



GLOSARIO DE VARIABLES DE DATOS

Fuente: <https://fbref.com/>

Tipos de datos extraídos:

1. Estadísticas estándar
2. Estadísticas de tiro
3. Estadísticas de pases
4. Tipos de pases: Estadísticas
5. Estadísticas de goles y creación
6. Estadísticas de defensa
7. Estadísticas de posesión
8. Estadísticas de los jugadores
9. Estadísticas
diversas
10. Estadísticas de los
porteros

Autor: Alejandro Ruiz Aranda

1. ESTADÍSTICAS ESTÁNDAR

- **Rk -- Rango**
Se trata de un recuento de las filas de arriba a abajo.
Se recalcula tras la ordenación de una columna.
- **Nación -- Nacionalidad del jugador.**
En primer lugar, comprobamos nuestros registros en el juego internacional en la categoría absoluta. Luego, en la categoría juvenil.
A continuación, la ciudadanía presentada en wikipedia. Por último, utilizamos su lugar de nacimiento cuando está disponible.
- **Pos - Posición del jugador**
GK - Porteros DF
- Defensas MF -
Centrocampistas
FW - Delanteros
FB - Laterales
LB - Lateral
izquierdo RB -
Lateral derecho
CB - Lateral
central
DM - Centrocampistas
defensivos CM -
Centrocampistas centrales
LM - Centrocampistas
izquierdos
RM - Centrocampista
derecho WM -
Centrocampista ancho
LW - Lateral izquierdo
RW - Lateral derecho
AM - Centrocampistas de ataque
- **Comp -- Competencia**
El número que aparece junto a la competición indica el nivel de la pirámide de la liga del país que ocupa esta liga.
- **Edad -- Edad actual**
La edad se muestra en formato YY-DDD
Nota: Las edades se basan en la edad del jugador en relación con el UTC cuando se crea la página web por primera vez. Esto puede causar algunos problemas cuando la edad de un jugador difiere en un día de lo que cabría esperar
- **Nacido -- Año de nacimiento**
- **Tiempo de juego**
- **MP -- Partidos jugados**

Partidos jugados por el jugador o el equipo

- **Arranques -- Arranques**

Juego o juegos iniciados por el jugador

- **Min** - Minutos
- **90s -- 90s jugados**
Minutos jugados divididos por 90
- **Rendimiento**
- **Gls -- Goles**
Goles marcados o permitidos
- **Ast** - Asistencias
- **G-PK** -- Goles sin penalización
- **PK** -- Tiros penales realizados
- **PKatt** -- Penaltis intentados
- **CrdY** -- Tarjetas amarillas
- **CrdR** -- Tarjetas rojas
- **Gls -- Goles marcados por 90 minutos**
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **Ast -- Asistencias por 90 minutos**
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **G+A -- Goles y asistencias por 90 minutos**
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **G-PK -- Goles menos penaltis realizados por 90 minutos**
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **G+A-PK -- Goles más Asistencias menos Penaltis realizados por 90 minutos**
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **xG -- Objetivos previstos**
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **npxG -- Objetivos esperados no penalizados**
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.

- **xA -- xG Asistida**
xG que sigue a un pase que asiste a un disparo Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **npxG+xA -- Goles esperados no penalizados más xG asistidos**
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **xG -- Goles esperados por 90 minutos**
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **xA -- xG Asistidos por 90 minutos**
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **xG+xA -- Goles esperados más asistencias por 90 minutos**
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **npxG -- Goles esperados no penalizados por 90 minutos**
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **npxG+xA -- Goles esperados no penalizados más xG asistidos por 90 minutos**
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder

2. ESTADÍSTICAS DE DISPARO

- **Nombre de la competición** -- Nombre con el que se conocía la competición en esa temporada
- **MP -- Partidos jugados**
Partidos jugados por el jugador o el equipo
- **Gls -- Goles**
Goles marcados o permitidos
- **Sh -- Disparos totales**
No incluye los lanzamientos de penaltis
- **SoT -- Tiros a puerta**
Nota: Los tiros a puerta no incluyen los lanzamientos de penalti
- **SoT% -- Porcentaje de tiros a puerta**
Porcentaje de tiros a puerta
Mínimo de 0,395 disparos por partido de la plantilla para ser líder Nota: Los disparos a puerta no incluyen los lanzamientos de penalti
- **G/Sh -- Goles por disparo**
Mínimo de 0,395 tiros por partido de la plantilla para ser líder
- **G/SoT -- Goles por disparo a puerta**
Mínimo de 0,111 tiros a puerta por partido de la plantilla para ser líder Nota: Los tiros a puerta no incluyen los lanzamientos de penalti
- **Dist -- Distancia media, en yardas, desde la portería de todos los disparos realizados** Mínimo de 0,395 disparos por partido de la plantilla para ser considerado líder No incluye los lanzamientos de penalti
FK -- Disparos de tiros libres
PK -- Tiros penales realizados
PKatt -- Penaltis intentados
- **xG -- Objetivos previstos**
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **npxG -- Objetivos esperados no penalizados**
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.

- **np:G/Sh -- Goles esperados no penalizados por disparo**
 Proporcionado por StatsBomb.
 El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
 Mínimo de 0,395 tiros por partido de la plantilla para ser líder
- **G-xG -- Goles menos goles esperados**
 Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
 Proporcionado por StatsBomb.
 El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **np:G-xG -- Goles no penales menos goles esperados no penales**
 Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
 Proporcionado por StatsBomb.
 El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.

3. ESTADÍSTICAS DE PASES

TOTAL

- **Cmp** -- Pases completados
- **Att** -- Pases intentados
- **Cmp%** -- **Porcentaje de finalización de pases**
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **TotDist** -- Distancia total, en yardas, que han recorrido los pases completados en cualquier dirección
- **PrgDist** -- **Distancia progresiva**
Distancia total, en yardas, que han recorrido los pases completados hacia la portería del adversario. Nota: Los pases alejados de la portería contraria se cuentan como cero yardas progresivas.

CORTO

- **Cmp** -- **Pases completados**
Pases entre 5 y 15 yardas
- **Att** -- **Pases intentados**
Pases entre 5 y 15 yardas
- **Cmp%** -- **Porcentaje de finalización de pases**
Pases entre 5 y 15 yardas
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder

MEDIUM

- **Cmp** -- **Pases completados**
Pases entre 15 y 30 yardas
- **Att** -- **Pases intentados**
Pases entre 15 y 30 yardas
- **Cmp%** -- **Porcentaje de finalización de pases**
Pases entre 15 y 30 yardas
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder

LONG

- **Cmp** -- **Pases completados**
Pases de más de 30 yardas
- **Att** -- **Pases intentados**
Pases de más de 30 yardas
- **Cmp%** -- **Porcentaje de finalización de pases**
Pases de más de 30 yardas
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **Ast** - Asistencias

- **xA -- xG Asistida**
xG que sigue a un pase que asiste a un disparo Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **A-xA -- Asistencias menos xG Asistidas**
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **KP -- Pases que conducen directamente a un tiro (tiros asistidos)**
- **1/3 -- Pases completados que entran en el 1/3 del campo más cercano a la portería Sin incluir las jugadas a balón parado**
- **PPA -- Pases completados en el área de 18 yardas Sin incluir las jugadas a balón parado**
- **CrsPA -- Centros completados en el área de 18 yardas Sin incluir las jugadas a balón parado**
- **Prog -- Pases progresivos**
Pases completados que mueven el balón hacia la portería contraria al menos 10 metros desde su punto más lejano en los últimos seis pases, o cualquier pase completado dentro del área penal. Excluye los pases desde el 40% del campo que se defiende

4. ESTADÍSTICAS DE LOS TIPOS DE PASES

TIPOS DE PASES

- **En directo** -- Pases de balón en directo
- **Dead** -- Pases de balón muertos
Incluye tiros libres, saques de esquina, saques de esquina, saques de banda y saques de meta
- **FK** -- Pases intentados en tiros libres
- **TB** -- Pase completado enviado entre los defensores de atrás al espacio abierto
- **Prensa** -- Pases realizados bajo la presión del adversario
- **Sw** -- Pases que recorren más de 40 yardas del ancho del campo
- **Crs** - Cruces
- **CK** -- Tiros de esquina

PUNTOS DE ESQUINA

- **En** -- Tiros de esquina giratorios
- **Fuera** -- Tiros de esquina con efecto
- **Str** -- Tiros de esquina rectos

ALTURA

- **Tierra** -- Pases de tierra
- **Bajo** -- Pases que salen del suelo, pero se mantienen por debajo del nivel de los hombros
- **Alto** -- Pasos que están por encima del nivel de los hombros en la altura máxima

PARTES DE LA CARROCERÍA

- **Izquierda** -- Pases intentados con el pie izquierdo
- **Derecha** -- Pases intentados con el pie derecho
- **Cabeza** -- Pases intentados con la cabeza
- **TI** -- Lanzamientos realizados
- **Otros** -- Pases intentados con partes del cuerpo que no sean la cabeza o los pies del jugador

RESULTADOS

- **Cmp** -- Pases completados
- **Off** - Fuera de juego
- **Fuera** -- Fuera de los límites
- **Int** - Interceptado
- **Bloqueos** -- Bloqueado por el oponente que estaba en el camino

5. ESTADÍSTICAS DE CREACIÓN DE GOLES Y DISPAROS

TIPOS DE ACS

- **SCA -- Acciones de creación de tiros**
Las dos acciones ofensivas que conducen directamente a un tiro, como los pases, los regates y las faltas. Nota: Un mismo jugador puede recibir crédito por múltiples acciones y el ejecutor del tiro también puede recibir crédito.
- **PassLive** -- Pases de balón en vivo completados que conducen a un intento de tiro
- **PassDead** -- Pases a balón parado completados que conducen a un intento de disparo. Incluye los tiros libres, los saques de esquina, los saques de banda y los saques de meta
- **Drib** - Regates exitosos que conducen a un intento de tiro
- **Sh** -- Tiros que conducen a otro intento de tiro
- **Fld** -- Faltas cometidas que conducen a un intento de tiro
- **Def** -- Acciones defensivas que conducen a un intento de tiro

TIPOS DE GCA

- **GCA -- Acciones de creación de objetivos**
Las dos acciones ofensivas que conducen directamente a un gol, como los pases, los regates y las faltas. Nota: Un mismo jugador puede recibir crédito por varias acciones y el ejecutor del tiro también puede recibir crédito.
- **PassLive** -- Pases de balón en vivo completados que conducen a un gol
- **PassDead** -- Pases a balón parado completados que conducen a un gol. Incluye tiros libres, saques de esquina, saques de esquina, saques de banda y saques de meta
- **Drib** - Regates exitosos que conducen a un gol
- **Sh** -- Disparos que conducen a otro disparo de gol
- **Fld** -- Faltas cometidas que conducen a un gol
- **Def** -- Acciones defensivas que conducen a un gol

6. ESTADÍSTICAS DE ACCIONES DE DEFENSA

TACKLES

- **Tkl** -- Número de jugadores placados
- **TklW** -- Tacles en los que el equipo del tacleador ganó la posesión del balón
- **Def 3ª** -- Tacos en 1/3 defensivo
- **Mediados de la 3ra.** - Tacos en el medio 1/3
- **Att 3º** -- Tacos en ataque 1/3

VS DRIBBLES

- **Tkl** -- Número de regateadores abordados
- **Att** -- Número de veces que se regatea más el número de entradas
- **Tkl%** -- **Porcentaje de regateadores abordados**
Regateadores abordados dividido por regateadores abordados más veces regateadas Mínimo 0,625 regateadores disputados por partido de la plantilla para ser considerado líder
- **Pasado** -- Número de veces que ha sido regateado por un jugador contrario

PRESIONES

- **Presión** -- Número de veces que se aplica la presión al jugador contrario que está recibiendo, llevando o soltando el balón
- **Succ** -- Número de veces que el equipo ha ganado la posesión de la pelota a los cinco segundos de aplicar la presión
- **%** -- **Porcentaje de éxito de la presión**
Porcentaje de veces que el equipo ganó la posesión antes de los cinco segundos de aplicar la presión
Mínimo de 6,44 presiones por partido de la plantilla para ser líder
- **Def 3ª** -- Número de veces que se aplica la presión al jugador contrario que está recibiendo, llevando o soltando el balón, en el 1/3 defensivo
- **Medio 3** - Número de veces que se aplica la presión al jugador contrario que está recibiendo, llevando o soltando el balón, en el medio 1/3
- **Att 3ª** -- Número de veces que se presiona al jugador contrario que recibe, lleva o suelta el balón, en el 1/3 de ataque

BLOQUES

- **Bloqueos** -- Número de veces que se bloquea el balón interponiéndose en su trayectoria
- **Sh** -- Número de veces que se bloquea un disparo al interponerse en su trayectoria
- **ShSv** -- Número de veces que se bloquea un tiro que iba a portería, interponiéndose en su trayectoria
- **Pase** -- Número de veces que se bloquea un pase al interponerse en su trayectoria
- **Int** - Intercepciones
- **Tkl+Int** -- Número de jugadores placados más número de intercepciones
- **Clr** - Espacios libres
- **Err** -- Errores que conducen a un tiro del oponente

7. ESTADÍSTICAS DE POSESIÓN

TOQUES

- **Toques** -- Número de veces que un jugador ha tocado el balón. Nota: Recibir un pase, luego driblar y después enviar un pase cuenta como un toque
- **Def Pen** -- Toques en el área de penalización defensiva
- **Def 3ª** -- Toques en el 1/3 defensivo
- **Mediados de la 3ª parte** -- Toques en el medio 1/3
- **Att 3ª** -- Toques en ataque 1/3
- **Att Pen** -- Toques en el área de penalti de ataque
- **En vivo** -- Toques de balón en vivo. No incluye los saques de esquina, los tiros libres, los saques de banda, los saques de meta ni los penaltis.

DRIBBLES

- **Succ** -- Regates completados con éxito
- **Att** -- Regates intentados
- **Succ%** -- **Porcentaje de regates completados con éxito**
Un mínimo de 0,5 regates por partido de la plantilla para ser considerado líder
- **#PI** -- Número de jugadores regateados
- **Megs** -- Número de veces que un jugador regatea el balón entre las piernas de un jugador contrario

LLEVA

- **Carries** -- Número de veces que el jugador controló el balón con los pies
- **TotDist** -- Distancia total, en yardas, que un jugador movió el balón mientras lo controlaba con los pies, en cualquier dirección
- **PrgDist** -- **Distancia progresiva**
Distancia total, en yardas, que un jugador desplazó el balón mientras lo controlaba con los pies hacia la portería contraria
- **Prog** -- Acarreos que mueven el balón hacia la portería contraria al menos 5 yardas, o cualquier acarreo hacia el área penal. Excluye los transportes desde el 40% del terreno de juego.
- **1/3** -- Carros que entran en el 1/3 del campo más cercano a la portería
- **CPA** -- Lleva al área de 18 yardas
- **Mis** -- Número de veces que un jugador falló al intentar controlar un balón

- **Dis** -- Número de veces que un jugador pierde el control del balón tras ser placado por un jugador contrario. No incluye los intentos de regate

RECEPCIÓN

- **Targ** -- Número de veces que un jugador fue el objetivo de un intento de pase
- **Rec** -- Número de veces que un jugador recibió un pase con éxito
- **Rec% -- Porcentaje de pases recibidos**
Porcentaje de veces que un jugador recibe un pase con éxito
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **Prog -- Pases progresivos recibidos**
Pases completados que mueven el balón hacia la portería contraria a una distancia mínima de 10 metros de su punto más lejano en los últimos seis pases, o cualquier pase completado dentro del área penal. Excluye los pases desde el 40% del campo que se defiende

8. ESTADÍSTICAS DE TIEMPO DE JUEGO DE LOS JUGADORES

- **Arranques -- Arranques**
Juego o juegos iniciados por el jugador
- **Mn/Start -- Minutos por partido iniciado**
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **Completo -- Partidos completos jugados**
- **Subs -- Juegos como sub**
El jugador del partido o de los partidos no empezó, por lo que como sustituto
- **Mn/Sub -- Minutos por sustitución**
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **unSub -- Juegos como sustituto no utilizado**
- **PPM -- Puntos por partido**
Promedio de puntos ganados por el equipo en los partidos en los que el jugador apareció
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **onG -- Goles marcados por el equipo mientras está en el campo**
- **onGA -- Goles permitidos por el equipo mientras está en el campo**
- **+/- -- Plus/Minus**
Goles marcados menos los goles permitidos por el equipo mientras el jugador estaba en el campo.
- **+/-90 -- Más/Menos por 90 minutos**
Goles marcados menos goles permitidos por el equipo mientras el jugador estaba en el campo por cada 90 minutos jugados.
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **On-Off -- Más/menos neto por 90 minutos**
Goles netos por 90 minutos del equipo mientras el jugador estaba en el campo menos los goles netos permitidos por 90 minutos del equipo mientras el jugador estaba fuera del campo.
Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder
- **onxG -- Goles esperados por el equipo mientras está en el campo**
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **onxGA -- Goles esperados permitidos por el equipo mientras está en el campo**
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).

Proporcionado por StatsBomb.

El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.

- **xG+/- -- xG Más/Menos**

Goles esperados marcados menos goles esperados permitidos por el equipo mientras el jugador estaba en el campo.

Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).

Proporcionado por StatsBomb.

El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.

- **xG+/-90 -- xG más/menos por 90 minutos**

Goles esperados anotados menos goles esperados permitidos por el equipo mientras el jugador estaba en el campo por cada 90 minutos jugados.

Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).

Proporcionado por StatsBomb.

El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.

Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder

- **On-Off -- xG más/menos neto por 90 minutos**

Goles netos esperados por 90 minutos por el equipo mientras el jugador estaba en el campo menos los goles netos esperados por 90 minutos por el equipo mientras el jugador estaba fuera del campo.

Mínimo 30 minutos jugados por partido de la plantilla para ser líder

9. ESTADÍSTICAS VARIAS

- **CrdY** -- Tarjetas amarillas
- **CrdR** -- Tarjetas rojas
- **2CrdY** -- Segunda tarjeta amarilla
- **Fls** -- Faltas cometidas
- **Fld** -- Faltas sacadas
- **Off** - Fuera de juego
- **Crs** - Cruces
- **Int** - Intercepciones
- **TklW** -- Tacles en los que el equipo del tacleador ganó la posesión del balón
- **PKwon** -- Penaltis ganados
- **PKcon** -- Penaltis Concedidos
- **OG** -- Goles propios
- **Recov** -- Número de balones sueltos recuperados

DUELOS AÉREOS

- **Ganado** -- Aéreos ganados
- **Perdido** -- Aéreos perdidos
- **Won%** -- **Porcentaje de antenas ganadas**
Un mínimo de 0,97 duelos aéreos por partido de la plantilla para ser considerado líder

10. ESTADÍSTICAS DE LOS PORTEROS

- **GA** -- Goles en contra
- **SoTA** -- Tiros a puerta en contra
- **Save%** -- **Porcentaje de ahorro**
(Tiros a puerta en contra - Goles en contra)/Tiros a puerta en contra
Tenga en cuenta que no todos los tiros a puerta son detenidos por el portero, muchos serán detenidos por los defensores
No incluye los lanzamientos de penaltis
- **CS%** -- **Porcentaje de hojas limpias**
Porcentaje de partidos que terminan con la portería a cero.
- **PKatt** -- Penaltis intentados
- **PKA** -- Penaltis permitidos
- **PKsv** -- Tiros penales atajados
- **PKm** -- Penaltis fallados
- **Save%** -- **Porcentaje de penalización**
Goles en contra/Intentos de penalti
- **PSxG** -- **Goles esperados después del disparo**
El PSxG se basa en los goles esperados en función de la probabilidad de que el portero detenga el disparo
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **PSxG/SoT** -- **Goles esperados después de un tiro a puerta**
Sin incluir los lanzamientos de penalti
El PSxG se basa en los goles esperados según la probabilidad de que el portero detenga el disparo
Las cifras más altas indican que los disparos a puerta que se enfrentan son más difíciles de parar y tienen más probabilidades de marcar
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **PSxG+/-** -- **Goles esperados después del disparo menos los goles permitidos**
Los números positivos sugieren una mejor suerte o una capacidad superior a la media para detener disparos PSxG son los goles esperados en función de la probabilidad de que el portero detenga el disparo Nota: No incluye los goles en propia puerta
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.

El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.

- **/90 -- Goles esperados después del disparo menos los goles permitidos por 90 minutos** Los números positivos sugieren mejor suerte o una capacidad superior a la media para detener los disparos PSxG son los goles esperados en función de la probabilidad de que el portero detenga el disparo Nota: No incluye los goles en propia puerta
Los totales de xG incluyen los lanzamientos de penalti, pero no incluyen las tandas de penaltis (a menos que se indique lo contrario).
Proporcionado por StatsBomb.
El subrayado indica que hay una coincidencia a la que le faltan datos, pero que se actualizarán cuando estén disponibles.
- **Cmp -- Pases completados**
Pases de más de 40 yardas
- **Att -- Pases intentados**
Pases de más de 40 yardas
- **Cmp% -- Porcentaje de finalización de pases**
Pases de más de 40 yardas
- **Att -- Pases intentados**
Sin incluir los saques de meta
- **Thr -- Lanzamientos Intentados**
- **Launch% -- Porcentaje de pases que fueron lanzados**
Sin incluir los saques de meta
Pases de más de 40 yardas
- **AvgLen -- Longitud media de los pases, en yardas**
Sin incluir los saques de meta
- **Att -- Tiros de gol intentados**
- **Launch% -- Porcentaje de lanzamientos de gol que se han efectuado**
Pases de más de 40 yardas
- **AvgLen -- Longitud media de los saques de meta, en yardas**
- **Opp -- Intentos de centros del adversario en el área de penalti**
- **Stp -- Número de centros al área penal que fueron detenidos con éxito por el portero**
- **Stp% -- Porcentaje de centros al área que fueron detenidos con éxito por el portero**
- **#OPA -- # de acciones defensivas fuera del área de penalización**
- **#OPA/90 -- Acciones defensivas fuera del área por 90 minutos**
- **AvgDist -- Distancia media desde la portería (en yardas) de todas las acciones defensivas**

