



PKO Bank Polski
EKSTRAKLASA

KOLEJKA 16 22.11.19				
GÓRNIK ZABRZE		KONIEC MECZU	WISŁA PŁOCK	
ANGULO 11'70'		2 2	RICARDINHO 16' MEREBASHVILI 39'	

RAPORT STATYSTYCZNY

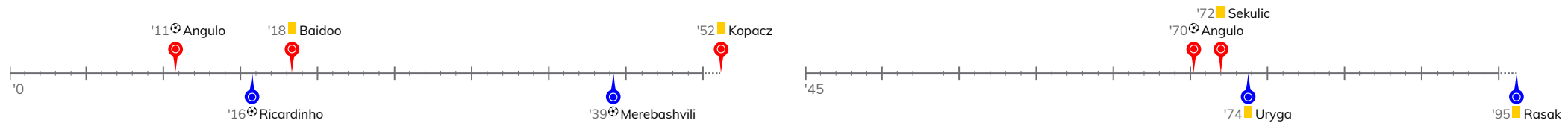


STATS

GÓRNIK ZABRZE 2-2 WISŁA PŁOCK

Informacje o meczu

Linia czasu



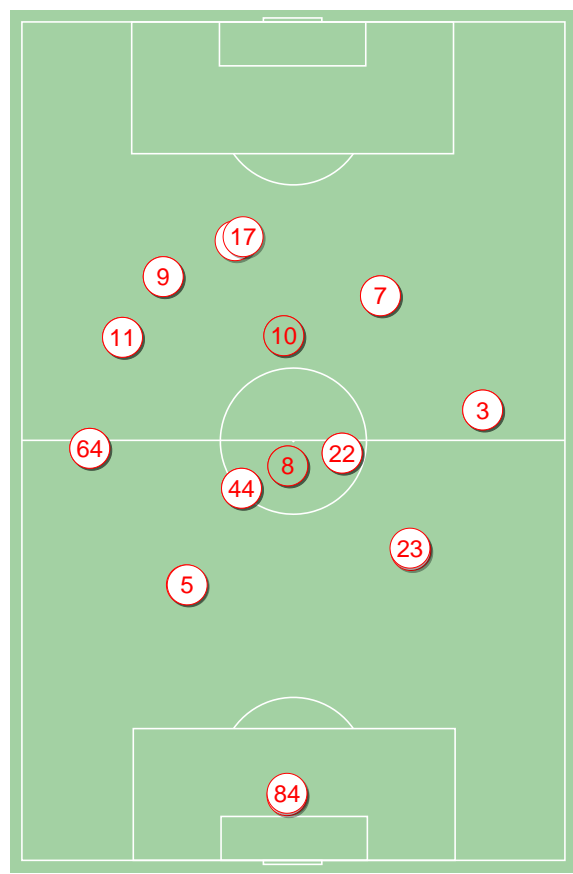
Średnie pozycje piłkarzy

Górník Zabrze

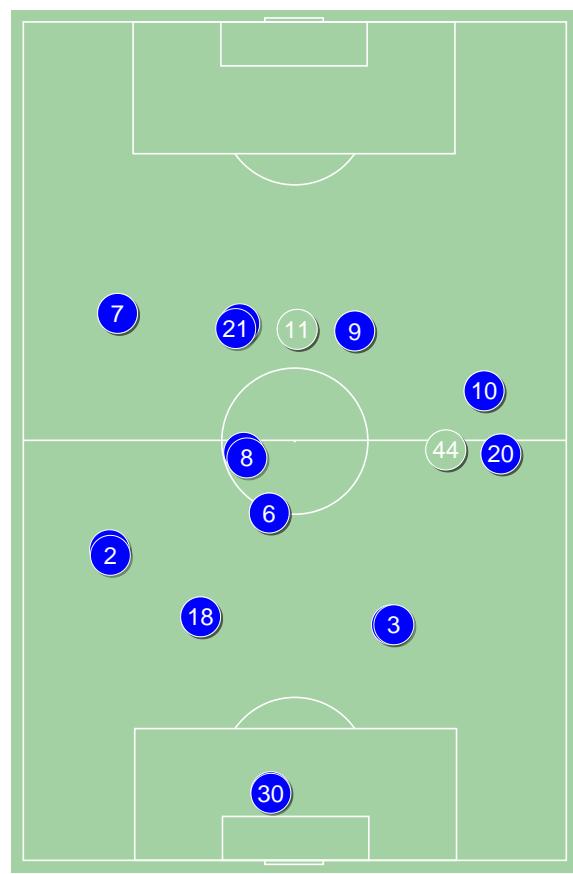
84	Chudy	
64	Janza	
5	Bochniewicz	
23	Matras	
3	Sekulic	■
44	Bainovic	'59▼
22	Matuszek	
11	Baidoo	■ '59▼
9	Jimenez Nunez	
7	Kopacz	■
17	Angulo	⊕⊕
8	Manneh	'59▲
10	Wolsztyński	'59▲

Wisła Płock

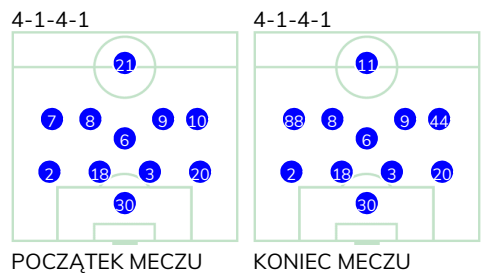
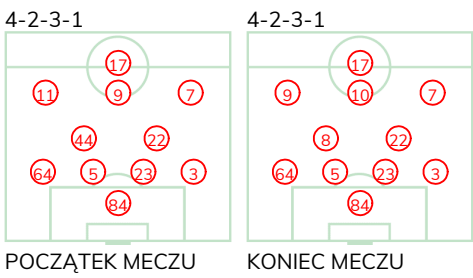
30	Dahne	
2	Michalski	
18	Uryga	■
3	Marcjanik	
20	Stefańczyk	
6	Rasak	■
7	Tomasik	'55▼
8	Furman	
9	Szwoch	
10	Merebashvili	⊕ '92▼
21	Ricardinho	⊕ '68▼
44	Sahiti	'55▲
11	Kuświk	'68▲
88	Nowak	'92▲



Górník Zabrze ↑



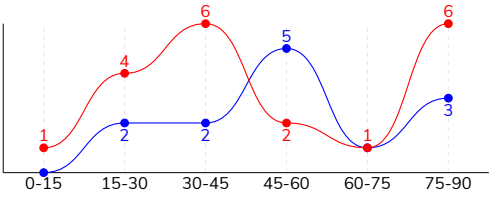
Wisła Płock ↑



GÓRNIK ZABRZE 2-2 WISŁA PŁOCK

Główne statystyki

STRZAŁY / CELNE	20 / 7	13 / 4
1 połowa	11 / 5	4 / 3
2 połowa	9 / 2	9 / 1



Strzały niecelne	6	5
Strzały przejęte	6	4
Strzały z pola karnego / celne	12 / 2	6 / 3
Średni dystans do bramki, m	15.5	18.3
Faule	23	19
Żółte / czerwone kartki	3 / 0	2 / 0
Spalone	2	1
Rzuty różne	7	5

Podania

PODANIA / DOKŁADNE	424 / 342 81%	409 / 329 80%
1 połowa	214 / 182 85%	227 / 185 81%
2 połowa	210 / 160 76%	182 / 144 79%
Podanie kluczowe	25 / 14 56%	10 / 6 60%

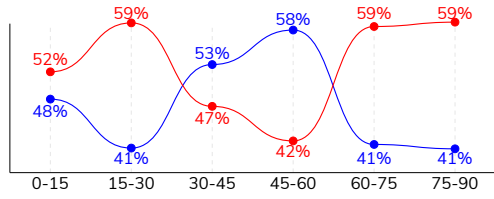
Pojedynki

POJEDYNKI	190 / 99 52%	190 / 91 48%
1 połowa	73 / 36 49%	73 / 37 51%
2 połowa	117 / 63 54%	117 / 54 46%
Pojedynki w powietrzu	48 / 25 52%	48 / 23 48%
Pojedynki na ziemi	142 / 74 52%	142 / 68 48%
Zwody / udane	34 / 25 74%	28 / 16 57%
Odbiory / udane	33 / 17 52%	43 / 18 42%
Straty / na własnej połowie	60 / 9	65 / 17
Nabycie piłki / na połowie przeciwnika	36 / 8	45 / 7

Posiadanie piłki

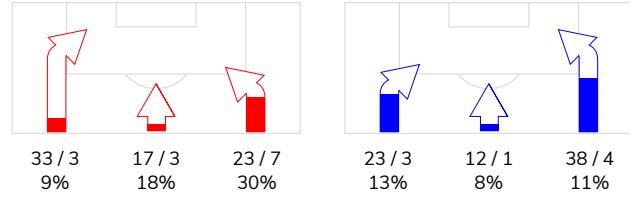
Statystyki drużyn

POSIADANIE PIŁKI	53%	47%
1 połowa	53%	47%
2 połowa	54%	46%

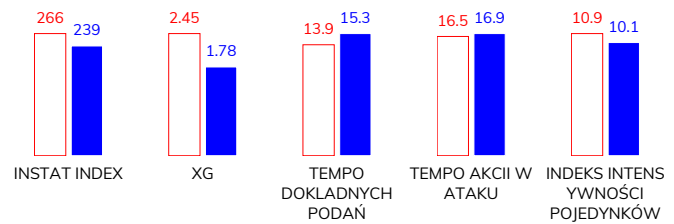


Ataki pozycyjne	65 / 9 14%	62 / 7 11%
Kontrataki	8 / 4 50%	11 / 2 18%
Stały fragment w ataku	11 / 6 55%	11 / 3 27%
Strzał z rzutu wolnego / celne	-	-
Warianty stałych fragmentów gry	4 / 0 0%	5 / 0 0%
Kombinacyjne rzuty różne	7 / 6 86%	5 / 2 40%
Rzuty karne / strzelone	-	-

STRONY ATAKU



Kluczowe indeksy występu



TOP-3 InStat Index

17 Angulo	371	21 Ricardinho	307
64 Janza	315	10 Merebashvili	300
23 Matras	277	8 Furman	258

TOP-3 Strzały / celne

17 Angulo	7 / 3 43%	10 Merebashvili	2 / 2 100%
7 Kopacz	4 / 2 50%	7 Tomasik	2 / 1 50%
23 Matras	2 / 1 50%	21 Ricardinho	2 / 1 50%

TOP-3 Podania

64 Janza	71 / 57 80%	20 Stefańczyk	57 / 42 74%
5 Bochniewicz	57 / 50 88%	8 Furman	43 / 40 93%
23 Matras	50 / 49 98%	2 Michalski	47 / 36 77%

TOP-3 Podania kluczowe

17 Angulo	7 / 5 71%	21 Ricardinho	5 / 3 60%
10 Wolsztyński	4 / 2 50%	3 Marcjanik	1 / 1 100%
64 Janza	3 / 2 67%	10 Merebashvili	1 / 1 100%

TOP-3 Pojedynki

64 Janza	23 / 16 70%	20 Stefańczyk	23 / 15 65%
3 Sekulic	23 / 15 65%	6 Rasak	26 / 12 46%
9 Jimenez Nunez	30 / 13 43%	2 Michalski	13 / 9 69%

TOP-3 Zwody

9 Jimenez Nunez	9 / 6 67%	10 Merebashvili	6 / 3 50%
3 Sekulic	7 / 6 86%	20 Stefańczyk	5 / 3 60%
11 Baidoo	6 / 3 50%	6 Rasak	4 / 3 75%

Terminy

Atak

To posiadanie piłki przez jedną drużynę z przejściem na połowę przeciwnika.

Szybki atak (kontratak)

atak z gry, który rozwija się bezpośrednio po przejęciu piłki od przeciwnika. Szybki atak trwa nie więcej niż 30 sekund. Prędkość ruchu do bramki przeciwnika przy tym ataku wynosi nie mniej niż 2,6 m/s.

Atak pozycyjny

Atak z gry lub stałych fragmentów (aut, rzut wolny). Pozycyjny atak trwa więcej niż 30s lub prędkość ruchu drużyny do bramki przeciwnika jest mniejsza niż 2,6 m/s.

Atak z rzutu wolnego lub autu.

Atak po rozegraniu rzutu wolnego lub autu, przy którym pierwszym lub drugim działaniem jest strzał na bramkę, lub podanie w pole karne przeciwnika.

Atak z rzutu różnego.

Akcje drużyny po rozegraniu rzutu różnego aż do końca posiadania piłki lub oddalenia piłki przez drużynę przeciwnika do strefy centralnej.

Strzał

Skierowanie piłki do bramki przeciwnika mającej na względzie strzelenie bramki. Rejestrowane są strzały celne (w światło bramki), niecelne (w tym strzały w słupek i w poprzeczkę), a także strzały przejęte przez przeciwnika.

Podanie kluczowe

Podanie do partnera, który jest w sytuacji bramkowej (1 na 1, pusta bramka itd.); podanie do zawodnika, które stwarza realną szansę na zdobycie bramki; podanie które 'odcina' linię obrony w fazie ataku.

Pojedynki

Wszystkie rodzaje walki o piłkę piłkarzy na boisku. Pojedynki nie są rejestrowane dodatkowo, jest to sumaryczny wskaźnik, zawiera walkę o piłkę w neutralnym położeniu zarówno na ziemi jak i w powietrzu, dryblingi, odebrania piłki oraz utraty piłki przy odbiorach przeciwnika

Pojedynki w powietrzu

Walka o piłkę, która znajduje się powyżej poziomu ramion.

Dryblowanie

Aktywna akcja piłkarza, posiadającego piłkę próba ominięcia przeciwnika z pomocą dryblingu. Przy udanym dryblingu zawodnikowi drużyny przeciwnej rejestruje się nieudane odebranie piłki i na odwrót.

Odebranie piłki przeciwnikowi i strata piłki w walce

Aktywne działania zawodnika, usiłującego odebrać piłkę zawodnikowi posiadającemu ją (przeciwnikowi rejestruje się strata piłki poprzez odebranie); odebranie to także przeszkadzanie w dryblowaniu przeciwnikowi.

Posiadanie piłki

Ruch zawodnika z piłką (mniej niż 3 dotknięcia piłki).

Nieudane przyjęcie piłki (nieudana kontrola nad piłką)

Strata piłki bez jakiegokolwiek walki z przeciwnikiem, spowodowana przez techniczne błędy rywala.

Nabycie piłki

Akcja piłkarza (przejęcie, przechwyt, wygrany pojedynek), która powoduje stratę piłki przez przeciwnika z dalszą możliwością prowadzenia szybkiego ataku.

Strata piłki

Akcja zawodnika (niedokładne podanie, przegrany pojedynek, itd.), która powoduje stratę piłki przez jego drużynę. Jeśli posiadanie piłki zakończy się faulem przeciwnika lub strzałem w światło bramki, to strata nie rejestruje się.

Tempo akcji w ataku

Liczba akcji skierowanych na atak w momencie posiadania piłki.

Tempo dokładnych podań

Liczba dokładnych podań w momencie posiadania piłki

Indeks intensywności pojedynków

liczba pojedynków i przechwytych drużyny broniącej- na minutę -w czasie posiadania piłki przez przeciwnika

xG

System do oceny jakości strzałów wykonanych przez gracza lub drużynę. Liczbę expected goals oblicza się na podstawie rodzaju strzału i strefy, z której został wykonany.