**WL == 0.98 si está en el equipo ganador, 1.02 si no**

**T == Tiempo de juego en minutos**

**DP == Daño infligido a otros jugadores/daño máximo (es decir, el que más daño tiene tiene un DP igual a la unidad)**

**HH == HP regenerada/(6-nº de jugadores a los que has curado)/ HP regenerada máxima del que haya curado más de la partida (es decir, el que más haya curado tendrá un HH = 1 )**

**CC == Tiempo total de cc aplicado a enemigos / ccmaximo (el que más cc haya metido tendrá un CC = 1)**

**VS == Vision score/T**

**KP == Kill participation desde 0 (0%) a 1 (100%)**

**DT == Igual que DP pero sobre torres**

**minTT == Lo que sea más pequeño entre T o 25 minutos**

**G == Oro ganado por minuto**

**D == Muertes del jugador**

**KDA == Asesinatos+Asistencias/Muertes (Si muertes = 0, KDA = Asesinatos+asistencias)**