



# L' utilisation de la vidéo au service d'un travail tactique en hockey subaquatique

Mémoire UV2 EF2 Raphaël Ginsbourger

Juin 2015

<b><u>Introduction</u></b> :	p3
<b><u>1.1 - Varier le canal de communication</u></b> :	p3
<b><u>1.2 - La temporalité</u></b> :	p4
<b><u>1.3 - Le contenu de l'analyse</u></b> :	p4
1.3.1 - <u>analyse du jeu de son équipe</u> :	p4
1.3.2 - <u>analyser le jeu d'un adversaire</u> :	p5
1.3.3 - <u>analyser une phase tactique particulière</u> :	p5
<b><u>2-Construction, mise en œuvre et déroulement d' une analyse vidéo</u></b> :	p5
<b><u>2.1 - La récupération des images</u></b> :	p6
<b><u>2.2 - La construction de l'analyse</u></b> :	p6
2.2.1 - <u>choix des critères d'observation</u> :	p6
2.2.2 - <u>choisir des images d'une autre équipe, un moyen de supprimer l'affect</u> :	p7
<b><u>2.3 - Le montage</u></b> :	p8
2.3.1 - <u>la nécessité de décontextualiser</u> :	p8
2.3.2 - <u>Un montage par thèmes</u> :	p8
<b><u>2.4 - La restitution</u></b> :	p9
<b><u>3-Application lors des entraînements</u></b> :	p10
<b><u>Conclusion</u></b> :	p10
Annexe 1 : Grille d'observation pour plusieurs vidéos( courtes) :	p11
Annexe 2 : Grilles de montage par thème :	p12
Annexe 3 : Analyses Rennes- Le chesnay Championnat de France 2015 :	p13

## **Introduction :**

Depuis plusieurs années, la vidéo est utilisée comme support pédagogique pour illustrer les différentes gestuelles techniques utilisées par les joueurs.

On peut notamment mettre en avant les supports créés par Thomas De Trébons puis par le comité CIBPL (le cd-rom), qui ont permis de développer cette approche visuelle auprès du plus grand nombre.

La vidéo a un fort impact promotionnel pour le hockey et permet de faire découvrir et de diffuser à grande échelle des images de hockey subaquatique (notamment via internet).

L'importance de la vidéo dans sa capacité à être diffusée et à faire découvrir de nouvelles choses est très bien illustrée par la vidéo mise en ligne en 2007 par deux néo-zélandais : « underwater hockey freestyle », qui comptabilise aujourd'hui plus de 250 000 vues et a permis de faire découvrir aux hockeyeurs du monde entier la dextérité technique des joueurs de Nouvelle-Zélande.

Mais au delà d'un plaisir visuel, la vidéo permet également un travail d'analyse tactique, du jeu de sa propre équipe ou de l'adversaire.

Avec l'essor du matériel permettant de se filmer (go-pro, compétitions retransmises...), il est de plus en plus aisé de récupérer des images subaquatiques, servant de base à un travail d'analyse ciblé.

Je souhaite à travers cet écrit, me pencher sur l'approche tactique que permet la vidéo mais également sur la méthodologie nécessaire pour construire une séance.

Je vais dans une première partie, présenter l'intérêt d'utiliser la vidéo (1) puis présenter une approche didacticielle de la mise en place d'une séance (2).

Pour illustrer cette méthodologie, l'analyse du match Rennes- Le Chesnay ( Chpt France manche 3-2015) vous est proposé. La vidéo est disponible sur Dailymotion

([http://www.dailymotion.com/video/x331fuz\\_hockey-subaquatique-championnat-de-france-2015-d1-masculine-le-chesnay-rennes\\_sport](http://www.dailymotion.com/video/x331fuz_hockey-subaquatique-championnat-de-france-2015-d1-masculine-le-chesnay-rennes_sport)). Si au moment de la lecture de ce

document, le lien n'est plus valide. Merci de vous rapprocher de l'auteur ou du secrétariat de la CNHS.

## **1-L'intérêt de la vidéo :**

### **1.1 - Varier le canal de communication :**

La communication passe par plusieurs canaux :

l'auditif, le visuel, le kinesthésique et l'olfactif.

Chaque personne est plus ou moins sensible à ces canaux. Mais 80 % des personnes intègrent mieux les informations lorsqu'elles passent par le canal visuel (la publicité à la télévision, les logos...ne se sont pas trompés...).

En tant que entraîneur, dans notre communication, nous utilisons essentiellement le canal auditif. Les consignes sont données à l'oral avant et pendant le match. Le canal visuel est de fait peu sollicité alors que c'est le plus porteur pour transmettre des informations.

La vidéo présente donc un support très intéressant pour permettre aux joueurs de comprendre et mémoriser des informations, afin de mettre en place les tactiques ou les gestuelles voulues.

Montrer, plutôt que dire, les points à travailler ou corriger, permet au joueur de beaucoup mieux intégrer et retenir le message.

### **1.2 - La temporalité**

La vidéo permet une analyse fine du déroulé d'une rencontre. Elle permet une analyse a posteriori, complètement imperméable aux tensions du match, qui peuvent biaiser le regard de l'entraîneur. Cela est encore plus vrai lorsque l'entraîneur est lui-même joueur. Chose malheureusement très répandue dans le hockey subaquatique.

A mon sens, pour une analyse vidéo, il est préférable de construire une séance pour se projeter vers l'avenir, que de ressasser ce qui a été fait.

La séance vidéo, doit permettre d'analyser à froid afin de rectifier les choses en vue du prochain match.

Elle doit être préparée en amont et ne doit pas se résumer à faire dérouler le film du match. Les joueurs ne doivent pas se retrouver à regarder le match dans la crainte de se faire reprendre par le entraîneur.

Une analyse vidéo reprend des images passées, mais permet de se projeter vers l'avenir.

### **1.3 - Le contenu de l'analyse :**

En tant qu'entraîneur, il est important d'identifier les objectifs d'une analyse vidéo : analyser le jeu de son équipe, analyser le jeu d'un adversaire, analyser une phase tactique particulière.

#### **1.3.1 - analyse du jeu de son équipe :**

Le support vidéo permet de mettre en avant les difficultés, les failles de notre équipe, mais également d'appuyer sur les réussites. Il est nécessaire de montrer que les efforts faits par les joueurs à l'entraînement, se traduisent dans le jeu. La vidéo peut mettre concrètement en avant les réussites. Elle permet d'illustrer ce qui est bien fait autant que ce qui est mal fait.

Par exemple filmer uniquement les coups-francs offensifs de son équipe permet de voir concrètement si ces phases de jeux permettent une progression de notre équipe, ou si finalement elles sont mal exploitées. La vidéo permet d'illustrer les bons choix / positionnements, des joueurs, mais aussi les mauvais.

#### **1.3.2 - analyser le jeu d'un adversaire :**

On peut se servir de la vidéo pour analyser le jeu adverse. Plus le niveau des équipes augmente, plus ces équipes parviennent à avoir un fond de jeu, un style de jeu. Il est alors intéressant pour le entraîneur d'analyser ce jeu afin d'anticiper une réponse tactique pour le jour de la compétition.

Cette approche est d'autant plus importante lorsque l'on rencontre plusieurs fois une même équipe au cours de la saison (exemple en D1 où il y a 2 manches) ou lors des compétitions internationales.

Par exemple, face à une équipe qui effectue beaucoup de changements d'aile par l'arrière (ex : Hope), montrer le positionnement des pivots adverses avant qu'ils n'effectuent le changement d'aile, permet aux ailiers de notre équipe de mieux visualiser à quel moment ils doivent commencer à « chasser » le changement d'aile.

Ou bien face à une équipe comme Pontoise qui parvient à progresser dans l'axe en gardant le palet au centre (le tube), la vidéo permet de chercher des solutions tactiques pour sortir de cette fâcheuse posture.

### 1.3.3 - analyser une phase tactique particulière :

La vidéo est très intéressante pour analyser une phase tactique identifiée. Sans être exhaustif, quelques points d'observation peuvent être dégagés :

*le coup franc offensif ou défensif (en attaque, au milieu de terrain, dans son camp), la sortie de coin, l'ouverture du jeu, le remplacement, le sandwich, la prise d'information par les joueurs, le jeu adverse...*

Cette analyse peut se faire aussi bien sur sa propre équipe que sur celle de l'adversaire. Cibler une phase particulière permet également de ne pas filmer le match en entier et d'avoir ainsi moins de matière à traiter pour construire l'analyse.

Par exemple, sur l'extrait vidéo, on ne sélectionne que les moments qui se passent dans le coin adverse.

## **2-Construction, mise en œuvre et déroulement d' une analyse vidéo.**

### **2.1 - La récupération des images :**

Pour mener une analyse, il faut avoir en sa possession de la matière première.

Il y a plusieurs solutions pour récupérer des vidéos :

-Se filmer lors des entraînements ou championnats (chose faite par exemple à chaque match par les équipes premières de Cergy-Pontoise), à l'aide d'une petite camera (type go-pro).

-Profiter du fait qu'une compétition soit filmée pour récupérer les vidéos.

-Utiliser internet et la mise en ligne des matchs internationaux afin de voir comment les équipes internationales gèrent certaines phases.

Il est à noter qu' il est beaucoup plus judicieux de filmer (ou récupérer) les premiers matchs de la journée car l'eau en début de compétition est limpide. Malheureusement après plusieurs matchs, l'eau devient très souvent trouble et le contenu des vidéo devient très difficile à exploiter, notamment quand le jeu se déroule loin de la caméra.

## **2.2 - La construction de l'analyse :**

### **2.2.1 - choix des critères d'observation**

Afin de ne pas se perdre dans la construction de la séance et se retrouver à regarder un match en tant que spectateur et non comme un entraîneur qui analyse, il est primordial de dégager une grille d'observation (**cf annexe 1**)

Les critères sont choisis en fonction du travail visé par le entraîneur.

Par exemple, si l'on souhaite que son équipe fasse plus de changements d'aile par l'arrière, on se doit d'observer le placement de la ligne arrière et mettre en avant la nécessité pour les joueurs de prendre les informations (lever la tête) avant de commencer une ouverture.

Plus il y a de critères, plus l'analyse sera longue à faire.

Voici un exemple de ce qui peut être fait :

Attention, ici, beaucoup de critères sont observés. Pour commencer un travail vidéo avec une équipe, il peut être opportun de ne pas se fixer plus de 3 critères d'observation. Il est plus important de travailler correctement 1 ou 2 points de d'en survoler 10.

Bon Choix de jeu	Mauvais Choix de jeu	bonne gestuell e	Erreur (re)plac ement	Je reste au fond pour suivre l'action	<b>Ouvertu re du jeu</b>	Sortie coin	Coup franc	Plonger dans le dos	Prise informati on	sandwic h	Jeu adverse
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

On peut également choisir de ne filmer qu'un joueur, ou qu'un type de phase de jeu (ex : le travail le long du mur), ce qui facilite le travail d'analyse par rapport au fait de décortiquer tout un match.

Il faut ensuite regarder la vidéo en ne ciblant que les critères dégagés.

Par exemple si l'on s'intéresse aux coups-francs offensifs:

A chaque moment de la vidéo où il y a un coup franc offensif, on note le temps : ex : entre 1'10" et 1'17", puis on indique les commentaires nécessaires. Pour le montage, on ne récupérera que le temps de vidéo entre

1'10" et 1'17"

exemple :

	<b>Coup franc 8</b>
<b>2</b>	<b>0-15"</b> coup franc passe bien, aile gauche remonte trop tôt <b>8</b>
<b>6</b>	<b>-0-10 "</b> coup franc passe bien, pivot droit doit rester au fond retaper . <b>8</b>
<b>9</b>	. <b>(0-10")</b> coup franc passe, tout le monde reste et suit, progression <b>8</b>
<b>12</b>	-avants non placés, on recule sur notre coup franc <b>(0-10") 8</b>

### 2.2.2 - choisir des images d'une autre équipe, un moyen de supprimer l'affect :

Sur un critère donné, il peut être intéressant d'utiliser les images d'une autre équipe qui maîtrise le point tactique visé, afin de montrer ce qu'il est bien de faire, plutôt que de prendre les images de son équipe et montrer ce qui n'est pas bien de faire ou ce qui n'a pas été réussi.

Montrer une équipe qui parvient à sortir le palet du mur, plutôt que de montrer que notre équipe n'y arrive pas.

De plus, le fait de se regarder en vidéo, peut amener le joueur à chercher des excuses pour les choix qu'il a fait, et ne pas bien adhérer au message passé par l'entraîneur.

Regarder d'autres joueurs, permet de supprimer l'affect (« regarde comme je suis bon » ou « regarde comme tu te fais défoncer ») et de mieux se concentrer sur l'objectif. Il n'est pas évident d'être mis en difficulté devant le groupe. En tant qu'entraîneur, il faut savoir prendre en compte les susceptibilités de nos joueurs et ne pas les mettre mal à l'aise, sinon le message ne passera pas.

Pour permettre aux joueurs d'être attentifs, on verra que le montage a une grande importance.

## **2.3 - Le montage :**

### 2.3.1 – la nécessité de décontextualiser



Lorsque l'on regarde tout le déroulé d'un match, on est logiquement amené à se demander, pourquoi tel joueur a fait ce choix et pas un autre et souvent le joueur se retrouve à se justifier (« mais si regarde, l'action d'avant, j'ai perdu un peu mon masque et.. »).

Afin de s'épargner de grandes justifications stériles, il est important de présenter des vidéos courtes, décontextualisées du déroulé du match, pour permettre de cibler au mieux l'objectif visé. Il est nécessaire de couper la vidéo afin de présenter des vidéos courtes. Le montage vidéo peut être fait avec fait avec des logiciels communs comme : *window movies maker*.

### 2.3.2 - Un montage par thèmes

Le fait d'effectuer ce découpage, permet ensuite de compiler par thème les différentes vidéos (cf **annexe 2**).

L'analyse vidéo aura plus de sens si on avance point par point ( on regarde et on échange sur toutes les vidéos sur le travail du coin, puis on passe aux coups-francs offensifs) , plutôt que si l'on passe d'une erreur de remplacement, à une mauvaise gestuelle, puis l'analyse d'un coup franc...tout cela au fil de la vidéo.

Ce travail de montage nécessite une analyse minutée de la vidéo, puis un découpage par thème.

C'est un travail qui peut être fastidieux, mais qui permet une grande lisibilité de l'analyse pour les joueurs.

Évidemment, c'est un travail qu'il est très difficile de mener en pleine compétition, à moins d'y être investi à plein temps (ces analystes existent dans les sports professionnels).

Lors de ce montage il est très important de faire ressortir aussi bien les points à travailler que les réussites. En effet, lors de la restitution le fait que les joueurs voient ce qui a bien fonctionné, les amène à reproduire ces gestes.

## 2.4 - La restitution :

Lors de la restitution de l'analyse, il faut tout d'abord s'assurer d'un bon moyen de diffusion (grand écran).

Les séances doivent-être courtes, favoriser l'échange. Le fait de ne pas être magistral permet d'impliquer chaque joueur dans le projet et de les rendre acteurs des progrès à

effectuer. Il fait être autant acteur que spectateur. (d'où la nécessité d'avoir pris connaissance en amont des vidéos).

Il faut présenter en amont le projet aux joueurs car il n'est pas simple de se voir, d'être remis en cause devant les autres. (intérêt de décontextualiser). La gestion des égos est importante dans un groupe. S'il faut recadrer un joueur, il s'agit de le faire avec justesse (il peut être pertinent de lui produire une vidéo individualisée).

Il est également primordial d'expliquer que ce qui est visé est le progrès de l'équipe et que la vidéo n'est pas là pour stigmatiser un joueur ou un autre.

Que la vidéo ne permet pas de connaître l'état physique du joueur pendant l'action (est-il à bout d'apnée, a-t-il de l'eau dans son masque?) et qu'il faut se projeter comme si il n'y avait pas de problème. On ne doit pas chercher à se justifier sur ce que l'on voit (l'action est passée, on ne reviendra pas dessus), mais se concentrer sur : comment faire pour reproduire ce qui est bien.

Il est intéressant que les joueurs visionnent une ou deux fois la séquence avant l'analyse, afin d'affiner l'observation et permettre de se centrer sur l'objectif visé. On évite ainsi les remarques non constructives : « *regarde comme tu te fais enfoncer* » ou « *Regarde comment je le fume* ».

Il est essentiel de faire ressortir aussi bien les points à travailler que les réussites. Il faut encrer ce qui fonctionne, montrer aux joueurs, qu'ils progressent. La vidéo doit être positive, encourageante. Elle ne doit pas détruire les joueurs.

Si des points sont à reprendre, il faut s'appuyer des images qui montrent que le joueur réussit ce geste pour l'amener à prendre conscience qu'il peut le réussir à chaque fois. Privilégier le : tu es capable de...plutôt que : tu ne sais pas.

### **3-Application lors des entraînements :**

L'analyse vidéo doit forcément être couplée à un travail spécifique à l'entraînement. Ce qui a été vu, doit être retravaillé en condition d'entraînement puis de match.

Par exemple, si l'analyse vidéo a montré une défaillance dans la montée des avants lorsque l'on défend sur un coup franc, il sera nécessaire de reprendre ce point à l'entraînement avec des exercices spécifiques.

## **Conclusion :**

La vidéo est un outil de plus en plus facile d'accès qu'il est important d'utiliser pour progresser.

C'est un support visuel qui est très bien investi par les joueurs et qui permet de varier et d'éclairer l'approche tactique d'une équipe. C'est un moyen extrêmement efficace pour faire progresser son équipe.

Cependant, s'il est efficace, c'est un moyen très coûteux en temps de préparation.

Il faut bien centrer les sujets d'observations pour ne pas s'éparpiller lors de la préparation.

Il est primordiale de bien préparer ses vidéos afin d'avoir des séances, courtes et claires.

Les séances vidéos faites pendant l'année ( une ou deux portent déjà leurs fruits), apportent un réel plus pour la progression d'une équipe.

## Annexe 1 : Grille d'observation pour plusieurs vidéos ( courtes)

le numéro des vidéos est numéroté en rouge.

En orange, est détaillé le minutage de la vidéo à extraire

En jaune est repris le thème observé afin de compiler ensuite un montage par thème.

Numéro de la vidéo	Bon Choix de jeu (+ bonne gestuelle)	Mauvais Choix de jeu	bonne gestuelle	Erreur (re)placement	Je reste au fond pour suivre l'action	Ouverture du jeu	Sortie coin	Coup franc	Plonger dans le dos	Prise information	Douche	Jeu adverse
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>2</b>	<b>0-15"</b> coup franc passe bien, aile gauche remonte trop tôt <b>8</b>											
<b>6</b>	<b>-0-10 "</b> coup franc passe bien, pivot droit doit rester au fond retaper . <b>8</b>											
<b>9</b>	. <b>(0-10")</b> coup franc passe, tout le monde reste et suit, progression <b>8</b>											
<b>12</b>	-avants non placés, on recule sur notre coup franc <b>(0-10") 8</b>											
<b>14</b>	<b>(0-14")</b> bon coup franc <b>8</b>											
<b>15</b>	-engagement aile droite doit être plus en retrait pour prendre le palet de face. <b>(0"-5') 6</b> - <b>6-12"</b> bonne croisée, pivot doit être plus explosif <b>6</b>											
<b>18</b>	-centre doit tenir au fond, sinon un espace se crée <b>(0-11") 6</b>											
<b>19</b>	-coup franc passe, pivot droit doit coller son aile droite, ne pas laisser le blanc se mettre. <b>(0-13") . 8</b>											
<b>21</b>	Bon coup franc, puis Pivot laisse le blanc entre lui et l'ailier <b>(0-8") 8</b> <b>(0-18")</b> bonne ouverture (centre adverse fixé) si l'arrière avait été bien placé, mais c'est l'arrière qui a fait le coup franc <b>6</b>											
<b>23</b>	<b>0-15"</b> bonne gestuelle de D., possibilité d'enchaîner, puis ouverture <b>6</b>											
<b>24</b>	-Aile droite 2 fois trop extérieure, ne vient pas aider + pb pivot qui doit rester au fond <b>(tte la vidéo) 4</b>											
<b>25</b>	<b>(24"-45")</b> pas de joueurs au soutien puis aile doit plus nager, gestuelle arrive trop tôt <b>6</b>											
<b>28</b>	-coup franc 5/4 A. fait faute, <b>(15"-30") . 8</b> <b>43-55'</b> pivot doit tirer de suite et suivre, sinon recentrer <b>6</b>											
<b>29</b>	-attention au contrôle de palet. <b>(0-7") 2</b>											

## Annexe 2 : Grilles de montage par thème

le numéro des vidéos est numéroté en rouge.

En orange, est détaillé le minutage de la vidéo à extraire

En jaune est repris le thème observé afin de compiler ensuite un montage par thème.

	<b>Ouverture du jeu 6</b>
<b>15</b>	-engagement spécial, aile droite doit être plus en retrait pour prendre le palet de face. <b>(0"-5") 6</b> - <b>6-12"</b> bonne croisée, pivot doit être plus explosif <b>6</b>
<b>18</b>	-centre doit tenir au fond, sinon un espace se crée <b>(0-11") 6</b>
<b>21</b>	<b>(0-18")</b> bonne ouverture (centre adverse fixé) si l'arrière avait été bien placé, mais c'est l'arrière qui a fait le coup franc (plus joli geste technique) <b>6</b>
<b>23</b>	<b>0-15"</b> bonne gestuelle de damien, possibilité d'enchaîner, puis ouverture <b>6</b>
<b>25</b>	<b>(24"-45")</b> pas de joueurs au soutien puis aile doit plus nager, gestuelle arrive trop tot <b>6</b>
<b>28</b>	<b>43-55'</b> pivot doit tirer de suite et suivre, sinon recentrer <b>6</b>

	<b>Coup franc 8</b>
<b>2</b>	<b>0-15"</b> coup franc passe bien, aile gauche remonte trop tot <b>8</b>
<b>6</b>	- <b>0-10 "</b> coup franc passe bien, pivot droit doit rester au fond retaper . <b>8</b>
<b>9</b>	. <b>(0-10")</b> coup franc passe, tout le monde reste et suit, progression <b>8</b>
<b>12</b>	-avants non placés, on recule sur notre coup franc <b>(0-10") 8</b>
<b>14</b>	<b>(0-14")</b> bon coup franc <b>8</b>
<b>19</b>	-coup franc passe, pivot droit doit coller son aile droite, ne pas laisser le blanc se mettre. <b>(0-13") . 8</b>
<b>21</b>	Bon coup franc, puis Pivot laisse le blanc entre lui et l'ailier <b>(0-8") 8</b>
<b>28</b>	-coup franc 5/4 A. fait faute, <b>(15"-30"). 8</b>

### Annexe 3 : analyses match Rennes- Le chesnay Championnat de France 2015

#### Lien vidéo :

[http://www.dailymotion.com/video/x331fuz\\_hockey-subaquatique-championnat-de-france-2015-d1-masculine-le-chesnay-rennes\\_sport](http://www.dailymotion.com/video/x331fuz_hockey-subaquatique-championnat-de-france-2015-d1-masculine-le-chesnay-rennes_sport)

Rennes-Le Chesnay	Bon Choix de jeu (+ bonne gestuelle)	Mauvais Choix de jeu	bonne gestuelle	Erreur (re)placement	Je reste au fond pour suivre l'action	Ouverture du jeu	Sortie coin	Coup franc	Plonger dans le dos	Prise information	Douiche	Jeu adverse
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Analyse du jeu (1ère mi-temps) de l'équipe Blanche : Rennes</b>												
1'10-1'33	5: bon suivi de la ligne avant + pivot dans la progression. Aile gauche un peu haute, le palet ressort à la hanche.											
1'37-2'05	4: bon placement de l'ailier opposé (n°5) qui régule sa position en fonction de l'avancée du palet.											
3'11-3'14	12: placement de l'ailier droit adverse sur le coup franc, excentré et montée rapide. Nécessité de désaxer la trajectoire du tireur.											
3'19	4/5: le pivot gauche doit rester au fond. Attention de ne pas se faire remonter. (Retour rapide sous l'eau ensuite)											
3'19-3'50	4: bons relais, pivot/arrière / aile gauche tout au long de l'action											
4'30-4'44	5: bon suivi des pivots											
4'35-4'37	4: attention 2 pivots sur la même ligne !											
4'50-5'10	4: Aile gauche s'engage trop dans le coin et est trop lente dans le remplacement. Puis en retard (5'20) après l'intervention du centre.											
5'50	8: Sur coup franc, bonne montée des avant et du pivot à la suite											
5'55-6'05	5: aile gauche doit rester au fond, remonte, but raté. Bon retour du centre pour percuter.											
6'12	10: Prise d'info avant le retournement											
7'30-7'37	4: trop de distance entre la ligne d'arrière sur le relais dans le coin											
9'30	2: Bonne protection, mais passe non assurée vers le centre											
9'32-9'40	5: centre reste au fond pour suivre l'action et reprend le palet											
10'06 et 10'10	2: Tirs à plat...et non suivis...											
10'14-10'18	10: Prises d'infos avant retournement et relance + passe aveugle											
11'10-11'15	5: bonne fermeture du but par l'aile et le pivot											
11'55-12'10	5: bon suivis de l'aile gauche et du centre qui malgré leur remontée à la surface, on suivi l'action + bonne montée du pivot.											

## Analyse compilée par thème pour le montage vidéo

	<b>Mauvais Choix de jeu 2</b>	
9'30	<b>2:</b> Bonne protection, mais passe non assurée vers le centre	
10'06 et 10'10	<b>2:</b> Tirs à plat...et non suivis...	
	<b>Erreur (re)placement 4</b>	
1'37-2'05	<b>4:</b> bon placement de l'ailier opposé (n°5) qui régule sa position en fonction de l'avancée du palet.	
3'19	<b>4/5 :</b> le pivot gauche doit rester au fond. Attention de ne pas se faire remonter. (Retour rapide sous l'eau ensuite)	
3'19-3'50	<b>4:</b> bons relais, pivot/arrière / aile gauche tout au long de l'action	
4'35-4'37	<b>4:</b> attention 2 pivots sur la même ligne !	
4'50-5'10	<b>4:</b> Aile gauche s'engage trop dans le coin et est trop lente dans le remplacement. Puis en retard (5'20) après l'intervention du centre.	
7'30-7'37	<b>4:</b> trop de distance entre la ligne d'arrière sur le relais dans le coin	
	<b>Je reste au fond pour suivre l'action 5</b>	
1'10-1'33	<b>5:</b> bon suivi de la ligne avant + pivot dans la progression. Aile gauche un peu haute	
3'19	<b>4/5 :</b> le pivot gauche doit rester au fond. Attention de ne pas se faire remonter. (Retour rapide sous l'eau ensuite)	
4'30-4'44	<b>5:</b> bon suivi des pivots	
9'32-9'40	<b>5:</b> centre reste au fond pour suivre l'action et reprend le palet	
11'10-11'15	<b>5:</b> bonne fermeture du but par l'aile et le pivot	
11'55-12'10	<b>5:</b> bon suivis de l'aile gauche et du centre qui malgré leur remontée à la surface, on suivi l'action + bonne montée du pivot.	
	<b>Coup franc 8</b>	
5'50	<b>8:</b> Sur coup franc, bonne montée des avant et du pivot à la suite	
	<b>Prise information 10</b>	
6'12	<b>10 :</b> Prise d'info avant le retournement	
10'14-10'18	<b>10:</b> Prises d'infos avant retournement et relance + passe aveugle	
	<b>Jeu adverse 12</b>	
3'11-3'14	<b>12:</b> placement de l'ailier droit adverse sur le coup franc, excentré et montée rapide. Nécessité de désaxer la trajectoire du tireur.	