

2023年度コーチカンファレンス

アナリストパート

「数値データからみたリーグワン」

講師：普及育成委員会コーチング部門 宮尾正彦



**JAPAN RUGBY
FOOTBALL UNION**

目的

ラグビーゲームのパフォーマンスに関する数値データ

リーグワンや世界のトップリーグの現状を概観して

コーチングに活用できるような情報を提供

データ提供



**STATS
PERFORM**

Pro Rugby

- 1) リーグワン2022～23の特徴
- 2) 世界のトップリーグとの比較
- 3) 勝ち負けの違い
- 4) ボールインプレー時間
- 5) イエローカード、レッドカードの現況

リーグワンの特徴

JRLO Div 1 2022-23 のゲーム様相
(昨シーズンからの大きな変化は)

1試合1チーム平均でのプレー数

JRLO Div 1 2022-23 はどんなゲームだった
(昨シーズンからの大きな変化は)

	2022-2023	2021-22
得点	28.7	28.8
トライ	3.9	3.87
パス	142	152
キック	24	21

パス数が減少、キック数が増加

JRLO Div 1 2022-23 はどんなゲームだった
(昨シーズンからの大きな変化は)

	2022-2023	2021-22
ラック	74.9 (94.6%)	76.2 (94.2%)
スクラム	7.9 (88.2%)	7.74 (85.8%)
ラインアウト	14.8 (84.2%)	14.5 (83.3%)

スクラムではマイボール獲得率が向上

トライの起点プレーの比率

	2022-2023	2021-22
ラインアウト	47.8%	47.6%
キックカウンター	16.6%	11.3%
スクラム	14.3%	12.1%
ターンオーバー	13.9%	21%
タップキック	5.3%	5.5%

トライの起点プレーの比率

	2022-2023	2021-22
ラインアウト	47.8%	47.6%
キックカウンター	16.6%	11.3%
スクラム	14.3%	12.1%
ターンオーバー	13.9%	21%
タップキック	5.3%	5.5%

22m Lineout

34.6%

35.4%

キックの種類と比率

		2022-2023	2021-22
Touch	タッチキック	40.2%	44%
Territory	長い弾道のキック	29.5%	28%
Box	(SHからの) ボックスキック	12%	9%
Low	低い弾道のキック	6.4%	8%
Chip	小さい (相手防御裏を狙うような) キック	4.8%	5%
Bomb	(主にSOからの) ハイパント	4.3%	3%
Cross Pitch	フィールドを横断するキック	2.7%	3.3%

SHからのキックが増加

ラックスピード

	2022-2023	2021-22
0～1秒	2.6%	2.6%
1～2秒	27.1%	25.3%
2～3秒	30.6%	30.1%
3～4秒	15.4%	16.5%
4～5秒	7.7%	8.8%
5～6秒	4.7%	4.9%
6秒以上	11.9%	11.7%

3秒以内

60.3%

58.1%

反則数と内訳（主な種類）

	2022-2023	2021-22
1試合あたり	11.2	11.4
スクラム	19.2%	23.8%
ノットリリース	16.2%	15.7%
ノットロールアウェイ	12.0%	11.6%
オフサイド	11.6%	11.8%

スクラム反則が減少

スクラム

	2022-2023	2021-22
スクラム数	8	8
リセット率	13%	14%
投入側反則	9%	11%
相手側反則	20%	25%
投入側獲得 (プレー展開)	57%	49%

**投入側、相手側とも反則数が減少
その結果、ボール展開率が向上**

ボールインプレー

分：秒

どちらかのチームがポゼッションを持っていた時間

プレーが動いていた時間

ボールインプレー時間を狙いとした動き

2022年11月 第1回 ゲームの様相に関する会議 Shape of Conference

ファンに焦点を当てる
ゲームのスピードアップ

2023年1月 競技規則の適用

ゴールキックは90秒以内
ペナルティーキックは60秒以内
スクラムは30秒以内に形成する準備
ラインアウトは遅滞なく形成される

2023年3月 第2回開催

上記のルール of 成果などを検討

ボールインプレー

分：秒

	2022-2023	2021-22
Ball In Play	33:47	33:24
40分越え試合	0	1
35分越え試合	26(26%)	27(33%)
20分未満試合	10(10%)	10(12%)

平均時間は微増

40分越えゼロ、35分越え試合率減少

概要



試合数

100

91

114

参加チーム

12

12

欧州各国リーグから

24チーム

21チーム

時間帯別の得点



0-20min	21.6%	22.9%	22.9%
21-40min	25.4%	28.1%	27.2%
41-60min	25.0%	22.7%	24.4%
61-80min	28.1%	26.3%	25.5%

ハイタックルの反則



合計 120

58

100

全反則
における
割合 4.94%

2.84%

3.62%

1試合の回数 1.2

0.64

0.87

1試合に1回以上生じている

スクラム様相



スクラム数

8

7.7

7

リセット率

13%

10%

13%

相手反則

20%

22%

25%

投入側反則

7%

6.5%

9.9%

投入側獲得
ボール展開

57%

60.1%

51.3%

ラインアウト様相



ラインアウト数

14.5

14.3

14.6

投入側獲得

84.1%

85.4%

85.2%

投入側クリア獲得

72%

74%

75%

ノットストレート
(1試合あたり)

3.9%
(1.2)

2.1%
(0.6)

2.9%
(0.8)

ブレイクダウンのスピード (%)



0-1 秒

2.6

1.6

2.8

1-2 秒

27.1

27

28

2-3 秒

30.6

35

29

3-4 秒

15.4

17

13.6

4-5 秒

7.7

8

6.8

5-6 秒

4.7

3.7

4.2

6秒以上

11.9

7.8

15.2



勝ち負けの違い・差

各試合のスタッツ項目を
勝ちチームと負けチームに分け
それぞれの平均値を比較

勝ちチームの
平均パス数
平均キック数
・
・



負けチームの
平均パス数
平均キック数
・
・

勝ちチーム・負けチーム 基本情報

	勝ちチーム平均	負けチーム平均
得点	39.0	18.9
トライ数	5.3	2.6
ペナルティーゴール数	1.4	0.9

Clean Break

The ball carrier breaks the first line of defence

ボールキャリアがディフェンスの第一線を破ること

Defender Beaten

ボールキャリアーが、ステップなどのスキルや、身体的な優位性によるプレー、または優れたランニングによって、防御側プレイヤーのタックルをミスさせること。

ボールキャリアーには、回避された相手1人につき回避された相手1人につき1人のディフェンダーを倒したことになる。

JRLO Div1での勝ち負けに差が見られた項目

	勝ちチーム平均	負けチーム平均
22m Entry(敵陣22M内侵入数)	12.2	8.7
Opp 22m Lineout Won%	90.5%	81.0%
Lineout%	86.1%	81.8%
Clean Break(防御ライン突破数)	7.3	4.6
Defenders Beaten	29.1	21.7
Possession%	51.4%	48.6%
Tackle%	84.2%	80.2%
Missed Tackles	21.7	29.1
Turnover Won	6.3	5.5
Goal%	76.8%	65.7%

キャリア・キック前進距離



キャリア	勝	750	861	698
	負	618	775	626
キック	勝	727	722	748
	負	662	632	674

ボールインプレー時間

Total ball in play is match time minus any time in the match when neither team is in possession of the ball.

トータルボールインプレーとは、試合時間から両チームがボールを持っていない時間を引いたものである。

世界のトップレベル大会のボールインプレー時間

Competition	Ball In Play
6 Nations	38:07
EnglishPremiership	38:06
United Rugby Championship	35:18
SuperRugby	35:17
Heineken Cup	35:14
EPCR Challenge League	34:42
MLR	34:16
JRLO D1	33:47
Top14	33:10
The Rugby Championship	31:38

世界のトップレベル大会のボールインプレー時間

Competition	Ball In Play	40分以上試合数	40分以上 試合%
6 Nations	38:07	4	27%
EnglishPremiership	38:06	32	27%
United Rugby Championship	35:18	34	15%
SuperRugby	35:17	11	12%
Heineken Cup	35:14	5	8%
EPCR Challenge League	34:42	2	4%
MLR	34:16	5	5%
JRLO D1	33:47	0	0%
Top14	33:10	1	1%
The Rugby Championship	31:38	0	0%



Average



40min Over

28.7	Point	25.6
3.9	Try	3.3
3.9	Carry	143
101	Pass	191
24	Kicks	31
11.2	Penalties Con	8.3
75	Ruck	112
8	Scrum	5.3
15	Lineout	14.4

世界のトップレベル大会のボールインプレー時間

Competition	Ball In Play
6 Nations	38:07
EnglishPremiership	38:06
URC	35:18
SuperRugby	35:17
Heineken Cup	35:14
EPCR Challenge League	34:42
MLR	34:16
JRLO D1	33:47
CurrieCup	33:38
Top14	33:10
The Rugby Championship	31:38

イングランドプレミアシップ 各チームの平均ボールインプレイ時間

Average	38:06
Team	Ball In Play
EXETER CHIEFS	39:30
NORTHAMPTON SAINTS	39:12
LEICESTER TIGERS	38:36
SARACENS	38:36
GLOUCESTER RUGBY	38:30
WORCESTER WARRIORS	38:18
SALE SHARKS	38:00
HARLEQUINS	37:42
NEWCASTLE FALCONS	37:42
BRISTOL BEARS	37:36
BATH RUGBY	37:00
WASPS	36:54
LONDON IRISH	36:48

各チームの平均ボールインプレー時間

JRLO D1

England Premiership

Average	33:47	
Team	Ball In Play	リーグ順位
BLACKRAMS TOKYO	34:15	7
Bravelupus Tokyo	34:17	5
Hanazono Kintetsu Liners	34:26	12
Tokyo Suntory Sungoliath	34:33	4
TOYOTA VERBLITZ	34:39	6
SHIZUOKA BLUEREVS	34:51	8
SAITAMA Panasonic WILD KNIGHTS	34:52	2
KOBE Steelers	33:09	9
SAGAMIHARA Dynaboors	33:58	10
YOKOHAMA Canon Eagles	32:16	3
KUBOTA SPEARS	32:22	1
NEC Green Rockets TOKATSU	31:58	11

Average	38:06	
Team	Ball In Play	リーグ順位
EXETER CHIEFS	39:30	7
NORTHAMPTON SAINTS	39:12	3
LEICESTER TIGERS	38:36	3
SARACENS	38:36	1
GLOUCESTER RUGBY	38:30	10
WORCESTER WARRIORS	38:18	13
SALE SHARKS	38:00	2
HARLEQUINS	37:42	6
NEWCASTLE FALCONS	37:42	11
BRISTOL BEARS	37:36	9
BATH RUGBY	37:00	8
WASPS	36:54	12
LONDON IRISH	36:48	5



イエローカード・レッドカード

カード



99 (0.99)

95 (1.04)

155 (1.36)



12 (0.12)

7 (0.08)

21 (0.18)



15 (0.24)

2022年トップクラスの 約1300ゲーム



1689 (1.29)



169 (0.13)

1試合1枚以上はイエロー
10試合に1試合はレッド