



DONNÉES DES JOUEURS

**GESTION DE LA TECHNOLOGIE
ET DE L'INNOVATION**

UN POINT DE VUE CENTRÉ SUR LES DROITS DES JOUEURS



FIFPRO
FOOTBALL
PLAYERS
WORLDWIDE

 fifpro.org

 info@fifpro.org

 +31 23 554 6970

 Scorpius 161,
2132 LR Hoofddorp
Netherlands

PRÉSENTATION

Les joueurs, les parties prenantes du secteur du football et les tiers intéressés ont un intérêt commun à recourir à une science de pointe et à une technologie d'avant-garde pour améliorer les performances des joueurs. Parmi ces intérêts communs, citons la garantie de carrières durables, la gestion de la santé et de la sécurité, l'amélioration de la technologie dans le jeu et l'amélioration de l'expérience le jour du match.

L'utilisation et l'application actuelles et futures des données des joueurs nécessitent des normes et des directives convenues collectivement, de sorte qu'il est essentiel que le secteur du football reconnaisse la nécessité absolue de protéger les droits fondamentaux des joueurs relatifs à leurs données à caractère personnel. Ce document d'information se concentre sur les données des joueurs du point de vue de la protection des droits et ne traite pas directement des questions d'exploitation commerciale.

HUB IQ DES JOUEURS DE LA FIFPRO

Cette publication a été élaborée par le Hub IQ des joueurs de la FIFPRO, un centre de connaissances axé sur les joueurs qui vise à aider à orienter les décisions du secteur du football pour protéger et améliorer les carrières et la vie professionnelle des footballeurs.

<https://fifpro.org/en/player-iq>



SOMMAIRE

01

CATÉGORIES DE DONNÉES
DES JOUEURS

03

02

UTILISATION DES
DONNÉES DES JOUEURS

04

03

CAPTURE DES DONNÉES
DES JOUEURS

05

04

LE POINT DE VUE DU
JOUEUR

06

Participants à l'enquête
et méthodologie 06

Intérêt des joueurs pour
l'accès aux données et
leur utilisation 07

Niveaux d'information
des joueurs 07

Accès aux données
et portabilité limitées 08

Besoins futurs pour
débloquer l'intérêt
commun pour les
données des joueurs 08

05

DROITS DES DONNÉES
DES JOUEURS

09

06

CHARTRE DES DROITS
DES JOUEURS

10



01 / CATÉGORIES DE DONNÉES DES JOUEURS

Les données des joueurs représentent l'un des aspects qui évoluent le plus rapidement (et l'un des plus sensibles) dans le secteur du football numérique. La technologie va continuer à progresser à un rythme effréné et le monde du football va explorer de nouvelles technologies qui peuvent avoir un impact positif sur le jeu et améliorer la qualité de l'expérience footballistique sur et en dehors du terrain.

Compte tenu de cette évolution, les parties prenantes du football ont pris des mesures considérables non seulement pour collecter davantage de données, mais des données à caractère personnel de plus en plus sensibles liées à la santé et aux performances des joueurs. Une quantité sans doute très importante de données à caractère personnel, y compris la collecte de données volumétriques et biométriques, seront par conséquent mises à disposition pour les compétitions à venir.

VUE D'ENSEMBLE DES DONNÉES DES JOUEURS



DONNÉES DES JOUEURS

Désigne toute information relative aux joueurs qui relèverait de la définition des données à caractère personnel énoncée à l'article 4 du RGPD ; à savoir, toute information relative à une personne physique identifiée ou identifiable.



DONNÉES DE FOOTBALL

Désigne les Données relatives aux mouvements et aux performances des joueurs, ainsi qu'aux actions et événements sur le terrain, recueillies pendant et en rapport avec un match de compétition.



DONNÉES D'ÉVÉNEMENTS

Il s'agit d'événements qui peuvent être observés en principe pendant le match, sur le terrain de jeu, sans aide technique.



DONNÉES DE SUIVI

Désigne les Données de football relatives à la position (coordonnées x/y) et aux mouvements d'une personne concernée, obtenues par l'utilisation de la technologie de suivi optique ou de la technologie portable. Pour éviter tout doute, du point de vue du joueur, les Données de suivi n'incluent pas les Données de santé ou les Données biométriques.



DONNÉES BIOMÉTRIQUES

A la signification énoncée à l'article 4 du RPDD, à savoir des données à caractère personnel résultant d'un traitement technique spécifique et portant sur les caractéristiques physiques, physiologiques ou comportementales d'une personne physique, qui permettent ou confirment l'identification unique de cette personne physique.



DONNÉES DE SANTÉ

A la signification énoncée à l'article 4 du RGPD ; à savoir, les données à caractère personnel relatives à la santé physique ou mentale d'une personne physique.

02 / UTILISATION DES DONNÉES DES JOUEURS

PERFORMANCES DU JOUEUR



PERFORMANCES >

ASPECTS MÉDICAUX >

PLANIFICATION DE CARRIÈRE >

RECHERCHE >

PREDICTIONS >

CONTRATS >

SCOUTING >

CONTRAT DU JOUEUR



UTILISATION DU JEU

< TECHNOLOGIES DE JEU

< ANALYSE DU JEU

< OPÉRATIONS DE MATCH

< MARQUE DE JOUEUR

< INFORMATIONS PUBLIQUES

< TECHNOLOGIES DES MEDIAS

< UTILISATION COMMERCIALE



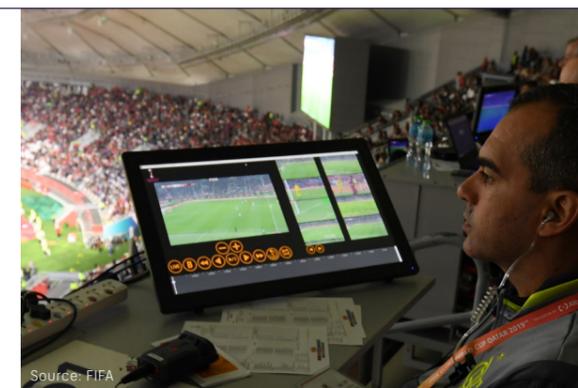
ENGAGEMENT DES SUPPORTERS



L'utilisation des données des joueurs est une condition préalable essentielle pour le développement d'un jeu moderne et innovant, car ces données apportent une valeur ajoutée aux joueurs, aux officiels des clubs, aux officiels des matchs, aux organisateurs des compétitions, aux supporters et aux tiers.

Le secteur du football doit établir la confiance et la responsabilité nécessaires pour utiliser des renseignements personnels sensibles, y compris des données sur la santé et des données biométriques, tant dans le contexte de l'emploi que dans le cadre d'une industrie des jeux électroniques en plein essor.

Pour rendre les données des joueurs accessibles et pour permettre l'intégration de technologies futures, toutes les

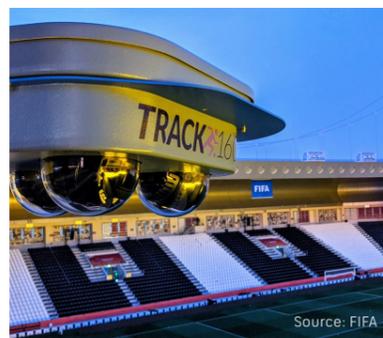


Source: FIFA

parties prenantes du secteur doivent avoir une compréhension commune de leurs intérêts et responsabilités communs, en étroite collaboration avec les joueurs.

03 / CAPTURE DES DONNÉES DES JOUEURS

La dernière décennie a vu une augmentation rapide de la quantité et du type de données relatives aux joueurs qui sont collectées, traitées et analysées. Il est important de bien comprendre les différents types de données et les méthodes de collecte, en tenant compte des sensibilités, des opportunités et des risques associés à chacun d'eux et des impacts potentiels qui en résultent pour les joueurs.



Optique

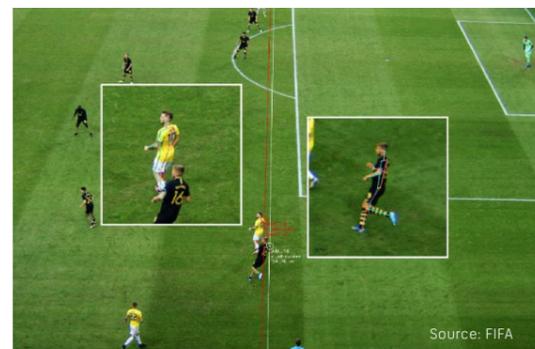
En raison des progrès rapides de la recherche et du développement technologiques, le secteur du football doit désormais faire face à une capacité de collecte, d'analyse et d'interprétation des données des joueurs de plus en plus influente et en pleine expansion. L'intégration actuelle des technologies de suivi des mouvements des membres et la promesse future de traiter des données volumétriques en temps réel en témoignent.

Alors que la Coupe du Monde de la FIFA 2022 établira de nouvelles normes pour l'utilisation en jeu de la technologie en évolution, y compris la collecte de données à partir de 29 points de données par corps de joueur, il est prévu que les années à venir verront une croissance encore plus grande avec beaucoup plus de



Portable

points de données par corps de joueur capturés. Avec la collecte de millions de points de données par match qui en résulte, les risques potentiels associés à cette augmentation inévitable de la collecte de données sont clairs et la nécessité d'une protection adéquate des joueurs devient encore plus évidente.



IA



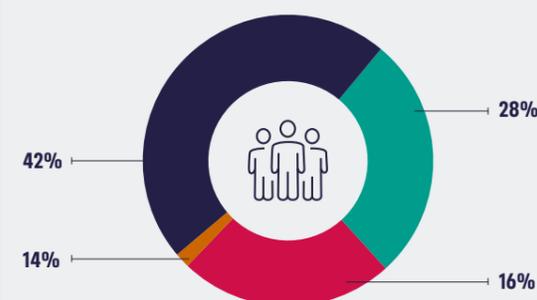
04 / LE POINT DE VUE DU JOUEUR

Les joueurs et les parties prenantes du football ont essentiellement intérêt, ensemble, à utiliser une science et une technologie de pointe afin de stimuler les performances, d'assurer des parcours professionnels durables, de gérer la santé et la sécurité, d'améliorer les technologies de jeu et d'enrichir les expériences des jours de match. L'enquête suivante de la FIFPRO auprès des joueurs met en évidence certains des principaux intérêts et préoccupations des joueurs.

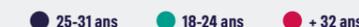
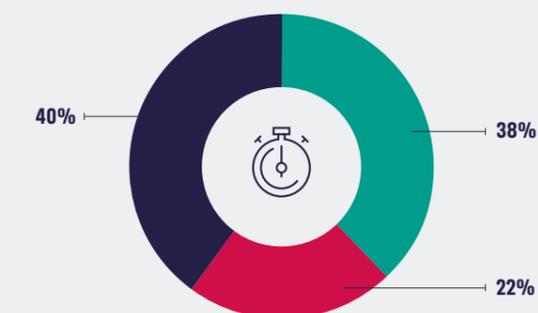
PARTICIPANTS À L'ENQUÊTE

Au total, 119 joueurs ont répondu à l'enquête, représentant chaque division de la FIFPRO, dont 82 % chez les hommes et 18 % chez les femmes.

La majorité des joueurs qui ont répondu à l'enquête étaient :



L'âge des joueurs ayant participé à l'enquête était le suivant :



MÉTHODOLOGIE DE L'ENQUÊTE

L'enquête comprenait 22 questions sur les données des joueurs, réparties en cinq sous-catégories. Pour la majorité des questions, les joueurs ont reçu une déclaration et ont été invités à indiquer dans quelle mesure ils étaient d'accord ou non avec cette déclaration en attribuant un score entre 1 et 10 (10 étant le score le plus élevé possible).

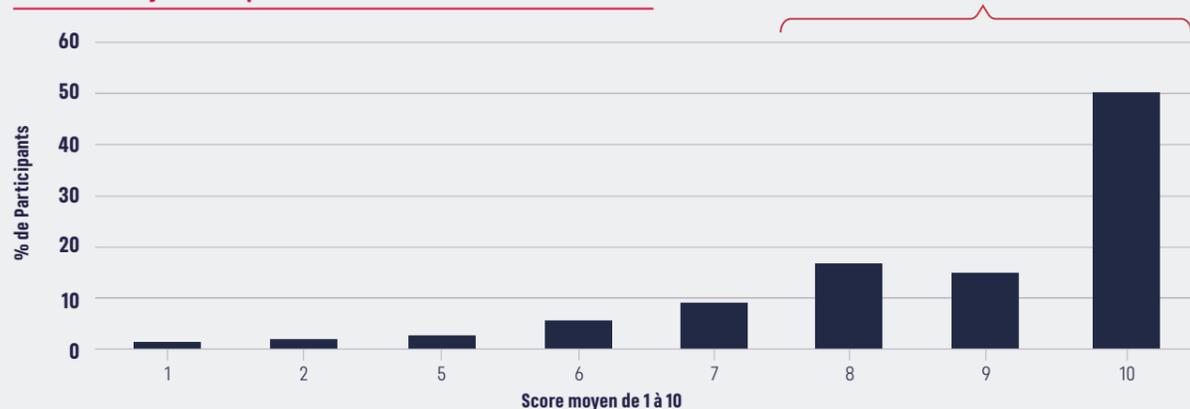
Pour les autres questions, des choix de réponses à choix multiples étaient proposés.

Les cinq sous-catégories utilisées pour regrouper l'ensemble des questions étaient les suivantes :

- intérêt et valeur ;
- utilisation et application ;
- accès et portabilité ;
- contrôle et protection ;
- confiance.

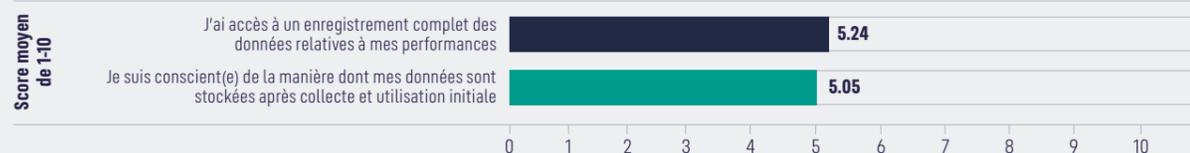


Intérêt des joueurs pour l'utilisation des données



- La majorité des joueurs souhaitent avoir accès aux données de leurs performances individuelles (plus de **80% des joueurs** ont répondu entre 8 et 10, sur une échelle de 1 à 10) ;
- La majorité des joueurs pensent que cette analyse peut les aider à améliorer leurs performances ;
- Les joueurs les plus intéressés par l'analyse de leurs données sont ceux âgés de 18 à 24 ans, qu'ils consultent principalement sur smartphone (**69,6%**) dès que ces données sont disponibles ;
- Actuellement, les joueurs sont surtout intéressés par les données d'événements et de suivi relatives aux performances.

Niveaux d'information des joueurs



- Les joueurs ne savent pas clairement pourquoi et comment leurs données sont collectées et utilisées ;
- Quel que soit leur âge ou leur sexe, les joueurs ont exprimé le sentiment général que les informations fournies sur leurs données n'étaient pas suffisantes ;
- Il en va de même pour l'accès aux données et la manière dont elles sont conservées après leur collecte et leur utilisation initiale.

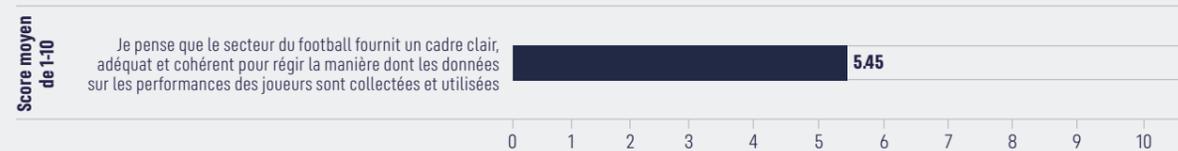


L'accès et la portabilité des données sont limités



- La question du contrôle de leurs données préoccupe beaucoup les joueurs (quels que soient leur poste, leur sexe ou leur âge), qui reconnaissent l'importance accrue de leurs données ;
- Cependant, ils n'ont pas le sentiment de pouvoir contrôler ou échapper à ces activités de traitement des données. Ce manque de contrôle sur la collecte de leurs données est plus important pour la tranche d'âge de + de 32 ans que pour la tranche d'âge 18-24 ans ;
- Les joueurs ne semblent pas disposer de moyens suffisants pour contrôler la collecte de leurs données. Quel que soit le sexe du joueur, le contrôle de ses données ne semble pas suffisant ;
- Les joueurs ne savent pas s'ils disposent d'un droit d'accès, de rectification ou d'opposition au traitement de leurs données.

Besoins futurs pour débloquer l'intérêt commun pour les données des joueurs



- Les joueurs pensent que le secteur du football bénéficierait d'un cadre clair et cohérent pour traiter les données des joueurs ;
- Ils estiment que le secteur du football ne bénéficierait pas seulement de la numérisation et des technologies, mais qu'il a également besoin d'un programme d'action prospectif et efficace pour mieux gérer l'impact de la technologie sur le jeu et les joueurs ;
- Cela inclut des normes et des principes qui régissent la collecte, la protection et l'utilisation des données des joueurs, notamment dans le contexte des catégories spéciales de données relatives aux joueurs individuels, l'accès et la portabilité des données des joueurs ainsi que l'utilisation des technologies avancées.

05 / DROITS DES DONNÉES DES JOUEURS

Les données des joueurs sont des données à caractère personnel, dont la protection est de plus en plus reconnue comme un droit fondamental protégé par la loi. Par conséquent, l'utilisation future des données des joueurs exige un engagement collectif fort en faveur d'une stratégie de données centrée sur les joueurs et fondée sur les droits de la personne et l'existence de normes de protection des données à caractère personnel les plus rigoureuses. Afin de tirer profit de l'innovation et de la technologie, des politiques, initiatives, normes et principes spécifiques pour la collecte, il convient de définir la protection et l'utilisation des données des joueurs.

À l'avenir, les parties prenantes du football devront élaborer des lignes directrices supplémentaires axées sur les joueurs et des meilleures pratiques pour les joueurs en ce qui concerne le traitement et l'exploitation de leurs données, afin de garantir l'application pratique et le respect des principes de protection des données dans le secteur du football en général.



L'évolution technologique pourrait bientôt conduire à un traitement intrusif des données et à l'exploitation des droits à l'insu du joueur ou sans son consentement. De telles activités peuvent gravement porter atteinte à la vie privée des joueurs, malgré l'existence de protections juridiques contre de telles interférences arbitraires. Par conséquent, les réglementations nécessaires pour

protéger et exploiter en toute sécurité les droits des joueurs doivent pouvoir évoluer au même rythme que les avancées technologiques. Ainsi, l'élaboration des politiques liées à l'exploitation des droits des joueurs doit tenir compte de ces technologies (qui impliqueront inévitablement le traitement massif des données des joueurs et l'exploitation potentielle des droits).

06 / LA CHARTE DES DROITS SUR LES DONNÉES DES JOUEURS



CHARTRE DES DROITS SUR LES DONNÉES DES JOUEURS

-  / **DROIT D'ÊTRE INFORMÉ**
 Le droit d'être informé (à savoir le droit de recevoir un avis d'information sur le joueur décrivant (entre autres) les finalités et les fondements légaux du traitement des données des joueurs, des droits des joueurs (tels qu'énoncés ici) et le cas échéant le droit d'en recevoir des mises à jour).
-  / **DROIT D'ACCÈS**
 Le droit d'accès (c'est-à-dire le droit de comprendre quelles catégories de données relatives des joueurs sont traitées et d'obtenir une copie de ces informations).
-  / **DROIT DE RÉVOCATION**
 Lorsque le traitement est basé sur le consentement, le droit de révoquer ce consentement (c'est-à-dire que le joueur peut à tout moment décider de ne plus consentir au traitement entrepris ; cela n'affectera pas la validité du traitement entrepris avant le retrait du consentement).
-  / **DROIT À LA PORTABILITÉ DES DONNÉES**
 Le droit à la portabilité des données (le droit du transfert de Données de joueurs à un autre Responsable de traitement)
-  / **DROIT DE RESTREINDRE LE TRAITEMENT**
 Le droit de restreindre le traitement (c'est-à-dire lorsque les données sont inexacts ou lorsque le traitement effectué ne correspond pas, selon le joueur, aux finalités décrites dans la notice d'information du joueur, ou si un joueur considère qu'une finalité du traitement, en pratique, est intrusive ou préjudiciable à ses droits).
-  / **DROIT DE RECTIFICATION**
 Le droit de rectification (lorsque les données des joueurs sont inexacts).
-  / **DROIT À L'EFFACEMENT**
-  / **DROIT DE RÉCLAMATION**
 Le droit de porter plainte (y compris auprès des autorités de contrôle de la protection des données)

la charte a été élaborée en collaboration avec **FIFA**

