

CARTOGRAPHIE SPORTECH DES SPORTS D'ACTION

MONDE. EUROPE. FRANCE.
ÉDITION 2026.

Une lecture en sept couches de la chaîne de valeur,
du matériel au capital, des spots aux données.

SOMMAIRE

Les quinze chapitres de l’analyse, puis les annexes de référence.

Avant-propos & mode d’emploi	3
1. Synthèse	4
2. Le calendrier qui commande	6
3. La grille : sept couches	7
4. Couche 1 : pratique et matériel	8
5. Couche 2 : spots et infrastructures	10
6. Couche 3 : événements et circuits	12
7. Couche 4 : ligues et droits	14
8. Couche 5 : médias et diffusion	16
9. Couche 6 : données et intelligence	18
10. Couche 7 : capital et accompagnement	23
11. La carte par géographie	26
12. Les assemblages verticaux	29
13. Enjeux et points de vigilance	30
14. Cinq thèses pour 2027-2030	31
15. Implications par acteur	32
Annexe A. Index des acteurs par couche	33
Annexe B. Chiffres clés	34
Annexe C. Méthode et limites	38
Annexe D. Sources	39

LA CARTOGRAPHIE EN SEPT COUCHES

01
PRATIQUE & MATÉRIEL

02
SPOTS & INFRASTRUCTURES

03
ÉVÉNEMENTS & CIRCUITS

04
LIGUES & DROITS

05
MÉDIAS & DIFFUSION

06
DONNÉES & INTELLIGENCE

07
CAPITAL & ACCOMPAGNEMENT



Avant-propos & mode d'emploi

POURQUOI CETTE CARTE ET COMMENT L'UTILISER

Le premier livre blanc racontait l'ascension des sports urbains en France, du béton des années 1970 aux Jeux de Paris. Il posait un décor. Ce deuxième livre blanc dessine une carte.

Entre les deux, quatorze mois se sont écoulés et l'écosystème a changé de nature. Une ligue professionnelle par franchises a organisé son premier draft dans un dôme de Los Angeles et a vendu ses clubs à des investisseurs. Le freeride est entré au programme olympique des Alpes 2030 sur décision du CIO. Un industriel coté en Bourse a pris le contrôle du FISE et de la sportech qui équipe ses arbitres vidéo. Une intelligence artificielle a noté un superpipe aux X Games, puis a changé de métier. Les fonds dédiés au sport ont annoncé environ cinq milliards de dollars en cinq mois. Et pendant ce temps, un core shop de Montpellier, quinze ans de scène, lançait une cagnotte pour survivre.

Ces faits ne se lisent bien qu'ensemble. Pris un à un, ils font des brèves. Mis côte à côte, ils décrivent une industrie en train de se structurer, avec ses couches, ses flux de capitaux, ses technologies qui tiennent leurs promesses et celles qui les surjouent, et ses angles morts. C'est cet ensemble que ce document cartographie.

Nous l'avons construit depuis l'intérieur. ActionSporTech est la marque de recherche et d'intelligence sectorielle du groupe EXAPHASE, dédiée aux sports d'action. Nous testons nos produits sur le terrain, avec des riders, des organisateurs et des fédérations, en France et en Europe. InPulse, notre média, suit cette scène chaque semaine depuis fin 2023. Cette position donne un accès direct aux signaux et une lecture systémique. Elle impose aussi une règle de transparence : quand nous citons nos propres données, nous le disons.

Le document s'adresse à ceux qui décident dans cet écosystème : collectivités qui financent des équipements, fédérations qui structurent des disciplines, organisateurs d'événements, marques, fondateurs de startups, investisseurs, et médias. Il se lit dans l'ordre ou par chapitre, chacun tient seul.

Tony Trancard · Fondateur, ActionSporTech

Comment lire ce document

Le chapitre 1 livre la synthèse : douze chiffres, dix signaux, cinq thèses. Le chapitre 2 pose le calendrier olympique, qui commande les décisions d'investissement de tous les acteurs de la carte. Le chapitre 3 présente la grille de lecture en sept couches, réutilisable pour situer n'importe quel acteur. Les chapitres 4 à 10 parcourent ces sept couches, du matériel au capital. Le chapitre 11 replace la carte sur une géographie, huit zones mondiales puis l'Europe pays par pays. Le chapitre 12 montre qui assemble plusieurs couches à la fois, et pourquoi cela compte. Le chapitre 13 traite des risques que cette industrialisation fait peser sur la culture des disciplines. Les chapitres 14 et 15 traduisent l'ensemble en thèses datées et en implications par type d'acteur. Les annexes rassemblent l'index des acteurs, le tableau des chiffres clés, la méthode et la liste des sources.

Périmètre. Par « sports d'action », nous entendons ici le skateboard, le BMX (race et freestyle), la trottinette freestyle, le roller, le parkour, le breaking, le surf, le snowboard et le ski freestyle, le freeride, le VTT gravity et l'escalade quand les données le permettent. Le périmètre géographique est mondial, avec un focus Europe et un focus France.

Méthode de sourçage. Chaque chiffre renvoie à une source numérotée en annexe, avec sa date. Les chiffres que nous n'avons pas pu vérifier sont signalés comme tels dans le texte. Les données sont arrêtées au 2 septembre 2026.

PÉRIMÈTRE

Monde · Europe · France

STRUCTURE

15 chapitres · 7 couches

ARRÊTÉ DES DONNÉES

2 septembre 2026

1. SYNTHÈSE

DOUZE CHIFFRES, DIX SIGNAUX, CINQ THÈSES

1.1. Douze chiffres pour situer la carte

01 CAPITAL

8,7 Md\$

Capital-risque investi dans la sportech mondiale en 2025, environ 200 tours. L'Europe en capte 4,5 Md\$ sur 67 deals, 51 % du total.

Source : [1][2]

02 FINANCEMENT

1,7 M€

La plus grosse levée identifiée pour une startup européenne de sports urbains sur 2025-2026 (CityLegends, Eindhoven, octobre 2025).

Source : [3]

03 AUDIENCE

18,3 M

Télespectateurs uniques revendiqués par la X Games League pour sa première saison, été 2026, huit clubs, six déjà vendus à des investisseurs.

Source : [4][5]

04 LIGUE

15 M\$

Levée de The Snow League (Shaun White) en novembre 2025, finale mondiale à LAAX en mars 2026.

Source : [6]

05 INFRASTRUCTURE

12 / 23 / 50

Surf parks Wavegarden ouverts, en développement et en projet dans le monde, avril 2026. Le constructeur est basque, en Espagne.

Source : [7]

06 INDOOR

4,5 M

Visiteurs annuels du nouveau groupe de neige indoor SnowWorld-Snowcentres, douze sites dans cinq pays, fusion de novembre 2025.

Source : [8]

07 OLYMPISME

44 athlètes

Quota du freeride ski et snowboard aux Jeux d'hiver Alpes 2030, validé par le CIO en juillet 2026, site de Montgenèvre.

Source : [9][10]

08 CONSOLIDATION

60 %

Part de Hurricane Group (FISE, 13 M€ de CA) acquise par Abéo (280 M€ de CA) en août 2026, après 90,84 % de Vogo en décembre 2025.

Source : [11][12]

09 CAMÉRAS

65 / 22 / 6 %

Parts DJI, Insta360 et GoPro des unités de caméras d'action livrées au premier trimestre 2026. Insta360 s'est introduite en Bourse à Shanghai en juin 2025.

Source : [13][14]

10 FAN DATA

76 %

Part des fans que les organisations sportives ne savent pas identifier ; 62 % d'entre elles estiment perdre plus de 100 000 \$ par an à cause de ces fans anonymes.

Source : [15]

11 SCORING

2 M AU\$

Chiffre d'affaires de Liveheats, la plateforme de scoring qui gère plus de 4 000 événements et 131 265 athlètes par an dans 60 pays. Le scoring est un marché de niche à bas prix.

Source : [16]

12 CULTURE

15 M

Joueurs du jeu skate. (EA) en moins de trois semaines après son lancement en septembre 2025, en free-to-play.

Source : [17]

1.2. Dix signaux qui déplacent la carte

- 1 Les sports d'action adoptent le modèle des ligues par franchises : X Games League en 2026, Surfing Super League annoncée pour 2028, avec draft, salaires garantis et marché secondaire des clubs.
- 2 Le capital sport se déplace vers le buyout et les « enablers », et laisse la niche action sports à des tours de 1 à 2 M€ en Europe.
- 3 Les consolidateurs sont des industriels et des groupes de loisirs, Abéo en France, Alychlo dans la neige indoor, Anta derrière Amer Sports, et des fonds sport dans l'événementiel, Thrill One, Summit Ventures.
- 4 L'infrastructure artificielle, surf parks et neige indoor, devient une couche à part entière, avec ses propres flux de capitaux et ses propres faillites.
- 5 L'outdoor et la montagne progressent à deux chiffres, le lifestyle skate et surf traverse une crise industrielle.
- 6 Le jugement devient un sujet technologique et public : Owl AI rejuge une finale olympique, une étude chiffre le biais national des juges de breaking, le freeride entre aux Jeux sans parcours normé.
- 7 La donnée officielle des sports d'action se centralise chez un fournisseur unique, ALT Sports Data, au service des ligues et des opérateurs de paris.
- 8 La caméra d'action, objet culturel de la scène, est passée sous contrôle chinois, et GoPro étudie sa propre vente.

- 9 La culture numérique du skate a basculé vers le free-to-play, quinze millions de joueurs sur skate. contre quelques centaines de milliers de ventes pour le remake de Tony Hawk.
- 10 L'Europe détient le terrain, les événements et l'infrastructure, et importe la finance, les ligues et les outils.

1.3. Cinq thèses pour 2027-2030

- 1 La couche « ligue » va coexister avec les circuits existants et va tirer la valeur vers la donnée athlète et la donnée fan, avant les droits média.
- 2 Le jugement deviendra le principal champ de bataille technologique des sports d'action d'ici 2030, parce que l'olympisme y expose des disciplines à note subjective devant des dizaines de millions de néophytes.
- 3 La fusion capteur plus vision remplacera le débat « capteur contre caméra », et le coaching post-session s'imposera avant le coaching temps réel.
- 4 L'Europe restera le premier terrain de pratique et d'événements, avec un capital early-stage rare, ce qui laisse la place à des modèles hybrides : industriels, fédérations professionnelles, studios.
- 5 Le cycle olympique français (Paris 2024, Alpes 2030) crée une fenêtre de cinq ans pour bâtir une filière sportech action sports en France, à condition de traiter le financement des équipements et des shops comme un sujet d'infrastructure.

Elles sont développées au chapitre 14.

QUATRE RAPPORTS DE FORCE À RETENIR

Fans encore anonymes		76 %
DJI sur les caméras d'action		65 %
Hurricane Group acquis par Abéo		60 %
Europe dans le capital sportech		51 %

2. LE CALENDRIER QUI COMMANDE

L'HORIZON D'INVESTISSEMENT DE TOUT L'ÉCOSYSTÈME

Le programme olympique fixe l'horizon d'investissement de tous les acteurs de cette carte, des constructeurs de skateparks aux fonds. Il se lit avant la carte elle-même.

Los Angeles 2028 maintient le skateboard, le BMX freestyle et le surf, et ajoute cinq sports, baseball-softball, cricket, lacrosse, flag football et squash, pour 351 épreuves. Le breaking ne figure pas au programme [18]. Les Olympic Qualifier Series de LA28 se tiendront en 2028 sur quatre étapes, Tokyo, Shanghai, Montréal et Orlando, avec six sports dont le skateboard et le BMX freestyle, aux côtés du basket 3x3, du beach-volley, de l'escalade et du flag football [19]. Le CIO installe durablement le format « festival urbain » inauguré à la Concorde, dans une édition qui a totalisé 28,7 milliards d'heures visionnées, 25 % de plus que Tokyo [20].

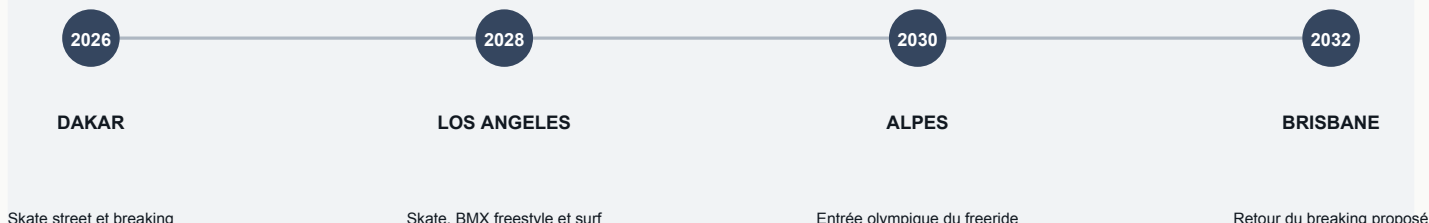
Alpes 2030 est la décision structurante de l'année pour l'Europe. Les 7 et 8 juillet 2026, le CIO a validé le programme définitif : le freeride ski et snowboard entre aux Jeux avec quatre épreuves et 44 athlètes, 22 femmes et 22 hommes, sur le site de Montgenèvre. Le programme intègre aussi le ski cross par équipes mixtes et le snowboard parallèle mixte, supprime le combiné nordique, et affiche pour la première fois une parité stricte aux Jeux d'hiver, avec 3 046 athlètes et 126 épreuves [9][21][10]. La

FWT, intégrée à la FIS, a organisé les premiers Championnats du monde FIS de freeride les 3 et 4 février 2026 à Ordino Arcalís en Andorre, avec un maximum de douze athlètes par nation [22]. Le système de qualification olympique est piloté par le groupe de travail freeride de la FIS, avec une communication attendue autour de décembre 2026.

Brisbane 2032 se prépare avec un programme que le CIO veut plus resserré que les 36 sports de Los Angeles. La World DanceSport Federation a officiellement proposé le retour du breaking, une trentaine d'athlètes sur une scène urbaine temporaire inspirée de la Concorde [23]. Les Jeux olympiques de la jeunesse de Dakar, en novembre 2026, serviront de vitrine à cette candidature.

Pour la France, la séquence est inédite : deux éditions des Jeux en six ans, la première ayant installé les sports urbains dans l'espace public parisien, la seconde faisant entrer une discipline portée par l'écosystème freeride alpin, sur le site de Montgenèvre. Le chapitre 9 détaille le chantier que cela ouvre côté jugement et lisibilité.

LE CALENDRIER QUI COMMANDE LES INVESTISSEMENTS



3. LA GRILLE : SEPT COUCHES

SEPT COUCHES POUR LIRE LA CHAÎNE DE VALEUR

Les cartographies de startups classent par produit. Cette carte classe par fonction dans la chaîne de valeur, parce que c'est ainsi que la valeur circule dans les sports d'action : elle naît sur un spot, passe par un événement, devient une image, une note, une donnée, puis un droit, un contrat de sponsoring, un actif. Chaque étape est une couche, avec ses acteurs, sa maturité, ses signaux. Lire par couche permet de situer n'importe quel acteur, de repérer les couches solides et celles qui manquent, et d'identifier les acteurs qui en assemblent plusieurs.

3.1. Pourquoi des couches

1. Pratique et matériel

Ce qu'elle produit : Des pratiquants, des gestes, des produits, des points de vente

Chapitre : 4

Maturité 2026 : Mature, en recomposition

2. Spots et infrastructures

Ce qu'elle produit : Des lieux aménagés, naturels et artificiels

Chapitre : 5

Maturité 2026 : Dense en Europe, capital intensif sur l'artificiel

3. Événements et circuits

Ce qu'elle produit : Des compétitions, des festivals, des sessions

Chapitre : 6

Maturité 2026 : Mature, en consolidation

4. Liges et droits

Ce qu'elle produit : Des formats par équipes, des franchises, des droits

Chapitre : 7

Maturité 2026 : Année 1

5. Médias et diffusion

Ce qu'elle produit : Des images, des audiences, des communautés, des jeux

Chapitre : 8

Maturité 2026 : Mature côté social, en recomposition côté chaînes et caméras

6. Données et intelligence

Ce qu'elle produit : Des mesures, des notes, des identités fan, des analyses

Chapitre : 9

Maturité 2026 : Émergente, très inégale

7. Capital et accompagnement

Ce qu'elle produit : Du financement, de la consolidation, de l'accompagnement

Chapitre : 10

Maturité 2026 : Abondant au sommet, rare à la base

3.2. Trois lectures

Verticale : un acteur qui contrôle plusieurs couches adjacentes détient un avantage structurel. Abéo assemble infrastructures, événement et vidéo. X Games assemble événements, ligue, production et, à l'origine, jugement IA. Wavegarden assemble technologie, construction et exploitation de surf parks. Le chapitre 12 leur est consacré.

Horizontale : les couches 1 et 2 forment le socle. Quand un shop ferme, quand un plan d'équipements s'arrête, quand un surf park fait faillite, la fissure ne se voit pas tout de suite dans les couches supérieures. Elle y arrive ensuite, en volume de pratiquants, en vivier d'athlètes, en audience.

Transversale : la couche 6, la donnée, traverse toutes les autres. Elle mesure le geste, produit la note, identifie le fan, alimente la diffusion. C'est la moins mature, et c'est là que se logent les opportunités les plus nettes.



4. COUCHE 1 : PRATIQUE ET MATÉRIEL

COUCHE 1 - DES PRATIQUANTS, DES PRODUITS ET DES POINTS DE VENTE

Le matériel des sports d'action est fabriqué par deux industries qui ne se portent pas de la même façon. L'outdoor et la montagne progressent. Amer Sports, propriétaire de Salomon, Arc'teryx et Atomic, contrôlé par le chinois Anta, a réalisé 6,566 Md\$ en 2025, en hausse de 27 %, avec Salomon au-delà de 2 Md\$ [24] ; au deuxième trimestre 2026, le chiffre d'affaires progresse encore de 32 % et la guidance est relevée [25]. Anta lui-même affiche 43,51 Md RMB au premier semestre 2026, en hausse de 12,9 % [26]. Rossignol réalise 346 M€ sur l'exercice 2025-2026, avec un EBITDA en hausse de 50 % [27]. Garmin atteint 7,25 Md\$, dont un segment Fitness à +33 % [28].

4.1. Deux industries dans une

Le lifestyle skate et surf traverse une crise. Liberated Brands, qui exploitait sous licence Volcom, Billabong, Quiksilver et RVCA en Amérique du Nord, s'est placé sous Chapter 11 le 2 février 2025 après la résiliation de ses licences par Authentic Brands, avec 83 M\$ de dette sécurisée et 143 M\$ non sécurisée, environ 400 magasins fermés et 1 390 licenciements [29]. Vans (VF Corp) recule de 11 % en devises constantes sur l'exercice clos en mars 2026, avec un premier signe de reprise en vente directe aux Amériques [30]. Rip Curl, détenu par le néo-zélandais KMD Brands, progresse de 4,6 % au premier semestre de son exercice 2026, et de 0,3 % à taux de change constants [31].

Cette divergence conditionne tout le reste de la carte : les capitaux et les technologies entrent dans les sports d'action par la porte outdoor et montagne, où les entreprises sont saines et les données abondantes, davantage que par la porte skate et surf, où l'industrie se reconstruit.

4.2. Les groupes européens du matériel

Amer Sports (Salomon, Arc'teryx, Atomic, Armada)

Pays : Finlande / Chine (Anta)
Périmètre : Outdoor, ski, snowboard
Fait 2025-2026 : 6,566 Md\$ en 2025, +27 % ; T2 2026 +32 %

Source : [24][25]

Groupe Rossignol (Rossignol, Dynastar, Lange, Look)

Pays : France
Périmètre : Ski, snowboard
Fait 2025-2026 : 346 M€, EBITDA +50 %

Source : [27]

Nidecker Group (Nidecker, Jones, Flow, Etnies, éS, Emerica, ThirtyTwo)

Pays : Suisse (Rolle)
Périmètre : Snowboard, chaussure skate
Fait 2025-2026 : Rachat des marques Sole Technology en mai 2024 ; YES Snowboards redevient indépendant en avril 2026

Source : [32][33]

Boards & More (Duotone, Fanatic, ION)

Pays : Allemagne
Périmètre : Kite, wing, windsurf
Fait 2025-2026 : Fanatic fusionné dans Duotone en 2023 ; chiffres à confirmer

Source : à confirmer

Amplid

Pays : Allemagne (Bavière)
Périmètre : Snowboard, splitboard
Fait 2025-2026 : +22 % sur la saison 2024-2025

Source : [34]

Sweet Protection (Active Brands)

Pays : Norvège
Périmètre : Casques, protections
Fait 2025-2026 : Plus de 300 M NOK de CA, 75 % à l'export

Source : [35]

Horsefeathers

Pays : Tchéquie
Périmètre : Outerwear snow, bike
Fait 2025-2026 : Clients dans plus de 40 pays ; CA à confirmer

Source : à confirmer

KORUA Shapes

Pays : Suisse
Périmètre : Snowboard carving
Fait 2025-2026 : Refus affiché de l'IA générative pour ses graphismes

Source : [36]

Boardriders / Quiksilver Europe, Rip Curl Europe

Pays : France (Saint-Jean-de-Luz, Hossegor)
Périmètre : Surf, lifestyle
Fait 2025-2026 : Sièges européens des marques de surf ; chiffres européens à confirmer

Source : à confirmer

4.3. Le retail : de la chaîne au shop

Le retail spécialisé se scinde lui aussi. Les chaînes et les pure players tiennent. Blue Tomato, filiale autrichienne de Zumiez, exploite environ 90 magasins dans neuf pays ; ses ventes comparables ont reculé de 5,4 % en 2025 et rebondi de 13,2 % sur quatre semaines à fin février 2026 [37]. Ridestore, pure player suédois de vêtements de ski, de snow et de street, affiche 1,61 Md SEK de chiffre d'affaires, environ 142 M€, en hausse de 40 % [38]. Skatedeluxe en Allemagne, Titus à Münster et SkatePro au Danemark complètent le paysage européen de la vente en ligne, sans chiffres publics. En Suisse, l'hiver 2025-2026 a battu un record de 18,5 millions de nuitées, avec un hardware en hausse et un textile sous pression [39].

Le shop indépendant, lui, ferme. Le cas de Pro Rider 34 à Montpellier, quinze ans de shop BMX et skate, cagnotte de survie en juillet 2026 et pivot vers un modèle semi-physique et itinérant, a été documenté par InPulse [40]. La vente de matériel a basculé en ligne, où le catalogue est infini et les prix cassés par le déstockage des marques. Ce que le shop produit, le premier conseil au débutant, le réglage, l'atelier, le lien avec les associations, la détection des futurs champions, le point de ralliement, aucune plateforme ne le produit. Il le produit gratuitement pour toute la filière, et personne ne le finance. Sur la carte, le core shop est l'infrastructure sociale d'une discipline. Sa disparition affaiblit toutes les couches situées au-dessus.

4.4. Les pratiquants : ce que l'on sait mesurer

La pratique des sports d'action est majoritairement libre, hors club, et échappe aux compteurs fédéraux. Les chiffres disponibles sont donc des indices. En France, la Fédération française de roller et skateboard a franchi 70 000 licenciés en juin 2025, une première [41], et la Fédération française de cyclisme a enregistré 109 964 licences en 2025 avec le BMX en locomotive à +11,66 % [42]. En Italie, Skate Italia, nouveau nom de la FISR depuis mai 2026, compte 70 000 licenciés et 1 100 clubs [43]. Au Royaume-Uni, Skateboard GB organise ses championnats nationaux en juillet (park, Newquay) et septembre (street, Londres) [44]. En Chine, la station de Chongli a dépassé 10 millions de visiteurs en 2025, et son été surpasse désormais son hiver [45]. Aux États-Unis, Vail Resorts a perdu 14,9 % de visites skieurs sur la saison 2025-2026, « l'un des hivers les plus difficiles de l'histoire » de l'Ouest américain selon le groupe [46].

Sur la population de pratiquants elle-même, la meilleure donnée européenne est sectorielle : le Surf Panorama d'EuroSIMA, publié en juin 2026 avec l'Union Sport & Cycle sur environ 2 300 surfeurs français, mesure trois planches par surfeur, environ 635 € par planche, 54 % d'achats d'occasion, 53 % de participation à un événement dans l'année et 37 % prêts à payer pour y assister, 68 % chez les 16-24 ans [47]. Ce type d'observatoire manque pour le skate, le BMX et le snowboard à l'échelle européenne.

DE L'OFFRE À L'USAGE : LES INDICATEURS À RELIER

MATÉRIEL

+22 % +4,6 % -11 %

Amplid Rip Curl Vans

DISTRIBUTION

~90 +40 % 142 M SEK

magasins Blue Tomato CA skatedeluxe CA skatedeluxe

PRATIQUE

70 k +11,66 % 2 300

licenciés roller/skate BMX - licences FFC surfers interrogés

LA CHAÎNE RÉELLE

01 GROUPES

consolidation

02 RETAIL

échelle + e-commerce

03 CORE SHOP

service local fragilisé

04 USAGE

donnée encore partielle

Sources : [30][31][34][37][38][41][42][47]. Les indicateurs décrivent des marchés et périmètres différents.

5. COUCHE 2 : SPOTS ET INFRASTRUCTURES

COUCHE 2 - DES LIEUX AMÉNAGÉS, NATURELS ET ARTIFICIELS

Les sports d'action se pratiquent sur trois types de lieux, et chacun forme un marché distinct. Les lieux aménagés en dur, skateparks, pumtracks, bike parks, salles d'escalade, financés par les collectivités et construits par des spécialistes. Les lieux naturels équipés, stations de ski et de VTT, spots de surf, faces de freeride, exploités par des opérateurs de domaines. Et les lieux artificiels, surf parks et neige indoor, qui constituent la nouveauté de la décennie et attirent des capitaux d'un ordre de grandeur supérieur.

5.1. Trois types de lieux

5.2. Les constructeurs de skateparks

Le marché européen de la construction de skateparks est tenu par une dizaine d'entreprises spécialisées, généralement fondées par des skateurs. Betongpark, norvégien avec une filiale britannique, a été retenu en mars 2026 pour le skatepark de Margate, 1,1 M£ [48]. Maverick Skateparks, à Poole, a construit Folkestone, 17 M£, et Concrete Waves à Newquay [49]. IOU Ramps, à Passau, revendique environ 7 600 rampes construites en 22 ans dans plus de 30 pays, dont celles de Munich Mash et de la House of Vans Barcelone [50]. Techramps Group, à Cracovie, exporte des parks béton et modulaires, à Lillehammer notamment [51]. En France, Hurricane Group a construit les skateparks olympiques de Tokyo 2020 et de Paris 2024, et fait désormais partie d'Abéo [11].

La densité du parc existant se mesure mal au niveau européen. La France dispose d'un recensement national : 3 348 skateparks et 413 pumtracks, soit 3 761 spots aménagés, à jour de juillet 2026 [52]. Le financement public y a baissé après les Jeux : le plan « 5 000 équipements » s'est arrêté en décembre 2025 et l'enveloppe équipements de l'Agence nationale du sport tombe à 39,175 M€ en 2026, chiffre issu d'une source commerciale à recouper [53]. Nous n'avons pas trouvé de recensement comparable au Royaume-Uni, en Allemagne ou en Italie. C'est un vide de données que les plateformes de spots commencent à combler : CityLegends, à Eindhoven, cartographie plus de 10 000 spots et, via son unité de conseil LINES, vend aux villes des diagnostics de politique de sport urbain fondés sur l'usage réel, avec des « Street Funds » actifs à Amsterdam, Rotterdam et Nimègue [54].

5.3. Les surf parks : une industrie née en Espagne

Wavegarden, à Aizarnazabal près de Saint-Sébastien, est le leader mondial de la technologie de vagues artificielles. En avril 2026, l'entreprise comptait 12 sites en exploitation, 23 en développement et une cinquantaine en projet [7], avec plus de 2 millions de visiteurs cumulés et un taux de rendement interne annoncé supérieur à 20 % pour ses exploitants [55]. Le concurrent Endless Surf équipe O2 Surftown à Munich, ouvert en 2024 avec des sessions de 89 à 149 € [56].

La couche est capitalistique et fragile. The Wave, à Bristol, a fermé sans préavis le 26 juin 2025, après plus de 400 000 visiteurs depuis 2019, à la

suite des difficultés de son partenaire financier, et a rouvert cinq jours plus tard sous de nouveaux investisseurs avec Julian Topham, fondateur de Boardmasters, comme CEO [57][58]. Lost Shore, à Ratho près d'Édimbourg, plus grand bassin de surf à l'intérieur des terres en Europe, a accueilli 100 000 visiteurs de 67 pays et généré 18 M£ d'impact sur sa première année, bilan publié en novembre 2025 [59]. Alaïa Bay, à Sion, accueille en novembre 2026 une étape de l'Edelweiss Surf Tour, le circuit suisse [60]. Surfers Cove, à Óbidos au Portugal, 25 M€ avec Kanoa Igarashi parmi les investisseurs, ouvre fin 2026 [61] ; Gemswell Surf Madrid, accessible en métro, ouvre en 2027 [7]. Surf Eye, une startup portugaise fondée en 2022, équipe ces parcs d'un réseau de caméras IA qui filme, découpe et livre chaque vague, avec 22 installations en Amérique du Nord et du Sud, en Europe, en Asie et au Moyen-Orient [62].

Hors d'Europe, URBNSURF Melbourne fête ses cinq ans en avril 2025 avec 10 millions de vagues, plus de 300 000 visiteurs et 500 emplois, la part des femmes passant de 18 à 35 % [63] ; le Queensland a accordé 4 M\$ à Palm Valley en avril 2026 et Perth construit un Wavegarden [64].

5.4. La neige indoor et les domaines

La neige indoor se consolide. SnowWorld, néerlandais, et Snowcentres, britannique, ont fusionné le 14 novembre 2025 : douze sites dans cinq pays, 4,5 millions de visiteurs par an, plus de 100 M£ de chiffre d'affaires, et 50 % du capital détenus par Alychlo, la holding du belge Marc Coucke [8].

Les domaines naturels traversent une saison contrastée. Vail Resorts, opérateur de l'Epic Pass et de Whistler Blackcomb, a perdu 14,9 % de visites skieurs à la mi-avril 2026 [46], et une plainte antitrust fédérale vise depuis mars 2026 les deux forfaits dominants, Epic (Vail) et Ikon (Alterra) [65]. En Chine, Chongli, site olympique de 2022, dépasse 10 millions de visiteurs annuels [45]. En Europe, les stations suisses ont enregistré 18,5 millions de nuitées sur l'hiver 2025-2026, un record [39]. Montgenèvre, dans les Hautes-Alpes, devient site olympique de freeride pour 2030, l'argument du CIO étant qu'aucune infrastructure n'est à construire [10].

5.5. Les salles immersives

Une quatrième catégorie apparaît : la salle où le sport se regarde. Sony Pictures a investi 100 M\$ dans Cosm, les dômes à écran LED 12K de Los Angeles, Dallas et Inglewood [66]. C'est au Cosm de Los Angeles que la X Games League a organisé son draft d'été le 12 mars 2026 et qu'elle organise son draft d'hiver le 16 septembre [67].

SPOTS & INFRASTRUCTURES : DU RECENSEMENT À L'USAGE

3 761

SPOTS AMÉNAGÉS

France · juillet 2026

10 000+

SPOTS CARTOGRAPHIÉS

CityLegends · Europe

4,5 M

VISITEURS / AN

SnowWorld—Snowcentres

10 M

VISITEURS / AN

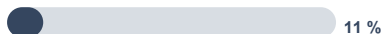
Chongli · Chine

FRANCE : COMPOSITION DU PARC RECENSÉ

SKATEPARKS



PUMPTRACKS



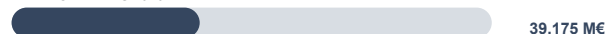
UN RECENSEMENT NATIONAL ENCORE RARE EN EUROPE ≈ -61 %

FRANCE : CONTRACTION DU FINANCEMENT

PLAN 5 000 ÉQUIPEMENTS



ENVELOPPE ANS 2026



ordre de grandeur, sources non homogènes

QUAND LE SPOT DEVIENT UN ACTIF MESURABLE

URBNSURF

10 M

vagues produites

MELBOURNE

300 k+

visiteurs en cinq ans

MIXITÉ

18 → 35 %

part des femmes

EMPLOI

500

emplois associés

Sources : [8][45][52][53][54][63][176]. La baisse de financement est un ordre de grandeur entre dispositifs différents.

6. COUCHE 3 : ÉVÉNEMENTS ET CIRCUITS

COUCHE 3 - COMPÉTITIONS, FESTIVALS ET CIRCUITS

6.1. Les circuits mondiaux

X Games

Propriétaire / organisateur : MSP Sports Capital (États-Unis)
Disciplines : Skate, BMX, moto, snow, ski
Fait 2025-2026 : Aspen 2026 avec Stake (paris), Google Cloud (IA), Amazon (merchandising) ; bascule en ligue, voir chapitre 7

Source : [68]

Street League Skateboarding

Propriétaire / organisateur : Thrill One (États-Unis)
Disciplines : Skate street
Fait 2025-2026 : Super Crown 2025 São Paulo : 17 500 spectateurs, 28,2 M R\$ d'impact direct, 100,2 M R\$ de valeur média (+96 %), 21 sponsors ; tour 2026 Sydney, Los Angeles, East Coast, Brésil, Paris Roland-Garros (3 octobre), Japon, Super Crown São Paulo

Source : [69][70]

Nitro Circus

Propriétaire / organisateur : Thrill One
Disciplines : Shows FMX, BMX, skate
Fait 2025-2026 : Nitro Circus 2.0 Tour, 18 shows nord-américains en août 2026, Ram Trucks en titre

Source : [71]

World Surf League

Propriétaire / organisateur : Dirk Ziff (États-Unis), en vente
Disciplines : Surf
Fait 2025-2026 : Raine Group mandaté, 80 M de téléspectateurs et 1,3 Md de « consommateurs » sociaux revendiqués en 2025 ; Surf Ranch cédé en mai 2026

Source : [72]

Freeride World Tour

Propriétaire / organisateur : FIS (Suisse)
Disciplines : Freeride ski et snowboard
Fait 2025-2026 : Premiers Championnats du monde FIS à Ordino Arcalis (Andorre), 3-4 février 2026 ; pilote l'intégration olympique 2030

Source : [22]

Natural Selection Tour

Propriétaire / organisateur : Travis Rice (États-Unis)
Disciplines : Snowboard backcountry
Fait 2025-2026 : Finales à Revelstoke en mars 2026, titres à Zoi Sadowski-Synnott et Nils Mindnich

Source : [73]

Crankworx World Tour

Propriétaire / organisateur : Ironman Group (États-Unis)
Disciplines : VTT gravity
Fait 2025-2026 : 2026 : Whistler, SilverStar, nouvelle grande finale à Mont-Sainte-Anne

Source : [74]

UCI BMX Freestyle World Cup

Propriétaire / organisateur : UCI (Suisse)
Disciplines : BMX freestyle
Fait 2025-2026 : 2026 : une seule étape européenne sur quatre ; Shanghai (15-18 octobre), Sakai (26-29 novembre) ; Mondiaux 2025 à Riyad, 230 riders de 40 pays

Source : [75][76]

Swatch Nines

Propriétaire / organisateur : Swatch (Suisse)
Disciplines : Snow, bike, surf-skate
Fait 2025-2026 : 2026 : Niseko (avril), Sölden (juin), Waco (octobre), nouveau format surf et skate

Source : [77]

Le calendrier olympique détaillé au chapitre 2 structure ces circuits, en fixant les disciplines qualifiantes et les fenêtres d'exposition. Une échéance s'y ajoute pour la couche événementielle : les Jeux olympiques de la jeunesse de Dakar, en novembre 2026, premiers Jeux en Afrique, programment le skate street et le breaking sur un skatepark de 1 000 m² place des Cultures urbaines [78].

6.2. Les événements européens de référence

La force européenne, ce sont les festivals. Ils sont anciens, ancrés dans une ville, et ils sont le lieu où la scène européenne se voit.

FISE World Series

Ville, pays : Montpellier, France
Depuis : 1997
Fait 2025-2026 : 13-17 mai 2026, plus de 1 500 athlètes, neuf disciplines, quatre Coupes du monde ; 300 000 visiteurs en 2025 ; 32,5 M€ d'impact économique local (édition 2024) ; désormais 60 % Abéo

Source : [79][80][81][11]

Boardmasters

Ville, pays : Newquay, Royaume-Uni
Depuis : 1981
Fait 2025-2026 : 158 000 personnes sur cinq jours, août 2026

Source : [82]

O Marisquiño

Ville, pays : Vigo, Espagne

Depuis : 2001

Fait 2025-2026 : 26e édition, 6-9 août 2026, plus de 150 000 visiteurs attendus, 1 500 riders de plus de 30 pays

Source : [83]

MASH Fest (ex-Munich Mash)

Ville, pays : Munich, Allemagne

Depuis : 2014

Fait 2025-2026 : 26-28 juin 2026, Olympiapark, skate, BMX, VTT

Source : [84]

LAAX Open

Ville, pays : LAAX, Suisse

Depuis : 2016

Fait 2025-2026 : Coupe du monde snowboard et finale mondiale de The Snow League, 19-21 mars 2026

Source : [6][85]

Simple Session

Ville, pays : Tallinn, Estonie

Depuis : 2000

Fait 2025-2026 : 25e édition en mars 2025 ; Street Series Tallinn et Riga en août 2026

Source : [86]

Winterclash

Ville, pays : Eindhoven, Pays-Bas

Depuis : 2005

Fait 2025-2026 : Plus grand contest de roller agressif au monde, 26-28 février 2026

Source : [87]

Mystic Sk8 Cup

Ville, pays : Prague, Tchéquie

Depuis : 1994

Fait 2025-2026 : 31e édition en juin 2026, Coupe du monde de skateboard

Source : [88]

Münster Monster Mastership

Ville, pays : Münster, Allemagne

Depuis : 1982

Fait 2025-2026 : Retour après vingt ans, 25e édition à l'été 2026 avec Titus

Source : [89]

World Skate Games

Ville, pays : Italie, 2024

Fait 2025-2026 : 350 000 spectateurs, 439 M€ de retombées revendiquées pour 13 M€ d'argent public

Source : [43]

Street League Paris

Ville, pays : Paris, France

Depuis : 2023

Fait 2025-2026 : Roland-Garros, 3 octobre 2026, troisième passage à Paris

Source : [70]

Deux constats. Les festivals européens sont des actifs de ville : Montpellier, Newquay, Vigo, Munich, Tallinn, Prague les portent depuis vingt à quarante ans, et leur impact économique est le premier argument de leur financement. Et ces festivals fonctionnent sans équipes, sans classement de saison et sans droits médias structurés. C'est exactement l'espace que les formats américains viennent occuper.

6.3. Les opérateurs

Les opérateurs se professionnalisent et changent de mains. Thrill One, qui regroupe Nitro Circus, Street League et Nitrocross, a été racheté par Fiume Capital et Juggernaut pour environ 300 M\$ en 2022 [90] et a transféré son siège à Las Vegas. Hurricane Group, organisateur du FISE, 13 M€ de chiffre d'affaires et 75 salariés, est passé sous contrôle d'Abéo en août 2026 [11]. Vision Nine, organisateur de Boardmasters, a fourni le CEO qui a repris The Wave à Bristol [58]. L'opérateur d'événements devient une brique d'un ensemble plus large, industriel ou financier.

ÉVÉNEMENTS : QUATRE ÉCHELLES D'AUDIENCE PHYSIQUE

WORLD SKATE GAMES		350 k
FISE MONTPELLIER		300 k
BOARDMASTERS		158 k
O MARISQUIÑO		150 k

32,5 M€

IMPACT LOCAL

FISE 2024

100,2 M R\$

VALEUR MÉDIA

SLS São Paulo 2025

21

SPONSORS

SLS São Paulo 2025

Sources : [69][79][80][81][82][83][43]. Fréquentation et retombées déclarées.

7. COUCHE 4 : LIGUES ET DROITS

COUCHE 4 - FRANCHISES, FORMATS ET DROITS

Jusqu'en 2025, les sports d'action fonctionnaient sans ligue au sens du sport professionnel, sans équipes, sans saison à classement collectif, sans franchises. Ils avaient des circuits (chapitre 6) où l'athlète performait pour lui-même, sa progression et ses sponsors. En 2026, la couche apparaît, avec trois modèles distincts et un argument commun, le fan.

7.1. Pourquoi cette couche existe désormais

L'argument est documenté. L'étude « The Action Sports Audience Decoded », publiée en juin 2026 par UNA Sports Group avec YouGov sur 411 répondants américains de 13 à 54 ans, mesure 73 % d'intérêt pour une ligue par équipes, 84 % chez les 18-24 ans, et 51 % de répondants qui disent qu'une telle ligue augmenterait leur engagement pour les sports d'action en général. La consommation passe par YouTube (78 %), le streaming (60 %), Instagram (56 %) et TikTok (50 %), la télévision linéaire pesant 21 %. L'ancrage local est le premier moteur d'allégeance à une équipe, 47 % [91]. UNA détient deux franchises de la X Games League, l'étude est la thèse d'investissement d'un propriétaire de clubs, et elle se lit ainsi. Elle dit néanmoins ce que les ligues viennent chercher : une audience jeune, sociale, pratiquante, qui s'attache à une ville.

7.2. Modèle 1 : la ligue par franchises, X Games League

Format

Fait : Huit clubs, quatre d'été et quatre d'hiver, équipes mixtes de dix athlètes, trois étapes et un championnat par saison

Source : [92]

Sponsor titre

Fait : MoonPay, accord à huit chiffres sur trois ans, annoncé le 25 janvier 2026, avec option d'achat sur deux franchises

Source : [93][92]

Athlètes

Fait : Salaire de base de 30 000 \$, frais de déplacement, allocation santé, contrats de deux à trois ans maintenus en cas de blessure, prize money pour le top 8 de chaque étape ; 180 athlètes éligibles

Source : [94]

Draft d'été

Fait : 12 mars 2026 au Cosm de Los Angeles, 40 athlètes en cinq tours, GM issus de la scène (Bob Burnquist à São Paulo) ; prime de 2 500 \$ en stablecoin XO via Exodus ; diffusé sur ESPN, Roku, YouTube, Kick et une chaîne FAST Amazon

Source : [94][95][96]

Franchises vendues

Fait : New York été et hiver à UNA Sports Group (4 mai, montant à huit chiffres, Moelis conseil) ; São Paulo à Summit Ventures, fonds émirati (25 juin) ; Park City (juillet) ; Golden State à un groupe de la baie de San Francisco (4 août), présenté par la ligue comme sa sixième vente de club

Source : [97][98][5]

Saison 1

Fait : Sacramento (26-28 juin), Chiba (4-5 juillet), Caesars Superdome de La Nouvelle-Orléans (24-26 juillet) ; XC New York champion, 2 640 points contre 2 630 pour XC Tokyo, prime de 500 000 \$; MVP Mizuho Hasegawa, 15 ans

Source : [99]

Audience

Fait : 18,3 M de téléspectateurs uniques en direct sur les trois étapes, +78,5 % sur 2025, plus de 100 000 spectateurs sur site, 200 M de vues sociales ; chiffres de la ligue, méthodologie non publiée

Source : [4]

Suite

Fait : Draft d'hiver le 16 septembre 2026 au Cosm, saison hivernale 2027

Source : [67]

Trois lectures. Le format ligue change la mécanique : un rider performe désormais aussi pour un club, un classement collectif et un titre, dans des disciplines construites sur la liberté individuelle, le style et la session. Le marché secondaire des clubs est né en trois mois, avec des acheteurs qui vont d'un groupe d'investisseurs new-yorkais à un fonds émirati. Et la ligue s'ajoute aux circuits sans les remplacer : les X Games classiques continuent, les médailles individuelles restent. Sur le sportif, sur onze finales de skate à La Nouvelle-Orléans, un seul titre américain, le Japon et le Brésil dominant [100].

7.3. Modèle 2 : la ligue de fondateur adossée à un diffuseur, The Snow League

The Snow League, créée par Shaun White, a levé 15 M\$ le 12 novembre 2025 et a organisé sa finale mondiale à LAAX, en Suisse, du 19 au 21 mars 2026 [6]. Sa première saison a réuni 8,1 millions de téléspectateurs cumulés sur cinq diffusions NBC ; l'accord avec NBC Sports est renouvelé et élargi pour la saison 2, plus de 50 heures de direct sur Peacock, tous les événements en direct sur YouTube [101]. Le calendrier 2026-2027 va de Cardrona en Nouvelle-Zélande (18-20 septembre 2026) à LAAX (11-13 mars 2027) via Aspen et Park City, avec un roster freeski élargi de 16 à 24 et plus d'un demi-million de dollars de prize money par étape [102]. Le modèle repose sur le prize money et sur la portée, tout le calendrier étant ouvert sur des plateformes gratuites. La ligue a une seule étape européenne, mais c'est celle de la finale.

7.4. Modèle 3 : le circuit historique en vente, World Surf League

La WSL est en vente. Raine Group est mandaté, le propriétaire Dirk Ziff, aux commandes depuis 2013, revendique 80 millions de téléspectateurs annuels et 1,3 milliard de « consommateurs » sociaux en 2025 ; la Kelly Slater Wave Company a été cédée en mai 2026 à un fonds immobilier, un désendettement avant cession [72]. Aucun acquéreur ni valorisation n'est confirmé. Parallèlement, l'ancien CEO de Surfing Australia, Chris Mater, a présenté en août 2026 la Surfing Super League : huit équipes, matchs de 90 minutes, 48 surfeurs salariés 89 000 \$ par an, lancement à l'été 2028 [103]. Le surf reproduit ainsi la séquence du skate : un circuit historique valorisé sur son audience, et un format par franchises qui se prépare.

7.5. Les droits et leur distribution

La rareté des droits, qui fait la valeur du football, n'existe pas ici. La XGL a distribué sa saison sur ABC, ESPN, l'application ESPN, Disney+, Roku, YouTube, Kick et un canal FAST Amazon, un empilement linéaire, SVOD, FAST et streaming créateurs inédit pour la catégorie [99][96]. The Snow League cumule Peacock, NBC et YouTube, avec Eurosport et HBO Max en Europe. La valeur d'une franchise tiendra donc à ce que le club sait de ses fans et de ses athlètes, l'exclusivité pesant peu. C'est le sujet de la couche 6.

7.6. Les paris et la donnée officielle

Une brique nouvelle accompagne les ligues : la donnée officielle et les paris. Les X Games ont ouvert leurs premiers paris régulés à Aspen en janvier 2025 avec ALT Sports Data, et revendiquent +113 % d'audience streaming et 2,4 millions de nouveaux abonnés sociaux sur l'édition [104] ; Stake est partenaire paris de la XGL en 2026 [68]. ALT Sports Data, société californienne de données officielles pour les ligues « alternatives », a levé 5 M\$ en avril 2025 avec la WSL, les X Games et bet365 parmi ses clients [105], puis 5 M\$ de plus en juin 2026 pour son « système d'exploitation de ligue », plus de trente propriétés servies [106]. La donnée officielle des sports d'action se centralise chez un fournisseur unique. C'est un goulot d'étranglement que la carte doit signaler.

QUATRE MODÈLES DE LIGUE : CONTRÔLE, ACTIF ET HORIZON

LIGUE	MODÈLE DE CONTRÔLE	ACTIF DOMINANT	KPI	HORIZON
01 X GAMES LEAGUE	Propriétaire	Clubs + droits + data	18,3 M	Saison 1
02 THE SNOW LEAGUE	Fondateur + diffuseur	Roster + média	8,1 M	Saison 2
03 WORLD SURF LEAGUE	Circuit historique	Audience + droits	80 M	En vente
04 SURFING SUPER LEAGUE	Clubs investisseurs	Franchises + salaires	8	2028

Sources : [4][6][72][101][103]. Audiences déclarées par les ligues ou leurs diffuseurs.

8. COUCHE 5 : MÉDIAS ET DIFFUSION

COUCHE 5 - IMAGES, AUDIENCES, COMMUNAUTÉS ET JEUX

8.1. Les diffuseurs

ESPN / ABC / Disney+

DIFFUSEUR

Pays : États-Unis
 Rôle dans les sports d'action : Diffuseur historique des X Games, XGL
 Fait 2025-2026 : Saison XGL sur ABC, ESPN, Disney+, application ESPN
 Source : [99]

NBC Sports / Peacock

STREAMING

Pays : États-Unis
 Rôle dans les sports d'action : The Snow League, Jeux olympiques
 Fait 2025-2026 : 16,7 Md de minutes streamées sur Peacock pendant Milano Cortina 2026, plus du double de tous les Jeux d'hiver précédents cumulés
 Source : [107][101]

Eurosport / HBO Max (WBD)

DIFFUSEUR

Pays : Europe
 Rôle dans les sports d'action : Jeux olympiques, The Snow League en Europe
 Fait 2025-2026 : Diffusion de la Snow League sur 42 pays européens selon la ligue
 Source : [101]

Red Bull Media House / Red Bull TV

MEDIA HOUSE

Pays : Autriche (Salzbourg)
 Rôle dans les sports d'action : Producteur-diffuseur maison, Signature Series
 Fait 2025-2026 : Chiffres d'audience non publiés ; à confirmer
 Source : à confirmer

FUEL TV

FAST / OTT

Pays : Portugal
 Rôle dans les sports d'action : Chaîne action sports FAST et OTT
 Fait 2025-2026 : Quatre chaînes verticales (Surfer, Powder, Skateboarding, Bike) avec Arena Group en juin 2025 ; arrivée sur Prime Video US en avril 2026, 5 000 h d'archives, 400 h de direct par an
 Source : [108][109]

Insight TV

FAST / OTT

Pays : Pays-Bas (Amsterdam)
 Rôle dans les sports d'action : Chaînes FAST et pay TV, action sports et aventure
 Fait 2025-2026 : Plus de 50 M de spectateurs par mois, 56 pays, fusion avec Off the Fence en 2025 (chiffres de l'éditeur)
 Source : [110]

Kick

STREAMING

Pays : Australie
 Rôle dans les sports d'action : Streaming créateurs
 Fait 2025-2026 : Chaîne officielle X Games, draft XGL diffusé
 Source : [96]

YouTube, Instagram, TikTok

SOCIAL

Pays : États-Unis / Chine
 Rôle dans les sports d'action : Premières plateformes de consommation
 Fait 2025-2026 : YouTube 78 %, Instagram 56 %, TikTok 50 % des spectateurs d'action sports américains (étude UNA)
 Source : [91]

ESL FACEIT Group x TikTok

VERTICAL

Pays : Allemagne / Chine
 Rôle dans les sports d'action : Diffusion verticale native
 Fait 2025-2026 : Premier stream esports vertical en mai 2026 ; 56 % de l'audience esports est mobile
 Source : [111]

Sportall

OTT

Pays : France
 Rôle dans les sports d'action : OTT sport, droits Riding Zone
 Fait 2025-2026 : Site redirigé, activité 2026 à confirmer
 Source : à confirmer

Le linéaire garde un rôle de vitrine et de mesure, c'est lui qui produit les « 18,3 millions » de la XGL et les « 8,1 millions » de la Snow League. La consommation quotidienne se fait sur les plateformes sociales, gratuites, où l'organisation a le moins de données sur son public. Les chaînes FAST, FUEL TV et Insight TV en Europe, X Games TV aux États-Unis, occupent l'espace entre les deux : des archives monétisées par la publicité, des directs, une distribution mondiale à coût marginal.

8.2. Les médias spécialisés européens

La presse spécialisée européenne survit en ligne et en B2B. Boardsport SOURCE, au Royaume-Uni, reste le média professionnel de référence du boardsport européen, avec des études de marché par pays [39]. Whitelines, Sidewalk et Kingpin, anciens titres Factory Media, sont passés chez Internet Fusion en 2018, leur état 2026 est à confirmer. Method Mag et Dwnadays à Innsbruck, Pleasure en Allemagne, Surf Session en France, Swellnet en Australie, The Inertia et Snowboarder aux États-Unis constituent le réseau de titres que cette cartographie a utilisé comme sources. Leur économie repose sur les marques et les événements de la couche 3, et leur fragilité est un risque pour la mémoire de la scène.

8.3. La capture : la caméra change de mains

La caméra d'action est l'objet culturel de la scène, et son marché a basculé. Selon IDC, DJI a livré 65 % des caméras d'action au premier trimestre 2026, Insta360 22 %, GoPro 6 % ; en revenus, GoPro conserve 10,7 % [13]. Insta360, à Shenzhen, s'est introduite en Bourse à Shanghai en juin 2025, avec +285 % le premier jour [14] ; elle a réalisé 9,74 Md ¥ en 2025, en hausse de 74,8 %, avant de perdre 65 % de sa capitalisation depuis son pic [112]. GoPro a clos 2025 sur 652 M\$ de chiffre d'affaires, en baisse de 19 %, avec 2,36 millions d'abonnés [113], puis a publié un deuxième trimestre 2026 à 105 M\$, en baisse de 31 %, 291 000 caméras, 27,3 M\$ de trésorerie, et, dans ses déclarations prospectives, un « doute substantiel » sur sa continuité d'exploitation, avec une revue stratégique qui étudie une vente [114]. Les lunettes connectées ajoutent un point de vue : 7 millions de Ray-Ban et Oakley Meta vendues en 2025, trois fois plus qu'en 2024 [115]. La marque qui a inventé le point de vue du rider ne le contrôle plus, et aucune réponse européenne n'existe sur ce segment.

8.4. Les jeux vidéo : la couche culture a changé de modèle

Les jeux vidéo sont la porte d'entrée culturelle de millions de pratiquants, et leur économie a basculé en 2025. skate., le free-to-play d'EA lancé en accès anticipé le 16 septembre 2025, a dépassé 15 millions de joueurs en moins de trois semaines [17]. Le remake payant Tony Hawk's Pro Skater 3+4 (Activision), sorti en juillet 2025, n'aurait vendu qu'environ 190 000 copies le premier mois, pour 1,9 million de téléchargements dont plus de 90 % via Game Pass, selon une estimation d'Alinea Analytics [116]. Session: Skate Sim, développé au Canada et édité par le français Nacon, poursuit sa troisième année. Le skate vidéoludique est désormais gratuit et massif, ce qui en fait un canal d'acquisition pour toutes les couches situées en dessous.

8.5. L'IA générative, rejetée sur les objets de culture

Sur la création, la scène a tranché. Burton a présenté en septembre 2025 une planche dont le graphisme était conçu avec IA et a récolté colère et déception, la marque répondant que l'IA « n'est pas un remplacement de la créativité humaine » [117]. YES a publié une planche satirique générée par IA doublée d'une version humaine, Ride a décliné plus de 80 variantes d'un graphisme, KORUA a refusé [36]. Sur les objets de culture, l'IA générative est un risque documenté pour les marques.

MÉDIAS : CINQ PORTES D'ENTRÉE, TROIS ÉCONOMIES

01 DIFFUSION

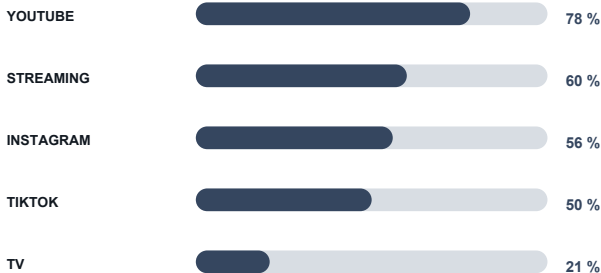
02 MÉDIAS

03 CAMÉRAS

04 JEUX

05 IA

CONSOMMATION : LE SOCIAL DEVANCE LE LINÉAIRE



CULTURE & CAPTURE : LES NOUVEAUX GATEWAYS

15 M+

JOUEURS

skate. - EA, lancement 2025

1,9 M

TÉLÉCHARGEMENTS

Session - dont >90 % via Game Pass

65 %

CAMÉRAS LIVRÉES

DJI - T1 2026

L'audience entre par le contenu ; la valeur se déplace vers la donnée.

Sources : [13][17][91][116]. Les pourcentages de consommation proviennent de la même étude UNA / YouGov.

9. COUCHE 6 : DONNÉES ET INTELLIGENCE

COUCHE 6 - MESURE, SCORING, IDENTITÉ FAN ET ANALYSE

La couche données remplit quatre fonctions : mesurer le geste (capteurs, vision), produire la note (scoring, timing, jugement), identifier le fan (données first-party, engagement), et alimenter la diffusion (production, replay, clips). Elle est la moins mature de la carte, et la plus inégale : très avancée en régie de diffusion, balbutiante sur l'identification du fan.

9.1. Quatre fonctions

9.2. Scoring, timing, jugement, les acteurs

Liveheats

Pays : Australie
Fonction : Inscriptions, heats, jugement, live scoring surf, skate, snow, BMX
Fait 2025-2026 : 1,3 M AU\$ levés en mai 2025 ; plus de 4 000 événements, 131 265 athlètes, 60 pays en 2024 ; 2 M AU\$ de CA, objectif 10 M AU\$ en 2028 ; partenaire officiel de World Skate depuis 2020

Source : [16][118]

Omega / Swiss Timing

Pays : Suisse
Fonction : Chronométrage olympique, snowboard et freestyle inclus
Fait 2025-2026 : Milano Cortina 2026 : caméras à 40 000 images par seconde, capteurs à 2 000 points de données par seconde

Source : [119]

Longines

Pays : Suisse
Fonction : Chronomètre officiel FIS ski alpin
Fait 2025-2026 : Confirmé à l'ouverture de la Coupe du monde 2025-2026 à Sölden

Source : [120]

Vola Timing

Pays : France (Haute-Savoie)
Fonction : Logiciels de chronométrage homologués FIS
Fait 2025-2026 : Live timing officiel de US Ski & Snowboard

Source : [121]

ALT Sports Data

Pays : États-Unis
Fonction : Données officielles, intégrité, paris
Fait 2025-2026 : Deux fois 5 M\$ en quatorze mois ; WSL, X Games, SMX, PBR parmi plus de trente propriétés

Source : [105][106]

Owl AI

Pays : États-Unis (Boulder)
Fonction : Jugement assisté par IA, puis « couche d'intelligence live »
Fait 2025-2026 : Débuts au superpipe d'Aspen en janvier 2025 ; seed de 11 M\$; Jay Prasad, ex-Relo Metrics, nommé CEO le 18 juin 2026 à la place de Josh Gwyther, Jeremy Bloom restant executive chairman ; SMX et Major League Pickleball clients

Source : [122][123][124]

Jugement du breaking (WDSF)

Pays : International
Fonction : Panel de juges du breaking aux Jeux de Paris
Fait 2025-2026 : Étude de l'université de la Sarre, octobre 2025 : fiabilité inter-juges faible (ICC de -0,03 à 0,61), biais national moyen de +2,47 %

Source : [125]

World Skate ISJC

Pays : International
Fonction : Critères et certification des juges skate
Fait 2025-2026 : Critères street et park « cycle Los Angeles » publiés en mai 2025 ; programme de certification britannique avec la Solidarité olympique, treize juges formés sur sept mois, six certifiés niveau 1

Source : [126][127]

FWT / FIS

Pays : Suisse
Fonction : Jugement du freeride
Fait 2025-2026 : Échelle 0-100, cinq critères (Line, Control, Technique, Fluidity, Air & Style), trois juges minimum, en impression d'ensemble

Source : [128]

ISU

Pays : Suisse
Fonction : Patinage
Fait 2025-2026 : 750 000 notes d'éléments analysées, IA positionnée en support des juges, sans calendrier

Source : [129]

Ce tableau situe les acteurs. La section suivante traite le fond du problème que leur marché recouvre.

9.3. Le jugement, cœur du problème et de l'opportunité

Les sports d'action sont majoritairement des sports à note. Le fan qui regarde un run de slopestyle, un heat de surf ou une descente de freeride voit un geste, et reçoit un chiffre. Entre les deux, un panel de juges. La

lisibilité de ce lien détermine la confiance de l'audience, et 2026 a fourni deux cas d'école.

Le premier s'est joué à Milano Cortina. En slopestyle féminin, Mari Fukada a été sacrée avec 87,83 points devant Zoi Sadowski-Synnot à 87,48 [130]. Le commentateur de NBC Todd Richards a parlé du « pire jugement » qu'il ait vu. Les juges, interrogés ensuite, ont invoqué une exécution sans faute et les quatre directions de rotation, et ont rappelé qu'une équipe de caméras dédiée au jugement, indépendante de la production, existe depuis Pékin [131]. Le système d'IA testé aux X Games, appliqué au même cas, a inversé le classement [130]. L'épisode montre où se loge la controverse : dans l'impossibilité pour le public de relier ce qu'il voit au score, la compétence des juges n'étant pas en cause.

Le second cas est à venir, et il concerne la France. Le freeride entre aux Jeux 2030 comme le premier sport olympique dont le terrain change à chaque run et dont la note repose sur la lecture d'une montagne. Le barème FWT note de 0 à 100 sur cinq critères, Line, Control, Technique, Fluidity, Air & Style, avec un panel d'au moins trois juges certifiés sous un head judge, en impression d'ensemble [128]. Aucun chrono, aucune figure imposée, deux concurrents ne descendent jamais la même chose. Ce que la note encode, c'est un choix : la ligne prise, celles écartées au repérage, l'exposition réelle du passage, le coût d'une erreur à cet endroit précis. Un juge qui a passé deux heures à la longue-vue sur la face voit tout cela dans un run de cinquante secondes. Le spectateur qui découvre voit un skieur qui descend vite dans quelque chose de raide.

Le risque vient des tribunes. Une audience qui ne relie pas l'image au score conclut à l'arbitraire, et la réponse institutionnelle à l'accusation d'arbitraire est toujours la même : durcir le barème et valoriser ce qui se compte, les rotations, les airs, les éléments identifiables depuis un canapé. Le halfpipe et le slopestyle ont parcouru ce chemin. La scène freeride s'est demandé, dès le lendemain de l'annonce du CIO, si le freeride olympique finirait en slopestyle de backcountry. Le système de qualification a un pilote identifié, la FIS, et une échéance en décembre 2026. La couche de compréhension, elle, n'a pour l'instant personne dessus.

La lisibilité se fabrique avant le run, par la matière qui rend la difficulté visible avant que le rider ne s'engage : la face annoncée au repérage, les options possibles montrées sur l'image, la pente, l'exposition, la sanction d'une chute sur telle section. Rendre audible le raisonnement du jury, au-delà de sa seule conclusion chiffrée. Le public de freeride existant fait déjà ce travail, il commente les lignes avant les notes. Rien n'interdit de le fournir aux millions de personnes qui découvriront la discipline en 2030.

C'est ici que l'implication prend son sens opérationnel. Faire noter le public en parallèle du jury, en lui donnant les critères, produit trois choses : une donnée comportementale identifiée sur des fans jusqu'ici anonymes, une pédagogie du barème par la pratique, et une mesure de l'écart entre la perception du public et la décision officielle. Nous avons testé ce mécanisme avec [VRSVS]*, notre produit de fan judging, en conditions réelles sur deux étapes du Freeride World Tour, à Andorre et à Verbier, avec 999 votes collectés et une corrélation d'environ 0,81 entre les notes des fans et celles du jury officiel. Ce sont nos propres données, sur un échantillon limité, et nous les présentons comme telles. Elles indiquent que le public, guidé, lit la performance de façon proche des juges, et que l'écart résiduel est précisément la matière pédagogique à exploiter.

World Skate travaille de son côté la formation des juges. Son programme de certification ISJC, avec le soutien de la Solidarité olympique, a formé au Royaume-Uni treize juges sur sept mois, de l'été 2025 à février 2026, par mentorat et shadow judging sur trois compétitions nationales, pour six certifications de niveau 1 [127]. Le programme repose sur une poignée de formateurs pour plus de 200 fédérations éligibles. Il ne passe pas à l'échelle sans outil numérique, e-learning, scoring parallèle à distance, analytics de consistance. Cette demande existe, elle est formulée par la fédération internationale elle-même.

9.4. Le coaching grand public, un marché que la neige masque

L'essentiel des déploiements documentés en analyse du geste concerne la neige et le cadre fédéral, où les budgets et les structures existent. Une seconde offre s'est pourtant constituée sur le skate, directement auprès du pratiquant, avec une économie radicalement différente : un smartphone, une application, aucun capteur.

Des applications comme SkateAI ou SkateGPT proposent de filmer une figure et d'obtenir une analyse image par image, identification du trick, évaluation de l'équilibre, détection des erreurs de placement de pied sur un ollie ou un flip [132][133]. L'approche technique est notable : plutôt que d'estimer la position des articulations, méthode dont la section suivante montre les limites de précision, certaines de ces applications entraînent des réseaux de neurones convolutifs sur les zones de contact entre le pied et la planche. Le problème est réduit à ce qui distingue réellement un kickflip d'un heelflip, ce qui le rend traitable sur un appareil grand public.

La base académique existe. Plusieurs travaux documentent la classification de figures de skateboard par transfert d'apprentissage, par accélérométrie couplée à l'apprentissage automatique, ou par reconnaissance d'action vidéo [134][135][136]. Ces publications alimentent directement l'offre commerciale.

Cette couche B2C est économiquement modeste et stratégiquement importante. Elle constitue le point d'entrée de la donnée dans une pratique majoritairement libre, hors club et hors fédération, celle-là même qui échappe à tous les compteurs décrits en couche 1. Le pratiquant qui filme ses sessions produit un corpus que personne n'agrège aujourd'hui. Aucun acteur européen n'occupe cette position.

9.5. Capteurs, vision et analyse du geste

Carv (Motion Metrics)

Pays : Royaume-Uni
Fonction : Coach de ski IA, capteurs de chaussure
Fait 2025-2026 : Un milliard de virages analysés en 2025, membres dans 62 pays, 2 373 stations ; dernière levée publique 5,1 M\$ en 2022

Source : [137]

Google Cloud x US Ski & Snowboard

Pays : États-Unis
Fonction : Analyse biomécanique depuis une vidéo de smartphone
Fait 2025-2026 : Outil livré pour Milano Cortina 2026, métriques d'angle de décollage, d'amplitude, de rotation, interrogeables en langage naturel

Source : [138]

HeyGo

Pays : à confirmer
Fonction : Capteur snowboard avec coaching vocal en temps réel
Fait 2025-2026 : 289 \$, plus de 100 métriques, programme bêta ; financement et siège à confirmer

Source : [139]

Rip Curl Search GPS

Pays : Australie
Fonction : Montre et application de tracking surf
Fait 2025-2026 : GPS3 et application Apple Watch en avril 2025 ; plus de 25 M de vagues trackées sur 2 400 spots dans 76 pays

Source : [140]

Surf Eye

Pays : Portugal
Fonction : Caméras IA de surf parks
Fait 2025-2026 : 22 installations sur cinq continents, partenaire de Surfers Cove

Source : [62]

WHOOOP

Pays : États-Unis
Fonction : Bracelet de récupération
Fait 2025-2026 : 575 M\$ levés à 10,1 Md\$ de valorisation en mars 2026, plus de 2,5 M de membres

Source : [141]

Strava

Pays : États-Unis
Fonction : Réseau social d'activité, propriétaire de FATMAP (fermé en 2024)
Fait 2025-2026 : Dépôt confidentiel d'introduction en Bourse en janvier 2026, valorisation visée 2,5 à 3 Md\$ (source secondaire)

Source : [142]

Trailforks (Outside Inc.)

Pays : Canada
Fonction : Cartes et rapports de trails VTT
Fait 2025-2026 : 860 991 trails, 798 bike parks, 117 M d'activités enregistrées

Source : [143]

Komoot (Bending Spoons)

Pays : Allemagne / Italie
Fonction : Planification d'itinéraires outdoor
Fait 2025-2026 : Racheté en mars 2025, environ 85 % des 150 salariés licenciés, refonte et hausse de prix

Source : [144]

Movella (Xsens)

Pays : Pays-Bas / États-Unis
Fonction : Capture de mouvement inertielle
Fait 2025-2026 : Restructuration achevée en mai 2025, capital transféré aux créanciers

Source : [145]

La science tempère le marketing. Une mini-revue de *Frontiers in Physiology* (août 2025) mesure pour l'estimation de pose sans marqueurs des erreurs inférieures à 10 degrés sur des angles statiques et jusqu'à 20 degrés au-delà de 90 degrés d'amplitude [146]. Une étude de l'université de Leipzig (avril 2026) sur un capteur inertielle dédié au skate mesure un rappel de 95 à 98 % pour détecter un ollie ou un kickflip, mais une précision de classification de 61,4 % et 19,5 % [147]. Le capteur détecte qu'il s'est passé quelque chose, il se trompe souvent sur ce que c'est. La recherche converge vers la fusion des deux approches, la caméra pour le contexte spatial, le capteur pour la précision inertielle, et vers le coaching post-session avant le coaching temps réel.

9.6. Le fan anonyme, maillon faible de tout le sport

L'étude « The Action Sports Audience Decoded », publiée le 17 juin 2026 par UNA Sports Group avec YouGov, est le document d'audience le plus détaillé de l'année sur les sports d'action. Elle repose sur 411 répondants américains de 13 à 54 ans, interrogés entre décembre 2025 et février

2026, avec un sur-échantillon de spectateurs d'action sports. UNA possède deux franchises de la X Games League, l'étude est donc une thèse d'investissement d'un propriétaire de clubs, à lire comme un signal de marché fort, avec les réserves qu'appelle une étude commanditée. Les chiffres qui suivent proviennent du communiqué et du rapport complet [91].

Les résultats convergent avec ce que nous observons sur le terrain européen. 73 % des répondants se déclarent intéressés par une ligue par équipes, 84 % chez les 18-24 ans et 83 % chez les 13-17 ans, la part tombant à 44 % chez les 35-54 ans. 51 % disent qu'une telle ligue augmenterait leur engagement envers les sports d'action en général. La consommation passe par YouTube (78 %), le streaming (60 %), Instagram (56 %) et TikTok (50 %) ; la télévision linéaire ne pèse que 21 %, derrière Twitch et l'événement physique. 70 % des répondants ont pratiqué un sport d'action, 21 % régulièrement. Les moteurs de fidélité à une marque sont la qualité du produit (64 %), la valeur de divertissement (54 %) et l'attrait visuel (54 %), les personnalités arrivant en dernier (28 %). L'ancrage local et la ville sont le premier moteur d'allégeance à une équipe (47 %). Les X Games jouissent de 73 % de notoriété, presque le double de Nitro Circus.

Le rapport cite un marché mondial des sports d'action de 650 milliards de dollars d'ici 2027, équipement, tourisme d'aventure et médias confondus. Ce chiffre n'est rattaché à aucune source identifiable, nous ne l'utilisons pas.

Une audience jeune, qui pratique ce qu'elle regarde, qui consomme sur des plateformes sociales et qui s'attache d'abord à un lieu et à des valeurs : c'est le portrait d'un public disposé à agir sur ce qu'il regarde. Notre newsletter posait en mai 2026 la question « les fans d'action sport veulent-ils vraiment qu'on les immerge ? » [148]. L'industrie fabrique des expériences de plus en plus sophistiquées. L'immersion met le fan au centre de l'image. L'implication le met au centre de la décision. L'écart entre les deux termes traverse tout ce chapitre.

L'Anonymous Fan Index publié par Dizplai le 8 janvier 2026, auprès de 50 organisations sportives, ligues, clubs et fédérations, donne la mesure du problème. Les organisations ne connaissent nommément que 24 % de leur base, 76 % des fans restent anonymes. 62 % estiment perdre plus de 100 000 dollars par an à cause de ces fans invisibles, un tiers situe la perte entre 1 et 5 millions. La portée est maximale là où l'organisation a le moins de données, en diffusion et sur les réseaux sociaux. Le point le plus utile pour notre sujet concerne les « challenger sports » : plus d'un tiers d'entre eux lient plus de la moitié de leurs renouvellements de sponsoring à l'engagement digital et à la donnée first-party [15]. Les sports d'action sont, par définition, des challenger sports. Leur sponsoring dépend déjà de leur capacité à prouver une communauté.

Horizm, dans son rapport « Digital Value of Fans 2026 », pousse la même thèse, la valeur par fan avant l'échelle, sur plus de 15 000 ayants droit et marques [149]. Aucune de ces études n'isole les sports d'action, et c'est un vide à combler.

En France, le ministère des Sports a missionné en février 2025 le collectif SporTech sur l'intelligence artificielle. Un groupe de travail « IA et Fan Expérience », piloté par SporTech avec Sporsora et PwC France, a réuni plus de 50 contributeurs sur quatre ateliers au printemps 2026, avec une remise des recommandations au ministère qui était prévue fin mai 2026. Ses six priorités, dont nous avons eu connaissance par un participant : un identifiant fan unique et vérifié, la détection des signaux d'engagement pour l'upsell, un coordinateur IA pour les groupes, une plateforme temps réel avec signalétique IA sur site, l'activation automatique des temps morts, et l'extraction de clips viraux adaptés à chaque plateforme. Le groupe était centré sur le sport traditionnel. Le livrable n'est pas public à la date de rédaction, nous le citons avec cette réserve. Sur la ligne « explication arbitrale simplifiée et adaptée au niveau de chaque fan », le document mentionne les outils de jugement participatif dans les sports à note, et cite en exemple [VRSVS]*, notre produit. Pendant que le groupe français réfléchissait sur le football et le rugby, le marché américain

documentait que l'action sports est le terrain le plus mûr pour cette fan experience : audience jeune, digitale, pratiquante, participative.

Les outils d'identification du fan, billetterie, cashless, applications, jeux de prédiction, fan judging, sont donc le chantier le plus rentable de cette couche.

Le fan des sports d'action décide déjà, par ses vues, ses partages et son argent, de ce qui existe. La XGL a été construite sur cette donnée d'audience. Les franchises se sont vendues sur elle. Les sponsors renouvellent sur elle. La prochaine étape consiste à lui donner une prise sur ce qu'il regarde : lire la note, comprendre la ligne, mesurer son propre jugement contre celui du panel. Les organisations qui offriront cette prise transformeront un spectateur anonyme en fan identifié, et c'est la conversion la plus rentable de tout le sport, d'après les chiffres de Dizplai.

9.7. La sécurité et la prévention, le chantier sous-documenté

Les sports d'action présentent des taux de chute et de traumatisme élevés, et c'est la couche où la donnée manque le plus. Les travaux disponibles viennent de la recherche biomécanique généraliste : des capteurs inertiels, de l'électromyographie de surface et des capteurs de pression permettent de quantifier en continu la charge d'entraînement, et des modèles de réseaux de neurones récurrents appliqués à ces séries temporelles affichent, dans plusieurs publications, des taux de réussite élevés en prédiction de blessure [150][151]. Ces résultats sont obtenus hors des sports d'action, sur des cohortes de sports structurés, et leur transposition n'a pas été démontrée.

Côté produit, l'offre reste embryonnaire. Les casques à détection de chute et alerte GPS présentés au CES 2026 relèvent de la sécurité passive, les drones de cartographie d'avalanche du secours. Nous n'avons trouvé aucune donnée fiable et publique sur les airbags connectés, sur les traumatismes crâniens en skate et en BMX, ni sur l'assurance paramétrique en glisse.

Le constat vaut opportunité. Une discipline qui ne mesure pas son risque ne peut ni l'assurer correctement, ni argumenter auprès d'une collectivité, ni protéger ses athlètes. Le premier acteur qui produira une donnée sérieuse sur l'accidentologie des sports d'action en Europe créera un actif que personne ne détient.

9.8. Production et diffusion, l'IA a déjà gagné

C'est en régie que l'IA est la plus déployée. À Milano Cortina, Alibaba Cloud et OBS ont produit des replays à 360 degrés reconstruits en 15 à 20 secondes, une description automatique des images, sur 17 disciplines, pour 39 diffuseurs et 428 flux [152]. Vogo, à Montpellier, fournit vidéo live et replay pour fans et arbitres dans 25 disciplines dont le ski alpin, 11,2 M€ de chiffre d'affaires en 2025, et fait partie d'Abéo [153]. Weezevent, à Dijon, billetterie, contrôle d'accès et cashless, a racheté Kaboodle au Royaume-Uni et Weeztix en Espagne en avril 2025, avec plus de 400 000 événements servis [154]. La production, le replay, le clip et la traduction automatiques seront généralisés d'ici 2028 ; les organisateurs européens

de sports d'action, hors grands événements, en sont pour la plupart encore loin.

9.9. Grille d'adoption

Analyse biomécanique post-session

Déploiement réel 2026 : Fédération US, Carv, HeyGo
Preuve indépendante : Partielle (études pose estimation)
Notre lecture : Adopté par les équipes, en cours pour l'amateur

Coaching temps réel mid-run

Déploiement réel 2026 : HeyGo bêta, lunettes HUD
Preuve indépendante : Aucune
Notre lecture : Risque cognitif, à réserver aux gestes répétitifs

Détection de tricks par capteur

Déploiement réel 2026 : Produits grand public
Preuve indépendante : Précision de classification faible (19-61 %)
Notre lecture : Utile pour le comptage, insuffisant pour la note

Jugement IA en décision

Déploiement réel 2026 : Aucun
Preuve indépendante : Sans objet
Notre lecture : Refusé par les fédérations, non prioritaire

Jugement IA en assistance et explication

Déploiement réel 2026 : X Games broadcast, ISU en étude
Preuve indépendante : Cas Milano Cortina
Notre lecture : Le vrai marché, à construire avec les diffuseurs

Production, replay, clips, traduction

Déploiement réel 2026 : OBS, X Games, SMX
Preuve indépendante : Chiffres OBS et NBC
Notre lecture : Gagné, généralisé d'ici 2028

Génération de graphismes et contenus

Déploiement réel 2026 : Tests de marques
Preuve indépendante : Rejet communautaire documenté
Notre lecture : À éviter sur les objets de culture

Sécurité, détection, secours

Déploiement réel 2026 : Prototypes
Preuve indépendante : Faible
Notre lecture : Sous-investi, opportunité

COUCHE DATA : QUATRE INDICATEURS DE MATURITÉ

IDENTITÉ FAN

76 % de fans anonymes



62 % des organisations perdent > 100 k\$/an

SCORING À L'ÉCHELLE

4 000+ événements / an



131 265 athlètes · 60 pays · Liveheats

FAN JUDGING

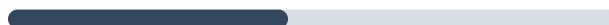
999 votes collectés



Corrélation ≈ 0,81 avec le jury officiel

CERTIFICATION

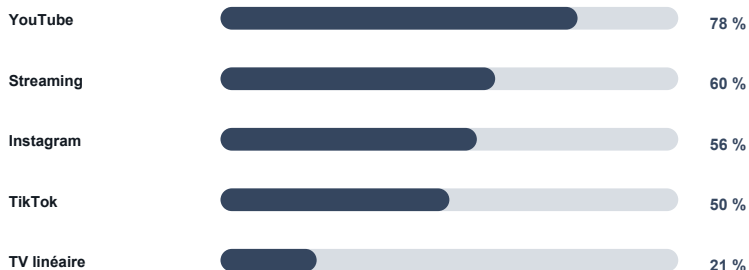
6 / 13 juges certifiés



Programme World Skate ISJC au Royaume-Uni

OÙ SE CONSOMME L'AUDIENCE

Étude UNA / YouGov · répondants américains 13—54 ans



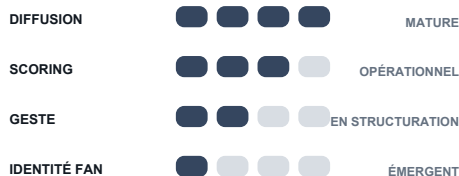
LE PARADOXE DE LA PORTÉE

78 % consomment via YouTube, mais les organisations ne connaissent nommément que 24 % de leur base. La donnée first-party devient donc un actif de ligue.

CAPTATION : LE MARCHÉ A BASCULÉ



MATURITÉ PAR FONCTION



Sources : [13][15][16][91][118][127] et données ActionSporTech 2026. Maturités : lecture qualitative du corpus.

10. COUCHE 7 : CAPITAL ET ACCOMPAGNEMENT

COUCHE 7 - FINANCEMENT, CONSOLIDATION ET ACCOMPAGNEMENT

SportsTechX compte 8,7 Md\$ de capital-risque investis dans la sportech en 2025 sur environ 200 tours, avec un ticket moyen passé de 28,1 M\$ à 43,6 M\$. L'Europe capte 4,5 Md\$ sur 67 deals, 51 % du total, devant l'Amérique du Nord, 4 Md\$ sur 101 deals. Les fusions-acquisitions atteignent 2,9 Md\$, dont 87 % entre acteurs de la sportech. Les segments orientés fans concentrent 5,7 Md\$, les deux tiers. L'écosystème compte 688 investisseurs actifs, 44 accélérateurs et 46 licornes [1][2]. Le poids de l'Europe tient à quelques très gros tours et se relativise en nombre de deals.

10.1. Le capital sport : record au sommet

Drake Star, sur un périmètre plus large incluant médias, paris et gaming, mesure 200 Md\$ de valeur de transactions en 2025, 156 Md\$ de M&A, 14,3 Md\$ de placements privés et 12 Md\$ de nouveaux fonds [155]. Le premier trimestre 2026 a ajouté plus de 4 Md\$ de nouveaux fonds [156] : Otro Capital, 1,2 Md\$, plus grand premier fonds de buyout sport jamais levé [157] ; Bruin Capital, 1 Md\$, pour les « enablers de second niveau », technologie, données, médias [158]. En Europe, Gamma Waves Partners, lancé à Amsterdam par Andrea Agnelli, Rocco Benetton et Giorgio Chiellini, vise les IP sportives et la sportech en croissance [159] ; COREangels SportsTech, à Lisbonne, réunit 5 M€ pour une trentaine de startups à 120 000 € de ticket [160]. Fin mai, SportsTechX recensait environ 5 Md\$ d'engagements annoncés en 2026 dans des fonds sport, avec quatre thèmes : buyouts, athlètes investisseurs, sport féminin, périphérie [161].

10.2. La niche action sports : le trou au milieu

Owl AI

Pays : États-Unis
Couche : Jugement, diffusion
Levée 2025-2026 : 11 M\$ seed, juin 2025
Source : [122]

ALT Sports Data

Pays : États-Unis
Couche : Données officielles, paris
Levée 2025-2026 : 5 M\$ avril 2025, 5 M\$ juin 2026
Source : [105][106]

The Snow League

Pays : États-Unis
Couche : Ligue
Levée 2025-2026 : 15 M\$, novembre 2025
Source : [6]

CityLegends

Pays : Pays-Bas
Couche : Spots, communauté, villes
Levée 2025-2026 : 1,7 M€, octobre 2025
Source : [3]

Liveheats

Pays : Australie
Couche : Scoring
Levée 2025-2026 : 1,3 M AU\$, mai 2025
Source : [16]

Surfers Cove (Óbidos)

Pays : Portugal
Couche : Surf park
Levée 2025-2026 : 25 M€ de projet, Kanoa Igarashi investisseur
Source : [61]

Carv

Pays : Royaume-Uni
Couche : Coaching
Levée 2025-2026 : Aucune levée publique depuis 5,1 M\$ en 2022
Source : [137]

HeyGo, Boardrop, LOKE, Ollee, Sportall, Onewheel

Pays : divers
Couche : divers
Levée 2025-2026 : Aucune levée publique vérifiable
Source : à confirmer

Le contraste est net. Les tours de la niche se comptent en millions, un ordre de grandeur sous le ticket moyen de la sportech. Les montants les plus élevés vont aux ligues et à la donnée officielle américaines, les startups européennes lèvent 1 à 2 M€ quand elles lèvent, et les infrastructures artificielles mobilisent des dizaines de millions par projet, hors capital-risque. Nous n'avons identifié aucune levée notable de startup action sports en Allemagne, en Suisse, en Scandinavie, en Espagne ou en France sur la période. Le capital a changé d'étage, il achète des actifs et des enablers ; il finance peu le seed d'une niche dont la thèse d'audience est pourtant documentée par ceux qui la portent.

10.3. Les consolidateurs

Abéo

Pays : France (Haute-Saône)
Nature : Industriel coté
Ce qu'il assemble : Skateparks olympiques, FISE, Urban Sports Summit (Hurricane, 60 %), vidéo et arbitrage (Vogo, 90,84 %)

Source : [11][12]

Anta Sports

Pays : Chine
Nature : Groupe sportswear coté
Ce qu'il assemble : Amer Sports (Salomon, Arc'teryx, Atomic, Armada)

Source : [24][26]

Authentic Brands Group

Pays : États-Unis
Nature : Propriétaire de marques
Ce qu'il assemble : Volcom, Billabong, Quiksilver, RVCA, licences réattribuées après la faillite de Liberated Brands

Source : [29]

Nidecker Group

Pays : Suisse
Nature : Groupe familial
Ce qu'il assemble : Snowboard (Nidecker, Jones, Flow), chaussure skate (Etnies, éS, Emerica, ThirtyTwo) ; YES sorti en 2026

Source : [32][33]

Thrill One (Fiume Capital, Juggernaut)

Pays : États-Unis
Nature : Groupe événementiel sous private equity
Ce qu'il assemble : Nitro Circus, Street League, Nitrocross

Source : [90]

MSP Sports Capital

Pays : États-Unis
Nature : Fonds sport
Ce qu'il assemble : X Games, X Games League

Source : [92]

Alychlo (Marc Coucke)

Pays : Belgique
Nature : Holding
Ce qu'il assemble : 50 % de SnowWorld-Snowcentres, douze sites de neige indoor

Source : [8]

Summit Ventures

Pays : Émirats arabes unis
Nature : Fonds sport et live entertainment
Ce qu'il assemble : XC São Paulo

Source : [98]

Outside Inc.

Pays : États-Unis
Nature : Groupe média outdoor
Ce qu'il assemble : Pinkbike, Trailforks, titres de presse

Source : [143]

Bending Spoons

Pays : Italie
Nature : Éditeur d'applications
Ce qu'il assemble : Komoot

Source : [144]

Zumiez

Pays : États-Unis
Nature : Retailer coté
Ce qu'il assemble : Blue Tomato (Autriche)

Source : [37]

Les consolidateurs de 2026 sont rarement des fonds spécialisés dans l'action sports. Ce sont des industriels (Abéo, Anta), des propriétaires de marques (Authentic), des groupes de loisirs (Alychlo), des fonds sport généralistes (MSP, Summit, Fiume) et des éditeurs d'applications (Bending Spoons). Chacun apporte une logique, industrielle, financière ou logicielle, qui n'est pas celle de la scène. La manière dont Abéo arbitra entre l'esprit du FISE et les synergies de groupe, ou dont Bending Spoons a traité Komoot, sont des cas que la scène observe.

10.4. Clusters, fédérations professionnelles, accélérateurs

En Europe, les fédérations professionnelles et les clusters jouent le rôle que les fonds ne jouent pas. Outdoor Sports Valley, à Annecy, fédère 536 entreprises, 6 832 emplois et 5,74 Md€ de chiffre d'affaires sur son territoire, dont 3,6 Md€ à l'export, Salomon, Decathlon, Petzl et Rossignol pesant 70 % du total [162]. EuroSIMA, fédération des industriels de la glisse sur la côte basque, produit le Surf Panorama et organise le Surf Summit, 24-25 septembre 2026 à Seignosse, environ 400 participants [163]. Skinovation, à Innsbruck, réunit chaque année les startups du ski, sept en 2025 dont Bischof Snowboards et Elec.Ski [164]. SportsTech Belgium, à Tubize, a sélectionné huit startups en 2026, aucune dans l'action sports [165]. Le Dutch Sport Tech Fund à Amsterdam, co-investisseur de CityLegends, lève son deuxième véhicule, taille non publiée. Le Sport Tech Hub de London Sport et Le Tremplin de Paris&Co restent généralistes.

En France, l'économie du sport pèse 80,4 Md€ et 2,7 % du PIB selon la Filière Sport, avec une feuille de route 2030 à 100 Md€ et deux nouvelles licornes [166] ; Bpifrance détient 19 participations dans le sport et annonce 50 M€ dédiés d'ici 2027 [167] ; les startups sportech françaises ont levé 79 M€ en 2024, en hausse de 147 % [168]. Aucun de ces dispositifs n'isole l'action sports.

Le modèle qui manque en Europe, un véhicule ou un studio dédié à la niche, adossé aux fédérations professionnelles et aux événements, est celui que nous construisons avec ActionSporTech et son programme ASCENT. Nous le mentionnons ici pour situer notre propre position sur la carte.

CAPITAL SPORTECH 2025 : ABONDANCE GLOBALE, NICHE URBAINE

8,7 Md\$

VC MONDIAL

~200 tours

4,5 Md\$

EUROPE

67 deals

2,9 Md\$

FUSIONS—ACQUISITIONS

87 % intra-sportech

688

INVESTISSEURS ACTIFS

44 accélérateurs

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE DU VC SPORTECH MONDIAL



L'Europe pèse lourd en valeur, mais sur seulement 67 deals.

OÙ VA LA VALEUR ?



LE DÉCALAGE ACTION SPORTS EUROPÉEN

1,7 M€

PLUS GROSSE LEVÉE IDENTIFIÉE · 2025—2026

CityLegends, Eindhoven : l'écart avec les milliards globaux mesure la fragmentation du segment.

Sources : [1][2][3]. Les montants mondiaux couvrent toute la sportech ; le repère 1,7 M€ vise les sports urbains européens.

11. LA CARTE PAR GÉOGRAPHIE

HUIT ZONES MONDIALES, PUIS L'EUROPE PAYS PAR PAYS

États-Unis. Le pays détient les couches 4, 6 et 7 : la ligue (XGL), la donnée officielle (ALT Sports Data), le jugement IA (Owl AI), les wearables (WHOOOP, Garmin, Strava), les fonds (Otro, Bruin, MSP, Fiume), les diffuseurs (ESPN, NBC) et les salles (Cosm). Il perd la caméra (GoPro) et souffre sur le socle : Vail à -14,9 % de visites, plainte antitrust contre Epic et Ikon, Liberated Brands en faillite, Vans en recul [46][65][29][30]. Les X Games, 73 % de notoriété auprès des spectateurs américains [91], restent la marque de référence de la catégorie.

11.1. Le monde en huit zones

Canada. Le pays est le terrain des formats les plus proches de la culture : Natural Selection Tour à Revelstoke [73], Crankworx à Whistler, SilverStar et Mont-Sainte-Anne [74], Trailforks à Squamish, Arc'teryx à North Vancouver, et un club XGL d'hiver, XC Whistler.

Australie et Nouvelle-Zélande. Le laboratoire du scoring et du surf artificiel : Liveheats, Rip Curl Search GPS, URBNSURF Melbourne et Sydney, trois nouveaux surf parks en projet [64], Cardrona pour l'ouverture de la Snow League, et la Surfing Super League annoncée pour 2028 [103]. SLS Sydney 2026 a vu Ginwoo Onodera signer une finale de « que des 9 » [169].

Japon. La première puissance sportive du skate : XC Tokyo finaliste de la XGL, Mizuho Hasegawa MVP à 15 ans, Ginwoo Onodera champion Super Crown 2025 [100][69], X Games Chiba, étape UCI BMX freestyle à Sakai [75]. Le pays gagne sur le tapis, et Swatch Nines a déplacé son étape neige à Niseko [77].

Chine et Corée. La Chine détient la caméra (DJI, Insta360), le premier groupe de matériel outdoor par Anta, et le plus grand marché de pratiquants d'hiver, Chongli à 10 millions de visiteurs [45]. Shanghai accueille une étape UCI BMX freestyle, Hong Kong les Championnats d'Asie de breaking.

Brésil et Amérique latine. São Paulo est la capitale mondiale du skate de compétition : Super Crown à l'Ibirapuera, 100,2 M R\$ de valeur média en 2025, club XGL vendu à un fonds émirati, Rayssa Leal quatre fois championne du monde SLS [69][98]. LayBack, à Florianópolis, finance dix-sept parks par la bière ; WSL à Saquarema.

Moyen-Orient. Riyad a accueilli les Mondiaux UCI BMX freestyle en novembre 2025, 230 riders de 40 pays [76], et Summit Ventures, fonds émirati, a acheté XC São Paulo [98]. La Coupe du monde d'esport a quitté Riyad pour Paris en 2026 [170], et le partenariat du CIO pour des Jeux olympiques de l'esport a pris fin en octobre 2025.

Afrique. Dakar 2026, premiers Jeux en Afrique, programme le skate street et le breaking [78]. Skateistan, siège à Berlin, a touché 7 750 participants, 50 % de filles, sur 49 sites dans 30 pays en 2024 [171]. Taghazout au Maroc accueille une étape qualificative de la WSL.

11.2. L'Europe pays par pays

France

Couches fortes : 2, 3, 6, 7

Acteurs de référence : FISE, Hurricane, Abéo, Vogo, Rossignol, Boardriders et Rip Curl Europe, Vola Timing, Weezevent, OSV, EuroSIMA, Bpifrance, SLS Paris, Montgenèvre 2030, ActionSporTech

Signal 2026 : Consolidation industrielle des sports urbains par Abéo ; 3 761 spots aménagés ; financement public des équipements divisé par deux et demi ; freeride olympique 2030

Royaume-Uni

Couches fortes : 2, 6, 5

Acteurs de référence : Carv, Heidi, Lattice, Boardmasters (158 000), Skateboard GB, Maverick, Betongpark UK, The Wave, Lost Shore, Snowcentres, Boardsport SOURCE, Whitelines

Signal 2026 : Fragilité des surf parks (The Wave), puissance de l'indoor (Lost Shore 100 000 visiteurs, fusion Snowcentres), programme pilote de juges World Skate

Allemagne

Couches fortes : 1, 2, 3

Acteurs de référence : Amplid, Boards & More, Titus, skatedeluxe, Powerslide, IOU Ramps, O2 Surftown, MASH Fest, Münster Monster Mastership, Komoot

Signal 2026 : Retour du Monster Mastership après vingt ans, surf park munichois, Komoot passé sous Bending Spoons

Suisse

Couches fortes : 1, 3, 6

Acteurs de référence : Nidecker, KORUA, Alaïa Bay, LAAX Open, Swatch Nines, Omega, Longines, FIS, FWT, UCI, Ensis

Signal 2026 : Finale mondiale de la Snow League à LAAX, YES sorti de Nidecker, record de 18,5 M de nuitées

Autriche

Couches fortes : 1, 3, 5

Acteurs de référence : Blue Tomato, Burton Europe, Capita Mothership, Skinovation, Skiline, Red Bull Media House, Method, Downdays

Signal 2026 : Blue Tomato en rebond en 2026, Innsbruck comme capitale européenne du snow business

Pays-Bas

Couches fortes : 2, 5, 6, 7

Acteurs de référence : CityLegends, SnowWorld, Winterclash, Urban Sports Week Amsterdam, Dutch Sport Tech Fund, Insight TV, Movella, TopLogger

Signal 2026 : Fusion SnowWorld-Snowcentres, la plateforme de sports urbains la mieux financée d'Europe

Belgique

Couches fortes : 7

Acteurs de référence : Alychlo, SportsTech Belgium, Urban Sessions Brussels

Signal 2026 : Le capital belge dans la neige indoor européenne

Espagne

Couches fortes : 2, 3

Acteurs de référence : Wavegarden, Gemswell Madrid, O Marisquiño (150 000), Skate Agora, Skitude

Signal 2026 : Leader mondial des surf parks ; Madrid en 2027

Portugal

Couches fortes : 2, 5, 6, 7

Acteurs de référence : Surfers Cove Óbidos, Surf Eye, FUEL TV, COREangels SportsTech, Ericeira

Signal 2026 : Le Portugal assemble surf park, caméras IA, chaîne FAST et angels

Italie

Couches fortes : 3, 7

Acteurs de référence : Skate Italia (70 000 licenciés), Milano Cortina 2026, Bending Spoons, Vertical-Life, Rollerblade

Signal 2026 : Une fédération qui se rebaptise en « communauté urbaine », 439 M€ de retombées revendiquées pour les World Skate Games

Scandinavie et Baltique

Couches fortes : 1, 2, 3

Acteurs de référence : Ridestore (142 M€), Sweet Protection, Betongpark, Ratoong, GAME Streetmekka, CPH Open, Simple Session (Tallinn)

Signal 2026 : Le pure player au chiffre d'affaires connu le plus élevé d'Europe est suédois ; Tallinn tient le plus vieux contest BMX et skate du continent

Tchéquie et Pologne

Couches fortes : 1, 2, 3

Acteurs de référence : Horsefeathers, Techramps, Mystic Sk8 Cup, Snowfeet

Signal 2026 : Fabricants et constructeurs à l'export, Coupe du monde de skate à Prague depuis 1994

Andorre

Couches fortes : 3

Acteurs de référence : Ordino Arcalís, Grandvalira

Signal 2026 : Hôte des premiers Championnats du monde FIS de freeride

Trois observations sur la carte européenne. L'Europe détient le terrain, les événements historiques et l'infrastructure, naturelle et artificielle : montagnes, spots, festivals de ville, surf parks, neige indoor, constructeurs de skateparks. Elle détient aussi le chronométrage et la gouvernance, Omega, Longines, FIS, UCI, FWT, toutes suisses. Elle importe la ligue, le

jugement IA, la donnée officielle, les wearables et la caméra. Et son capital dédié est quasi absent, à l'exception d'un collectif d'angels à Lisbonne et de quelques fonds sportech généralistes.

11.3. La France en détail

Forces

La France sort de son cycle olympique avec quatre atouts mesurables. Un réseau d'équipements dense, 3 761 spots aménagés [52]. Des fédérations en croissance, 70 000 licenciés en roller et skateboard [41], BMX à +11,66 % [42]. Un calendrier international, FISE, SLS Paris, FWT, avec les Jeux 2030 en ligne de mire. Et une économie du sport structurée, 80,4 milliards d'euros, 2,7 % du PIB, avec des outils publics dédiés, Bpifrance, Filière Sport, SporTech [166][167][172].

Elle a aussi un consolidateur industriel coté, Abéo, et une sportech de vidéo, Vogo, désormais dans le même groupe. Elle dispose d'une génération d'athlètes médaillés, Daudet, André, Mahieu, Jeanjean, Dany Dann, Giraud, Milou, et d'une culture d'événements en cœur de ville. Et le freeride olympique fait de Montgenèvre le berceau d'une discipline nouvelle aux Jeux.

Angles morts

Nous en identifions six.

Le financement des équipements. L'enveloppe ANS 2026 divisée par deux et demi, au moment où la pratique décolle, transfère la charge aux collectivités, sans outil de priorisation fondé sur l'usage réel des spots [53].

Le core shop. Infrastructure sociale de la scène urbaine, il ferme sans que la filière ait posé la question de son financement (chapitre 4).

La mesure. Personne ne mesure la part action sports dans l'économie du sport française, ni le nombre de pratiquants libres, ni le nombre de startups du segment. La filière glisse s'appuie sur des chiffres de 2018. Le breaking, la trottinette et le parkour n'ont pas de données de licences publiques.

Le capital early-stage. Aucune levée action sports française notable n'a été identifiée sur 2025-2026. Les fonds annoncés, Bpifrance 50 M€ d'ici 2027, ciblent le sport au sens large.

Le jugement. La France accueillera en 2030 le premier sport olympique sans parcours normé, et le chantier de lisibilité n'a pas de pilote. Le groupe de travail national sur l'IA et la fan experience s'est concentré sur le sport traditionnel.

La perte du point de vue. La caméra d'action, objet culturel de toute la scène, est désormais chinoise à 87 % des unités livrées, et aucune réponse européenne n'existe sur ce segment.

QUATRE TERRITOIRES, QUATRE INDICATEURS STRUCTURANTS

FRANCE

3 761

SPOTS AMÉNAGÉS

3 348 skateparks + 413 pumptracks

CHINE

10 M

VISITEURS ANNUELS

Chongli, site olympique de 2022

BRÉSIL

100,2 M R\$

DE VALEUR MÉDIA

SLS Super Crown - São Paulo

AFRIQUE

7 750

PARTICIPANTS

50 % de filles - 49 sites - 30 pays

EUROPE : PROFIL DES COUCHES FORTES PAR PAYS

Lecture comparative de l'annexe géographique — un point plein signale une couche forte.

	MAT. 01	SPOTS 02	ÉVÉN. 03	LIGUES 04	MÉDIAS 05	DATA 06	CAP. 07	SIGNAL 2026
FRANCE	●	●	●	●	●	●	●	Consolidation + fenêtre 2030
ROYAUME-UNI	●	●	●	●	●	●	●	Indoor, médias, capteurs
PORTUGAL	●	●	●	●	●	●	●	Surf park + chaîne FAST
ESPAGNE	●	●	●	●	●	●	●	Surf parks + événements
PAYS-BAS	●	●	●	●	●	●	●	Cartographie et usage urbain
ALLEMAGNE	●	●	●	●	●	●	●	Médias + data + événements
ITALIE	●	●	●	●	●	●	●	Matériel + grands événements
SUISSE	●	●	●	●	●	●	●	Outdoor + stations + finales

Sources : [45][52][69][171] et synthèse pays du chapitre 11. Les unités des quatre repères ne sont pas comparables entre elles.

12. LES ASSEMBLAGES VERTICAUX

LES ACTEURS QUI CONTRÔLENT PLUSIEURS COUCHES

12.1. Qui assemble quoi

Abéo (France)

Couches assemblées : 2 infrastructures, 3 événement, 6 vidéo
Logique : Industrielle : offre intégrée aux villes et aux grands événements, LA 2028 et Brisbane 2032 en ligne de mire

X Games / MSP (États-Unis)

Couches assemblées : 3 événements, 4 ligue, 5 production, 6 données et paris (ALT Sports Data, Owl AI à l'origine)
Logique : Financière : transformer une marque d'événement en ligue avec franchises cessibles

Wavegarden (Espagne)

Couches assemblées : 2 technologie et construction, exploitation via licenciés
Logique : Technologique : un standard mondial de la vague, un pipeline de 50 projets

SnowWorld-Snowcentres / Alychlo (Pays-Bas, Belgique)

Couches assemblées : 2 neige indoor, 1 retail et école
Logique : Loisirs : 4,5 M de visiteurs par an, douze sites

Amer Sports / Anta (Finlande, Chine)

Couches assemblées : 1 matériel, marques multi-disciplines
Logique : Industrielle : la porte outdoor par laquelle le capital entre

Outside Inc. (États-Unis)

Couches assemblées : 5 médias, 6 cartographie (Trailforks)
Logique : Média : audience et donnée d'usage du VTT

CityLegends (Pays-Bas)

Couches assemblées : 2 spots, 5 communauté, 6 données d'usage pour les villes
Logique : Plateforme : la donnée de pratique libre comme argument budgétaire

Thrill One (États-Unis)

Couches assemblées : 3 SLS, Nitro Circus, Nitrocross
Logique : Financière : portefeuille d'événements sous private equity

Liveheats (Australie)

Couches assemblées : 6 scoring, 3 gestion d'événements
Logique : Logicielle : le standard de fait des fédérations, à 2 M AU\$ de CA

Ce que ces assemblages annoncent pour 2027-2030 est traité au chapitre 14.

QUI ASSEMBLE QUELLES COUCHES DE LA CHAÎNE DE VALEUR ?

	MAT. 01	SPOTS 02	ÉVÉN. 03	LIGUES 04	MÉDIAS 05	DATA 06	CAPITAL 07
ABÉO	●	●	●	●	●	●	●
X GAMES / MSP	●	●	●	●	●	●	●
WAVEGARDEN	●	●	●	●	●	●	●
SNOWWORLD	●	●	●	●	●	●	●
AMER SPORTS / ANTA	●	●	●	●	●	●	●
OUTSIDE	●	●	●	●	●	●	●
CITYLEGENDS	●	●	●	●	●	●	●
THRILL ONE	●	●	●	●	●	●	●
LIVEHEATS	●	●	●	●	●	●	●

Lecture : un point plein signale une couche effectivement contrôlée ou opérée. Source : cartographie ActionSporTech 2026.

13. ENJEUX ET POINTS DE VIGILANCE

CE QUE L'INDUSTRIALISATION FAIT PESER SUR LA CULTURE

Les douze chapitres précédents décrivent une industrie qui se structure. Ce chapitre décrit ce qu'elle risque d'abîmer en se structurant. Nous le plaçons avant les thèses parce qu'il conditionne leur lecture : chacun des mouvements décrits dans cette carte peut se déployer de deux façons, et l'écart entre les deux tient à des décisions qui se prennent maintenant.

13.1. L'authenticité et le style

Le premier risque est celui de la standardisation. Les sports d'action sont des arts autant que des sports. Le style, ce qui distingue deux riders exécutant la même figure, échappe par construction à la quantification. Le skieur freestyle Nick Goepper a formulé la crainte partagée par de nombreux athlètes : la part artistique d'un sport jugé inclut le fait qu'une figure n'ait jamais été réalisée et qu'elle déplace la discipline entière, et c'est précisément ce qu'un modèle entraîné sur des archives ne sait pas reconnaître [173]. La limite est structurelle : un système entraîné sur des archives de compétition ne dispose d'aucun exemple d'une figure réalisée pour la première fois, et c'est précisément ce type de run qui fait avancer une discipline.

Le mécanisme de dégradation est connu, il a été observé dans d'autres sports jugés. Quand un barème devient prévisible, les athlètes optimisent pour le barème. Si l'algorithme se met à dicter ce qui rapporte des points, il uniformise les runs et pénalise l'innovation, qui est l'unique moteur historique de ces disciplines. La parade tient en un principe : ce qui est mesuré doit rester une composante de la note, jamais la note.

13.2. Le biais algorithmique et la fausse objectivité

Le deuxième risque est plus insidieux. Une IA d'arbitrage s'entraîne sur des décisions passées. Si le jugement historique privilégiait certains profils, certaines nationalités ou certaines réputations, le modèle apprend ce biais et le reproduit, habillé d'un vernis de neutralité technique qui le rend beaucoup plus difficile à contester qu'un juge humain. Un athlète peut interpellé un panel. Il ne peut pas interpellé un modèle dont il ignore les critères.

S'y ajoute l'absence de jugement contextuel. Un run se note aussi par rapport à ce qu'il représente, un retour de blessure, une dernière compétition, une prise de risque dans des conditions dégradées. Ces dimensions sont hors d'atteinte d'un système entraîné sur la géométrie du mouvement.

Deux conditions rendent ces outils acceptables, et elles sont techniques autant que politiques : la transparence des critères, chaque composante mesurée devant être publique et explicable à l'athlète avant la compétition, et l'auditabilité des modèles, une fédération devant pouvoir faire vérifier par un tiers ce que le système a appris. Aucune des solutions déployées en 2026 ne satisfait ces deux conditions.

13.3. Les données personnelles, et celles des mineurs

Les sports d'action comptent une proportion de pratiquants mineurs sans équivalent dans le sport professionnel. Le skate de compétition sacré des

championnes de quinze ans, et l'essentiel des utilisateurs d'applications de coaching sont des adolescents. La captation systématique de données biomécaniques, de performances et d'images pose donc des questions de consentement et de conformité au RGPD qui dépassent le cadre habituel de la donnée sportive.

Trois points appellent une vigilance immédiate. La base légale du traitement, quand le pratiquant est mineur et que le responsable de traitement est un éditeur d'application hors Union européenne. La durée de conservation, quand la donnée d'un athlète de quinze ans peut être exploitée dix ans plus tard dans une négociation de contrat. Et la finalité, quand une plateforme de scouting recoupe des données d'entraînement avec des données de réseaux sociaux.

Cet angle est absent du débat public sur l'IA dans le sport d'action. Il est le plus susceptible de produire une régulation brutale s'il n'est pas traité en amont par la filière elle-même.

13.4. La fracture d'accès

L'accessibilité est la force sociale historique de ces disciplines. Une planche, un bout de béton public, et la pratique commence. Le coût des capteurs, des abonnements premium et des équipements connectés introduit une différenciation là où il n'y en avait pas.

Le chapitre 5 documente déjà un premier effet de ciseau sur l'infrastructure : le financement public des équipements se contracte pendant que l'infrastructure artificielle payante absorbe les capitaux. Une session de surf park se facture entre 89 et 149 euros. La couche technologique risque de reproduire cette logique à l'échelle individuelle. La question pratique, pour une collectivité comme pour une fédération, est de savoir si l'outil financé élargit l'accès ou le segmente.

13.5. La dépendance technologique et la souveraineté

La carte géographique du chapitre 11 aboutit à un constat net : l'Europe détient le terrain, les événements et l'infrastructure, et importe la ligue, le jugement, la donnée officielle, les wearables et la caméra. Traduit en dépendances, cela signifie qu'un écosystème européen laisserait à des acteurs extérieurs le soin de définir ce qui est mesuré, comment c'est noté, où c'est stocké et qui y accède.

L'enjeu dépasse la préférence industrielle. Une communauté qui délègue son apprentissage, son jugement et sa mémoire à des outils dont elle ne maîtrise ni le fonctionnement ni la gouvernance perd la capacité de définir ses propres règles. Les disciplines qui fixeront leurs conditions technologiques avant de s'équiper garderont cette capacité. Les autres l'apprendront en la perdant.

14. CINQ THÈSES POUR 2027-2030

LES CONVICTIONS ACTIONSPORTECH À L'HORIZON 2030

01

LA LIGUE TIRERA LA VALEUR VERS LA DONNÉE, AVANT LES DROITS

La XGL distribue déjà sur sept canaux, du linéaire au FAST. La rareté des droits, qui fait la valeur du football, n'existe pas ici : l'audience est sociale, gratuite et fragmentée. La valeur d'une franchise de sports d'action tiendra à ce qu'elle sait de ses fans et de ses athlètes, à la donnée de performance des riders sous contrat, à l'identification de la communauté locale, ancrage ville à 47 % des moteurs d'allégeance [91]. Les propriétaires de franchises l'ont compris : UNA a commandé une étude d'audience avant même la première saison. Les circuits historiques, WSL en tête, seront valorisés sur le même critère.

02

LE JUGEMENT SERA LE PRINCIPAL CHAMP DE BATAILLE TECHNOLOGIQUE D'ICI 2030

Trois forces convergent. L'olympisme expose des disciplines à note subjective à des dizaines de millions de néophytes, et le freeride en 2030 sera le cas extrême. Les controverses, Milano Cortina 2026 l'a montré, portent sur la lisibilité de la décision des juges, leur compétence n'étant pas en cause. Et l'IA de jugement, ayant échoué à prendre la décision, se repositionne sur l'explication. Le vainqueur de ce champ de bataille sera l'acteur qui rendra la note lisible, avant le run et pendant le run, pour le fan et pour le sponsor. Les fédérations qui l'auront intégré protégeront la créativité de leurs disciplines ; les autres durciront leurs barèmes.

03

LA FUSION CAPTEUR PLUS VISION S'IMPOSERA, ET LE POST-SESSION AVANT LE TEMPS RÉEL

Les données scientifiques de 2025-2026 ferment le débat « capteur contre caméra » : chacun décroche sur le terrain des sports d'action, et leur combinaison couvre ce qu'aucun ne capte seul [146][147]. Le produit qui gagnera sera léger, abordable, et respectera le rythme du rider : analyse après la session, silence pendant le run. Les fédérations et les équipes nationales seront les premiers clients, comme US Ski & Snowboard l'a été pour Google [138]. L'amateur suivra quand le prix descendra sous celui d'une planche.

04

L'EUROPE RESTERA LE PREMIER TERRAIN AVEC UN CAPITAL RARE, ET LES MODÈLES HYBRIDES COMBLERONT L'ÉCART

Les fonds sportech européens financent les enablers et les IP, et laissent la niche de côté. Les startups action sports lèveront peu et devront s'adosser : à un industriel (le modèle Abéo), à une fédération professionnelle (le modèle EuroSIMA, OSV), à une collectivité (le modèle LINES), ou à un studio qui mutualise la construction (le modèle ActionSporTech). Les accélérateurs généralistes ne rempliront pas ce rôle. La filière glisse française devra recommencer par se mesurer.

05

LE CYCLE OLYMPIQUE FRANÇAIS CRÉE UNE FENÊTRE DE CINQ ANS

Entre Paris 2024 et Alpes 2030, la France dispose d'un réseau d'équipements dense, de fédérations en croissance, d'un consolidateur industriel, d'outils publics de financement et d'un calendrier international. La condition pour transformer cette fenêtre en filière tient à deux sujets que personne ne porte : traiter le financement des équipements et des shops comme une infrastructure, avec une donnée d'usage qui fonde les arbitrages, et prendre le pilotage du chantier de lisibilité du jugement pour 2030. Si ces deux sujets sont traités, la France abordera 2030 avec une filière sportech action sports identifiée. Sinon, elle accueillera des Jeux magnifiques sur un socle qui s'effrite.

2027—2030 : CINQ BASCULES À SURVEILLER

01

DATA

La valeur précède les droits

02

JUGEMENT

La lisibilité devient produit

03

CAPTEUR + VISION

Le post-session s'impose

04

CAPITAL HYBRIDE

L'Europe s'adosse

05

FENÊTRE 2030

La France doit structurer

Horizon prospectif ActionSporTech, à partir des signaux documentés dans les chapitres 7 à 11.

15. IMPLICATIONS PAR ACTEUR

CE QUE LA CARTE CHANGE POUR CHAQUE DÉCIDEUR

01 COLLECTIVITÉS

Le financement central baisse, la pratique monte. Documenter l'usage réel des spots, fréquentation, profils, créneaux, conflits d'usage entre skate et trottinette, devient la condition des arbitrages. Les plateformes de spots et les diagnostics fondés sur la donnée, à la manière de LINES aux Pays-Bas, sont des outils à adopter. Le core shop mérite d'être considéré comme un équipement de proximité, au même titre qu'un club.

02 FÉDÉRATIONS

Les licences progressent, la pratique libre progresse davantage. La fédération qui saura compter et servir les pratiquants non licenciés, par les spots, les événements ouverts, les outils numériques, élargira sa base et son poids institutionnel. Sur le jugement, former les juges ne suffira pas : il faudra former le public, et cela demande des outils que World Skate, la FIS et la FWT n'ont pas encore.

03 ORGANISATEURS D'ÉVÉNEMENTS

La consolidation et les ligues rehaussent les attentes. L'événement qui identifie ses fans, qui prouve son engagement à ses sponsors, et qui rend ses résultats lisibles, gardera sa place dans un calendrier qui se resserre. Le scoring digital, le fan judging, l'extraction de clips et la diffusion verticale sont des standards à atteindre avant 2028.

04 MARQUES

La fidélité se gagne par la qualité, le divertissement et les valeurs ; les personnalités arrivent en dernier dans les moteurs de fidélité [91]. L'IA générative sur les objets de culture est un risque documenté. Le financement de la scène, shops, spots, événements locaux, est la seule activation que les plateformes ne peuvent pas copier.

05 STARTUPS

Choisir sa couche, assembler la couche adjacente, et anticiper l'affaiblissement du socle. Le capital seed est rare : préférer les modèles adossés. Les segments sous-investis sont identifiés, jugement lisible, donnée fan des challenger sports, sécurité, fusion capteur-vision, données de pratique libre pour les villes.

06 INVESTISSEURS

Les assemblages verticaux sont en cours (Abéo, X Games). Les goulots d'étranglement sont le jugement et l'identification fan. La divergence outdoor-lifestyle conditionne le risque. Un véhicule dédié à la niche action sports en Europe n'existe pas, et la thèse d'audience est documentée.

07 MÉDIAS

La scène a besoin de mesure et de mémoire. La donnée que ce livre blanc n'a pas trouvée, licences du breaking et de la trottinette, chiffres de la filière glisse, part action sports de l'économie du sport, adoption réelle des technologies par les riders, est une ligne éditoriale pour les cinq prochaines années.

08 ACTIONSPORTECH

Nous continuerons à documenter la carte, à tester des produits sur les couches identifiées comme sous-investies, et à accompagner les fondateurs qui choisissent ce terrain. Ce document sera mis à jour chaque année. Les acteurs qui souhaitent y contribuer, corriger un chiffre ou apporter une donnée manquante sont invités à nous écrire.

UNE CARTE, TROIS DÉCISIONS À PRENDRE

01 OÙ INVESTIR

Repérer les couches où la valeur se déplace.

02 AVEC QUI S'ALLIER

Relier les acteurs capables d'assembler plusieurs maillons.

03 QUOI MESURER

Transformer les intuitions en signaux vérifiables.

Annexe A. Index des acteurs par couche

INDEX VISUEL DES ACTEURS PAR COUCHE

01

PRATIQUE ET MATÉRIEL

Amer Sports (Salomon, Arc'teryx, Atomic, Armada), Anta, Rossignol, Nidecker Group, YES Snowboards, Boards & More, Amplid, KORUA, Sweet Protection, Horsefeathers, Burton, Ride, Capita, Rip Curl (KMD Brands), Boardriders, Authentic Brands (Volcom, Billabong, Quiksilver, RVCA), Liberated Brands, VF Corp (Vans), Garmin, Blue Tomato (Zumiez), Ridestore, skatedeluxe, Titus, SkatePro, Pro Rider 34, LayBack.

02

SPOTS ET INFRASTRUCTURES

Wavegarden, Endless Surf, The Wave, Lost Shore, Alaïa Bay, O2 Surftown, Surfers Cove, Gemswell Surf Madrid, URBNSURF, Palm Valley, SnowWorld-Snowcentres, Alychlo, Vail Resorts, Alterra, Chongli, Montgenèvre, Betongpark, Maverick Skateparks, IOU Ramps, Techramps, Hurricane Group, CityLegends, Cosm, Skate Agora, GAME Streetmekka.

03

ÉVÉNEMENTS ET CIRCUITS

X Games, Street League Skateboarding, Nitro Circus, World Surf League, Freeride World Tour, Natural Selection Tour, Crankworx, UCI BMX Freestyle World Cup, Swatch Nines, FISE, Boardmasters, O Marisquiño, MASH Fest, LAAX Open, Simple Session, Winterclash, Mystic Sk8 Cup, Münster Monster Mastership, World Skate Games, Urban Sports Week Amsterdam, CPH Open, Edelweiss Surf Tour, Olympic Qualifier Series, Dakar 2026, Thrill One, Vision Nine.

04

LIGUES ET DROITS

MoonPay X Games League, UNA Sports Group, Summit Ventures, The Snow League, World Surf League, Raine Group, Surfing Super League, ALT Sports Data, Stake, MoonPay, Exodus.

05

MÉDIAS ET DIFFUSION

ESPN, ABC, Disney+, NBC Sports, Peacock, Eurosport, HBO Max, Red Bull Media House, FUEL TV, Insight TV, Kick, YouTube, Instagram, TikTok, ESL FACEIT Group, Sportall, Boardsport SOURCE, Whitelines, Method Mag, Downdays, Surf Session, Swellnet, The Inertia, Snowboarder, GoPro, DJI, Insta360, Meta, EA (skate.), Activision (Tony Hawk), Nacon (Session), InPulse.

06

DONNÉES ET INTELLIGENCE

Liveheats, Omega, Swiss Timing, Longines, Vola Timing, ALT Sports Data, Owl AI, université de la Sarre (étude du jugement du breaking), World Skate ISJC, FIS, ISU, Carv, Google Cloud, US Ski & Snowboard, HeyGo, Rip Curl Search GPS, Surf Eye, WHOOP, Strava, Trailforks, Komoot, Movella, Dizplai, Alibaba Cloud, OBS, Vogo, Weezevent, [VRSVS]*.

07

CAPITAL ET ACCOMPAGNEMENT

Otro Capital, Bruin Capital, Gamma Waves Partners, COREangels SportsTech, Dutch Sport Tech Fund, MSP Sports Capital, Fiume Capital, Juggernaut, Summit Ventures, Alychlo, Anta, Authentic Brands, Bending Spoons, Outside Inc., Zumiez, Bpifrance, Filière Sport, Outdoor Sports Valley, EuroSIMA, Skinnovation, SportsTech Belgium, Sport Tech Hub London, Le Tremplin, SportsTechX, Drake Star, ActionSporTech, ASCENT.

Annexe B. Chiffres clés

Capital et marché

VC sportech mondial 2025

Valeur : 8,7 Md\$, ~200 tours, Europe 4,5 Md\$ sur 67 deals
Date : mars 2026

Source : [1]

Deals sport tech 2025 (Drake Star)

Valeur : 200 Md\$ de transactions, 12 Md\$ de nouveaux fonds
Date : janv. 2026

Source : [155]

Nouveaux fonds 2026

Valeur : Otro 1,2 Md\$, Bruin 1 Md\$, COREangels 5 M€
Date : 2026

Source : [157][158][160]

Marché mondial du sport (Bpifrance)

Valeur : 417 Md\$ en 2025, 600 Md\$ visés en 2030
Date : juin 2026

Source : [167][179]

Marché des wearables

Valeur : 257 Md\$ en 2026
Date : 2026

Source : [183]

Sony x Cosm

Valeur : 100 M\$ investis
Date : juin 2026

Source : [66]

Matériel, retail et pratique

Amer Sports

Valeur : 6,566 Md\$ (+27 %) ; T2 2026 +32 %
Date : 2026

Source : [24][25]

Rossignol

Valeur : 346 M€, EBITDA +50 %
Date : avr. 2026

Source : [27]

Garmin

Valeur : 7,25 Md\$, segment Fitness +33 %
Date : fév. 2026

Source : [28]

Liberated Brands

Valeur : Chapter 11, 226 M\$ de dette, ~400 magasins fermés
Date : fév. 2025

Source : [29]

Vans

Valeur : -11 % en devises constantes
Date : mai 2026

Source : [30]

Blue Tomato

Valeur : ~90 magasins, 9 pays
Date : mars 2026

Source : [37]

Ridestore

Valeur : 1,61 Md SEK (+40 %), exercice non précisé
Date : 2026

Source : [38]

Surf Panorama EuroSIMA

Valeur : 2 300 répondants, 635 € par planche, 37 % prêts à payer un événement
Date : juin 2026

Source : [47]

Spots et infrastructures

Wavegarden

Valeur : 12 sites ouverts, 23 en développement, ~50 en projet
Date : avr. 2026

Source : [7]

Lost Shore

Valeur : 100 000 visiteurs, 18 M€ d'impact en année 1
Date : nov. 2025

Source : [59]

URBNSURF Melbourne

Valeur : 10 M de vagues, 300 000+ visiteurs en 5 ans
Date : avr. 2025

Source : [63]

SnowWorld-Snowcentres

Valeur : 12 sites, 4,5 M de visiteurs, >100 M€
Date : nov. 2025

Source : [8]

Vail Resorts

Valeur : -14,9 % de visites skieurs
Date : avr. 2026

Source : [46]

Chongli

Valeur : 10 M+ de visiteurs en 2025
Date : fév. 2026

Source : [45]

Événements

FISE Montpellier

Valeur : 1 500+ athlètes et 9 disciplines (2026) ; 300 000 visiteurs (2025) ; 32,5 M€ d'impact local (2024)
Date : 2024-2026

Source : [79][80][81]

Boardmasters

Valeur : 158 000 personnes sur cinq jours
Date : août 2026

Source : [82]

O Marisquiño

Valeur : 150 000 visiteurs attendus
Date : août 2026

Source : [83]

SLS Super Crown 2025

Valeur : 28,2 M R\$ d'impact direct, 100,2 M R\$ de valeur média
Date : fév. 2026

Source : [69]

World Skate Games 2024

Valeur : 350 000 spectateurs, 439 M€ de retombées revendiquées
Date : mai 2026

Source : [43]

Alpes 2030, freeride

Valeur : 4 épreuves, 44 athlètes, site de Montgenèvre
Date : juil. 2026

Source : [9]

Ligues, audiences et médias

X Games League, économie athlète

Valeur : Salaire de base 30 000 \$, prime de draft 2 500 \$; sponsor titre MoonPay à huit chiffres sur trois ans
Date : 2026

Source : [94][95][93]

X Games League, franchises

Valeur : Six clubs vendus : New York (UNA), São Paulo (Summit Ventures), Park City, Golden State
Date : mai-août 2026

Source : [97][98][5][181]

X Games League, audience

Valeur : 12 M+ à Sacramento, 18,3 M de téléspectateurs uniques sur la saison 1 (chiffres de la ligue)
Date : juin-août 2026

Source : [182][4]

The Snow League

Valeur : 15 M\$ levés ; 8,1 M de téléspectateurs cumulés en saison 1
Date : 2025-2026

Source : [6][101]

World Surf League

Valeur : 80 M de téléspectateurs, 1,3 Md de « consommateurs » sociaux (chiffres WSL)
Date : mai 2026

Source : [72]

Surfing Super League

Valeur : 8 équipes, 89 000 \$ par surfeur, lancement 2028
Date : août 2026

Source : [103]

UNA Sports Group x YouGov

Valeur : 73 % d'intérêt pour une ligue, 84 % chez les 18-24 ans, N=411
Date : juin 2026

Source : [91]

Dizplai, fans anonymes

Valeur : 76 % des fans non identifiés, 62 % des organisations perdent >100 k\$ par an
Date : janv. 2026

Source : [15]

Peacock, Milano Cortina

Valeur : 16,7 Md de minutes streamées
Date : fév. 2026

Source : [107]

Paris 2024, audience CIO

Valeur : 28,7 Md d'heures visionnées, +25 % sur Tokyo
Date : déc. 2024

Source : [20]

Caméras d'action, parts en unités livrées

Valeur : DJI 65 %, Insta360 22 %, GoPro 6 %
Date : T1 2026

Source : [13]

GoPro

Valeur : 652 M\$ en 2025 (-19 %) ; T2 2026 à 105 M\$ (-31 %), doute sur la continuité
Date : 2026

Source : [113][114]

Insta360

Valeur : 9,74 Md ¥ en 2025 (+74,8 %)
Date : 2026

Source : [112]

Lunettes Meta

Valeur : 7 M d'unités vendues en 2025
Date : fév. 2026

Source : [115]

skate. (EA)

Valeur : 15 M de joueurs en trois semaines
Date : oct. 2025

Source : [17]

Données, jugement et technologie

Liveheats

Valeur : 4 000+ événements, 131 265 athlètes, 2 M AU\$ de CA, 1,3 M AU\$ levés
Date : mai 2025

Source : [16][180]

ALT Sports Data

Valeur : 5 M\$ puis 5 M\$, plus de 30 propriétés servies
Date : 2025-2026

Source : [105][106]

Owl AI

Valeur : 11 M\$ en seed, changement de CEO et de positionnement
Date : 2025-2026

Source : [122][123]

Étude du jugement du breaking (université de la Sarre)

Valeur : Biais national moyen de +2,47 %, ICC de -0,03 à 0,61
Date : oct. 2025

Source : [125]

Estimation de pose sans marqueurs

Valeur : MediaPipe sous 10° en statique, jusqu'à 20° au-delà de 90° d'amplitude
Date : août 2025

Source : [146]

Capteur inertiel skate (Leipzig)

Valeur : Rappel 95-98 %, précision de classification 19,5 à 61,4 %
Date : avr. 2026

Source : [147]

Carv

Valeur : 1 Md de virages analysés, 62 pays
Date : 2026

Source : [137]

WHOOP

Valeur : 575 M\$ levés à 10,1 Md\$ de valorisation
Date : mars 2026

Source : [141]

Trailforks

Valeur : 860 991 trails référencés
Date : 2026

Source : [143]

[VRSVS]* test FWT

Valeur : 999 votes, corrélation ~0,81 avec le jury
Date : 2026

Source : données AST



France

Pratique régulière, 15 ans et plus

Valeur : 61 %
Date : déc. 2025
Source : [174]

Licenciés FF Roller & Skateboard

Valeur : 70 000, un cap historique
Date : juin 2025
Source : [41]

Licences FFC

Valeur : 109 964, BMX en tête à +11,66 %
Date : nov. 2025
Source : [42]

Demandes de licences FFC post-Jeux

Valeur : +20,8 % global, BMX race +33,8 %, freestyle +20,9 %
Date : oct. 2024
Source : [175]

Skateparks et pumptracks

Valeur : 3 348 + 413, soit 3 761 spots aménagés
Date : juil. 2026
Source : [52]

Plan « 5 000 équipements »

Valeur : ~100 M€ par an, 10 500 équipements 2022-2025, arrêté en déc. 2025
Date : 2025
Source : [176][53]

Enveloppe ANS équipements 2026

Valeur : 39,175 M€, source commerciale à recouper
Date : 2026
Source : [53]

Streetpark de la Concorde réimplanté

Valeur : 2 M€ Solideo, La Courneuve et Noisy-le-Sec
Date : juil. 2024
Source : [177]

Abéo x Hurricane Group

Valeur : 60 % du capital ; Hurricane 13 M€ de CA, Abéo 280 M€
Date : août 2026
Source : [11]

Abéo x Vogo

Valeur : 90,84 % du capital ; Vogo 11,2 M€ de CA en 2025
Date : déc. 2025, avr. 2026
Source : [12][178]

Économie du sport (Filière Sport)

Valeur : 80,4 Md€, 2,7 % du PIB
Date : juin 2026
Source : [166]

Levées sportech françaises

Valeur : 79 M€ en 2024, +147 %
Date : juil. 2025
Source : [168]

Outdoor Sports Valley

Valeur : 536 entreprises, 6 832 emplois, 5,74 Md€ de CA
Date : 2024
Source : [162]

CityLegends (Pays-Bas, pour comparaison)

Valeur : 1,7 M€ levés, plus grosse levée européenne du segment
Date : oct. 2025
Source : [3]

TABLEAU DE BORD 2026 : HUIT REPÈRES POUR LIRE L'ANNEXE

8,7 Md\$

VC SPORTECH MONDIAL

4,5 Md\$

CAPTÉS PAR L'EUROPE

18,3 M

AUDIENCE XGL

44

ATHLÈTES FREERIDE 2030

3 761

SPOTS EN FRANCE

65 / 22 / 6 %

CAMÉRAS DJI / INSTA / GOPRO

76 %

FANS ANONYMES

1,7 M€

PLUS GROS TOUR URBAN EU

Sources : [1][2][3][4][5][9][10][13][15][52]. Détails, dates et réserves méthodologiques dans les fiches suivantes.

Annexe C. Méthode et limites

CONSTRUCTION DU CORPUS, TRANSPARENCE ET POINTS DE VIGILANCE

1 CONSTRUCTION DU CORPUS

Ce document a été construit en trois temps. Une collecte interne, à partir de la veille hebdomadaire d'InPulse et des notes de terrain d'ActionSporTech sur la période avril 2025 à septembre 2026. Une recherche documentaire ouverte, menée le 2 septembre 2026, par zone géographique et par couche, avec ouverture de chaque page source. Une rédaction qui signale chaque donnée non vérifiée par un « à confirmer ».

2 QUATRE LIMITES STRUCTURELLES

Les limites sont de quatre ordres. Les chiffres d'audience des ligues et de fréquentation des festivals sont des déclarations des organisateurs, sans méthodologie publiée. Les études d'audience disponibles sont américaines et commanditées par des acteurs intéressés. Plusieurs acteurs européens cités n'ont pas de chiffres publics : sociétés privées de matériel, médias spécialisés, constructeurs de skateparks, fédérations nationales hors France et Italie. Enfin, les recensements d'équipements et de pratiquants n'existent qu'en France et pour quelques disciplines ; à l'échelle européenne, la pratique libre reste non mesurée.

3 CHIFFRES ÉCARTÉS ET TRANSPARENCE

Nous avons écarté des chiffres non sourçables qui circulent dans le secteur : le marché mondial des sports d'action à « 650 milliards de dollars », cité sans source par UNA Sports Group ; les « 175 pays » de diffusion de la Snow League ; les « 40 villes partenaires » de CityLegends, non confirmées par une source indépendante. Quand nous citons nos propres données, le test [VRSVS] sur le Freeride World Tour, nous le mentionnons explicitement. [VRSVS] est la graphie officielle de la marque.

4 ANTÉRIORITÉ DE LA RECHERCHE

Huit sources du chapitre 9, sur le coaching grand public, sur la prévention des blessures et sur le débat autour du jugement par IA, proviennent d'une recherche antérieure menée en juin 2026. Elles sont plus anciennes que le reste du corpus et portent la mention « relevé en juin 2026 » dans la liste des sources.

5 UNE CARTE COLLABORATIVE

Cette carte est une première édition. Les acteurs cités sont invités à corriger un chiffre, à combler un « à confirmer » ou à signaler une absence.

DE LA COLLECTE À LA PUBLICATION

01 VEILLE

Hebdomadaire + signaux terrain

02 RECHERCHE

Source ouverte, datée et localisée

03 RECOUPEMENT

Provenance, périmètre, contradiction

04 PUBLICATION

Statut de preuve visible pour le lecteur

QUATRE STATUTS DE PREUVE UTILISÉS DANS LE DOCUMENT

DOCUMENTÉ

source datée

DÉCLARÉ

ligue ou éditeur

À CONFIRMER

source unique

DONNÉES AST

test terrain identifié

Annexe D. Sources

- 1 EPSI, résumé du Global SportsTech Ecosystem Report 2026 (SportsTechX), 2026. <https://www.epsi.eu/inside-the-global-sports-tech-ecosystem-scale-shifts-and-new-power-dynamics/>
- 2 SportsTechX, Global SportsTech Ecosystem Report 2026. <https://intelligence.sportstechx.com/reports/gster26>
- 3 Tech.eu, « CityLegends raises 1.7M », 29/10/2025. <https://tech.eu/2025/10/29/eindhoven-citylegends-raises-eur17m-to-take-street-sports-and-culture-global/>
- 4 PR Newswire, « The MoonPay X Games League reached 18 million viewers », 06/08/2026. <https://www.prnewswire.com/news-releases/the-moonpay-x-games-league-reached-18-million-viewers-in-its-first-season-302845488.html>
- 5 X Games, « Sale of Golden State club », 04/08/2026. <https://www.xgames.com/news/moonpay-x-games-league-announces-sale-of-golden-state-club-founding-ownership-group-nears-completion/>
- 6 The Snow League, « The Snow League raises 15 million », 12/11/2025. <https://thesnowleague.com/news/the-snow-league-raises-15-million-to-accelerate-global-expansion/>
- 7 WavePoolMag, « Wavegarden surf parks expansion 2026 », 30/04/2026. <https://wavepoolmag.com/wavegarden-surf-parks-expansion-2026/>
- 8 InTheSnow, « SnowWorld and Snowcentres merge », 14/11/2025. <https://www.inthesnow.com/snowworld-snowcentres-merge-europe-indoor-snow-leader/>
- 9 Francs Jeux, « Alpes françaises 2030, le CIO tranche », 08/07/2026. <https://www.francsjeux.com/2026/07/08/alpes-francaises-2030-le-cio-tranche-dans-le-vif-le-combine-nordique-disparait-le-freeride-et-le-synchro9-integres/111624/>
- 10 Francs Jeux, « Alpes françaises 2030, une vitrine pour le freeride », 13/07/2026. <https://www.francsjeux.com/2026/07/13/alpes-francaises-2030-les-jeux-une-vitrine-pour-le-freeride-et-pour-la-montagne/111681/>
- 11 ABC Bourse, « Abéo rachète 60 % de Hurricane Group », 04/08/2026. https://www.abcbourse.com/marches/abeo-rachete-60-de-hurricane-group-pour-accelerer-dans-les-sports-urbains_700980
- 12 Boursorama, « Abéo dépasse les 90 % du capital de Vogo », 23/12/2025. <https://www.boursorama.com/bourse/actualites/abeo-depasse-les-90-du-capital-de-vogo-b5b364a148e4a1ac3bf036c304710283>
- 13 BigGo Finance (données IDC), parts de marché caméras d'action T1 2026, 26/06/2026. <https://finance.biggo.com/news/5bcde615-6e08-46d0-81d0-df96aab63963>
- 14 PetaPixel, « Insta360 goes public in China », 11/06/2025. <https://petapixel.com/2025/06/11/insta360-goes-public-in-china-33-year-old-founder-now-a-billionaire/>
- 15 Dizplai, « Report finds sport organisations only know 24 % of their fanbase », 08/01/2026. <https://dizplai.com/our-thinking/report-finds-sport-organisations-only-know-24-of-their-fanbase/>
- 16 SurferToday, « Liveheats upgrades its next-gen sports software », 29/05/2025. <https://www.surfertoday.com/surfing/liveheats-upgrades-its-next-gen-sports-software>
- 17 Game Developer, « skate. tops 15 million players in under three weeks », 10/2025. <https://www.gamedeveloper.com/business/skate-tops-15-million-players-in-under-three-weeks>
- 18 Équipe de France olympique, « Los Angeles 2028, tous les sports au programme », <https://www.equipedefrance.com/article/los-angeles-2028-retrouvez-tous-les-sports-au-programme>

- 19 USOPC, « Olympic Q-Series on the road to LA28 », 07/05/2026. <https://www.usopc.org/news/2026/may/07/tokyo-shanghai-montreal-and-orlando-to-host-expanded-olympic-q-series-on-road-to-la28>
- 20 SportsPro, « Paris 2024 viewership », 12/2024. <https://www.sportpro.com/news/paris-2024-olympics-ioc-viewership-coverage-social-digital-engagement-december-2024/>
- 21 Sport Business Club, « Alpes 2030, freeride et patinage synchronisé au programme », 07/07/2026. <https://www.sportbusiness.club/alpes-2030-freeride-et-patinage-synchronise-au-programme/>
- 22 PlanetSKI, « FWT crowns its champions », 04/02/2026. <https://planetski.eu/2026/02/04/fwt-crowns-its-champions-4/>
- 23 Francs Jeux, « Brisbane 2032, la WDSF propose le retour du breaking », 24/08/2026. <https://www.francsjeux.com/2026/08/24/brisbane-2032-la-wdsf-propose-officiellement-le-retour-du-breaking-au-programme-des-jo-2032/111998/>
- 24 Amer Sports, résultats 2025, 24/02/2026. <https://investors.amersports.com/financial-news/news-details/2026/Amer-Sports-Reports-Fourth-Quarter-and-Fiscal-Year-2025-Financial-Results-and-Providing-2026-Outlook/default.aspx>
- 25 FashionUnited, « Arc'teryx and Salomon drive Amer Sports Q2 », 19/08/2026. <https://fashionunited.uk/news/business/arcteryx-and-salomon-drive-amer-sports-q2-revenue-and-profitability/2026081989862>
- 26 Anta Sports, résultats S1 2026. https://ir.anta.com/en/news_detail.php?id=167844
- 27 Ski-Nordique, « 346 millions d'euros de CA, les bons chiffres du groupe Rossignol », 22/04/2026. <https://www.ski-nordique.net/346-millions-deuros-de-ca-et-50-medailles-les-bons-chiffres-du-groupe-rossignol.6744171-72348.html>
- 28 Garmin, résultats 2025, 18/02/2026. <https://www.prnewswire.com/news-releases/garmin-announces-fourth-quarter-and-fiscal-year-2025-results-302691157.html>
- 29 SGB Media, « Liberated Brands files for Chapter 11 », 02/2025. <https://sgbonline.com/liberated-brands-files-for-chapter-11-bankruptcy-protection/>
- 30 Shop-Eat-Surf, « VF Corp returns to full-year revenue growth », 20/05/2026. <https://shop-eat-surf-outdoor.com/news/north-face-surges-and-vans-shows-life-in-americas-as-vf-corp-returns-to-full-year-revenue-growth/619740/>
- 31 SGB Media, KMD Brands (Rip Curl) résultats S1 FY26, 2026. <https://sgbonline.com/exec-rip-curl-and-oboz-parent-kmd-brands-led-by-kathmandu-unit-during-fiscal-h1/>
- 32 SGI Europe, « Nidecker Group acquires iconic skate brands », 05/2024. <https://www.sgieurope.com/corporate/nidecker-group-acquires-iconic-skate-brands-expands-legacy-in-action-sports/108921.article>
- 33 Boardsport Source, « Nidecker Group and YES founders align on the next chapter », 10/10/2025. <https://www.boardsportsource.com/nidecker-group-and-yes-founders-align-on-the-next-chapter-for-yes-snowboards/>
- 34 Boardsport Source, « Amplid Snowboards F/W 2026-27 preview », 15/01/2026. <https://www.boardsportsource.com/amplid-snowboards-f-w-2026-27-preview/>
- 35 Outdoor Sportswire, « Sweet Protection appoints Tommy Listl », 09/2025. <https://www.outdoorsportswire.com/sweet-protection-appoints-tommy-listl-to-global-sales-director-as-co-founder-at-le-enberget-departs-after-25-years/>
- 36 The Inertia, « Snowboarding, AI graphic design impact », 25/03/2026. <https://www.theinertia.com/features/snowboarding-ai-graphic-design-impact/>
- 37 Shop-Eat-Surf, « Zumiez posts strong Q4 », 16/03/2026. <https://shop-eat-surf-outdoor.com/news/zumiez-posts-strong-q4-and-full-year-results-eyes-25-store-closures-in-2026/617647/>
- 38 SGI Europe, « Ridestore's turnover increased », 2026. <https://www.sgieurope.com/financial/ridestores-turnover-increased-by-441-million/110625.article>
- 39 Boardsport Source, « Swiss market insight spring 2026 », 03/07/2026. <https://www.boardsportsource.com/swiss-market-insight-spring-2026-strong-boardsports-retail-performance-and-high-tourism-rates/>
- 40 InPulse, « Réflexion du mercredi matin #19, Jamais autant de riders, jamais aussi peu de shops », 08/07/2026. <https://inpulseactionsporttech.substack.com/p/reflexion-du-mercredi-matin-19-jamais>
- 41 FF Roller & Skateboard, « 70 000 licenciés, un cap historique », 13/06/2025. <https://ffroller-skateboard.fr/blog/70-000-licencies-un-cap-historique-franchi-pour-la-federation/>
- 42 DirectVelo, « FFC, une hausse des licenciés contrastée », 18/11/2025. <https://www.directvelo.com/actualite/125444/ffc-une-hausse-des-licencies-contrastee>

ANNEXE D · SOURCES - SUITE

- 43 Corriere dello Sport, « Skate Italia », 23/05/2026. https://www.corrieredellosport.it/news/altri-sport/2026/05/23-148819398/skate_italia_gi_futuro_non_solo_federazione_ma_community_urbana
- 44 Skateboard GB, National Championships 2026. <https://skateboardgb.org/national-championships-2026/>
- 45 China Daily / Xinhua, Chongli 10 millions de visiteurs en 2025, 19/02/2026. <https://www.chinadaily.com.cn/a/202602/19/WS6996876fa310d6866eb3997f.html>
- 46 PR Newswire, Vail Resorts ski season metrics to 19/04/2026, 23/04/2026. <https://www.prnewswire.com/news-releases/vail-resorts-reports-certain-ski-season-metrics-for-the-season-to-date-period-ended-april-19-2026-302751274.html>
- 47 Surf Session, « Surfeurs français 2026 », 06/2026. <https://www.surfsession.com/actu/surfeurs-francais-2026/>
- 48 Isle of Thanet News, « Builders appointed for 1.1M Margate skatepark », 13/03/2026. <https://theisleofthanetnews.com/2026/03/13/world-class-builders-appointed-for-flagship-1-1m-margate-skatepark/>
- 49 PKF Francis Clark, « Maverick Skateparks ». <https://pkf-franciscleark.co.uk/insights/maverick-skateparks-raising-the-bar-for-uk-skateparks/>
- 50 Würth Magazine, « The lord of the ramps » (IOU Ramps). <https://www.wuerth.com/wuerth-group/Company/Magazine/THE-LORD-OF-THE-RAMPS.php>
- 51 Techramps Group, site officiel. <https://www.techrampsgroup.com/en/skateparks/concrete/skatepark-in-lillehammer-norway>
- 52 data.gouv.fr, réutilisation « Ride Ton Spot », maj 06/07/2026. <https://www.data.gouv.fr/reuses/ride-ton-spot-carte-et-annuaire-des-skateparks-et-pumptracks-de-france>
- 53 Playgones, « Guide des aides équipements sportifs 2026 », 22/07/2026 (source commerciale). <https://www.playgones.com/guide-aides-equipements-sportifs-2026/>
- 54 CityLegends, site officiel, consulté 09/2026. <https://www.citylegends.io/>
- 55 Amusement Today, « Wavegarden, the world leader in the creation of surf parks », 02/2025. <https://amusementtoday.com/2025/02/wavegarden-the-world-leader-in-the-creation-of-surf-parks-thanks-to-the-efficiency-and-profitability-of-its-technology/>
- 56 WavePoolMag, « Winter wave pool surfing Munich ». <https://wavepoolmag.com/winter-wave-pool-surfing-munich/>
- 57 Bristol24/7, « The Wave abruptly closed over financial troubles », 06/2025. <https://www.bristol247.com/news-and-features/news/the-wave-abruptly-closed-over-financial-troubles/>
- 58 BristolWorld, « The Wave reopens under new ownership », 07/2025. <https://www.bristolworld.com/business/bristols-the-wave-reopens-under-new-ownership-after-shock-closure-5207664>
- 59 WavePoolMag, « Lost Shore Surf Resort economic impact », 2026. <https://wavepoolmag.com/lost-shore-surf-resort-economic-impact/>
- 60 Edelweiss Surf Tour, « Alaïa Bay Open 2026 ». <https://edelweisssurftour.ch/event/alaia-bay-open-2026/>
- 61 Idealista, « 25 million surf park coming to Óbidos », 02/09/2025. <https://www.idealista.pt/en/news/lifestyle-in-portugal/2025/09/02/70907-eu25-million-surf-park-coming-to-obidos-in-2026>
- 62 Surf Park Central, « Surf Eye partners with Surfers Cove », 2026. <https://surfparkcentral.com/surf-eye-partners-with-surfers-cove-portugals-first-surf-park/>
- 63 WavePoolMag, « URBNSURF Melbourne 5-year anniversary, 10 million waves », 04/2025. <https://wavepoolmag.com/urbnsurf-melbourne-5-year-anniversary-10-million-waves/>
- 64 Swellnet, « Three new pools, many more promises », 30/04/2026. <https://www.swellnet.com/news/swellnet-dispatch/2026/04/30/three-new-pools-many-more-promises>
- 65 Colorado Sun, « Vail Resorts, Alterra antitrust lawsuit », 26/03/2026. <https://coloradosun.com/2026/03/26/vail-resorts-alterra-antitrust-lawsuit/>
- 66 Variety, « Sony Pictures invests 100 million in Cosm », 24/06/2026. <https://variety.com/2026/biz/news/sony-pictures-100-million-cosm-shared-reality-venue-owner-1236789422/>

ANNEXE D · SOURCES - SUITE

- 67 X Games, « Winter draft set for September 16 at Cosm », 08/2026. <https://www.xgames.com/news/moonpay-x-games-league-winter-draft-set-for-wednesday-september-16-at-cosm-los-angeles/>
- 68 X Games, « X Games Aspen 2026 partners », 01/2026. <https://www.xgames.com/news/x-games-aspen-2026-partners/>
- 69 ABC do ABC, « SLS Super Crown 2025 movimentou 28 mi em SP », 05/02/2026. <https://abcdoabc.com.br/sls-super-crown-2025-movimentou-28mi-em-sp/>
- 70 Street League Skateboarding, « Paris 2026 tickets », 14/05/2026. <https://www.streetleague.com/post/street-league-skateboarding-paris-2026-tickets-are-on-sale-now>
- 71 PR Newswire, « Nitro Circus 2.0 Tour presented by Ram Trucks », 10/04/2026. <https://www.prnewswire.com/news-releases/all-new-tour-nitro-circus-2-0-tour-presented-by-ram-trucks-in-august-2026-302739471.html>
- 72 Swellnet, « The WSL sale, again », 10/05/2026. <https://www.swellnet.com/news/swellnet-dispatch/2026/05/10/the-wsl-sale-again>
- 73 Snowboarder, « Natural Selection Tour champions 2026 », 16/03/2026. <https://www.snowboarder.com/news/natural-selection-tour-champions-2026>
- 74 Crankworx, « World Tour 2026 dates confirmed », 2026. <https://www.crankworx.com/news/crankworx-world-tour-2026-dates-confirmed-for-whistler-silverstar-and-new-grand-final-in-mont-sainte-anne/>
- 75 UCI, « 2026 UCI BMX Freestyle World Cup », 2026. <https://www.uci.org/article/2026-uci-bmx-freestyle-world-cup-stars-prepare-for-another-spectacular-season/4Lfs90dWF5CkockGwBfmR8>
- 76 Arab News, Mondiaux UCI Urban Cycling à Riyad, 11/2025. <https://www.arabnews.com/node/2621952/sport>
- 77 Swatch, « Swatch Nines 2026 levels up with new events », 05/02/2026. <https://www.swatch.com/en-SA/press/sport/progression-takes-center-stage-swatch-nines-2026-levels-up-with-new-events>
- 78 Ecofin Agency, « Dakar 2026 gives breaking, skateboarding and baseball5 an African stage ». <https://www.ecofinagency.com/news/2908-58445-dakar-2026-gives-breaking-skateboarding-and-baseball5-an-african-stage>
- 79 Ecomnews, « FISE 2026, Montpellier capitale mondiale des sports urbains », 14/05/2026. <https://ecomnews.fr/news/en-direct-du-fise-2026-montpellier-capitale-mondiale-des-sports-urbains-et-locomotive-economique-de-occitanie/>
- 80 InfOccitanie, « 300 000 visiteurs pour la 28e édition du FISE », 04/06/2025. <https://infoccitanie.fr/montpellier-300-000-visiteurs-reunis-pour-la-28e-edition-du-fise/>
- 81 Place du Pro, « FISE Montpellier, un impact record », 18/11/2024. <https://www.placedupro.com/articles/2672/fise-montpellier-un-impact-record-sur-differents-aspects>
- 82 Rewind Radio, « Boardmasters welcomed 158,000 people », 13/08/2026. <https://www.rewindradio.co.uk/news/news/boardmasters-welcomed-158000-people-across-sun-soaked-weekend-in-norwquay/>
- 83 Galiciapress, « Vigo celebrará la XXVI edición de O Marisquiño », 12/03/2026. <https://www.galiciapress.es/articulo/ultima-hora/2026-03-12/5805662-vigo-celebrara-xxvi-edicion-marisquino-6-9-agosto-prevision-150000-asistentes>
- 84 Olympiapark München, « The MASH Fest », 2026. <https://www.olympiapark.de/en/the-olympic-park/press/press-releases/2026/the-mash-fest--where-the-action-sports-scene-comes-alive>
- 85 LAAX Open, résultats 2026. <https://laaxopen.com/en/results/>
- 86 Simple Session, site officiel, 2026. <https://simple.session.ee/>
- 87 Winterclash, site officiel, 2026. <https://www.winterclash.com/>
- 88 Mystic Sk8 Cup, site officiel, 2026. <https://www.mysticsk8cup.cz/en>
- 89 Titus, « 25. Münster Monster Mastership », 2026. <https://www.tituss-shop.com/a/blog/en/news/25-muenster-monster-mastership-20260/>
- 90 PR Newswire, « Fiume Capital and Juggernaut acquire Thrill One », 2022. <https://www.prnewswire.com/news-releases/fiume-capital-and-juggernaut-capital-partners-acquire-thrill-one-sports-entertainment-301589220.html>

- 91 Business Wire, « UNA Sports Group releases consumer study », 17/06/2026. <https://www.businesswire.com/news/home/20260617865231/en/UNA-Sports-Group-Releases-Landmark-Consumer-Study-on-U.S.-Action-Sports-Audience-Finds-73-of-Respondents-Interested-in-New-Team-Based-League-Concept>
- 92 Forbes, « X Games unveils four franchises, MoonPay as name partner », 26/01/2026. <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2026/01/26/x-games-unveils-four-franchises-moonpay-as-name-partner-in-move-to-leagues/>
- 93 Decrypt, « MoonPay 8-figure sponsorship deal », 25/01/2026. <https://decrypt.co/355809/moonpay-8-figure-sponsorship-deal-x-games-league>
- 94 The Inertia, « X Games League teams, draft, salaries », 12/03/2026. <https://www.theinertia.com/features/x-games-league-teams-draft-salaries/>
- 95 X Games, « Exodus brings crypto signing bonuses », 12/03/2026. <https://www.xgames.com/news/exodus-brings-crypto-signing-bonuses-to-moonpay-x-games-league-summer-draft/>
- 96 Sports Video Group, « X Games launches new era with first league draft at Cosm », 12/03/2026. <https://www.sportsvideo.org/2026/03/12/x-games-launches-new-era-with-first-league-draft-at-cosm-la/>
- 97 Business Wire, « XGL announces sale of New York teams to UNA », 04/05/2026. <https://www.businesswire.com/news/home/20260504712558/en/The-MoonPay-X-Games-League-XGL-Announces-Sale-of-New-Yorks-Summer-and-Winter-Teams-to-UNA-Sports-Group>
- 98 X Games, « Sale of São Paulo club to Summit Ventures », 25/06/2026. <https://www.xgames.com/news/x-games-announces-sale-of-sao-paulo-club-as-moonpay-x-games-league-expansion-continues/>
- 99 X Games, « XC New York captures the inaugural championship », 26/07/2026. <https://www.xgames.com/news/history-made-xc-new-york-captures-the-inaugural-moonpay-x-games-league-championship-in-new-orleans/>
- 100 NOSK8, « XGL 2026, bilan de saison », 08/2026. <https://www.nosk8.com/xgl-2026-bilan-saison-qui-a-vraiment-gagne/?lang=en>
- 101 SnowBrains, « The Snow League renews deal with NBC Sports », 31/08/2026. <https://snowbrains.com/the-snow-league-renews-deal-with-nbc-sports-for-its-second-season/>
- 102 Freeskier, « The Snow League drops season two schedule », 04/06/2026. <https://www.freeskier.com/the-snow-league-drops-202627-season-two-schedule-and-changes>
- 103 Swellnet, « Presenting Surfing Super League », 19/08/2026. <https://www.swellnet.com/news/swellnet-dispatch/2026/08/19/presenting-surfing-super-league>
- 104 Shop-Eat-Surf, « X Games launches sports betting », 15/01/2025. <https://shop-eat-surf-outdoor.com/press-releases/x-games-launch-esports-betting/602718/>
- 105 SBC Americas, « ALT Sports Data seed round », 21/04/2025. <https://sbcamericas.com/2025/04/21/alt-sports-data-seed-round-data/>
- 106 ALT Sports Data, « ALT Sports Data raises funding for its League Operating System », 23/06/2026. <https://www.altsportsdata.com/post/alt-sports-data-raises-funding-to-accelerate-growth-of-its-league-operating-system>
- 107 Sports Video Group, « Milano Cortina 2026 viewership », 27/02/2026. <https://www.sportsvideo.org/2026/02/27/ratings-round-up-nbc-sports-takes-gold-with-milano-cortina-2026-viewership-hitting-all-time-highs/>
- 108 Advanced Television, « FUEL TV launches new action sports channels », 06/06/2025. <https://www.advanced-television.com/2025/06/06/fuel-tv-launches-new-action-sports-channels/>
- 109 Advanced Television, « FUEL TV on Prime Video US », 30/04/2026. <https://www.advanced-television.com/2026/04/30/fuel-tv-on-prime-video-us/>
- 110 Insight TV, « About us », consulté 09/2026. <https://insight.tv/about-us>
- 111 ESL FACEIT Group, « First-ever esports vertical stream with TikTok », 20/05/2026. <https://www.eslfaceitgroup.com/press/esl-faceit-group-debuts-first-ever-esports-vertical-stream-co-developed-with-tiktok-to-reach-the-next-generation-of-esports-fans/>
- 112 BigGo Finance, Insta360 résultats 2025 et capitalisation, 06/2026. <https://finance.biggo.com/news/4446a36a-afbc-4697-85ec-eb52edb2821>
- 113 Bicycle Retailer, « GoPro Q4 revenue flat, down 19 % for year », 05/03/2026. <https://www.bicycleretailer.com/industry-news/2026/03/05/gopro-q4-revenue-flat-down-19-year>
- 114 GoPro, résultats du deuxième trimestre 2026, 10/08/2026. <https://investor.gopro.com/press-releases/press-release-details/2026/GoPro-Announces-Second-Quarter-Results/default.aspx>

- 115** UploadVR, « Meta and EssilorLuxottica sold 7 million smart glasses in 2025 », 12/02/2026. <https://www.uploadvr.com/meta-essilorluxottica-sold-7-million-smart-glasses-in-2025/>
- 116** Wolf's Gaming Blog, estimation Alinea Analytics sur THPS 3+4, 09/08/2025. <https://wolfsgamingblog.com/2025/08/09/tony-hawks-pro-skater-34-hasnt-sold-well-suggests-new-report/>
- 117** Snowboarder, « Burton reveals AI snowboard design », 03/09/2025. <https://www.snowboarder.com/news/burton-reveals-artificial-intelligence-snowboard-design>
- 118** World Skate, partenariat Liveheats, 06/2020. <https://www.worldskate.org/skateboarding/news-skateboarding/3303-world-skate-announces-partnership-with%20liveheats.html>
- 119** NBC News, « Winter Olympics timekeepers Omega », 02/2026. <https://www.nbcnews.com/sports/olympics/winter-olympics-milan-cortina-timekeepers-omega-rcna258136>
- 120** Longines, chronométrateur officiel FIS, Sölden, 10/2025. <https://mediacenter.longines.com/at-the-opening-of-the-fis-alpine-ski-world-cup-2025-2026-in-solden-longines-timekeeping-confirms-the-worlds-alpine-skiing-elite/>
- 121** Vola Timing, live timing U.S. Ski & Snowboard. <https://vola.ussalivetimeing.com/>
- 122** Colorado Sun, « X Games AI judging », 26/06/2025. <https://coloradosun.com/2025/06/26/x-games-ai-judging/>
- 123** PR Newswire, « Owl AI names Jay Prasad CEO », 18/06/2026. <https://www.prnewswire.com/news-releases/owl-ai-names-jay-prasad-chief-executive-officer-to-scale-vision-ai-platform-for-sports-and-live-media-302803878.html>
- 124** Sports Video Group, « SMX League partners with Owl AI », 27/02/2026. <https://www.sportsvideo.org/2026/02/27/smx-league-partners-with-owl-ai-as-official-ai-trailblazer-to-revolutionize-action-sports-technology/>
- 125** arXiv, Université de la Sarre, fiabilité du jugement du breaking à Paris 2024, 31/10/2025. <https://arxiv.org/pdf/2511.00553v1>
- 126** World Skate, « Street and Park judging criteria, Los Angeles cycle », 05/2025. <https://www.worldskate.org/skateboarding/about/regulations.html?download=7731%3Astreet-and-park-judging-criteria-los-angeles-cycle>
- 127** World Skate, « Olympic Solidarity UK judging pathway », 28/04/2026. <https://www.skateboarding.worldskate.org/news/1826-olympic-solidarity-uk-judging-pathway.html>
- 128** Freeride World Tour, « Judging ». <https://www.freerideworldtour.com/judging/>
- 129** CGTN, « ISU weighs AI's role in judging », 11/02/2026. <https://news.cgtn.com/news/2026-02-11/International-Skating-Union-weighs-AI-s-role-in-judging--1KFK1sSgLK/p.html>
- 130** SnowBrains, « A breakdown of snowboard judging at the Olympics », 02/03/2026. <https://snowbrains.com/iolympics-a-breakdown-of-snowboard-judging-at-the-olympics-and-where-it-may-be-headed/>
- 131** Whitelines, « The Olympic snowboard judges on the women's slopestyle controversy », 23/02/2026. <https://whitelines.com/snowboard-culture/scene/interviews/the-verdict-the-olympic-snowboard-judges-on-the-womens-slopestyle-controversy-and-more-in-their-own-words.html>
- 132** SkateAI, site éditeur (relevé en juin 2026). <https://tryskateai.app/>
- 133** SkateGPT, fiche App Store (relevé en juin 2026). <https://apps.apple.com/us/app/skategpt/id6754818361>
- 134** Chen et al., « SkateboardAI », arXiv 2311.11467, 2023 (relevé en juin 2026). <https://arxiv.org/abs/2311.11467>
- 135** « Skateboard trick classification by transfer learning », PMC8384043, 2021 (relevé en juin 2026). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8384043/>
- 136** « Skateboard trick recognition with accelerometry and ML », arXiv 2005.04186, 2020 (relevé en juin 2026). <https://arxiv.org/pdf/2005.04186>
- 137** Carv, « Our story », consulté 09/2026. <https://getcarv.com/our-story>
- 138** Google, « US Ski & Snowboard tool », 05/02/2026. <https://blog.google/innovation-and-ai/infrastructure-and-cloud/google-cloud/us-ski-snowboard-tool-winter-olympics-2026/>

- 139 HeyGo, « Beta Pilot ». <https://heygo.ai/pages/heygo-beta-pilot>
- 140 Carve, « Rip Curl launches its most advanced surf tracking watch and app », 04/2025. <https://www.carvemag.com/2025/04/rip-curl-launches-its-most-advanced-surf-tracking-watch-and-app-yet/>
- 141 WHOOP, « WHOOP announces Series G funding », 31/03/2026. <https://www.whoop.com/us/en/press-center/whoop-announces-series-g-funding/>
- 142 the5krunner, « Strava IPO filing », 09/01/2026 (source secondaire). <https://the5krunner.com/2026/01/09/strava-ipo-filing-3-billion-valuation-analysis/>
- 143 Trailforks, « About », consulté 09/2026. <https://www.trailforks.com/about/>
- 144 BikeRadar, « Komoot redesign 2025 », 2025. <https://www.bikeradar.com/news/komoot-redesign-2025>
- 145 Xsens/Movella, « Completion of corporate restructuring », 06/05/2025. <https://www.xsens.com/company/press-room/movella-holdings-inc-announces-completion-of-corporate-restructuring>
- 146 Frontiers in Physiology, mini-revue pose estimation markerless, 12/08/2025. <https://www.frontiersin.org/journals/physiology/article/s/10.3389/fphys.2025.1649330/full>
- 147 Sensors (MDPI), Université de Leipzig, IMU et détection de tricks en skateboard, 20/04/2026. <https://www.mdpi.com/1424-8220/26/8/2537>
- 148 InPulse, « Réflexion du mercredi matin #17, Les fans d'action sport veulent-ils vraiment qu'on les immerge ? », 06/05/2026. <https://inpulseactionsporttech.substack.com/p/reflexion-du-mercredi-matin-17-les>
- 149 Horizm, « Digital Value of Fans 2026 », 03/2026. https://horizm.com/report/digital_value_of_fans_2026/
- 150 Nature Scientific Reports, « Injury prediction from wearable data », 2025 (relevé en juin 2026). <https://www.nature.com/articles/s41598-025-34551-w>
- 151 ScienceDirect, « Wearable sensors and machine learning for load monitoring », 2024 (relevé en juin 2026). <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2665917424000308>
- 152 Broadcast, « AI and cloud reshape Olympic broadcasting at Milano Cortina 2026 », 2026. <https://www.broadcastnow.co.uk/tech-innovation/ai-and-cloud-reshape-olympic-broadcasting-at-milano-cortina-2026/5213731.article>
- 153 WebDisclosure, « Vogo, chiffre d'affaires 2025 en croissance à 11,2 M€ », 2026. <https://webdisclosure.com/press-release/vogo-e-pa-alvgo-chiffre-daffaires-2025-en-croissance-a-112-m-5-NzVxKcX9PqU>
- 154 La French Tech BFC, « Weezevent acquiert Kaboodle et Weeztix », 17/04/2025. <https://lafrenchtechbfc.fr/actualites/startups/weezevent-renforce-son-leadership-europeen-avec-lacquisition-de-kaboodle-et-weeztix/>
- 155 Drake Star, « Sports Tech Market 2025 », 29/01/2026. <https://www.drakestar.com/news/sports-tech-market-2025-landmark-year-for-sports-tech-200b-deal-value>
- 156 Drake Star, « Sports Tech Report Q1 2026 », 02/06/2026. <https://www.drakestar.com/news/sports-tech-report-q1-2026>
- 157 SportsPro, « Otro Capital closes 1.2bn fund », 02/2026. <https://www.sportspro.com/news/finance-investment/otro-capital-sports-investment-fund-raise-close-february-2026/>
- 158 SportsPro, « Bruin Capital raises 1bn », 01/2026. <https://www.sportspro.com/news/finance-investment/bruin-capital-fundraise-sports-investment-26north-josh-harris-tjc-george-pyne-january-2026/>
- 159 Business Wire, « Gamma Waves launches », 24/04/2026. <https://www.businesswire.com/news/home/20260424892627/en/Gamma-Waves-Launches-Playing-Tomorrows-Game-Today>
- 160 COREangels, « A 5M fund to drive the future of sports innovation ». <https://www.coreangels.com/blog-articles/a-eu5m-fund-to-drive-the-future-of-sports-innovation>
- 161 SportsTechX, newsletter #181, « 5B in Sports-Focused Funds Announced in 2026 », 22/05/2026. <https://newsletter.sportstechx.com/p/181-5b-in-sports-focused-funds-announced-in-2026>
- 162 Outdoor Sports Valley, Observatoire de la filière 2024. <https://www.outdoorsportsvalley.org/observatoire-de-la-filiere-des-sports-outdoor-2024/>

- 163** EuroSIMA, Surf Summit 2026. <https://www.eurosima.com/surf-summit/2026/>
- 164** Trending Topics, « Skinnovation, 7 startups », 03/2025. <https://www.trendingtopics.eu/skinnovation-7-startups-that-bring-alpine-innovation-to-the-peak/>
- 165** SportsTech Belgium, site officiel, 2026. <https://sportstechbelgium.be/>
- 166** Union Sport & Cycle, « La Filière Sport, bilan et perspectives horizon 2030 », 02/06/2026. <https://www.unionsportcycle.com/les-actualites/2026-06-02/la-filiere-sport-bilan-et-perspectives-horizon-2030>
- 167** Bpifrance, communiqué « Bpifrance au service du sport business », 24/06/2026. <https://presse.bpifrance.fr/de-lambition-a-laction-bpifrance-au-service-du-sport-business-point-de-situation-du-23-juin-2026-et-rendez-vous-a-sport-definition-le-1er-juillet-au-carreau-du-temple-a-paris/?lang=fr>
- 168** Sport Buzz Business, « +147 % des levées de fonds en 2024 », 11/07/2025. <https://www.sportbuzzbusiness.fr/147-des-levees-de-fonds-en-2024-la-croissance-exceptionnelle-de-la-sportech-en-france.html>
- 169** Street League Skateboarding, « SLS Sydney 2026, history made at stop one », 15/02/2026. <https://www.streetleague.com/post/sls-sydney-2026-history-made-at-stop-one>
- 170** The National, « Esports World Cup 2026 to move from Riyadh to Paris », 22/05/2026. <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/pop-culture/2026/05/22/esports-world-cup-2026-to-move-from-riyadh-to-paris-with-75-million-prize-pool-still-up-for-grabs/>
- 171** Skateistan, rapport annuel 2024, 08/07/2025. <https://skateistan.org/blog/the-2024-annual-report-is-here>
- 172** SporTech France, site du collectif. <https://www.sportechfr.com/>
- 173** Yahoo Sports, « Can AI fix officiating in sports ? », 2026 (relevé en juin 2026). <https://sports.yahoo.com/olympics/article/growing-fixture-skating-controversy-sparks-big-question-can-ai-fix-officiating-in-sports-105434556.html>
- 174** INJEP, Baromètre national des pratiques sportives 2025, 17/12/2025. <https://injep.fr/publication/barometre-national-des-pratiques-sportives-2025/>
- 175** FFC, « Licences 2025, hausse », 20/11/2024. <https://structures.ffc.fr/licences-2025-hausse/>
- 176** Banque des Territoires, « Le plan 5 000 équipements sportifs a bien atteint ses cibles », 07/02/2025. <https://www.banquedesterritoires.fr/le-plan-5000-equipements-sportifs-bien-atteint-ses-cibles>
- 177** Sport & Société, « Paris 2024, deux modules de skateboard réimplantés en Seine-Saint-Denis », 06/07/2024. <https://sportetsociete.org/2024/07/06/paris-2024-deux-modules-de-skateboard-seront-reimplantes-en-seine-saint-denis/>
- 178** Investing.com, « Vogo affiche un EBITDA positif en hausse de 60 % en 2025 », 16/04/2026. <https://fr.investing.com/news/global-filings/vogo-affiche-un-ebitda-positif-en-hausse-de-60-en-2025-93CH-3362404>
- 179** Les Meneurs, « Rapport Sport Tech en Europe », 15/07/2026. <https://www.lesmeneurs.fr/rapport-sport-tech-en-europe-dynamiques-de-marche-startups-et-leviers-dinvestissement/>
- 180** SmartCompany, « Liveheats raises 1.3 million », 21/05/2025. <https://www.smartcompany.com.au/startupsmart/liveheats-startup-raises-1-3-million-live-sports-scoring-platform/>
- 181** Sportcal, « X Games League sells final winter franchise », 05/08/2026. <https://www.sportcal.com/news/x-games-league-sells-final-winter-franchise-to-bay-area-investors/>
- 182** SnowBrains, « Inaugural X Games League event pulls in over 12 million viewers », 07/2026. <https://snowbrains.com/inaugural-x-games-league-event-pulls-in-over-12-million-viewers/>
- 183** Mordor Intelligence, Wearable Technology Market, 2026. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/wearable-technology-market>

ActionSporTech, marque de recherche et d'intelligence sectorielle du groupe EXAPHASE. actionsportech.fr. Livre blanc n°2, édition 2026, V3. Reproduction autorisée avec mention de la source.



POUR ALLER PLUS LOIN

LA CARTE CONTINUE AVEC VOUS.

CORRIGER. COMPLÉTER. CONNECTER.

Cette cartographie est un point de départ. Signalez un acteur, partagez une donnée de terrain ou proposez une correction pour enrichir sa prochaine mise à jour.

VOTRE INTERLOCUTEUR

Tony Trancard

Fondateur · ActionSporTech

SITE **actionsportech.fr**

EMAIL **info@actionsportech.fr**

LINKEDIN **linkedin.com/in/tonytrancard**