



**FFFA**

Service émetteur :  
**CFA**

# Tutoriel pour la prise de statistiques D1/D2



### Introduction

Ce tutoriel a pour but d'uniformiser la prise de statistiques pour les rencontres de D1/D2. L'objectif est que les statistiques reflètent le plus fidèlement possible les performances individuelles et collectives lors de ces rencontres, et qu'elles ne varient pas d'un statisticien à l'autre.

### Méthode

Idéalement, la prise de statistiques se fait en deux temps.

- Premièrement, lors de la rencontre, le statisticien (s'il a la possibilité d'être accompagné d'une deuxième personne, c'est l'idéal) prend un point de vue en hauteur, et récupère les données, action après action, via l'onglet « Prise de statistique » du fichier « Feuille statistiques\_FFFA ». Evidemment, ce fichier n'est pas la seule méthode pour récupérer les données d'une rencontre. Il propose une série de données ayant pour but de regrouper les différents types de données.
- Deuxièmement, après la rencontre, le statisticien compare sa prise de données action après action, avec le film de la rencontre. En effet, une vérification des données est obligatoire, tant pour la précision du yardage que pour vérifier les numéros de maillots sur telle ou telle action etc.
- Ensuite, le statisticien peut cumuler les statistiques joueur par joueur, puis les intégrer dans le fichier récapitulatif, via l'onglet « Récapitulatif match » du fichier « Feuille statistiques\_FFFA ».

### Vigilance

Les terrains français ne sont pas toujours long de 100 yards. Aussi, une course démarrant sur les 40 yards de l'équipe A, et se terminant sur les 40 yards de l'équipe B, ne donnera pas obligatoirement une course de 20 yards au porteur de balle. En effet, si le terrain ne fait que 90 yards, la distance parcourue par le porteur de balle ne sera que de 10 yards, car 10 yards auront été « rogné » au centre du terrain pour le traçage de ce dernier.

Ainsi, le statisticien doit toujours, avant de commencer sa prise de statistique, vérifier auprès de l'organisateur, la longueur du terrain sur lequel il va effectuer la prise de statistiques. Ainsi, il pourra savoir le nombre de yards en moins qui se trouve au milieu du terrain.

### Statistiques offensives

Les données de statistiques offensives peuvent être prises en plusieurs étapes :

- Premièrement, on observe s'il s'agit d'une action de course au sol, ou d'un jeu de passe.
  - o S'il s'agit d'un jeu de course au sol, on peut se concentrer tout d'abord sur le numéro du porteur de balle, puis sur le nombre de yards qu'il va gagner.
  - o Pour mesurer la distance parcourue, il suffit de comparer le spot de la balle au début du jeu, avec celui à la fin du jeu.
    - Attention, si le porteur de balle subit une perte de terrain (c'est-à-dire qu'il n'aura pas atteint au minimum, la ligne de scrimmage), son action sera créditée d'un nombre négatif de yards. Exemple : Le RB #24 démarre sa course sur les 40 yards de son équipe, et termine sa course sur les 38 yards de son équipe. Il sera alors crédité d'une course de « - 2 yards ».
    - Attention, une remise du quarterback à un running back, de type « toss » ou de la main à la main, n'est pas considéré comme une passe, mais comme une course du running back.
    - Attention, une passe réalisée vers l'arrière par le quarterback vers un receveur, n'est pas considérée comme une passe, mais comme une course du joueur l'ayant reçue. Si la passe n'est pas réceptionnée et se trouve toujours dans les limites du terrain, alors un « fumble » sera crédité au quarterback.
    - Attention, le quarterback, s'il porte le ballon se verra crédité d'une course, que ce soit pour un nombre de yard obtenu négatif ou positif.
      - Attention, si le quarterback, en portant le ballon, subit un placage alors qu'il se trouve encore dans le « backfield offensif » (donc, sans atteindre au minimum, la ligne de scrimmage), se verra crédité d'une course pour un nombre de yard négatif.
    - Attention, le quarterback, s'il porte le ballon, et subit un placage alors qu'il n'a pas atteint la ligne de scrimmage, subit ce qu'on appelle un sack. Il faut indiquer



le nombre de sack qui sera inscrit dans la colonne « h » du fichier récapitulatif. Dans le même ordre d'idée que le point de vigilance précédent, il se retrouvera alors avec une course négative qui lui sera créditée, en tant que « running back ». Il faut alors prendre en compte le nombre de yards perdu (minimum : 1) sur l'action, et le répertorier dans la case « N19 » du fichier récapitulatif.

- S'il s'agit d'une passe vers l'avant, il faut à la fois se concentrer sur le numéro de joueur qui a lancé la passe, et sur celui du joueur qui l'a réceptionné. Ensuite, on peut se concentrer sur le nombre de yards que le receveur de la passe va gagner.
  - Attention, dans le cadre d'un « jeu truqué » une passe réalisée vers l'arrière par le quarterback vers un receveur, receveur qui lancera à nouveau la balle vers l'avant, crédite uniquement le second lanceur d'une passe. Ainsi, le second joueur, qui aura lancé le ballon vers l'avant, se verra attribuer une statistique de quarterback, récapitulé dans la partie « quarterback » du fichier récapitulatif, même s'il n'occupe pas habituellement le poste de quarterback.
  - Attention, pour les passes lancées par le quarterback, on comptabilise les passes tentées, ainsi que les passes réussies. Une passe tentée est une passe dont le receveur n'a pas terminé la complétion, c'est-à-dire qu'il n'en a pas gardé le contrôle de la balle à l'intérieur du terrain avant de continuer sa progression. A contrario, une passe réussie est une passe dont le receveur a terminé le processus de complétion, c'est-à-dire qu'il a gardé le contrôle de la balle à l'intérieur du terrain avant de reprendre éventuellement sa progression.
- Deuxièmement, il convient de prendre la mesure du yardage gagné par la course ou par la passe, et de les créditer au(x) joueur(s) concerné(s). Pour cela, on fait la différence entre le spot de la balle au début du jeu, et celui à la fin du jeu, hors application des pénalités liées à d'éventuelles fautes.
  - Attention, dans le cadre d'une passe, le nombre de yards crédités au lanceur de la balle ainsi qu'au receveur sera toujours identique. C'est le chiffre cumulé des yards obtenus par la passe, plus les yards éventuellement obtenus ensuite par le receveur par une course supplémentaire sur la même action (autrement appelés « yards after catch »).
  - Attention, en cas de « fumble » d'un porteur de balle ou d'un receveur, le nombre de yards crédité au joueur offensif sera celui obtenu jusqu'à la provocation de ce « fumble ». Un fumble est alors à créditer au porteur de balle dans la colonne « H » du fichier récapitulatif.

### Statistiques défensives

La plupart des statistiques défensives sont liées à des placages.

- Un placage « solo », c'est l'action de plaquer un joueur adverse porteur du ballon sans l'aide d'un autre joueur défensif.
  - Attention, un joueur offensif poussé en touche par un joueur défensif, crédite d'un placage le joueur défensif. L'assistance et le placage d'équipe se définissent selon les conditions suivantes.
- Un placage « assisté », c'est l'action de plaquer un joueur adverse par l'intermédiaire de deux joueurs défensifs.
  - Attention, dès l'instant où un second joueur pose une main ou engage une action de placage à l'épaule sur le joueur offensif plaqué durant le processus de placage (c'est-à-dire, jusqu'au fait qu'il soit « down by contact ») du premier joueur défensif, c'est un placage assisté qui sera crédité pour les deux joueurs.
  - Attention, le placage d'un défenseur sur un receveur, qui ne gardera pas dans le processus de réception, le contrôle de la balle, ne crédite pas le défenseur d'un placage. Il s'agira en effet d'une passe incomplète.
- Un placage peut enfin être un placage d'équipe. C'est l'action de plaquer un joueur adverse avec au moins trois joueurs. Dans ce cas-là, aucun joueur n'a de placage (« solo » ou « assisté ») crédité. Il suffit d'inscrire « Placage d'équipe » dans la colonne « B » du fichier récapitulatif.
  - Attention, dès l'instant où un deuxième et un troisième joueur pose une main ou engage une action de placage à l'épaule sur le joueur offensif plaqué durant le processus de



placage (c'est-à-dire, jusqu'au fait qu'il soit « down by contact ») du premier joueur défensif, c'est un placage d'équipe qui sera crédité.

- Un « sack », c'est l'action de plaquer le quarterback adverse alors qu'il est à la fois le porteur du ballon, et encore derrière sa ligne de scrimmage. Un sack est indépendant d'un placage « solo » dans le récapitulatif des statistiques. Il s'inscrit dans la colonne « G » du fichier récapitulatif.
  - o Attention, un sack peut aussi être assisté, c'est-à-dire réalisé par deux joueurs, dans les mêmes conditions que pour un placage « classique ». Dans ce cas, on inscrit 0,5 à chaque joueur dans la case « G ».

Un autre type d'action défensive est la « passe contrée ». Cette action se définit comme le fait de contrer ou dévier une balle alors que celle-ci est lancée par le quarterback adverse pour une passe, que ce soit au début de la passe ou alors que celle-ci arrive à proximité des mains du receveur de la passe. Elle est créditée dans la colonne « H » du fichier récapitulatif pour le joueur défensif.

Un autre type d'action défensive est la provocation ou le recouvrement d'un « fumble ».

- Le « fumble provoqué » est l'action de faire perdre le contrôle du ballon à un joueur offensif qui en avait le contrôle, grâce à un placage ou une autre action.
- Le « fumble recouvert » est l'action de récupérer la balle après qu'il y ait eu un « fumble provoqué ». Il n'est donc pas forcément recouvert par le joueur qui l'a provoqué.
  - o Attention, si la perte du ballon est provoquée par le défenseur pendant le processus de réception d'une passe, ce n'est pas un « fumble », mais une simple passe incomplète.
  - o Attention, si le « fumble » est provoqué dans le cadre d'un placage assisté, il sera crédité au joueur ayant engagé le placage en premier.
  - o Attention, un fumble n'est pas obligatoirement provoqué. En effet, la perte du ballon peut être uniquement le fait du joueur offensif. Dans ce cas-là, personne ne sera crédité d'un « fumble provoqué ».
  - o Attention, un « fumble » sur le snap, même si la balle n'est pas touchée par le quarterback (sur un snap trop haut par exemple), est crédité au quarterback dans la colonne « H » du fichier récapitulatif.
  - o Attention, sur une phase de coup de pied de dégagement, un « fumble » sur le snap, même si la balle n'est pas touchée par le punter (sur un snap trop haut par exemple), est crédité au punter. Il faut alors créditer le punter d'une course (avec un nombre de yards négatif) et d'un « fumble » dans la colonne « H » du fichier récapitulatif.
  - o Attention, un joueur offensif qui perd possession de la balle, et que ce dernier sort en touche, ne crédite pas le joueur offensif d'un « fumble ».
  - o Attention, lorsqu'un retourneur de coup de pied touche la balle sur une phase de coup de pied, cela n'est pas crédité comme un « fumble ».

### Changement de possession

Les actions de changement de possession sont sans doute les actions les plus complexes pour prendre les statistiques en temps réel, car elle implique un nombre de paramètres importants.

Pour ces phases de jeu, le visionnage de la vidéo est obligatoire afin qu'il n'y ait pas d'erreur.

En effet, ces situations de jeu peuvent impliquer dans le même temps :

- Une passe donc il convient de noter le numéro du joueur qui lance la balle, et celui de celui qui la réceptionne,
- Un « fumble » après la passe, qui implique donc de prendre note du point de yardage ou le fumble est effectué, afin de créditer le nombre de yards correct au joueur ayant lancé la balle, et au joueur ayant reçu la balle,
- Un placage d'un joueur offensif devenu joueur défensif lors du changement de possession.
  - o Attention, en cas de « fumble » d'un porteur de balle suite à un changement de possession, le nombre de yards crédité au joueur sera celui obtenu jusqu'à la provocation de ce « fumble ». Un fumble est alors à créditer au porteur de balle dans la colonne :
    - « K » du fichier récapitulatif, s'il s'agit d'un « fumble » après un « fumble recouvert »,
    - « Y » du fichier récapitulatif, s'il s'agit d'un « fumble » après une interception.



### Equipes spéciales

Les retours de coup de pied sont à créditer dans la partie dédiée de la feuille de statistique, par la même méthode que pour une course d'un porteur de balle.

- Attention, en cas de « fumble » d'un retourneur de coup de pied, le nombre de yards crédité au joueur sera celui obtenu jusqu'à la provocation de ce « fumble ». Un fumble est alors à crédité au porteur de balle dans la colonne « h » du fichier récapitulatif.

### Fautes

- Attention, les statistiques offensives ne tiennent pas compte des yards de pénalités faisant suite à une éventuelle faute de l'équipe défensive. En effet, un gain de course de 10 yards, auquel s'ajoute une pénalité de 10 yards suite à une faute de l'équipe défensive, reste un gain de 10 yards pour le porteur de balle.
- Attention, les statistiques offensives tiennent compte des pénalités faisant suite à une éventuelle faute de l'équipe offensive. En effet, en cas de un gain de 15 yards, annulé suite à un holding d'un joueur offensif, n'est pas crédité au porteur de balle (ni la courses, ni les yards de la course, ni les yards de pénalité liés à la faute).
- Les statistiques défensives ne tiennent pas compte des pénalités faisant suite à une éventuelle faute de l'équipe offensive, sauf si la faute est déclinée, c'est-à-dire refusée, par la défense. Par exemple, si une faute offensive est déclinée, un placage est crédité au joueur défensif si l'action s'est arrêté par un placage. Au contraire, si la faute n'est pas déclinée, on rejoue le jeu et le placage n'est pas crédité au joueur défensif.

### Conclusion

Pour remplir convenablement le récapitulatif de la feuille de statistiques, n'oubliez pas de remplir :

- Le numéro de la journée de la rencontre (case « C8 »),
- La date de la rencontre (case « C9 »),
- Le nom de l'équipe qui reçoit la rencontre (case « O8 »),
- Le nom de l'équipe qui se déplace (case « O9 »),
- Le nombre de points par quart temps de ces équipes (case « S8 » à « V9 »),
- Le nom de l'équipe pour laquelle vous prenez les statistiques (case « P11 » et « O72 »),
- Le numéro de maillot, nom et prénom de chaque joueur crédité d'une statistique.

Pour toutes questions sur une action précise, vous pouvez envoyer votre demande à :

- Bastien COQUEREL ([viesportive@fffa.org](mailto:viesportive@fffa.org)) / Charles PAVIOT ([c.paviot@fffa.org](mailto:c.paviot@fffa.org))

### RAPPEL CAHIER DES CHARGES

- Les équipes de D1 doivent fournir leurs statistiques de la rencontre au plus tard le mardi suivant la rencontre avant 12H00.
- Les équipes de D2 doivent fournir leurs statistiques de la rencontre au plus tard le vendredi suivant la rencontre avant 12H00.