



WIFI  
LSB00  
Password: 1234  
LSB00\_private  
Password: 1234

## TRAVAIL DE GROUPE.

### Commande 1 :

- ↳ c'est quoi pour vous l'analyse vidéo?  
(Def)
- ↳ A quoi ça sert ?
- ↳ comment on l'utilise ?  
(Photos, logiciel).

### Commande 2 :

- ↳ l'extra d'une fiche d'analyse.
  - Cas 1 : l'Adversaire
  - Cas 2 : mon Equipe.

TRAVAIL DE GROUPE

Commande 1:

- Qu'est-ce que ça veut dire analyse vidéo?
- À quoi ça sert?
- Comment ça s'utilise? (Matos, logiciel).

---

Commande 2:

Les étapes d'une séquence d'analyse.

1. Recherche d'informations

2. Analyse



GODET Xavier

BOMBOI Brice

FPC - ANALYSE ET MONTAGE VIDEO

Commande 1

Résultat :

- Savoir à quoi ça sert
- Matos / logiciels

Commande 2

Résultat :

- Recherche d'informations
- Analyse
- Montage

au travers  
adapte pour fournir des données  
objectives collectives ou individuelles.

+ A qui ça sert ?

- Améliorer la perf ind / coll.
- Préparation de séances et de match sur des situations précises
- identification du travail à effectuer sur point fort / point faible
- Analyse de l'adversaire
  - système de jeu
  - point fort / faible
    - phases amitiées
    - circuit préférentiel
    - individualité
  - Caractéristiques coll adversaire
    - style équipe
    - phase de transition

### Concours 1

- est un sport / jeu collectif / individuel  
de type / type de jeu
- histoire / origine / lieu de naissance et évolution sur le plan individuel.  
→ Aspect collectif / individuel
- caractéristiques (style de jeu)  
→ style de jeu / phase de jeu  
→ diffusion / époque  
→ fort / point / style de jeu

### Concours 2

- type de jeu
- style de jeu
- phase de jeu
- diffusion / époque
- fort / point / style de jeu

Concours 1

est un sport / jeu collectif / individuel  
de type / type de jeu

histoire / origine / lieu de naissance et évolution sur le plan individuel.  
→ Aspect collectif / individuel

caractéristiques (style de jeu)  
→ style de jeu / phase de jeu  
→ diffusion / époque  
→ fort / point / style de jeu

Concours 2

→ type de jeu

→ style de jeu

→ phase de jeu

→ diffusion / époque

→ fort / point / style de jeu



+ Analyse Vidéo c'est quoi ?  
 - Etude la répétition des erreurs de la saison précédente pour donner des orientations collectives ou individuelles.

+ A qui ça sert ?  
 - Améliorer le jeu individuel et collectif  
 - Préparation de séances et de matchs en fonction des besoins  
 - Identifier les points forts et faibles des joueurs et de l'équipe  
 - Analyser les comportements  
 - Identifier les problèmes  
 - Définir les objectifs  
 - Planifier les entraînements

Commande 1  
 Le support vidéo utilisé pour l'analyse  
 - Vidéo  
 - Images  
 - Photos

Commande 2  
 Le support vidéo utilisé pour l'analyse  
 - Vidéo  
 - Images  
 - Photos

Commande 3  
 Le support vidéo utilisé pour l'analyse  
 - Vidéo  
 - Images  
 - Photos

Commande 4  
 Le support vidéo utilisé pour l'analyse  
 - Vidéo  
 - Images  
 - Photos





GAYRAUD Valentin  
ING - ANALYSE ET MONTAGE VIDEO

HUAWEI

ASUS



EXTINCTEUR



Comment utiliser  
 - Caméra  
 - Logiciel  
 - équipe d'analyse  
 - administrateur / rétroprojecteur

---

Commande 2  
 Présentation : Date / heure / A. L'adversaire / Lieu  
 Type sur / pau / Héros

+ Notre équipe : système jeu  
 - chrono / jeu / bloc / groupe / unit  
 - phases arrêtés

+ adversaire : système jeu  
 - point fort / point faible  
 - individualité

+ Analyse Vidéo c'est quoi ?  
 - Étude de séquences vidéo au travers  
 de logiciel adapté pour fournir des données  
 objectives collectives ou individuelles.

+ A qui ça sert ?  
 - Améliorer la perf. ind / coll  
 - Préparation de séances et de matchs sur  
 des situations précises  
 - identification de tacles à effectuer sur  
 point fort / point faible  
 - Analyse de l'adversaire  
 - système de jeu  
 - point fort / faible  
 - phases arrêtés  
 - circuit préférentiel  
 - individualité  
 - caractéristiques coll adversaire  
 - bloc / groupe  
 - phase de transition

Commande 1  
 1) c'est un support / moyen d'aider à analyser  
 de l'équipe adverse

2) visualiser / identifier l'état du point de jeu  
 adverse et adverse sur le plan collectif et  
 individuel  
 -> Aspect collectif / point fort / point faible / responsabilité

3) capter (qui...)  
 -> situation / analyse  
 -> diffusion -> application  
 -> point fort / point faible / point faible

Commande 2  
 la prise de vue  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible

Commande 1  
 Lp Support vidéo utilisé -> point fort / point faible  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible

la responsabilité (pas de ball) - CPA  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible

Commande 2  
 Analyse de l'adversaire  
 la DEF : système -> CPA DEF  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible  
 -> point fort / point faible / point faible / point faible

Tableau blanc avec des notes manuscrites, partiellement visible.









BOMBOI Brice  
IPC - ANALYSE ET MONTAGE VIDEO

GODET Xavier

Compte 2  
Outil pour la formation

NIKE

MOSCHINO