

L'exploitation des statistiques

Auteur : Vincent Chetail

Source : <http://coachbob.free.fr>

Importées en France en 1982 par le mensuel MaxiBasket, les « stats » individuelles sont désormais une référence pour les joueurs de haut niveau dans la négociation de contrats de travail.

Même s'il y a des excès du côté des joueurs et des agents, les entraîneurs de basket-ball doivent parfaitement connaître les utilités et surtout les limites de cet outil de travail.

Les statistiques individuelles

Définition des critères statistiques

Même si cela peut paraître fastidieux il est important de connaître la définition exacte, car pas toujours évidente, des différents secteurs statistiques. Voici donc les critères présents sur la plupart des feuilles de stats officielles :

Minutes jouées : temps exact passé sur le terrain (toutefois arrondis en minutes)

Tir de champ : il est attribué chaque fois qu'un joueur tire un ballon vivant vers le panier dans le but de marquer.

Dans le cas d'une faute sur un tir raté ; il n'est pas comptabilisé comme tir raté mais juste faute provoquée.

L'arbitre est le seul juge dans la réussite ou non du panier.

Le « Air ball » doit être enregistré comme tir raté, même s'il est désespéré en fin de période.

Tout tir contré est un tir raté, obligatoirement suivi d'un rebond.

Tir marqué contre son camp, est accordé au capitaine en titre adverse. Sauf si le panier est marqué volontairement, il y a balle perdue et faute technique.

Rebond : il doit être crédité après chaque tir raté (individuel ou collectif). Il est attribué à un joueur chaque fois qu'il récupère un ballon vivant après un tir.

Rebond collectif : Si la balle sort en touche sans être touchée

Si « Air ball » au dernier lancer franc d'une série

Si violation de l'équipe qui tire le dernier lancer franc d'une série

Contre : accordé à un joueur qui dévie la trajectoire d'un tir adverse.

Passé décisive : c'est une passe délivrée à un joueur qui marque avec un dribble maximum. Il en est de même si le tireur subit une faute et bénéficie de lancer(s) franc(s). Une tolérance peut être accordée sur un deuxième dribble dans le cas d'une contre attaque ou le joueur termine à un contre zéro.

Balle perdue : c'est une perte de la possession de la balle sans tir au panier.

Balle perdue d'équipe : Si violation des 5'' sur remise en jeu

Si violation des 8''

Si violation des 24''

Interception : une interception entraîne obligatoirement une balle perdue mais l'inverse n'est pas vrai. Il y a interception dans les cas suivants : balle volée, passe interceptée (même sans effort), balle déviée vers un coéquipier et faute offensive provoquée.

Faute personnelle : chaque faute commise par les joueurs est enregistrée (personnelles, antisportives, techniques et disqualifiantes). Si un joueur commet une faute offensive, il est crédité d'une faute personnelle et d'une balle perdue.

Faute provoquée : à chaque faute personnelle ou antisportive correspond une faute provoquée (ce qui n'est pas le cas des techniques et disqualifiantes). En cas de double faute, chacun des deux joueurs concernés est crédité d'une faute personnelle et d'une faute provoquée.

L'évaluation

Elle est calculée en fonction des critères positifs moins les critères négatifs.

$$\text{EVAL} = (2R + 3R + \text{LFR} + \text{RD} + \text{RO} + \text{INT} + \text{CO} + \text{PD} + \text{FP}) - (\text{Tirs ratés} + \text{BP})$$

Les fautes provoquées sont comptabilisées comme positives, par contre les fautes personnelles ne le sont pas car chaque faute peut avoir un effet positif ou négatif pour l'équipe.

L'évaluation peut être pondérée par le temps de jeu du joueurs et donc divisée par les minutes jouées, on peut appeler ce quotient « l'efficacité ».

$$\text{Efficacité} = \text{EVAL} / \text{nombre de minutes jouées}$$

L'évaluation par minute étant peut significative à cause du petit chiffre, on peut la rapporter sur 40 minutes.

$$\text{EVAL}(40) = (\text{EVAL} / \text{nombre de minutes jouées}) * 40$$

Quelques autres critères

Pourcentages de rebond : ce petit tableau que l'on trouve sur les feuilles de stats LNB n'est pas facile à comprendre. Voici comment sont calculés les pourcentages pour les rebonds offensifs (RO) et les rebonds défensifs (RD) :

$$\%RO = \text{nombre de RO} / (\text{nombre de RO} + \text{nombre de RD de l'adversaire})$$

$$\%RD = \text{nombre de RD} / (\text{nombre de RD} + \text{nombre de RO de l'adversaire})$$

Coefficient aux tirs : il est calculé en fonction de la valeur des paniers marqués, ce coefficient donne le nombre de points marqués pour chaque tir tenté.

$$\text{CT} = \text{Points de champ marqués} / \text{Tirs de champs tentés}$$

$$\text{Points de champ} = \text{Total de points} - \text{Lancers francs marqués}$$

Il peut aller de 0 (aucun tir réussi) à 3 (100% à 3 points).

Un bon coefficient est supérieur ou égal à 1.

Ratios PD/BP : rapport surtout utilisé en NBA pour évaluer les meneurs de jeu. Il est considéré qu'un bon meneur de jeu fait 3 fois plus de passes décisives qu'il ne perd de ballon, son ratio PD/BP est donc égal à 3.

Rating : voici la formule pour calculer le rating.

LES ACTIONS POSITIVES

L'adresse aux tirs

- les tirs marqués dans le champ coef + 1.4
- le détail des tirs à trois points bonus de coef + 1
- les lancers francs réussis coef + 1

Les rebonds

- les rebonds défensifs coef + 0.5
- les rebonds offensifs coef + 0.85

Les balles volées

coef + 1

Les passes décisives

coef + 1

Les fautes provoquées

coef + 0.5

Le contre

coef + 1.4

LES ACTIONS NÉGATIVES

La maladresse aux tirs

- les tirs ratés dans le champ coef - 0.6
- les lancers francs ratés coef - 0.5

Les balles perdues

coef - 0.8

Les fautes personnelles

coef - 0.5

Chaque donnée est pondérée d'un coefficient particulier. Pour obtenir le rating, il faut faire :

- la somme des actions pondérées,
- diviser la somme par le temps de jeu.
- multiplier par 20 le résultat pour avoir une note sur 20, plus significative.

Les statistiques collectives

Observation des possessions de balle

Chaque possession de balle peut être répertoriée tout au long du match sur une fiche comme celle qui suit, les colonnes pouvant être modifiées à souhait. Sur celle-ci on trouve :

L'origine de la possession (entre 2, rebond défensif ou offensif, interception, violation adverse, panier adverse, faute provoquée offensive ou défensive)

Le temps d'attaque en secondes (il peut être plus facile de noter le temps qu'il restait sur l'horloge des 24'' au moment du tir ou de la perte de balle.

La forme de jeu (contre attaque, transition, système de jeu, attaque de zone, seconde création offensive, attaque de défense tout terrain...)

Le système annoncé.

Le résultat de la possession (tir à 2 points, intérieur, extérieur, à 3 points, faute provoquée, violation des 24''...)

Ce suivi instantané permet d'avoir une confirmation chiffrée des impression de l'entraîneur : alternance de jeu intérieur et de jeu extérieur, alternance d'attaques longues et d'attaques courtes, nombres de possession consécutives sans marquer...

Possession	Origine	Temps d'attaque	Jeu rapide	Transition		Systèmes					Touches		Defense tout terrain	Résultat
				Option 1	Option 2	"1"	"2"	Flex	Zone "1"	Zone "2"	Côté	Fond		
1	Entre 2	3	x											2R
2	RD	17								X				FP
3	FP	1										X		3r
4	panier	8			X									BP
5	panier	15						X						3R
6	RD	11						X						3r
7	RO	1												FP 2/2
8	panier	24								X				24"

Après le match ou à la mi-temps il est possible de compiler les données répertoriées afin de les analyser plus en profondeur. Le tableau qui suit montre l'efficacité de chaque système de jeu. Les actions sont répertoriées en positives et négatives de la même manière que pour l'évaluation individuelle.

	Jeu rapide	Transition		Systèmes					Touches		Défense tout terrain	total
		Option 1	Option 2	"1"	"2"	Flex	Zone "1"	Zone "2"	Côté	Fond		
+	5	6	1	1	4	1	10	0	1	0	0	29
-	4	1	6	0	6	1	2	4	1	0	0	25
%	56	86	14	100	40	50	83	0	50			54

Il est aussi possible de compiler les chiffres en fonction de la période du match, en fonction du temps d'attaque (efficacité dans les 8 premières secondes, de la 8^{ème} à la 16^{ème} et de la 16^{ème} à la 24^{ème}), en fonction de l'origine de la possession...

Les stats défensives

Durant le match, quantifier les actions défensives peut être intéressant notamment celles qui posent des problèmes. Voici un tableau qui peut être complété tout au long du match par l'entraîneur adjoint afin de savoir quelles sont les erreurs commises et par qui. Dans le tableau est inscrit le numéro du joueur responsable de l'erreur dans les cas suivants :

- Le joueur se fait passer en dribble par le centre
- Le joueur ne bloque pas son joueur au rebond
- Le joueur ne suit pas la stratégie collective sur un écran (porteur ou non porteur)
- Le joueur est mal placé et ne peut pas intervenir en aide défensive
- Le joueur est mal placé et ne peut pas intervenir en aide de l'aide ou ne s'inclut pas dans la rotation...

Il est naturellement possible d'ajouter des critères selon la philosophie défensive de l'entraîneur. Il est aussi intéressant de noter l'action déterminante de la possession, celle qui amène le panier de l'adversaire.

Possession	Drive middle	Ecran retard	Ecran porteur	Ecran non porteur	Aide	Aide de l'aide
1					9	14
2	14					
3		6				
4			14	9		
5				9		
6				9		
7	6					
8						9

Attention ce type de grille est assez difficile à utiliser « en direct » pendant le match car il peut y avoir plusieurs choses à noter sur la même action. Il faut, soit s'exercer quelques matchs pour commencer à être efficace, soit travailler avec un « crieur » qui dicte ce qu'il voit.

Un autre type de grille existe et fonctionne sensiblement de la même manière que le « suivi des possessions de balle » offensives... Ici sont en fait répertoriées les actions offensives de l'adversaire et les types de défenses que nous utilisons.

Possession	Origine	Temps de défense	Repli	Système défensif utilisé			Zone 2-3	Zone press 3/4 terrain	Action décisive	Résultat
				HàH "24"	HàH "KETCHUP"	HàH tout terrain				
1	entre 2	3	X							INT
2	panier	24		X	x					24"
3	BP	5	X							2R
4	panier	5						X		INT
5	panier	12			X				écran PB	3R
6	RD	11			X				drive	2r
7	RD	5	X							3R
8	8"	18					X			2r

Des tableaux identiques à ceux de l'attaque peuvent être conçus pour compiler les données chiffrées.

Les stats à l'entraînement

Evaluer quantitativement à l'entraînement motive et oblige une concentration supplémentaire des joueurs s'ils savent qu'ils sont « surveillés » et que leurs réussites ou échecs sont précieusement répertoriés. Il faut donc évaluer l'efficacité des joueurs à l'entraînement, logiquement pour les actions de tir, mais aussi pour des situations jouées. Par exemple, sur une situation de surnombre de type 2c1 en continuité, noter les tirs marqués, les tirs ratés et les balles perdues permet de calculer l'efficacité dans cette situation. On peut demander au joueurs d'atteindre un certain seuil de réussite (exemple : 80% dans les surnombres à 2c1...). Les contrats pour les tirs sont des bons moyens pour aider les joueurs à s'habituer aux conditions psychologiques du match. Par exemple : « tirez chacun 2 lancers francs, si vous ne faites pas 2 sur 2, vous faites 10 pompes ».

Conclusion et limites

Les statistiques individuelles permettent de faire un état des lieux d'une équipe, d'évaluer où sont ses points forts et ses points faibles de manière quantitative. Mais n'apparaissent que les actions avec le ballon.

Rien ne pourra donc altérer l'œil de l'entraîneur qui évalue qualitativement les actions d'une équipe ou d'un joueur. Voici par exemple quelques critères qui n'apparaissent pas dans les chiffres bien qu'indispensables à l'évaluation qualitative d'un joueur de basket :

- Tir ouvert / tir forcé
- La passe de la passe décisive (par exemple sur le jeu en triangle)
- Les écrans retard
- Les aides défensives et les aides de l'aide
- Les écrans posés en attaque
- La dépense énergétique ou le volume défensif

Mais au delà des chiffres le plus important reste l'œil de l'entraîneur car lui seul est apte à évaluer ses joueurs...



Photo benettonbasket.it

Ressources

Définition des différents critères statistiques, FFBB, octobre 2000

Pour approfondir le sujet, voici quelques sites Web que vous pouvez visiter :

<http://www.nba.com/sonics/news/stats101.html>



<http://www.82games.com>



<http://www.alleyoop.com>



Grille de saisie pour statistiques individuelles

Voici un exemple de grille de saisie facile à utiliser :

FEUILLE DE SAISIE DES STATISTIQUES

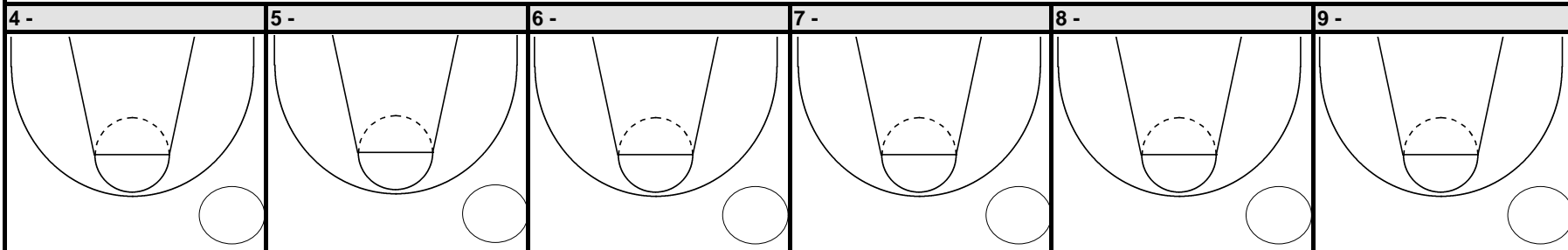
MATCH CONTRE :

DATE :

LIEU :

SCORE FINAL

-



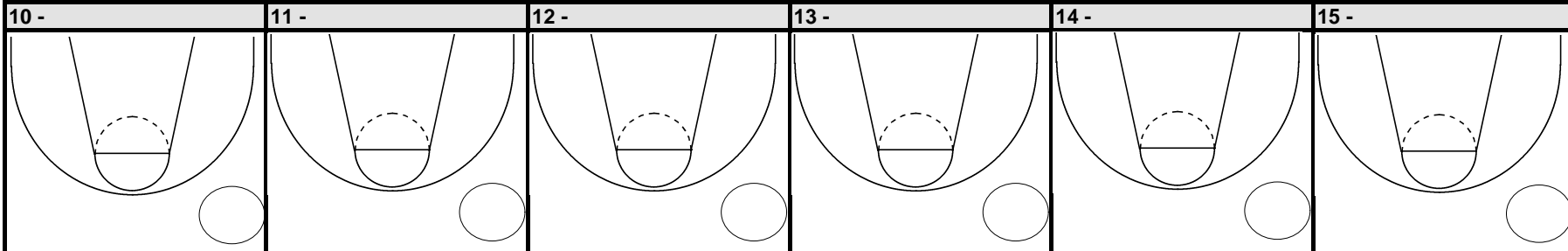
Evolution du score

1^{er} quart temps :
 2^{ème} quart temps :
 3^{ème} quart temps :
 4^{ème} quart temps :

Fautes

N°	Locaux	Advers
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

INT			INT			INT			INT			INT		
B.P.			B.P.			B.P.			B.P.			B.P.		
P.D.			P.D.			P.D.			P.D.			P.D.		
M.P.			M.P.			M.P.			M.P.			M.P.		
CON			CON			CON			CON			CON		
R.O.			R.O.			R.O.			R.O.			R.O.		
R.D.			R.D.			R.D.			R.D.			R.D.		
F.P.			F.P.			F.P.			F.P.			F.P.		
L.F			L.F			L.F			L.F			L.F		
T1	/	%	T1	/	%	T1	/	%	T1	/	%	T1	/	%
T2	/	%	T2	/	%	T2	/	%	T2	/	%	T2	/	%
T3	/	%	T3	/	%	T3	/	%	T3	/	%	T3	/	%



Stats Cumulées Equipe

Tirs à 2 pts : /
 Tirs à 3 pts : /
 Lancer-francs : /

INT	CON
B.P.	R.O.
P.D.	R.D.
M.P.	F.P.

INT			INT			INT			INT			INT		
B.P.			B.P.			B.P.			B.P.			B.P.		
P.D.			P.D.			P.D.			P.D.			P.D.		
M.P.			M.P.			M.P.			M.P.			M.P.		
CON			CON			CON			CON			CON		
R.O.			R.O.			R.O.			R.O.			R.O.		
R.D.			R.D.			R.D.			R.D.			R.D.		
F.P.			F.P.			F.P.			F.P.			F.P.		
L.F			L.F			L.F			L.F			L.F		
T1	/	%	T1	/	%	T1	/	%	T1	/	%	T1	/	%
T2	/	%	T2	/	%	T2	/	%	T2	/	%	T2	/	%
T3	/	%	T3	/	%	T3	/	%	T3	/	%	T3	/	%

Commentaires