

CIES Football Observatory

Prospect Sheet: Glossaire

Le **CIES Football Observatory Prospect Sheet** a été conçue afin de présenter une vision large mais synthétique des caractéristiques des meilleures promesses du football. De nombreuses métriques orginales ont été développées à cette fin, que nous résumons dans ce document. Plus de renseignements sont disponibles [sur demande](#).

Un premier bloc d'informations concerne la carrière du joueur présenté, avec notamment la mention des clubs et/ou équipes nationales où il a évolué depuis son 12ème anniversaire jusqu'à la date de rédaction. L'évolution de la carrière depuis le premier match officiel joué au niveau adulte est représentée à travers l'indicateur **d'expérience**. En terme **absolu**, cette métrique sur base 100 est calculée à partir des minutes disputées par le joueur lors de la dernière année, pondérées par le niveau sportif des rencontres. La valeur **relative** est le ratio par rapport aux joueurs du même âge et poste. Plus d'informations dans [cette note](#).

Un deuxième bloc d'informations présente la **valeur de transfert** du joueur, estimée à partir d'un modèle statistique (régression linéaire multiple) exclusivement développé par l'Observatoire du football CIES. Bâti sur la base de plus de 6,500 transactions payantes complétées lors des sept dernières années et prenant en compte de multiples indicateurs liés tant aux caractéristiques des joueurs que des équipes d'emploi, ce modèle permet de rendre compte de presque 90% des différences dans les prix payés par les clubs, comme expliqué dans [cet article scientifique](#).

Deux estimations sont présentées: la valeur estimée pour un **acheteur probable**, lui-même projeté à partir d'un modèle statistique ad hoc également bâti sur la base des caractéristiques des joueurs et de leurs équipes, ainsi que la valeur estimée pour un **top club**. L'écart entre ces deux valeurs renvoie aux différences dans les possibilités financières de l'acheteur probable et des équipes les plus riches, le juste prix se définissant aussi en fonction de la force économique du club acquéreur.

Ce même bloc d'informations présente la répartition des minutes de championnat disputées par le joueur lors de la saison en cours ou, le cas échéant, la dernière terminée, pour son équipe d'emploi, selon neuf postes: défenseur central, défenseur latéral droit ou gauche, milieu défensif, milieu central, milieu offensif, ailier droit ou gauche, attaquant de pointe. Ces données, ainsi que celles liées aux performances techniques des joueurs, sont fournies par notre partenaire [Impect](#).

Un troisième bloc d'informations présente deux **indicateurs de performance**: un index absolu et un index relatif. Le premier est calculé à partir des performances des joueurs dans **sept domaines de jeu**:

- **jeu aérien**: duels aériens gagnés rapportés à la moyenne de l'équipe et taux de réussite.
- **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.
- **construction**: passes depuis son camp réussies rapportées à la moyenne de l'équipe et taux de réussite.
- **orchestration**: passes depuis le camp adverse réussies 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 (sans compter le gardien) plus proche du but que la balle ; passes réceptionnées par un co-équipier dans le rectangle central de la surface de but adverse.
- **finition**: nombre et efficacité des tirs (écart entre buts marqués et attendus) ; fréquence des buts.

Les valeurs de performance dans chaque domaine font uniquement référence aux rencontres de championnat disputées par le joueur avec son club actuel lors de la saison en cours ou, le cas échéant, la dernière complétée. Ces valeurs sont systématiquement pondérées par le niveau sportif des matchs disputés selon la même méthode utilisée pour le calcul du capital expérience, ainsi que par le nombre moyen de minutes par rencontre disputée, afin de valoriser les joueurs titulaires et rarement remplacés.

Pour déterminer l'**index absolu**, les indicateurs de chaque domaine de jeu sont convertis en rang et transformés via un quantile normalisé, en ne conservant que la moitié droite d'une loi normale (quantiles entre 0,5 et 1). Le calcul prend en compte la valeur maximale entre les sept indicateurs indiqués ci-dessus, la moyenne des trois meilleurs scores, ainsi que la valeur maximale entre la moyenne et la médiane, avec un rééchelonnement des valeurs de 40 à 100. Le recentrage des moyennes par poste garantit la comparabilité de l'index entre tous les joueurs.

L'**index relatif** résulte du rapport entre la valeur de l'index absolu du joueur et 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).

Ce bloc d'informations détaille aussi le niveau d'implication des joueurs dans six domaines de jeu – les mêmes que ceux énoncés ci-dessus, mais avec les registres de construction et d'orchestration regroupés dans un même domaine de distribution – selon une métrique prenant en compte simultanément le niveau d'activité par rapport aux co-équipiers et aux joueurs du même poste. Le **radar d'activité** exprime ainsi l'implication relative des joueurs dans chaque domaine de jeu, avec la valeur maximale pour le registre où le joueur est le plus actif et les autres valeurs rééchelonnées en conséquence.

Le **profil technique** est défini en prenant en compte le domaine d'activité principal du joueur par rapport à la fois aux co-équipiers et aux footballeurs du même poste, le poste prioritairement occupé – selon six catégories : défenseur central, défenseur latéral, milieu défensif, milieu offensif, ailier et attaquant de pointe –, ainsi que le deuxième registre de jeu où le joueur est le plus actif. En guise d'exemple, un défenseur central dont les domaines principaux sont le jeu aérien et la défense au sol sera défini en tant qu'aerial centre back with ground defence ability.

Un quatrième bloc d'informations présente cinq **joueurs similaires** à celui analysé du point de vue des principaux domaines d'activité et du poste prioritairement occupé. La sélection priviliege autant que possible les footballeurs déjà actifs au sein de clubs de haut niveau et donc connus du grand public.

Le document présente également les valeurs *Impact* pour une dizaine d'**indicateurs-clé de performance** sélectionnés en fonction du profil du footballeur analysé. Chaque indicateur est présenté par 90' de jeu, par rapport à la moyenne de l'équipe – toute valeur supérieure à un indiquant une suractivité et inversement –, ainsi que par rapport à la moyenne des joueurs du même poste et de la même ligue. Pour chacune de ces trois valeurs, nous présentons également le percentile par rapport à tous les joueurs. Une valeur de 99 indique par exemple que le joueur fait partie du 1% des joueurs avec les valeurs les plus élevées pour l'indicateur en question.