



# CODER EN LIVE (VERSION ÉLITE)



Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation



## LE CODAGE EN LIVE : INTÉRÊTS ET LIMITES

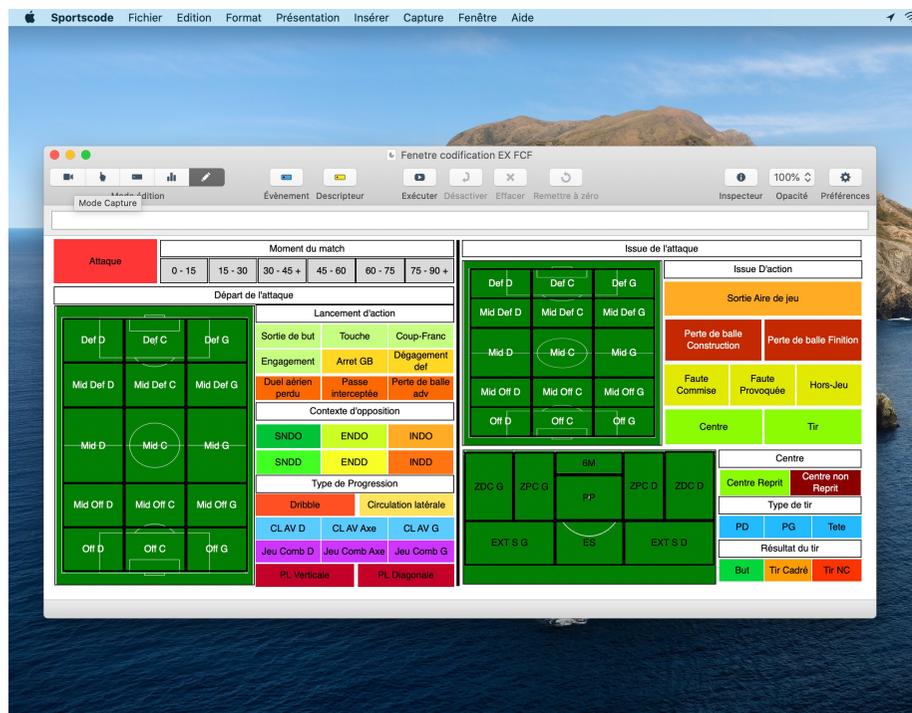
- Le codage en live permet de collecter des données sur le déroulement du match dans le feu de l'action
- Il peut permettre à l'analyste de proposer des axes d'amélioration à l'entraîneur en cours de jeu ou à la mi-temps
- Il peut également apporter des informations à l'entraîneur qui peuvent être importantes 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



Fenetre codification EX FCF

Mode édition Évènement Descripteur Exécuter Désactiver Effacer Remettre à zéro Inspecteur Opacité Préférences

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 Coup-Franc

Engagement Arret GB Dégagement def

Duel aérien perdu Passe interceptée Perte de balle adv

Issue de l'attaque

Issue D'action

Sortie Aire de jeu

Perte de balle Construction Perte de balle Finition

Faute Commise Faute Provoquée Hors-Jeu

Centre Tir

Centre

Centre Reprit Centre non Reprit

Type de tir

PD PG Tete

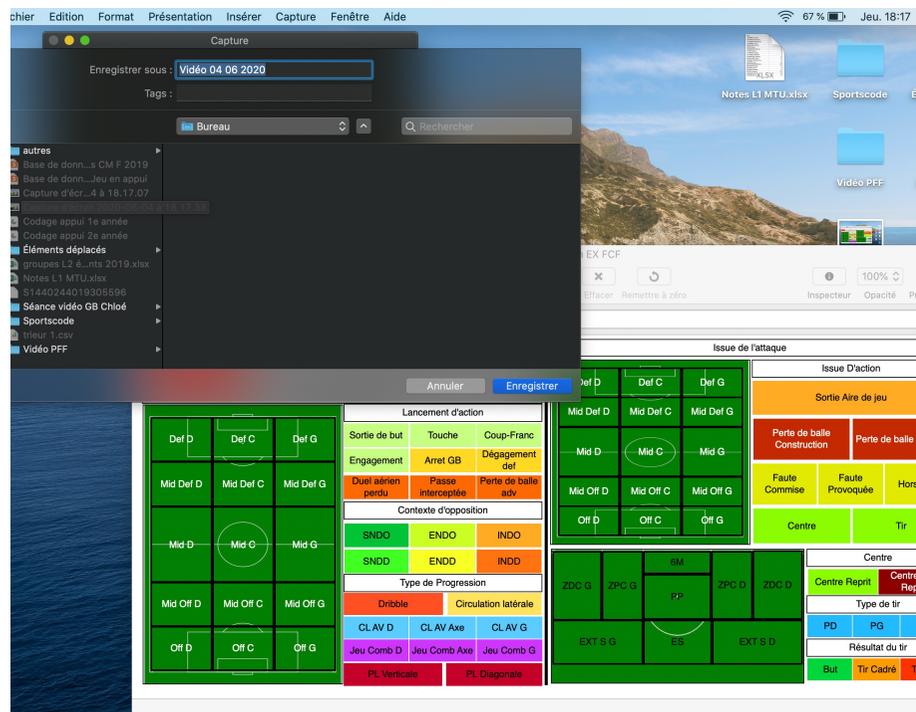
Résultat du tir

But Tir Cadré Tir NC

Capture

00:00:00

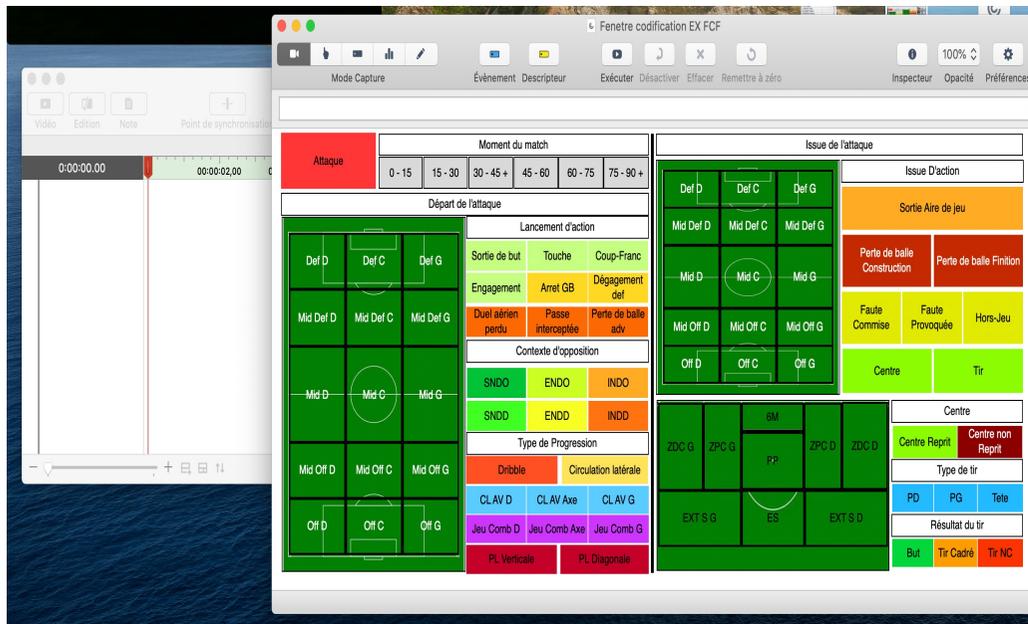
# CODER EN LIVE AVEC HUDL SPORTSCODE ÉLITE



- 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 features 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 on a football field, categorized by 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, and Off G.
- Lancement d'action:** A grid of action types such as "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, and 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 of attack outcomes including "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), and "Issue D'action".

The interface also includes a "Mode Capture" window on the left and a "QuickTime Player" window at the top left. The desktop background shows a mountain landscape and various icons like "Base de données CM F 2019", "Sportscode", "Elements déplacés", "Base de données Jeu en appui", "Vidéo PFF", and "Codage appui 1e année".

