

CIES Football Observatory

# Performance, activité, catégories et profils techniques

Décembre 2025

Grâce au partenariat avec [Impect](#), l'équipe de recherche de l'Observatoire du football CIES a mis en place une méthodologie sophistiquée pour mesurer sur une base objective les performances des joueurs de champ, comparer leur activité, les classer dans différentes catégories selon leur poste et compétences, et déterminer leurs profils techniques.

## (1) Performance

En ce qui concerne les performances, nous avons sélectionné différents gestes techniques fréquemment effectués par les joueurs en les classant dans huit domaines, pour ensuite les combiner de la manière suivante :

- **Défense dans les airs** : duels aériens gagnés dans les deux premiers tiers du terrain rapportés à la moyenne de l'équipe et taux de réussite ; fréquence de buts encaissés avec le joueur sur le terrain.
- **Défense au sol** : duels au sol gagnés dans son camp rapportés à la moyenne de l'équipe et taux de réussite ; interceptions dans son camp rapportées à la moyenne de l'équipe ; fréquence de buts encaissés avec le joueur sur le terrain.
- **Construction** : passes réussies depuis son camp rapportées à la moyenne de l'équipe et taux de réussite.
- **Orchestration** : passes réussies depuis le camp adverse rapportées à la moyenne de l'équipe et taux de réussite.
- **Percussion** : dribbles réussis et taux de réussite ; conduites de balle verticales d'au moins huit mètres vers le but adverse.
- **Assistance** : passes amenant à un tir pondérées par la probabilité de but (xG des tirs) ; passes laissant au maximum un adversaire de champ plus proche du but que la balle ; passes réceptionnées par un co-équipier dans le rectangle central de la surface adverse.
- **Finition** : nombre et efficacité des tirs (écart entre buts marqués et attendus) ; fréquence des buts.
- **Attaque dans les airs** : duels aériens gagnés dans le dernier tiers du terrain rapportés à la moyenne de l'équipe et taux de réussite ; tentatives de la tête.

Pour chaque domaine, les valeurs obtenues sont pondérées par le niveau sportif des matchs disputés lors de la période prise en compte selon [cette méthode](#), ainsi que par le nombre moyen de minutes par rencontre disputée, de sorte à valoriser les joueurs titulaires et rarement remplacés. Pour plus de lisibilité, les valeurs obtenues sont ré-échelonnées de 30 à 100.

Un indice de performance général est calculé à partir des scores par domaine en faisant la moyenne entre la valeur maximale (domaines de jeu aérien exclus, sauf au niveau défensif pour les défenseurs centraux) et la valeur médiane entre les domaines les plus pertinents par poste (six pour les défenseurs et les milieux ; quatre pour les ailiers et les avants-centres). Le recentrage des moyennes par poste garantit la comparabilité de l'indice entre tous les joueurs.

L'indice de performance relatif est calculé en rapportant la valeur de l'indice de performance général du joueur à la moyenne mesurée à l'échelle de son club, de manière à mettre en exergue les joueurs qui surperforment par rapport à leurs co-équipiers (toute valeur supérieure à un).

Afin de déterminer les joueurs les plus influents dans une compétition donnée, que ce soit pour les indicateurs par domaine ou l'indice de performance général, le temps de jeu total est parfois ajouté en tant que facteur de pondération.

## (2) Activité

Pour déterminer l'activité des joueurs, nous avons de nouveau sélectionné différents gestes techniques fréquemment effectués, que nous avons classé en six domaines de jeu et combiné de la manière suivante :

- **Jeu aérien** : duels aériens par minute de possession dans le dernier tiers et hors possession dans les deux premiers tiers du terrain.
- **Défense au sol** : duels au sol, interceptions et prise de balles « libres » par minute hors possession.
- **Distribution** : passes tentées par minute de possession.
- **Percussion** : dribbles tentés et conduites de balle verticales d'au moins huit mètres vers le but adverse par minute de possession.
- **Assistance** : passes amenant à un tir pondérées par la probabilité de but (xG des tirs), laissant au maximum un adversaire de champ plus proche du but que la balle ou réceptionnées par un co-équipier dans le rectangle central de la surface adverse par minute de possession.
- **Finition** : tirs par minute de possession.

Pour chaque domaine, le taux d'activité est calculé en divisant la valeur du joueur avec la moyenne de l'ensemble des joueurs de l'échantillon analysé. Une valeur de 1 indique une activité égale à la moyenne de tous les joueurs, au-dessus une sur-activité et en dessous une sous-activité. Le domaine où le joueur a le ratio le plus élevé est défini comme principal, et ainsi de suite.

## (3) Catégories

En combinant le niveau d'activité des joueurs dans les différents domaines et le poste principalement occupé lors de la période considérée, nous identifions 14 catégories de joueurs : trois pour les défenseurs centraux, trois pour les défenseurs latéraux, quatre pour les milieux, deux pour les ailiers et deux pour les avants-centres.

### Ball-fighting centre backs

Défenseurs centraux ayant jeu aérien et récupération comme deux domaines d'activité principaux, dans n'importe quel ordre ; ayant jeu aérien ou récupération comme domaine principal et un écart d'activité supérieur à 0,5 par rapport à tout autre domaine ; ayant distribution comme domaine principal et jeu aérien et récupération comme deuxième et troisième avec un écart d'activité inférieur à 0,2 ; à l'exception de ceux ayant jeu aérien ou récupération comme domaine principal et une activité en distribution d'au moins 1,5 (well-rounded) ; ceux ayant jeu aérien, récupération et distribution comme trois domaines principaux, dans n'importe quel ordre, avec un écart d'activité inférieur à 0,1 (well-rounded).

### **Well-rounded centre backs**

Défenseurs centraux ayant jeu aérien ou récupération comme domaine d'activité principal et tout autre domaine comme deuxième avec un écart d'activité inférieur à 0,5 ; ayant jeu aérien ou récupération comme domaine principal et une activité en distribution d'au moins 1,5 ; ayant jeu aérien, récupération et distribution comme trois domaines principaux, dans n'importe quel ordre, avec un écart d'activité inférieur à 0,1.

### **Ball-playing centre backs**

Défenseurs centraux ayant distribution, percussion, assistance ou finition comme domaine principal ; à l'exception de ceux ayant distribution comme domaine principal et jeu aérien et récupération comme deuxième et troisième avec un écart d'activité inférieur à 0,2 (ball-fighting) ; ceux ayant un écart d'activité inférieur à 0,1 entre jeu aérien, récupération et distribution (well-rounded).

### **Ball-chasing wide backs**

Défenseurs latéraux ayant jeu aérien ou récupération comme domaine d'activité principal ; ayant jeu aérien ou récupération comme deuxième domaine d'activité après distribution avec une valeur supérieure à 1 et aucune valeur offensive (percussion, assistance, finition) dépassant 1 ; à l'exception de ceux avec un écart d'activité inférieur à 0,4 entre au moins cinq domaines (well-rounded) ; ceux avec un domaine offensif comme deuxième avec un écart d'activité inférieur à 0,2 (well-rounded) ; ceux avec une activité supérieure à 1 dans au moins deux des trois domaines offensifs (well-rounded).

### **Well-rounded wide backs**

Défenseurs latéraux avec un écart d'activité inférieur à 0,4 entre au moins cinq domaines ; ayant récupération ou jeu aérien comme domaine d'activité principal et un domaine offensif (percussion, assistance ou finition) comme deuxième avec un écart d'activité inférieur à 0,2 ; ayant un domaine offensif comme principal et jeu aérien ou récupération comme deuxième avec un écart d'activité inférieur à 0,8 ; ayant récupération ou jeu aérien comme domaine principal et une activité supérieure à 1 dans au moins deux domaines offensifs ; ayant distribution comme domaine principal, jeu aérien ou récupération comme deuxième et aucune valeur hormis distribution supérieure à 1.

### **Forward-pushing wide backs**

Défenseurs latéraux ayant distribution, percussion, assistance ou finition comme domaine d'activité principal ; à l'exception de ceux avec un écart d'activité inférieur à 0,4 entre au moins cinq domaines (well-rounded) ; ceux ayant récupération ou jeu aérien comme deuxième domaine avec un écart d'activité inférieur à 0,8 (well-rounded) ; ceux ayant distribution comme domaine principal, jeu aérien ou récupération comme deuxième et aucune valeur hormis distribution supérieure à 1 (well-rounded) ; ceux ayant jeu aérien ou récupération comme deuxième domaine d'activité après distribution avec une valeur supérieure à 1 et aucune valeur offensive (percussion, assistance, finition) dépassant 1 (ball-chasing).

### **Ball-winning midfielders**

Milieux ayant récupération ou jeu aérien comme domaine principal, à l'exception de ceux avec un écart d'activité inférieur à 0,4 entre au moins cinq domaines (well-rounded) ; et ceux ayant percussion, assistance ou finition comme deuxième domaine avec un écart d'activité inférieur à 1 (well-rounded).

### **Playmaking midfielders**

Milieux ayant distribution comme domaine principal ; ou secondaire si le premier domaine est assistance avec un écart d'activité inférieur à 1.

### **Well-rounded midfielders**

Milieux ayant un écart d'activité inférieur à 0,4 entre au moins cinq domaines ; ayant récupération ou jeu aérien comme domaine principal et un domaine offensif (percussion, assistance ou finition) comme deuxième avec un écart d'activité inférieur à 1 ; ayant un domaine offensif comme principal et récupération ou distribution comme deuxième avec un écart d'activité inférieur à 1 ; ayant un domaine offensif comme principal, une valeur supérieure à 1 dans au moins deux domaines entre distribution, récupération et jeu aérien et un écart d'activité inférieur à 1 entre la valeur maximale et la plus élevée entre récupération et jeu aérien. À l'exception de ceux ayant distribution comme domaine principal ; ou secondaire si le premier est assistance avec un écart d'activité inférieur à 1 (playmaking).

### **Forward-oriented midfielders**

Milieux ayant percussion, assistance ou finition comme domaine principal ; à l'exception de ceux avec un écart d'activité inférieur à 0,4 entre au moins cinq domaines (well-rounded) ; ceux dont le deuxième domaine est récupération ou distribution avec un écart d'activité inférieur à 1 (well-rounded) ; ceux ayant une valeur supérieure à 1 dans au moins deux domaines entre distribution, récupération et jeu aérien et un écart d'activité inférieur à 1 entre la valeur maximale et la valeur la plus élevée entre récupération et jeu aérien (well-rounded) ; ceux ayant assistance comme domaine principal et distribution comme deuxième avec un écart d'activité inférieur à 1 (playmaking).

### **Infiltrating wingers**

Ailiers ayant percussion comme domaine principal.

### **Well-rounded wingers**

Ailiers ayant jeu aérien, récupération, distribution, assistance ou finition comme domaine principal.

### **Aerial centre forwards**

Avant-centres ayant jeu aérien comme domaine principal ; ou ayant jeu aérien comme deuxième domaine avec une valeur supérieure à 1, un écart d'activité par rapport au premier domaine de moins de 0,5 et des valeurs en percussion et assistance inférieures à 1.

### **Well-rounded centre forwards**

Avant-centres ayant récupération, distribution, percussion, assistance ou finition comme domaine principal ; à l'exception de ceux ayant jeu aérien comme deuxième domaine avec une valeur supérieure à 1, un écart d'activité par rapport au premier domaine de moins de 0,5 et des valeurs en percussion et assistance inférieures à 1 (aerial).

#### **(4) Profils techniques**

Les profils techniques des joueurs sont déterminés indépendamment du poste par la prise en compte des deux domaines d'activité principaux des joueurs. Par exemple, si un joueur est le plus actif en finition et en jeu aérien, il sera défini comme un Shooter with aerial ability.