

# MVS BASKET BALL

DELVA M., GRAINDORGE J.

MOVIE STAT

## PRESENTATION

Le logiciel MVS Basket Ball est un outil destiné à aider les entraîneurs de basket-ball à analyser les comportements individuels et collectifs de son équipe. Il leur permet également de créer facilement des montages vidéos issus de ces analyses, afin d'aider leur équipe à préparer les matches futurs.

## CONTENU DU PACKAGE

Le logiciel est vendu « clés en main », c'est-à-dire déjà installé et configuré sur un ordinateur portable. Sont inclus dans le package informatique un disque dur externe pouvant contenir jusqu'à 200 matches compressés, une caméra numérique, un convertisseur analogique → numérique permettant de convertir des matches enregistrés sur VHS au format numérique.

## ENREGISTREMENT DES DONNEES

L'enregistrement des données peut se faire en direct (grâce à la caméra numérique et au procédé Timeshift), ou bien en différé depuis une vidéo numérisée sur le disque dur de l'ordinateur. Après une phase d'identification du match dans la base de données, on utilise les différentes interfaces du logiciel pour enregistrer les stratégies pour chacune des équipes, et les statistiques pour chacun des joueurs. (Figure n°1)



Figure n°1 : Enregistrement des données

Cette indexation des données est en étroite relation avec la vidéo, puisque chacune des actions enregistrées dans la base de données

est indexée en fonction de la vidéo. Si bien que lors de l'analyse des données, il est possible de revoir instantanément chacune des actions individuelles, chacune des attaques ou des défenses d'une équipe, simplement en cliquant sur les interfaces d'analyse.

## ANALYSE INDIVIDUELLE

Le logiciel MVS Basket Ball dispose de deux interfaces d'analyse individuelle des prestations des joueurs.

La première interface permet de visualiser instantanément sous forme d'histogramme les statistiques cumulées de un ou plusieurs joueurs selon des critères choisis par l'entraîneur, comme la période du jeu, le type de statistiques... (Figure n°2)

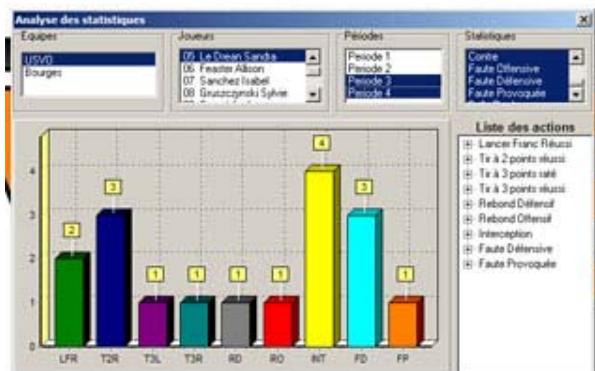


Figure n°2 : Analyse statistique

La seconde interface permet de visualiser les positions de tir, là aussi selon des critères choisis par l'entraîneur. (Figure n°3)

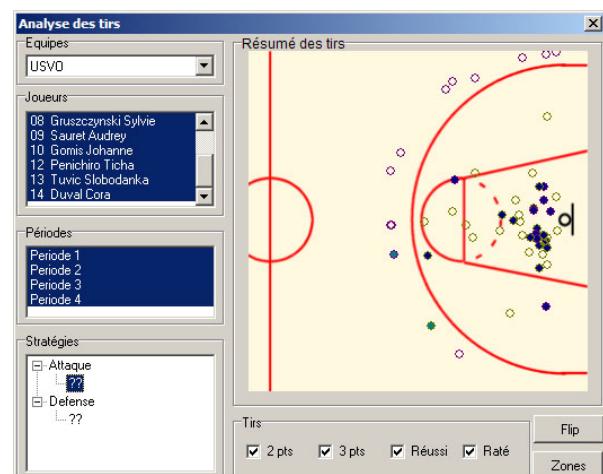


Figure n°3 : Analyse des tirs

## ANALYSE COLLECTIVE

Le logiciel permet également de procéder à des analyses collectives de la ou des rencontres choisies.

En effet, il est possible de comparer l'efficacité offensive d'une équipe, en l'opposant à l'efficacité défensive de l'équipe adverse. On peut même aller plus loin en comparant l'efficacité de cinq joueurs d'une même équipe, présents en même temps sur le terrain, et jouant une stratégie donnée, face à cinq joueurs adverses jouant une stratégie opposée. Il devient donc très facile pour l'entraîneur de savoir quels sont les cinq meilleurs joueurs d'une équipe à faire jouer ensemble quand l'adverse joue une tactique particulière. (Figure n°4)



Figure n°4 : Analyse collective

Le logiciel propose également de visualiser l'intégralité des attaques de l'une ou l'autre équipe, que l'entraîneur peut classer par ordre chronologique, ou bien par type de conclusion, ou bien encore en fonction de la stratégie qui a été pratiquée par l'équipe. Il devient donc aisément de sélectionner les meilleures attaques, et donc les points forts d'une équipe que l'on s'apprête à rencontrer. (Figure n°5)

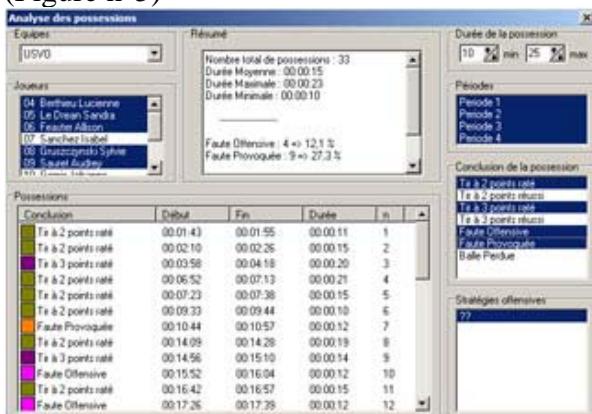


Figure n°5 : Analyse des attaques

## MONTAGE VIDÉO

Depuis les interfaces d'analyse précédemment présentées, il est possible de visualiser instantanément les séquences vidéo se rapportant à ces analyses. Mais il est surtout possible d'isoler toutes ces séquences dans des tables de montage vidéo, afin de créer des compilations vidéos dont l'entraîneur pourra se servir pour présenter à son équipe les forces et les faiblesses d'une équipe ou d'un joueur en particulier, permettant ainsi une compréhension plus fine des modes de fonctionnement des adversaires. (Figure n°6)



Figure n°6 : Montages vidéos

## EVOLUTIONS ET PERSPECTIVES

Le logiciel MVS Basket Ball est en constante évolution, car il intègre les remarques, suggestions apportées par les entraîneurs qui en ont déjà fait l'acquisition. Les évolutions annoncées sont donc la possibilité de dessiner directement sur la vidéo, afin de matérialiser des systèmes de jeu par exemple, la possibilité de créer des Playbooks recensant sous forme animée tous les systèmes de jeu d'une équipe, des analyses statistiques et collectives plus poussées...

## CONCLUSIONS

Ce qui n'était à la base qu'une simple idée lancée autour d'une table ronde est maintenant devenu un outil jugé par les entraîneurs comme étant indispensable, de par la quantité et la qualité des analyses produites, de par la vitesse d'obtention des données, la vitesse de création des vidéos...

Tant et si bien que ce système a séduit d'autres milieux sportifs, et que la mise au point d'une version adaptée au football est en train de voir le jour.