



LOGIQUE D'ANALYSE VIDÉO

Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation

LOGIQUE D'ANALYSE VIDÉO



Analyser un sport avec un logiciel suppose d'avoir en amont identifier les différents axes d'observation

L'animation offensive, l'animation défensive, la gestion des transitions, les CPA OFF, les CPA Def, l'analyse individuelle, les relations intra-équipe, ... sont quelques axes parmi les centaines pouvant exister dans les sports collectifs

Il est alors nécessaire d'avoir une connaissance de sa pratique à la fois extrêmement précise et très schématisée (cf. modélisation)



LOGIQUE D'ANALYSE VIDÉO

La modélisation de la pratique permet d'identifier les facteurs déterminants de la performance dans chaque dimension du jeu

Il s'agit ensuite de hiérarchiser, d'associer et de spécifier chaque critère d'action afin d'affiner le plus possible l'analyse

Chaque analyse de match doit avoir pour objectif de répondre à une question spécifique sur le jeu:

- Identifier les tendances de jeu d'un adversaire
- Identifier les comportements d'un joueur dans un contexte précis
- Quantifier la réussite d'une équipe/ d'un joueur dans un domaine spécifique
- ...



LOGIQUE D'ANALYSE VIDÉO

Il faut distinguer deux types d'informations:

- **l'indicateur** (séquence, évènement, ...)

Il s'agit de l'élément (ayant une existence temporelle) que l'on veut analyser, renseigner

- **Le critère** (descripteur, label, caractéristiques, variables, ...)

Il s'agit des informations que nous associerons à l'indicateur pour identifier précisément ce qu'il s'est passé lors de l'action.

Par exemple, nous voulons observer les différents tirs effectués lors d'un match:

Le tir est alors **l'indicateur** (ce sur quoi je pose le regard (cf. cours 1 Mod1). Les **critères** peuvent alors être la distance /but, le pied avec lequel il est fait, la surface du pied, le joueur qui fait le tir, le résultat du tir, ...





Néanmoins, selon la question que l'on se pose, un indicateur peut devenir un critère

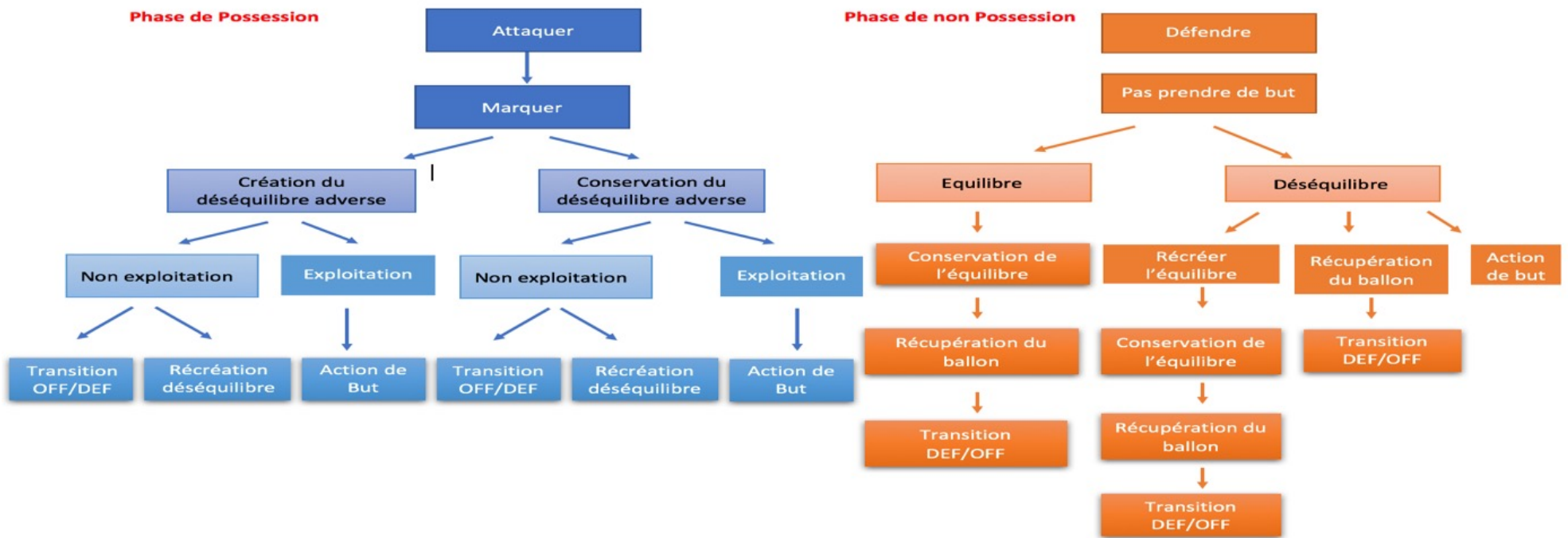
En effet, si nous cherchons à analyser les animations offensives d'une équipe, la phase d'attaque devient alors **l'indicateur** (ce sur quoi je pose le regard) et le tir devient un des **critères** de l'issue d'action car une attaque peut finir par un tir, une perte de balle, ...

Il est donc important de savoir ce que l'on veut connaître avant de coder un match

Dans certains cas, les logiques d'analyses peuvent être imbriquées et il est possible d'analyser à la fois les animations offensives et les tirs effectués

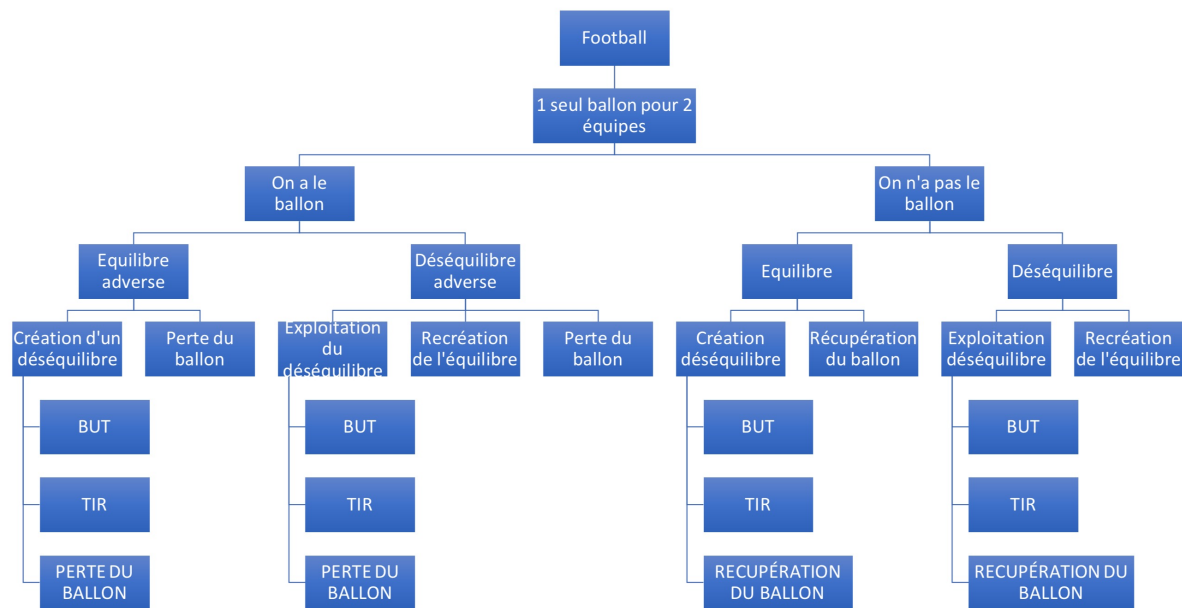


EXEMPLE DE MODÉLISATION DU JEU



EXEMPLE DE MODÉLISATION DU JEU





EXEMPLE DE MODÉLISATION DU JEU

