



PKO Bank Polski
EKSTRAKLASA

KOLEJKA 18 07.12.19		
KONIEC MECZU		
JAGIELLONIA BIAŁYSTOK	0 1	KGHM ZAGŁĘBIE LUBIN
		BOHAR 18'

RAPORT STATYSTYCZNY

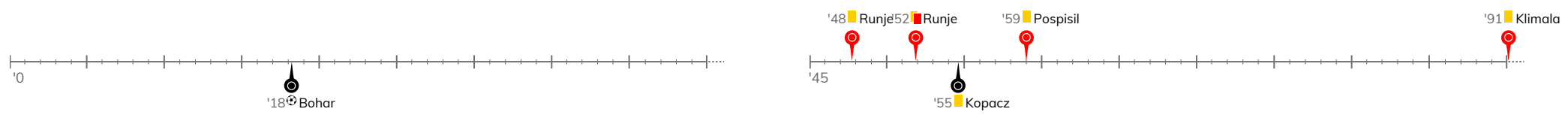


STATS

JAGIELLONIA BIAŁYSTOK 0-1 KGHM ZAGŁĘBIE LUBIN

Informacje o meczu

Linia czasu



Średnie pozycje piłkarzy

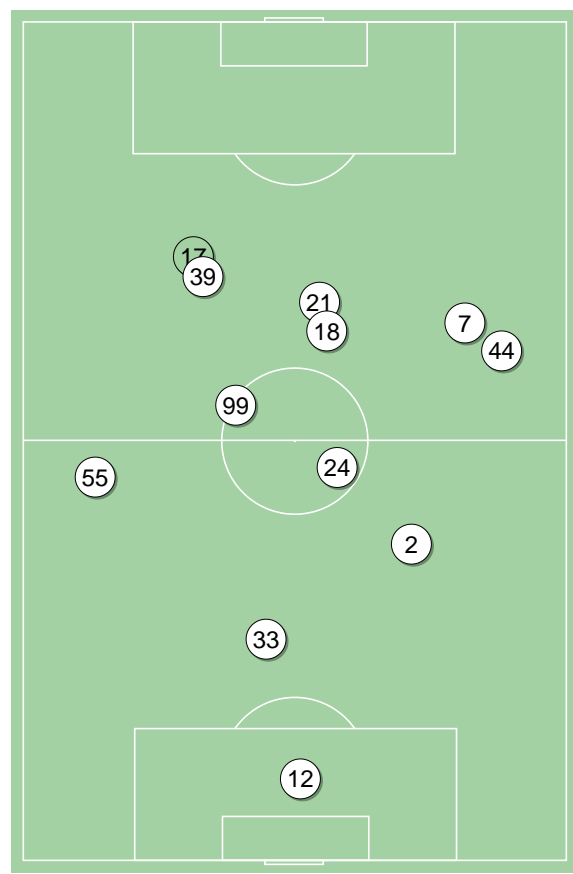
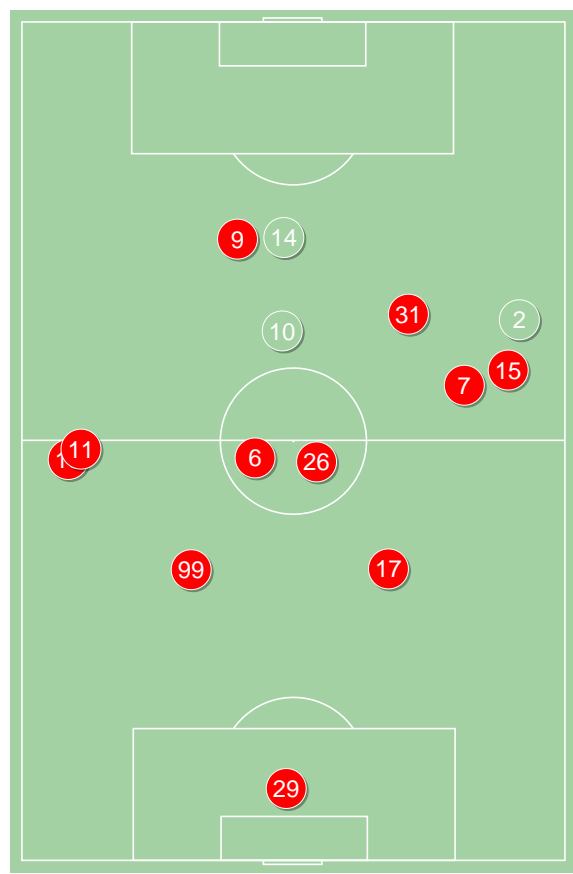
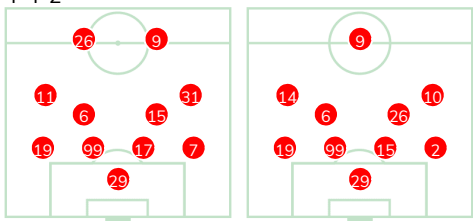
Jagiellonia Białystok

29	Sandomierski	
19	Bodvarsson	
99	Kwiecień	
17	Runje	■
7	Wójcicki	'46 ▼
6	Romanczuk	
15	Arsenic	
11	Jesus Imaz	'46 ▼
31	Bida	'57 ▼
26	Pospisil	■
9	Klimala	■
14	Prikryl	'46 ▲
10	Juan Camara	'46 ▲
2	Kadlec	'57 ▲

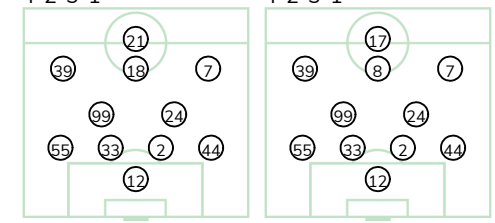
KGHM Zagłębie Lubin

12	Forenc	
55	Oko	
33	Guldan	
2	Kopacz	■
44	Czerwiński	
99	Slisz	
24	Tosik	
39	Bohar	⊗
18	Starzyński	'92 ▼
7	Zivec	
21	Bialek	'73 ▼
17	Szysz	'73 ▲
8	Poreba	'92 ▲

4-4-2



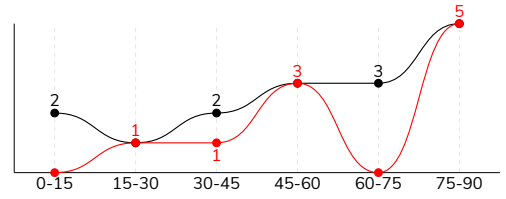
4-2-3-1



JAGIELLONIA BIAŁYSTOK 0-1 KGHM ZAGŁĘBIE LUBIN

Główne statystyki

STRZAŁY / CELNE	10 / 2	16 / 5
1 połowa	2 / 0	5 / 2
2 połowa	8 / 2	11 / 3



Strzały niecelne	2	7
Strzały przejęte	6	4
Strzały z pola karnego / celne	4 / 1	8 / 2
Średni dystans do bramki, m	18.7	18.4
Faule	11	13
Żółte / czerwone kartki	2 / 1	1 / 0
Spalone	-	2
Rzuty różne	6	14

Podania

PODANIA / DOKŁADNE	471 / 372 79%	483 / 384 80%
1 połowa	247 / 197 80%	245 / 196 80%
2 połowa	224 / 175 78%	238 / 188 79%
Podanie kluczowe	5 / 2 40%	18 / 14 78%

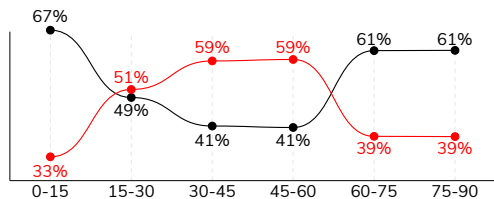
Pojedynki

POJEDYNKI	157 / 81 52%	157 / 76 48%
1 połowa	71 / 37 52%	71 / 34 48%
2 połowa	86 / 44 51%	86 / 42 49%
Pojedynki w powietrzu	52 / 27 52%	52 / 25 48%
Pojedynki na ziemi	105 / 54 51%	105 / 51 49%
Zwody / udane	19 / 14 74%	24 / 15 63%
Odbiory / udane	31 / 16 52%	30 / 16 53%
Straty / na własnej połowie	72 / 13	69 / 21
Nabycie piłki / na połowie przeciwnika	52 / 13	64 / 11

Posiadanie piłki

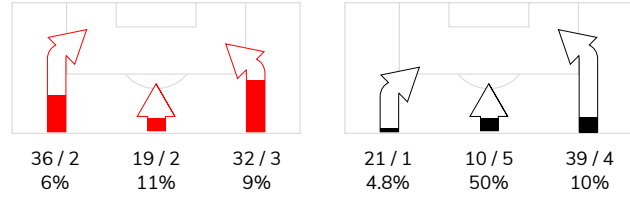
Statystyki drużyn

POSIADANIE PIŁKI	46%	54%
1 połowa	48%	52%
2 połowa	44%	56%

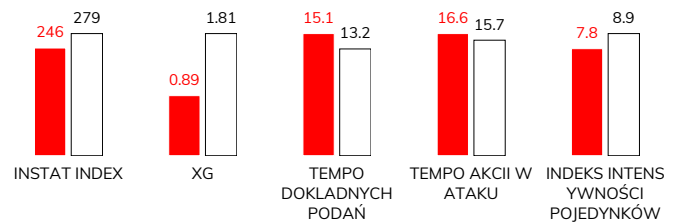


Ataki pozycyjne	75 / 6 8%	60 / 7 12%
Kontrataki	12 / 1 8%	10 / 3 30%
Stały fragment w ataku	10 / 3 30%	19 / 6 32%
Strzał z rzutu wolnego / celne	-	2 / 1 50%
Warianty stałych fragmentów gry	4 / 2 50%	2 / 0 0%
Kombinacyjne rzuty różne	6 / 1 17%	14 / 4 29%
Rzuty karne / strzelone	-	-

STRONY ATAKU



Kluczowe indeksy występu



TOP-3 InStat Index

19 Bodvarsson	301	33 Guldan	346
99 Kwiecień	291	39 Bohar	331
29 Sandomierski	284	44 Czerwiński	310

TOP-3 Strzały / celne

31 Bida	1 / 1 100%	55 Oko	4 / 2 50%
26 Pospisil	1 / 1 100%	39 Bohar	3 / 2 67%
10 Juan Camara	4 / 0 0%	99 Slisz	4 / 1 25%

TOP-3 Podania

19 Bodvarsson	71 / 60 85%	18 Starzyński	75 / 55 73%
15 Arsenic	68 / 54 79%	2 Kopacz	55 / 47 85%
6 Romanczuk	57 / 48 84%	99 Slisz	51 / 41 80%

TOP-3 Podania kluczowe

31 Bida	1 / 1 100%	99 Slisz	4 / 3 75%
19 Bodvarsson	1 / 1 100%	39 Bohar	4 / 3 75%
9 Klimala	2 / 0 0%	44 Czerwiński	3 / 2 67%

TOP-3 Pojedynki

15 Arsenic	23 / 11 48%	33 Guldan	21 / 17 81%
99 Kwiecień	13 / 11 85%	99 Slisz	22 / 13 59%
6 Romanczuk	21 / 10 48%	44 Czerwiński	15 / 9 60%

TOP-3 Zwody

31 Bida	3 / 3 100%	99 Slisz	4 / 4 100%
19 Bodvarsson	2 / 2 100%	2 Kopacz	3 / 3 100%
7 Wójcicki	2 / 2 100%	18 Starzyński	4 / 2 50%

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.