



WORLD
RUGBY™

MELÉ – TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO

MELÉ - TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO

El departamento de Análisis del Juego lleva tiempo investigando sobre la melé

En esta presentación no se atiende a los datos de reset, colapso y salida del balón, que son otros problemas del juego

Se atiende al tiempo que conlleva completar una melé

Este tiempo continúa creciendo y es un gran problema para los espectadores

MELÉ - TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO

Durante la Copa del Mundo de Rugby de 2019 hubo aproximadamente 600 melés (13/partido)

De media, el tiempo desde que el árbitro sancionaba una melé hasta que el balón salía de ella eran 80 segundos (excluyendo paradas del cronómetro)

MELÉ - TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO

De las 600 melés, 83 llevaron **más de 100 segundos**

De ellas, 12 llevaron **más de 150 segundos (2 minutos y medio)**

El partido de cuartos de final entre Inglaterra y Australia tuvo una melé que **pasó de los 3 minutos**

MELÉ - TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO



55:45 GC – Opción melé



57:14 Melé colapsada y reset



58:02 Melé colapsada y Reset



58:57 Salida del balón

MELÉ - TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO

Las melés ocupan una cantidad significativa del tiempo de juego (80 mins)

En un partido del RWC 2019, por ejemplo, el **26% del tiempo de juego** fue ocupado por melés

1 de cada 3 melés terminan en golpe de castigo

Propuesta de ley

Propuesta de ley

Eliminar Ley 20.3 Un equipo al que se le otorga un penal o free-kick puede elegir un scrum en su lugar.

Esta propuesta fue sugerida ya que a menudo la elección de melé produce una serie de melés seguida por una serie de golpes de castigo, que en conjunto consumen una parte significativa del tiempo de juego.

1 de cada 3 melés termina con un golpe de castigo.

ESTA PROPUESTA NO FUE APROBADA

MELÉ - TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO

A raíz de la no aprobación de la propuesta se procedió a medir el tiempo consumido en repeticiones de melé

MELÉ - TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO

En los partidos se pueden ver 2 tipos de resets:

1. Antes del “SET” (por ejemplo: las formaciones son inestables)



2. Después del “SET” (por ejemplo: se forma la melé pero colapsa, gira o se levanta sin infracciones)



MELÉ - TIEMPO EN ESTA FASE DEL JUEGO

La siguiente tabla muestra la media de resets por partido y de tiempo consumido por repeticiones de melé (excluyendo paradas) en el RWC 2019

	Antes "SET"	Después "SET"	Total
Media por partido	1.5	2.6	4.1
Media de tiempo	22 seg	33 seg	29 seg

De media hay 4.1 resets por partido y consumen 29 segundos

Esto significa que de media, 2 minutos de tiempo de juego se pierden en cada partido por repeticiones de melé

El número más bajo de repeticiones fue 1 y el mayor fue 9

Esto significa que el tiempo consumido varía entre 30 segundos y 4,5 minutos

ES UN PROBLEMA OBVIO