

Footprophet



Prédire le résultat d'un match Grace au Deep learning

par

Jules Walbert, Yves Cammarata, Pierre Adda

Pourquoi la prédiction de matchs?

Popularité des paris sportifs:

En France

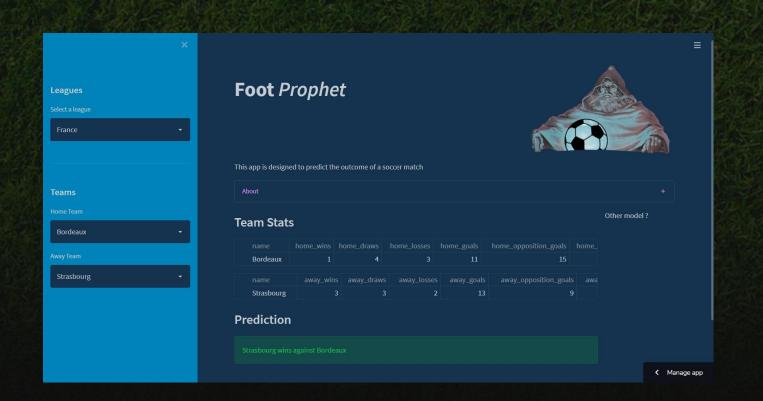
- ⇒ 2 millions d'utilisateurs sur les sites de paris.
- ⇒ +400M€ pendant l'euro 2021
- ⇒ ~2 Md € par trimestres

Football générateur de données:

- ⇒ 300 400 matchs par saison et par ligue
- ⇒ statistiques par match:
 - Par joueur (distance parcourue, passes ...)
 - Par équipes (nb de buts, nb de tirs cadrés ...)

Objectif: prédire la <u>victoire</u>, la <u>défaite</u> ou le <u>match nul</u>

- 2 approches pour la prédiction:
- ⇒ Historique des équipes qui s'affrontent
 - ⇒ Statistique des joueurs sur le terrain



Création du Dataset d'entrainement

Source:





9 ligues européennes, 20 années:

 \Rightarrow 50k matchs

⇒ 100 colonnes / matchs

Selection des colonnes:

- Buts marqués
 - tirs cadrés
- tirs non cadrés



Transformation des données:

Historique de chaque équipe sur les 10 derniers matchs

Dataset de 25 000 lignes et

18 (9x2) **features** / matchs, **somme** sur les **10 derniers matchs** de:

Win | Loss | Draw | Goals | Goals conceded | Shots | Shots on target | Shots conceded | Shots on target conceded

Target : résultat des matchs (Domicile vs Visiteur)

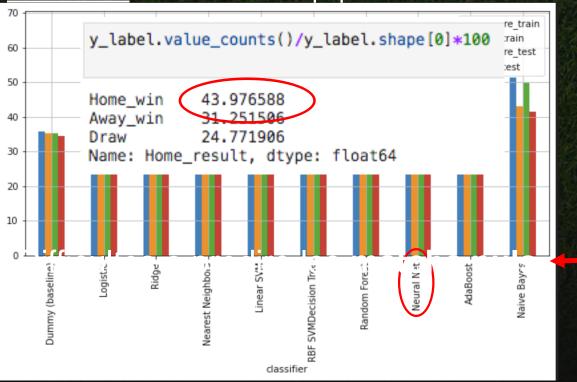
Selection du Modèle

≠ modèles ont été testés : (logistic regression, random forest, SVM, ADAboost, MLP…)

Critère de sélection : $\frac{accuracy}{toutes les prédictions}$

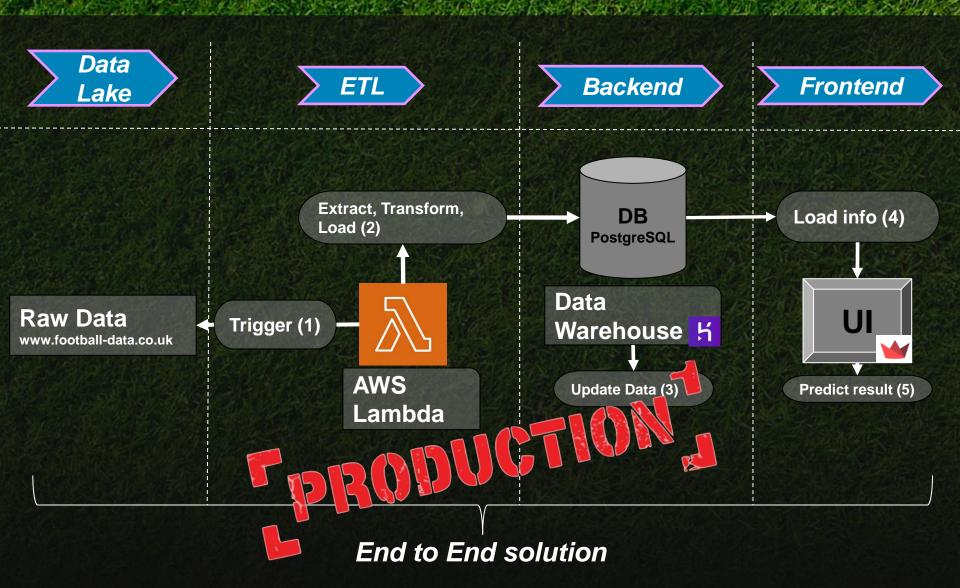
MLP Classifier donne les meilleurs résultats (FCNN 1 couche caché)

Baseline: victoire de l'équipe à domicile ~44%





Pipeline de la donnée





Luis Fernandez



MERCI POUR VOTRE ATTENTION