

# 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**

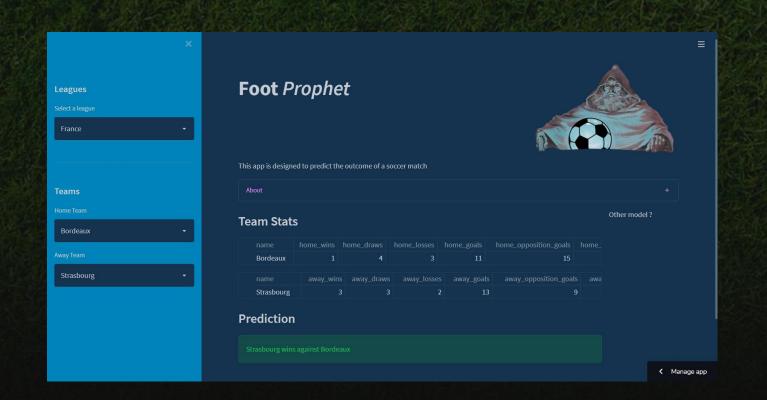
- ⇒ 2 millions d'utilisateurs sur les sites de paris.
- ⇒ +400M€ pendant l'euro 2021
- ⇒ ~2 Md € par trimestres

#### 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:





 $\Rightarrow$  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

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

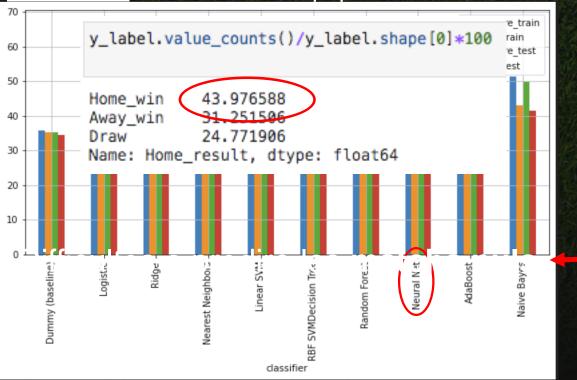
### Selection du Modèle

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

Critère de sélection : accuracy

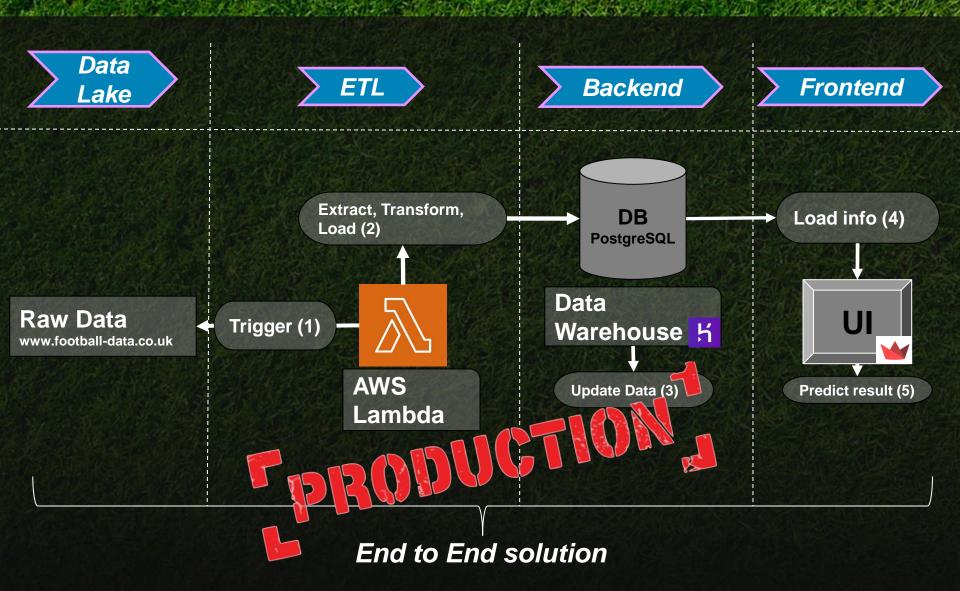
MLP Classifier donne les meilleurs résultats (FCNN 1 couche caché)

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





# Pipeline de la donnée



# Bientôt en production: modèle utilisant les statistiques des joueurs:

# Modèle: statistiques des joueurs

### Statistiques joueur FIFA: 45K+ joueurs uniques

Exemple:



**Frederico Chiesa** 

**OFFENSIVES** 

Centres

Calme

84

Note globale

90

Potentiel

MOUVEMENT

91 Acceleration



, 0	00111100	00	Billobic	٠.	71000101011
80	Finition	78	Effet	91	Vitesse
50	Précision de la tête	52	Précision CF	88	Agilité
78	Passes courtes	72	Passes longues	86	Réactivité
80	Reprise de volée	82	Contrôle du ballon	81	Equilibre
TAT	D'ESPRIT	DÉFENSE		GARDIEN	
69	Agressivité	65	Conscience défensive	6	Plongeon
30	Interceptions	44	Tacle	7	Jeu à la main
84	Placement	44	Tacle glissé	8	Jeu au pied
77	Vista			9	Placement
62	Penaltys			7	Réflexes

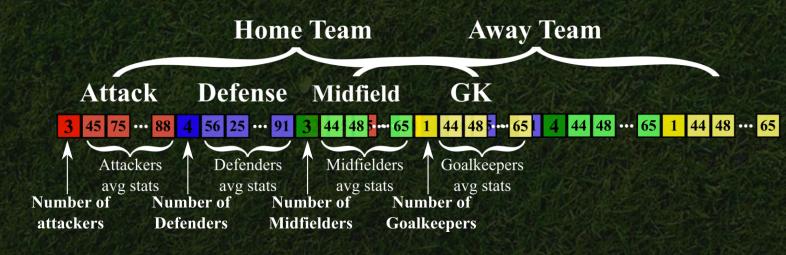
**TECHNIQUE** 

89 Dribble

# PUISSANCE 86 Puissance frappe 53 Détente 85 Endurance 71 Force 84 Tirs de loin CARACTÉRISTIQUES Tireur de Loin Dribbleur rapide

# Modèle: statistiques des joueurs

Représentation d'un match:



⇒ entrainement sur 29545 matchs

# Modèle: Multi-Layer Perceptron:

#### Sur les données d'entradationent:

accuracy: 0.5359415188845269

Recall:

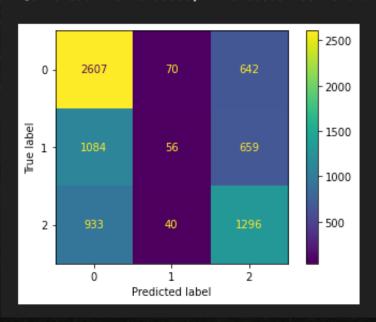
{0: 0.7854775534799638, 1: 0.0311284046692607, 2: 0.5711767298369326}

Precision:

{0: 0.5637975778546713, 1: 0.3373493975903614, 2: 0.49903735078937234}

F1-score:

{0: 0.6564270426790886, 1: 0.05699745547073791, 2: 0.5326757090012331}



Accuracy: 55,96%

# Perspectives: Interface utilisateur ludique

# Interface Ludique: choix des joueurs

#### **Home Team** England\_ Manchester Team by default Choose **Team** Away Team England\_ **Arsenal FC** Team by default

Choose

**Team** 



"Le foot, ce n'est pas des maths."

Luis Fernandez



# MERCI POUR VOTRE ATTENTION