Exploration Footballistique : Données et Performance



GHEMMOUR Samy
Sous la direction de Jean-Michel BONIZEC
Université d'Angers

Table des matières

	INTRODUCTION:	3
	Partie 1 : Présentation du modèle	4
1	L. Modèle Conceptuel MCD :	4
2	2. Le modèle relationnel :	4
3	3. Présentation des tables :	5
	Table équipe : Contrat Joueur	5
_	Match Prime joueur Recette Stade	7 7
_	1. Présentation des formulaires :	
	Partie 2: Requêtes et reporting	9
	1. Présentation des requêtes	9
	Requête 1 : Classement des équipes	9
	Requête 2 : clause de depart et nombre de matchs joués des attaquants	10
	Requête 3 : prime de victoire des défenseurs supérieur à 100000 £ :	11
	Requête 4 : les différentes recettes et dépenses des équipes.	11
	Requête 5 : les équipes et leurs sponsors avec les types de sponsor	12
	Requête 6 : Les joueurs dont le contrat expire cette année	12
	Requête 7 : Les stades utilisées par saison	13
	Requête 8 : Nombres de matchs joués par les joueurs qui ont plus de 30 ANS	14
	2. Le reporting :	
	Tableau croisés dynamiques des recettes et dépenses :	
	Tableau croisés dynamiques des Salaires et des primes de victoire :	
	Conclusion:	19

INTRODUCTION:

Dans le contexte de ce projet universitaire en informatique de troisième année de licence, l'objectif est de mettre en place une base de données portant sur le football. Le projet consiste en la création d'une compétition fictive de football rassemblant 20 équipes.

Ces équipes s'affronteront au cours de la saison 2020/2021 sur le continent européen, avec des matchs se déroulant principalement en Angleterre et d'autres en France, en Italie, en Allemagne et en Espagne. L'enjeu de cette initiative réside dans la capacité à utiliser des requêtes et à générer des rapports sur Excel pour identifier les équipes les plus performantes au sein de cette compétition.

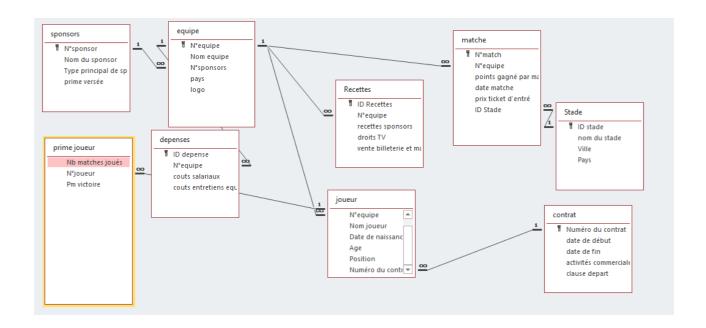
Cela implique d'évaluer à la fois les aspects sportifs, en déterminant quelles équipes dominent le classement, et les aspects financiers. L'analyse vise ainsi à repérer parmi ces 20 clubs de football ceux qui éprouvent des difficultés à rationaliser leur gestion et affichent un déficit budgétaire, mais aussi à identifier ceux qui gèrent efficacement leurs ressources et génèrent un excédent budgétaire.

Un autre aspect de l'étude consistera à investiguer un éventuel lien entre la gestion financière et la performance sportive d'une équipe. Il s'agira d'examiner si des incitations salariales plus conséquentes se traduisent par de meilleures performances sur le plan sportif, ou si d'autres facteurs entrent également en jeu. Ce travail sera structuré en deux parties distinctes. Dans la première, nous présenterons en détail le modèle conceptuel et relationnel élaboré pour la base de données, mettant en lumière le contenu des tables ainsi que les interdépendances entre elles.

Cette section abordera également la conception de formulaires créés dans le cadre du projet. La seconde partie sera dédiée à la mise en évidence des diverses requêtes entreprises et à la présentation des rapports générés grâce à Excel.

Partie 1: Présentation du modèle.

1. Modèle Conceptuel MCD:



Le Modèle Conceptuel de Données (MCD) a pour fonction d'établir une représentation claire des données inhérentes à notre modèle.

Il définit également les relations fonctionnelles entre ces données. Chaque table est connectée à une autre au moyen d'une clé primaire, ce qui permet d'identifier de manière unique chaque ligne dans la table. La cardinalité de 1 à ∞ signifie que chaque entité faisant partie d'une classe d'entités participe au moins une fois à la relation. Grâce à ce modèle, nous serons en mesure de formuler des requêtes, de créer des formulaires intégrant des sous-formulaires, et même de générer des états.

2. Le modèle relationnel :

Sponsors (<u>N°sponsor</u>, nom du sponsor, types de sponsoring, prime versée)
Equipe (<u>N°equipe</u>, Nom equipe, N°sponsors#, pays, logo)
Recettes (<u>ID recette</u>, N°equipe#, <u>recettes sponsors</u>, droits TV, ventebilleterie et maillot)
Dépenses (<u>ID dépense</u>, N°equipe#, couts salariaux, couts entretiens equipement)
Matche (<u>N°match</u>, N°équipe#, points gagnés par match, date matche, prix ticket entré, ID stade#)

Stade (<u>ID stade</u>, nom du stade, ville, pays)

Joueur (N°joueur, N°equipe#, Nom joueur, Date de naissance, Age, Position, numéro du contrat#)

Contrat (<u>Numéro du contrat</u>, date de début, date de fin, activités commerciale, clausedépart) Prime joueur (<u>Nb match joué</u>, N°joueur#, Pm match joué, Pm victoire)

3. Présentation des tables :

Pour la création des tables, les noms d'équipes de football authentiques ainsi que les joueurs en activité en Europe ont été adoptés. Les appellations de stades de football existants ont également été employées. Néanmoins, les autres informations sont fictives et ont été générées via Excel.

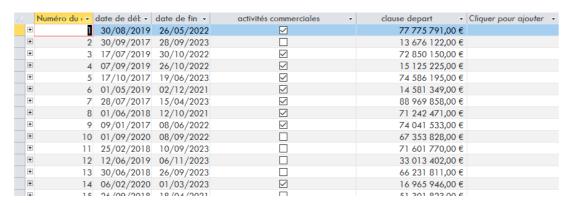
• Table équipe :

La table centrale de notre base de données rassemble les informations concernant les 20 équipes distinctes qui participent à la compétition. Ces informations incluent le nom de l'équipe, son pays d'origine ainsi que son logo. Cette table jouera un rôle clé en nous permettant d'évaluer les équipes les plus performantes et celles qui génèrent les recettes les plus importantes.



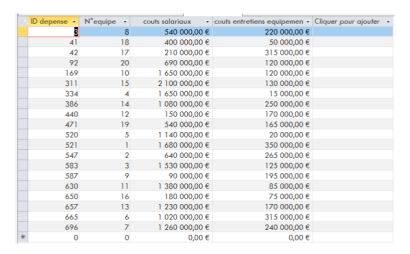
Contrat

La table "Contrat" contient des informations correspondant aux contrats des différents joueurs avec les différentes équipes : date de contrat, montant associé, activités commerciales. Cette table sera utile notamment pour voir les contrats qui arrivent à expiration et prendre la décision de les renouveler ou pas, mais aussi pour savoir qui sont les joueurs les plus chers du marché.



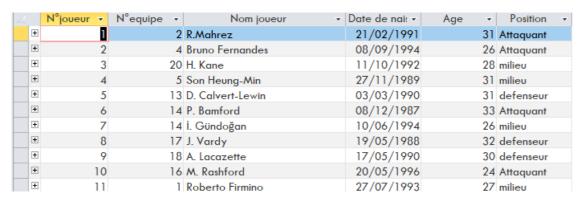
Dépenses :

La table "Dépense" permet de comptabiliser les différents coûts des différentes équipes, tels que les coûts salariaux et autres dépenses liées au bon fonctionnement et au déroulement des matchs des équipes.



Joueur

La table "Joueur" contient les informations relatives aux différents joueurs de chaque équipe, notamment le nom du joueur, le numéro de l'équipe dans laquelle il joue, son âge, ainsi que sa position sur le terrain.



Match

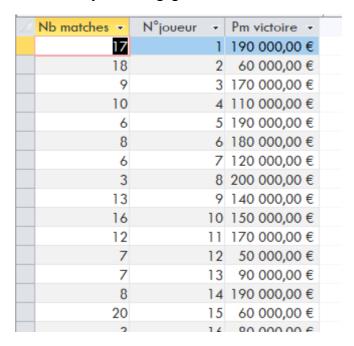
La table "Match" contient les informations relatives aux différents matchs disputés par les diverses équipes : points gagnés par match (3 points pour une victoire, 1 point pour un match nul, 0 point pour une défaite), les dates des matchs, les prix des billets et les identifiants des stades.

Ainsi, cette table nous permettra d'évaluer l'aspect financier des matchs en relation avec la vente des billets, tout en nous permettant de localiser les stades où ces matchs se sont tenus.

4	N°match	*	N°equipe -	points gagné par n -	date matche	- prix ticket d' -	ID Stade
+		1	3	1	23/03/202	35,00 €	167
+		2	5	3	11/12/202	33,00 €	183
+		3	9	0	20/09/202	42,00 €	194
+		4	7	1	14/09/202	40,00 €	368
+		5	11	0	04/01/202	49,00 €	375
+		6	15	1	02/03/202	35,00 €	433
+		7	13	1	07/06/202	43,00 €	508
+		8	19	0	28/09/202	38,00 €	543
+		9	17	0	15/07/202	33,00 €	549
+	1	0	1	3	21/04/202	20 42.00 €	596

Prime joueur

La table "Prime Joueur" permet de connaître les primes que peuvent percevoir les joueurs en cas de victoire. Celle-ci sera utile pour voir si elles influent sur la performance des équipes et motivent les joueurs à gagner.



• Recette

La table "Recette" contient les informations concernant les recettes de chaque équipe, notamment les recettes liées aux sponsors, aux droits TV, à la vente de billets et de maillots. Grâce à cette table, nous pourrons constater quelles équipes génèrent le plus de recettes.

4.	N°equipe →	recettes sponsors -	droits TV -	vente billeterie et maillots →
+	1	310 000,00 €	110 000,00 €	660 000,00 €
+	2	150 000,00 €	160 000,00 €	1 980 000,00 €
+	3	690 000,00 €	370 000,00 €	480 000,00 €
+	4	60 000,00 €	640 000,00 €	1 200 000,00 €
+	5	580 000,00 €	130 000,00 €	720 000,00 €
+	6	200 000,00 €	560 000,00 €	1 260 000,00 €
+	7	90 000,00 €	90 000,00 €	3 420 000,00 €
+	8	640 000,00 €	270 000,00 €	3 540 000,00 €

Sponsor

La table "Sponsor" contient les différentes informations relatives aux partenariats de sponsoring établis au niveau de la compétition. Ainsi, grâce à cette table, nous pourrons déterminer quels types de sponsoring rapportent le plus.



Stade

La table "Stade" contient les différentes informations relatives aux stades où se déroulera la compétition. Cela inclut le numéro d'identification du stade, son nom, la ville et le pays.



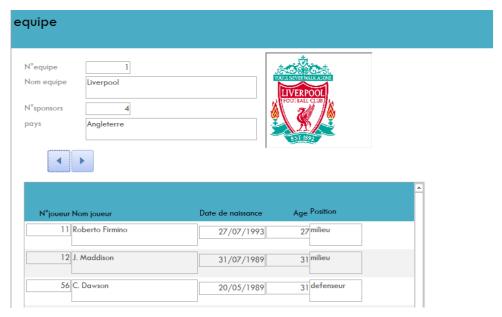
4. Présentation des formulaires :



Le premier formulaire concerne les clauses de départ des joueurs ayant pris part à la compétition, avec le nombre de matchs qu'ils ont joués.



Le deuxième formulaire affiche le nombre de points des équipes pendant la compétition. Selon les règles, une victoire vaut 3 points, un match nul rapporte 1 point et une défaite n'octroie aucun point. Dans notre exemple, l'AS Monaco totalise 6 points, signifiant qu'elle a remporté ses deux matchs.



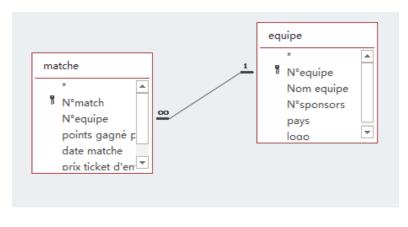
Le troisième formulaire comporte un sous-formulaire. Le formulaire principal présente les 20 équipes ayant pris part à la compétition. Le sous-formulaire, quant à lui, répertorie les joueurs de chaque équipe. Il affiche leurs numéros, leurs noms, leurs dates de naissance, leur âge ainsi que leur position.

Partie 2: Requêtes et reporting

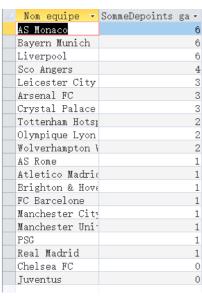
1. Présentation des requêtes

Requête 1 : Classement des équipes

Mode création :



Mode feuille de données :



Cette requête affiche le cumul des points des équipes pendant la compétition. Elle nous permet de voir quelles sont les équipes les plus performantes dans la compétition.

Requête 2 : clause de depart et nombre de matchs joués des attaquants

Mode création :

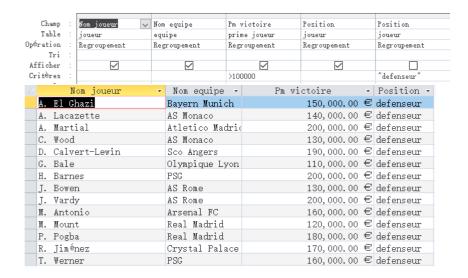
	N°joueur	Nom joueur	clause depart	Nb matches joués	Position
Table:	joueur	joueur	contrat	prime joueur	joueur
Tri:			Décroissant		
Afficher:	\checkmark	\checkmark	\checkmark	~	
Critères :					"Attaquant"
Ou:					

Mode feuille de données :



Pour n'afficher que les attaquants, nous avons ajouté le critère "attaquant" dans la colonne "position", et nous avons classé les clauses de départ par ordre décroissant. Cette requête permet de savoir quels sont les attaquants les plus chers de la compétition, mais aussi ceux qui jouent le plus.

Requête 3 : prime de victoire des défenseurs supérieur à 100000 £ :



Le critère ">100000" en dessous de "Pm victoire" permet d'afficher les primes supérieures à 100000. De plus, le critère "défenseur" en dessous de "position" permet d'afficher uniquement les défenseurs de la compétition.

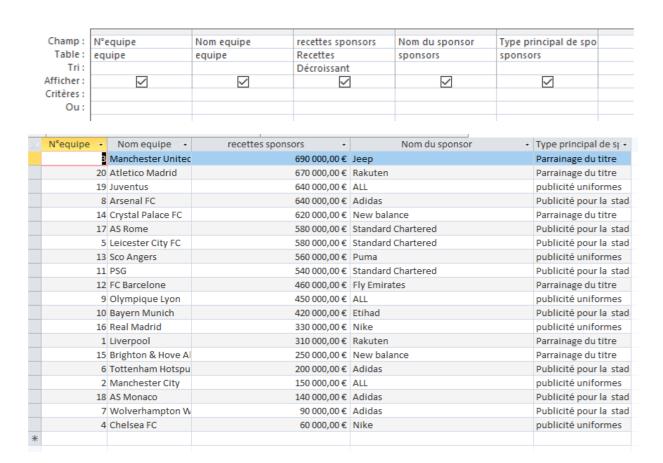
Requête 4 : les différentes recettes et dépenses des équipes.





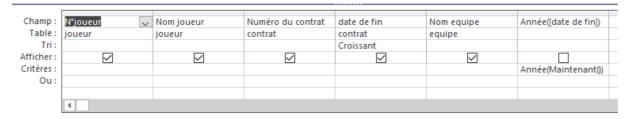
Cette requête permet d'afficher les différentes recettes et coûts moyens des équipes. Elle sera utile pour comparer les recettes et dépenses des différentes équipes, permettant ainsi d'identifier notamment les équipes les plus et moins rentables.

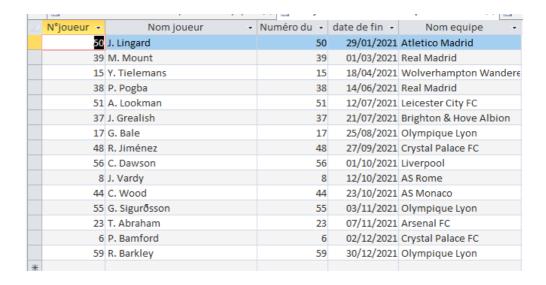
Requête 5 : les équipes et leurs sponsors avec les types de sponsor



Cette requête nous permet de voir quels sont les sponsors des différentes équipes et le type de sponsoring. Celle-ci est utile notamment pour déterminer quel contrat de sponsoring rapporte le plus aux équipes.

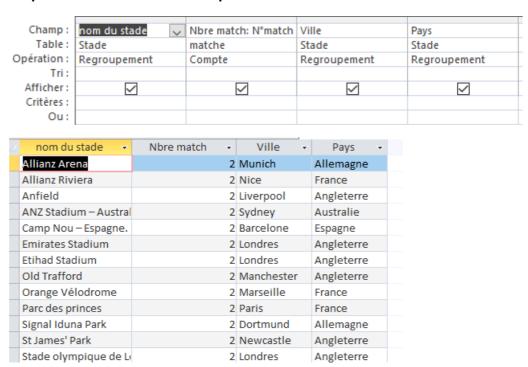
Requête 6 : Les joueurs dont le contrat expire cette année.





Le critère "année (Maintenant())" nous permet d'afficher les contrats de cette année. Cette requête permet de visualiser les contrats des joueurs qui arrivent à expiration cette année. Elle est utile pour anticiper et décider du renouvellement ou non des contrats de certains joueurs.

Requête 7: Les stades utilisées par saison.



Cette requête nous est utile pour voir quels sont les stades qui ont eu le plus d'affluence durant la compétition et qui ont été le plus utilisés.

Requête 8 : Nombres de matchs joués par les joueurs qui ont plus de 30 ANS.

Nom joueur 🔻		Age →	Nb matches →
. Dallas		32	18
A. Barnes	I	34	9
C. Dawson		31	10
D. Calvert-Lewin		31	6
Diogo Jota		34	1
G. Sigurðsson		31	5
J. Grealish		33	12
J. Maddison		31	7
J. Rodríguez		31	16
J. Vardy		32	3
M. Almirón		33	6
M. Antonio		35	19
M. Keane		32	19
P. Aubameyang		34	19
P. Bamford		33	8
R. Barkley		33	9
Son Heung-Min		31	10
T. Abraham		32	8

р:	Nom joueur 🔍	Age	Nb matches joués
e:	joueur	joueur	prime joueur
n:	Regroupement	Regroupement	Regroupement
ri:			
r:	\checkmark	\checkmark	\checkmark
5:		>30	
10.0			•

Le critère ">30" permet d'afficher les joueurs dont l'âge est supérieur à 30. Ceci permet de visualiser les joueurs de la compétition ayant plus de 30 ans. Cette information sera utile pour déterminer si malgré leur âge avancé, ces joueurs restent importants pour leurs équipes ou non. Dans certains cas où le nombre de matchs joués est faible, il pourrait être nécessaire de commencer à envisager la fin de carrière du joueur et de rechercher un remplaçant.

2. Le reporting :

• Tableau croisés dynamiques des recettes et dépenses :

tiquettes de lignes 🗔 🚽	Somme de total recettes So	mme de total depense: Bilan	
teal Madrid	3760000	255000	350500
Olympique Lyon	4570000	285000	428500
C Barcelone	3860000	320000	354000
S Monaco	990000	450000	54000
AS Rome	1070000	525000	54500
uventus	3150000	705000	244500
rsenal FC	4450000	760000	369000
tletico Madrid	2840000	810000	203000
Nanchester City	2290000	905000	138500
eicester City FC	1430000	1160000	27000
rystal Palace FC	1910000	1330000	58000
ottenham Hotspur	2020000	1335000	68500
co Angers	1230000	1400000	-17000
SG	1440000	1465000	-2500
Volverhampton Wandere	3600000	1500000	210000
Nanchester United	1540000	1655000	-11500
helsea FC	1900000	1665000	23500
ayern Munich	3060000	1770000	129000
iverpool	1080000	2030000	-95000
righton & Hove Albion	3460000	2230000	123000
otal général	49650000	22555000	
somme de total recettes Somme	de total depenses		
5000000 4500000 4000000 3500000 2500000 1500000 1000000 5000000 0 Red Machide Lyde Lone Red Red Lyde Lone Red Lyde Lyde Lyde Lyde Lyde Lyde Lyde Ly		Valeurs Somm Somm Somm Richted Referential Road Holen Brieferen Aufrige Holen Brieferen Referen Brieferen	e de total recettes e de total depense

La compétition a actuellement généré un bénéfice de 27 095 000,00 €. La plupart des équipes ont des recettes supérieures à leurs dépenses. Certaines ont des dépenses importantes, mais elles parviennent néanmoins à les couvrir grâce à des recettes encore plus élevées. C'est le cas notamment du Bayern de Munich et de Chelsea FC.

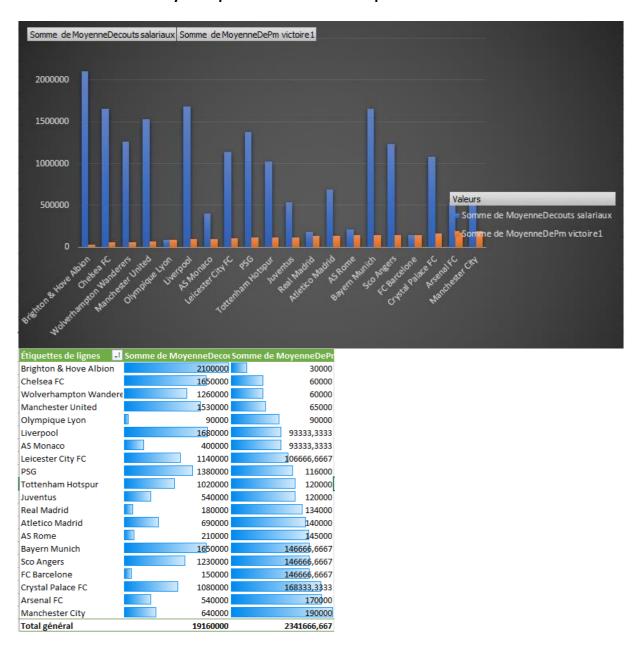
Brighton & Hove Albion est le club ayant les dépenses les plus élevées de la compétition, tandis que le Real Madrid est l'équipe qui dépense le moins.

L'Olympique Lyonnais est l'équipe qui a réussi à générer le plus de recettes, tandis que l'AS Monaco en a généré le moins.

L'Olympique Lyonnais est également le club le plus rentable de la compétition et celui qui génère le plus de bénéfices.

Le PSG est l'équipe la moins rentable de la compétition, avec le déficit le plus important. 16 équipes ont des recettes supérieures à leurs dépenses et réussissent à réaliser des bénéfices, tandis que 4 clubs de la compétition présentent actuellement un déficit budgétaire : SCO Angers, PSG, Manchester United et Liverpool.

Tableau croisés dynamiques des Salaires et des primes de victoire :



Brighton & Hove Albion a les salaires les plus élevés de la compétition, tandis que l'Olympique Lyon a les salaires les plus bas.

Manchester City est le club qui propose la prime de victoire la plus élevée de la compétition, alors que celle de Brighton & Hove Albion est la plus basse.

• Dans la requête 1, nous pouvons observer quelles sont les équipes les mieux classées de la compétition et les plus performantes sur le plan sportif. AS Monaco, Bayern Munich, Liverpool et SCO Angers se distinguent comme les quatre équipes les plus performantes de la compétition. Cependant, sur le plan financier, à l'exception du Bayern de Munich qui affiche une rentabilité acceptable, ces équipes ne sont pas très rentables. Le SCO Angers et Liverpool présentent même un déficit.

Cela pourrait suggérer que ces équipes investissent massivement pour exceller sur le plan sportif. En effet, Liverpool, Bayern Munich et SCO Angers font partie des clubs qui dépensent le plus. Si l'on se penche du côté des clubs dépensant moins, on remarque qu'ils sont généralement moins performants dans la compétition.

Nous avons réalisé un deuxième tableau croisé dynamique pour évaluer si l'octroi de salaires élevés et de primes de victoire conséquentes motive les équipes à jouer mieux et à être plus performantes. Cependant, nous constatons que ce n'est pas systématiquement le cas. FC Barcelone, Crystal Palace, Arsenal FC et Manchester City offrent les primes de victoire les plus élevées, mais elles ne figurent pas parmi les équipes les plus performantes de la compétition.

Cela ne semble pas non plus être uniquement dû à l'offre de salaires élevés. Bien que Brighton & Hove Albion et Chelsea offrent les salaires les plus élevés, leur performance sportive n'est pas très solide. Par ailleurs, l'AS Monaco, l'une des équipes les plus performantes, a des salaires relativement bas.

Conclusion:

Les requêtes que nous avons effectuées ont permis de démontrer l'utilité de notre base de données. L'application d'une telle base de données dans le domaine du football pourrait rassembler une quantité considérable d'informations et les mettre à profit de manière pertinente.

Concernant notre étude, il en ressort que nous ne pouvons pas confirmer l'hypothèse que les clubs qui investissent le plus financièrement sont nécessairement les plus performants. Cette corrélation ne s'applique pas uniformément à tous les clubs. Un exemple en est l'AS Monaco, l'un des clubs les plus performants malgré des dépenses relativement modestes.

Cependant, une conclusion que nous pouvons tirer est que parmi les 20 équipes étudiées, celles qui se distinguent par leur performance financière ne sont pas nécessairement les plus performantes sur le plan sportif, et vice versa. Les équipes semblent rencontrer des difficultés pour concilier ces deux aspects. Les faibles rentabilités ou les déficits budgétaires ne sont pas toujours attribuables à des dépenses élevées, mais plutôt à la capacité de générer des recettes significatives. Les clubs ayant généré les recettes les plus importantes sont également les plus rentables.

Globalement, les clubs qui ont une bonne performance sportive offrent un bon salaire, etune bonne prime de victoire, mais celles-ci n'ont pas besoins d'être très élevés.

Offrir un bon salaire et une bonne prime de victoire pourraient constituer un facteur de motivation pour les joueurs, mais ne peut expliquer seul la bonne performance des équipes, ceci peut aussi être du a d'autres facteurs non-monétaires que nous n'avons pas pris en compte.