

COMMENT EVALUER CHEZ LES SPORTIFS EXPERTS ET NOVICES ?

L'ANTICIPATION, LA PRISE DE DECISION, L'EXPERTISE VISUELLE LORS DES SITUATIONS RENCONTREES DANS LA PRATIQUE DU TENNIS

DEFINITIONS

a - ANTICIPATION

Capacité à prédire le plus rapidement possible - et avant qu'elle soit terminée- le résultat d'une action.

Une bonne prise d'informations constitue la base d'une bonne **anticipation**.

Elle est possible en raison d'un nombre plus ou moins important de patterns (configurations) dans les structures des différentes **mémoires** (déclarative, procédurale, de travail, mémoire à long terme) qui peuvent être rapidement accessibles.

Mais l'**anticipation** pendant le jeu porte aussi sur la capacité à prévoir les mouvements de son adversaire (liaison avec la résonance motrice- rôle des neurones miroirs).

En effet le score s'améliore lorsque le joueur connaît le jeu du joueur adverse qu'il observe, ou lorsque le joueur regarde les mouvements du corps (tête, épaules, hanches) de son adversaire plutôt que sa raquette ou la balle.

b - EXPERTISE PERCEPTUELLE

Elle est indissociable de l'**attention**. Elle filtre les informations, sélectionnant les informations pertinentes, laissant de côté les autres, et traite le plus d'informations possible dans le temps le plus court.

c - PRISE DE DECISION

C'est une des clés du **management sportif**.

Elle concerne la propre conscience tactique du joueur, mais aussi l'observation de l'adversaire et de sa technique de jeu.

Elle implique connaissance du jeu, expertise technique et recherche de la performance.

Ainsi les **experts** en tennis anticipent-ils leurs placements sur le court par rapport à la trajectoire de la balle, alors que les joueurs moins qualifiés tardent plus à se placer favorablement pour le retour de la balle.

COMMENT SAVOIR OÙ ET QUAND LES JOUEURS PRENNENT-ILS DES INFORMATIONS ?

Et comment observer les **temps de décision** et leur exactitude ?

On utilise différents **paradigmes** (modèles/techniques de modélisation) à la fois pour **évaluer** la fonction et pour l'**entraîner**, avant et après l'entraînement. Par exemple :

- A partir de présentations de films et/ou de vidéo concernant placements et mouvements de tennis, on croise :

L'occultation temporelle : mouvements / pauses

L'occultation spatiale : on cache une partie de l'image

- On présente des jeux de « maquettes » (???) pour valider l'entraînement sur le terrain.

On peut ainsi quantifier les stratégies de prise d'informations par les joueurs, observer et enregistrer avec exactitude les temps de décision, et analyser le couplage perception / action.

Bref, avec ces paradigmes :

- ◆ 1 - On peut mesurer la quantité d'informations traitées

Par exemple le paradigme Multiple Objects Tracking permet d'évaluer la quantité d'objets qu'une personne peut suivre en même temps (une qualité développée chez les adeptes des jeux vidéo, chez les contrôleurs aériens, etc).

- ◆ 2 - On peut mesurer la dimension spatiale de l'**attention**

Par exemple en utilisant le paradigme Useful Field Of View (UFOV) adapté, en variant des stimuli dans le champ visuel. On évalue ainsi pour le joueur la quantité d'objets qu'il peut traiter à la fois.

- ◆ 3 - On peut mesurer la dimension temporelle de l'**attention**

Par exemple évaluer la durée de traitement de l'information avec le paradigme Attentional Blink (AB) et ses suites d'items variés.

- ◆ 4 - Le pattern créé par un Eye Tracker permet de fixer le regard sur un élément pertinent pour l'action, juste avant l'action (=visée précise).

Il permet d'apprendre à voir, à diriger son attention au bon endroit au bon moment.

CONCLU

Dans un sport comme le tennis, un bon entraînement permet de devenir bon techniquement (développement d'automatismes).

Mais le plus, pour l'**expert**, c'est l'entraînement de sa capacité de **prise de décision**, c'est-à-dire une lucide prise de conscience des situations de jeu.

D'une manière générale les **experts** font plus de fixations sur les zones pertinentes pour la tâche, et plus longtemps que les **novices**, et moins de fixations sur les zones non pertinentes que les novices.

Les **experts**, dans ce domaine, perçoivent donc une scène dans sa globalité et en extraient les informations pertinentes nécessaires à la performance de jeu.