

Etude sur les mêlées du championnat de 1ere division professionnelle du rugby français

Rugby Top14 2020-2021

Rédacteur : David REBOURSIERE

Version : V6 (Saison 2020-2021).

Destinataires :



Table des matières

1	PRESENTATION GENERALE :	3
1.1	Méthodologie :	3
1.2	Extrait de la Base de données :	4
2	STATISTIQUES DESCRIPTIVES GENERALES :	5
2.1	Nombre Moyen de mêlées par match	5
2.2	Evolution Journée par journée :	6
2.3	Analyse des 2457 séquences de mêlées	7
2.4	Analyse des mêlées refaites	8
2.5	Issue des mêlées :	9
2.6	Issue des mêlées selon le nombre de mêlées disputées par séquence :	10
2.7	Issue selon la zone du terrain :	11
2.8	Comparaison avec les mêlées de la coupe du monde de Rugby	12
2.8.1	Comparaison avec la saison précédente (2019-2020) et les 45 matchs de RWC 2019 :	12
2.9	Statistiques par équipe	13
2.9.1	Nombre de séquences par équipe :	13
2.9.2	Statistique par équipe sur leur propre introduction :	15
2.9.3	Statistiques sur intro adverse :	16
2.9.4	Efficacité en mêlée fermée :	17
2.10	Statistiques par arbitre	18
3	PROLONGEMENTS ET CONCLUSION	20

1 Présentation générale :

Mon étude porte sur les mêlées disputées lors des matchs de Top14 de la saison 2020-2021. A l'issue des 187 matchs de la saison 2020-2021 (182 matchs de championnat, 5 matchs de phase finale comprenant les 2 barrages, les 2 demi-finale et la finale).

1.1 Méthodologie :

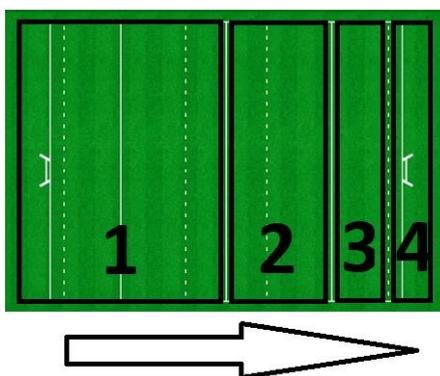
Pour chaque match de Top14, toutes les situations de mêlées ont été recensées. Les éléments récoltés sont les suivants :

- Numéro de séquence de la mêlée ;
- Equipe qui introduit le ballon ;
- Zone du terrain dans laquelle se trouve l'équipe qui introduit le ballon ;
- Minutage du début de la mêlée ;
- Différents événements de la mêlée (Jouée / Avantage / Pénalisée / Refaite) ;
- Minutage des différents événements ;
- Equipe qui gagne la mêlée.

Une séquence commence lorsqu'une phase de mêlée a été ordonnée par l'arbitre. Au cours d'une séquence, la mêlée peut être refaite plusieurs fois si l'arbitre l'estime nécessaire. Cette séquence se termine lorsque la mêlée a été jouée (Ballon éjecté, sorti ou joué par le joueur le plus en arrière de la mêlée) ou lorsqu'elle a été sanctionnée (Coup de pied Franc ou Pénalité). Si l'équipe non sanctionnée décide de repartir sur une mêlée, une nouvelle séquence de mêlée est comptabilisée.

Pour déterminer la zone, le terrain a été découpé en 4 :

- Zone 1 : L'équipe bénéficiant de l'introduction se trouve dans sa propre moitié de terrain ;
- Zone 2 : L'équipe bénéficiant de l'introduction se trouve entre la ligne médiane et les 22m adverse ;
- Zone 3 : L'équipe bénéficiant de l'introduction se trouve dans les 22m adverse (hors 5m) ;
- Zone 4 : L'équipe bénéficiant de l'introduction se trouve dans les 5m proche de l'en-but adverse.



Concernant le minutage, celui-ci est approximatif, et débute environ entre 4 et 5 secondes avant le 1^{er} commandement de l'arbitre de la première mêlée. Des études sur la durée globale des mêlées ayant déjà été menées, le minutage me permet juste de retrouver rapidement les différentes séquences.

Les différents événements recensés sont les suivants :

- Mêlée jouée ;
- Mêlée jouée avec avantage ;
- Mêlée refaite avant la fin des commandements de l'arbitre ;
- Mêlée refaite après la fin des commandements de l'arbitre ;
- Coup de pied Franc ;
- Pénalité ;
- Essai de Pénalité.

1.2 Extrait de la Base de données :

Voici un extrait de la base de données reprenant l'ensemble des séquences de mêlée sur les 187 matchs disputés lors de la saison 2020-2021 :

Match	Joué	Arbitre	N° mêl.	Zoni	Introdu	Minuti	Evénemer	Minute1	Evénemer	Minute2	Evénemer	Minute3	Evé	Mir	Evé	Mir	Issue	Minute	Nb mêlée	Vainqueu	Locaux	Visiteurs
610 SUA - LOU	8 Poite		15	1 Agen	70'08	Après	70'30	Jouée	71'20								Jouée	71'20		2 Agen	Agen	Lyon
611 SUA - LOU	8 Poite		16	1 Lyon	71'50	Jouée	72'06										Jouée	72'06		1 Lyon	Agen	Lyon
612 SUA - LOU	8 Poite		17	2 Lyon	73'58	Avant	74'10	CPP	74'52								CPP	74'52		2 Agen	Agen	Lyon
613 SUA - LOU	8 Poite		18	2 Lyon	80'19	Jouée	80'43										Jouée	80'43		1 Agen	Agen	Lyon
614 LaR - ASM	8 Ruiz		1	2 La Rochelle	08'59	Jouée	09'17										Jouée	09'17		1 La Rochelle	La Rochelle	Clermont
615 LaR - ASM	8 Ruiz		2	3 La Rochelle	12'43	Après	12'55	CPF	13'33								CPF	13'33		2 Clermont	La Rochelle	Clermont
616 LaR - ASM	8 Ruiz		3	1 Clermont	14'57	Jouée	15'12										Jouée	15'12		1 Clermont	La Rochelle	Clermont
617 LaR - ASM	8 Ruiz		4	1 La Rochelle	30'34	CPP	30'52										CPP	30'52		1 La Rochelle	La Rochelle	Clermont
618 LaR - ASM	8 Ruiz		5	1 La Rochelle	34'00	Jouée	34'15										Jouée	34'15		1 La Rochelle	La Rochelle	Clermont

Toutes les données statistiques présentées dans cette étude sont donc extraites de cette base de données que je renseignais au fur et à mesure des différents matchs regardés.

2 Statistiques descriptives générales :

2.1 Nombre Moyen de mêlées par match

Sur les 187 matchs de Top14 2020-2021, 2457 séquences de mêlées ont été répertoriées et un total de 3314 mêlées engagées soit un peu plus de 1.35 mêlées par séquences. Pour comparaison, la saison 2019-2020, stoppée après 17 journées de championnat (Covid-19) recensait 1,33 mêlées par séquence. En moyenne, il y a donc 13.1 séquences de mêlées et 17.7 mêlées engagées par match.

Les matchs ayant occasionné le moins de séquence de mêlées sont les matchs Lyon – Stade Français, Brive – Montpellier et Brive – Stade Français avec 6 séquences de mêlées.

Les matchs ayant occasionné le moins de mêlée sont également Brive – Montpellier et Brive – Stade Français avec 7 mêlées engagées (pour 5 séquences de mêlées : 2 séquences de mêlées ont été refaites).

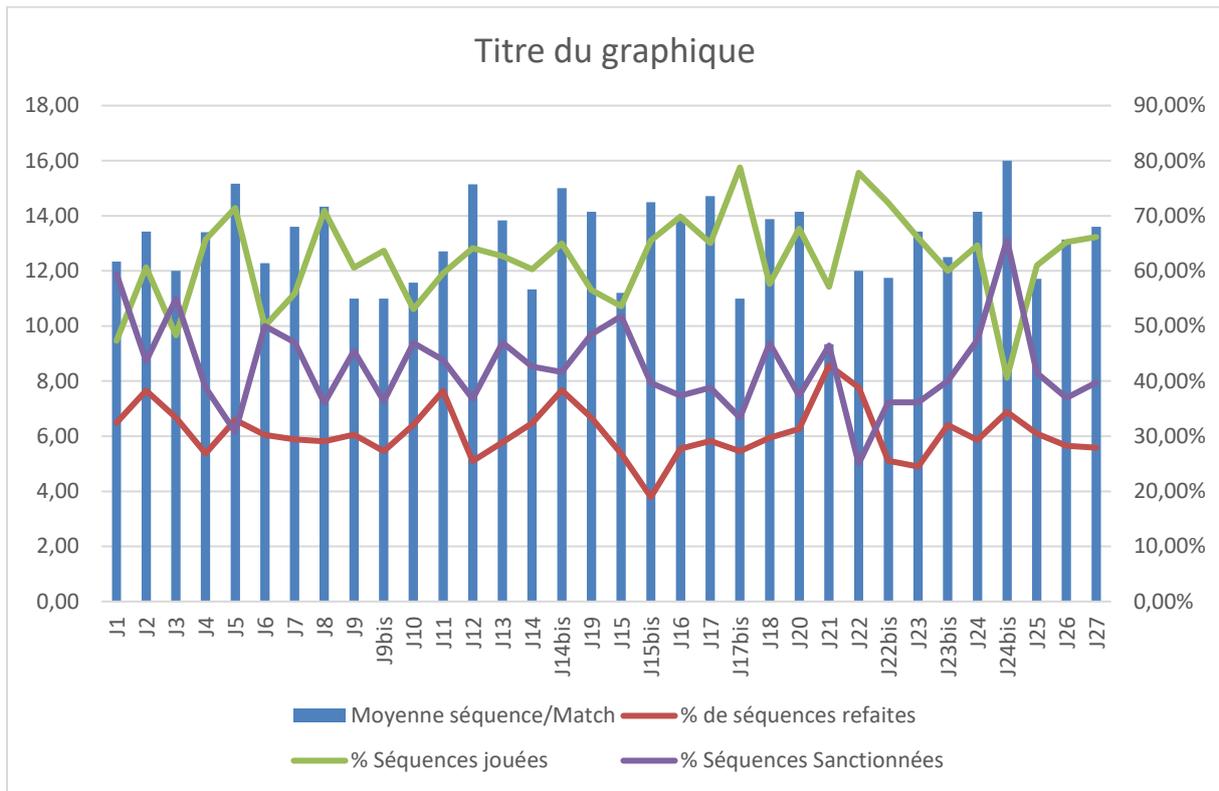
Les matchs ayant occasionné le plus de séquences sont les matchs Bayonne – Pau, Clermont – Bayonne et Bayonne - Racing avec 22 séquences de mêlées (et respectivement 31, 33 et 29 mêlées par match).

Le match ayant occasionné le plus de mêlées est le match Clermont - Bayonne de la 11^e journée avec 33 mêlées engagées.

Le match ayant le plus petit ratio (Nb de mêlées / Nb séquences) est le match Clermont – Brive avec 11 mêlées engagées sur 11 séquences soit un ratio de 1, expliquant qu'aucune mêlée n'a été refaite. C'est le seul match depuis 2 ans qui affiche ce ratio.

Le match ayant le plus grand ratio est le match Clermont - Toulouse de la 1^{ère} journée avec un ratio de 2.14 (15 mêlées engagées sur 7 séquences).

2.2 Evolution Journée par journée :



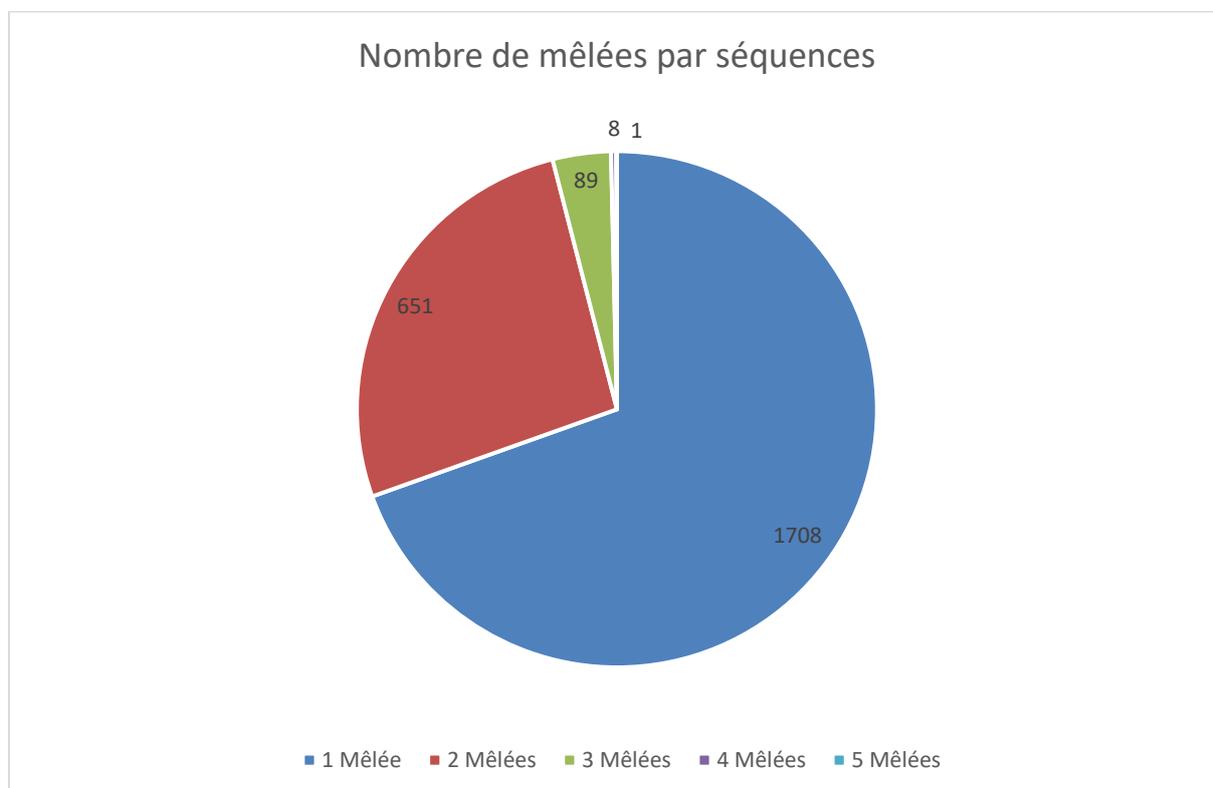
Difficile de trouver une amélioration quelconque sur l'issue des mêlées dans le temps. Globalement, entre 40 et 50% des mêlées sont sanctionnées. **Au global, sur la saison 2020-2021, 42.5% des séquences de mêlées sont sanctionnées, en hausse comparativement à la saison 2019-2020 (38.5%).**

2.3 Analyse des 2457 séquences de mêlées

Sur les 2457 séquences de mêlées :

- 1708 n'ont eu qu'une seule mêlée ;
- 651 séquences ont nécessité 2 mêlées ;
- 89 séquences ont nécessité 3 mêlées.
- 8 séquences ont nécessité 4 mêlées.
- 1 séquence a nécessité 5 mêlées.

La séquence qui a nécessité 5 mêlées concerne le match Montpellier – Lyon lors de la 19^e journée (à la 75' minute)



2.4 Analyse des mêlées refaites

Une mêlée est refaite lorsque l'arbitre estime que les conditions pour que la mêlée se dispute normalement et en sécurité ne sont pas respectés. Ainsi, la mêlée peut être refaite avant que les commandements de l'arbitre ne soient terminés, si l'espace entre les premières lignes ou les liaisons ne sont pas respectés. La mêlée peut également être refaite lorsque les commandements sont terminés, mais que la stabilité de la mêlée n'est pas satisfaisante. Enfin, dans certaines situations, la mêlée peut être refaite par l'arbitre lorsque celle-ci est écroulée, ou part latéralement, ou se relève, sans que l'arbitre ne détecte de faute d'une des 2 équipes. **J'ai comptabilisé l'ensemble des mêlées refaites à partir du moment où l'arbitre avait initié le 1^{er} commandement « Flexion ».**

Les mêlées refaites ont été séparées en 2 analyses :

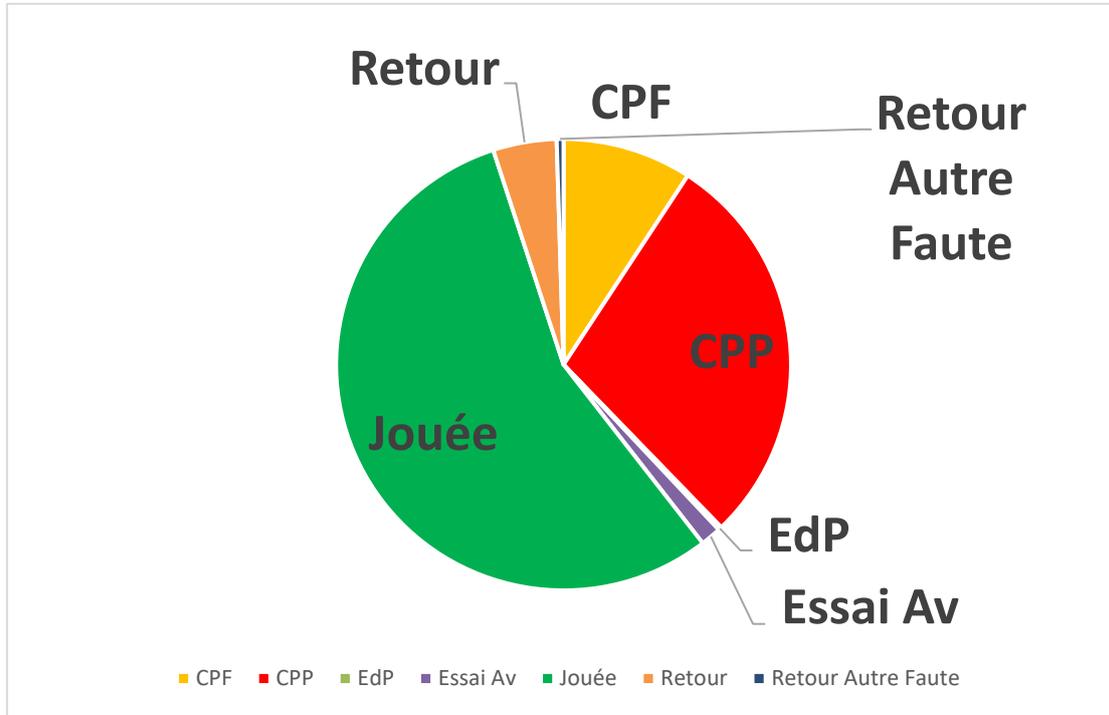
- **Mêlées refaites AVANT la fin des commandements de l'arbitre**
- **Mêlées refaites APRES la fin des commandements de l'arbitre.**

ATTENTION, les sociétés de statistiques qui couvrent le TOP14 ne recensent des mêlées rejouées uniquement si les 3 temps de l'arbitre ont été prononcés.

452 mêlées ont été refaites avant la fin des commandements de l'arbitre. 405 l'ont été après les commandements de l'arbitre.

2.5 Issue des mêlées :

Une séquence de mêlée se termine lorsque la dernière ou l'unique mêlée de la séquence est jouée ou sanctionnée (CPF, Pénalité ou Essai de Pénalité). Certaines mêlées sont jouées avec un avantage en cours.

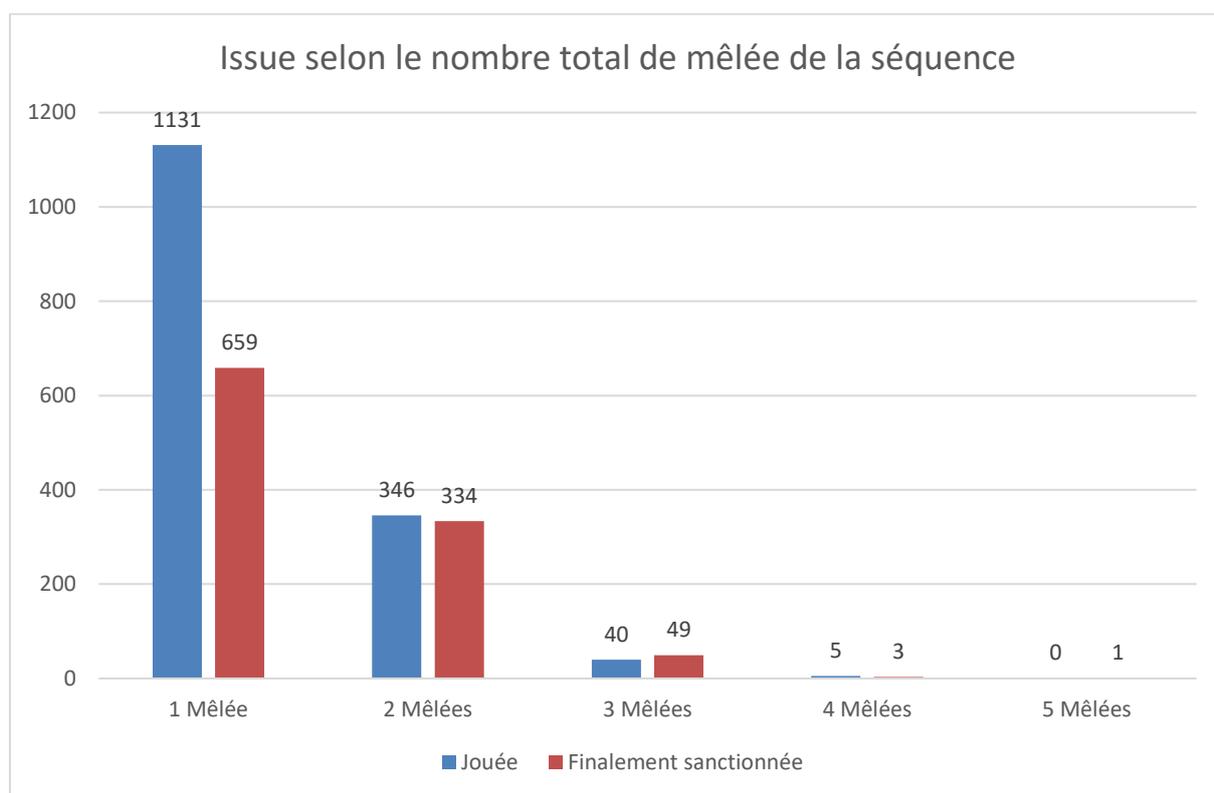


- 1363 séquences ont été jouées (sans avantage) soit 55.5% (-5% vs saison 2019-2020)
- 709 séquences ont été directement pénalisées (dont 6 essais de pénalité) soit 28.9% (vs 25.9 lors de la saison 2019-2020)
- 226 séquences ont été sanctionnées d'un CPF soit 9.2% (idem saison 2019-2020)

Enfin, 159 séquences ont été jouées avec un avantage :

- o Dont 36 se sont terminées par un essai
- o 12 se sont terminées (ou un autre avantage sur Pénalité a pris le relais)
- o 111 situations n'ont pas été concluants et un retour à la faute initiale en mêlée a été effectué.

2.6 Issue des mêlées selon le nombre de mêlées disputées par séquence :



Sur les séquences qui n'ont vu qu'une seule mêlée se disputer, 1131 ont été jouées (dont 113 avec avantage) et 659 ont été finalement sanctionnées (82 retours sur avantage / 438 CPP / 3 EdP / 136 CPF)

Sur les séquences qui ont vu 2 mêlées se succéder, 346 ont été jouées (dont 41 avec avantage) lors de la 2^e mêlée, et 334 ont finalement été sanctionnées (29 retours sur avantage / 227 CPP / 3 EdP et 75 CPF).

Sur les séquences qui ont vu 3 mêlées se succéder, 40 ont été jouées (dont 4 avec avantage) et 49 ont été sanctionnées (35 CPP et 14 CPF).

Sur les séquences qui ont vu 4 mêlées se succéder, 5 ont été jouées et 3 ont été sanctionnées (2 CPP et 1 CPF).

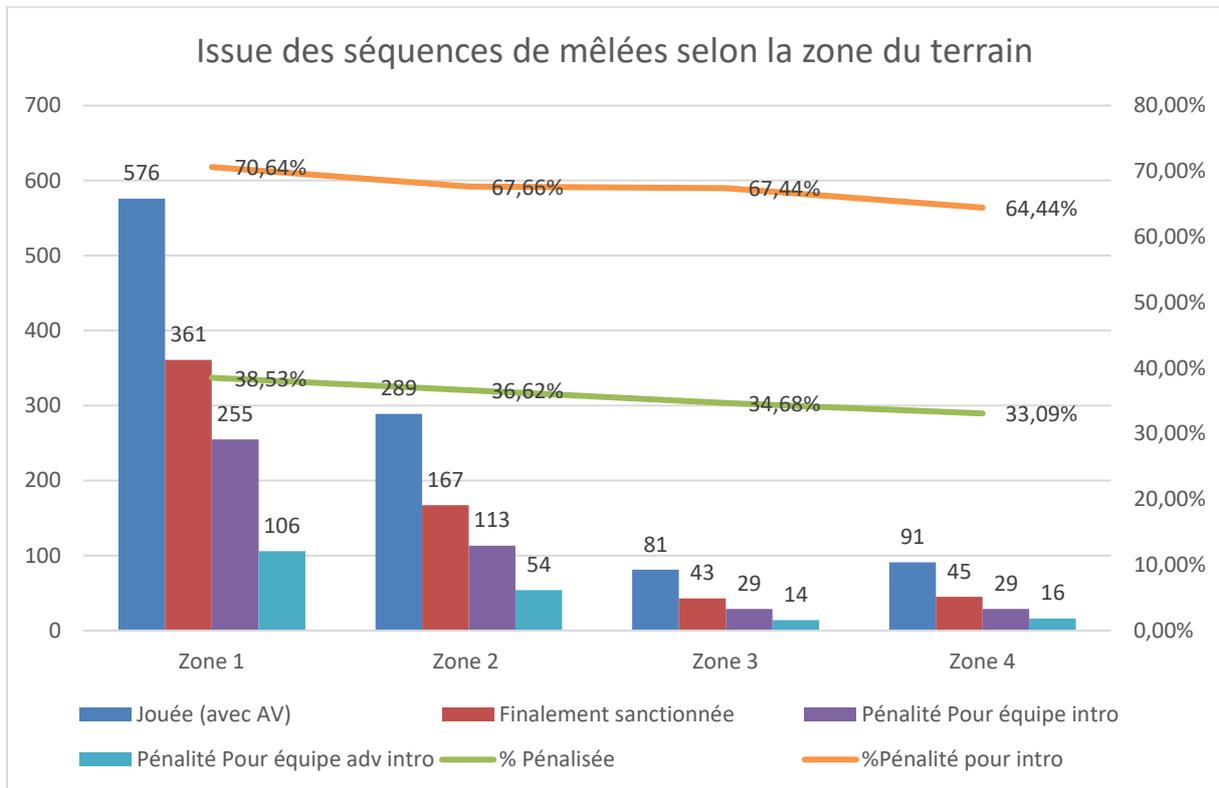
Sur la seule séquence qui a vu 5 mêlées se disputer, la 5^e mêlée a finalement été Pénalisée.

On note également que plus le nombre de mêlées augmente lors d'une séquence, plus la probabilité que la séquence ne soit pas jouée augmente :

Lorsqu'une mêlée est refaite, elle a 49% de chance de se faire sanctionner (contre 36.8% lors de la 1^{ere} mêlée). Si la mêlée est refaite une 2^e fois, 55% de chance d'être sanctionnée.

Ce constat était déjà partagé lors de la saison précédente.

2.7 Issue selon la zone du terrain :



Le pourcentage de mêlées sanctionnée est plus important dans la Zone 1 et 2 des équipes bénéficiant de l'introduction. Dans les 22 m adverses, le pourcentage de mêlées jouée est donc plus important.

On constate que l'équipe bénéficiant de l'introduction est moins pénalisée que l'équipe qui n'a pas l'introduction. L'équipe qui introduit bénéficie de plus de 2/3 des pénalités en zone 1, 2 et 3. C'est en zone 4 que le taux de pénalité pour l'équipe qui introduit est le plus bas, mais reste globalement favorable à l'équipe qui introduit.

2.8 Comparaison avec les mêlées de la coupe du monde de Rugby

2.8.1 Comparaison avec la saison précédente (2019-2020) et les 45 matchs de RWC 2019 :

	World Cup 2019	Top 14 2019-2020	Top14 2020-2021
Nombre de matchs analysés	45	119	187
Nombre de séquence de mêlées	614	1600	2457
Moyenne séquence/Match	13,64	13,45	13,14

Nombre de Mêlées	801	2131	3314
Moyenne Mêlées/Match	17,80	17,91	17,72

Nombre séquence Jouées	471	984	1522
Nombre séquences Pénalisées	143	616	1046
% Séquences Pénalisées	23,29%	38,50%	42,57%

Nombre de Mêlées par séquence			
1 seule Mêlée	460	1132	1708
2 Mêlées	124	410	651
3 Mêlées	27	53	89
4 Mêlées	3	5	8

% de séquences refaites	25,08%	29,25%	30,44%
-------------------------	---------------	---------------	---------------

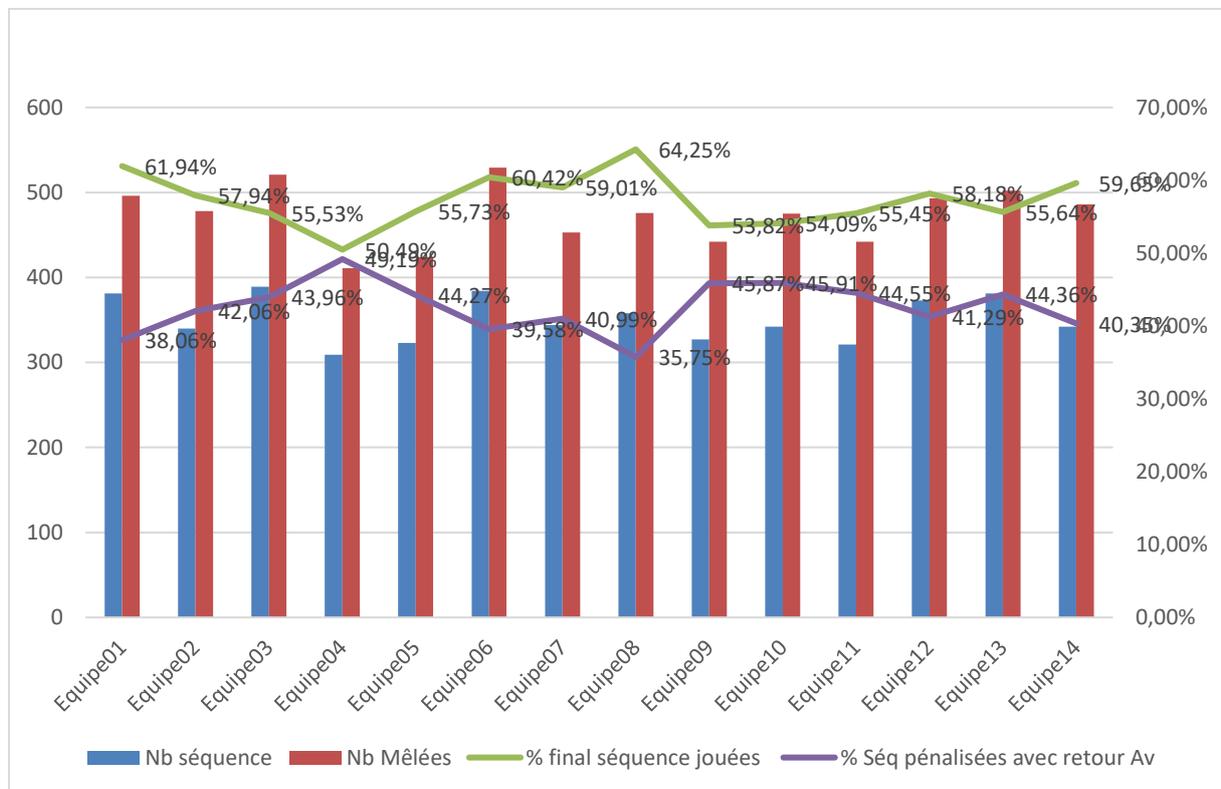
Nombre de mêlées jouées dès la 1ere mêlée	359	728	1049
% de mêlées jouées dès la 1ere mêlée de la séquence	58,47%	45,50%	42,69%

Les chiffres observés cette saison sont un peu moins bons que ceux observés la saison précédente et assez éloigné des observations réalisées lors de la coupe du monde:

- **Le pourcentage de séquences refaites est en légère augmentation vis-à-vis de la saison précédente (et donc plus élevé que la RWC 2019)**
- **Le pourcentage de séquences jouées a été plus élevé en coupe du monde (moins de pénalité)**
- **Le pourcentage de séquences jouée en une seule mêlée est plus élevé en coupe du monde (68% des mêlées jouées dès la 1ere mêlée, contre 45.5% en 2019-2020 et un peu moins cette saison, avec 42.69%).**

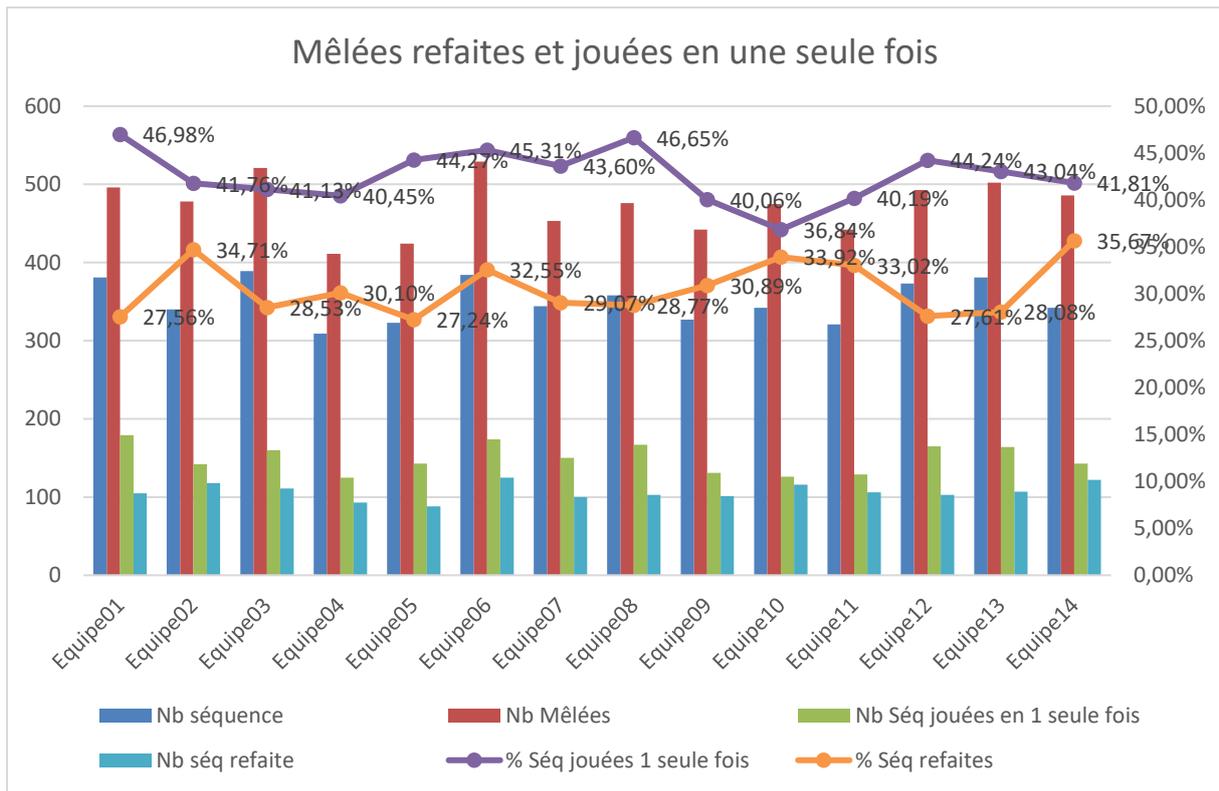
2.9 Statistiques par équipe

2.9.1 Nombre de séquences par équipe :



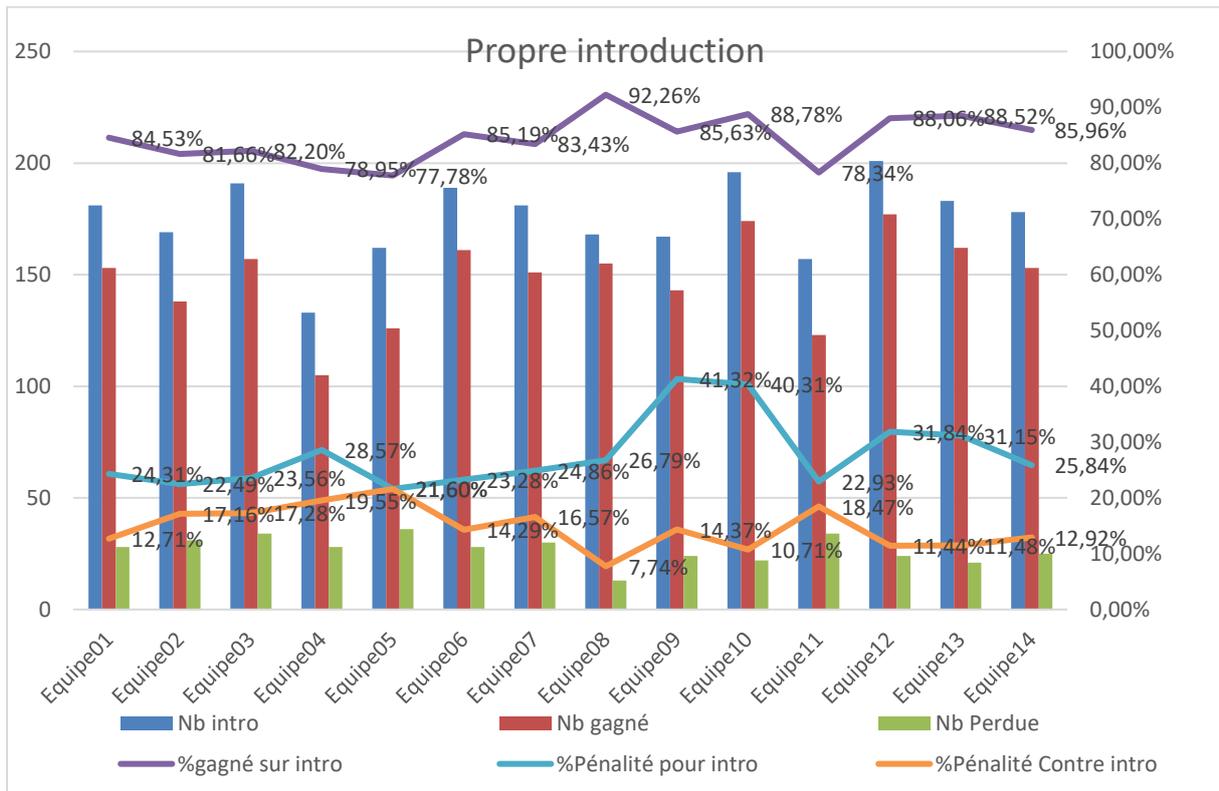
L'équipe08 est l'équipe qui présente le taux de séquence de mêlées jouée le plus élevé, avec donc très peu de séquences pénalisées.

L'équipe04 est l'équipe qui présente le taux de séquences de mêlées jouées le plus bas, avec presque une mêlée sur 2 qui se retrouve pénalisée.



L'équipe05 est celle qui a le ratio de séquences refaites le plus bas.

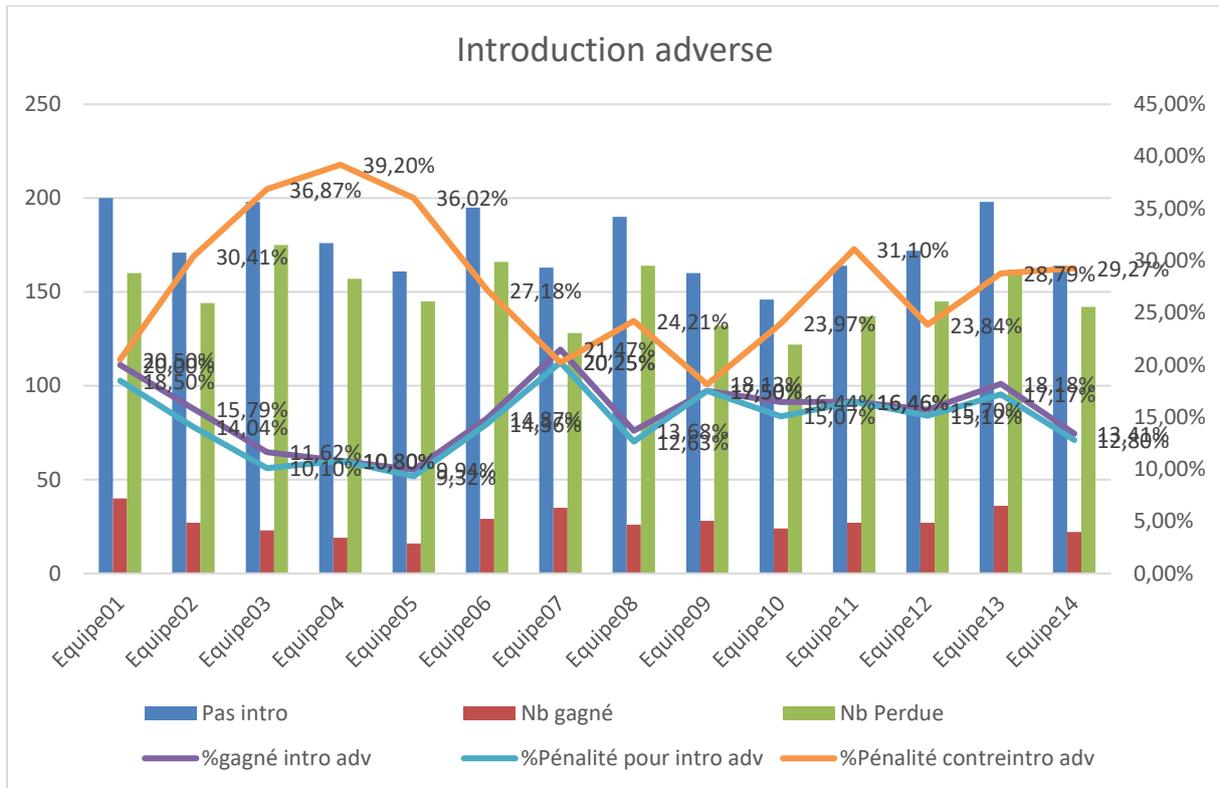
2.9.2 Statistique par équipe sur leur propre introduction :



Trois équipes du Top14 présentent un pourcentage de mêlée gagné sur ses propres introductions inférieur à 80% (Equipe04 et Equipe05 et Equipe11 avec respectivement 79%, 77.8% et 78.3%)

L'équipe08, au-delà d'avoir le ratio le plus élevé sur le pourcentage de mêlée gagné sur ses propres introductions (92.26%), a réussi à sanctionner l'équipe adverse dans 41.3% des situations.

2.9.3 Statistiques sur intro adverse :

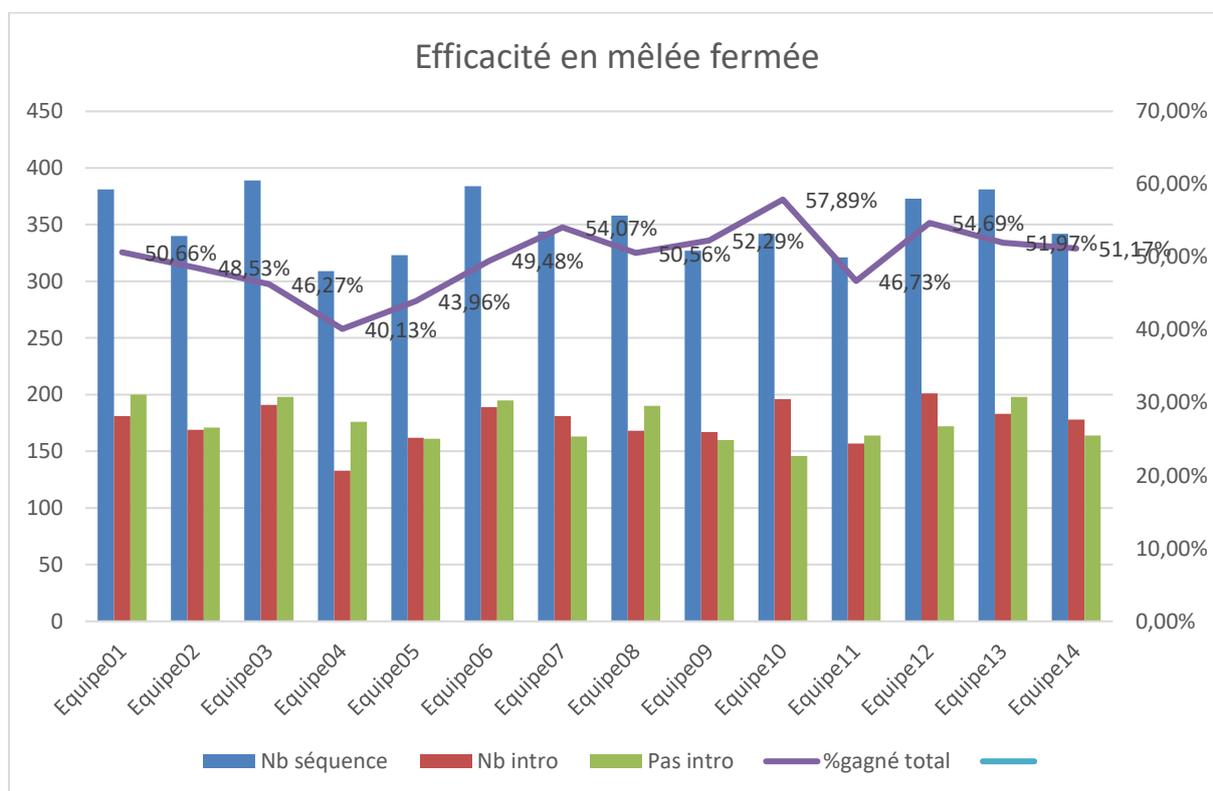


L'équipe07 est l'équipe qui a gagnée le plus de mêlées sur introduction adverse : 21.5%

L'équipe05 est l'équipe qui présente le pourcentage de mêlées gagnées sur introduction adverse le plus faible, et la seule inférieure à 10%.

Il est normal de voir que le pourcentage de mêlée gagné est fortement corrélé au pourcentage de pénalité gagné sur les introductions adverses.

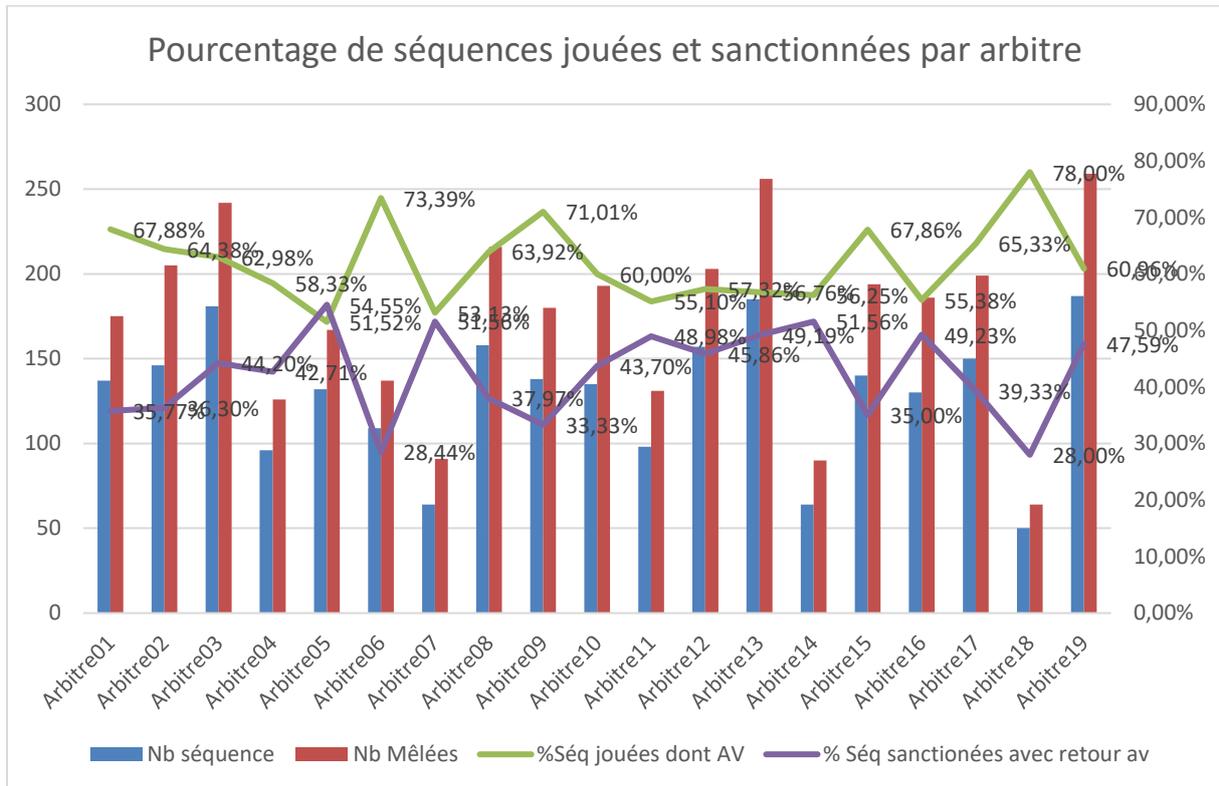
2.9.4 Efficacité en mêlée fermée :



L'équipe10 est donc celle qui présente le meilleur ratio de ballons gagné en mêlée (toutes introductions confondues).

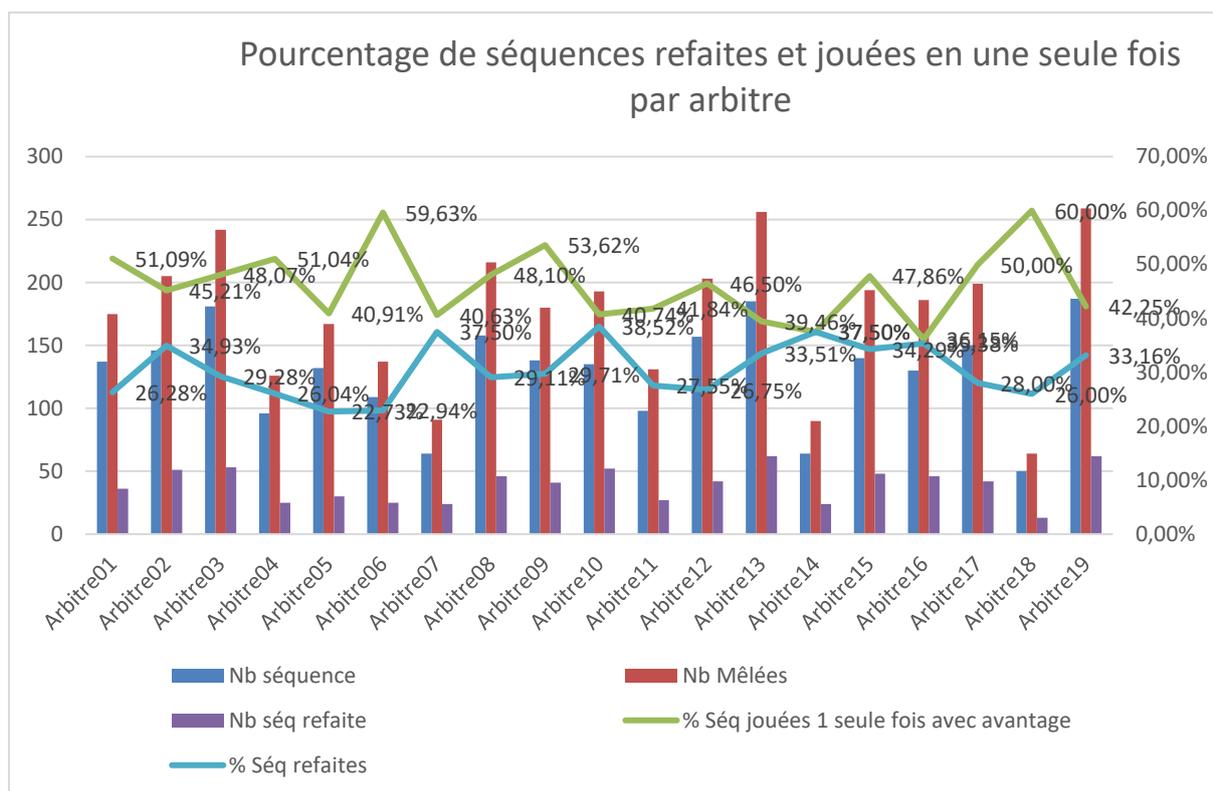
L'équipe04 est celle qui est la moins efficace, mais avec un nombre d'introduction pour les adversaires plus important.

2.10 Statistiques par arbitre



- L'arbitre06 présente le pourcentage de séquences jouées le plus élevé avec 73.4%
- 3 Arbitres (05/ 07 et 14) présentent un pourcentage de mêlées sanctionnées supérieur à 50%.

NB : Il est normal que l'addition des deux pourcentages soit supérieure à 100%. En effet, ce delta correspond aux avantages tentés qui ont fait l'objet d'un retour et qui apparaissent donc dans les 2 courbes.



L'arbitre06 présente le pourcentage de séquence refaites le plus faible avec 22.7%. A contrario, l'arbitre10 est celui qui présente le pourcentage de séquence refaites le plus élevé avec 38.52%.

3 Prolongements et conclusion

Quelques prolongements peuvent être effectués notamment sur la notion d'avantage selon la zone de terrain (et par arbitre) par exemple.

La saison 2020-2021 présente une légère dégradation tant sur les mêlées rejouées que sur les mêlées finalement sanctionnées. EN comparaison avec les mêlées observées lors de la coupe du monde 2019, on s'aperçoit que l'on reste assez éloigné des standards internationaux.