un percorso leggermente meno negativo. Tali risultati sono visibili nella Figura 5.18.

Il numero di passaggi lunghi tentati è ancora una covariata con una stima del parametro che aumenta la probabilità di vittoria. Si nota che la stima della covariata della percentuale di passaggi lunghi riusciti **LPCmp%** ha un cluster con un percorso nullo contenente quasi tutte le squadre eccetto l'Hellas Verona che si distingue con un percorso positivo. Tali risultati sono visibili nella Figura 5.19.

Sia il numero di tocchi fatti in area di rigore **ToDefPen** e sia il numero di tocchi fatti nella tre quarti di difesa **ToDef3rd** aumentano la probabilità di vittoria. Nella stima del parametro della covariata che indica il numero di tocchi fatti a centrocampo **ToMid3rd**, viene a crearsi un cluster con un percorso quasi nullo contenente quasi tutte le squadre eccetto l'Inter e la Sampdoria, le quali formano un cluster con un percorso nullo. Il numero di tocchi fatti nella tre quarti offensiva **ToAtt3rd** è ancora stimato con un peso che diminuisce la probabilità di vittoria.

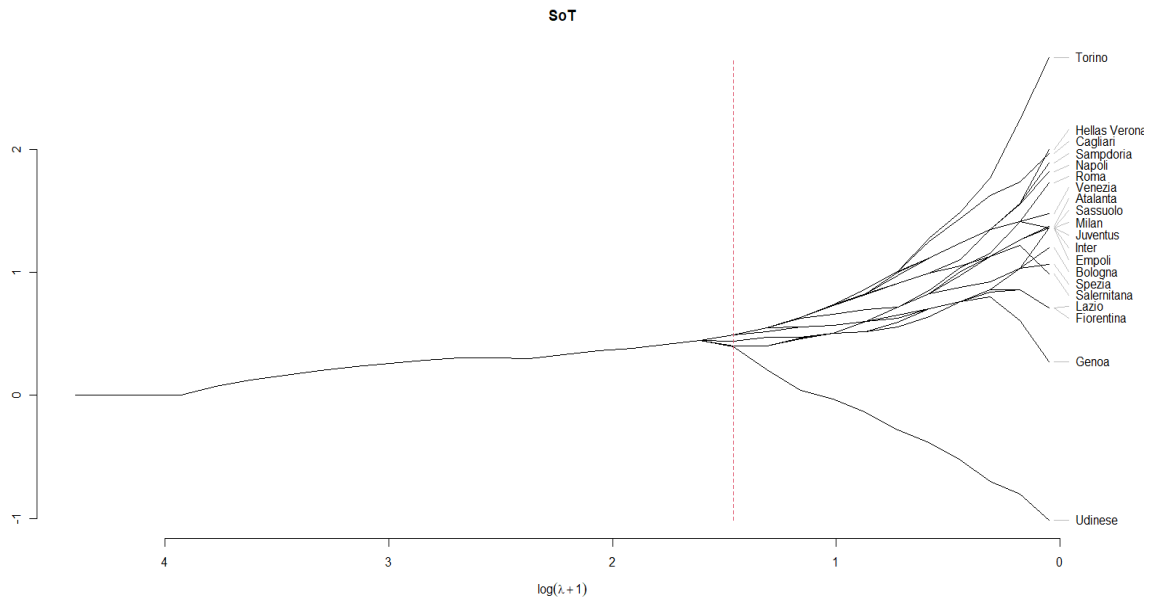


Figura 5.16: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di tiri in porta per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

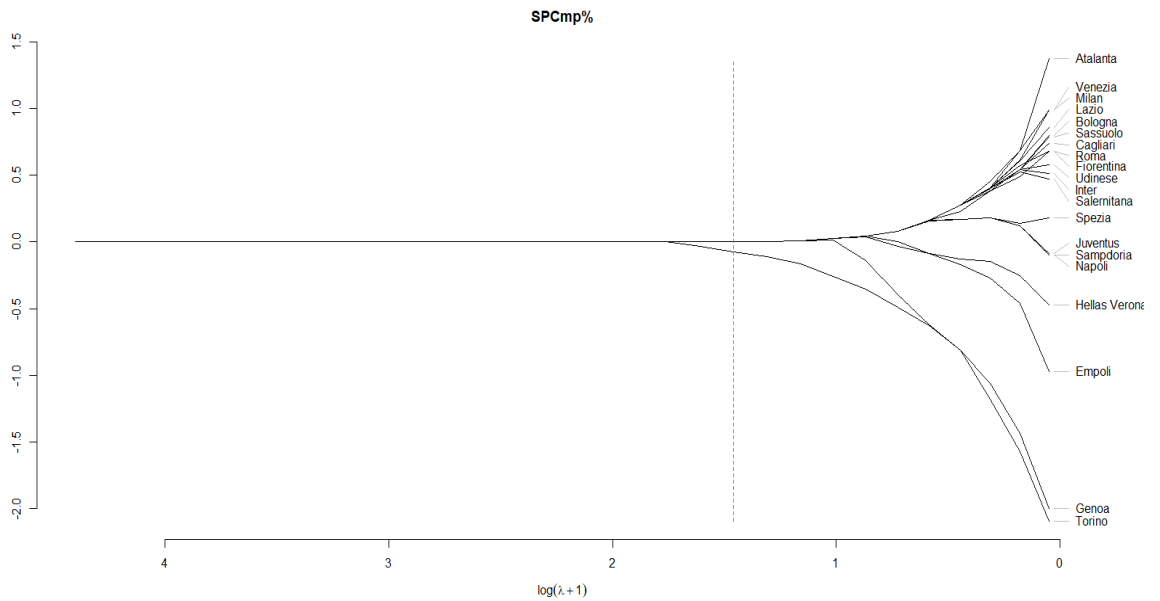


Figura 5.17: Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi corti riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

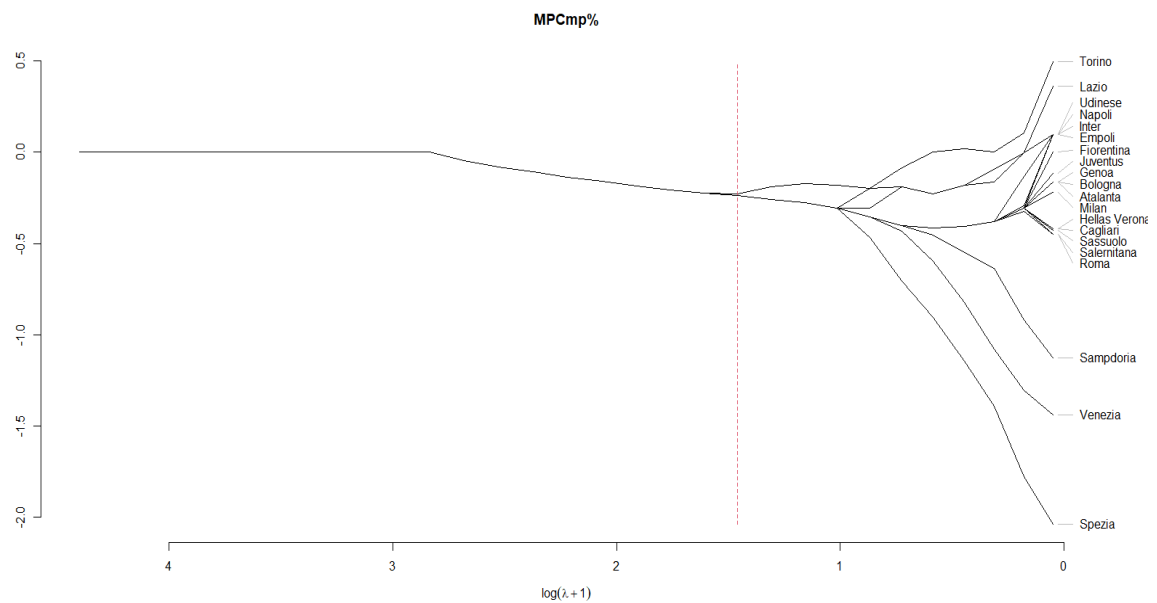


Figura 5.18: Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi medi riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

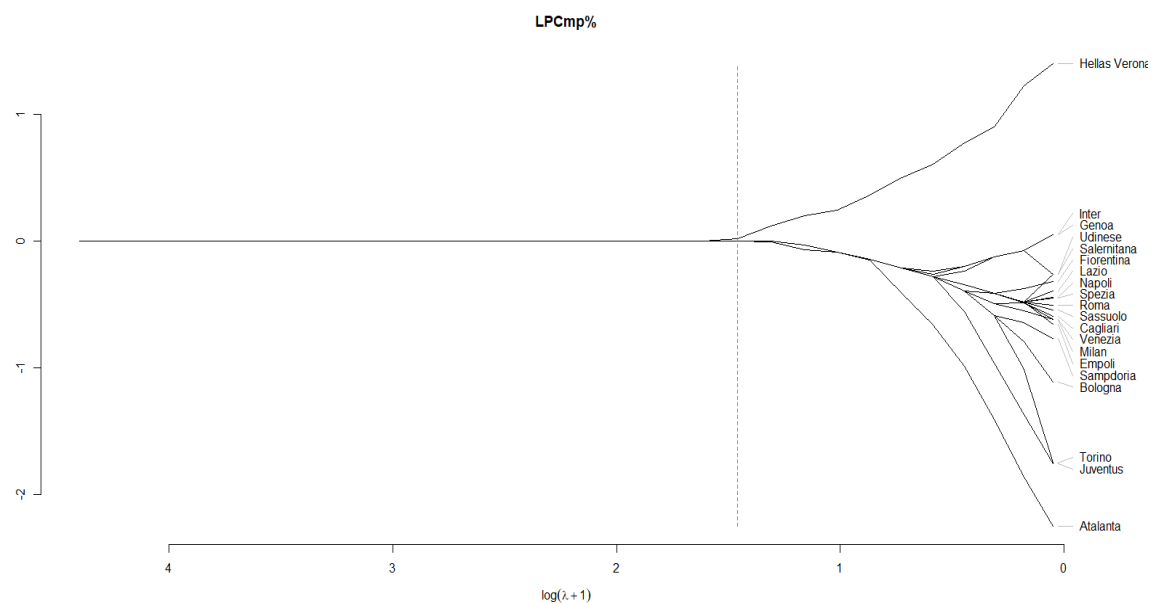


Figura 5.19: Grafico che riporta l'andamento della stima della percentuale di passaggi lunghi riusciti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

Per la stima della variabile esplicativa che indica il numero di tocchi fatti nell'area di rigore avversaria **ToAttPen**, c'è un cluster con un percorso negativo contenente quasi tutte le squadre eccetto l'Atalanta che si distingue con un percorso positivo. Tali risultati sono visibili nella Figura 5.20.

Per quanto riguarda l'aggressività della squadra il numero di falli fatti **Fld** aumenta

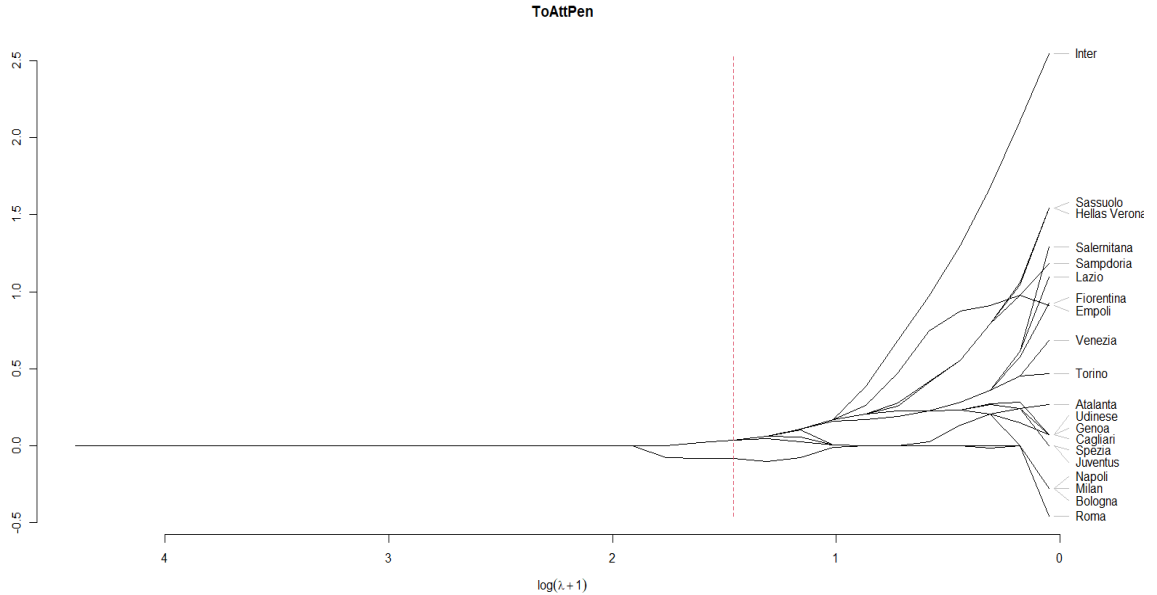


Figura 5.20: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di tocchi fatti nell'area di rigore avversaria per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

la probabilità di vittoria per tutte le squadre. Come mostrato della Figura 5.21 però, la stima per l'Udinese è minore rispetto a tutte le altre squadre. Analogamente anche il numero di falli subiti **Fls** aumenta la probabilità di vittoria di tutte le squadre, in particolare il Bologna si distingue con una stima maggiore come mostrato nella Figura 5.22.

Nella stima della covariata che indica il numero di fuorigioco fatti **Off**, viene a crearsi un cluster con un percorso nullo contenente quasi tutte le squadre eccetto la Juventus, la quale forma un cluster con un percorso negativo, tali risultati sono visibili nella Figura 5.23.

La stima della variabile esplicativa del numero di cross fatti **Crs** si conferma essere ancora determinante per diminuire la probabilità di vittoria. L'Atalanta inoltre si distingue dalle altre squadre con un percorso ancora più negativo rispetto, come mostrato nella Figura 5.24.

Si nota che nella stima della covariata che indica il numero di contrasti vinti **TklWin**, viene a crearsi un cluster con un percorso nullo contenente quasi tutte le squadre eccetto l'Empoli, il quale forma un cluster con un percorso positivo. Tali risultati sono visibili nella Figura 5.25.

Infine, viene confermato che giocare la partita **Home** ha un effetto positivo stimato in 0.270, mentre è cambiato la stima delle soglie θ_1 e θ_2 che valgono rispettivamente -0.803 e 0.803 .

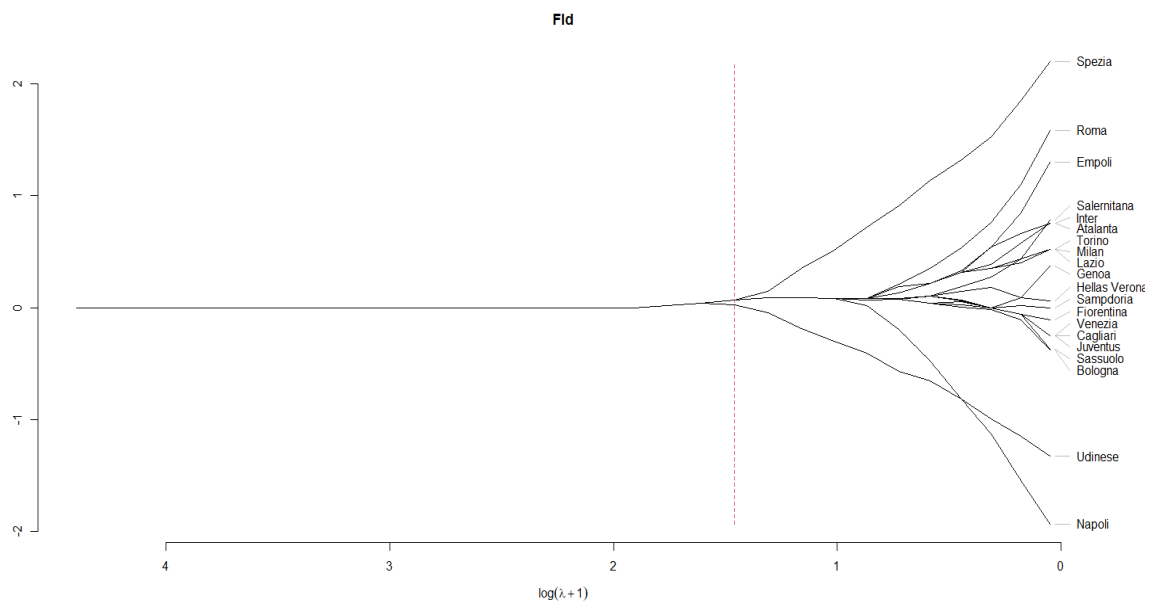


Figura 5.21: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di falli fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

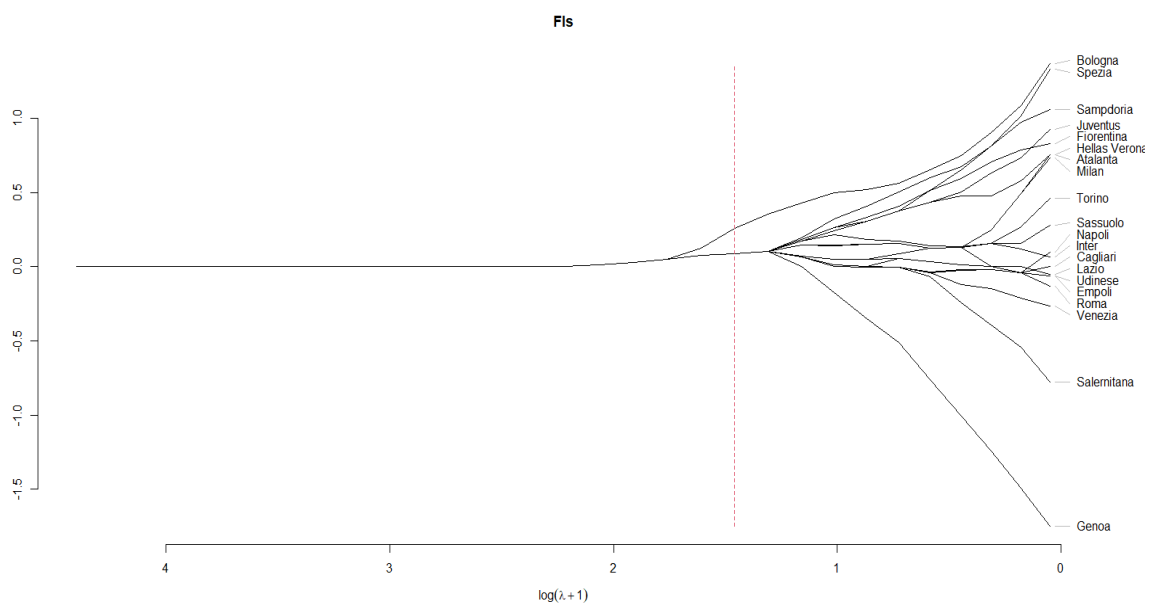


Figura 5.22: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di falli subiti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

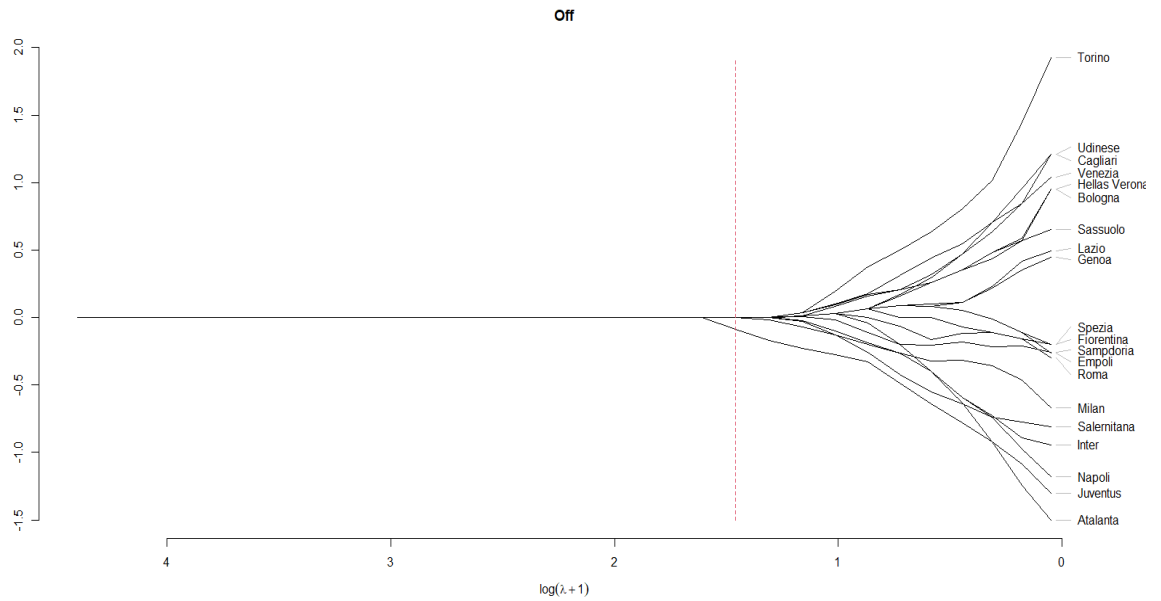


Figura 5.23: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di fuorigioco fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

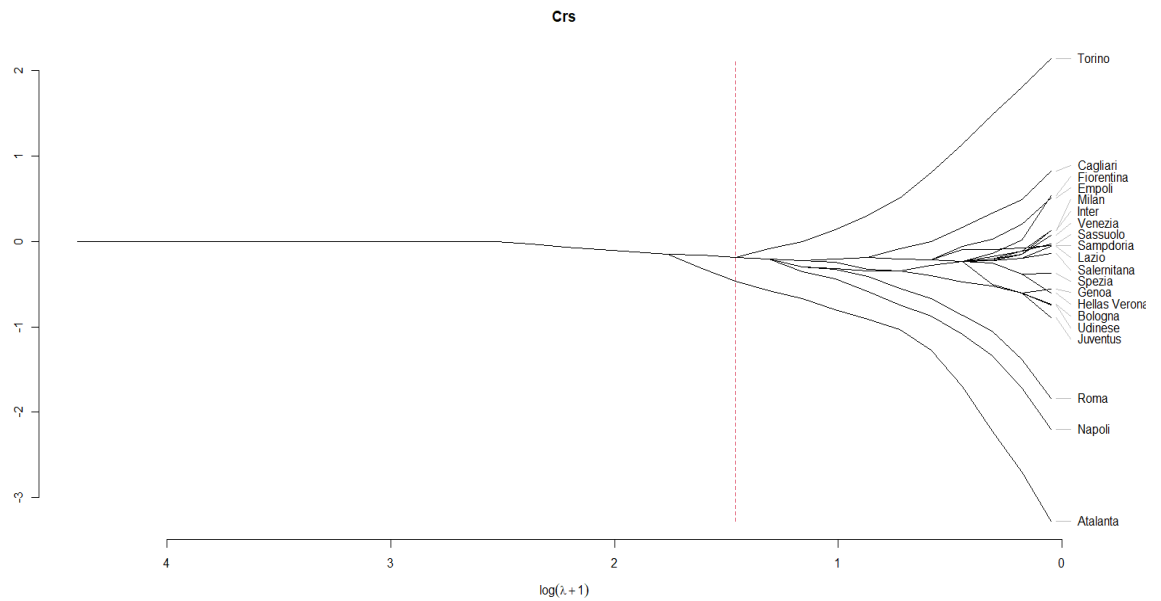


Figura 5.24: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di cross fatti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

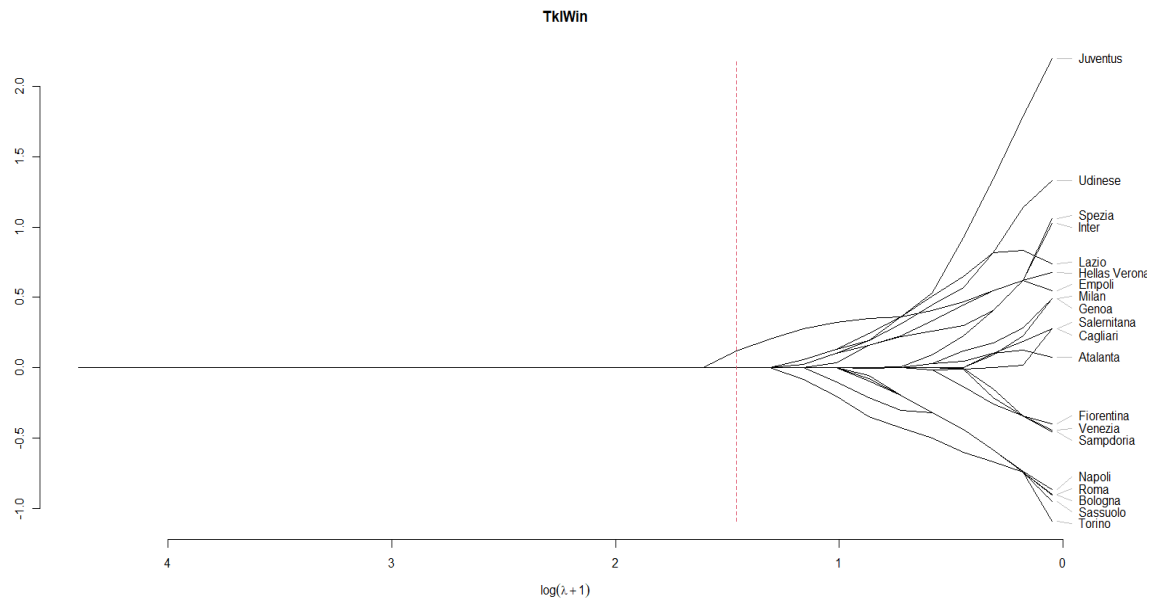


Figura 5.25: Grafico che riporta l'andamento della stima del numero di contrasti vinti per ogni squadra al variare del parametro di tuning λ

Tutti i risultati sono stati ottenuti impostando come parametro di tuning *lambda* pari a 3.299.

Un'ulteriore analisi che può essere condotta, è analizzare l'effetto medio dei valori assunti per ogni partita e per ogni squadra delle covariate, insieme alle stime dei singoli parametri per squadra. Si utilizzeranno i grafici a *effetto stella* proposti da **tutz2013visualization**. In questi grafici è possibile visualizzare i valori medi per squadra e per covariata moltiplicati per le rispettive stime riportate precedentemente. Quindi verrà illustrato graficamente il contributo medio di una variabile esplicativa sull'abilità di una singola squadra. Il grafico funziona nel seguente modo: esso mostra il prodotto esponenziale tra la media dei valori assunti da una covariata e le sue stime per ogni squadra. Per ogni grafico, viene creato un cerchio con raggio $\exp(0) = 1$ il quale rappresenta il caso con stima nulla. I valori oltre il cerchio indicano che la covariata ha effetto positivo in media sulla squadra, viceversa, i valori all'interno del cerchio indicano che la variabile esplicativa applica effetti negativi in media sulla squadra. Nella Figura 5.26 nella Figura 5.27 e nella Figura 5.28 vengono mostrati i grafici a *effetto stella*. Nella Figura 5.26 si possono vedere tutte le variabili esplicative con una stima nulla ma anche quelle covariate dove c'erano alcune squadre che si differenziavano dalle altre con una stima differente da quella nulla. Ad esempio la Lazio con il possesso palla *Poss* e l'Empoli con il numero di contrasti vinti *Tk1Win*.

Per la Figura 5.27 abbiamo due particolari grafici. Entrambi rappresentano l'effetto negativo delle covariate che indicano rispettivamente, il numero di tocchi nella tre quarti avversaria fatti *ToAtt3rd* e il numero di cross fatti *Crs*. In particolare notiamo che a subire più gli effetti negativi sono l'Inter e l'Atalanta in entrambe le variabili esplicative. Infine, risultati più interessanti si hanno nella Figura 5.28. Innanzitutto si vede che

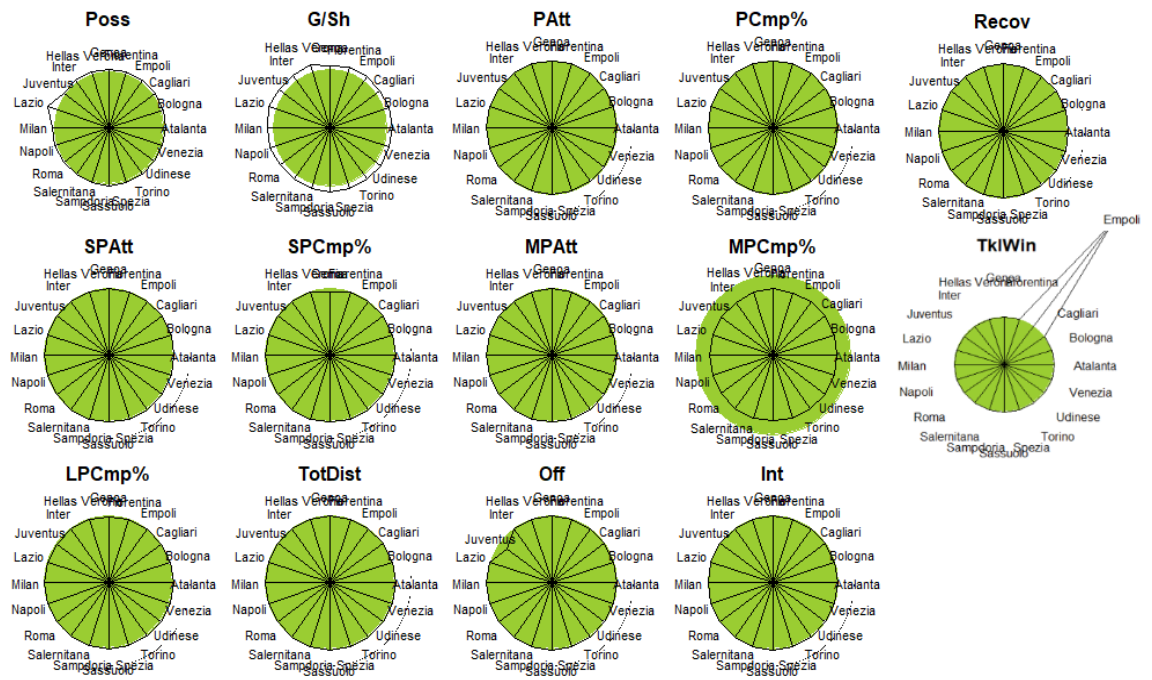


Figura 5.26: Grafico che riporta il contributo medio di una covariata sull'abilità di una singola squadra secondo il modello 5.2.

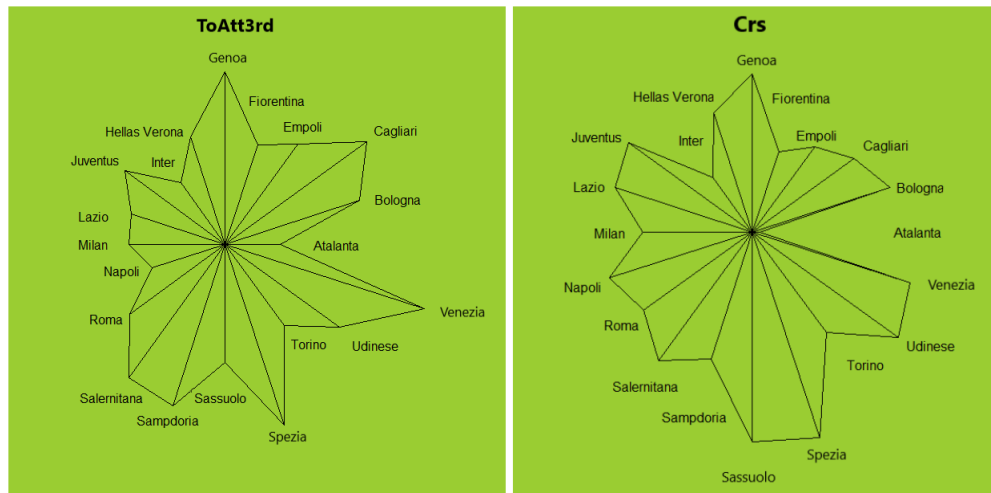


Figura 5.27: Grafico che riporta il contributo medio di una covariata sull'abilità di una singola squadra secondo il modello 5.2.

nella nel grafico del numero di tiri **Sh** l'Inter ha un grosso beneficio, ma anche in minor misura il Milan, la Roma, l'Atalanta, il Napoli, la Juventus e il Sassuolo. Perciò in generale come già visto **Sh** ha un effetto positivo e ancora di più per le squadre elencate. Analoghi risultati sono visibili con il numero di tiri in porta **SoT** con l'aggiunta della Lazio tra le squadre che ricevano più benefici. In generale, nel grafico del numero di parate **Saves** tutte le squadre ottengo benefici, stesso risultato ma più importante anche con il numero di passaggi lunghi tentati **LPAtt**. Nel grafico del numero di tocchi in area di rigore **ToDefPen** c'è un particolare beneficio ottenuto dal Venezia ma anche dell'Inter, dalla Lazio, dall'Empoli e dal Sassuolo. Analoghi risultati anche per il numero di tocchi nella trequarti difensiva **ToDef3rd**, ma con la differenza di minori benefici per il Venezia. Pertanto, si nota la tendenza delle squadre italiana a attuare tattiche che prediligono di giocare nella propria metà campo. Il numero di tocchi a centrocampo **ToMid3rd** vengono in media effettuati molto dalle squadre, tranne per le eccezioni Inter e Sampdoria dove l'effetto è nullo. Analogo effetto anche per il numero di tocchi fatti in area di rigore **ToAttPen**, con l'unica differenza che ora Inter e Sampdoria hanno un effetto positivo e solo l'Atalanta ha un effetto negativo. In generali i falli subiti **FIs** portano benefici alle squadre soprattutto al Bologna come si era notato dalle stime del modello. Per i falli fatti invece abbiamo che l'Udinese ha minor benefici rispetto a tutte le altre squadre come visto nelle stime.

Infine come fatto nella sezione precedente, si analizzano i percorsi delle norme L2 che rappresentano l'importanza complessiva dei singoli effetti delle covariate. Tali percorsi sono visibili nella Figura 5.29.

Gli andamenti ottenuti nella Figura 5.29 sono molto simili a quelli visti nella Figura 5.14, con però un aumento di importanza per la covariata **ToAttPen** in termini di diminuzione della probabilità di vittoria. Pertanto, quanto ricavato del modello (4.12) ora trova conferma anche nel modello (5.2).

5.6 Conclusione dei risultati ottenuti

(BOZZA) (*****Probabilmente da spostare nel capitolo delle conclusioni*****)

Dai risultati ottenuti e dalle analisi condotte è possibile affermare la seguente conclusione. Nel campionato italiano per poter vincere o comunque ottenere dei buoni risultati la squadra deve adottare un comportamento tattico e giocare prevalentemente nella propria metà campo. Quindi, un comportamento meno propenso a controllare il pallone per lungo tempo, infatti abbiamo il possesso della palla **Poss** e la distanza percorsa con la palla **TotDist** che non danno né benefici né svantaggi; ma più propenso a giocare maggiormente la palla nella propria area di difesa per evitare contropiedi, infatti le stime del numero di tocchi in area di rigore **ToDefPen**, il numero di tocchi nella trequarti difensiva **ToDef3rd** e il numero di tocchi a centrocampo **ToMid3rd** segnalano dei aumenti per la probabilità di vittoria. Avere perciò una buona difesa è fondamentale, infatti la stima dell'effetto del numero di parate **Saves** aumenta la probabilità di vittoria. La fase offensiva non deve essere troppo lunga in termini di possesso della palla, infatti il numero di tocchi fatti nella trequarti offensiva **ToAtt3rd** porta ad avere una diminuzione delle probabilità di vittoria ma se si fanno i giusti passaggi per entrare nell'area di rigore avversaria mantenendo sempre un possesso palla breve si aumentano le probabilità di vittoria come visto nella stima del numero di tocchi

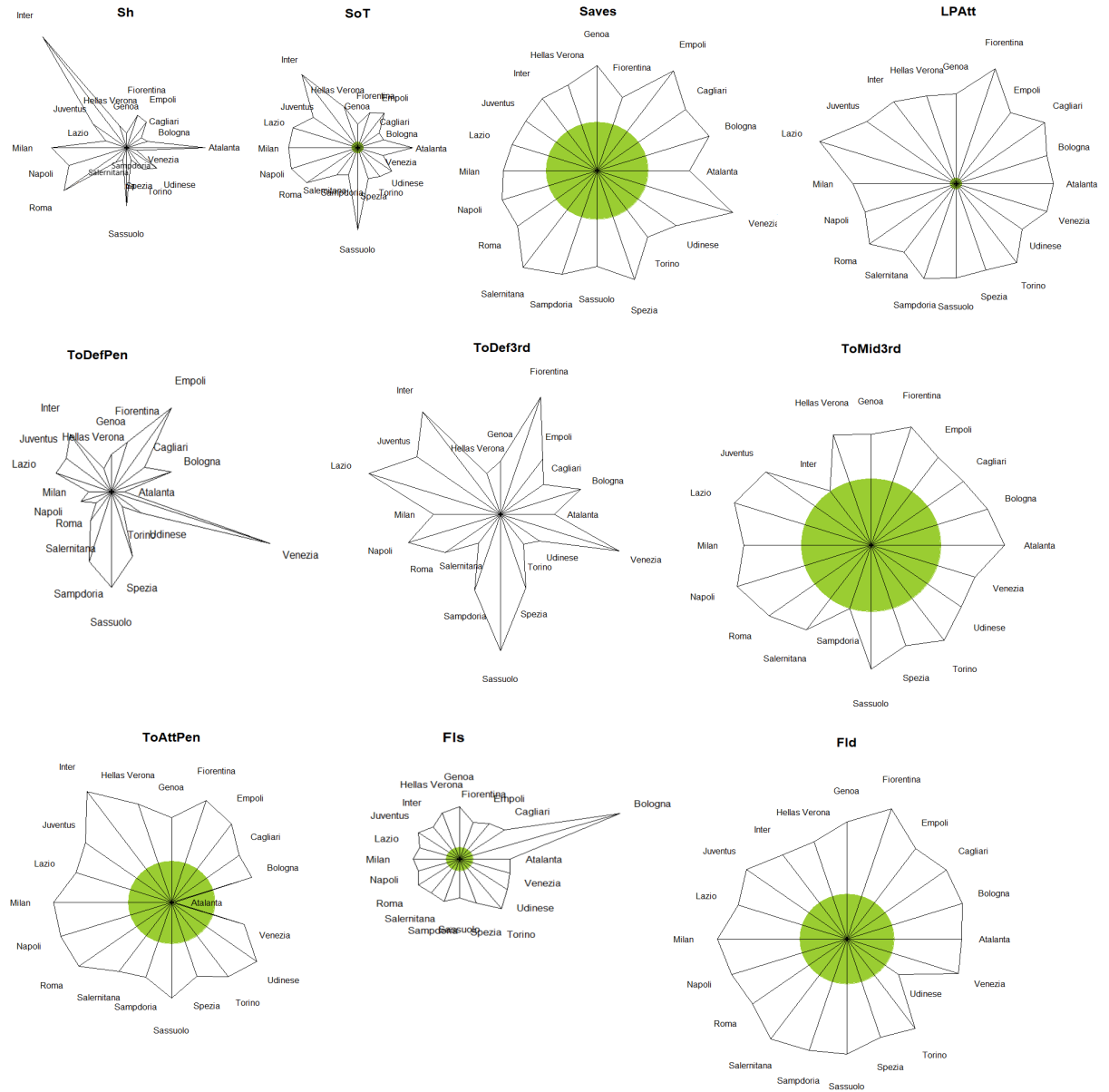


Figura 5.28: Grafico che riporta il contributo medio di una covariata sull'abilità di una singola squadra secondo il modello 5.2.

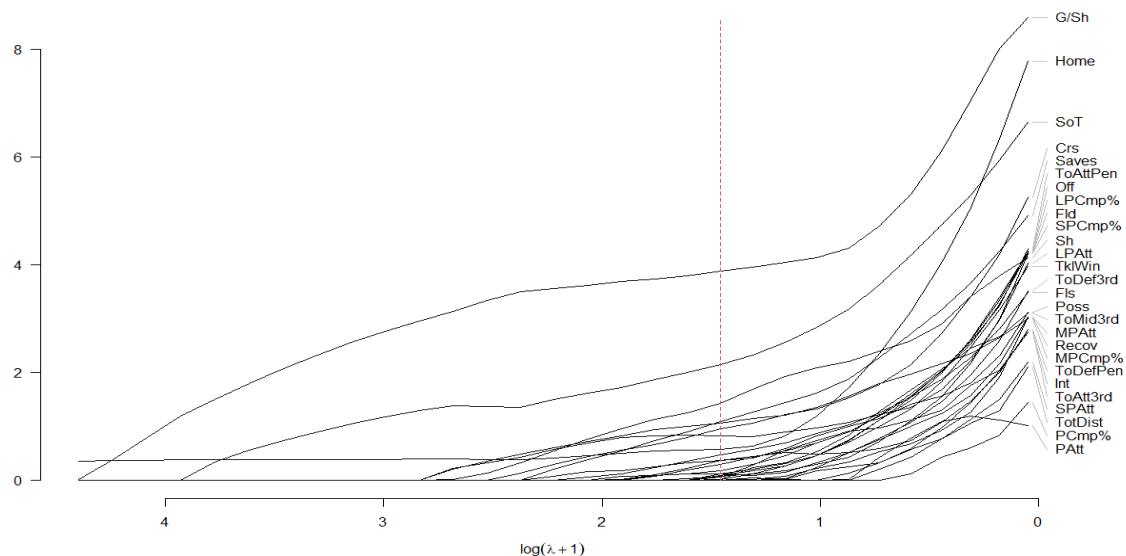


Figura 5.29: Grafico che riporta l'importanza delle covariate rispetto alle norme L2 al variare del parametro di tuning λ

in area di rigore avversaria **ToAttPen**. Dalle analisi emerge che uno sbilanciamento verso la fase offensiva porta una forte diminuzione alle probabilità di vittoria. Infatti guardando i casi di Inter e Atalanta abbiamo che: l'Inter da i dati si dimostra essere una delle squadre che più tira in generale **Sh** e in porta **SoT**, analogamente anche l'Atalanta. Entrambe però mantengono troppo il controllo del pallone nell'area avversaria. Infatti per entrambe le squadre ci sono pesanti diminuzioni della probabilità di vittoria a causa della stima del parametro di **ToAtt3rd**. Peggio ancora per l'Atalanta, che ha un gioco particolarmente offensivo (vedi **ataGioco**), che le fa ottenere una diminuzione della probabilità della vittoria dalla stima del parametro **ToAttPen**. Questo perché il prolungato controllo del pallone la porta l'Atalanta a esporsi e a subire contropiedi. Si è parlato spesso di contropiedi nella nostra analisi, infatti quello che emerge sempre in tema di fase offensiva è che, il numero di tiri è relativamente basso e questo lo si capisce dal fatto c'è un enorme aumento della probabilità di vittoria portato dalla stima del rapporto tiri-gol **G/Sh**. Quello che si vuole intendere è che le squadre attaccano poco e quando attaccano cercano di massimizzare la loro fase offensiva, infatti le partite nel campionato italiano spesso finiscono con al massimo due o tre gol segnati in totale. Pertanto, l'efficacia di un'azione offensiva che porta al gol e la carenza di azioni offensive portano **Sh**, **SoT** ma soprattutto **G/Sh** ad assumere un elevato peso nel determinare la vittoria. Concludendo la trattazione sulla fase offensiva, si illustra qual'è il miglior modo di attaccare che emerge dai modelli. Si sa che il contropiede è efficace ma allo stesso tempo difficile da attuare per via del comportamento delle squadre a non sbilanciarsi. Una valida alternativa che emerge è il lancio lungo che parte dall'area che va dall'area di rigore della squadra fino a centrocampo, ed arriva nell'area avversaria. Infatti la stima del parametro del numero di passaggi lunghi tentati **LPAAtt** aumenta la probabilità di vittoria. L'utilizzo di passaggi filtrati non è una buona tattica, infatti la stima del parametro **MPCmp%** diminuisce la probabilità

di vittoria. Analogamente anche i cross **Crs** non danno benefici ma anzi svantaggi, infatti ancora una volta ne rimangono penalizzate l'Inter e soprattutto l'Atalanta che con il suo gioco sfrutta molto le fasce (vedi **ataGioco**). Concludendo, è importante sottolineare che un atteggiamento da parte della squadra troppo speculativo o difensivo non porta alla vittoria. Questo è il caso del Venezia classificatosi come ultimo e che ha ottenuto gli effetti più alti dalle covariate **ToDefPen** e **ToDef3rd** ma bassi benefici dalle variabili esplicative offensive.

5.7 Predizioni

In questa sezione si vuole valutare le prestazioni dei quattro modelli presentati. I modelli saranno valutati tra loro in base alle predizioni che hanno prodotto ciascuno. Per predizione si intende che il modello stabilisce l'esito di una partita senza conoscerne il risultato reale. Per rendere più interessante il confronto si aggiunge un quinto elemento nel confronto, ossia le predizioni fatte dai *bookmakers*, ad esempio Bet365, William Hill ecc.. I dati dei *bookmakers* sono stati presi da **bet**, il quale fornisce la media delle probabilità dei *bookmakers* per ogni risultato, su un gran numero di campionati di calcio tra cui la Serie A italiana. Si è quindi preso come predizione il risultato più probabile secondo i *bookmakers*.

Le predizioni dei modelli sono state eseguite nel seguente modo: il *dataset* è stato diviso in modo casuale in due parti chiamate solitamente *training set* e *test set*. Il *training set* contiene quasi l'80% delle 38 giornate, ossia 30 giornate per un totale di 300 partite. Invece il *test set* contiene circa il restante 20% ossia 8 giornate per un totale di 80 partite. Il *training set* è utilizzato per stimare i parametri del modello mentre il *test set* è utilizzato per fare predizione. Perciò una parte delle osservazioni sono state utilizzate per allenare il modello, mentre la restante parte per predire l'esito delle restanti osservazioni.

Prima di discutere delle misurazioni e delle predizioni ottenute, è importante tener presente che, i modelli (4.1), (5.1), (4.12) e (5.2), utilizzano informazioni e statistiche che sono disponibili solo dopo il termine delle partite, cioè non disponibili per i *bookmakers*. Infatti i *bookmakers* calcolano le loro predizioni prima che le partite comincino ma tenendo conto delle informazioni delle partite precedentemente giocate. Certamente i quattro modelli non sono utilizzabili per poter fare predizioni, ma l'obiettivo del confronto è quello di capire se le informazioni sono state impiegate in modo ragionevole per acquisire maggior conoscenza. Ciò è possibile notarlo se i modelli hanno prestazioni superiori alle predizioni dei *bookmakers*.

Le metriche che saranno usate per valutare le predizioni calcolate sono le seguenti:

- * **Accuratezza**. Indica il rapporto tra il numero di predizioni classificate correttamente e il numero totale delle osservazioni in esame.
- * **Sensibilità**. Indica il rapporto tra il numero di predizioni identificate correttamente con la categoria k e il numero totale delle osservazioni classificate con la categoria k con $k \in \{1, \dots, K\}$.
- * **Specificità**. Indica il rapporto tra il numero di predizioni identificate correttamente con una categoria diversa dalla categoria k e il numero totale delle osservazioni classificate con una categoria diversa dalla categoria k con $k \in \{1, \dots, K\}$.

Nella Figura 5.30 sono mostrate le classificazioni ottenute sulle 80 partite del *test set* per ogni modello e per la predizione dei *bookmakers*.

ResOss					ResOss					ResOss					ResOss					ResOss				
ResPre	1	2	3	Sum	ResPre	1	2	3	Sum	ResPre	1	2	3	Sum	ResPre	1	2	3	Sum	ResPre	1	2	3	Sum
1	13	0	0	13	1	13	0	0	13	1	15	0	0	15	1	15	0	0	15	1	27	12	9	48
2	13	19	8	40	2	12	20	12	44	2	0	10	0	10	2	0	8	0	8	2	0	0	0	0
3	3	4	20	27	3	4	3	16	23	3	14	13	28	55	3	14	15	28	57	3	6	9	17	32
Sum	29	23	28	80	Sum	29	23	28	80	Sum	29	23	28	80	Sum	29	23	28	80	Sum	33	21	26	80

Figura 5.30: La prima tabella indica le predizioni di 80 partite fatte dal modello (4.1), la seconda dal modello (5.1), la terza dal modello (4.12), la quarta dal modello (5.2) e la quinta dai *bookmakers*

Dai risultati ottenuti, l'accuratezza dei quattro modelli è rispettivamente 0.65, 0.6125, 0.6625 e 0.6375, mentre per i *bookmakers* è di 0.55. Si può subito notare che tutti e quattro i modelli sono migliori delle predizioni dei *bookmakers*. In particolare il modello (4.12) risulta essere quello che produce più predizioni corrette. Sorprendentemente il modello (4.1) che utilizza solo le abilità medie delle squadre e quindi senza l'utilizzo delle variabili esplicative risulta essere migliore di tutti eccetto per il modello (4.12). In particolare si conferma quanto enunciato nel Capitolo 4 riguardo al ruolo dell'intercetta e delle covariate, infatti il modello senza intercetta (5.2) risulta essere leggermente peggiore del modello con l'intercetta (4.12). A tal proposito si può confermare l'esistenza di una differente relazione delle variabili esplicative da squadra a squadra. Infatti tra i quattro modelli confrontati, il modello (5.1) ottiene le peggiori prestazioni dato che ha ignorato la diversa relazione delle variabili esplicative con ogni singola squadra. Nella Figura 5.31 vengono mostrate le misurazioni della sensibilità per ognuna delle tre categorie per i quattro modelli e per i *bookmakers*.

1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
0.4482759	0.8260870	0.7142857	0.4482759	0.8695652	0.5714286	0.5172414	0.4347826	1.0000000	0.5172414	0.3478261	1.0000000
						0.8181818	0.0000000	0.6538462			

Figura 5.31: La prima tabella indica le sensibilità delle predizioni del modello (4.1), la seconda del modello (5.1), la terza del modello (4.12), la quarta del modello (5.2) e la quinta dei *bookmakers*

Come si può notare i *bookmakers* hanno molti problemi a classificare correttamente l'esito di una partita quando questa termina con un pareggio. Infatti vediamo che la sensibilità è zero, questo perché ci sono zero partite classificate con il pareggio, ma dai dati osservati si sa che ci sono delle partite che terminano con un pareggio. Tuttavia sono molto affidabili nel predire la vittoria della squadra in casa contro la squadra ospite. I modelli (4.12) e (5.2) sanno classificare correttamente quando la squadra ospite batte la squadra in casa, infatti la sensibilità è a uno, il massimo. Infine notiamo che i modelli (4.1) e (5.1) sanno ben identificare una partita che termina con un pareggio.

Nella Figura 5.32 vengono mostrate le misurazioni della specificità per ognuna delle tre categorie per i quattro modelli e per i *bookmakers*.

	1	2	3		1	2	3		1	2	3
1.0000000	0.6315789	0.8653846		1.0000000	0.5789473	0.8653846		1.0000000	1.0000000	0.4807692	
	1	2	3		1	2	3		1	2	3
	1.0000000	1.0000000	0.4423077		0.5531915	1.0000000	0.7222222				

Figura 5.32: La prima tabella indica le specificità delle predizioni del modello (4.1), la seconda del modello (5.1), la terza del modello (4.12), la quarta del modello (5.2) e la quinta dei *bookmakers*

Ovviamente in questa misurazione i *bookmakers* ottengono il miglior risultato per quanto riguarda l'identificare se una partita non termina in un pareggio. Si nota che tutti e quattro i modelli sanno ben identificare quando l'esito della partita non è la vittoria della squadra di casa, infatti la misurazione ottenuta è uno. Inoltre anche i modelli (4.12) e (5.2) sanno ben identificare quando una partita non termina in un pareggio. D'altra parte i modelli (4.1) e (5.1) ottengono le migliori misurazione nell'identificare quando una partita non termina con la vittoria della squadra ospite.

In conclusione, dai risultati ottenuti si può affermare di aver utilizzato correttamente le informazioni a disposizione dato che si ottengono in generale, prestazioni migliori rispetto alle predizioni dei *bookmakers*.

6 | CONCLUSIONI

MEMO Riassunto del lavoro/risultati ottenuti, possibili estensione e migliorie che possono essere apportate. Sottolineare che alcune variabili possono avere un peso differente a seconda della lega in cui si svolge la partita, (ad esempio Premier league è un campionato più fisico con alti ritmi rispetto alla Serie A che è più "tattica") TO DO

7 | CODICE IN R

7.1 extractRowsAway

Codice della funzione per la raccolta delle partite giocate fuori casa dalla squadra indicata nella variabile `Team`.

```
1 extractRowsAway <-function(){
2   k <- 1
3   z <- 1
4   for(i in 1:nrow(AdjserieA)){
5     if(AdjserieA$AtHome[i] == TRUE){
6       for(j in 1:nrow(AdjserieA)){
7         if((AdjserieA$Team[j] == AdjserieA$Vs[i]) && (AdjserieA$Team[i]
8 == AdjserieA$Vs[j]) && (AdjserieA$AtHome[j] == FALSE)){
9           PossVs[k] <- AdjserieA$Poss[j]
10          ShVs[k] <- AdjserieA$Sh[j]
11          ShTVs[k] <- AdjserieA$SoT[j]
12          G.ShVs[k] <- AdjserieA$G/Sh[j]
13          SavesVs[k] <- AdjserieA$Saves[j]
14          PAttVs[k] <- AdjserieA$PAtt[j]
15          PCmp.Vs[k] <- AdjserieA$PCmp[j]
16          SPAttVs[k] <- AdjserieA$SPAtt[j]
17          SPCmp.Vs[k] <- AdjserieA$SPCmp[j]
18          MPAttVs[k] <- AdjserieA$MPAtt[j]
19          MPCmp.Vs[k] <- AdjserieA$MPCmp[j]
20          LPAttVs[k] <- AdjserieA$LPAtt[j]
21          LPCmp.Vs[k] <- AdjserieA$LPCmp[j]
22          ToDefPenVs[k] <- AdjserieA$ToDefPen[j]
23          ToDef3rdVs[k] <- AdjserieA$ToDef3rd[j]
24          ToMid3rdVs[k] <- AdjserieA$ToMid3rd[j]
25          ToAtt3rdVs[k] <- AdjserieA$ToAtt3rd[j]
26          ToAttPenVs[k] <- AdjserieA$ToAttPen[j]
27          ToDistVs[k] <- AdjserieA$TotDist[j]
28          FlsVs[k] <- AdjserieA$Fls[j]
29          FldVs[k] <- AdjserieA$Fld[j]
30          OffVs[k] <- AdjserieA$Off[j]
31          CrsVs[k] <- AdjserieA$Crs[j]
32          IntVs[k] <- AdjserieA$Int[j]
33          TklWinVs[k] <- AdjserieA$TklWin[j]
34          RecovVs[k] <- AdjserieA$Recov[j]
35          GFVs[k] <- AdjserieA$GF[j]
36          GAVs[k] <- AdjserieA$GA[j]
37         k <- k + 1
38       }
39     } else{
40       del[z] <- i
41       z <- z + 1
42     }
43   }
44 }
```

Listing 7.1: Codice di adattamento dataset per il trasferimento dati.

7.2 createYFull

Codice della funzione per la creazione della variabile Y3.

```

1 createYFull <- function(SerieA){
2   for(i in 1:38){
3     for(y in 1:10){
4       for(z in 1:nrow(SerieA)){
5         if((paste(str1, i) == SerieA$Round[z]) && (SerieA$AtHome[z] ==
TRUE ) && (first.time[z] == TRUE)){
6           if(SerieA$Res[z] == -1)
7             {
8               response[w] <- 3
9             }
10          else{
11            if(SerieA$Res[z] == 0){
12              response[w] <- 2
13            }
14            else{
15              response[w] <- SerieA$Res[z]
16            }
17          }
18        }
19        switch(
20          SerieA$Team[z],
21          "Atalanta" = first.object[w] <- 1,
22          "Bologna" = first.object[w] <- 2,
23          "Cagliari" = first.object[w] <- 3,
24          "Empoli" = first.object[w] <- 4,
25          "Fiorentina" = first.object[w] <- 5,
26          "Genoa" = first.object[w] <- 6,
27          "Hellas Verona" = first.object[w] <- 7,
28          "Inter" = first.object[w] <- 8,
29          "Juventus" = first.object[w] <- 9,
30          "Lazio" = first.object[w] <- 10,
31          "Milan" = first.object[w] <- 11,
32          "Napoli" = first.object[w] <- 12,
33          "Roma" = first.object[w] <- 13,
34          "Salernitana" = first.object[w] <- 14,
35          "Sampdoria" = first.object[w] <- 15,
36          "Sassuolo" = first.object[w] <- 16,
37          "Spezia" = first.object[w] <- 17,
38          "Torino" = first.object[w] <- 18,
39          "Udinese" = first.object[w] <- 19,
40          "Venezia" = first.object[w] <- 20,
41        )
42        switch(
43          SerieA$Vs[z],
44          "Atalanta" = second.object[w] <- 1,
45          "Bologna" = second.object[w] <- 2,
46          "Cagliari" = second.object[w] <- 3,
47          "Empoli" = second.object[w] <- 4,
48          "Fiorentina" = second.object[w] <- 5,
49          "Genoa" = second.object[w] <- 6,
50          "Hellas Verona" = second.object[w] <- 7,
51          "Inter" = second.object[w] <- 8,
52          "Juventus" = second.object[w] <- 9,
53          "Lazio" = second.object[w] <- 10,
54          "Milan" = second.object[w] <- 11,
55          "Napoli" = second.object[w] <- 12,
56          "Roma" = second.object[w] <- 13,
57          "Salernitana" = second.object[w] <- 14,
58          "Sampdoria" = second.object[w] <- 15,

```

```

59     "Sassuolo" = second.object[w] <<- 16,
60     "Spezia"   = second.object[w] <<- 17,
61     "Torino"   = second.object[w] <<- 18,
62     "Udinese"  = second.object[w] <<- 19,
63     "Venezia"  = second.object[w] <<- 20,
64   )
65
66   subject[w] <<- paste(str1, i)
67   with.order[w] <<- TRUE
68   first.time[z] <- FALSE
69   w <- w + 1
70   break
71 }
72 }
73 }
74 }
75 }

```

Listing 7.2: Codice per la creazione della variabile Y3.

7.3 extractData

Codice della funzione per estrarre le informazioni di una variabile.

```

1 extractData <-function(cov){
2   for(i in 1:nrow(SerieA)){
3     switch(
4       SerieA$Team[i],
5       "Atalanta" = {ata[it[1]] <<- SerieA[[cov]][i]
6         it[1] <- it[1] + 1
7       },
8       "Bologna"   = {bol[it[2]] <<- SerieA[[cov]][i]
9         it[2] <- it[2] + 1
10      },
11      "Cagliari"   = {cag[it[3]] <<- SerieA[[cov]][i]
12        it[3] <- it[3] + 1
13      },
14      "Empoli"     = {emp[it[4]] <<- SerieA[[cov]][i]
15        it[4] <- it[4] + 1
16      },
17      "Fiorentina" = {fio[it[5]] <<- SerieA[[cov]][i]
18        it[5] <- it[5] + 1
19      },
20      "Genoa"      = {gen[it[6]] <<- SerieA[[cov]][i]
21        it[6] <- it[6] + 1
22      },
23      "Hellas Verona" = {ver[it[7]] <<- SerieA[[cov]][i]
24        it[7] <- it[7] + 1
25      },
26      "Inter"      = {int[it[8]] <<- SerieA[[cov]][i]
27        it[8] <- it[8] + 1
28      },
29      "Juventus"   = {juv[it[9]] <<- SerieA[[cov]][i]
30        it[9] <- it[9] + 1
31      },
32      "Lazio"      = {laz[it[10]] <<- SerieA[[cov]][i]
33        it[10] <- it[10] + 1
34      },
35      "Milan"      = {mil[it[11]] <<- SerieA[[cov]][i]
36        it[11] <- it[11] + 1
37      },

```

```

38     "Napoli" = {nap[it[12]] <- SerieA[[cov]][i]
39       it[12] <- it[12] + 1
40     },
41     "Roma" = {rom[it[13]] <- SerieA[[cov]][i]
42       it[13] <- it[13] + 1
43     },
44     "Salernitana" = {sal[it[14]] <- SerieA[[cov]][i]
45       it[14] <- it[14] + 1
46     },
47     "Sampdoria" = {sam[it[15]] <- SerieA[[cov]][i]
48       it[15] <- it[15] + 1
49     },
50     "Sassuolo" = {sas[it[16]] <- SerieA[[cov]][i]
51       it[16] <- it[16] + 1
52     },
53     "Spezia" = {spe[it[17]] <- SerieA[[cov]][i]
54       it[17] <- it[17] + 1
55     },
56     "Torino" = {tor[it[18]] <- SerieA[[cov]][i]
57       it[18] <- it[18] + 1
58     },
59     "Udinese" = {udi[it[19]] <- SerieA[[cov]][i]
60       it[19] <- it[19] + 1
61     },
62     "Venezia" = {ven[it[20]] <- SerieA[[cov]][i]
63       it[20] <- it[20] + 1
64     },
65   )
66 }
67 }

```

Listing 7.3: Codice per estrarre le informazioni di una variabile.

7.4 extractAll

Codice della funzione per estrarre le informazioni di tutte le variabili.

```

1 extractAll <- function(covs, row, teams, n = 20, m = 38){
2   clear()
3   num <- 20
4   isFirst = TRUE
5   tab <- c()
6   for(z in 1:length(covs)){
7     extractData(covs[z])
8     if(isFirst){
9       tab <- matrix(cbind(ata,bol,cag,emp,fio,gen,ver,int,juv,laz,mil,
10         nap,rom,sal,sam,sas,spe,tor,udi,ven), nrow = m, ncol = num)
11       isFirst = FALSE
12     }
13     else{
14       tab <- matrix(cbind(tab, ata,bol,cag,emp,fio,gen,ver,int,juv,laz,
15         mil,nap,rom,sal,sam,sas,spe,tor,udi,ven), nrow = m, ncol = num)
16     }
17     refresh()
18     num <- num + n
19   }
20   col <- colLabel(teams, covs)
21   num2 <- num - n
22   dimnames(tab) <- list(row[1:m], col[1:num2])
23   return(tab)

```



```
22 }
```

Listing 7.4: Codice per estrarre le informazioni di tutte le variabili.

7.5 colLabel

Codice della funzione per creare le etichette delle colonne.

```
1 colLabel <- function(teams, cov){
2   nameCov <- c()
3   z <- 1
4   for(i in 1:length(cov)){
5     for(y in 1:length(teams)){
6       nameCov[z] <- paste(cov[i], teams[y], sep=".")
7       z <- z + 1
8     }
9   }
10  return(nameCov)
11 }
```

Listing 7.5: Codice per creare le etichette delle colonne.

7.6 rowLabel

Codice della funzione per creare le etichette delle righe.

```
1 rowLabel <- function(str, n){
2   nameRows <- c()
3   for(i in 1:n){
4     nameRows[i] <- paste(str, i)
5   }
6   return(nameRows)
7 }
```

Listing 7.6: Codice per creare le etichette delle righe.

BIBLIOGRAFIA

SITOGRAFIA
