



Jagiellonia Białystok

16.03.19

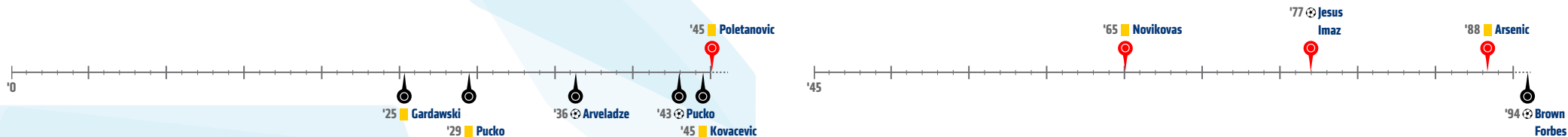
1:3



Korona Kielce



Linia czasu



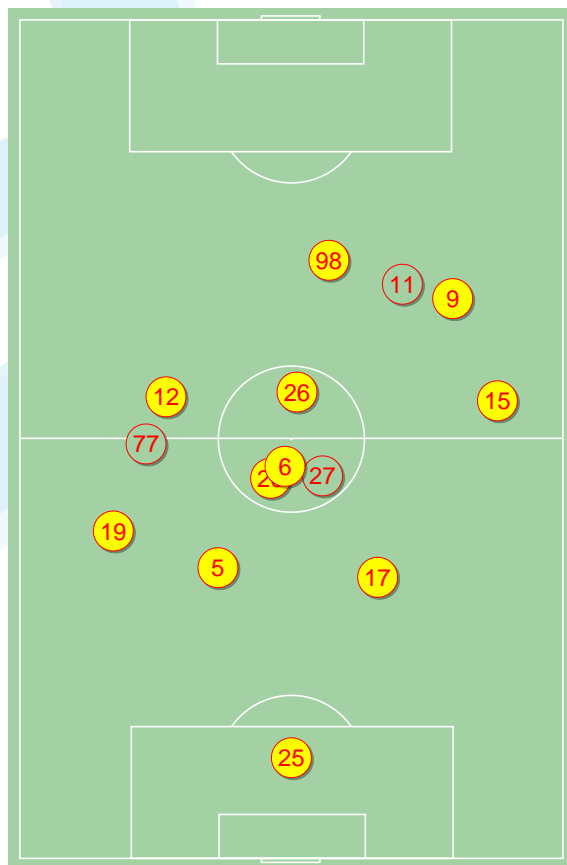
Średnie pozycje piłkarzy

Jagiellonia Białystok

25	Kelemen		
19	Bodvarsson		
5	Mitrovic		
17	Runje		
15	Arsenic	■	
6	Romanczuk		
20	Poletanovic	■	'46 ▼
12	Sitya		'64 ▼
26	Pospisil		
9	Novikovas	■	
98	Klimala		'73 ▼
27	Adamec		'46 ▲
11	Jesus Imaz	⊕	'64 ▲
77	Kostal		'73 ▲

Korona Kielce

25	Hamrol		
11	Gardawski	■	'68 ▼
5	Kovacevic	■	
33	Marquez Alvarez		
26	Rymaniak		
14	Żubrowski		
13	Petrak		
27	Pucko	⊕ ■	
24	Arveladze	⊕	'65 ▼
21	Kosakiewicz		
91	Brown Forbes	⊕	'96 ▼
7	Cebula		'65 ▲
77	Skrzecz		'68 ▲
4	Malarczyk		'96 ▲



4-2-3-1



POCZĄTEK MECZU

4-3-3



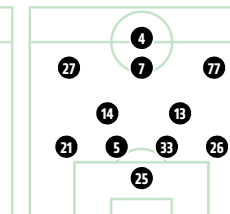
KONIEC MECZU

4-2-3-1



POCZĄTEK MECZU

4-2-3-1



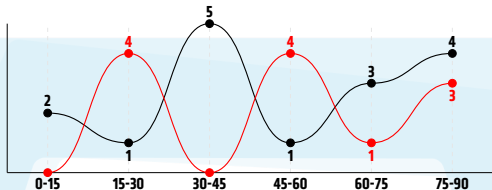
KONIEC MECZU

Jagiellonia Białystok ↑

Korona Kielce ↑

Główne statystyki

STRZAŁY / CELNE	12 / 3	16 / 7
1 połowa	4 / 0	8 / 5
2 połowa	8 / 3	8 / 2



Strzały niecelne	5	5
Strzały przejęte	3	4
Strzały z pola karnego / celne	8 / 2	9 / 4
Średni dystans do bramki, m	16.5	18.8
Faule	15	24
Żółte / czerwone kartki	3 / 0	3 / 0
Spalone	-	6
Rzuty różne	2	8

Podania

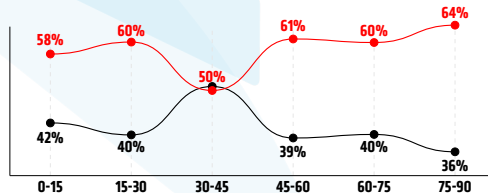
PODANIA / DOKŁADNE	546 / 439 80%	384 / 269 70%
1 połowa	262 / 205 78%	213 / 153 72%
2 połowa	284 / 234 82%	171 / 116 68%
Podanie kluczowe	5 / 3 60%	9 / 5 56%

Pojedynki

POJEDYNKI	174 / 87 50%	174 / 87 50%
1 połowa	78 / 36 46%	78 / 42 54%
2 połowa	96 / 51 53%	96 / 45 47%
Pojedynki w powietrzu	52 / 28 54%	52 / 24 46%
Pojedynki na ziemi	122 / 59 48%	122 / 63 52%
Zwody / udane	34 / 20 59%	18 / 13 72%
Odbiory / udane	26 / 13 50%	47 / 27 57%
Straty / na własnej połowie	101 / 22	94 / 10
Nabycie piłki / na połowie przeciwnika	84 / 9	90 / 18

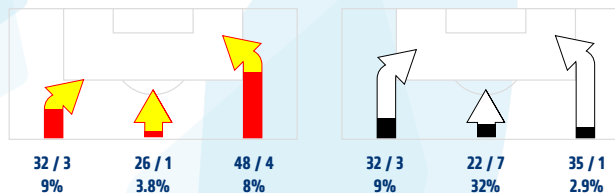
Posiadanie piłki

POSIADANIE PIŁKI	59%	41%
1 połowa	55%	45%
2 połowa	62%	38%

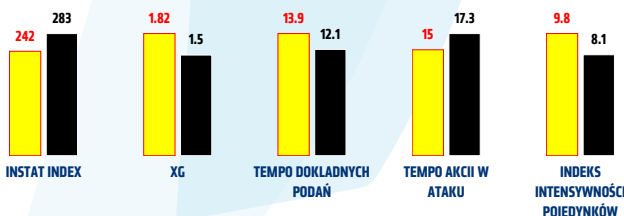


Ataki pozycyjne	93 / 8 9%	63 / 4 6%
Kontrataki	13 / 0 0%	26 / 7 27%
Stały fragment w ataku	8 / 2 25%	13 / 5 38%
Strzał z rzutu wolnego / celne	-	1 / 0 0%
Warianty stałych fragmentów gry	5 / 2 40%	4 / 1 25%
Kombinacyjne rzuty różne	2 / 0 0%	8 / 3 38%
Rzuty karne / strzelone	-	-

STRONY ATAKU



Kluczowe indeksy występu



TOP-3 InStat Index

17 Runje	293	24 Arveladze	351
15 Arsenic	282	14 Żubrowski	336
9 Novikovas	280	27 Pucko	330



TOP-3 Strzały / celne

17 Runje	2 / 1 50%	91 Brown Forbes	5 / 4 80%
6 Romanczuk	2 / 1 50%	24 Arveladze	4 / 2 50%
11 Jesus Imaz	1 / 1 100%	27 Pucko	3 / 1 33%



TOP-3 Podania

17 Runje	78 / 70 90%	14 Żubrowski	43 / 34 79%
6 Romanczuk	70 / 55 79%	26 Rymaniak	42 / 30 71%
5 Mitrovic	62 / 55 89%	13 Petrak	36 / 28 78%



TOP-3 Podania kluczowe

26 Pospisil	1 / 1 100%	26 Rymaniak	1 / 1 100%
15 Arsenic	1 / 1 100%	14 Żubrowski	1 / 1 100%
9 Novikovas	1 / 1 100%	21 Kosakiewicz	1 / 1 100%



TOP-3 Pojedynki

6 Romanczuk	29 / 17 59%	13 Petrak	26 / 15 58%
19 Bodvarsson	18 / 12 67%	5 Kovacevic	23 / 15 65%
15 Arsenic	17 / 11 65%	14 Żubrowski	20 / 14 70%



TOP-3 Zwody

15 Arsenic	9 / 5 56%	24 Arveladze	7 / 5 71%
12 Sitya	4 / 4 100%	27 Pucko	4 / 3 75%
9 Novikovas	7 / 3 43%	7 Cebula	2 / 2 100%

Atak

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

Szybki atak (kontratak)

atak z gry, który rozwija się bezpośrednio po przejściu 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 rożnego.

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

Strzał

Skierowanie piłki do bramki przeciwnika mające 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

Aktywna akcja 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.

Nabywanie piłki

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

Strata piłki

Akcja zawodnika (nieodkładne 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 przechwytów drużyny broniącej- na minutę -w czasie posiadania piłki przez przeciwnika

xG

Metric to evaluate the quality of shots made by a player or a team. The number of expected goals is calculated depending on the type of the shot and zone, from which this shot was made.