Contexte de la data:

Signification des colonnes :

-ID : identifiant

-FXID (inutile)

-PLID : ?

-team\_id : équipe qui réalise l’action

-ps\_timestamp : horodatage début de l’action

-ps\_endstamp : horodatage fin de l’action

-MatchTime : minute dans le match ?

-periode : mi-temps ?

-x\_coord, y\_coord : coordonnées de l’action

-action, actionName: identifiant de l'action et son label

-actionType, actionTypeName: precision sur l'action

-actionResult, actionResultName: conséquence de l'action

-qualifier3, qualifier4 et qualifier5: précision sur l'action

-homeTeam, awayTeam (inutile): id de l'équipe qui joue à domicile et id de l'équipe adverse

-kickoff (inutile): heure début du match

-player\_advance: différence de joueur sur le terrain entre les deux équipes (ex: remplacement, carton jaune)

-score\_advantage: différence de points

-teamHTscore, teamFTscore (inutile): score de l'équipe à la mi-temps, score de l'équipe à la fin du match

-venueID (inutile): ?

-cityID, cityName (inutile): pas information

-roundNumber (inutil): ronde du match dans la cométition ?

-playerShirtNumber (inutile): numéro du joueur qui fait l'action

-playerpositionID, playerpositionName: numéro théorique de la position et son nom

-coach (intuile)

-referee (inutile)

-competitionID (inutile)

-isHome, result (inutile): l'équipe joue a domicile, l'équipe a gagné le match

DIFFERENTES ACTIONS:

|  |  |
| --- | --- |
| Restart | Engagement |
| Collection | L’équipe récupère la balle (souvent à la suite d’un ruck car la balle est considérée comme « libre ») |
| Tackle | Plaquage |
| Carry | Joueur avance avec la balle |
| Ruck | Action qui marque le début du ruck |
| Ruck OOA | Un joueur rejoint le ruck |
| Kick | Tir au pied |
| Defensive Exit | Dégagement (si précédé par Kick il s’agit d’un dégagement au pied) |
| Missed Tackle | Plaquage raté |
| Attaking Qualities | Correspond à un geste offensif (ex : raffut) |
| Pass | Passe |
| Opposition 22 Entry | L’équipe rentre dans la zone proche de l’embut adverse |
| Lineout Throw | Touche qui se fait à mi hauteur pour tromper l’adversaire |
| Lineout Take |  |
| Penalty Conceded | Faute pour l’adversaire |
|  |  |