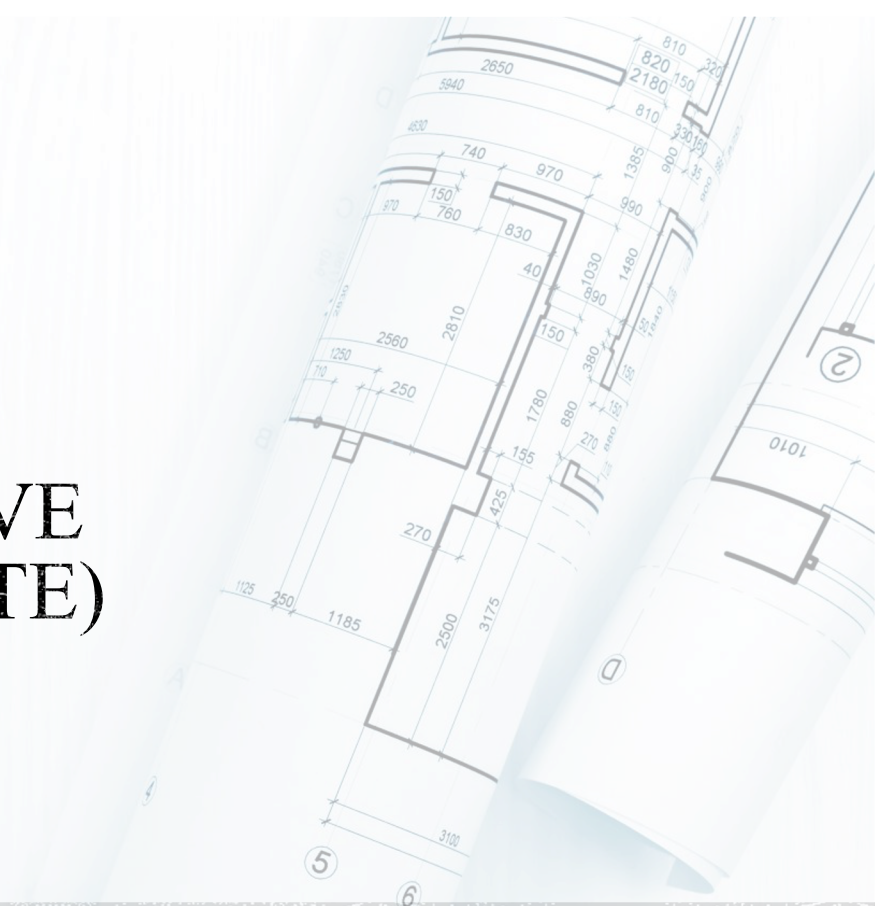




CODER EN LIVE (VERSION ÉLITE)



Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation



LE CODAGE EN LIVE : INTÉRÊTS ET LIMITES

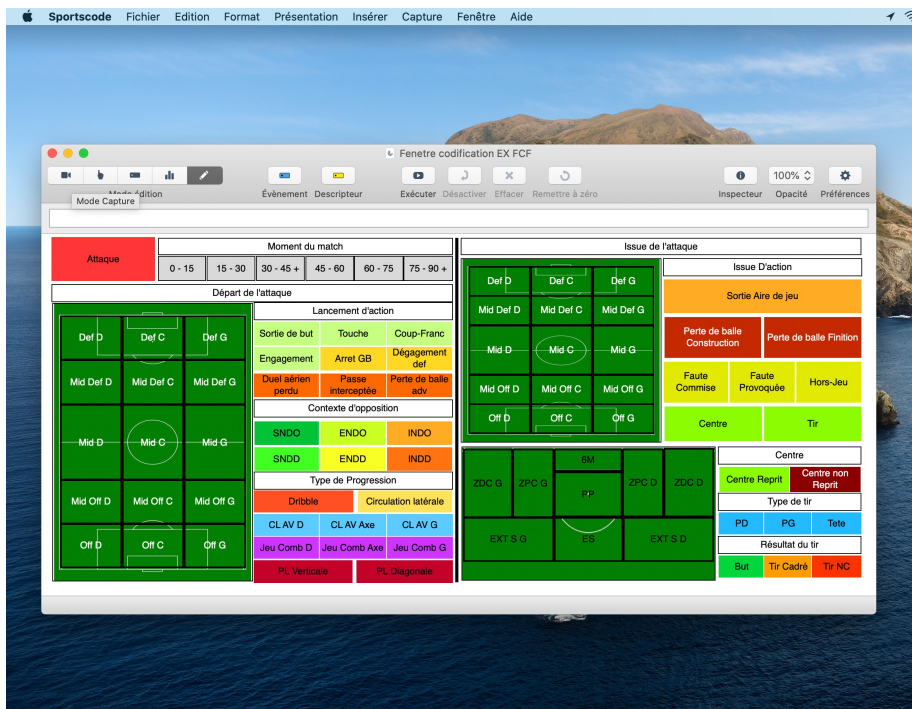
- Le codage en live permet de collecter des données sur le déroulement du match dans le feu de l'action
- Il peut permettre à l'analyste de proposer des axes d'amélioration à l'entraîneur en cours de jeu ou à la mi-temps
- Il peut également apporter des informations à l'entraîneur qui peuvent être importantes pour lui lors de la conférence de presse
- Cela est possible seulement si l'entraîneur est ouvert et intéressé par l'apport de données en match
- Si ce n'est pas le cas, le codage en live permet d'anticiper le codage post match

LE CODAGE EN LIVE : INTÉRÊTS ET LIMITES

- Lorsque nous souhaitons anticiper le codage post match, il est important de comprendre qu'il y a certaines règles à respecter
- Tout d'abord, la différence entre un codage en direct et un post match est la crise temporelle que rencontre l'analyste. En direct, il n'y pas de bouton **Pause!!**
- Il faut donc limiter les éléments à coder en n'analysant que les éléments centraux que vous pourrez compléter en post match
- Il est donc important de découper temporellement le match (avec les phases de possession, de transition, les CPA ou encore l'individuel) afin de pouvoir coder en mode label lors du post match
- Une fenêtre de codage pour du live est donc nettement moins complète qu'une fenêtre de post match. Elle est dépendante de vos capacités à coder beaucoup d'informations en un temps réduit et sans commettre d'erreur de saisie



CODER EN LIVE AVEC HUDL SPORTSCODE ÉLITE



- Coder en direct n'est possible qu'avec les licences Pro et Élite. Les licences review ne le permettent pas
- Pour lancer un codage en match, il suffit de cliquer sur le bouton « Mode Capture » de la fenêtre de codification



CODER EN LIVE AVEC HUDL SPORTSCODE ÉLITE

- Dès le clic, une fenêtre vidéo s'ouvre
- Dans les options (roue crantée) vous pouvez sélectionner le flux vidéo. Si vous n'avez pas branché de caméra ou un câble de flux tv, votre webcam sera automatiquement sélectionnée
- Une fois le flux sélectionné, il suffit de cliquer sur le bouton enregistrer pour que la captation du flux commence



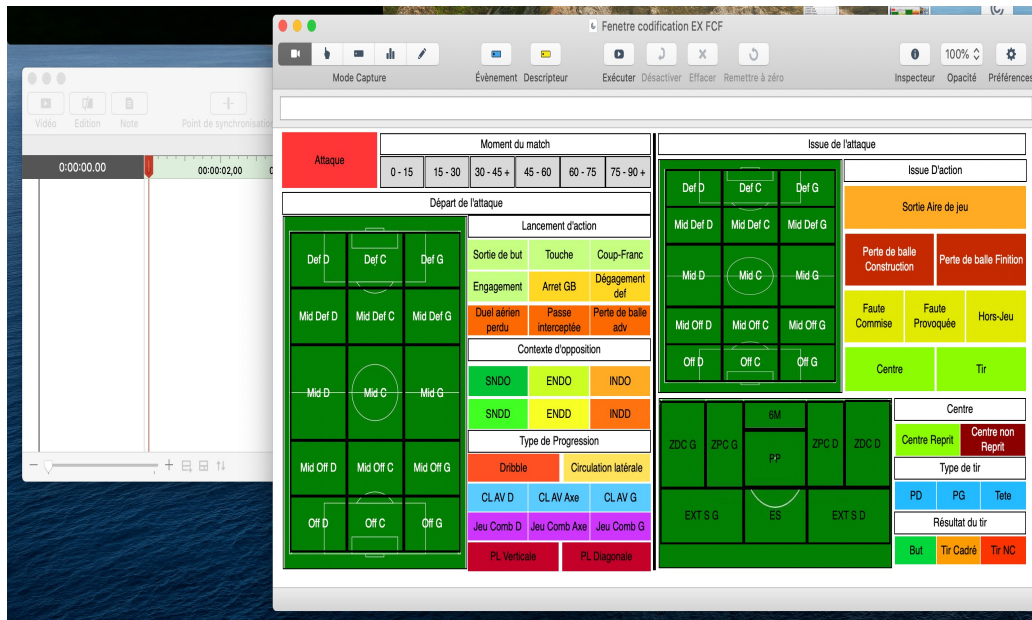
CODER EN LIVE AVEC HUDL SPORTSCODE ÉLITE



- Lorsque vous cliquez sur le bouton d'enregistrement, une fenêtre pop-up s'ouvre pour que vous sélectionniez l'emplacement du paquet vidéo qui sera créée



CODER EN LIVE AVEC HUDL SPORTSCODE ÉLITE



- Une fois l'emplacement sélectionné, vous pouvez remettre votre fenêtre de codification au premier plan
- C'est parti, vous êtes prêts à coder en Live
- Vous trouverez à la suite une vidéo montrant le déroulement du codage d'une séquence avec cette méthode



EXEMPLE D'UN CODAGE EN LIVE

The screenshot displays a live coding interface for football analysis, running on a Mac OS desktop. The interface is titled "Fenetre codification EX FCF" and includes a menu bar with options like "Mode Capture", "Évènement", "Descripteur", "Exécuter", "Désactiver", "Effacer", and "Remettre à zéro".

The main content area is divided into several sections:

- Moment du match:** A timeline showing match segments: 0 - 15, 15 - 30, 30 - 45 +, 45 - 60, 60 - 75, and 75 - 90 +. The "Attaque" segment is currently selected.
- Départ de l'attaque:** A tactical grid showing player positions (Def D, Def C, Def G, Mid Def D, Mid Def C, Mid Def G, Mid D, Mid G, Mid Off D, Mid Off C, Mid Off G, Off D, Off C, Off G) and various actions like "Sortie de but", "Touche", "Coup-Franc", "Engagement", "Arret GB", "Dégagement def", "Duel aérien perdu", "Passe interceptée", and "Perte de balle adv".
- Contexte d'opposition:** A grid with categories like SNDD, ENDO, INDO, SNND, ENDD, INDD.
- Type de Progression:** A grid with categories like Dribble, Circulation latérale, CL AV D, CL AV Axe, CL AV G, Jeu Comb D, Jeu Comb Axe, Jeu Comb G, PL Verticale, and PL Diagonale.
- Issue de l'attaque:** A grid showing "Issue D'action" with categories like "Sortie Aire de jeu", "Perte de balle Construction", "Perte de balle Finition", "Faute Commise", "Faute Provoquée", "Hors-Jeu", "Centre", "Centre Reprit", "Centre non Reprit", "Type de tir" (PD, PG, Tete), "Résultat du tir" (But, Tir Cadré, Tir NC).

The interface also features a "Mode Capture" window on the left and a "QuickTime Player" window at the top left, indicating the live recording process.

