

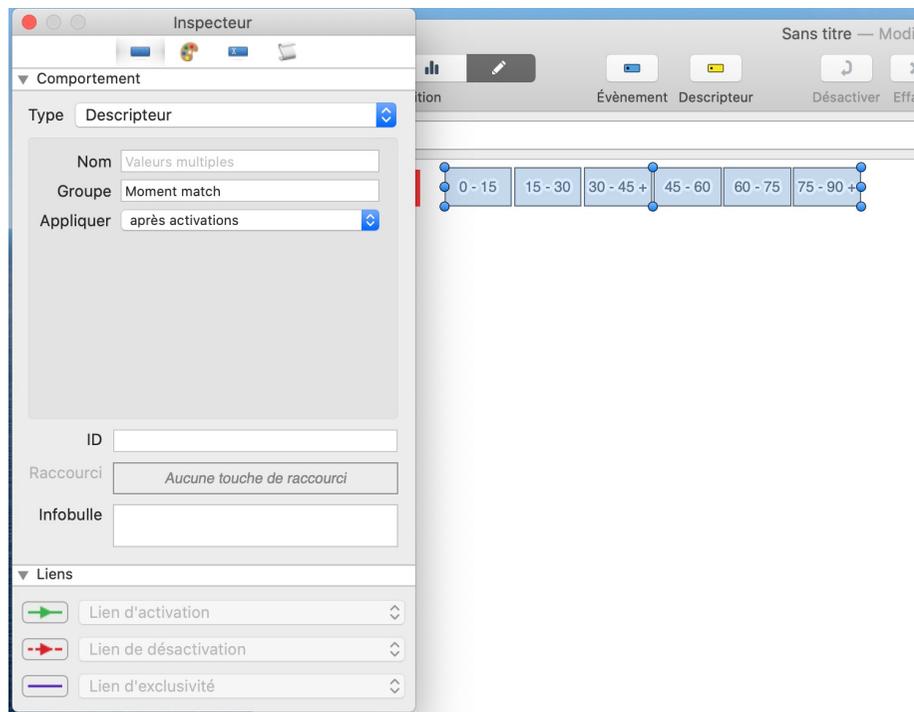


TRADUIRE LA RÉFLEXION DANS LE LOGICIEL

Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation

QUAND À LIEU L'ATTAQUE?



- Le découpage temporel est à la fois très facile à faire et très intéressant pour identifier les temps forts et faibles des équipes.
- Il s'agit simplement de se mettre d'accord sur la manière dont on souhaite découper le temps au football.
- Pour l'exemple, nous ferons un découpage classique par quart d'heure.
- Pour ces 6 boutons période, nous avons ajouté un groupe de descripteur «Moment match » qui nous permettra d'être plus au clair lors du traitement des données.

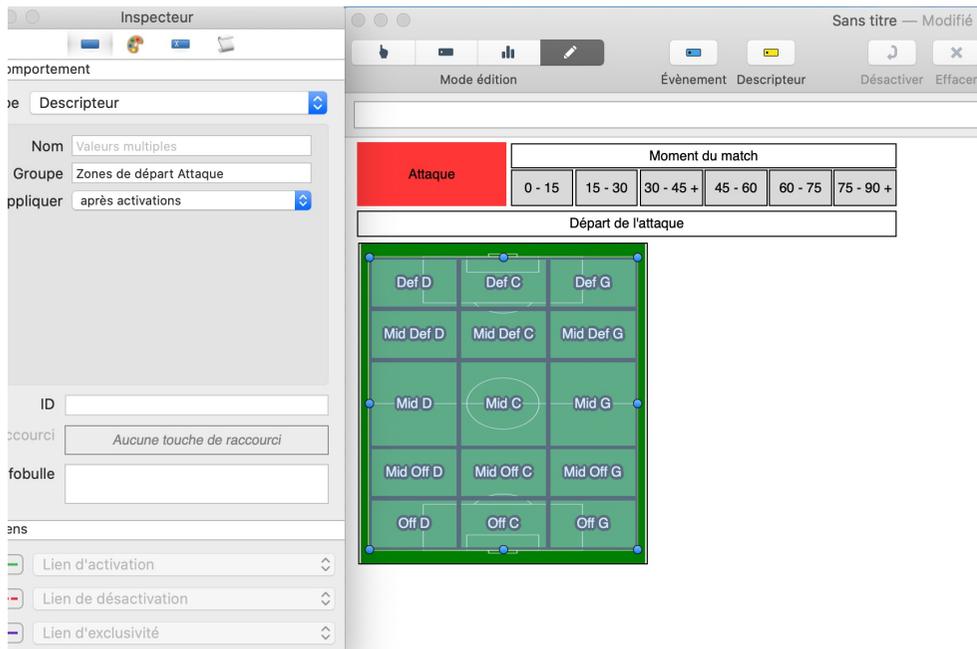


OÙ DÉMARRE L'ATTAQUE?

- Avec SportsCode, il est possible d'intégrer des images en tant que bouton dans une fenêtre de codification. Ainsi, pour voir la localisation d'une action, nous pouvons intégrer l'image d'un terrain de football et le découper à notre guise.
- Dans le cadre de notre exemple, nous ferons un découpages en 5 zones verticales et 3 zones horizontales. Mais il existe beaucoup d'autres modèles utilisables tels que le découpage pour voir l'utilisation des halfspaces, des Zones Proximales de Centre, ...
- Nous procédons donc en 2 étapes, d'abord, nous importons un terrain que nous mettrons en bouton inactif car il ne sert que de décor. Puis nous créerons des boutons pour chaque zone que nous mettrons en transparent pour voir le terrain en dessous.



OÙ DÉMARRE L'ATTAQUE?



- Comme évoqué plus tôt, le terrain a été importé dans la fenêtre en Drag & Drop. L'image devient automatiquement un bouton. Pour éviter les problèmes de saisie, il est important de tout de suite aller dans l'inspecteur et changer le mode du bouton en « bouton inactif ».
- Ensuite, il suffit de créer 15 boutons descripteurs (1 par zone). Vous pouvez soit choisir de les numéroter (ce qui nécessite d'inverser les boutons lors du changement de côté à la mi-temps) soit leur donner un nom arbitraire comme ici Mid Def C qui est la zone axiale entre la zone Def et la zone du Milieu de terrain.
- Il est important d'ajouter un nom de groupe de descripteur à toutes vos zones pour éviter les confusions lors du traitement de données.
- Enfin, dans l'onglet apparence, faire apparaître les boutons en couleur transparente (tout en haut à gauche dans le canevas de couleurs) pour voir le terrain en dessous.



COMMENT L'ATTAQUE DÉMARRE-T-ELLE?

- Le lancement de la phase d'attaque est essentiel en analyse du jeu. Personnellement, je pense que c'est un des facteurs les plus importants à prendre en considération lorsqu'on tente de dégager des tendances offensives.
- Le lancement de jeu peut alors être une phase arrêtée (sortie de but, touche, coup-franc, engagement), une récupération du ballon imprévue qui mène à une transition def-off (passe intercepté, ballon récupéré dans les pieds, duel aérien gagné) ou une récupération du ballon plus prévue comme le dégagement d'une équipe qui défend pour gagner du temps pour se réorganiser ou l'arrêt du gardien suite à un tir.
- Ce qui est central dans ces critères, ce qu'ils induisent sur la notion de gestion du temps et de l'espace.
- Ce sont ces critères que nous allons intégrer au codage.



COMMENT L'ATTAQUE DÉMARRE-T-ELLE?

Mode édition Évènement Descripteur Désactiver Effacer R

Attaque	Moment du match					
	0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +
Départ de l'attaque						
Lancement d'action						
Sortie de but		Touche		Touche		
Engagement		Arret GB		Dégagement def		
Duel aérien perdu		Passe interceptée		Perte de balle adv		



- Nous avons donc créé les 9 boutons détaillés précédemment.
- Ils appartiennent tous au groupe de descripteur « Lancement d'action ».
- Comme vous pouvez le voir, il y a trois couleurs différentes qui catégorisent les descripteurs selon la crise temporelle dans laquelle il placent l'équipe adverse. Le vert est une situation stable, le jaune est une situation qui peut générer un retard défensif et le rouge est une phase de transition.



QUEL EST LE CONTEXTE D'OPPOSITION PROPOSÉ PAR L'ADVERSAIRE LORS DE L'INITIATION DE L'ATTAQUE?

- Cette question est également centrale et certaines études empiriques tendent à démontrer que les équipes ne prennent pas en considération l'organisation adverse lors de la mise en place de leurs attaques.
- Le contexte d'opposition, ou rapport de force, établi lors du lancement d'action est une vaste question qui mérite d'être réfléchi. Ici, nous irons au plus simple.
- Le contexte sera établi au regard du rapport numérique et du niveau d'organisation défensive de l'adversaire. Ce dernier élément étant très subjectif, il sera alors nécessaire d'éclaircir très précisément les critères qui le caractérise.
- Nous parlerons alors de « Supériorité Numérique face à une défense Organisée », « Supériorité Numérique face à une défense Désorganisée », « Égalité Numérique face à une défense Organisée », « Égalité Numérique face à une défense Désorganisée », « Infériorité Numérique face à une défense Organisée », « Infériorité Numérique face à une défense Désorganisée ».



QUEL EST LE CONTEXTE D'OPPOSITION PROPOSÉ PAR L'ADVERSAIRE LORS DE L'INITIATION DE L'ATTAQUE?

mode edition		Evenement		Descripteur		Desactiver		Effacer	
[Barre de recherche]									
Attaque	Moment du match								
	0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +			
Départ de l'attaque									
Lancement d'action									
Sortie de but			Touche			Touche			
Engagement			Arret GB			Dégagement def			
Duel aérien perdu			Passe interceptée			Perte de balle adv			
Contexte d'opposition									
SNDO			ENDO			INDO			
SNDD			ENDD			INDD			

- Nous avons donc repris nos catégories « Supériorité Numérique face à une défense Organisée » → SNDO, « Supériorité Numérique face à une défense Désorganisée » → SNDD, « Égalité Numérique face à une défense Organisée » → ENDO, « Égalité Numérique face à une défense Désorganisée » → ENDD, « Infériorité Numérique face à une défense Organisée » → INDO, « Infériorité Numérique face à une défense Désorganisée » → INDD.
- Ces 6 critères appartiennent au groupe « Contexte d'opposition ».



COMMENT PROGRESSONS NOUS VERS LE BUT ADVERSE?

- Le type de progression utilisé permet de faire du lien entre le contexte et le choix d'organisation mis en place par l'équipe. Il s'agit alors d'identifier des modes de progression standardisés afin d'avoir un panel large de ce que peuvent mettre en place les équipes.
- Nous relevons alors plusieurs possibilités :
 - Progression individuelle par le dribble
 - Circulation latérale du ballon
 - Circulation latérale avec appuis vertical couloir (définir couloir G ou D)
 - Circulation latérale avec appuis vertical axial
 - Jeu combiné rapide (à 2 ou 3) dans le couloirs (définir couloir G ou D)
 - Jeu combiné rapide (à 2 ou 3) dans l'axe
 - Passe longue verticale
 - Passe longue diagonale



COMMENT PROGRESSONS NOUS VERS LE BUT ADVERSE?

Attaque	Moment du match					
	0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +
Départ de l'attaque						
Lancement d'action						
Def D	Def C	Def G	Sortie de but	Touche	Touche	
Mid Def D	Mid Def C	Mid Def G	Engagement	Arret GB	Dégagement def	
			Duel aérien perdu	Passe interceptée	Perte de balle adv	
Contexte d'opposition						
Mid D	Mid C	Mid G	SNDO	ENDO	INDO	
			SNDD	ENDD	INDD	
Type de Progression						
Mid Off D	Mid Off C	Mid Off G	Dribble		Circulation latérale	
Off D	Off C	Off G	CL AV D	CL AV Axe	CL AV G	
			Jeu Comb D	Jeu Comb Axe	Jeu Comb G	

- Nous avons donc intégré l'ensemble des types de progression détaillés précédemment. Nous avons donc 10 critères de progression différents qui peuvent se combiner ou être utilisés de manière exclusive.
- Il est évident que cette liste est non-exhaustive et que selon votre sensibilité certains critères peuvent sembler inutiles et d'autres manquants. Il vous appartient de faire évoluer la réflexion par la suite.
- Chaque critère appartient au groupe de descripteur « Type de progression ».



OÙ FINIT L'ATTAQUE?

The screenshot shows a software interface with a pitch diagram and several data tables. The pitch diagram is divided into zones: Def D, Def C, Def G, Mid Def D, Mid Def C, Mid Def G, Mid D, Mid C, Mid G, Mid Off D, Mid Off C, Mid Off G, Off D, Off C, Off G. The tables include:

Moment du match					
0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +

Lancement d'action		
Sortie de but	Touche	Touche
Engagement	Arret GB	Dégagement def
Duel aérien perdu	Passe interceptée	Perte de balle adv

Contexte d'opposition		
SNDO	ENDO	INDO
SNDD	ENDD	INDD

Type de Progression		
Dribble	Circulation latérale	
CL AV D	CL AV Axe	CL AV G
Jeu Comb D	Jeu Comb Axe	Jeu Comb G
PL Verticale	PL Diagonale	

- Comme pour le départ de l'attaque, nous intégrons un nouveau terrain avec les mêmes zones permettant ainsi de retracer, pour chaque attaque, le trajet effectué par le ballon.
- Chaque zone appartient au groupe de descripteur « Zone Issue de l'attaque » qu'il sera important de spécifier lors de la programmation du traitement des résultats.



COMMENT FINIT L'ATTAQUE?

- Il existe assez logiquement plusieurs issues possibles à une phase d'attaque :
 - Le tir
 - La perte de balle lors de la construction
 - La perte de balle proche de la zone de finition (type centre non repris)
 - La sortie de l'aire de jeu qui mène alors à une autre phase d'attaque adverse ou pour nous
 - La faute commise par l'équipe en possession du ballon
 - La faute provoquée, lorsque l'équipe qui défend commet une faute
 - Le hors-jeu



COMMENT FINIT L'ATTAQUE?

The screenshot shows a software interface for football analysis. At the top, there is a toolbar with icons for editing, events, and execution. Below the toolbar, there are two main panels. The left panel, titled 'Départ de l'attaque', shows a tactical board with positions labeled: Def D, Def C, Def G, Mid Def D, Mid Def C, Mid Def G, Mid D, Mid C, Mid G, Mid Off D, Mid Off C, Mid Off G, Off D, Off C, Off G. The right panel, titled 'Issue de l'attaque', shows a list of action end criteria categorized into 'Lancement d'action', 'Contexte d'opposition', and 'Type de Progression'. The 'Lancement d'action' category includes: Sortie de but, Touche, Touche, Engagement, Arret GB, Dégagement def, Duel aérien perdu, Passe interceptée, Perte de balle adv. The 'Contexte d'opposition' category includes: SNDO, ENDO, INDO, SNDD, ENDD, INDD. The 'Type de Progression' category includes: Dribble, Circulation latérale, CLAV D, CLAV Axe, CLAV G, Jeu Comb D, Jeu Comb Axe, Jeu Comb G, PL Verticale, PL Diagonale.

Moment du match						Issue de l'attaque														
0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +	Def D	Def C	Def G	Mid Def D	Mid Def C	Mid Def G	Mid D	Mid C	Mid G	Mid Off D	Mid Off C	Mid Off G	Off D	Off C	Off G
Départ de l'attaque						Lancement d'action			Contexte d'opposition			Type de Progression								
Sortie de but						Touche			SNDO			Dribble								
Engagement						Arret GB			SNDD			Circulation latérale								
Duel aérien perdu						Dégagement def			ENDO			CLAV D								
Passe interceptée						Perte de balle adv			ENDD			CLAV Axe								
Contexte d'opposition						Type de Progression			INDD			CLAV G								
Dribble						Circulation latérale			Jeu Comb D			Jeu Comb Axe								
CLAV D						CLAV Axe			Jeu Comb G			PL Verticale								
Jeu Comb D						Jeu Comb Axe			PL Diagonale											

- À partir des critères d'issue d'action définis plus tôt, nous construisons ces différents descripteurs de fin d'action.
- Chaque critère appartient au groupe « Issue d'action ».
- Vous noterez que dans ces critères, il n'y a pas de buts ou de tirs non-cadrés. En effet, nous prenons le parti de créer une sous catégorie lorsqu'il y a un tir qui permettra également de renseigner spécifiquement les actions avec des tirs ou des centres.



TIR OU CENTRE? QUE DOIT-ON RENSEIGNER?

- Lors des actions de tir et de centre, il est important de renseigner la localisation de l'action, son type et son résultat. Ces critères ne sont pas exhaustifs mais sont pour nous les principaux.
- Nous pourrions également intégrer de l'information individuelle telle que le joueur qui tire, ou l'animation offensive à la suite du centre (reprit en une touche, plusieurs, joué avec deuxième ou troisième ballon, ...).



LOCALISATION DU TIR OU DU CENTRE

- Le découpage de la zone de finition est très spécifique et dépend de la conception du jeu de chacun. Dans la littérature, il existe un grand nombre de découpage très différents et ayant chacun un objectif précis. Celui que je vous propose s'appuie en partie sur le modèle utilisé par plusieurs grands clubs européens que j'ai adapté à nos besoins. Nous retrouvons alors :
 - La zone des 6m
 - La zone du point de pénalty
 - Les trois zones extérieures de la surface (au delà des 18m)
 - Les deux Zones proximales de Centre (ZPC)
 - Les deux Zones Distales de Centre (ZDC)



LOCALISATION DU TIR OU DU CENTRE

Moment du match						
0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +	
Départ de l'attaque						
Lancement d'action						
Sortie de but		Touche		Touche		
Engagement		Arret GB		Dégagement def		
Duel aérien perdu		Passe interceptée		Perte de balle adv		
Contexte d'opposition						
SNDO		ENDO		INDO		
SNDD		ENDD		INDD		
Type de Progression						
Dribble			Circulation latérale			
CL AV D		CL AV Axe		CL AV G		
Jeu Comb D		Jeu Comb Axe		Jeu Comb G		
PL Verticale			PL Diagonale			
Issue de l'attaque						
Def D		Def C		Def G		
Mid Def D		Mid Def C		Mid Def G		
Mid D		Mid C		Mid G		
Mid Off D		Mid Off C		Mid Off G		
Off D		Off C		Off G		
ZDC G		ZPC G		6M	ZPC D	ZDC D
EXT S G		ES		EXT S D		
Perte de balle Construction						
Faute Commise						
Centre						

- Voilà donc notre découpage de la zone de finition.
- Chaque zone appartient au groupe « Zone de finition » et il sera possible, grâce à ce codage, de rendre compte des zones préférentielles pour centrer ou pour tirer des différentes équipes ou même de différents joueurs.



LES RÉSULTATS DE CENTRE

Moment du match					
0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +
Départ de l'attaque					
Lancement d'action					
Sortie de but		Touche		Touche	
Engagement		Arret GB		Dégagement def	
Duel aérien perdu		Passe interceptée		Perte de balle adv	
Contexte d'opposition					
SNDO		ENDO		INDO	
SNDD		ENDD		INDD	
Type de Progression					
Dribble			Circulation latérale		
CL AV D		CL AV Axe		CL AV G	
Jeu Comb D		Jeu Comb Axe		Jeu Comb G	
PL Verticale			PL Diagonale		
Issue de l'attaque					
Def D		Def C		Def G	
Mid Def D		Mid Def C		Mid Def G	
Mid D		Mid C		Mid G	
Mid Off D		Mid Off C		Mid Off G	
Off D		Off C		Off G	
ZDC G		ZPC G		6M	
EXT S G		ES		EXT S D	
Perte de b Construction		Faute Commise		Centre	

■ L'objectif d'un centre étant de créer l'opportunité de tirer, nous ne déclinons les issues de centre qu'en deux catégories :

- Centre repris (amenant un tir)
 - Centre non repris (amenant une récupération du ballon)
- Encore une fois, il vous appartient de spécifier et de détailler ces critères s'ils vous semblent insuffisants.
- Lorsque le centre est repris, il y aura donc un tir. Nous n'aurons qu'à ensuite cliquer sur les critères associés au résultat du tir.



LE TYPE DE TIR

Moment du match							Issue de l'attaque																																																										
0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +																																																												
Départ de l'attaque							Lancement d'action																																																										
<table border="1"> <tr> <td>Def C</td> <td>Def G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>Mid Def C</td> <td>Mid Def G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Mid C</td> <td>Mid G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>Mid Off C</td> <td>Mid Off G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Off C</td> <td>Off G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>							Def C	Def G						D	Mid Def C	Mid Def G						Mid C	Mid G					D	Mid Off C	Mid Off G						Off C	Off G					<table border="1"> <tr> <td>Sortie de but</td> <td>Touche</td> <td>Touche</td> </tr> <tr> <td>Engagement</td> <td>Arret GB</td> <td>Dégagement def</td> </tr> <tr> <td>Duel aérien perdu</td> <td>Passe interceptée</td> <td>Perte de balle adv</td> </tr> </table>			Sortie de but	Touche	Touche	Engagement	Arret GB	Dégagement def	Duel aérien perdu	Passe interceptée	Perte de balle adv	<table border="1"> <tr> <td>Contexte d'opposition</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>SNDO</td> <td>ENDO</td> <td>INDO</td> </tr> <tr> <td>SNDD</td> <td>ENDD</td> <td>INDD</td> </tr> </table>			Contexte d'opposition			SNDO	ENDO	INDO	SNDD	ENDD	INDD
Def C	Def G																																																																
D	Mid Def C	Mid Def G																																																															
	Mid C	Mid G																																																															
D	Mid Off C	Mid Off G																																																															
	Off C	Off G																																																															
Sortie de but	Touche	Touche																																																															
Engagement	Arret GB	Dégagement def																																																															
Duel aérien perdu	Passe interceptée	Perte de balle adv																																																															
Contexte d'opposition																																																																	
SNDO	ENDO	INDO																																																															
SNDD	ENDD	INDD																																																															
Type de Progression							Issue de l'attaque																																																										
<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Dribble</td> <td colspan="2">Circulation latérale</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>CLAV D</td> <td>CLAV Axe</td> <td>CLAV G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jeu Comb D</td> <td>Jeu Comb Axe</td> <td>Jeu Comb G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>PL Verticale</td> <td>PL Diagonale</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>							Dribble		Circulation latérale					CLAV D	CLAV Axe	CLAV G					Jeu Comb D	Jeu Comb Axe	Jeu Comb G					PL Verticale	PL Diagonale						<table border="1"> <tr> <td>Def D</td> <td>Def C</td> <td>Def G</td> </tr> <tr> <td>Mid Def D</td> <td>Mid Def C</td> <td>Mid Def G</td> </tr> <tr> <td>Mid D</td> <td>Mid C</td> <td>Mid G</td> </tr> <tr> <td>Mid Off D</td> <td>Mid Off C</td> <td>Mid Off G</td> </tr> <tr> <td>Off D</td> <td>Off C</td> <td>Off G</td> </tr> </table>			Def D	Def C	Def G	Mid Def D	Mid Def C	Mid Def G	Mid D	Mid C	Mid G	Mid Off D	Mid Off C	Mid Off G	Off D	Off C	Off G													
Dribble		Circulation latérale																																																															
CLAV D	CLAV Axe	CLAV G																																																															
Jeu Comb D	Jeu Comb Axe	Jeu Comb G																																																															
PL Verticale	PL Diagonale																																																																
Def D	Def C	Def G																																																															
Mid Def D	Mid Def C	Mid Def G																																																															
Mid D	Mid C	Mid G																																																															
Mid Off D	Mid Off C	Mid Off G																																																															
Off D	Off C	Off G																																																															
<table border="1"> <tr> <td>ZDC G</td> <td>ZPC G</td> <td>6M</td> <td>ZPC D</td> <td>ZDC D</td> </tr> <tr> <td>EXT S G</td> <td>ES</td> <td></td> <td></td> <td>EXT S D</td> </tr> </table>							ZDC G	ZPC G	6M	ZPC D	ZDC D	EXT S G	ES			EXT S D	<table border="1"> <tr> <td>Perte Cons</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Faute Commi</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			Perte Cons			Faute Commi																																										
ZDC G	ZPC G	6M	ZPC D	ZDC D																																																													
EXT S G	ES			EXT S D																																																													
Perte Cons																																																																	
Faute Commi																																																																	

- Lorsqu'il y a un tir (direct ou suite à un centre), il est important de détailler la manière dont ce tir est effectué.
- Nous avons donc défini trois critères :
 - Pied Droit (PD)
 - Pied Gauche (PG)
 - Tete (noter qu'il n'y a pas d'accent pour éviter les problématiques de programmation par la suite.



LE RÉSULTAT DU TIR

Sans titre — Modifié

Mode édition Évènement Descripteur Désactiver Effacer Remettre à zéro Liens au-dessous Exécuter

Moment du match					
0 - 15	15 - 30	30 - 45 +	45 - 60	60 - 75	75 - 90 +
Départ de l'attaque					
Lancement d'action					
Sortie de but	Touche	Touche			
Engagement	Arret GB	Dégagement def			
Duel aérien perdu	Passe interceptée	Perte de balle adv			
Contexte d'opposition					
SNDO	ENDO	INDO			
SNDD	ENDD	INDD			
Type de Progression					
Dribble		Circulation latérale			
CLAV D	CLAV Axe	CLAV G			
Jeu Comb D	Jeu Comb Axe	Jeu Comb G			
PL Verticale		PL Diagonale			

Issue de l'attaque		
Def D	Def C	Def G
Mid Def D	Mid Def C	Mid Def G
Mid D	Mid C	Mid G
Mid Off D	Mid Off C	Mid Off G
Off D	Off C	Off G

Perte de Constru
Faute Commise
Cent

ZDC G	ZPC G	6M	ZPC D	ZDC D
		PP		
EXT S G	ES	EXT S D		

Enfin, le clou du séquençage réside dans la catégorisation du résultat du tir. Ici il y a assez peu de débat, bien que certains aient réussi à en créer en évoquant la notion d'occasion et de ½ occasion (je vous laisse vous faire votre propre idée là-dessus). Nous relevons trois résultats de tir possibles :

- Le but
- Le tir Cadré (et donc arrêté par le gardien ou un joueur)
- Le tir non-cadré (Tir NC dans la fenêtre)

