



PKO Bank Polski
EKSTRAKLASA

KOLEJKA 7 18.10.20		
KONIEC MECZU		
STAL MIELEC	0 6	WISŁA KRAKÓW
		FRYDRYCH 11' BROWN FORBES 30' MOYA MARTINEZ 39' YEBOAH 47'53' PLEWKA 55'

RAPORT STATYSTYCZNY



STATS

STAL MIELEC 0-6 WISŁA KRAKÓW

Informacje o meczu

Linia czasu



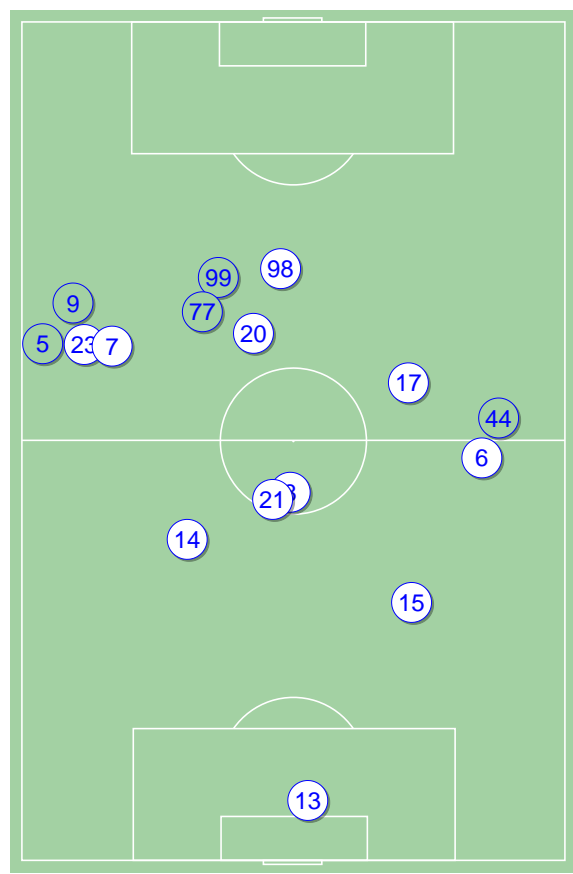
Średnie pozycje piłkarzy

Stal Mielec

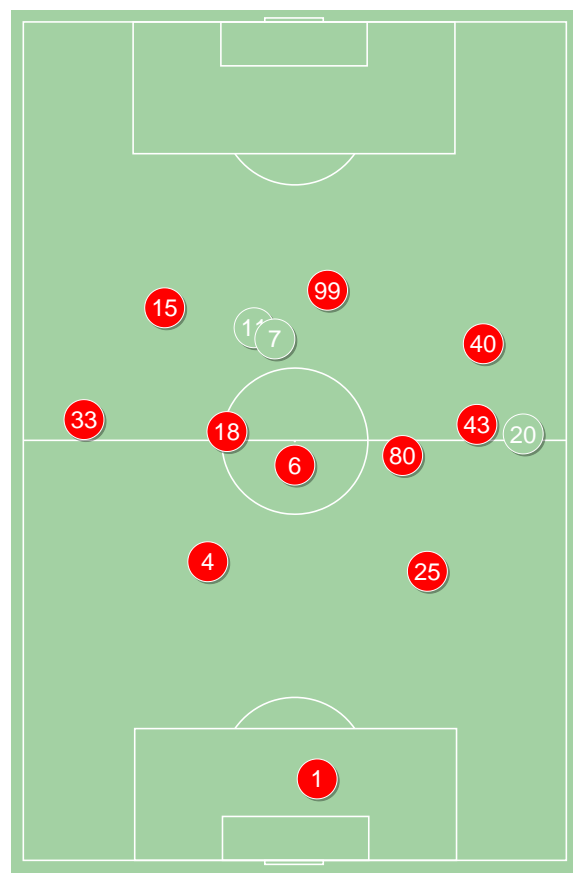
13	Straczek	
14	Kościelny	
21	Matras	
15	Błyszko	
23	Getinger	'45 ▼
8	Urbańczyk	
20	Tomasiewicz	
6	Flis	'76 ▼
7	Domański	'45 ▼
17	Forsell	'60 ▼
98	Tomczyk	'66 ▼
44	Sus	'45 ▲
9	Prokic	'45 ▲
77	Wróbel	'60 ▲
99	Zjawinski	'66 ▲
5	Żyro	'76 ▲

Wisła Kraków

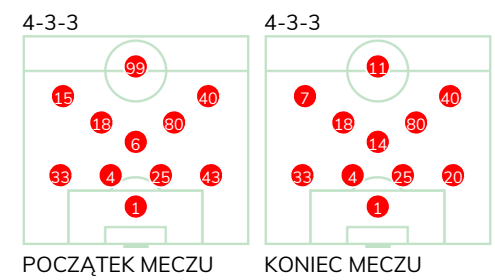
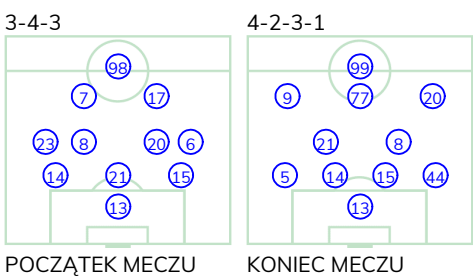
1	Lis	
33	Abramowicz	
4	Sadlok	
25	Frydrych	⊗
43	Szot	'71 ▼
6	Basha	'90 ▼
18	Moya Martinez	⊗
80	Plewka	⊗
15	Silva Rocha	'79 ▼
40	Yeboah	⊗⊗
99	Brown Forbes	⊗
20	Gruszkowski	'71 ▲
11	Beciraj	'71 ▲
7	Mak	'79 ▲
14	Hoyo Kowalski	'90 ▲



Stal Mielec ↑



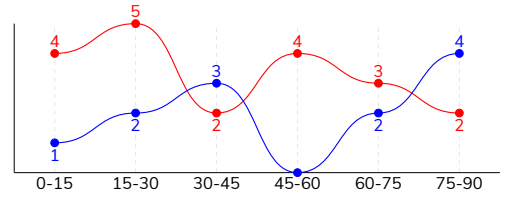
Wisła Kraków ↑



STAL MIELEC 0-6 WISŁA KRAKÓW

Główne statystyki

STRZAŁY / CELNE	12 / 5	20 / 14
1. połowa	6 / 3	11 / 7
2. połowa	6 / 2	9 / 7



Strzały niecelne	4	5
Strzały zablokowane	3	1
Strzały z pola karnego / celne	5 / 3	16 / 12
Średni dystans do bramki, m	22.6	14.6
Faule	12	15
Żółte / czerwone kartki	2 / 0	1 / 0
Spalone	2	1
Rzuty różne	2	5

Podania

PODANIA / DOKŁADNE	389 / 316 81%	529 / 463 88%
1. połowa	222 / 181 82%	236 / 201 85%
2. połowa	167 / 135 81%	293 / 262 89%
Podanie kluczowe	9 / 6 67%	13 / 12 92%

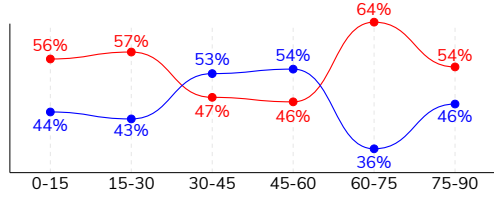
Pojedynki

POJEDYNKI	113 / 49 43%	113 / 64 57%
1. połowa	66 / 26 39%	66 / 40 61%
2. połowa	47 / 23 49%	47 / 24 51%
Pojedynki w powietrzu	29 / 19 66%	29 / 10 34%
Pojedynki na ziemi	84 / 30 36%	84 / 54 64%
Dryblingi / udane	13 / 7 54%	26 / 17 65%
Odbiory / udane	26 / 9 35%	17 / 10 59%
Straty / na własnej połowie	68 / 15	65 / 19
Odzyskane piłki / na połowie przeciwnika	53 / 14	48 / 12

Posiadanie piłki

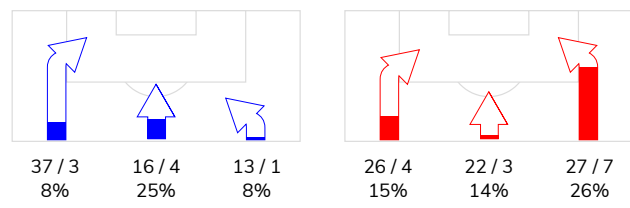
Statystyki drużyn

POSIADANIE PIŁKI	46%	54%
1. połowa	46%	54%
2. połowa	45%	55%

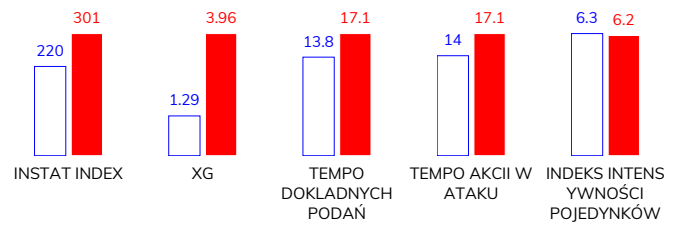


Ataki pozycyjne	56 / 5 9%	66 / 12 18%
Kontrataki	10 / 3 30%	9 / 2 22%
Ataki ze stałych fragmentów	7 / 3 43%	8 / 4 50%
Strzały z rzutów wolnych / celne	2 / 0 0%	1 / 0 0%
Warianty rzutów wolnych	2 / 0 0%	1 / 0 0%
Rzuty różne	2 / 1 50%	5 / 2 40%
Rzuty karne / strzelone	-	-

STRONY ATAKU



Kluczowe indeksy występu



TOP-3 InStat Index



17 Forsell	267	40 Yeboah	385
44 Sus	246	43 Szot	340
14 Kościelny	244	18 Moya Martinez	337



TOP-3 Strzały / celne



98 Tomczyk	3 / 2 67%	15 Silva Rocha	5 / 5 100%
8 Urbańczyk	2 / 1 50%	99 Brown Forbes	3 / 2 67%
23 Getinger	1 / 1 100%	33 Abramowicz	2 / 2 100%



TOP-3 Podania



21 Matras	51 / 44 86%	6 Basha	79 / 71 90%
14 Kościelny	46 / 41 89%	18 Moya Martinez	69 / 63 91%
20 Tomaszewicz	44 / 35 80%	33 Abramowicz	61 / 53 87%



TOP-3 Podania kluczowe



23 Getinger	2 / 2 100%	40 Yeboah	3 / 2 67%
20 Tomaszewicz	2 / 1 50%	18 Moya Martinez	2 / 2 100%
98 Tomczyk	2 / 1 50%	43 Szot	2 / 2 100%



TOP-3 Pojedynki



14 Kościelny	15 / 10 67%	15 Silva Rocha	21 / 11 52%
6 Flis	13 / 7 54%	99 Brown Forbes	23 / 9 39%
21 Matras	11 / 7 64%	80 Plewka	8 / 8 100%



TOP-3 Dryblingi



21 Matras	3 / 3 100%	40 Yeboah	11 / 6 55%
17 Forsell	2 / 2 100%	15 Silva Rocha	5 / 3 60%
98 Tomczyk	1 / 1 100%	80 Plewka	3 / 3 100%



Terminy

Atak

Posiadanie piłki przez jedną drużynę z przejściem na połowę przeciwnika.

Kontratak

Atak z gry, który rozwija się bezpośrednio po przejęciu piłki od przeciwnika. Kontratak 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 ze stałych fragmentów (wyrzut z autu, rzut wolny). Pozycyjny atak trwa więcej niż 30 sekund lub prędkość ruchu drużyny do bramki przeciwnika jest mniejsza niż 2,6 m/s.

Atak po rzucie wolnym lub wyrzucie z autu

Atak po rozegraniu rzutu różnego, rzutu wolnego lub wyrzutu z autu, przy którym pierwszym lub drugim zagranieniem jest strzał na bramkę lub dośrodkowanie w pole karne.

Atak po rzucie różnym

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

Strzał

Skierowanie piłki do bramki przeciwnika mającej na celu strzelenie bramki. Rejestrowane są strzały celne (w światło bramki), niecelne (w tym strzały w słupek i w poprzeczkę), a także strzały zablokowane 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 pojedynków na boisku. To sumaryczny wskaźnik, zawierający walkę o niekontrolowaną przez nikogo piłkę, pojedynki w powietrzu, dryblingi, odbiory oraz straty, spowodowane odbiorami przeciwnika.

Pojedynek 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.

Odbiór

Aktywne działanie zawodnika, usiłującego odebrać piłkę zawodnikowi ją posiadającemu (przeciwnikowi w tej sytuacji zostaje zaliczona strata); przeciwdziałanie dryblowaniu przeciwnika również uznaje się za odbiór.

Drybling

Świadomy ruch zawodnika z piłką (przynajmniej trzy kontakty z piłką)

Nieudane przyjęcie piłki

Strata piłki bez starcia z przeciwnikiem, w wyniku nieudanej akcji..

Odzyskane piłki

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

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 konstruktywnych na minutę posiadania piłki.

Tempo dokładnych podań

Liczba dokładnych podań na minutę posiadania piłki

Indeks intensywności pojedynków

liczba pojedynków i przechwytych drużyny broniącej - na minutę 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.