

Dans le milieu du sport, l'évolution perpétuelle des moyens technologiques a permis de faciliter grandement le travail quotidien des entraîneurs. Cela ne fait désormais plus aucun doute.

Ainsi, de nos jours, il est évident que l'apport de la technologie représente une part importante de la performance sportive. Mais, la façon dont cette technologie va être utilisée est également un paramètre qui prend aujourd'hui de plus en plus d'importance.

Après 8 ans d'utilisation intensive des solutions de la gamme Sportstec, Ron Smith, l'entraîneur principal de l'équipe des Perth Glory a appris à maîtriser la puissance du système. En étant désormais capable d'accéder en un minimum de temps à l'information exacte dont il a besoin à un instant précis pour mettre en place sa stratégie de coaching, Il a été récompensé au-delà de ses espérances les plus folles.



Smith explique que « Sportscode n'a finalement aucune limite si ce n'est celle de votre propre imagination. Le système est extrêmement flexible d'utilisation et vous pouvez faire tout ce que vous souhaitez avec la vidéo et bien plus encore. C'est vraiment le gros avantage de ce système et c'est pour cette raison que je l'aie adopté. Oui, c'est vraiment un rêve de pouvoir travailler avec un logiciel tel que celui-ci. »

« Il n'est vraiment pas difficile à utiliser et maintenant, après 7 années, j'ai mis au point petit à petit ma propre manière de codifier un match de telle façon que j'accède sans problème aux informations que je souhaite observer. Néanmoins, s'il me prenait l'envie d'observer quelque chose de plus lors d'une analyse post-match, il me reste toujours la possibilité de revenir sur mon travail pour trouver exactement l'information dont j'ai besoin. »

« Je peux parfaitement capturer un match tout en le codifiant en temps réel de façon à collecter toutes les informations d'un seul coup. En effet, lorsque l'on souhaite codifier un maximum d'information, il faut être capable de collecter toutes les données d'une seule traite. Je pense que c'est la clé de l'efficacité. »

En suivant cette idée, Smith a petit à petit perfectionné sa façon de codifier un match en temps réel ce qui lui a ensuite permis de gagner un temps précieux tout en étant capable de recueillir un maximum d'informations en un minimum de temps.

Au début, il se concentrait surtout sur des petites parties du match, puis, il a modifié sa stratégie et a décidé de fixer son attention sur l'ensemble de son équipe et de collecter les données d'un match d'une seule traite. En fin de compte, cette nouvelle façon de faire répondait à tous ses besoins et lui permettait d'économiser un temps précieux.

« Au final, il est relativement peu judicieux de travailler sur de petites séquences car je devais toujours y revenir après le match pour raccourcir la durée de chaque action ou bien la rallonger pour pouvoir la visionner dans son intégralité. » explique-t-il. « Le gros problème, c'est le temps que vous passez alors à parcourir l'ensemble des séquences codifiées pour corriger l'information que vous avez collectée. »

« Il est plus intéressant d'étudier les aspects tac-

tiques de la partie plutôt que de savoir combien de fois tel ou tel joueur a touché le ballon ou vers qui il a fait la passe. Ce que je cherche à observer, c'est plutôt de savoir si l'équipe est efficace lorsqu'elle se trouve en possession du ballon, d'identifier la partie du terrain dans laquelle le ballon est le plus souvent récupéré ou bien encore d'évaluer notre performance sur la capacité des joueurs à mener une action d'un bout du terrain à l'autre lorsqu'ils ont le ballon. Cela permet de définir les aspects du jeu sur lesquels le coach doit se pencher lors des prochaines séances d'entraînement. »

« Ce sont ces petits détails qui vont vous permettre d'accéder à des informations extrêmement pointues. Ensuite, en utilisant les boutons d'activation de SportsCode Elite, vous pouvez choisir de travailler sur l'une ou l'autre équipe pendant un match et de passer de l'une à l'autre tout en poursuivant votre codification qui est alors directement appliquée à l'équipe qui se trouve en possession du ballon. »

« La nature multifonctions du logiciel permet d'accéder à un panel d'options très large, ce qui signifie que les coaches disposent d'une certaine marge d'erreur au moment de passer une vidéo au crible pour en extraire l'information qu'ils souhaitent trouver. »

« Vous pouvez commencer votre capture au moment où vous le désirez mais l'intérêt de capturer un match dans son intégralité, c'est que quelle que soit la façon dont vous vous servez du système, vous pourrez accéder à une analyse statistique détaillée. » Explique-t-il. « Vous pouvez accéder à la liste de tout ce qui a été codifié au cours du match et vous obtenez souvent finalement beaucoup plus d'informations que ce que vous espériez trouver. »

« Il s'agit d'un logiciel absolument fantastique. J'ai vu de nombreux autres systèmes de codification qui coûtaient tous beaucoup d'argent et je me demande encore pourquoi les gens dépenseraient

des sommes aussi élevées pour obtenir quelque chose que SportsCode peut leur apporter à moindre coût, presque immédiatement après la fin d'un match. »

Avant la saison dernière où il fut le coach de l'équipe première des Perth Glory, Smith a travaillé pendant 2 ans pour la Football Federation of Australia (FFA) afin d'aider l'équipe nationale à préparer la phase finale de la coupe du monde.

En fait, Smith a eu l'occasion de découvrir SportsCode pour la première fois en 1999 alors qu'il travaillait en Malaisie et il s'est montré très intéressé par les perspectives offertes par le système.

À la base, il utilisait le logiciel uniquement pour l'aider dans son travail de formation pour les coaches de haut niveau

« Je me suis vite rendu compte que ce système, grâce à son environnement visuellement attractif et sa facilité d'utilisation, m'a non seulement donné l'opportunité de pouvoir étudier les matchs de façon beaucoup plus précise mais également la possibilité d'isoler les séquences de certaines situations de

jeu pour pouvoir les utiliser et les présenter dans un cadre pédagogique » explique-t-il.

Smith commença alors à faire des recherches poussées sur les schémas de jeu et les actions qui amenaient fréquemment des buts. Puis, pendant 3 ans, il mena une étude détaillée concernant 3 équipes de première division.

« Au début, je trouvais intéressant de pouvoir codifier des matchs de football mais cela devint petit à petit une véritable obsession, à tel point que je codifiais une impressionnante quantité de données sans intérêt mais je me penchais toujours de façon plus spécifique sur les performances de mon équipe et les matchs des équipes que nous étions sur le point de rencontrer » dit-il.



« J'ai réussi à mettre au point un système de codification ultra-sophistiqué qui me permet de rechercher presque tout ce qui est possible d'analyser dans le jeu. Je parviens à trouver exactement ce que je souhaite dans une séquence vidéo en quelques minutes. »

Aujourd'hui, Ron semble avoir trouvé le juste équilibre entre le coaching et l'analyse à outrance. En tant qu'entraîneur principal et analyste vidéo de l'équipe première des Perth Glory, Ron a mis au point des méthodes qui lui permettent de codifier un match rapidement et efficacement. Il est devenu le spécialiste pour analyser le jeu de son équipe ou de ses adversaires.

Aujourd'hui, Ron vous donne quelques astuces de codification :

- Il ne faut pas hésiter à codifier toutes les données d'un match d'une seule traite.
- Régler manuellement l'activation des boutons Code pour réduire le nombre de séquences vidéos à observer après le match.
- Il ne faut pas codifier en même temps les performances individuelles et collectives.
- Essayer de prévoir la façon dont l'action peut évoluer de façon à se tenir prêt à appuyer sur le bouton avant même que l'action n'ait eu lieu.
- Faites toujours votre codification en la configurant pour une action offensive. Cela vous permet de prendre en considération vos actions offensives et défensives ainsi que les actions offensives et défensives de l'adversaire.
- Permettre aux athlètes d'analyser ou de codifier leurs propres performances. Cela vous permettra de gagner du temps et leur demandera d'étudier leurs performances de plus près.