

TRABAJO FIN DE GRADO

Desarrollo de App para la evaluación de jugadores de fútbol.



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Titulación: Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Universidad Miguel Hernández de Elche.

Curso académico: 2017-2018.

Alumno: Adrián Clemente Abad

Tutor académico: César Tomás Rodríguez

Centro en el que se ha planteado la propuesta: Rayo Vallecano de Madrid S.A.D.

ÍNDICE PAGINADO

3. CONTEXTUALIZACIÓN	2
a) Ubicación del centro y análisis del contexto socio-cultural donde se encuentra.	
b) Finalidades del centro y actividades que desarrolla. Organigrama del centro.	
c) Instalaciones y recursos materiales disponibles en la actualidad.	
d) Características de los deportistas/usuarios que asisten al centro.	
e) Otros datos de interés.	
4. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	5
5. INTERVENCIÓN	6
6. CONCLUSIONES	10
7. BIBLIOGRAFÍA	11
8. ANEXOS	12



3. CONTEXTUALIZACIÓN

Empecemos por conocer que es el scouting, término que proviene del inglés, y no tiene una definición única. De manera general y sencilla, podemos decir que es el proceso de recogida de información para su posterior análisis.

Por otro lado, el Scout es el término inglés de la persona encargada de hacer scouting, pero históricamente desde su origen, el término tiene grandes connotaciones orientada a la captación de talento, por lo tanto, los scouts suelen estar en las secretarías técnicas.

Además, el scouter (que es el anglicismo que usamos los castellano parlantes para referirnos al ojeador de toda la vida) es la persona que observa los partidos de fútbol con el objetivo de identificar talento, ya sea jugadores jóvenes o no, que puedan ser incorporados al equipo. Antiguamente era más común visualizar presencialmente los partidos, pero actualmente se combina el uso de herramientas con asistir a partidos en directo. El scouter trabaja día a día, esperando que en los periodos de fichajes se puedan incorporar sus jugadores propuestos.



Zona para scouters en el estadio del Rayo Vallecano.

Es muy común que el scouter esté constantemente viajando, o incluso desplazado en otra área geográfica, sin casi relación directa con el equipo (aunque evidentemente tiene que conocerlo a la perfección, ya que los posibles fichajes tienen que ir en sintonía con el modelo de juego). Podría darse incluso que fuera una persona ajena al club, freelance o perteneciente a una empresa, pero ligada al fútbol.

En el mundo del fútbol, los clubes invierten mucho dinero en buscar a los mejores jugadores o los que mejor se pueden adaptar a su equipo. Por ello, buscan a los mejores scouters y crean sistemas para detectar potenciales fichajes o futuras promesas.

De este modo, los ojeadores tienen que tener un talento especial y una capacidad para poder predecir la futura adaptación y evolución de un jugador dentro de tu club. Debe ser capaz de mantener a un lado la parte emocional y racionalmente tomar decisiones que se adecuen a las necesidades de tu club. Además, por momentos requiere una gran capacidad de concentración observando solamente un determinado jugador, olvidándose de la potencia de atracción que tiene el balón. Es tan importante conocer cómo se comporta un jugador sin balón como con él.

En España, el Sevilla FC y el Villarreal CF son los clubes con más scouts repartidos por los diferentes territorios, por ejemplo, el Sevilla FC cuenta con más de 700 repartidos por todo el mundo. Se nota en ambos su capacidad de fichajes y captación de talento al fútbol base. En el extranjero, por ejemplo, el Bayer Leverkusen cuenta con 50 scouts a tiempo parcial y 15 a tiempo completo.

a) Ubicación del centro y análisis del contexto socio-cultural donde se encuentra.

El club se ubica en la Ciudad Deportiva Fundación Rayo Vallecano en Vallecas. Vallecas es un barrio urbano de Madrid, en su mayoría está compuesto por gente obrera de clase media-baja. El tejido social de la zona es multicultural pues hay gente inmigrante pero la convivencia es extraordinaria.

b) Finalidades del centro y actividades que desarrolla.

La entidad del Rayo es una sociedad anónima deportiva, que es un tipo especial de sociedad anónima en España fundada a través de la Ley 10/1990 (Ley del deporte).

El Club, ofrece servicios relacionados con la práctica del fútbol que se dividen en las siguientes secciones: Primer Equipo, Rayo B, Fútbol Femenino, Fútbol Base, Fundación de fútbol y Veteranos. Además, tiene venta de merchandising, pero su principal servicio hacia sus socios es el de ocio cada vez que juega el primer equipo o cualquiera de sus equipos.



Recreación de un scouter acechando el campo.

Organigrama del centro



c) Instalaciones y recursos materiales disponibles en la actualidad.

El Rayo Vallecano de Madrid S.A.D. tiene unas instalaciones espectaculares, en primer lugar, hablaré de la Ciudad Deportiva Fundación Rayo Vallecano. En esta ciudad deportiva tienen las oficinas de los departamentos del club donde están los responsables del club, cómo directivos, dirección deportiva, fútbol base, secretaría, entre otros.

En esta fundación está ubicado el campo de entrenamiento del primer equipo y cuatro campos de fútbol once, de los cuales, tres de ellos se pueden dividir en seis campos de fútbol ocho. Además, hay vestuarios, un gimnasio y una cantina-restaurant para que empleados, jugadores y padres.

Por otro lado, también tienen el campo de fútbol de Vallecas, que es el estadio del Rayo Vallecano. En este estadio disputa los partidos y los entrenamientos a puerta cerrada. Con capacidad de 15.000 espectadores.

La fundación está dividida en dos plantas, y en la segunda planta están ubicadas las oficinas de los diferentes departamentos y la cantina-restaurante. Mientras que la primera planta está diseñada para el uso deportivo y alberga los vestuarios, jacuzzi, gimnasio, y tiene acceso a los campos de entrenamiento. También podemos encontrar dos salas de material de entrenamiento como picas, balones, aros, entre muchas otras cosas y otra sala de materiales de mantenimiento de instalaciones y jardinería.

d) Características de los deportistas/usuarios que asisten al centro.

En el club hay tres tipos de usuarios, en primer lugar, los futbolistas profesionales, que se pueden considerar usuarios porque son los que utilizan las instalaciones del club, aunque realmente serían “empleados”. En segundo lugar, todas y todos los futbolistas del fútbol base, de los cuales la mayoría pagan una cuota por jugar y utilizar las instalaciones. En tercer y último lugar, están los socios del Rayo Vallecano, los cuales pagan una cuota anual para disfrutar de los partidos de todos los equipos del club siempre que jueguen en casa, es decir, tendrán acceso al estadio cuando juegue el primer equipo y a la fundación para ver el filial, femenino y fútbol base.



Vista de la ciudad deportiva del Rayo Vallecano desde el césped de uno de los campos de F11.

El perfil general de los usuarios son gente trabajadora, de clase media-baja del barrio de Vallecas, con una seña de identidad muy fuerte con el club y sus valores. Las características generales de los usuarios son que les gusta practicar el fútbol y quieren pertenecer a un club de prestigio como es el Rayo Vallecano de Madrid, por otro lado, son personas que disfrutan de su tiempo de ocio viendo a los equipos del club disputando sus encuentros.

e) Otros datos de interés.

Para comprender la propuesta de intervención que en este trabajo se explica, es necesario conocer la situación del scouting de rendimiento de jugadores en el club. Actualmente, el club cuenta con Ángel Luis Morón y Pedro Hontecillas, dos exjugadores del club, en la función de scouters. Ellos se dedican a realizar los informes de jugadores que pueden interesar al primer equipo. Si hay necesidad acuden a otros scouters ajenos al club.

El servicio de scouting es un apartado al cual se le dedica una gran cantidad de dinero en las cuentas del club porque incluye desplazamientos, nóminas, dietas, partidos, etc... Es decir, requiere una inversión fija (personal del club) más otra variable (servicios externos) si la situación lo requiere (Anexo 1).

Por ello, en esta propuesta se intenta abarcar todos esos informes de una forma mucho más económica y rápida.

4. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

A nivel de evaluar a jugadores mediante sus propias estadísticas no hay investigaciones todavía, pero se ha encontrado estudios que sí que relaciona las estadísticas para evaluar rendimiento.

En el artículo de (Schultze and Wellbrock, 2015) muestran en Franck Ribéry que el rendimiento depende en gran medida de quién juega detrás de él. Se basan en estadísticas individuales, de equipo y mapas espaciales de los jugadores, pero no profundizan en la evaluación directa del jugador.

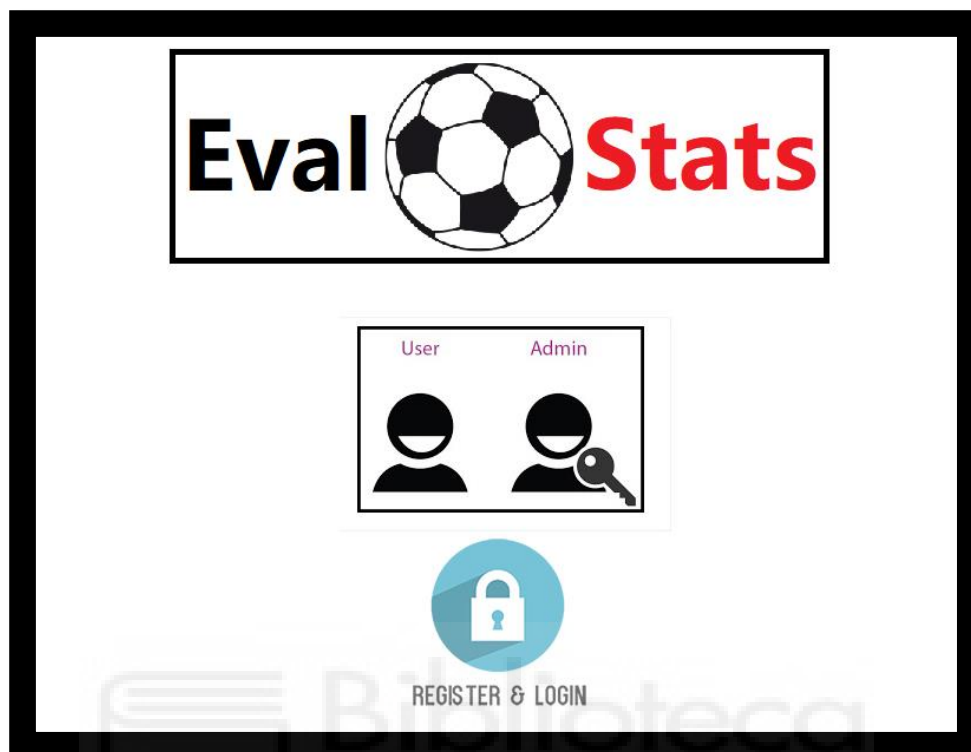
Basándose más en estadísticas de equipos (Liu, Gomez, Lago-Peñas & Sampaio, 2015) consideran que la identificación de estadísticas de partidos que contribuyan en gran medida a ganar partidos de fútbol es muy importante hacia un análisis de desempeño más predictivo y prescriptivo. Es decir, utilizan estadísticas de partidos anteriores para poder predecir el futuro rendimiento del equipo. Los resultados mostraron que, para todos los juegos, nueve estadísticas de partidos tuvieron efectos claramente positivos sobre la probabilidad de ganar (Tiro, Tiro a puerta, Tiro desde el contraataque, Disparo desde el interior, Posesión del balón, Pase corto, Promedio de pase, Juego aéreo y Tackle) y cuatro tenían efectos claramente negativos (Tiro parado, Centro, Dribble y Tarjeta roja). Es importante conocer que con estadísticas pasadas se puede predecir el rendimiento futuro de los equipos.

También con estadísticas de equipo (Lago-Peñas C, 2018) analizó las competiciones de fútbol masculino, tratando de identificar qué estadísticas relacionadas con el juego permiten discriminar equipos ganadores, equipos que empatan y perdedores. Los resultados mostraron que los equipos ganadores tenían promedios significativamente más altos para las siguientes estadísticas del juego: disparos totales ($p < 0.001$), tiros a puerta ($p < 0.01$), efectividad ($p < 0.01$), asistencias ($p < 0.01$), fueras de juego cometidos ($p < 0.01$) y centros en contra ($p < 0.01$). Los equipos perdedores tuvieron promedios significativamente más altos en los centros variables ($p < 0.01$), fueras de juego recibidos ($p < 0.01$) y tarjetas rojas ($p < 0.01$).

Con estos artículos se intenta evidenciar que las estadísticas recogidas durante los partidos de equipos o jugadores nos pueden ayudar a predecir resultados de rendimiento. Por ello, se considera que es factible el hecho de crear un sistema de evaluación de jugadores mediante estadísticas que aporten un promedio de un jugador. Con este valor se tratará de evaluar al jugador en los anteriores partidos y predecir el rendimiento para posteriores partidos, ayudando a una secretaría técnica a elegir el fichaje que deportivamente más convenga.

5. INTERVENCIÓN

Tras conocer las funciones de un scouter y el gran costo que conlleva su labor para el club, en tal de facilitar su trabajo, dar una evaluación objetiva mediante datos y reducir el gasto, se realiza la propuesta de crear la App *EvalStats* que valore a los jugadores de manera instantánea únicamente con datos estadísticos.



Pantalla de inicio de la App.

En primer lugar, para llevar a cabo esta App deberemos desarrollar la idea. La plasmaremos en *Word* desarrollando los contenidos y funciones que queremos que tenga. Además, deberemos plantear qué programa queremos usar para desarrollarla y ver si el informático del club puede crear la App o deberemos contratar un servicio externo.



Pantalla de Menú de Opciones. Te deja elegir posición a evaluar o entrar al listado.

En segundo lugar, desarrollaremos las fórmulas que seguirá la App para evaluar a los jugadores. Es fundamental detectar cuales son los ítems más importantes en la evaluación del jugador según la posición.

Dividiremos a los jugadores en cuatro grupos: porteros, defensas, mediocentros y delanteros. Utilizaremos ponderaciones distintas según la posición. Debemos realizar operaciones matemáticas de los datos de las características de las posiciones, para tras tener el cálculo de todas, realizar un sumatorio que nos de una nota media. Cada posición tendrá unos valores y características específicas para destacar las funciones ofensivas o defensivas (Anexo 2). Como ejemplo utilizaré el grupo de los mediocentros donde se tendrá en cuenta:

- Minutos. ((Media de minutos por partido/90)*0,2).
- Goles. (Cantidad goles*0,003).
- Asistencia. (Cantidad asistencias*0,002).
- Tiros a puerta. (% tiros entre los tres palos*0,2).
- Precisión de pases. (% acierto pases*0,3).
- Pases largos. (% pases largos acertados*0,15).
- Centros. (% centros acertados*0,1).
- Regates. (% regates con éxito*0,1).
- Duelos ganados. (% de duelos ganados*0,2).
- Duelos aéreos. (% de duelos aéreos*0,05).
- Pérdidas propio campo. (% pérdidas en propio campo*-0,1).
- Recuperaciones. (% de entradas con éxito*0,1).
- Tarjetas amarillas. (Número de tarjetas amarillas*-0,002).
- Tarjetas rojas. (Número de tarjetas rojas*-0,002).

Mediocentro (Ejemplo de Andrés Iniesta)		
Minutos	70,19	0,156
Goles	2	0,006
Asistencias	4	0,008
Tiros a puerta	30,80%	0,0616
Precisión pases	89,60%	0,2688
Pases largos	66,10%	0,09915
Centros	38,80%	0,0388
Regates	84,20%	0,0842
Duelos ganados	48,90%	0,0978
Duelos aéreos	36,70%	0,01835
Pérdidas campo propio	23,10%	-0,0231
Recuperaciones	59,90%	0,0599
T. Amarilla	2	-0,004
T. Roja	0	0
Total		8,71

El total de cada ítem se sumará y se multiplicará por 10. Dando un valor del 0 al 10.

En tercer lugar, una vez desarrollados los datos procederemos a crear la versión Alfa de *EvalStats* mediante el programa *Unity*. Esta versión será muy rudimentaria, únicamente tendrá una pantalla principal donde puedas entrar como User o Admin y un botón de Login. Una vez hayas entrado a la App mediante tu usuario y contraseña podrás trabajar en él. Constará de un botón lista donde podrás elegir entre portero, defensa, mediocentro o delantero. Tras haber elegido a uno te indicará una serie de ítems con un cuadro vacío

ADRIÁN



DEFENSA

Nombre:

Club:

Edad:



ÍTEM	VALOR
Media minutos (90')	
Goles	
Asistencias	
Tiros a puerta (% éxito)	
Precisión de pase (% éxito)	
Pases largos (% éxito)	
Centros (% éxito)	
Regates (% éxito)	
Duelos ganados (% éxito)	
Duelos aéreos (% éxito)	
Pérdidas campo propio (% pérdidas)	
Recuperaciones (% éxito)	
Tarjetas amarillas	
Tarjetas rojas	

EVALÚA

Pantalla de introducción de datos estadísticos.

al lado. Deberás rellenar todos los cuadros que te indica y dar a un botón que pondrá *Evalúa*. Una vez le des al botón saldrá una pantalla con la evaluación numérica del jugador y las opciones de *Incluir a la base de datos* o *Salir*.

Después de la versión Alfa llegaría la versión Beta, la diferencia entre las versiones es que la Alfa sirve para los desarrolladores que van probando la App para recoger fallos del sistema y aportar mejoras o correcciones; en la Beta ya se daría acceso a todos los trabajadores del club que trabajen en scouting, para tener opiniones de los usuarios. Un ejemplo de opinión podría ser la necesidad de añadir una base de datos para ir comparando los resultados desde el mismo *EvalStats* o la posibilidad de añadir ítems.

Una vez se hayan detectado los problemas del día a día o las sugerencias de los usuarios, se procede a evaluar las posibles mejoras y la inclusión de las seleccionadas. Cuando se desarrolle y se incluya todo en la App se subirá una actualización para todos los usuarios con la versión definitiva.

En esta versión definitiva tendríamos una pantalla de inicio con las opciones de entrar como Admin o User y la opción de Login. Una vez identificados como Admin podrás tener acceso a todas las evaluaciones que han hecho los compañeros o evaluar a jugadores. Si te identificas como User podrás elegir entre las pestañas de portero, defensa, mediocentro o delantero y te saldrá los ítems para evaluar, con la opción de añadir nombre del jugador, club y edad. Una vez rellenado todo le daremos a evaluar y saldrá la nota media con la opción de guardar en el registro.



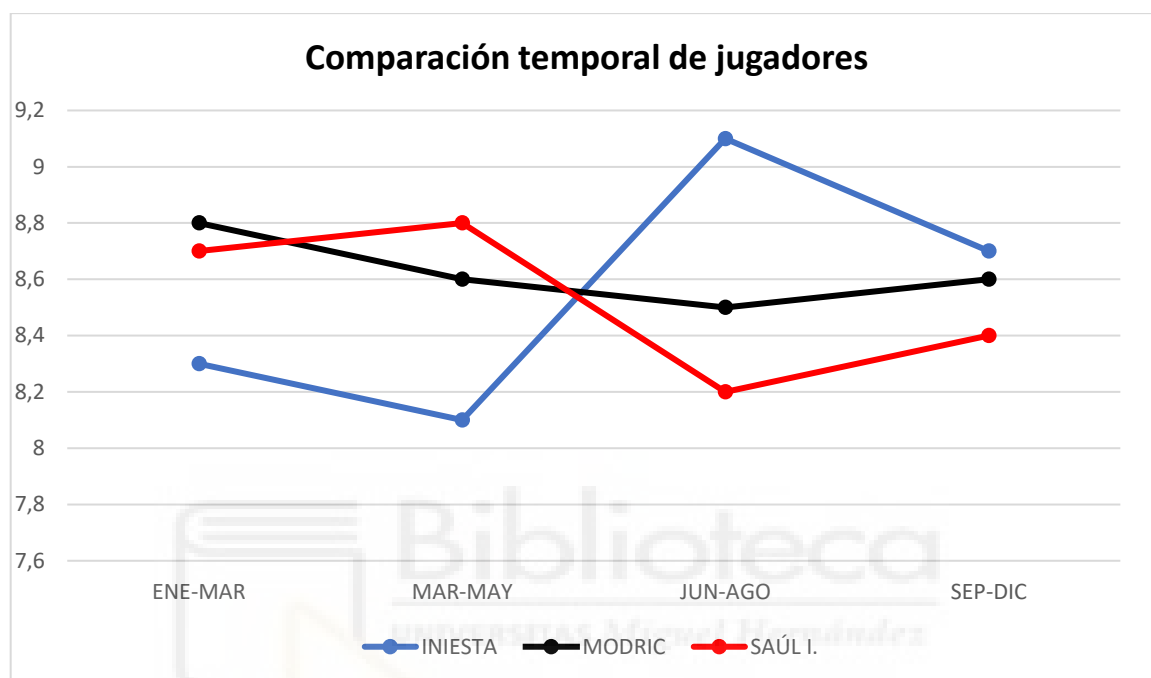
Pantalla final donde indica la evaluación obtenida por el jugador.

En cuarto lugar, una vez creado *EvalStats*, testado y funcionando a pleno rendimiento se planteará la adaptación de esta App para *Android* e *IOS*. Para *Android* utilizaremos el programa *Android Studio* y para *IOS* el *Iphone SDK*. El crear la versión para *Android* e *IOS* se justifica porque los scouters normalmente están tiempo fuera de la oficina y es una forma de poder trabajar a distancia. Otro de los motivos de estas versiones es la posibilidad de sacar esta herramienta a la venta y generar beneficios para el club, con la contra de que otros clubs obtengan tu sistema.

En cuanto al uso de la App se recomienda que se valoren a los jugadores en su bloque correspondiente (Portero, defensa, mediocentro o delantero) y tras su valoración se compare entre los jugadores del mismo grupo para que la valoración sea lo más exacta posible.

Esta herramienta está creada con el fin de proporcionar un valor numérico que facilite la decisión de seleccionar a un jugador mediante sus propias estadísticas de juego comparándolo con otros jugadores de sus mismas características. Dichas estadísticas deben ser fiables y por ello se recomienda utilizar *MediaCoach* para la obtención de estas. Otras páginas donde poder obtener estadísticas sería con *WyScout* (en el caso de defensas, mediocentros y delanteros), *Transfermarkt* (goles, asistencias y tarjetas) y *New.Instatscout* (porteros) al ser páginas con estadísticas reales.

No se ha querido entrar a valorar positiva o negativamente la edad de un jugador porque el criterio de la persona que utiliza la aplicación debe valorar por su propia cuenta si es mejor un jugador joven o veterano para la plantilla.



Gráfica para comparar rendimientos de varios jugadores con las evaluaciones obtenidas por EvalStats.

Haciendo un estudio del producto para ver sus posibilidades de éxito creamos un informe DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades). Donde observamos los siguientes rasgos:

- Debilidades:
 - o Fase de pruebas. Todavía no está preparada al 100% y puede tener fallos.
 - o Evaluaciones irreales. Puede sobrevalorar o subestimar a algunos jugadores.
 - o Requiere disponer de hardware. Si no tienes PC no puedes utilizarlo.
- Fortalezas:
 - o Bajo coste. No se necesita gran capital para desarrollar el sistema.
 - o Reduce coste. Puede liberar de grandes costes al club (viajes, dietas, ...)
 - o Predicción buenos jugadores. Ayuda al club a predecir el rendimiento de los jugadores y elegir al mejor.
- Amenazas:
 - o No sea aceptada. La dirección deportiva puede desechar la propuesta.
 - o Aparición nuevo software. Competencia directa que deje nuestro sistema obsoleto.
 - o Pirateo. Roban nuestros datos y ponen versión de descarga gratuita o venden a otros clubs.
 - o Caída del sistema. Deje de funcionar repentinamente por problemas técnicos.
- Oportunidades:
 - o Actualizaciones constantes. Medida directa para contrarrestar las amenazas y para ofrecer un mejor servicio a los usuarios.
 - o Ampliar a otros deportes. Crear datos para nuevos mercados como baloncesto, fútbol sala, ...
 - o Tomar estadísticas propias. Contratar gente para tomar las estadísticas de los partidos para tener una base fiable sin depender de otras empresas.

5. CONCLUSIONES

La aplicación *EvalStas* proporciona facilidad a la hora de trabajar y ahorra una cantidad de kilómetros y tiempo a los scouts del club.

El club, con este sistema novedoso, tiene un ahorro considerable en el departamento de scouting. Podrá evaluar a mayor cantidad de jugadores con un tiempo mucho más reducido y, además, no será necesario viajar tanto a observar jugadores.

Es una herramienta que nos ayuda a predecir el futuro rendimiento de un jugador, como ya se ha visto (Liu, Gomez, Lago-Peñas & Sampaio, 2015) demostraron que había estadísticas predictoras. Utilizando las estadísticas de los jugadores podemos comparar entre jugadores de las mismas posiciones y los que mayor evaluación obtengan mejor rendimiento tendrán.

Permitirá tener un listado de jugadores evaluados creando una gran base de datos que nos ayudará a escoger entre varios jugadores.

Podremos obtener beneficios si ponemos la App en venta en la *PlayStore* o en *AppStore* incrementando el presupuesto del club.



6. BIBLIOGRAFÍA

Schultze, S., & Wellbrock, C. (2015). 'B-FASST': A Statistical and Spatial Analysis System to Evaluate Player Performance in Soccer. *SSRN Electronic Journal*. doi: 10.2139/ssrn.2643041

Liu, H., Gomez, M., Lago-Peñas, C., & Sampaio, J. (2015). Match statistics related to winning in the group stage of 2014 Brazil FIFA World Cup. *Journal Of Sports Sciences*, 33(12), 1205-1213. doi: 10.1080/02640414.2015.1022578

Lago-Peñas C, e. (2018). Game-Related Statistics that Discriminated Winning, Drawing and Losing Teams from the Spanish Soccer League. *Journal Of Sports Sciences*, 9(2), 288–293.. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24149698>



7. ANEXOS

Anexo 1:

5. Otros ingresos de explotación	15	15.084.891,24	2.868.975,14
a) Ingresos accesorios y otros de gestión corriente		14.879.513,29	2.661.331,94
b) Subvenciones de explotación incorporadas al resultado del ejercicio		205.377,95	207.643,20
6. Gastos de personal	15	-16.391.766,17	-13.966.427,02
a) Gasto plantilla no deportiva		-681.590,29	-651.553,00
a.1) Sueldos y salarios personal no deportivo		-541.866,29	-513.625,91
a.3) Seguridad social personal no deportivo		-139.724,00	-137.927,09
b) Gasto plantilla deportiva inscribible en la LFP		-13.322.023,22	-10.861.069,66
b.1) Sueldos y salarios plantilla deportiva inscribible en la LFP		-12.365.922,00	-10.104.160,01
b.2) Indemnizaciones plantilla deportiva inscribible en la LFP		-150.000,00	-34.666,67
b.3) Seguridad social plantilla deportiva inscribible en la LFP		-314.453,22	-369.742,98
b.4) Gastos derechos de imagen plantilla deportiva inscribible en la LFP		-401.750,00	-352.500,00
b.5) Primas colectivas plantilla deportiva inscribible en la LFP		-89.898,00	0,00
c) Gasto plantilla deportiva no inscribible en la LFP		-2.388.152,66	-2.453.804,36
c.1) Sueldos y salarios plantilla deportiva no inscribible en la LFP		-1.915.687,72	-2.021.901,08
c.2) Indemnizaciones plantilla deportiva no inscribible en la LFP		-3.750,00	-38.142,06
c.3) Seguridad social plantilla deportiva no inscribible en la LFP		-381.658,15	-353.579,27
c.5) Primas colectivas plantilla deportiva no inscribible en la LFP		-44.896,00	0,00
c.6) Cargas Sociales plantilla deportiva no inscribible en la LFP		-42.160,79	-40.181,95
7. Otros gastos de explotación		-8.351.617,65	-6.256.256,44
a) Servicios exteriores		-2.629.070,06	-2.556.560,54
b) Tributos		-167.453,11	-175.991,01
c) Desplazamientos		-284.598,93	-282.124,59
d) Gastos de adquisición de jugadores inscribible en la LFP		-2.300.018,75	-1.692.750,00
d) Gastos de adquisición de jugadores no inscribible en la LFP		-25.000,00	-21.500,00
e) Pérdidas, deterioro y variación de provisiones por operaciones comerciales		-1.781.307,17	0,00
g) Otros gastos de gestión corriente		-1.164.169,63	-1.527.330,30
8. Amortización del inmovilizado	5,6,7 y 8	-1.494.527,23	-1.124.670,11
a) Amortización derechos adquisición jugadores inscribible en la LFP		-474.895,50	-236.305,24
b) Amortización derechos adquisición jugadores no inscribible en la LFP		-279.123,10	-95.027,86
c) Otras amortizaciones		-740.508,63	-793.337,01
9. Imputación de subvenciones de inmovilizado no financiero y otras	19	601.012,08	601.012,08
10. Excesos de provisiones		0,00	0,00

Anexo 2:

POR			DF		
Minutos	90	0,200	Minutos	88,67	0,197
Paradas	78%	0,390	Goles	5	0,015
Salidas	100%	0,1	Asistencias	1	0,002
Duelos aéreos	100%	0,1	Tiros a puerta	37,80%	0,0378
Pases	89%	0,063	Precisión pases	92%	0,23
Pases largos	62,80%	0,031	Pases largos	63,40%	0,0951
			Centros	43,20%	0,0432
			Regates	87,40%	0,0874
	Total	8,8391	Duelos ganados	52,40%	0,1572
			Duelos aéreos	64,30%	0,09645
			Pérdidas campo propio	45,30%	-0,0453
			Recuperaciones	17,90%	0,02685
			T. Amarilla	12	-0,024
			T. Roja	2	-0,01
				Total	9,09
Ter Stegen			S. Ramos		

MC			DC		
Minutos	70,19	0,156	Minutos	87,37	0,194
Goles	2	0,006	Goles	45	0,135
Asistencias	4	0,008	Asistencias	18	0,036
Tiros a puerta	30,80%	0,0616	Tiros a puerta	44,90%	0,0898
Precisión pases	89,60%	0,2688	Precisión pases	82,80%	0,1656
Pases largos	66,10%	0,09915	Pases largos	56,50%	0,08475
Centros	38,80%	0,0388	Centros	30,60%	0,0306
Regates	84,20%	0,0842	Regates	81,30%	0,12195
Duelos ganados	48,90%	0,0978	Duelos ganados	58%	0,058
Duelos aéreos	36,70%	0,01835	Duelos aéreos	33,30%	0,01665
Pérdidas campo propio	23,10%	-0,0231	Pérdidas campo propio	9,90%	-0,0099
Recuperaciones	59,90%	0,0599	Recuperaciones	80,50%	0,0805
T. Amarilla	2	-0,004	T. Amarilla	7	-0,014
T. Roja	0	0	T. Roja	0	0
	Total	8,71		Total	9,89105556
Iniesta			Messi		