

Analyse NBA pour les Pionniers



Par Yann RES

Sommaire

Table des matières

Sommaire	2
Le projet	3
Problématique et objectif SMART.....	4
Cadre de l'analyse	5
Méthodologie	6
Les KPIs retenus	7
Ligue NBA saison 2024 / 2025.....	11
L'équipe des Minnesota Timberwolves	12
Analyse des rebonds des Minnesota Timberwolves	12
Efficacité, décision, possession tir.	13
Analyse des meilleurs joueurs.	14
Points, efficacité et contribution globale.....	14
Normalisation des KPIs sur 36min.....	16
Analyse des rôles.	17
Les joueurs par archétypes.	19
Les meneurs.....	20
Les arrières shooteurs.	22
Les ailiers	24
Les ailiers forts	26
Les pivots	28
Les recommandations clés	30
1 – Check-up	30
2 – Attribution des rôles et stratégies	30
3 – Fixer les caps (suivre, ajuster, progresser)	30
Les limites de l'analyse	31
Les conclusions	32
Annexe – Dictionnaire KPIs	33

Le projet

L'objectif de ce projet c'est de permettre au coach de prendre des décisions éclairées pour l'équipe des Pionniers dans le but de monter en division et cela grâce à l'analyse tirée des données de la saison 2024/2025 de la NBA.

Vous trouverez dans ce document les informations complémentaires de ma présentation orale notamment un dictionnaire de KPIs en annexe à la fin du document.

Pour toute information complémentaire référez-vous au sommaire de ce documents où notez vos questions pour la session de Questions / Réponses à la fin de la présentation.

Problématique et objectif SMART



Construire une équipe efficace pour monter en division.

Bâtir une équipe sûre et propre dans son jeu, Affin de pouvoir monter progressivement en compétence et en division

Installer une base stable (habitudes, discipline, clarté des rôles) afin de rendre la montée possible quand le collectif sera mûr.



En utilisant des KPIs NBA pour pouvoir analyser comparer et ajuster les décisions.

S'appuyer sur quelques repères simples et compréhensibles pour pouvoir à terme comparer nos stats a celle d'une équipe et avoir un cap.



Avec des leviers adaptés aux semi-pros, constance, efficacité, discipline et polyvalence.

Choisir des leviers réalistes : exercices courts et ciblés, systèmes de jeu simples et répétés, rotations stables, rôles clairs.

Priorité à la régularité : de petits objectifs concrets par joueur, un débrief court après les matchs et des règles d'équipe non négociables.



On ne se compare pas à l'élite, mais a une équipe de niveau moyens efficace et qui a du potentiel d'évolution.

Se situer par rapport à des équipes solides mais atteignables : tir plus sélectif, peu de ballons perdus, bon rebond défensif.

Rejoindre ce standard pas à pas, puis progresser par étapes en fonction de nos moyens réels.



Objectif atteignable selon la volonté de monter en division au cours des 5 prochaines saisons.

Se donner cinq saisons pour installer durablement ces fondations et évaluer la faisabilité de la montée.

Les étapes précises seront fixées après le premier état des lieux ; pour l'instant on cadre le cap et un rythme de bilans.

Cadre de l'analyse

Périmètre & sources.

Données initiales issues du fichier Excel : données NBA par joueur (base de travail), liste des équipes avec nom complet, et un petit dictionnaire (abréviations, libellés de colonnes).

Enrichissement des données.

Le jeu de données a été enrichi pour permettre une lecture plus approfondie, de la vue ligue (macro) à la vue joueurs (micro). Deux ajouts principaux :

Une feuille “Team Score” dans Excel pour comparer les équipes dans un cadre homogène ;

Un nouveau dictionnaire d'indicateurs (définitions opérationnelles + formules) afin d'aligner le vocabulaire et la façon de calculer.

Règles de cohérence.

Même nomenclature, mêmes libellés, mêmes unités et codes visuels d'un support à l'autre (Excel/PPT/annexes) pour conserver la comparabilité. Les feuilles et onglets sont clairement nommés pour faciliter la navigation.

Temporalité d'observation.

Une saison entière que l'on peut filtrer pour limiter le bruit de sous-représentation.

Positionnement.

Les comparaisons se font dans une fenêtre réaliste : des équipes atteignables à moyen terme, afin de guider des décisions alignées avec nos moyens actuels.

Méthodologie

Idée directrice. Partir du global (ligue) pour comprendre l’environnement, puis resserrer progressivement sur l’équipe et enfin les joueurs.

Étape 1 — Vue “ligue” (macro). Comparer les équipes sur la saison entière pour repérer des profils proches de notre fenêtre réaliste.

Étape 2 — Filtre “efficacité”. Isoler les équipes qui convertissent mieux leurs séquences (notion d’efficacité détaillée plus loin), en filtrant ce qui est trop peu représenté pour éviter le bruit.

Étape 3 — Zoom “équipe”. Décrire sobrement le fonctionnement : création de tirs, gestion des ballons perdus, rebond, rigueur défensive. Identifier quelques points d’appui et points à travailler.

Étape 4 — Vue “joueurs” (micro). Qualifier les rôles et les complémentarités au sein de l’effectif étudié ; faire émerger une base d’ajustements possibles.

Étape 5 — Sortie lisible. Produire une synthèse courte : ce qu’on conserve, ce qu’on ajuste, ce qu’on teste ensuite.

Les KPIs retenus

PTS

Idée : points marqués (volume brut).

Lecture : ↔ seul, le volume ne résume pas la performance ; à relier à l'adresse et aux résultats.

PTS36

Idée : points par 36 minutes (corrige le temps de jeu).

Lecture : ↑ met en évidence un potentiel de volume comparable entre joueurs.

Légende : Mauvais : $\leq 11,8$ -- Faible : $> 11,8$ à $\leq 13,7$ -- Moyen : $> 13,7$ à $\leq 15,6$ -- Sérieux : $> 15,6$ à $\leq 17,7$ -- Solide : $> 17,7$ à $\leq 21,3$ -- Élite : $> 21,3$.

Ratio W%

Idée : part de victoires sur la période.

Lecture : ↑ reflète le résultat collectif.

NETREG

Idée : différentiel points marqués – points encaissés à rythme comparable.

Lecture : ↑ indique une maîtrise globale.

Légende : Mauvais : $\leq -8,0$ -- Faible : $> -8,0$ à $\leq -2,0$ -- Moyen : $> -2,0$ à $\leq 1,9$ -- Sérieux : $\geq 2,0$ à $\leq 4,9$ -- Solide : $\geq 5,0$ à $\leq 7,9$ -- Élite : $\geq 8,0$

À retenir : bon résumé d'équipe ; rester attentif au contexte (adversaires, rotations).

REB%

Idée : part de rebonds totaux captés.

Lecture : ↑ = meilleure sécurisation des possessions.

Légende : Mauvais : $\leq 5,4$ % -- Faible : $> 5,4$ % à $\leq 6,5$ % -- Moyen : $> 6,5$ % à $\leq 7,7$ % -- Sérieux : $> 7,7$ % à $\leq 9,6$ % -- Solide : $> 9,6$ % à $\leq 13,0$ % -- Élite : $> 13,0$ %

DREB%

Idée : part de rebonds défensifs captés.

Lecture : ↑ limite les secondes chances adverses.

Légende : Mauvais : $\leq 8,4 \%$ -- Faible : $> 8,4 \%$ à $\leq 9,9 \%$ -- Moyen : $> 9,9 \%$ à $\leq 11,7 \%$ --

Sérieux : $> 11,7 \%$ à $\leq 14,7 \%$ -- Solide : $> 14,7 \%$ à $\leq 18,5 \%$ -- Élite : $> 18,5 \%$

À retenir : levier structurel pour stabiliser une défense.

OREB%

Idée : part de rebonds offensifs captés.

Lecture : ↑ crée des possessions supplémentaires.

Légende : Mauvais : $\leq 1,9 \%$ -- Faible : $> 1,9 \%$ à $\leq 2,6 \%$ -- Moyen : $> 2,6 \%$ à $\leq 3,6 \%$ --

Sérieux : $> 3,6 \%$ à $\leq 4,8 \%$ -- Solide : $> 4,8 \%$ à $\leq 8,0 \%$ -- Élite : $> 8,0 \%$

À retenir : à équilibrer avec le repli défensif selon le plan de jeu.

AST/TO

Idée : ratio passes décisives / balles perdues.

Lecture : ↑ traduit une meilleure décision et sécurité de balle.

Légende : Mauvais : $\leq 1,33$ -- Faible : $> 1,33$ à $\leq 1,67$ -- Moyen : $> 1,67$ à $\leq 1,89$ -- Sérieux : $> 1,89$ à $\leq 2,19$ -- Solide : $> 2,19$ à $\leq 2,72$ -- Élite : $> 2,72$

À retenir : pertinent pour les manieurs de balle.

AST RATIO

Idée : part de passes décisives rapportée à l'usage/temps de présence.

Lecture : ↑ indique une création de tir plus fréquente.

Légende : Mauvais : $\leq 12,4$ -- Faible : $> 12,4$ à $\leq 15,2$ -- Moyen : $> 15,2$ à $\leq 18,0$ --

Sérieux : $> 18,0$ à $\leq 20,5$ -- Solide : $> 20,5$ à $\leq 24,9$ -- Élite : $> 24,9$

À retenir : complète AST/TO (volume de création vs propreté).

TO RATIO

Idée : fréquence des balles perdues.

Lecture : ↓ est mieux (moins de pertes).

Légende : Mauvais : > 12,0 -- Faible : > 10,3 à ≤ 12,0 -- Moyen : > 9,40 à ≤ 10,3 --

Sérieux : > 8,30 à ≤ 9,40 -- Solide : > 7,30 à ≤ 8,30 -- Élite : ≤ 7,30

À retenir : à relier au rôle (prise de risque, porteur principal ou non).

TS%

Idée : efficacité globale au tir (intègre 2 pts, 3 pts et lancers).

Lecture : ↑ = meilleure qualité de tir / sélection.

Légende : Mauvais : ≤ 53,9 % -- Faible : > 53,9 % à ≤ 55,9 % -- Moyen : > 55,9 % à ≤ 57,8

% -- Sérieux : > 57,8 % à ≤ 59,8 % -- Solide : > 59,8 % à ≤ 62,1 % -- Élite : > 62,1 %

À retenir : à lire avec PTS/PTS36 pour distinguer volume vs efficience.

PIE

Idée : impact global d'un joueur dans le jeu.

Lecture : ↑ suggère une contribution plus large.

Légende : Mauvais : ≤ 7,0 % -- Faible : > 7,0 % à ≤ 8,3 % -- Moyen : > 8,3 % à ≤ 9,3 % --

Sérieux : > 9,3 % à ≤ 10,7 % -- Solide : > 10,7 % à ≤ 12,7 % -- Élite : > 12,7 %

À retenir : dépend du contexte ; s'emploie en complément des autres lectures.

3P%

Idée : adresse à 3 points.

Lecture : ↑ augmente la menace extérieure et l'espacement.

Légende : Mauvais : ≤ 28,5 % -- Faible : > 28,5 % à ≤ 33,3 % -- Moyen : > 33,3 % à ≤ 35,4

% -- Sérieux : > 35,4 % à ≤ 37,4 % -- Solide : > 37,4 % à ≤ 39,8 % -- Élite : > 39,8 %

À retenir : tenir compte du volume et du type de tirs (ouverts/contestés).

STOCK36

Idée : interceptions + contres ramenés par 36 minutes.

Lecture : ↑ reflète une activité défensive (lignes de passe / cercle).

Légende : Mauvais : $\leq 1,32$ -- Faible : $> 1,32$ à $\leq 1,62$ -- Moyen : $> 1,62$ à $\leq 1,85$ -- Sérieux : $> 1,85$ à $\leq 2,11$ -- Solide : $> 2,11$ à $\leq 2,60$ -- Élite : $> 2,60$

À retenir : utile pour profiler des extérieurs actifs et intérieurs protecteurs.

Ligue NBA saison 2024 / 2025

TCD1 et Graphique -- Classement des équipes saison 24-25.

L'idée principale est d'avoir un classement des équipes de la meilleure à la moins bonne par rapport aux victoires, cela nous permet de remarquer que la quantité de points ne fait pas tout.

Pour aller plus loin, ici, nous pourrions utiliser les KPIs suivants pour chercher ce qui fait une bonne équipe comme :

- TS% (adresse globale). Qualité et sélection de tir. Une TS% plus élevée aide à convertir les possessions en points utiles, surtout dans les fins de match serrées.

TO RATIO (ballons perdus). Plus bas = mieux. Moins de pertes, c'est moins de points faciles concédés et plus d'occasions de scorer.

DREB% (rebond défensif). Finir la défense évite les secondes chances et stabilise les écarts.

3P% (menace extérieure). Une adresse crédible à 3 pts ouvre l'espace et simplifie les décisions.

AST/TO (décision). Créer sans gaspiller : circulation du ballon utile, sécurité de balle.

Ce sont des repères expliquent mieux les trajectoires que le volume brut : adresse, sécurité de balle et rebond défensif font la différence quand il s'agit de gagner.

Mais pour aller plus loin et choisir l'équipe à analyser nous allons nous concentrer sur le NETRTG par ce qu'il résume la maîtrise : ce que l'équipe marque et ce qu'elle concède à rythme comparable.

Pour rester dans un cap réaliste par rapport aux Pionniers, donc une équipe non pro, on va choisir une équipe ayant un % de victoire entre 55 & 60% et un NETRTG solide.

Lors de l'analyse on voit qu'il y a une équipe qui apparait dans les candidats sérieux à 0.1 pts près et puis plus rien avant l'élite. Ce qui nous offre une option d'analyse intéressante d'une équipe avec un potentiel plus qu'intéressant. Donc mon choix se porte sur les Minnesota TimberWolves.

L'équipe des Minnesota TimberWolves

Analyse des rebonds des Minnesota Timberwolves

Domination au rebond % (REB%)

Usage : mesurer l'emprise globale sur le verre, tous rebonds confondus.

Justificatif : une équipe qui capte une plus grande part des rebonds augmente ses possessions utiles et réduit celles de l'adversaire ; c'est un levier direct sur l'issue des matchs.

Sécurisation du rebond défensif % (DREB%)

Usage : vérifier que les défenses sont vraiment terminées (pas de secondes chances concédées).

Justificatif : prioritaire dans l'identité d'équipe — un DREB% élevé ferme les séquences adverses, stabilise les écarts et protège les fins de match.

Pression du rebond offensif % (OREB%)

Usage : quantifier la création de secondes chances en attaque.

Justificatif : chaque rebond offensif génère un tir supplémentaire à courte distance ou ouvert ; à équilibrer avec le repli défensif selon le plan de jeu.

Ici priorise le DREB% pour la solidité, puis on active OREB% quand la structure le permet ; REB% sert d'indicateur synthèse pour valider que la domination s'exprime bien sur la durée et contre des adversaires variés.

Efficacité, décision, possession tir.

Décision et sécurité de balle (AST/TO)

Usage : résume la capacité à créer tout en limitant les pertes.

Pourquoi : un bon rapport indique des passes qui aboutissent et une gestion propre des fins de possession.

Création utile (AST RATIO)

Usage : mesure la fréquence à laquelle un joueur ou une équipe met ses coéquipiers en position de marquer.

Pourquoi : plus il y a de situations créées sans forcer, plus l'attaque trouve des tirs mieux préparés.

Pertes de balle (TO RATIO)

Usage : évalue la propreté des possessions en comptant la place des ballons perdus.

Pourquoi : réduire les pertes enlève des points faciles à l'adversaire et rend chaque attaque utile.

Efficacité de tir (TS%)

Usage : indique la qualité globale de l'adresse en tenant compte des différents tirs.

Pourquoi : une bonne TS% montre que la sélection de tirs et la construction des actions sont maîtrisées.

Lecture conjointe

Créer sans gaspiller : AST RATIO élevé + TO RATIO bas → possessions rentabilisées.

Convertir proprement : quand AST/TO est solide et TS% bien tenue, l'attaque transforme davantage ses séquences en points utiles.

Analyse des meilleurs joueurs.

Points, efficacité et contribution globale.

Nous avons vu précédemment que, pour les équipes, le volume de points ne suffit pas : c'est le taux de victoires (W%) qui dit si l'on gagne réellement.

Pour les joueurs, on classe souvent "les meilleurs" par points cumulés, mais c'est un raccourci : ce classement reflète aussi le nombre de matchs joués (GP) et les minutes.

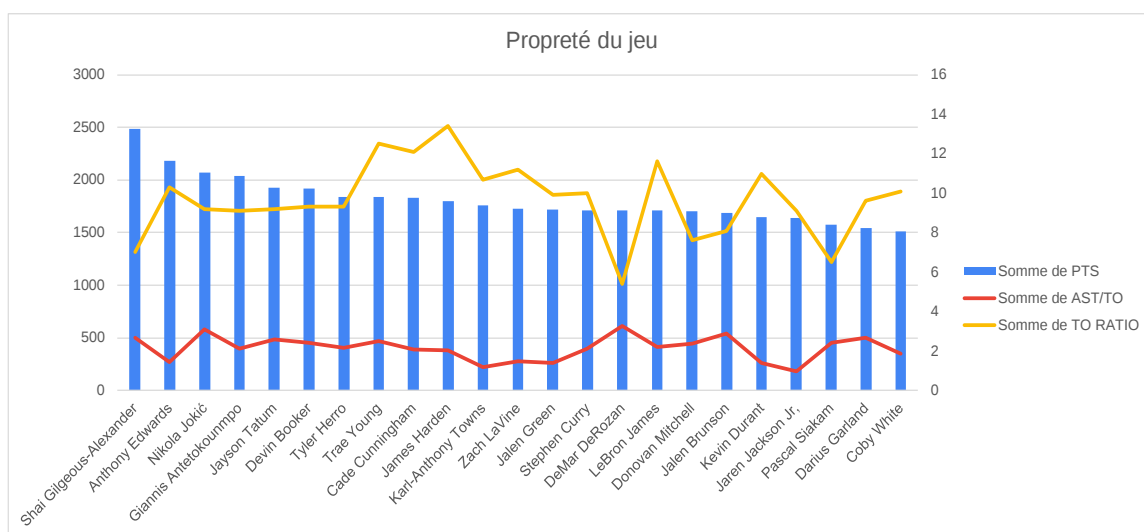
Ici, nous mettons PTS en regard de l'efficacité (TS%) et de la contribution globale (PIE) pour qualifier autrement la performance.

Sur notre TCD 2024–2025, Shai Gilgeous-Alexander (OKC) reste n°1 au total, mais Nikola Jokić (DEN) et Giannis Antetokounmpo (MIL) affichent une efficacité et une contribution au moins comparables, voire supérieures (n°3 et n°4).

À l'inverse, Anthony Edwards (MIN), 2e au scoring, apparaît moins bien placé en efficacité et en contribution globale.

On peut en conclure que chez les joueurs aussi, les points ne font pas tout ; l'adresse et l'impact d'ensemble affinent la hiérarchie.

En complément ici on aurait pu aussi choisir de comparer le scoring avec la propreté du jeu avec AST/TO et TO RATIO comme ceci :



Lecture croisée du graphique :

AST/TO bon + TO RATIO bas → Créateur propre (idéal).

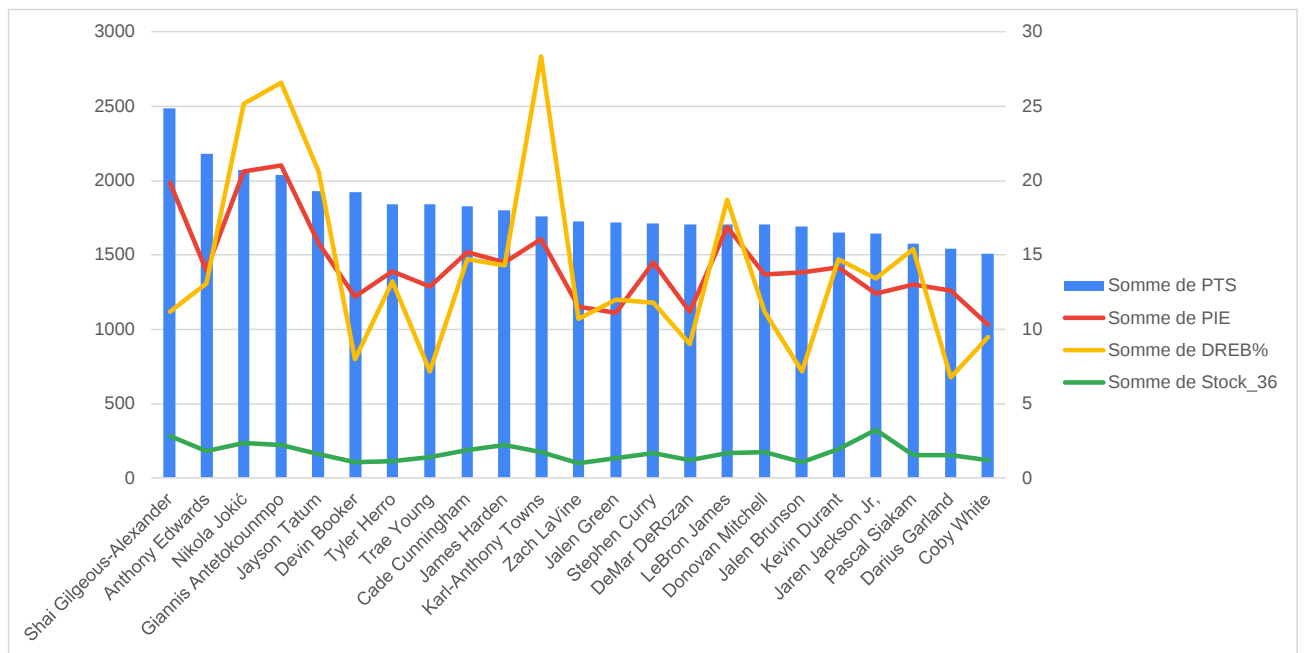
AST/TO bon + TO RATIO haut → Créateur risqué (utile mais à canaliser).

AST/TO faible + TO RATIO bas → Gestion sûre sans création (ne perd pas, mais ne crée pas).

AST/TO faible + TO RATIO haut → Double problème (ni création, ni sécurité).

Bien sur ici aussi il faut faire attention au contexte et au rôle du joueur, vous remarquerez que des joueurs comme Trae Young, que l'on retrouvera plus tard, ont un jeu bien plus propre et moins risqué que Shai Gilgeous-Alexander.

On aurait aussi pu départager ces joueurs sur la contribution globale pure côté sécurisation sur le rebond défensif avec PIE, DREB%, STOCK36 ce qui nous donnerais ce style de graphique et de lecture :



Lecture croisée :

PIE × DREB% (impact global + fin des défenses).

PIE haut + DREB% haut → Ancre fiable (impact + sécurisation du verre).

PIE haut + DREB% bas → Moteur sans verre (souvent arrières/ailiers créateurs).

PIE bas + DREB% haut → Spécialiste rebond (utile si l'équilibre collectif le justifie).

PIE bas + DREB% bas → Apport limité.

PIE × STOCK36 (impact global + activité défensive)

PIE haut + STOCK36 haut → Deux-sens actif (profil gagnant).

PIE haut + STOCK36 bas → Impact surtout offensif/organisation.

PIE bas + STOCK36 haut → Disruptif irrégulier (à cadrer : risques/fautes).

PIE bas + STOCK36 bas → Peu d'empreinte.

DREB% × STOCK36 (profil défensif pur)

DREB% haut + STOCK36 haut → Protecteur-sécuriseur (idéal pour fermer les matchs).

DREB% haut + STOCK36 bas → Sécuriseur positionnel (bonne tenue, peu de prises de risques).

DREB% bas + STOCK36 haut → Intercepteur/contreur mobile (peut compenser si le schéma absorbe le rebond).

DREB% bas + STOCK36 bas → Faible impact défensif.

Bien sur il faut toujours transposer cette lecture par rapport au contexte et au poste du joueurs, mais cela permet de mettre en avant certains profils et archétype que nous allons voir plus loin.

Normalisation des KPIs sur 36min.

Plus haut vous avez remarquer un KPI qui n'est pas dans la base initiale de données « STOCK36 » ici le 36 signifie une normalisation à 36 minute jouée. C'est-à-dire que l'on essaye de mettre tous les joueurs sur le même pied d'égalité en termes de temps jouer ce qui permet de découvrir des potentiel acteur intéressant qui n'ont pas eu la chance de jouer plus sans sur évaluer ces KPIs.

Pourquoi 36 min ? C'est ce qui est le plus réaliste en termes de temps joué par un titulaire en NBA, ni plus ni moins.

Dans la slide 10 de la présentation vous avez un petit aperçu avec les points de saison vs PTS36, dont je vous mets le TCD juste ci-dessous.

Étiquettes de lignes	PTS saison 24/25	Production par 36 min (pts)
Shai Gilgeous-Alexander	2485	34,42
Anthony Edwards	2180	27,37
Nikola Jokić	2072	29,04
Giannis Antetokounmpo	2037	32,00
Jayson Tatum	1930	26,51
Devin Booker	1920	24,71
Tyler Herro	1840	24,30
Trae Young	1839	24,20
Cade Cunningham	1827	26,85
James Harden	1801	23,25
Karl-Anthony Towns	1757	25,10
Zach LaVine	1724	23,83
Jalen Green	1722	22,98
Stephen Curry	1715	27,39
DeMar DeRozan	1709	22,26
LeBron James	1708	25,17
Donovan Mitchell	1704	27,52
Jalen Brunson	1690	26,44
Kevin Durant	1649	26,23
Jaren Jackson Jr,	1643	26,82
Pascal Siakam	1576	22,24
Darius Garland	1545	24,16
Coby White	1510	22,19

On peut remarquer que certains joueurs ont un très bon potentiel de scoring si on leurs laisse l'opportunité de jouer plus longtemps, mais attention ce n'est qu'un outil de mise en perspective pas de verdict il faut le prendre avec parcimonie et le croisé avec d'autre KPIs pour valider cette perspective.

Analyse des rôles.

Cette carte donne un aperçu immédiat des rôles utiles à l'équilibre d'une équipe. On y met volontairement en avant trois profils complémentaires : offensif, connecteur et défensif. L'objectif n'est pas d'étiqueter les joueurs, mais de comprendre comment leur production s'inscrit dans un cinq cohérent.

Le profil offensif s'observe quand la production par 36 min reste élevée tout en conservant une TS% solide, souvent appuyée par une adresse à 3 pts crédible. C'est le signe d'un volume non coûteux qui étire l'espace et simplifie les décisions. On le rencontre chez des arrières finisseurs, des ailiers scoreurs ou des intérieurs stretch capables d'écarter la défense.

Le profil conteneur apparaît quand la passe par 100 possessions progresse sans dégrader l'efficacité au tir : créer pour les autres en gardant le jeu propre. Ce rôle donne du liant et stabilise le rythme ; il peut être porté par un meneur gestion, un ailier organisateur ou un pivot relais qui facilite depuis le poste haut.

Le profil défensif s'identifie par une sécurisation du rebond défensif (DREB%) robuste et/ou une activité défensive par 36 qui change l'inertie des matchs. L'idée est de terminer les défenses et de récupérer des ballons sans surrisque ; on le voit chez des pivots et ailiers forts qui ferment le verre, ou chez des arrières/ailiers capables de perturber les lignes de passe. Une adresse correcte évite ensuite de rendre en attaque ce qui a été gagné en défense.

Dans cette lecture, "plus haut est mieux" pour PTS/36, TS%, 3P%, passe/100 poss, activité défensive/36, DREB% ; on garde un œil sur les petits volumes et on compare dans des familles de postes proches (meneurs, extérieurs, intérieurs). La heatmap sert ainsi de passerelle : elle révèle des tendances de rôle avant de figer des catégories.

Dans la suite, nous traduirons ces trois profils en archétypes par poste (meneur, arrière, ailier, ailier fort, pivot) avec les repères de lecture associés, afin de passer d'une impression globale à des attentes claires poste par poste.

Les joueurs par archétypes.

Après la heatmap, l'enjeu n'était plus seulement d'ordonner des joueurs, mais de décrire des rôles lisibles poste par poste. Pour y parvenir, nous avons choisi d'exprimer nos repères sur une échelle commune, à l'aide d'indices 0 à 100 pts (contenue en affichage à 0 – 80 car il n'y avait pas de valeurs au delà et ce dans l'idée de ne pas trop comprimé la chart) . L'idée est simple : des mesures très différentes (pourcentages, ratios, valeurs "par 36 min") deviennent comparables visuellement dès qu'on les place sur la même règle de lecture.

Concrètement, nous avons retenu le socle de six repères déjà mobilisés dans l'analyse précédente — PTS/36, TS%, 3P%, AST/TO, STOCK36, DREB% — parce qu'ils couvrent l'essentiel de ce qui fait un profil complet : volume ajusté, efficacité au tir, menace extérieure, décision propre, activité défensive, sécurisation du rebond. Chaque repère est ramené à un indice calculé dans la saison et au sein du poste concerné (meneurs, arrières, ailiers, ailiers forts, pivots) pour éviter les comparaisons injustes entre familles de rôles. On conserve la logique « plus haut = mieux » sur tous ces axes ; lorsque la lecture est inversée dans d'autres contextes (ex. une métrique où plus bas est mieux), elle est corrigée avant indexation pour rester cohérente sur le cadran.

Avant de construire les cadrans, nous filtrons la saison pour limiter le bruit de sous-représentation (minutes et présence suffisantes).

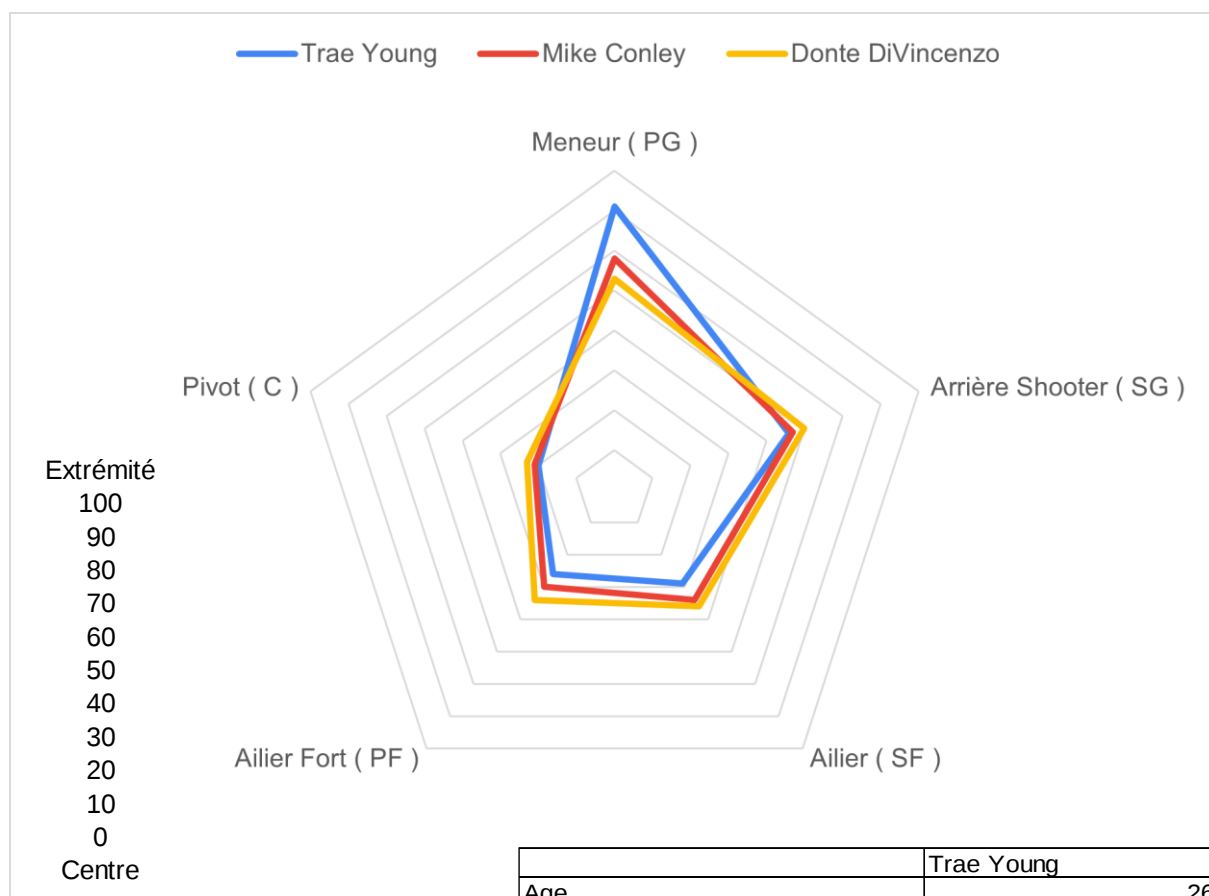
Les radars qui en résultent ne sont pas un score unique : ce sont des portraits. Ils montrent, sur des axes fixes et identiques, où un joueur se situe relativement à ses pairs du même poste. Un meneur qui combine AST/TO solide, bonne TS% et 3P% crédible n'envoie pas le même signal qu'un intérieur qui excelle en DREB% et STOCK36 ; l'indice met simplement ces forces sur la même échelle, pour que l'œil repère tout de suite les points d'appui et les manques.

Enfin, ces indices servent de passerelle vers la typologie finale : à partir du même socle de lecture, on décline des archétypes par poste (meneur, arrière, ailier, ailier fort, pivot) en précisant ce qui compte davantage selon le rôle. L'objectif n'est pas d'étiqueter définitivement, mais d'offrir un langage commun au staff pour assembler des cinq cohérents et suivre, dans le temps, la progression de chaque profil.

Pour tout les détails et formule merci de vous référer au dictionnaire KPIs en annexe à la fin du document.

Pour une analyse plus large on prend le top 1 NBA de chaque rôle et le top 1 & 2 de l'équipe des Minnesota TimberWolves.

Les meneurs



Trae Young

Meneur (PG)	71
Arrière Shooter (SG)	46
Ailier (SF)	29
Ailier Fort (PF)	26
Pivot (C)	20

	Trae Young
Age	26
GP	76
Win%	47,37
Min / Match (moyenne)	36
PTS de saison	1839
Précision au tir (FG%)	41,1
Précision aux 3pts (3P%)	34
Précision aux lancé franc (FT%)	87,5
Interceptions	91
Contres	15
Fautes	144
Double-doubles	51
Triple-doubles	0
Différentiel au jeu	0,4
Efficacité offensive /100 poss	115,2
Efficacité défensive /100 poss	114,6
Performance nette /100 poss	0,6
Création pour les autres (AST%)	45,2
Décision (passes / pertes)	2,48
Passes /100 possessions	30,9
Pression rebond offensif (%)	1,2
Sécurisation rebond défensif (%)	7,2
Domination au rebond (%)	4,2
Pertes /100 possessions	12,5
Précision pondérée au tir (%)	49,1
Efficacité globale au tir	56,7
Charge offensive (%)	28,5
Rythme de jeu (posses./48mn)	105,51
Contribution globale	12,9
Possessions estimées	6020



Mike Conley

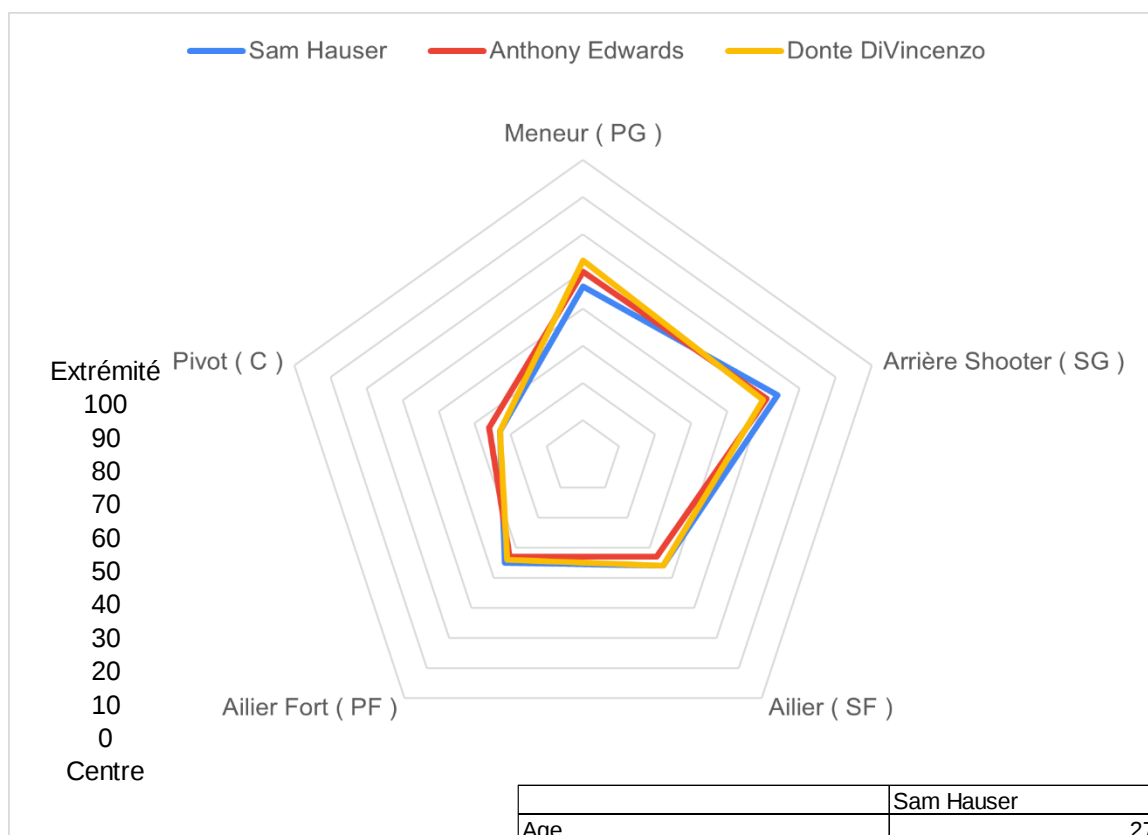


Donte DiVincenzo

58	Meneur (PG)	53
47	Arrière Shooter (SG)	50
34	Ailier (SF)	36
30	Ailier Fort (PF)	34
21	Pivot (C)	23

	Mike Conley	Donte DiVincenzo
Age	37	28
GP	71	62
Win%	61,97	59,68
Min / Match (moyenne)	24,7	25,9
PTS de saison	582	725
Précision au tir (FG%)	40	42,2
Précision aux 3pts (3P%)	41	39,7
Précision aux lancé franc (FT%)	90	77,8
Interceptions	78	74
Contres	14	19
Fautes	114	112
Double-doubles	1	1
Triple-doubles	0	0
Différentiel au jeu	3,7	2,8
Efficacité offensive /100 poss	115,5	114,2
Efficacité défensive /100 poss	109	109,1
Performance nette /100 poss	6,5	5,1
Création pour les autres (AST%)	24,3	20,3
Décision (passes / pertes)	4,25	2,27
Passes /100 possessions	35,6	23,8
Pression rebond offensif (%)	1,8	2
Sécurisation rebond défensif (%)	8,5	11,5
Domination au rebond (%)	5,2	6,8
Pertes /100 possessions	8,4	10,5
Précision pondérée au tir (%)	53,5	56,8
Efficacité globale au tir	57,3	58,2
Charge offensive (%)	14,1	18,8
Rythme de jeu (posses./48mn)	97,92	100,17
Contribution globale	9,2	10
Possessions estimées	3596	3352

Les arrières shooteurs.



Sam Hauser

Meneur (PG)	46
Arrière Shooter (SG)	54
Ailier (SF)	36
Ailier Fort (PF)	35
Pivot (C)	23

	Sam Hauser
Age	27
GP	71
Win%	73,24
Min / Match (moyenne)	21,7
PTS de saison	604
Précision au tir (FG%)	45,1
Précision aux 3pts (3P%)	41,6
Précision aux lancé franc (FT%)	100
Interceptions	43
Contres	14
Fautes	85
Double-doubles	0
Triple-doubles	0
Différentiel au jeu	4,6
Efficacité offensive /100 poss	119,8
Efficacité défensive /100 poss	109,8
Performance nette /100 poss	10
Création pour les autres (AST%)	5,7
Décision (passes / pertes)	2,78
Passes /100 possessions	11,3
Pression rebond offensif (%)	2,7
Sécurisation rebond défensif (%)	11,3
Domination au rebond (%)	7
Pertes /100 possessions	4,1
Précision pondérée au tir (%)	62,7
Efficacité globale au tir	63,2
Charge offensive (%)	14
Rythme de jeu (posses./48mn)	96,4
Contribution globale	8,3
Possessions estimées	3102



Anthony Edwards

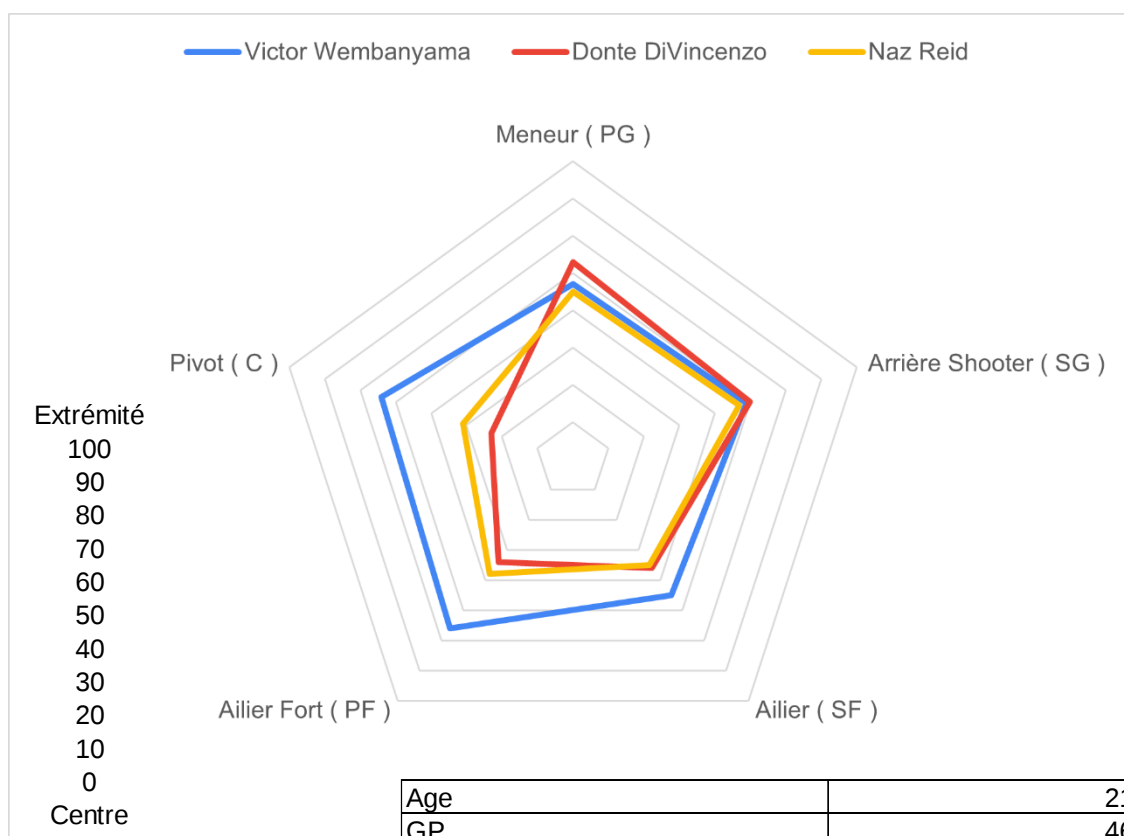


Donte DiVincenzo

50	Meneur (PG)	53
51	Arrière Shooter (SG)	50
33	Ailier (SF)	36
33	Ailier Fort (PF)	34
26	Pivot (C)	23

	Anthony Edwards	Donte DiVincenzo
Age	23	28
GP	79	62
Win%	60,76	59,68
Min / Match (moyenne)	36,3	25,9
PTS de saison	2180	725
Précision au tir (FG%)	44,7	42,2
Précision aux 3pts (3P%)	39,5	39,7
Précision aux lancé franc (FT%)	83,7	77,8
Interceptions	95	74
Contres	47	19
Fautes	150	112
Double-doubles	7	1
Triple-doubles	0	0
Différentiel au jeu	3,7	2,8
Efficacité offensive /100 poss	116,2	114,2
Efficacité défensive /100 poss	111,4	109,1
Performance nette /100 poss	4,8	5,1
Création pour les autres (AST%)	20,9	20,3
Décision (passes / pertes)	1,44	2,27
Passes /100 possessions	14,8	23,8
Pression rebond offensif (%)	2,1	2
Sécurisation rebond défensif (%)	13,1	11,5
Domination au rebond (%)	7,7	6,8
Pertes /100 possessions	10,3	10,5
Précision pondérée au tir (%)	54,7	56,8
Efficacité globale au tir	59,5	58,2
Charge offensive (%)	30,7	18,8
Rythme de jeu (posses./48mn)	98,27	100,17
Contribution globale	14	10
Possessions estimées	5883	3352

Les ailiers



Victor Wembanyama

Meneur (PG)	47
Arrière Shooter (SG)	49
Ailier (SF)	45
Ailier Fort (PF)	56
Pivot (C)	54

Age	21
GP	46
Win%	45,65
Min / Match (moyenne)	33,2
PTS de saison	1118
Précision au tir (FG%)	47,6
Précision aux 3pts (3P%)	35,2
Précision aux lancé franc (FT%)	83,6
Interceptions	51
Contres	175
Fautes	106
Double-doubles	28
Triple-doubles	1
Différentiel au jeu	2,2
Efficacité offensive /100 poss	112,5
Efficacité défensive /100 poss	110
Performance nette /100 poss	2,5
Création pour les autres (AST%)	18,4
Décision (passes / pertes)	1,13
Passes /100 possessions	13,4
Pression rebond offensif (%)	5,4
Sécurisation rebond défensif (%)	25,5
Domination au rebond (%)	15,9
Pertes /100 possessions	11,9
Précision pondérée au tir (%)	55,9
Efficacité globale au tir	59,4
Charge offensive (%)	30
Rythme de jeu (posses./48mn)	101
Contribution globale	16,8
Possessions estimées	3223



Donte DiVincenzo



Naz Reid

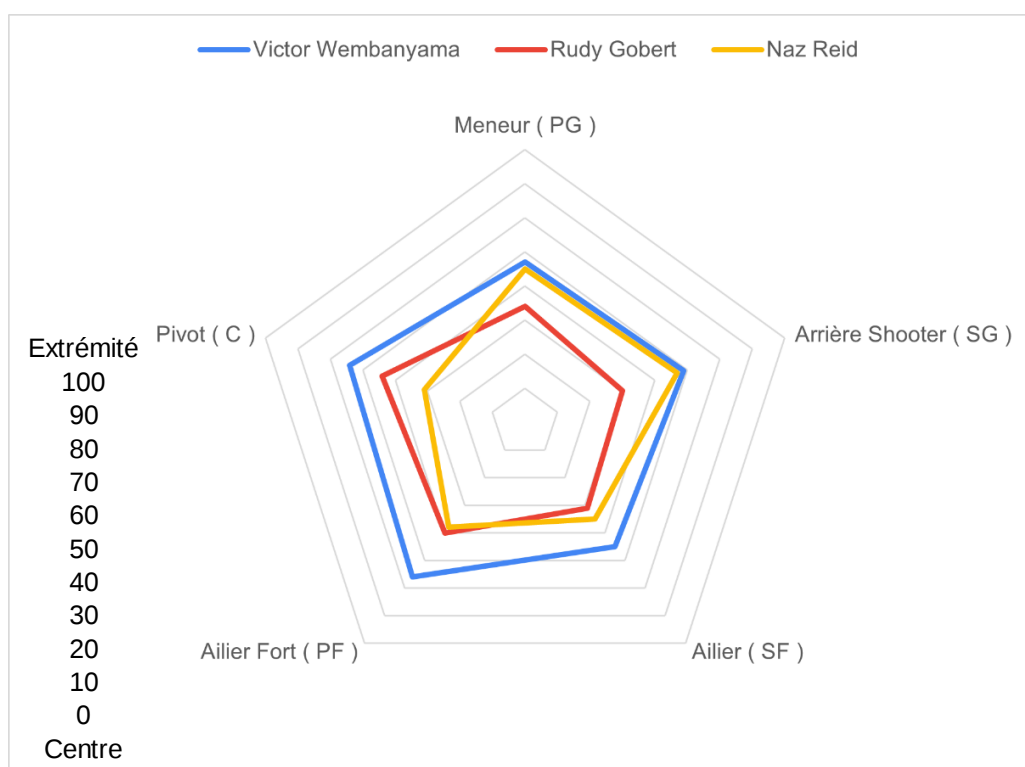
53
50
36
34
23

Meneur (PG)
Arrière Shooter (SG)
Ailier (SF)
Ailier Fort (PF)
Pivot (C)

45
47
35
38
31

	Donte DiVincenzo	Naz Reid
Age	28	25
GP	62	80
Win%	59,68	58,75
Min / Match (moyenne)	25,9	27,5
PTS de saison	725	1136
Précision au tir (FG%)	42,2	46,2
Précision aux 3pts (3P%)	39,7	37,9
Précision aux lancé franc (FT%)	77,8	77,6
Interceptions	74	56
Contres	19	72
Fautes	112	192
Double-doubles	1	10
Triple-doubles	0	0
Différentiel au jeu	2,8	4,3
Efficacité offensive /100 poss	114,2	116,2
Efficacité défensive /100 poss	109,1	108,8
Performance nette /100 poss	5,1	7,4
Création pour les autres (AST%)	20,3	12,3
Décision (passes / pertes)	2,27	1,68
Passes /100 possessions	23,8	14,2
Pression rebond offensif (%)	2	4,1
Sécurisation rebond défensif (%)	11,5	17,1
Domination au rebond (%)	6,8	10,6
Pertes /100 possessions	10,5	8,5
Précision pondérée au tir (%)	56,8	55,6
Efficacité globale au tir	58,2	57,7
Charge offensive (%)	18,8	21
Rythme de jeu (posses./48mn)	100,17	99,34
Contribution globale	10	11
Possessions estimées	3352	4554

Les ailiers forts



Victor Wembanyama

Meneur (PG)	47
Arrière Shooter (SG)	49
Ailier (SF)	45
Ailier Fort (PF)	56
Pivot (C)	54

Age	21
GP	46
Win%	45,65
Min / Match (moyenne)	33,2
PTS de saison	1118
Précision au tir (FG%)	47,6
Précision aux 3pts (3P%)	35,2
Précision aux lancé franc (FT%)	83,6
Interceptions	51
Contres	175
Fautes	106
Double-doubles	28
Triple-doubles	1
Différentiel au jeu	2,2
Efficacité offensive /100 poss	112,5
Efficacité défensive /100 poss	110
Performance nette /100 poss	2,5
Création pour les autres (AST%)	18,4
Décision (passes / pertes)	1,13
Passes /100 possessions	13,4
Pression rebond offensif (%)	5,4
Sécurisation rebond défensif (%)	25,5
Domination au rebond (%)	15,9
Pertes /100 possessions	11,9
Précision pondérée au tir (%)	55,9
Efficacité globale au tir	59,4
Charge offensive (%)	30
Rythme de jeu (posses./48mn)	101
Contribution globale	16,8
Possessions estimées	3223



Rudy Gobert



Naz Reid

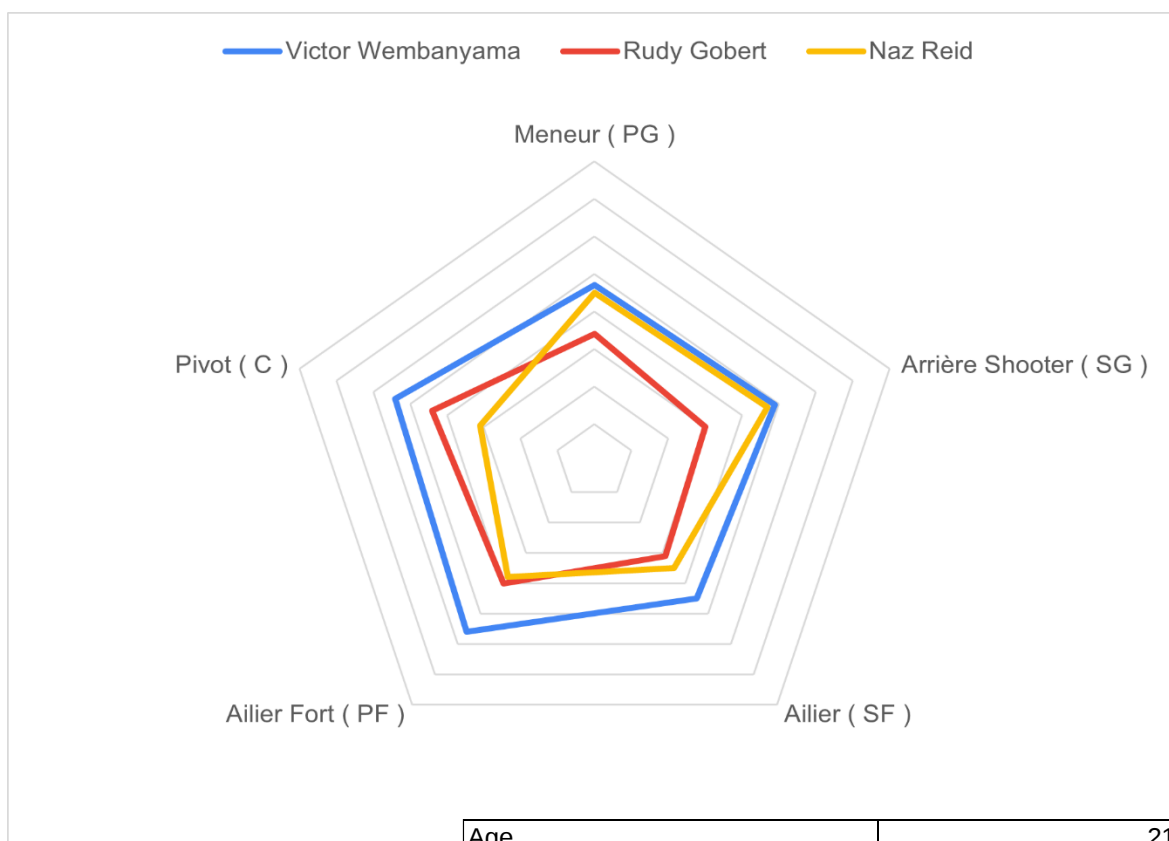
34
30
31
40
44

Meneur (PG)
Arrière Shooter (SG)
Ailier (SF)
Ailier Fort (PF)
Pivot (C)

45
47
35
38
31

	Rudy Gobert	Naz Reid
Age	32	25
GP	72	80
Win%	59,72	58,75
Min / Match (moyenne)	33,2	27,5
PTS de saison	864	1136
Précision au tir (FG%)	66,9	46,2
Précision aux 3pts (3P%)	0	37,9
Précision aux lancé franc (FT%)	67,4	77,6
Interceptions	58	56
Contres	101	72
Fautes	180	192
Double-doubles	36	10
Triple-doubles	0	0
Différentiel au jeu	4,5	4,3
Efficacité offensive /100 poss	114,3	116,2
Efficacité défensive /100 poss	107,6	108,8
Performance nette /100 poss	6,7	7,4
Création pour les autres (AST%)	7,5	12,3
Décision (passes / pertes)	1,43	1,68
Passes /100 possessions	14,9	14,2
Pression rebond offensif (%)	11,1	4,1
Sécurisation rebond défensif (%)	21	17,1
Domination au rebond (%)	16,1	10,6
Pertes /100 possessions	10,5	8,5
Précision pondérée au tir (%)	66,9	55,6
Efficacité globale au tir	68,7	57,7
Charge offensive (%)	12,9	21
Rythme de jeu (posses./48mn)	97,63	99,34
Contribution globale	12,6	11
Possessions estimées	4858	4554

Les pivots



Victor Wembanyama

Meneur (PG)	47
Arrière Shooter (SG)	49
Ailier (SF)	45
Ailier Fort (PF)	56
Pivot (C)	54

Age	21
GP	46
Win%	45,65
Min / Match (moyenne)	33,2
PTS de saison	1118
Précision au tir (FG%)	47,6
Précision aux 3pts (3P%)	35,2
Précision aux lancé franc (FT%)	83,6
Interceptions	51
Contres	175
Fautes	106
Double-doubles	28
Triple-doubles	1
Différentiel au jeu	2,2
Efficacité offensive /100 poss	112,5
Efficacité défensive /100 poss	110
Performance nette /100 poss	2,5
Création pour les autres (AST%)	18,4
Décision (passes / pertes)	1,13
Passes /100 possessions	13,4
Pression rebond offensif (%)	5,4
Sécurisation rebond défensif (%)	25,5
Domination au rebond (%)	15,9
Pertes /100 possessions	11,9
Précision pondérée au tir (%)	55,9
Efficacité globale au tir	59,4
Charge offensive (%)	30
Rythme de jeu (posses./48mn)	101
Contribution globale	16,8
Possessions estimées	3223



Rudy Gobert



Naz Reid

34	Meneur (PG)	45
30	Arrière Shooter (SG)	47
31	Ailier (SF)	35
40	Ailier Fort (PF)	38
44	Pivot (C)	31

	Rudy Gobert	Naz Reid
Age	32	25
GP	72	80
Win%	59,72	58,75
Min / Match (moyenne)	33,2	27,5
PTS de saison	864	1136
Précision au tir (FG%)	66,9	46,2
Précision aux 3pts (3P%)	0	37,9
Précision aux lancé franc (FT%)	67,4	77,6
Interceptions	58	56
Contres	101	72
Fautes	180	192
Double-doubles	36	10
Triple-doubles	0	0
Différentiel au jeu	4,5	4,3
Efficacité offensive /100 poss	114,3	116,2
Efficacité défensive /100 poss	107,6	108,8
Performance nette /100 poss	6,7	7,4
Création pour les autres (AST%)	7,5	12,3
Décision (passes / pertes)	1,43	1,68
Passes /100 possessions	14,9	14,2
Pression rebond offensif (%)	11,1	4,1
Sécurisation rebond défensif (%)	21	17,1
Domination au rebond (%)	16,1	10,6
Pertes /100 possessions	10,5	8,5
Précision pondérée au tir (%)	66,9	55,6
Efficacité globale au tir	68,7	57,7
Charge offensive (%)	12,9	21
Rythme de jeu (posses./48mn)	97,63	99,34
Contribution globale	12,6	11
Possessions estimées	4858	4554

Les recommandations clés

1 – Check-up

Avant toute décision, on réalise un bilan N et N-1 des Pionniers pour disposer d'une vue large et honnête. À ce stade, le niveau réel de l'équipe n'est pas encore connu : on documente donc ce que l'on voit, sans conclure trop vite. On vérifie les archétypes des joueurs (forces naturelles) et si chacun évolue bien dans son rôle actuel. L'objectif est d'obtenir une base commune : ce qui tient déjà, ce qui manque, et où se trouvent les marges de progrès sans bouleverser l'équilibre.

2 – Attribution des rôles et stratégies

Dans la continuité du check-up, on confirme pour chaque joueur le rôle où il excelle et on règle les combinaisons pour les rotations. On harmonise rôle principal et rôles secondaires afin d'éviter les doublons et de créer des complémentarités claires (porteur/finisseur, espacement/sécurisation, activité/contrôle). Le but n'est pas de figer, mais d'ajuster finement pour que chaque ligne apporte un levier identifiable, du début à la fin des matchs.

3 – Fixer les caps (suivre, ajuster, progresser)

On met en place un suivi régulier via un tableau de bord simple : match par match (micro), par séquences de matchs/mi-saison (mésos), puis fin de saison (macro). On observe toujours les mêmes repères posés plus haut (adresse, propreté, rebond, utilité sans ballon) pour voir si les choix de rôles portent leurs effets. Selon les résultats, on ajuste les entraînements (priorités techniques) et la stratégie (rotations, associations) — pas pour tout changer, mais pour faire mieux, plus souvent, jusqu'à stabiliser une trajectoire lisible.

Les limites de l'analyse

Nous ne connaissons pas encore le niveau exact des Pionniers. Les repères présentés reposent donc sur des valeurs théoriques mais réalistes, choisies pour cadrer la lecture sans sur-promettre. Ils seront ajustés dès que l'évaluation de départ (check-up) confirmera le terrain.

Nous ne parlons pas encore du rythme de jeu : il n'est pas connu pour l'équipe des Pionniers. Selon les résultats du check-up, nous pourrions affiner progressivement la lecture de base en tenant compte du rythme observé, afin d'éviter les comparaisons trompeuses.

Deux limites supplémentaires doivent être gardées à l'esprit. D'abord, la question des échantillons : certaines lectures peuvent être biaisées par de petits volumes (peu de minutes, peu de matchs) ici on essaye de le gommer au maximum avec des filtre des les TCD au GP $\geq 15 \sim 20$ et Min $\geq 10 \sim 18$. La mise à égalité « /36 » est utile pour comparer, mais n'est pas une promesse de reproduction à temps de jeu plus élevé ; un minimum de présence est nécessaire pour fiabiliser. Ensuite, le contexte de jeu : adversité, rotations, blessures et fins de matchs particuliers peuvent déformer ponctuellement les repères. On comparera autant que possible dans des familles de rôles proches et sur des périodes suffisantes pour lisser ces effets.

Les conclusions

Nous concluons sur un plan d'action simple : analyser les joueurs, leur attribuer des rôles et des objectifs clairs, puis suivre l'évolution avec un tableau de bord match par match. La progression se fera par paliers : des étapes modestes mais régulières, au service du collectif comme de l'individuel, pour construire une montée réaliste en division.

À mi-saison, nous tiendrons un check-point pour valider ce qui tient et corriger ce qui dérive ; en fin de saison, un bilan posera les enseignements ; chaque revue annuelle permettra de rehausser les jalons sans brûler les étapes. L'objectif n'est pas de tout réinventer, mais de faire mieux, plus souvent, en gardant le même langage et les mêmes repères d'un match à l'autre.

La clé sera notre rigueur et notre discipline : des rôles assumés, des objectifs tenus, des habitudes stables. C'est cette constance, dans l'exécution au quotidien, la qualité des décisions et le respect des responsabilités qui transforme un plan en résultats durables.

Annexe – Dictionnaire KPIs

Player

- **Définition et usage** : Nom du joueur — Clé d'identification
- **Source** : Présent à la source

Team

- **Définition et usage** : Code équipe — Regroupement équipe
- **Source** : Présent à la source (ou =RECHERCHEV([@Team];TeamsTbl;2;FAUX))

TeamName

- **Définition et usage** : Nom complet équipe — Lisibilité des TCD
- **Nom en tête TCD** : Nom Equipes
- **Source** : Présent à la source

Age

- **Définition et usage** : Âge du joueur (ans) — Contexte cycle (développement/pic/fin)
- **Unité** : ans
- **Sens de lecture** : Selon contexte
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

GP

- **Définition et usage** : Matches joués — Disponibilité/fiabilité
- **Unité** : Nombre entier
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

W

- **Définition et usage** : Victoires — Résultat collectif (contexte fort)
- **Unité** : Nombre entier
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

L

- **Définition et usage** : Défaites — Résultat collectif (contexte fort)
- **Unité** : Nombre entier
- **Sens de lecture** : ↓ = plus bas est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

Min

- **Définition et usage** : Minutes jouées — Rôle/usage réel
- **Unité** : min
- **Sens de lecture** : Contexte
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

PTS

- **Définition et usage** : Points marqués — Volume brut (à croiser avec TS%/eFG%)
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

FGM

- **Définition et usage** : Tirs réussis — Volume de réussite
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

FGA

- **Définition et usage** : Tirs tentés — Volume de tir
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : Selon contexte
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

FG%

- **Définition et usage** : Précision au tir — Efficacité brute (biais mix de tirs)
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

3PM

- **Définition et usage** : 3 pts marqués — Menace extérieure réalisée
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

3PA

- **Définition et usage** : 3 pts tentés — Volume au périmètre
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : Selon contexte
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

3P%

- **Définition et usage** : Précision 3 pts — Menace/spacing (pondérer par 3PA)
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Précisions 3 Pts
- **Source** : Présent à la source

FTM

- **Définition et usage** : LF marqués — Capitalisation des fautes subies
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

FTA

- **Définition et usage** : LF tentés — Capacité à provoquer des LF
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

FT%

- **Définition et usage** : Précision LF — Fiabilité aux LF
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

OREB

- **Définition et usage** : Rebonds offensifs — Pression 2e chances
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

DREB

- **Définition et usage** : Rebonds défensifs — Fermeture des possessions
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

REB

- **Définition et usage** : Rebonds totaux — Contrôle global du verre
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

AST

- **Définition et usage** : Passes décisives — Création directe
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

TOV

- **Définition et usage** : Pertes de balle — Sécurité/gestion
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↓ = plus bas est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

STL

- **Définition et usage** : Interceptions — Activité lignes de passe
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

BLK

- **Définition et usage** : Contres — Protection du cercle
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

PF

- **Définition et usage** : Fautes — Discipline/positionnement
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↓ = plus bas est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

FP

- **Définition et usage** : Fantasy points — Score fantaisie (donnée annexe)
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

DD2

- **Définition et usage** : Double-doubles — Indice de volume (rôle)
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

TD3

- **Définition et usage** : Triple-doubles — Polyvalence (anecdotique)
- **Unité** : nb
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

+/-

- **Définition et usage** : Différentiel au jeu — Impact lineups (contexte fort)
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

OFFRTG

- **Définition et usage** : Points produits /100 poss. — Efficacité offensive normalisée
- **Unité** : pts/100 poss.
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

DEFRTG

- **Définition et usage** : Points concédés /100 poss. — Efficacité défensive (moins = mieux)
- **Unité** : pts/100 poss.
- **Sens de lecture** : ↓ = plus bas est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

NETRTG

- **Définition et usage** : OFFRTG – DEFRTG — Impact net /100 poss.
- **Unité** : pts/100 poss.
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Efficacité globale (joueur ou équipe)
- **Source** : Présent à la source

AST%

- **Définition et usage** : % paniers coéquipiers assistés — Playmaking relatif
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

AST/TO

- **Définition et usage** : Passes / pertes — Qualité de décision
- **Unité** : ratio
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Décision
- **Source** : Présent à la source

AST RATIO

- **Définition et usage** : Passes /100 poss. — Volume de passes ajusté
- **Unité** : /100 poss.
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Passe /100 poss
- **Source** : Présent à la source

OREB%

- **Définition et usage** : % REB offensifs pris en jeu — Pression 2e chances
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Pression Rebond offensif (%)
- **Source** : Présent à la source

DREB%

- **Définition et usage** : % REB défensifs pris en jeu — Sécuriser la fin de possession
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Pression Rebon défensif (%)
- **Source** : Présent à la source

REB%

- **Définition et usage** : % REB totaux pris en jeu — Domination globale au rebond
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Domination au rebon (%)
- **Source** : Présent à la source

TO RATIO

- **Définition et usage** : Pertes /100 poss. — Gestion des pertes
- **Unité** : /100 poss.
- **Sens de lecture** : ↓ = plus bas est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Pertes / 100 poss
- **Source** : Présent à la source

EFG%

- **Définition et usage** : FG% pondéré (3 pts = $\times 1,5$) — Mesure meilleure que FG%
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : $\uparrow$ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

TS%

- **Définition et usage** : Efficacité globale au tir — Intègre 2/3/LF
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : $\uparrow$ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Efficacité au tir %
- **Source** : Présent à la source

USG%

- **Définition et usage** : % possessions utilisées — Charge offensive (à contextualiser)
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : Selon contexte
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

PACE

- **Définition et usage** : Possessions par 48 min — Tempo (équipe/contexte)
- **Unité** : poss/48
- **Sens de lecture** : Selon contexte
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : Présent à la source

PIE

- **Définition et usage** : Player Impact Estimé — Indice synthétique d'impact
- **Unité** : —
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Contribution globale
- **Source** : Présent à la source

POSS

- **Définition et usage** : Possessions estimées — Base de normalisation
- **Unité** : poss.
- **Sens de lecture** : Selon contexte
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Source** : Présent à la source

AST_36

- **Définition et usage** : Passes décisives par 36 min — Compare des rôles/minutes différents
- **Unité** : nb/36
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SI([@Min]=0;"";[@AST]*36/([@Min]*[@GP]))

ASTdivTOV

- **Définition et usage** : $AST \div TOV$ — Décision/sécurité
- **Unité** : ratio
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SIERREUR([@AST]/MAX([@TOV];0,1);"")

3PAr

- **Définition et usage** : Part des tirs à 3 pts — Profil de sélection de tirs
- **Unité** : ratio
- **Sens de lecture** : Selon contexte
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : $=SI([\text{@FGA}]=0;"";[\text{@3PA}]/[\text{@FGA}])$

TOV%

- **Définition et usage** : % pertes sur possessions utilisées — Sécurité de balle
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↓ = plus bas est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
 $=SI(SOMME([\text{@FGA}];[\text{@TOV}];[\text{@FTA}]*44/100)=0;"";[\text{@TOV}]/SOMME([\text{@FGA}];[\text{@TOV}];[\text{@FTA}]*44/100))$

OREB_36

- **Définition et usage** : OREB par 36 min — Pression 2e chances (normalisée)
- **Unité** : nb/36
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : $=SI([\text{@Min}]*[\text{@GP}]=0;"";[\text{@OREB}]*36/([\text{@Min}]*[\text{@GP}]))$

DREB_36

- **Définition et usage** : DREB par 36 min — Fermeture possessions (normalisée)
- **Unité** : nb/36
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : $=SI([\text{@Min}]*[\text{@GP}]=0;"";[\text{@DREB}]*36/([\text{@Min}]*[\text{@GP}]))$

STL_36

- **Définition et usage** : Interceptions /36 — Activité défensive
- **Unité** : nb/36
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SI([@Min]*[@GP]=0;"";[@STL]*36/([@Min]*[@GP]))

BLK_36

- **Définition et usage** : Contres /36 — Protection cercle normalisée
- **Unité** : nb/36
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SI([@Min]*[@GP]=0;"";[@BLK]*36/([@Min]*[@GP]))

PTS_36

- **Définition et usage** : Points /36 — Volume scorant ajusté minutes
- **Unité** : pts/36
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Production PTS normalisé / 36min
- **Source** : =SI([@Min]*[@GP]=0;"";[@PTS]*36/([@Min]*[@GP]))

FTr

- **Définition et usage** : Free-Throw rate — Pression au cercle/prise de fautes
- **Unité** : ratio
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SIERREUR([@FTA]/[@FGA];"")

Index_AST36

- **Définition et usage** : AST/36 → 0-100 — Normalisation pour comparaisons
- **Unité** : pts (0–100)
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SIERREUR(ARRONDI(MAX(0;MIN(100;100*([@[AST_36]]-RECHERCHEV("AST_36";BornesKPI;2;FAUX))/(RECHERCHEV("AST_36";BornesKPI;3;FAUX)-RECHERCHEV("AST_36";BornesKPI;2;FAUX))));0;""))

Index_ASTdivTOV

- **Définition et usage** : AST/TOV → 0-100 — Décision normalisée
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SIERREUR(ARRONDI(MAX(0;MIN(100;100*([@ASTdivTOV]-RECHERCHEV("ASTdivTOV";BornesKPI;2;FAUX))/(RECHERCHEV("ASTdivTOV";BornesKPI;3;FAUX)-RECHERCHEV("ASTdivTOV";BornesKPI;2;FAUX))));0;""))

Index_3Ppct

- **Définition et usage** : 3P% → 0-100 — Tir extérieur (précision)
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SIERREUR(ARRONDI(MAX(0;MIN(100;100*([@[3P%]]-RECHERCHEV("3P%";BornesKPI;2;FAUX))/(RECHERCHEV("3P%";BornesKPI;3;FAUX)-RECHERCHEV("3P%";BornesKPI;2;FAUX))));0;""))

Index_3PAr

- **Définition et usage** : 3PAr → 0-100 — Sélection de tir (profil)
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : Selon contexte
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SIERREUR(ARRONDI(MAX(0;MIN(100;100*([@3PAr]-RECHERCHEV("3PAr";BornesKPI;2;FAUX)))/(RECHERCHEV("3PAr";BornesKPI;3;FAUX)-RECHERCHEV("3PAr";BornesKPI;2;FAUX))));0;""))

Index_TS

- **Définition et usage** : TS% → 0-100 — Efficacité globale normalisée
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =SIERREUR(ARRONDI(MAX(0;MIN(100;100*([@TS%])-RECHERCHEV("TS%";BornesKPI;2;FAUX)))/(RECHERCHEV("TS%";BornesKPI;3;FAUX)-RECHERCHEV("TS%";BornesKPI;2;FAUX))));0;""))

Index_TOV_inv

- **Définition et usage** : Inversion TOV% → 0-100 — Sécurité (plus haut = mieux)
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
=SIERREUR(ARRONDI(MAX(0;MIN(100;100*(RECHERCHEV("TOV%";BornesKPI;3;FAUX)-[@TOV%]))/(RECHERCHEV("TOV%";BornesKPI;3;FAUX)-RECHERCHEV("TOV%";BornesKPI;2;FAUX))));0;""))

Index_OREB36

- **Définition et usage** : OREB/36 → 0-100 — Pression rebond off.
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
=SIEURREUR(ARRONDI(100*[@[OREB_36]]/SOMME.SI(Outils!\$A:\$A;"OREB_36";Outils!\$C:\$C);0);""))

Index_DREB36

- **Définition et usage** : DREB/36 → 0-100 — Sécurisation rebond
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
=SIEURREUR(ARRONDI(100*[@[DREB_36]]/SOMME.SI(Outils!\$A:\$A;"DREB_36";Outils!\$C:\$C);0);""))

Index_STL36

- **Définition et usage** : STL/36 → 0-100 — Activité défensive
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
=SIEURREUR(ARRONDI(100*[@[STL_36]]/SOMME.SI(Outils!\$A:\$A;"STL_36";Outils!\$C:\$C);0);""))

Index_BLK36

- **Définition et usage** : BLK/36 → 0-100 — Protection cercle
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
=SIEURREUR(ARRONDI(100*[@[BLK_36]]/SOMME.SI(Outils!\$A:\$A;"BLK_36";Outils!\$C:\$C);0);""))

Index_eFG

- **Définition et usage** : eFG% → 0-100 — Efficacité pondérée
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
=SIEURREUR(ARRONDI(100*[@[EFG%]]/SOMME.SI(Outils!\$A:\$A;"EFG%";Outils!\$C:\$C);0);""))

Index_FTr

- **Définition et usage** : FTr → 0-100 — Pression LF
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
=SIEURREUR(ARRONDI(100*[@FTr]/SOMME.SI(Outils!\$A:\$A;"FTr";Outils!\$C:\$C);0);""))

Index_PTS36

- **Définition et usage** : PTS/36 → 0-100 — Volume scorant
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** :
=SIERREUR(ARRONDI(100*[@[PTS_36]]/SOMME.SI(Outils!\$A:\$A;"PTS_36";Outils!\$C:\$C);0);"")

Play_PG

- **Définition et usage** : Score Playmaking (PG) — Fit “meneur créateur”
- **Unité** : pts (0–100)
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =ARRONDI(0,7*[@[Index_AST36]]+0,3*[@[Index_AST36]]);0)

Shoot3_PG

- **Définition et usage** : Score tir extérieur — Tir & volume à 3 pts
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =ARRONDI(0,6*[@[Index_3Ppct]]+0,4*[@[Index_3PAr]]);0)

Secure_PG

- **Définition et usage** : Sécurité de balle — Limite pertes, choix
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =ARRONDI([@[Index_TOV_inv]]);0)

Boards

- **Définition et usage** : Score Rebond (composite) — Pression OREB + Secu DREB
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =ARRONDI(0,4*[@[Index_OREB36]]+0,6*[@[Index_DREB36]];0)

Defense_G

- **Définition et usage** : Défense extérieure — POA, lignes de passe
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =ARRONDI(0,75*[@[Index_STL36]]+0,25*[@[Index_BLK36]];0)

Defense_B

- **Définition et usage** : Défense intérieure — Protection cercle/REB
- **Unité** : pts
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Source** : =ARRONDI(0,25*[@[Index_STL36]]+0,75*[@[Index_BLK36]];0)

Score_PG

- **Définition et usage** : Score profil PG — Compat. poste Meneur
- **Unité** : pts (0–100)
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Mneuer (PG)
- **Source** :
=ARRONDI(0,4*[@[Play_PG]]+0,2*[@[Shoot3_PG]]+0,2*[@[Index_TS]]+0,2*[@[Secure_PG]];0)

Score_SG

- **Définition et usage** : Score profil SG — Compat. poste Arrière Shooter
- **Unité** : pts (0–100)
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Arrière Shooter (SG)
- **Source** :
$$= \text{ARRONDI}(0,4 * [@\text{Shoot3_PG}] + 0,3 * [@[\text{Index_TS}]] + 0,2 * [@[\text{Index_PTS36}]] + 0,1 * [@[\text{Secure_PG}]] ; 0)$$

Score_SF

- **Définition et usage** : Score profil SF — Compat. poste Ailier
- **Unité** : pts (0–100)
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Ailier (SF)
- **Source** :
$$= \text{ARRONDI}(0,3 * [@[\text{Defense_G}]] + 0,25 * [@[\text{Shoot3_PG}]] + 0,25 * [@[\text{Index_TS}]] + 0,2 * [@[\text{Boards}]] ; 0)$$

Score_PF

- **Définition et usage** : Score profil PF — Compat. poste Ailier Fort
- **Unité** : pts (0–100)
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Ailier Fort (PF)
- **Source** :
$$= \text{ARRONDI}(0,35 * [@[\text{Boards}]] + 0,25 * [@[\text{Index_TS}]] + 0,2 * [@[\text{Defense_B}]] + 0,2 * [@[\text{Shoot3_PG}]] ; 0)$$

Score_C

- **Définition et usage** : Score profil C — Compat. poste Pivot
- **Unité** : pts (0–100)
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Pivot (C)
- **Source** :
$$= \text{ARRONDI}(0,3*[@[\text{Defense_B}]]+0,3*[@\text{Boards}]+0,25*[@[\text{Index_eFG}]]+0,15*[@[\text{Index_FTr}]]);0)$$

Win% (W%)

- **Définition et usage** :
- **Unité** : %
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : somme
- **Nom en tête TCD** : Ratio W/L%
- **Source** : Champ calculé

Stock 36

- **Définition et usage** : Interceptions + contres par 36 min — Détecte l'activité défensive "événements"; à croiser avec PF/36, DREB%, rôle/schéma.
- **Unité** : PTS
- **Sens de lecture** : ↑ = plus haut est mieux
- **Agrégation par défaut** : Moyenne
- **Nom en tête TCD** : Activité défensive normalisé 36 min
- **Source** : Champ calculé $= 36 * (\text{STL} + \text{BLK}) / (\text{Min} * \text{GP})$