-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Creacion de goles y tiros

-------------------------------------------------------

ACT

ACT -- Acciones para la creación de tiros

Las dos acciones ofensivas que conducen directamente a un tiro, como los pases, los regates y las faltas de empate. Nota: Un solo jugador puede recibir crédito por múltiples acciones y el ejecutor del tiro también puede recibir crédito.

SCA90 -- Acciones de creación de tiro por 90 minutos.

ACG

ACG -- Acciones para la creación de goles

Las dos acciones ofensivas que conducen directamente a un gol, como los pases, los regates y las faltas de empate. Nota: Un solo jugador puede recibir crédito por múltiples acciones y el ejecutor también puede recibir crédito.

GCA90 -- Acciones de creación de goles por 90 minutos.

-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Defensivo

-------------------------------------------------------

Derribos

Tkl -- Número de jugadores tackleados

TklG -- Tackleos que le dieron la posesión del balón al equipo que lo realizó.

3.º def. -- Entradas en la defensa 1/3

3.º cent. -- Entradas en el centro 1/3

3.º ataq. -- Entradas en el ataque 1/3

contra dribles

Tkl -- Número de dribladores tackleados

Int. -- Número de veces que se ha driblado más número de tackles

Tkl% -- Porcentaje de dribladores tackleados

Pasado -- Número de veces que un jugador contrario ha pasado por delante de un drible.

Presiones

Presión -- Número de veces que se aplica presión al jugador contrario que está recibiendo, llevando o soltando la pelota.

Con éxito -- Número de veces que el equipo ganó la posesión con cinco segundos de aplicación de presión.

% -- Porcentaje de presión exitoso

Porcentaje de tiempo en que el equipo ganó la posesión con cinco segundos de aplicación de presión.

Se requiere un mínimo de 6,44 presiones por partido de equipo para calificar como líder.

3.º def. -- Número de veces que se aplica presión al jugador contrario que recibe, lleva o suelta el balón, en la defensa 1/3.

3.º cent. -- Número de veces que se aplica presión al jugador contrario que recibe, lleva o suelta el balón, en el centro 1/3.

3.º ataq. -- Número de veces que se aplica presión al jugador contrario que recibe, lleva o suelta el balón, en el ataque 1/3.

Bloqueos

Int -- Intercepciones

Desp. -- Despeje

-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Pases

-------------------------------------------------------

Total

Cmp -- Pases completados

Int. -- Pases intentados

% Cmp -- Porcentaje de cumplimiento de pases

Se requiere un mínimo de 30 minutos jugados por partido de equipo para calificar como líder.

Dist. tot. -- La distancia total, en yardas, que han recorrido los pases completados en cualquier dirección

Dist. prg. -- Distancia progresiva

La distancia total, en yardas, que han recorrido los pases completados hacia la meta del oponente. Nota: Los pases alejados de la meta del oponente se cuentan como cero yardas progresivas.

Cortos

Cmp -- Pases completados

Pases entre 5 y 15 yardas

Int. -- Pases intentados

Pases entre 5 y 15 yardas

% Cmp -- Porcentaje de cumplimiento de pases

Pases entre 5 y 15 yardas

Se requiere un mínimo de 30 minutos jugados por partido de equipo para calificar como líder.

Medios

Cmp -- Pases completados

Pases entre 15 y 30 yardas

Int. -- Pases intentados

Pases entre 15 y 30 yardas

% Cmp -- Porcentaje de cumplimiento de pases

Pases entre 15 y 30 yardas

Se requiere un mínimo de 30 minutos jugados por partido de equipo para calificar como líder.

Largos

Cmp -- Pases completados

Pases de más de 30 yardas

Int. -- Pases intentados

Pases de más de 30 yardas

% Cmp -- Porcentaje de cumplimiento de pases

Pases de más de 30 yardas

Se requiere un mínimo de 30 minutos jugados por partido de equipo para calificar como líder.

Rendimiento

Ass -- Asistencias

Expectativa

xA -- xG asistidos

xG que se obtienen con un pase de asistencia.

Proporcionado por StatsBomb.

Un subrayado indica que hay un partido que no contiene datos, pero que se actualizará cuando esté disponible.

A-xA -- Asistencias menos xG asistidos

Proporcionado por StatsBomb.

Un subrayado indica que hay un partido que no contiene datos, pero que se actualizará cuando esté disponible.

PC -- Pases que conducen directamente a un tiro (tiro asistido).

1/3 -- Pases completados que entran en el último tercio del área más cercana a la portería.

No incluye jugada a balón parado

PPA -- Pases completados en el área de 18 yardas

No incluye jugada a balón parado

CrAP -- Cruces completados en la zona de las 18 yardas

No incluye jugada a balón parado

Prog -- Pases progresivos

Pases completos que mueven el balón hacia la portería contraria al menos a 10 metros de su punto más lejano en los últimos seis pases,

o pases completos al área de penalización. Excluye los pases del 40 % del campo de juego defensivo.

-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Porteros Avanzado

-------------------------------------------------------

Rendimiento

GC -- Goles en contra

Tiros penales

PD -- Penales concedidos

Goles

TL -- Goles de tiro libre en contra

TE -- Goles de tiro de esquina en contra

GC -- Goles propios marcados contra el portero

Expectativa

PSxG -- Goles esperados posteriores al tiro

PSxG son los goles esperados basados en la probabilidad que tiene el portero de salvar el tiro.

Los totales de xG incluyen los tiros desde el punto penal, pero no incluyen las tandas de penales (a menos que se indique lo contrario).

Proporcionado por StatsBomb.

Un subrayado indica que hay un partido que no contiene datos, pero que se actualizará cuando esté disponible.

Iniciado

Cmp -- Pases completados

Pases de más de 40 yardas

Int. -- Pases intentados

Pases de más de 40 yardas

% Cmp -- Porcentaje de cumplimiento de pases

Pases de más de 40 yardas

-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Porteros

-------------------------------------------------------

Rendimiento

GC -- Goles en contra

GC90 -- Goles en contra por 90 minutos

DaPC -- Disparos a puerta en contra

% Salvadas -- Porcentaje de salvadas

(Disparos a puerta en contra - Goles en contra)/Disparos a puerta en contra

Ten en cuenta que no todos los disparos a puerta son tapados por el portero, algunos pueden ser tapados por los defensores

No incluye los tiros penales

PG -- Partidos Ganados

PE -- Partidos Empatados

PP -- Partidos Perdidos

Rendimiento

PaC -- Portería a cero

Partidos completos del portero en los que no se permitieron goles.

PaC% -- Porcentaje de portería a cero

Porcentaje de partidos que dan como resultado una portería a cero.

TPint -- Tiros penales intentados

Tiros penales

PD -- Penales concedidos

PD -- Penales detenidos

PC -- Tiros penales fallidos

% Salvadas -- Porcentaje de penales salvados

Goles en contra/Intentos de penales

No se incluyen los tiros de penales que no aciertan

-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Posesion

-------------------------------------------------------

Toques

Toques -- El número de veces que un jugador tocó el balón. Nota: Recibir un pase, luego driblar, y luego enviar un pase cuenta como un toque.

Def. pen. -- Toques en el área defensiva del penal

3.º def. -- Toques en la defensiva 1/3

3.º cent. -- Toques en el centro 1/3

3.º ataq. -- Toques en el ataque 1/3

Ataq. pen. -- Toques en el área penal de ataque

Balón vivo -- Toques de balón vivo. No incluye saques de esquina, tiros libres, saques de banda, saques de salida, saques de meta o penales.

Dribles

Con éxito -- Dribles completados con éxito

Int. -- Intentos de driblar

% de éxito -- Porcentaje de dribles completados con éxito

Se requiere un mínimo de 0,5 regates por partido de equipo para calificar como líder.

-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Tiempo de juego

-------------------------------------------------------

Tiempo Jugado

PJ -- Partidos jugados por el jugador o el equipo

Mn/PJ -- Minutos

% min -- Porcentaje de minutos jugados

90 s -- 90s jugados

Minutos jugados divididos por 90

Titular -- Partido o partidos iniciados por el jugador

Titular

Compl -- Partidos completos jugados

Sup.

Sup -- Partidos como suplente

Partido o partidos que el jugador no jugó, también como suplente

onG -- Goles marcados por el equipo en el campo

onGA -- Goles permitidos por el equipo en el campo

-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Tipos de pases

-------------------------------------------------------

Tipos de pases

FK -- Pases intentados en tiros libres

SE -- Saques de esquina

Saques de esquina

Dentro -- Saques de esquina hacia adentro

Fuera -- Saques de esquina hacia afuera

Rect. -- Saques de esquina rectos

Altura

Suelo -- Pases al suelo

Bajos -- Pases que dejan el suelo, pero se mantienen por debajo del nivel de los hombros.

Altos -- Pases que están por encima del nivel de los hombros a la altura del punto más alto.

Partes del cuerpo

Izquierda -- Pases intentados con el pie izquierdo

Derecha -- Pases intentados con el pie derecho

Cabeza -- Pases intentados con la cabeza

-------------------------------------------------------

Estadisticas Jugadores Tiros

-------------------------------------------------------

Rendimiento

Gls. -- Goles marcados o permitidos

Estándar

Dis -- Total de disparos

No incluye los tiros penales

DaP -- Disparos a puerta

Nota: Los tiros al blanco no incluyen los penales.

% de TT -- Porcentaje de tiros a puerta

Se requiere un mínimo de 0,395 tiros por juego de equipo para calificar como líder.

Nota: Los tiros al blanco no incluyen los penales.

T/90 -- Tiros al arco cada 90 minutos

Se requiere un mínimo de 30 minutos jugados por partido de equipo para calificar como líder.

TalArc/90 -- Disparos a puerta por 90 minutos

Se requiere un mínimo de 30 minutos jugados por partido de equipo para calificar como líder.

Nota: Los tiros al blanco no incluyen los penales.

G/T -- Goles por tiro

Se requiere un mínimo de 0,395 tiros por juego de equipo para calificar como líder.

G/TalArc -- Goles por tiros al arco

Se requiere un mínimo de 0,111 tiros al blanco por partido de equipo para calificar como líder.

Nota: Los tiros al blanco no incluyen los penales.

FK -- Tiros por falta

Rendimiento

TP -- Tiros penales ejecutados

TPint -- Tiros penales intentados

Expectativa

xG -- Goles esperados

Los totales de xG incluyen los tiros desde el punto penal, pero no incluyen las tandas de penales (a menos que se indique lo contrario).