

# Víctor Guzmán le da el triunfo a Pachuca frente al Atlas

Atlas volvió a las andadas. En partido de la Jornada 11, los Rojinegros cayeron por la mínima diferencia frente a los Tuzos del Pachuca, gracias al solitario gol de Víctor Guzmán por la vía del penal, además de que los Zorros sufrieron la expulsión de Luciano Acosta desde el minuto 59.

Víctor Guzmán [#JugadorDelPartido](#)

*Anotó el único tanto del encuentro. De penal, el jugador de [@Tuzos](#) hizo una gran definición para darle los tres puntos a los hidalguenses.*

*iSiempre, 'Pocho'! [#Jornada11](#) [#Guardlanes2020](#) [#LigaBBVAMX](#) [pic.twitter.com/IzIW73kXg9](https://pic.twitter.com/IzIW73kXg9)*

*– [#LigaBBVAMX](#) [#Guardlanes2020](#) (@LigaBBVAMX) [September 19, 2020](#)*

Los pupilos de Diego Cocca se estancaron en la tabla general con 10 puntos y se quedaron con las ganas de escalar posiciones y situarse en puestos de reclasificación; los Tuzos por su parte llegaron a 18 unidades y luchan de lleno por estar dentro de los mejores equipos del Torneo Guardlanes 2020.

El primer tiempo fue lento, con pocas opciones para anotar y con emociones a cuenta gotas, al grado de que para fortuna no había afición en las tribunas, si no, los abucheos se hubieran presentado.

Para el complemento, Zorros y Tuzos cambiaron la actitud y se

fueron con mayor ahínco al frente, sin embargo la emoción se desbordó en Luciano Acosta, quien cometió el error de hacerse expulsar por una dura entrada sobre Miguel Herrera Equihua al minuto 59.

El único gol del partido cayó al minuto 75 gracias al cobro correcto de la pena máxima por parte de Víctor Guzmán, luego de que el silbante Eduardo Galván marcara la falta de Germán Conti sobre Roberto de la Rosa.

[#NoTeLoPierdas](#)

75': ¡Gol! Víctor Guzmán convierte el penal y los Tuzos se adelantan en el marcador.

Atlas 0-1 Pachuca [#Guardlanes2020](#) [#LigaBBVAMX](#)  
[pic.twitter.com/5WFXN3BSY0](https://pic.twitter.com/5WFXN3BSY0)

– [#LigaBBVAMX](#) [#Guardlanes2020](#) (@LigaBBVAMX) [September 19, 2020](#)