Talent ID

# Guide pour la direction de l'académie

Chaque section de l'espace de la direction, avec captures d'écran et explications sur le fonctionnement de chaque fonction. Reproduisez les étapes dans l'académie de démonstration « Bellerive Youth Soccer Academy » (Montréal) : ca.director@demo.talentid, mot de passe demo1234.


1. Prise en main
2. Personnes
3. Formation
4. Développement des joueurs
5. Santé et sécurité
6. Partenaires
7. Rapports et paramètres
8. Outils, messages et tâches

Ce guide présente chaque section de l'espace de la direction de l'académie dans l'ordre du menu. Les captures d'écran ont été réalisées dans l'académie de démonstration « Bellerive Youth Soccer Academy » (Montréal) : connectez-vous avec ca.director@demo.talentid (mot de passe demo1234) et reproduisez les étapes.

# 1. Prise en main

## 1.1. Connexion et sécurité

1. Ouvrez talent-id.org/ca/fr/login et saisissez votre courriel ou votre numéro de cellulaire et votre mot de passe.
2. Dans le profil (l'avatar en haut à droite), activez la connexion avec un code d'application d'authentification : elle protège les données des enfants de l'académie.
3. Le service fonctionne dans le navigateur, sur ordinateur comme sur téléphone ; sur le téléphone, vous pouvez l'ajouter à l'écran d'accueil comme une application.

## 1.2. Menu et recherche de sections

Le menu de gauche est organisé par thèmes : « Personnes », « Formation », « Développement des joueurs », « Santé et sécurité », « Partenaires », « Rapports et paramètres », « Outils ».

- Le champ **« Trouver une section… »** en haut du menu, ou la touche « / », mène directement à n'importe quelle section.
- **« Récents »** : les trois dernières sections ouvertes apparaissent en haut du menu.
- Le bouton **« Épingler au menu »** en haut à droite de la page ajoute la section au menu.
- Le bouton **« Alerte »** se trouve dans la section « Sécurité » (voir 5.3) ; la cloche dans la barre du haut ouvre les notifications.

## 1.3. « Tableau de bord »

La page d'accueil de la direction répond à deux questions : qu'est-ce qui attend ma décision, et où se situe un problème dans l'académie ?

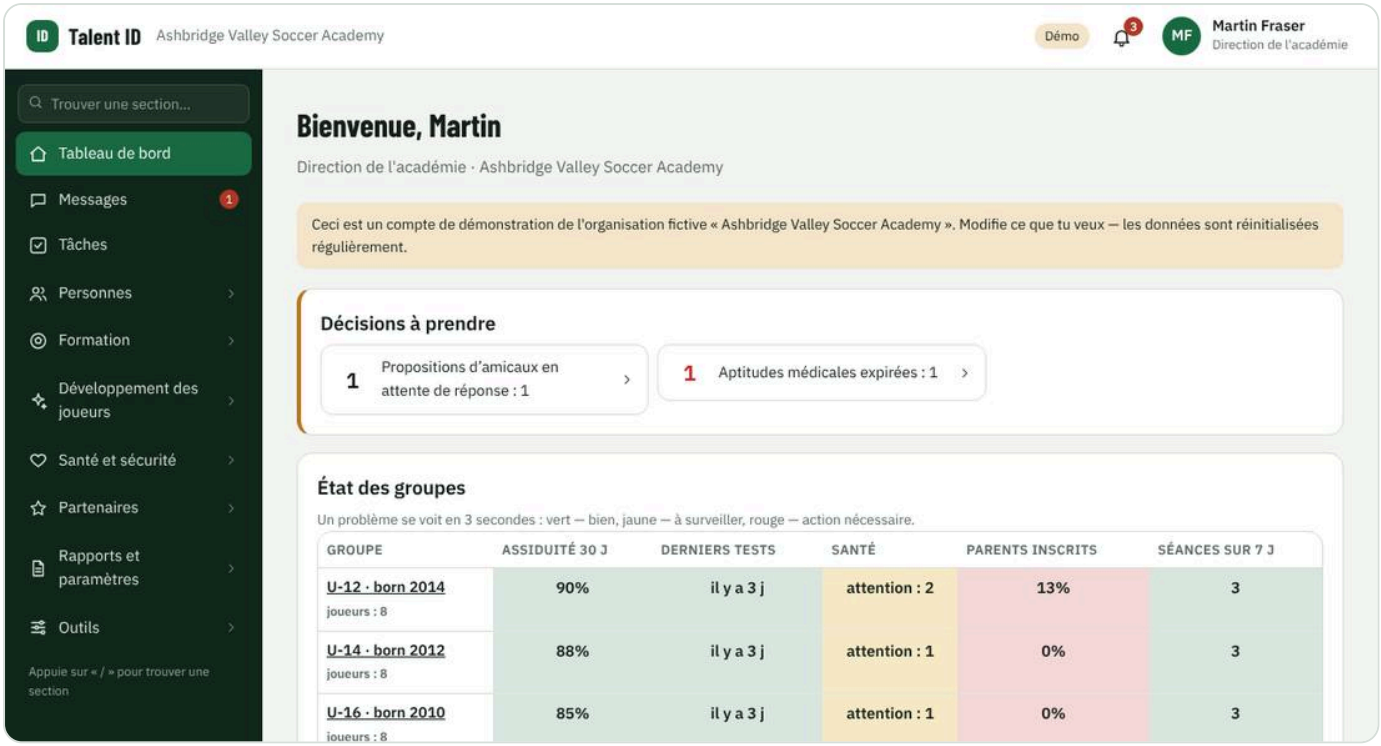


Tableau de bord

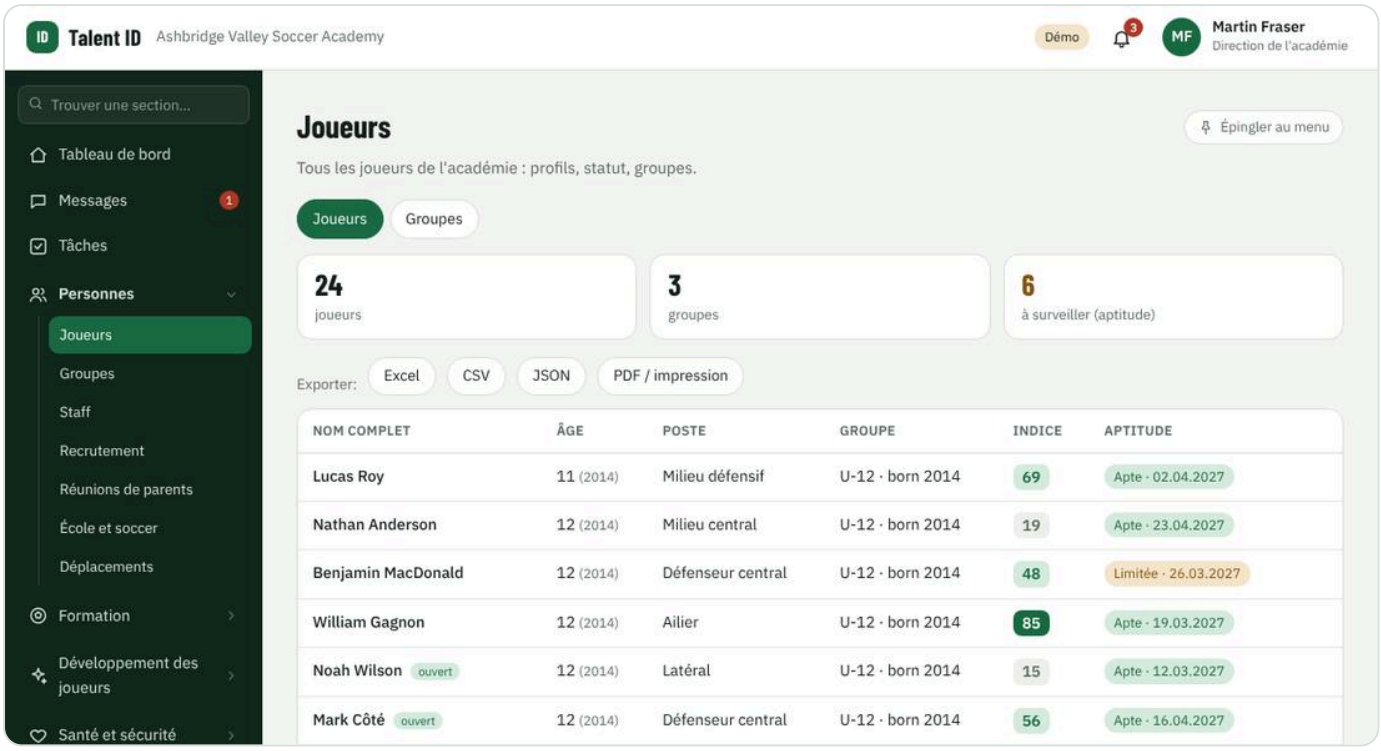
- **« Décisions à prendre »** : des cartes avec compteurs, par exemple propositions de matchs amicaux, aptitudes médicales expirées, demandes. Un clic mène directement à la liste concernée.
- **« État des groupes »** : un tableau de tous les groupes avec la présence sur 30 jours, les derniers tests, la santé, la part des parents inscrits et les séances des 7 prochains jours. Vert : tout va bien ; jaune : à surveiller ; rouge : une action est nécessaire.
- **« Aujourd'hui »** : la liste des choses à faire avec le bouton « Ouvrir » ; plus bas, l'analyse de l'académie repliée.

Conseil : commencez la journée par cette page ; les cases rouges vous indiquent à quel entraîneur parler.

# 2. Personnes

## 2.1. Joueurs

Tous les joueurs de l'académie dans un seul tableau : âge, poste, groupe, indice de potentiel et état de l'aptitude médicale.

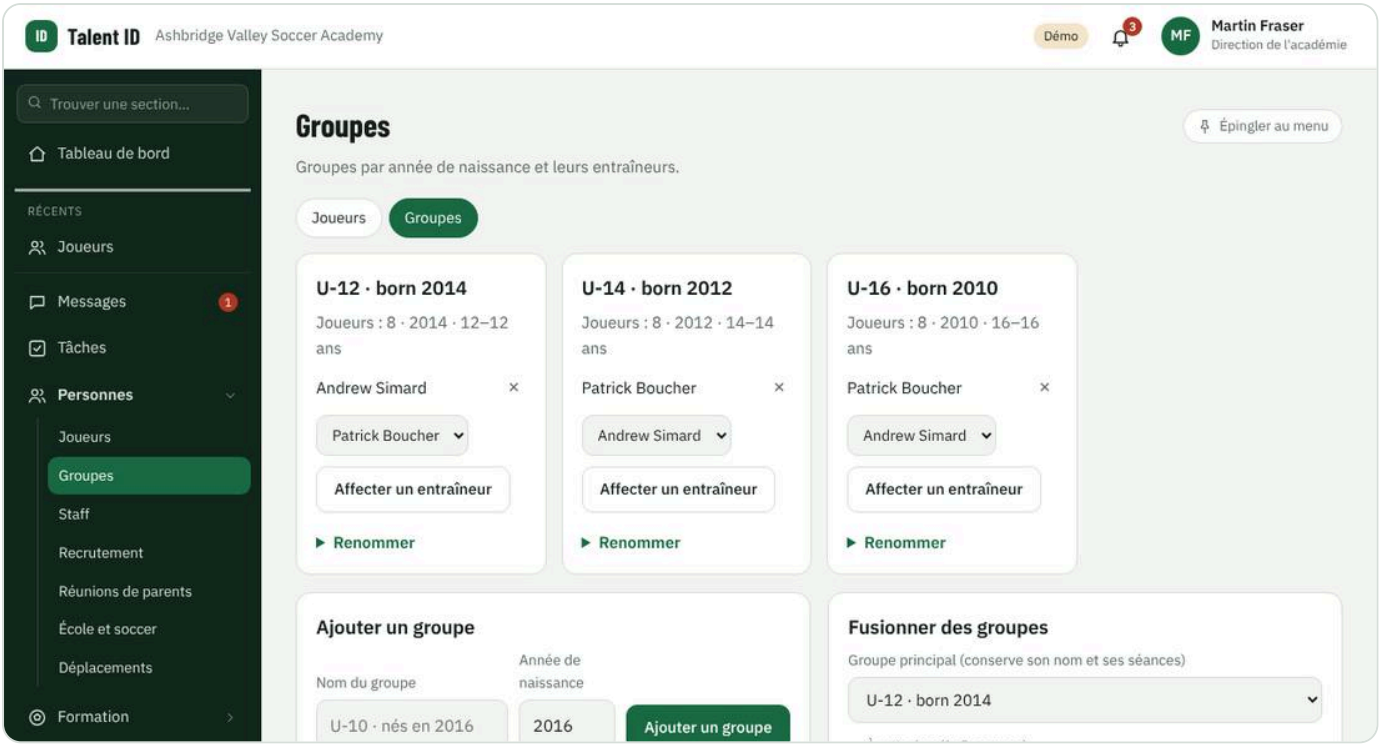


Joueurs

- Les cartes du haut indiquent le nombre de joueurs et de groupes, et combien d'enfants demandent de l'attention en raison de leur aptitude.
- **« Exporter » :** Excel, CSV, JSON ou « PDF / impression », pour un rapport aux fondateurs ou à la fédération.
- Cliquez sur un nom pour ouvrir la fiche du joueur (section 4.1).
- Le badge **« ouvert »** signale un profil ouvert à l'observation par les clubs professionnels : uniquement avec le consentement des parents, et sans nom de famille, coordonnées ni données de santé.

## 2.2. Groupes

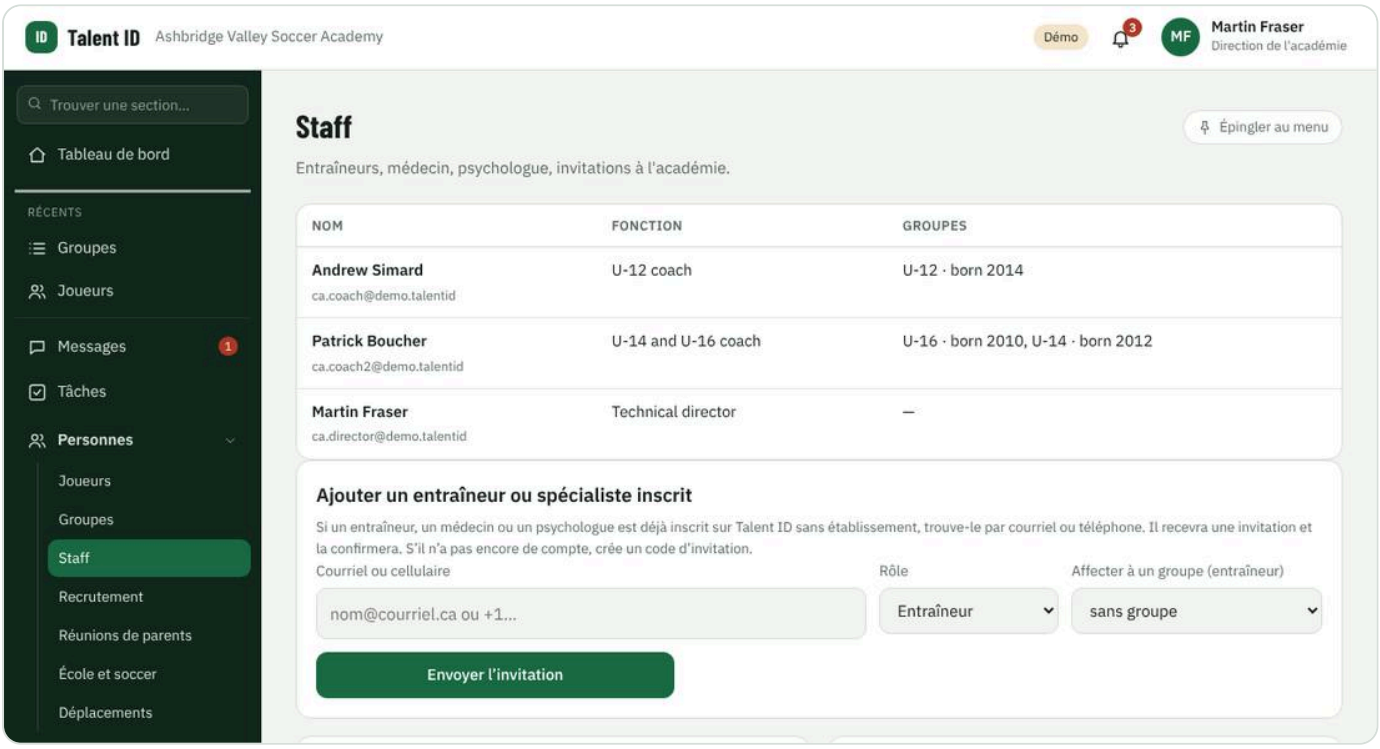
Les groupes sont créés par année de naissance (U-12 · nés en 2014) et ont leur propre entraîneur. C'est aussi ici que l'on ajoute des joueurs, à la main ou par import depuis Excel.



Groupes

## 2.3. Staff

Les entraîneurs, le médecin et le psychologue de l'académie, avec leurs fonctions et leurs groupes.

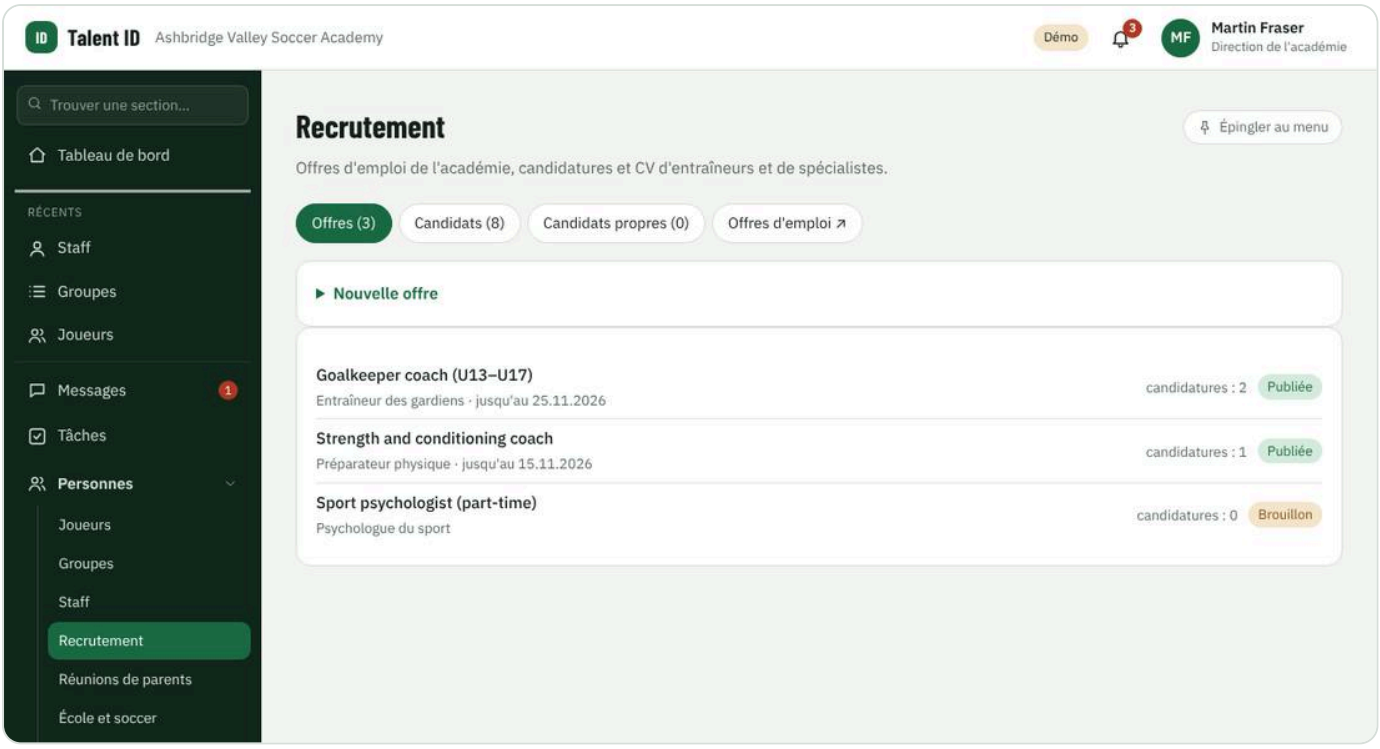


Staff

1. **Ajouter un professionnel déjà inscrit :** saisissez son courriel ou son numéro de cellulaire, choisissez le rôle et le groupe ; il recevra une invitation à confirmer.
2. **Inviter un entraîneur, des parents, un médecin ou un psychologue sans compte :** créez un code d'invitation et envoyez-le ; les parents munis du code voient immédiatement le profil de leur enfant.
3. Le bloc **« Codes d'invitation »** montre qui a déjà utilisé un code.

## 2.4. Recrutement

Publiez les offres d'emploi de l'académie et consultez les CV des entraîneurs et spécialistes qui ont postulé.




Recrutement

## 2.5. Réunions de parents

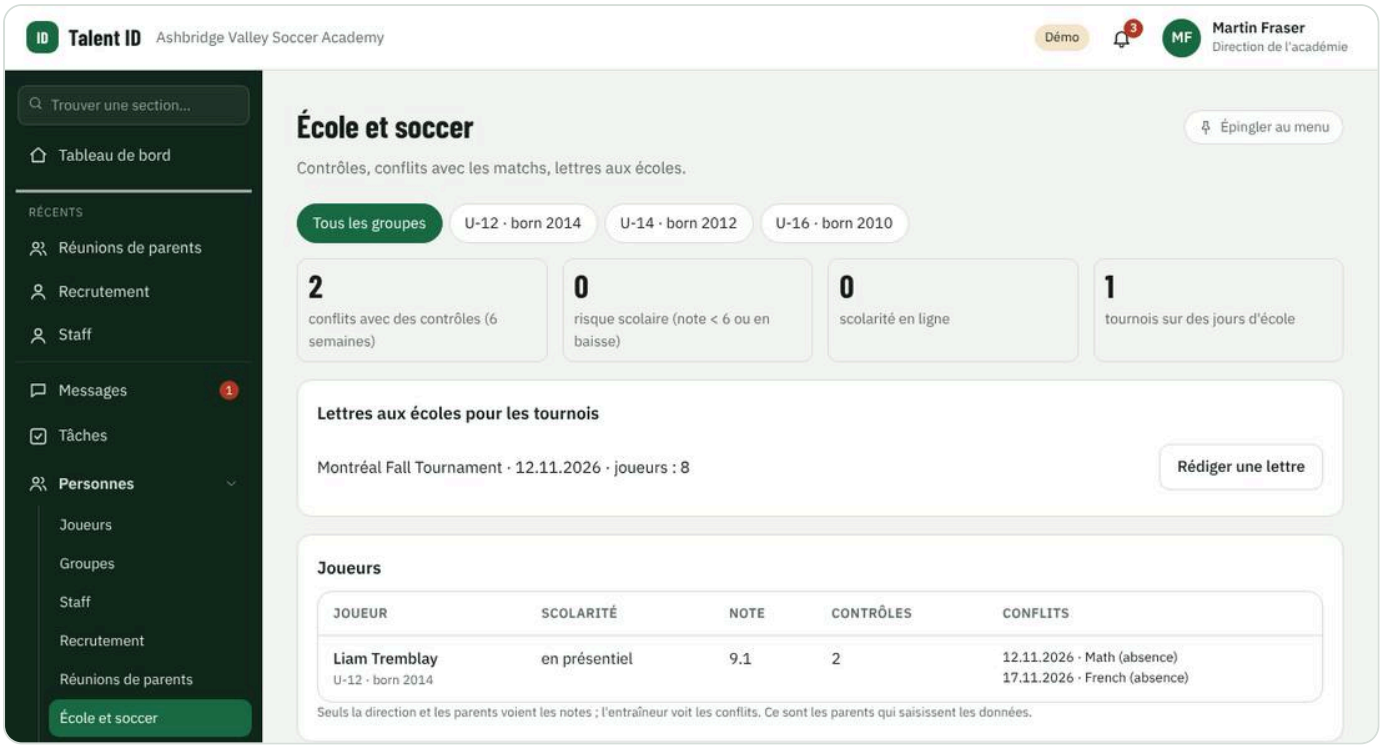
Des réunions pour un groupe ou pour toute l'académie : les parents reçoivent une notification et répondent « Je viens / Je ne peux pas » ; vous voyez qui sera présent.




Réunions de parents

## 2.6. École et soccer

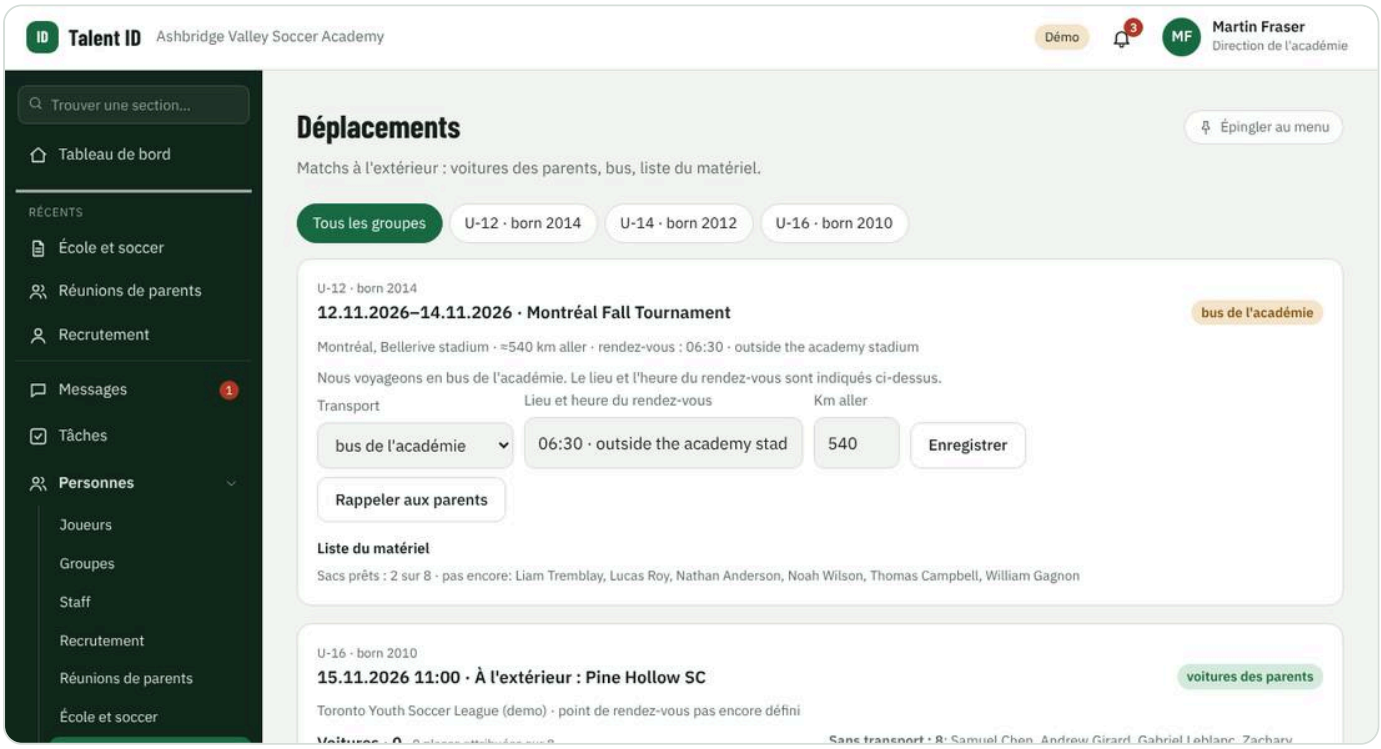
Les examens dans les écoles des joueurs, les chevauchements avec les matchs et des lettres prêtes à l'emploi pour demander aux écoles une autorisation d'absence les jours de compétition.




École et soccer

## 2.7. Déplacements

Matchs à l'extérieur : qui voyage dans la voiture des parents, qui en autobus, la liste du matériel et les confirmations des parents.

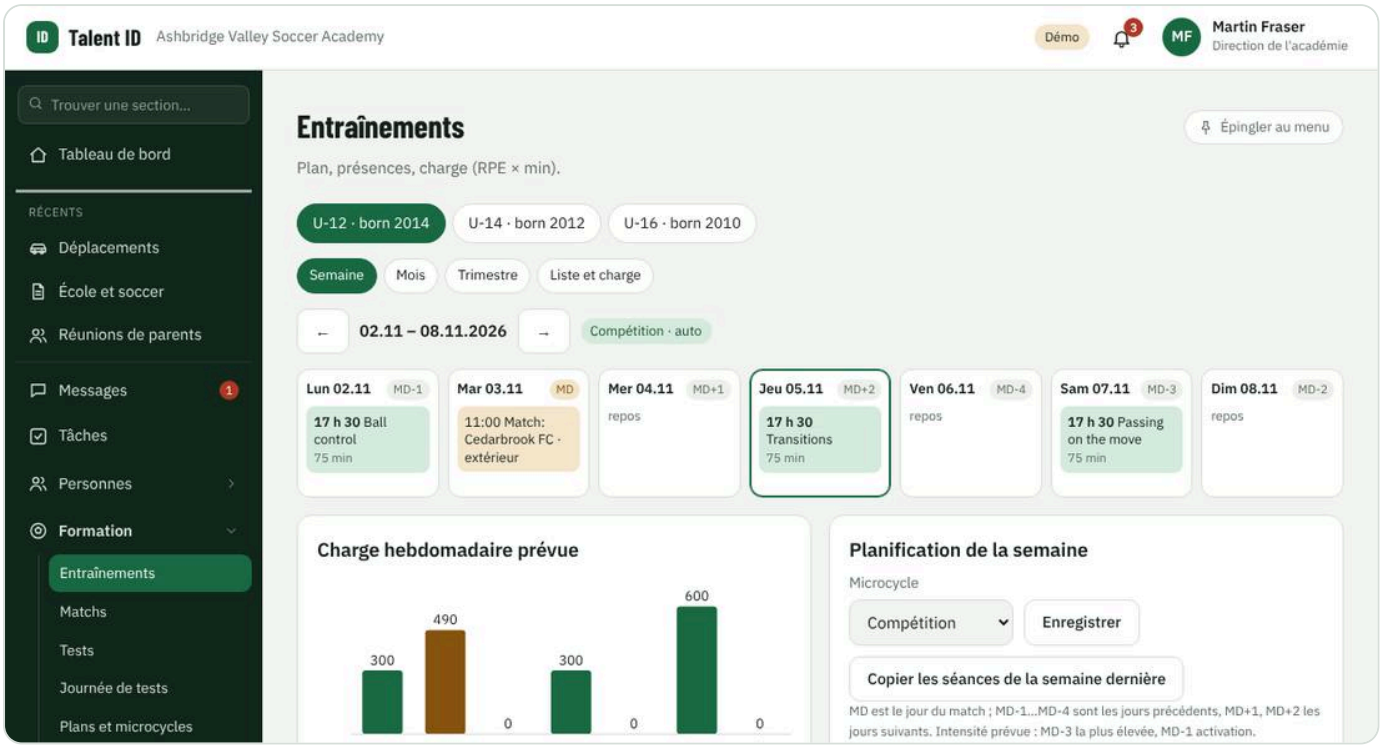



Déplacements

# 3. Formation

La direction voit tout ce que les entraîneurs planifient et enregistrent, et définit une méthodologie commune à toute l'académie.

## 3.1. Entraînements

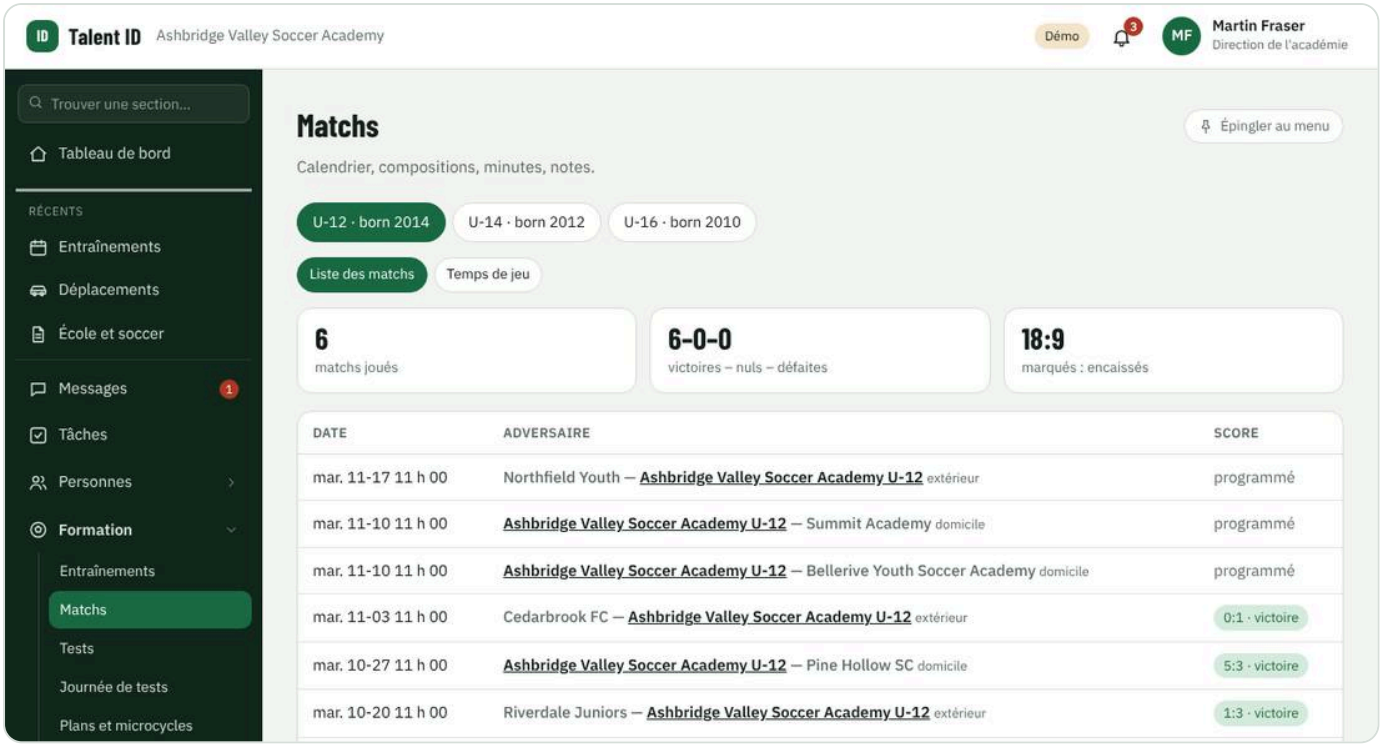


Entraînements

- Choisissez le groupe et la période : semaine, mois, trimestre ou liste avec la charge.
- Les jours sont repérés par rapport au match : MD est le jour du match, MD-3…MD-1 les jours qui le précèdent, MD+1 le lendemain.
- **« Charge hebdomadaire prévue »** calcule RPE × minutes par jour ; le jour du match a sa propre couleur.
- **« Planification de la semaine » :** choisissez le microcycle (compétition, récupération…) ou copiez en un clic les entraînements de la semaine précédente.

## 3.2. Matchs

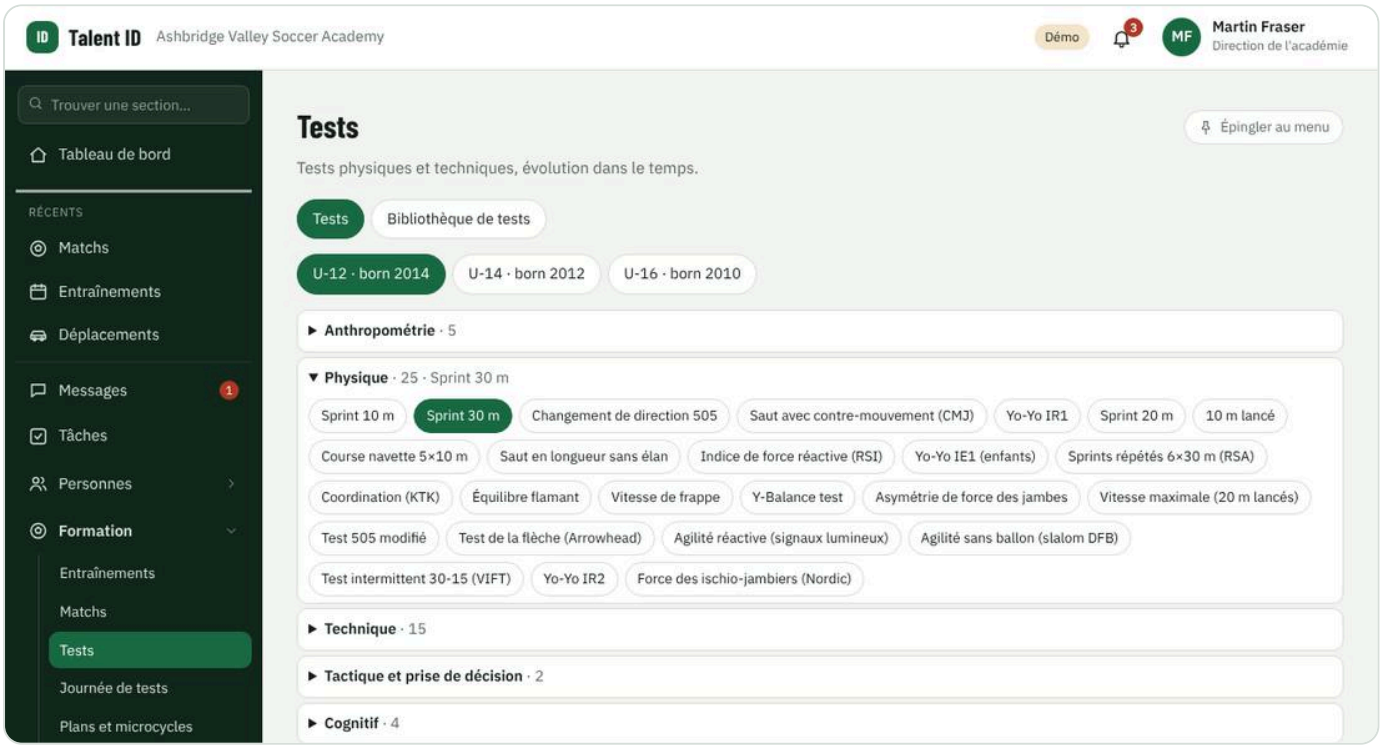
Le calendrier des matchs de tous les groupes, les compositions, les minutes et les notes des joueurs. Le temps de jeu alimente le rapport mensuel et la prévision d'abandon : peu de minutes de jeu est l'une des principales raisons pour lesquelles les enfants arrêtent.



Matchs

## 3.3. Tests

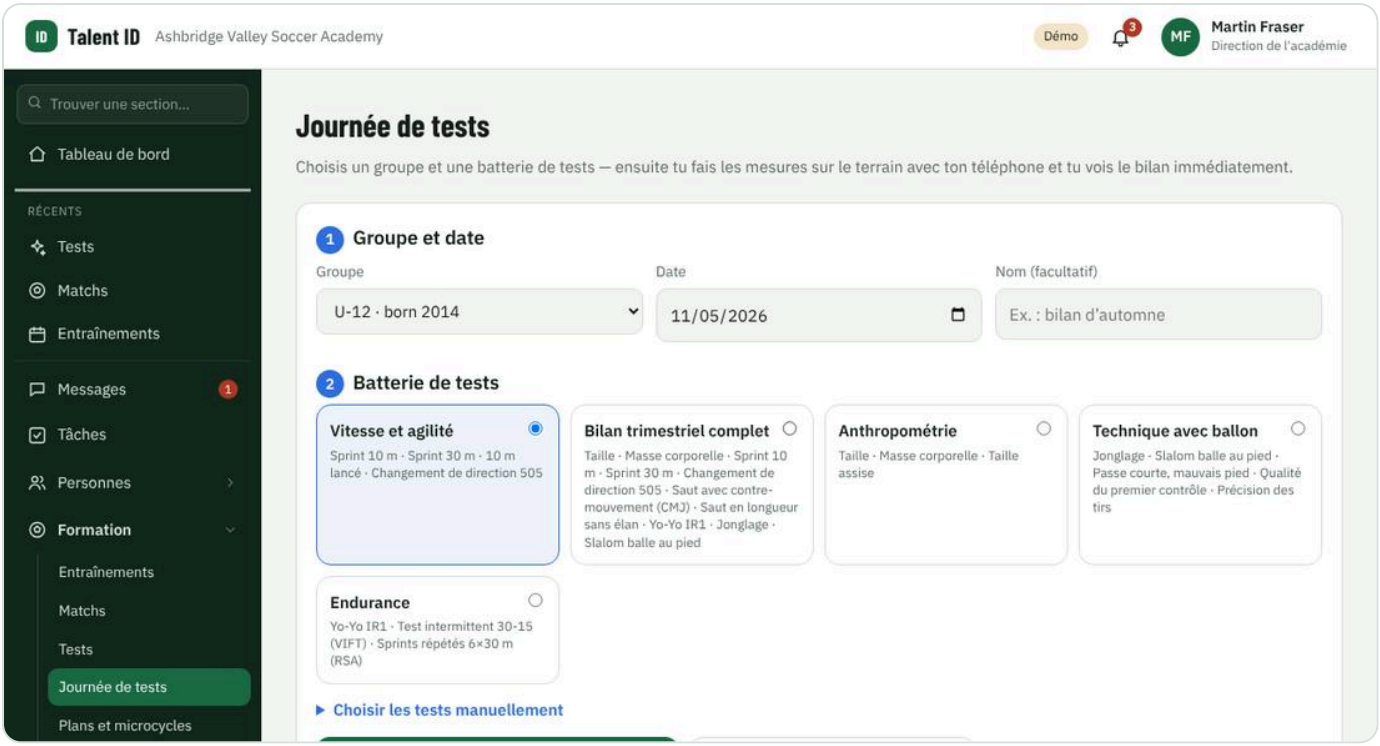
Les résultats des tests physiques et techniques par groupe, et leur évolution.



Tests

## 3.4. Journée de tests

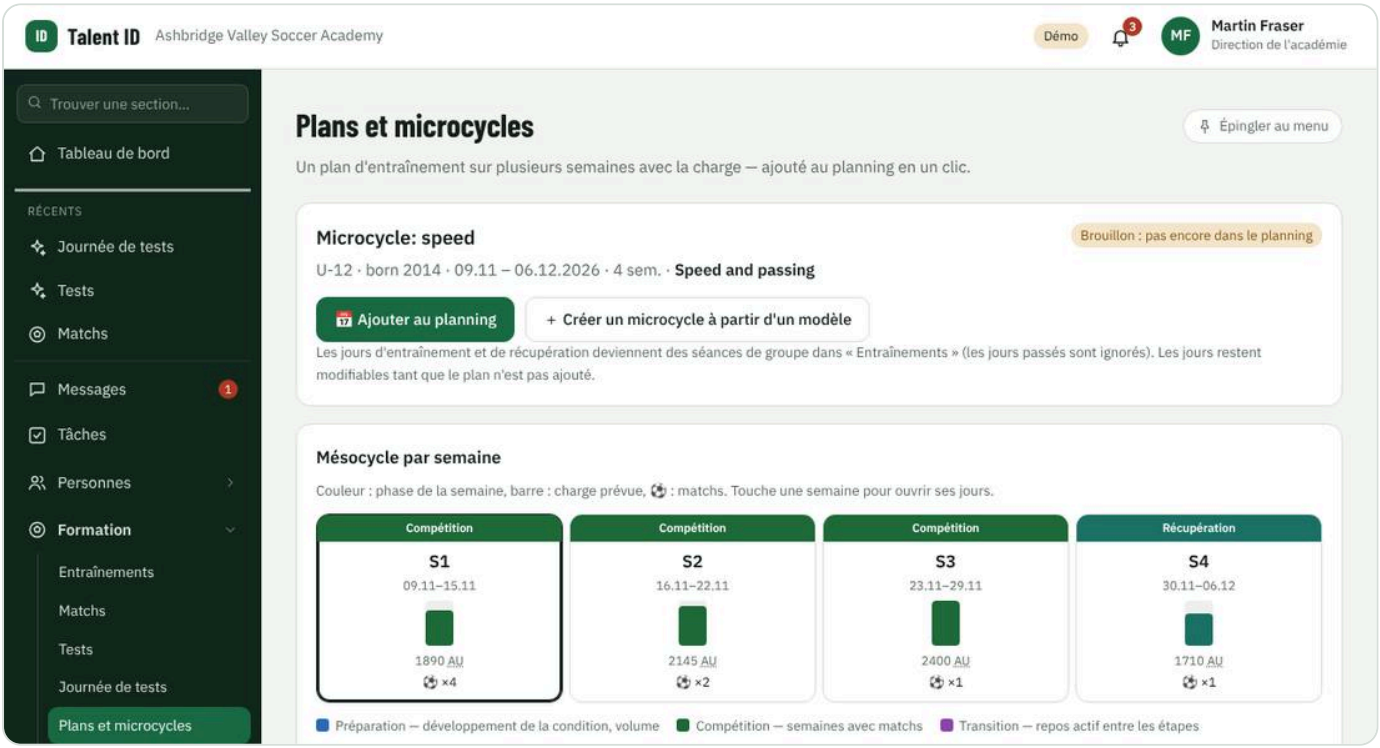
Tester un groupe en trois étapes : groupe et date → batterie de tests (par exemple « Vitesse et agilité » ou « Bilan trimestriel complet ») → mesures sur le terrain depuis le téléphone. Le bilan et la comparaison avec les joueurs du même âge sont immédiats.




Journée de tests

## 3.5. Plans et microcycles

Un plan sur plusieurs semaines avec la charge prévue ; une fois prêt, il est reporté dans le planning du groupe en un clic.

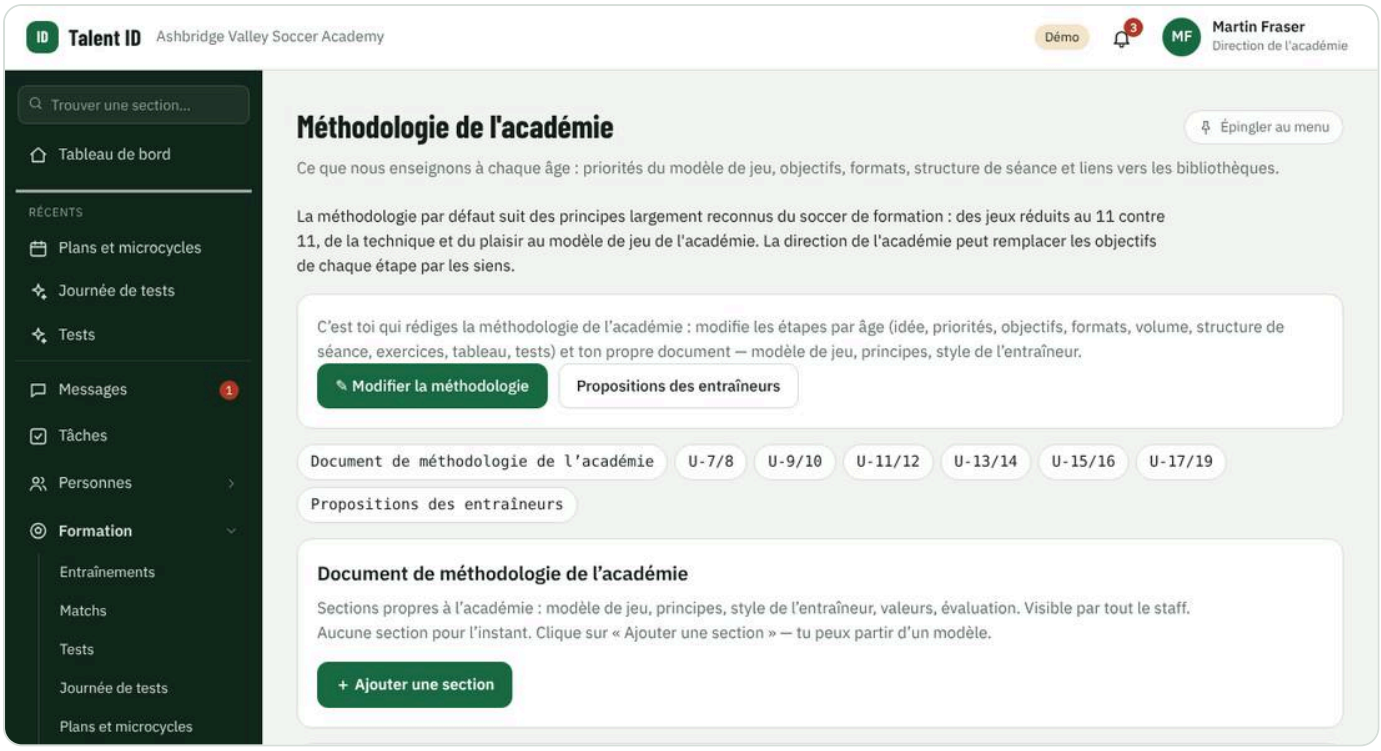



Plans et microcycles

## 3.6. Méthodologie de l'académie

Ce que l'académie enseigne à chaque âge : priorités du modèle de jeu, objectifs, formats de jeu et structure de la séance. Le programme type va du jeu à effectif réduit jusqu'au 11 contre 11 ; la direction

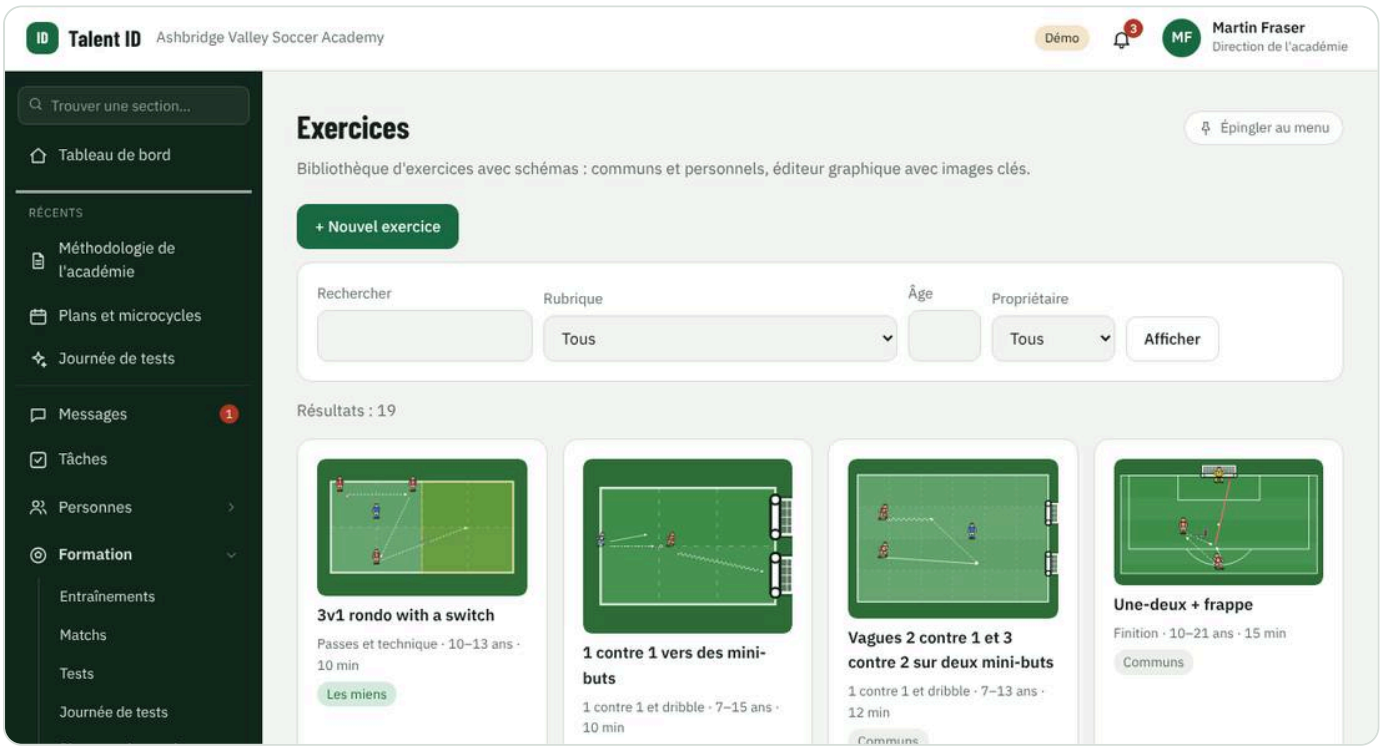
peut remplacer les objectifs de chaque âge par les siens, qui deviennent la référence pour tous les entraîneurs.



Méthodologie de l'académie

## 3.7. Exercices et tableau tactique

- **« Exercices »** : une bibliothèque avec schémas, exercices communs et propres à l'académie, et un éditeur graphique image par image.
- **« Tableau tactique »** : schémas de placement, de déplacements et de passes pour un groupe ; l'entraîneur peut envoyer un schéma aux parents d'un joueur.



Exercices

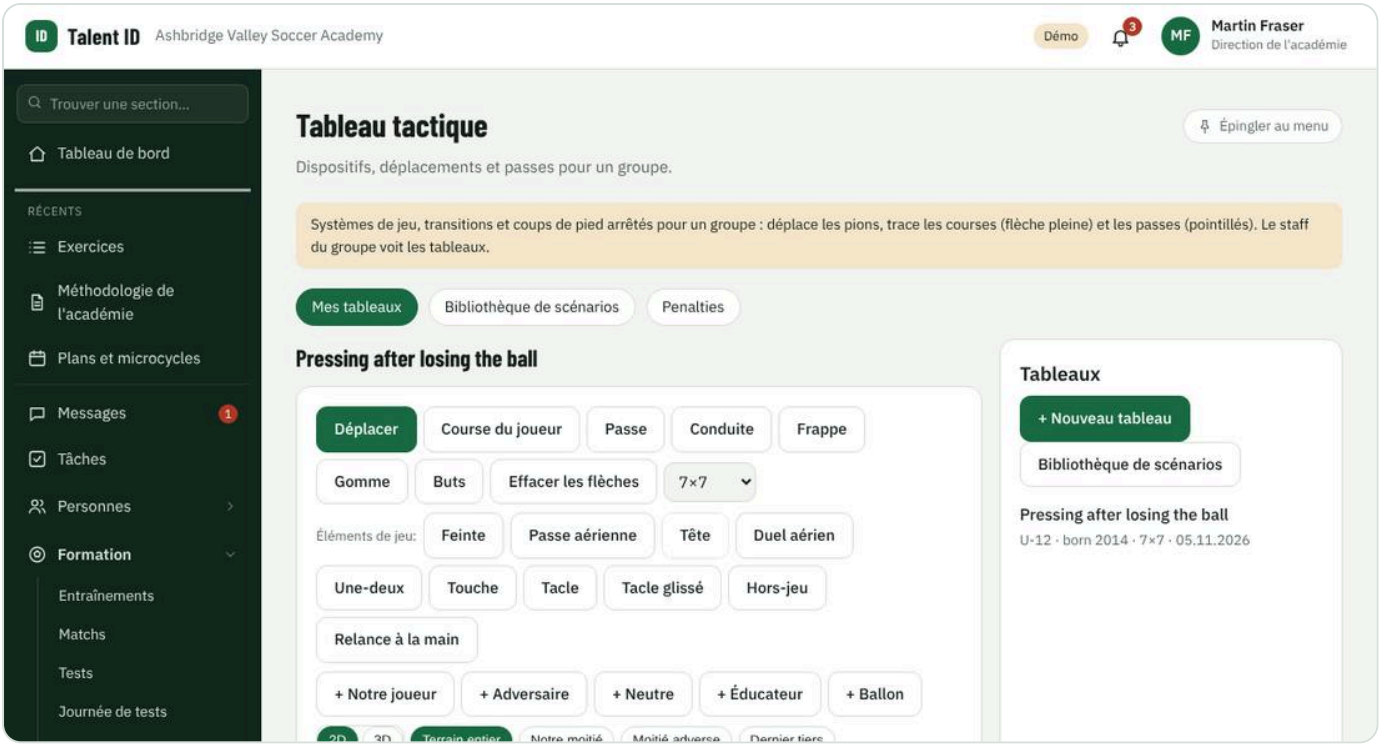
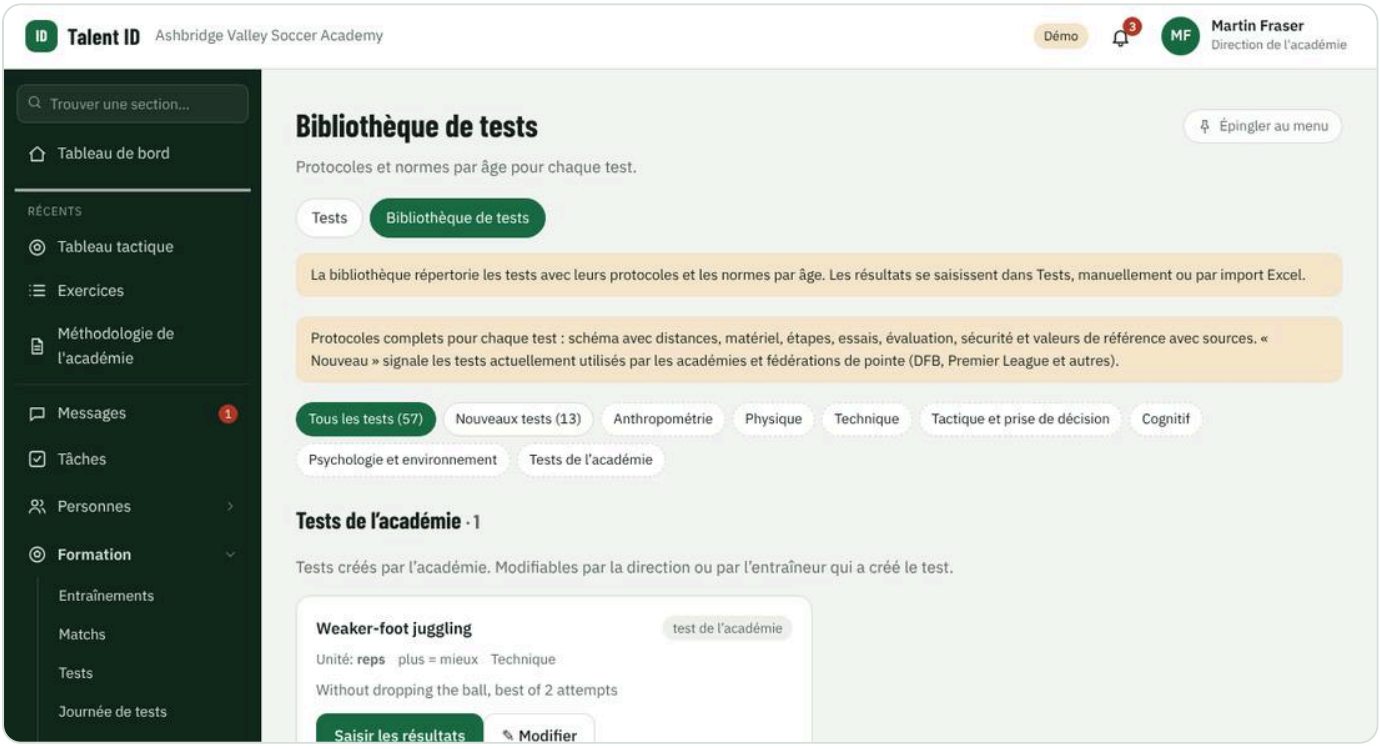


Tableau tactique

## 3.8. Bibliothèque de tests

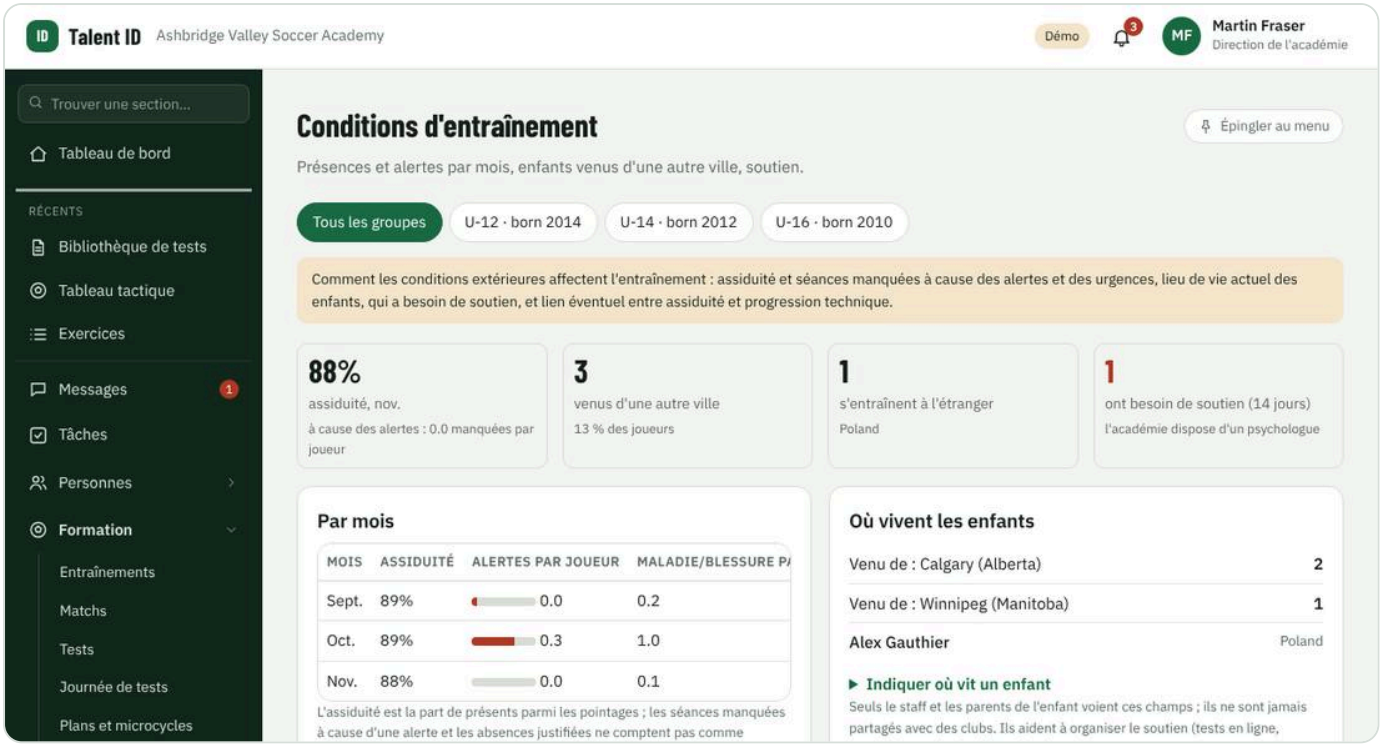
Le protocole de chaque test (comment le réaliser, combien d'essais, quel résultat est retenu) et les normes des joueurs du même âge. Un protocole identique pour tous les entraîneurs rend les résultats comparables.



Bibliothèque de tests

## 3.9. Conditions d'entraînement

La présence et les alertes par mois, les enfants venus d'une autre ville et le soutien : un argument auprès des bailleurs de fonds et des commanditaires pour montrer dans quelles conditions travaille l'académie.



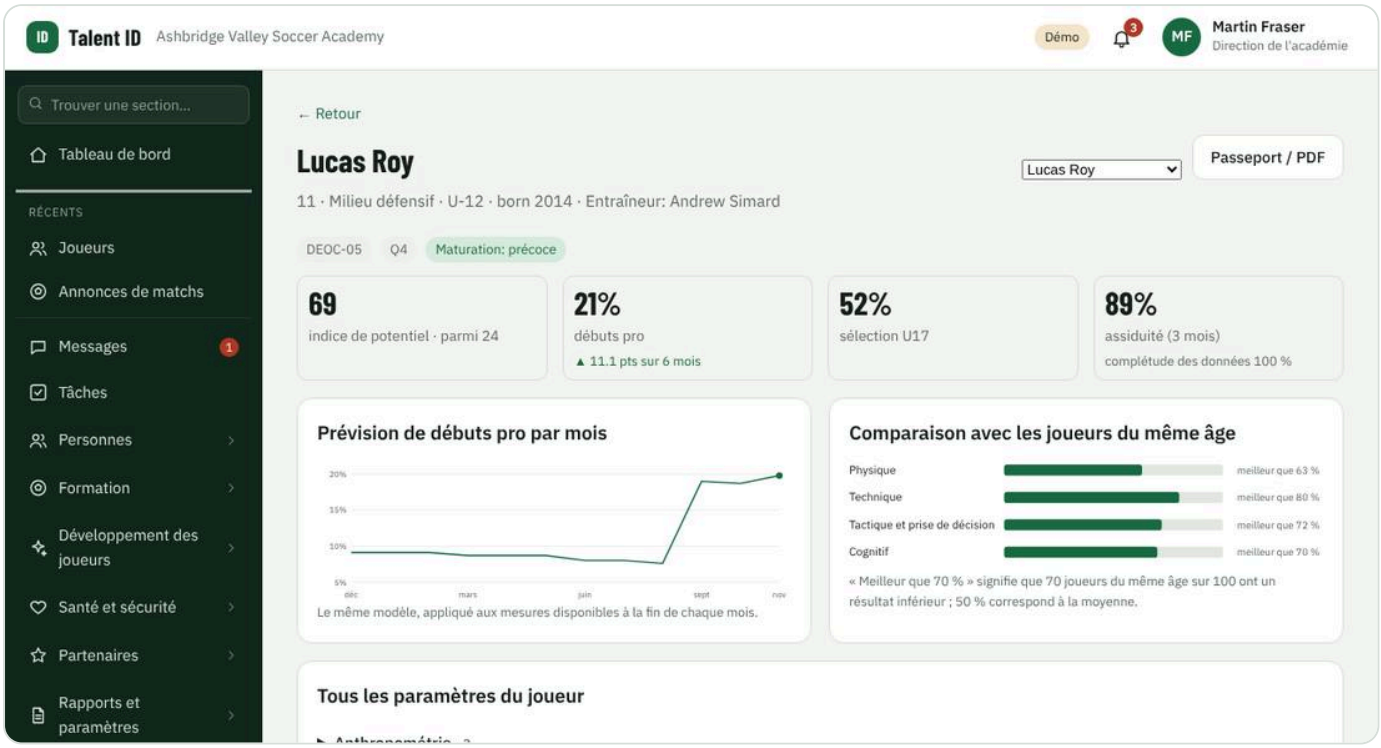
Conditions d'entraînement

# 4. Développement des joueurs

Ce bloc distingue Talent ID des applications de club classiques : on y voit non seulement les résultats, mais aussi comment les lire en tenant compte de la maturation.

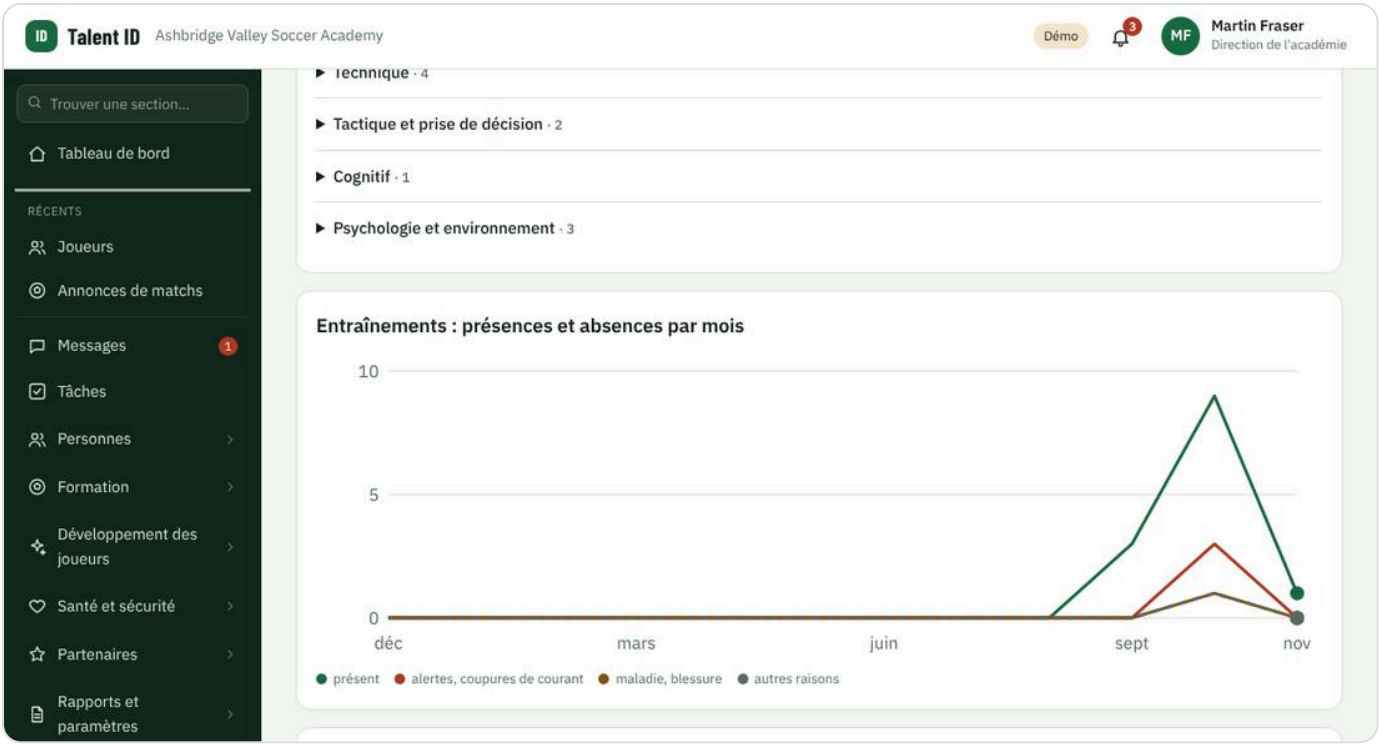
## 4.1. Fiche du joueur

Elle s'ouvre en cliquant sur un nom dans n'importe quelle liste.



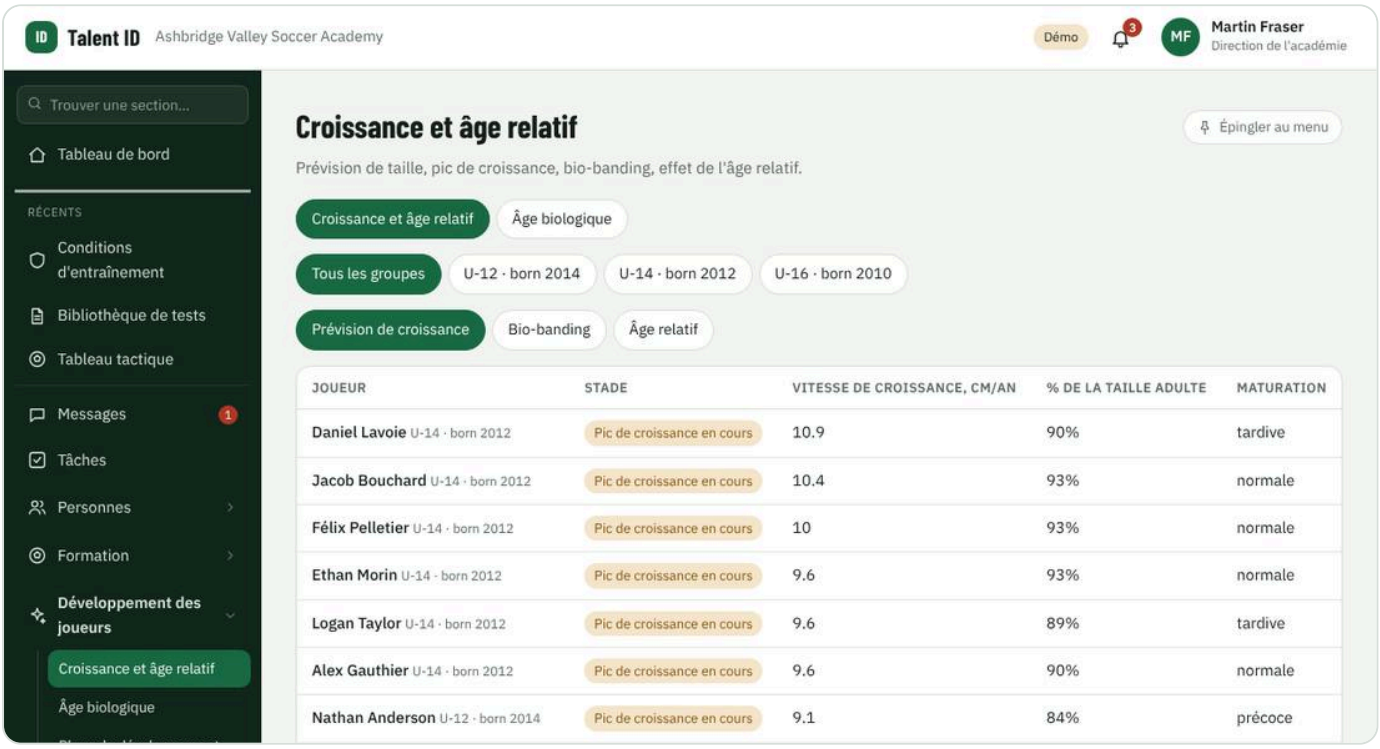
Fiche du joueur

- **En haut :** numéro, poste, groupe, entraîneur ; badges du trimestre de naissance (Q1–Q4) et du rythme de maturation.
- **Indicateurs :** indice de potentiel, probabilité de débuts professionnels et de sélection en équipe nationale, assiduité et complétude des données.
- **« Prévision de débuts pro par mois »** montre l'évolution de la prévision ; **« Comparaison avec les joueurs du même âge »** : physique, technique, tactique, cognitif (« meilleur que 70 % » = meilleur que 70 joueurs du même âge sur 100).
- **« Tous les paramètres du joueur » :** anthropométrie, physique, technique, tactique, psychologie : valeur, évolution sur 3 mois, rang parmi les pairs et date de la mesure. Le badge « âge bio » indique une comparaison corrigée de la maturation.
- **« Passeport / PDF »** : le passeport de développement pour les parents ou pour un transfert.



Fiche du joueur : tests et présences

## 4.2. Croissance et âge relatif



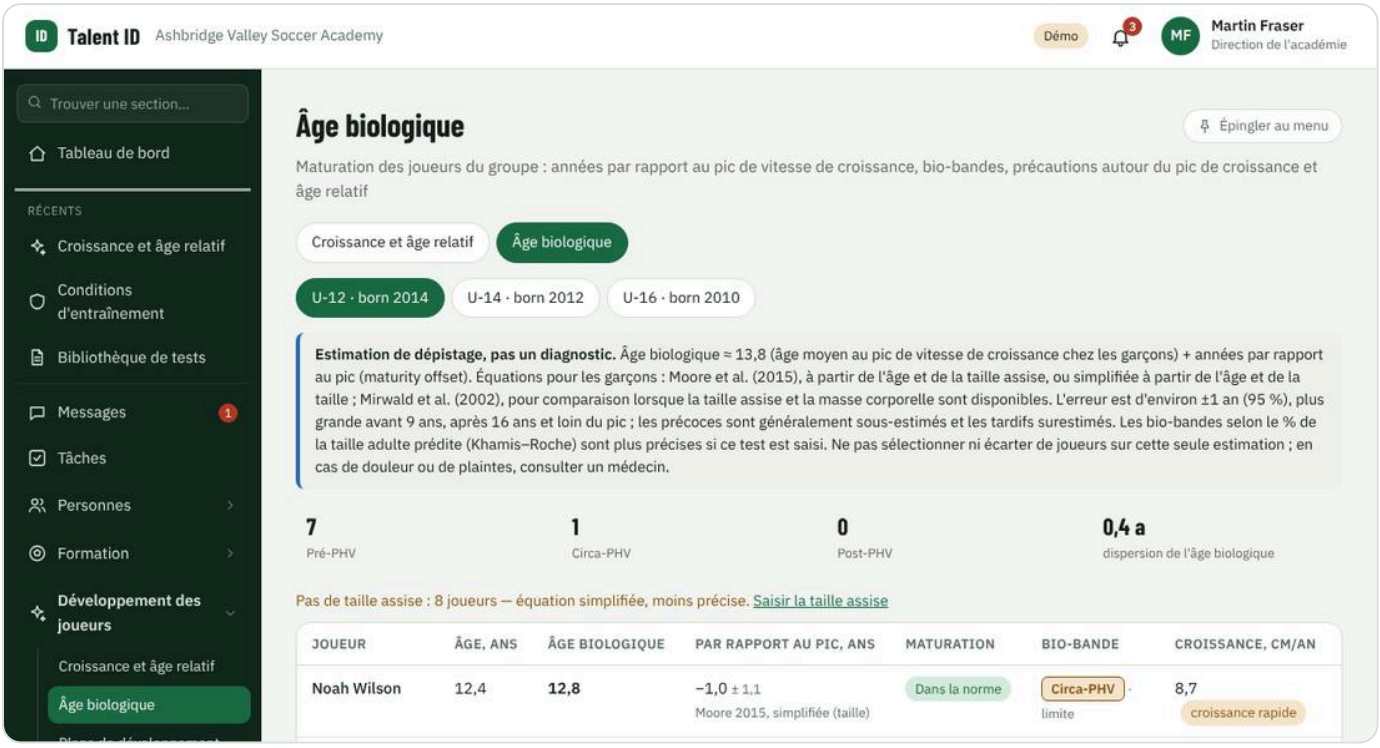
Croissance et âge relatif

- **« Prévision de croissance » :** phase (avant le pic, pic de croissance en cours, après le pic), vitesse de croissance en cm par an, pourcentage de la taille adulte et rythme de maturation (précoce, dans la norme, tardif).
- **« Bio-banding » :** groupes A–D selon le pourcentage de la taille adulte, pour des tournois et des exercices entre enfants du même âge biologique.

- **« Âge relatif » :** la répartition des joueurs par trimestre de naissance ; un déséquilibre en faveur de janvier–mars signale que l'académie écarte les enfants nés plus tard.

## 4.3. Âge biologique

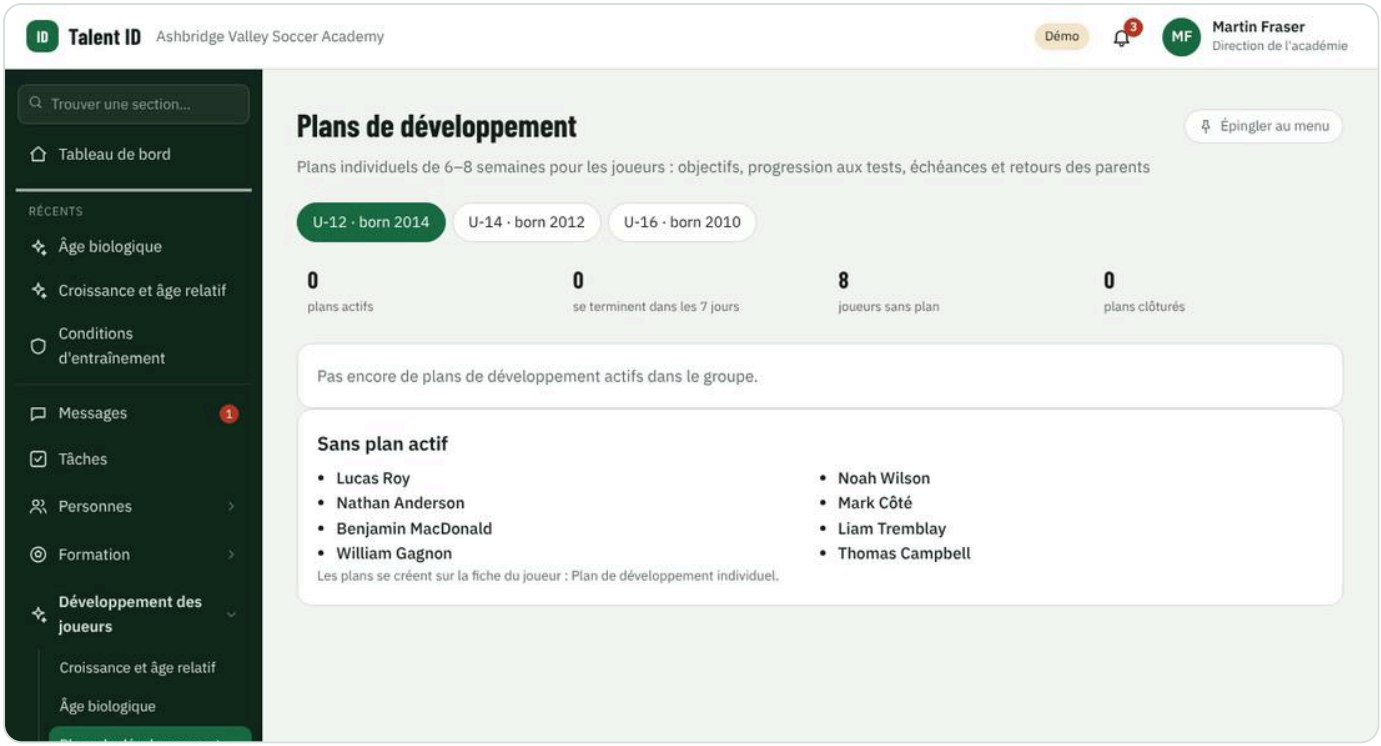
La maturation des joueurs du groupe : années avant ou après le pic de croissance, biogroupes et avertissements de prudence pendant le pic. Le calcul nécessite la taille, le poids et la date de naissance ; la taille des parents affine la prévision.



Âge biologique

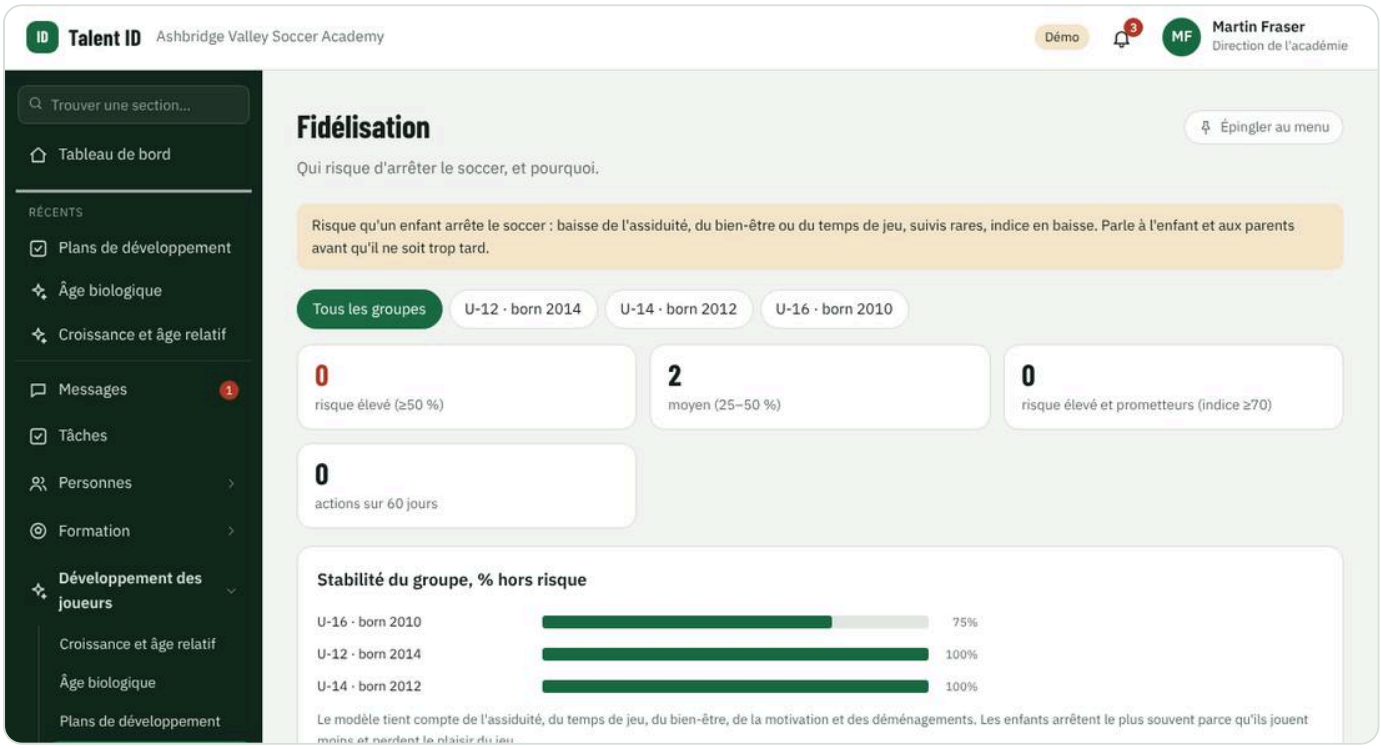
## 4.4. Plans de développement

Des plans individuels sur 6 à 8 semaines : objectifs, progrès aux tests, échéances et retour des parents.



Plans de développement

## 4.5. Fidélisation

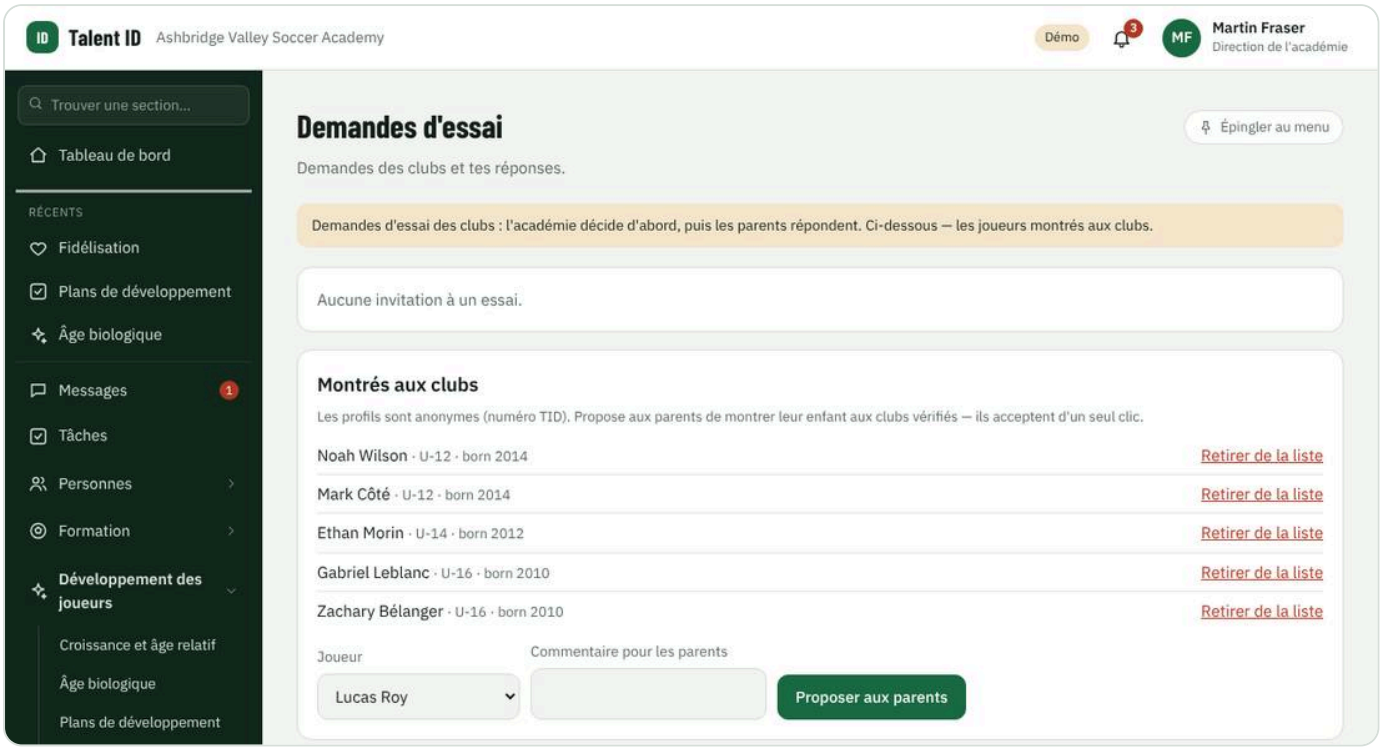


Fidélisation

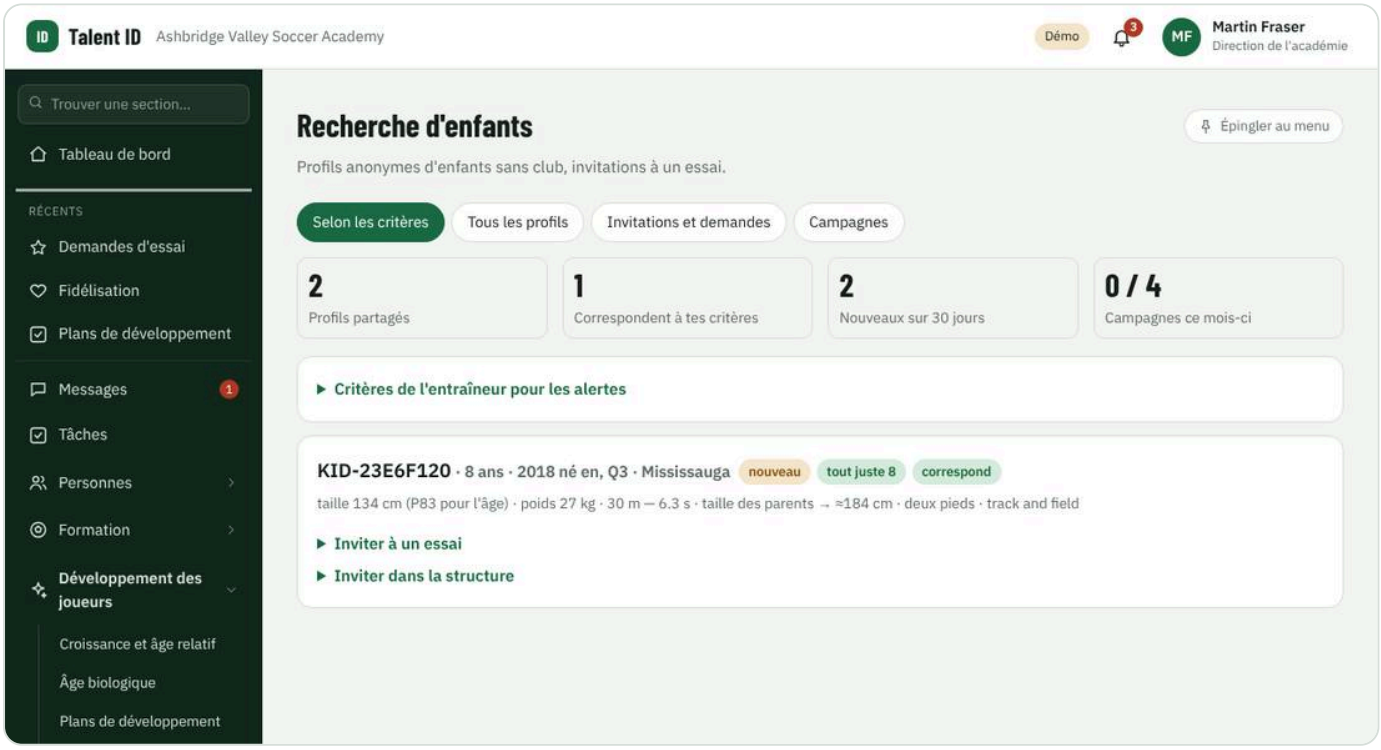
- Le modèle prend en compte la présence, les minutes jouées, le bien-être, la motivation et les déménagements.
- Les cartes du haut : combien d'enfants présentent un risque élevé (≥ 50 %) ou moyen (25–50 %), combien d'entre eux sont prometteurs, combien d'actions ont été menées en 60 jours.
- Dans le tableau, pour chaque enfant : le risque, la raison et les boutons d'action **« Échanger »**, **« Plan indiv. »**, **« Tout va bien »**. L'action enregistrée est prise en compte dans le compteur.

## 4.6. Demandes d'essai et recherche d'enfants

- **« Demandes d'essai »** : les demandes des clubs professionnels concernant vos joueurs, et vos réponses.
- **« Recherche d'enfants »** : des profils anonymes d'enfants sans club (année et trimestre de naissance, ville, taille, 30 m, prévision de taille adulte) et des invitations à un essai. Avec la formule « Élite », vous êtes averti des nouveaux profils correspondant à vos critères.



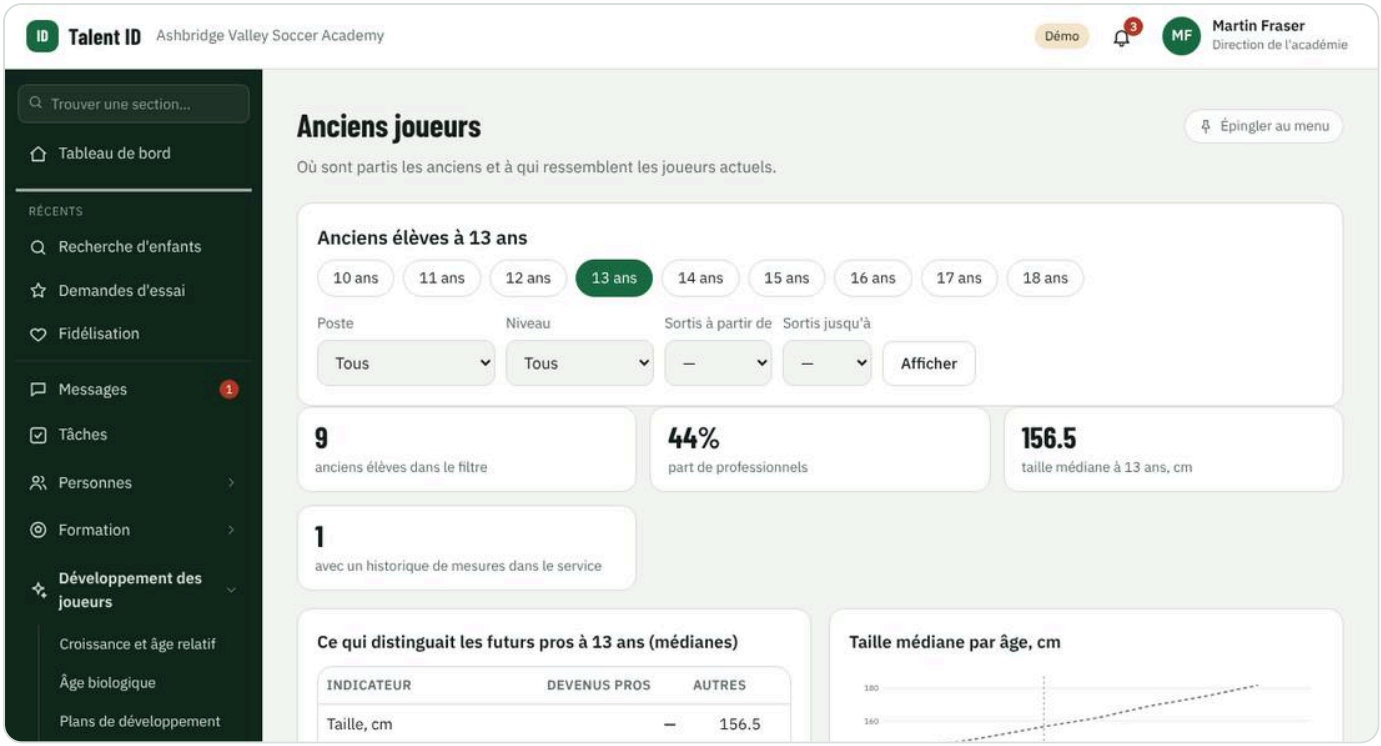
Demandes d'essai



Recherche d'enfants

## 4.7. Anciens joueurs

Où sont partis les anciens joueurs, et lesquels ressemblent aux joueurs actuels (« Profils similaires »). Le profil d'un ancien joueur au moment de sa sortie aide à comprendre quel parcours un joueur plus jeune est en train de suivre.

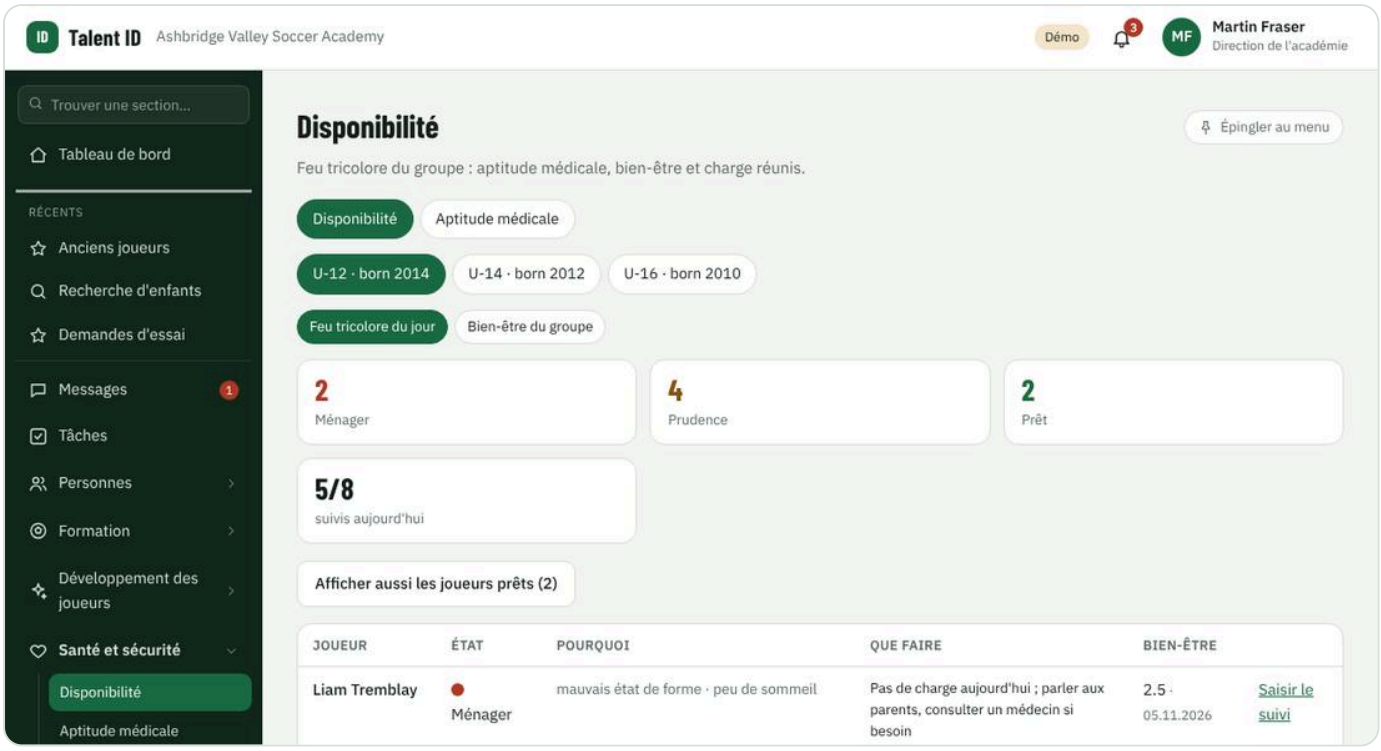


Anciens joueurs

# 5. Santé et sécurité

## 5.1. Disponibilité

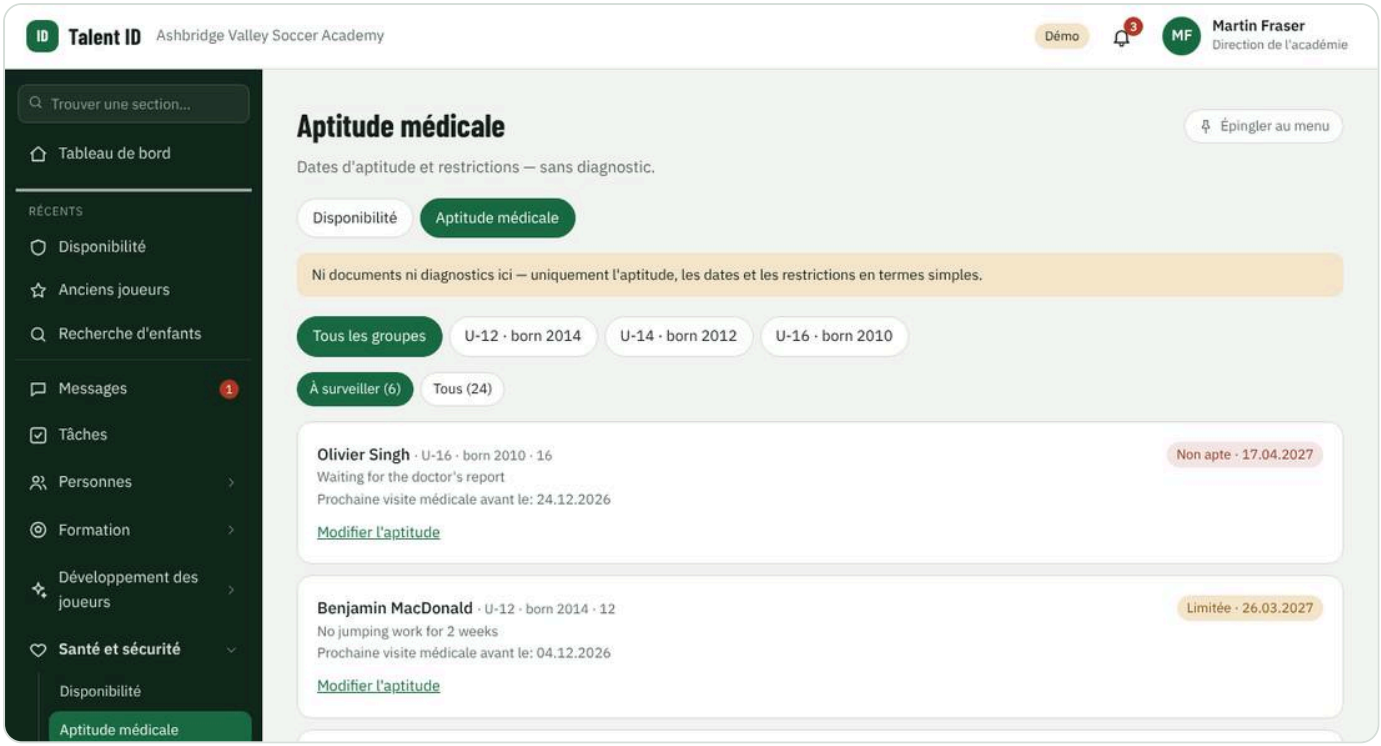
Le feu tricolore du groupe avant l'entraînement : aptitude médicale, suivi du bien-être et charge réunis. Vert : joue sans restriction ; jaune : réduire la charge ; rouge : ne pas faire participer.



Disponibilité

## 5.2. Aptitude médicale

Les échéances d'aptitude et les restrictions de chaque joueur, sans diagnostic. Le médecin saisit la date et les restrictions en termes simples (par exemple « pas de sauts jusqu'au 30.11 »). À l'approche de l'échéance, le statut passe à « Visite à prévoir » ; les aptitudes expirées remontent dans le « Tableau de bord ».

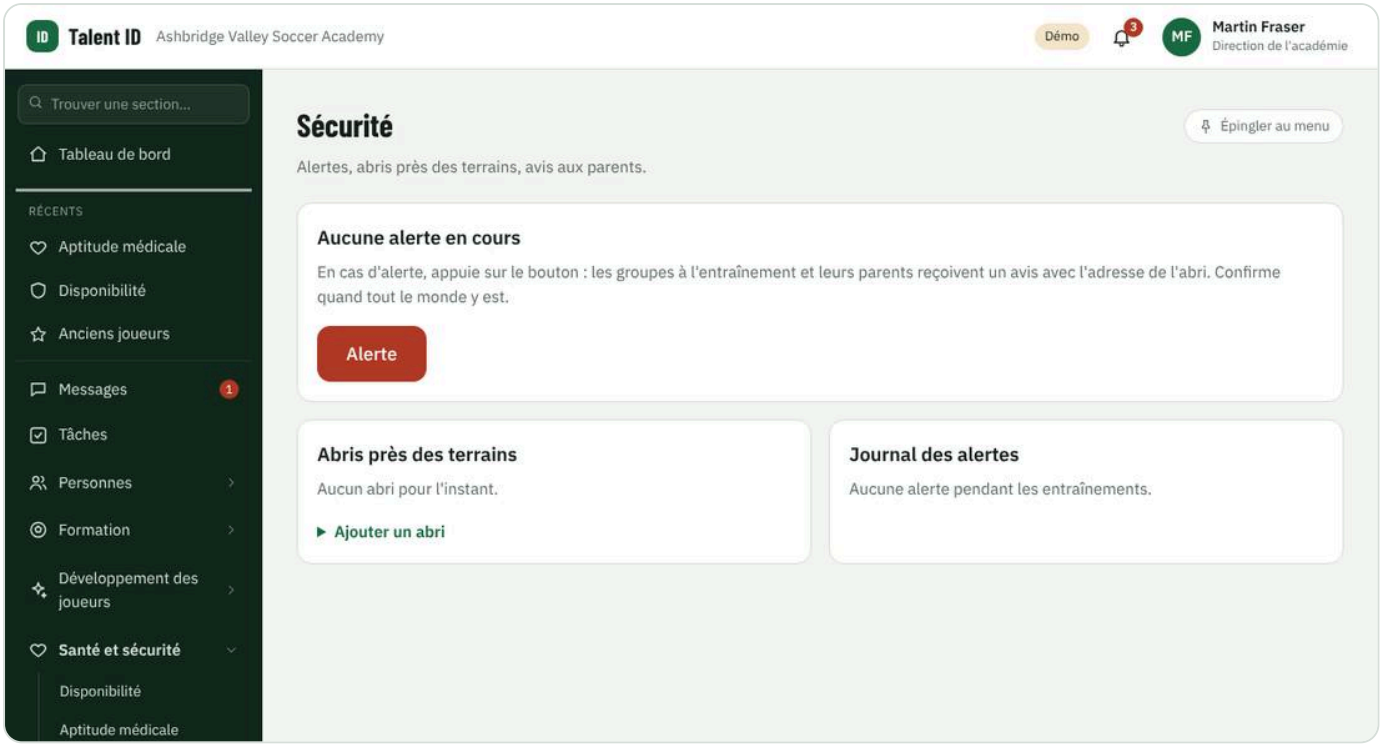


Aptitude médicale

## 5.3. Sécurité

Alertes, abris près des terrains et avis aux parents.

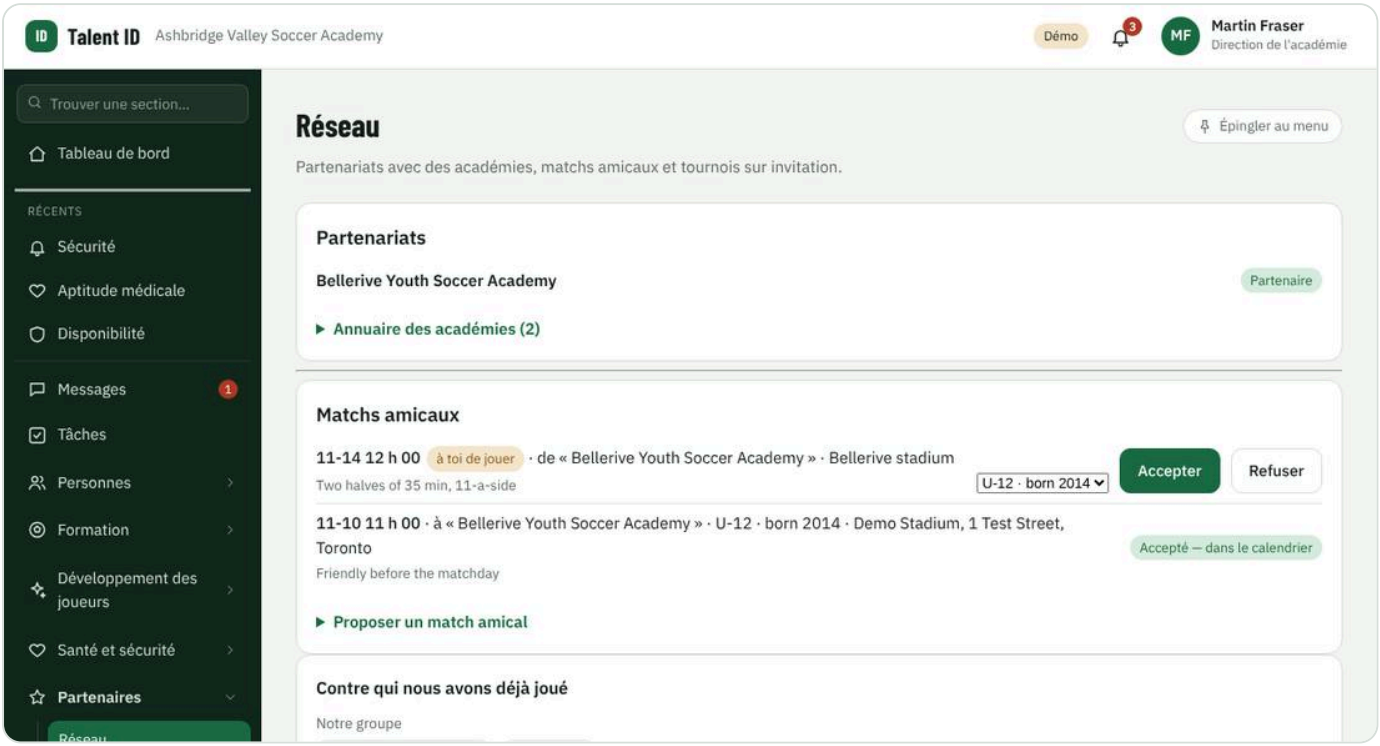
1. Dans « Abris près des terrains », utilisez « Ajouter un abri » pour indiquer l'abri le plus proche de chaque terrain.
2. En cas d'urgence, l'entraîneur ou la direction appuie sur « Alerte » : les parents reçoivent un avis indiquant où se trouvent les enfants.
3. Les séances annulées à cause d'une alerte sont comptabilisées dans les « Conditions d'entraînement » et dans la fiche du joueur comme motif d'absence distinct (« alertes, coupures de courant »).


Talent ID
Ashbridge Valley Soccer Academy
Démo
3
MF
Martin Fraser
Direction de l'académie
Trouver une section...
Tableau de bord
RÉCENTS
Aptitude médicale
Disponibilité
Anciens joueurs
Messages
1
Tâches
Personnes
Formation
Développement des joueurs
Santé et sécurité
Disponibilité
Aptitude médicale
Sécurité
Épingler au menu
Alertes, abris près des terrains, avis aux parents.
Aucune alerte en cours
En cas d'alerte, appuie sur le bouton : les groupes à l'entraînement et leurs parents reçoivent un avis avec l'adresse de l'abri. Confirme quand tout le monde y est.
Alerte
Abris près des terrains
Aucun abri pour l'instant.
Ajouter un abri
Journal des alertes
Aucune alerte pendant les entraînements.
Sécurité

# 6. Partenaires

## 6.1. Réseau

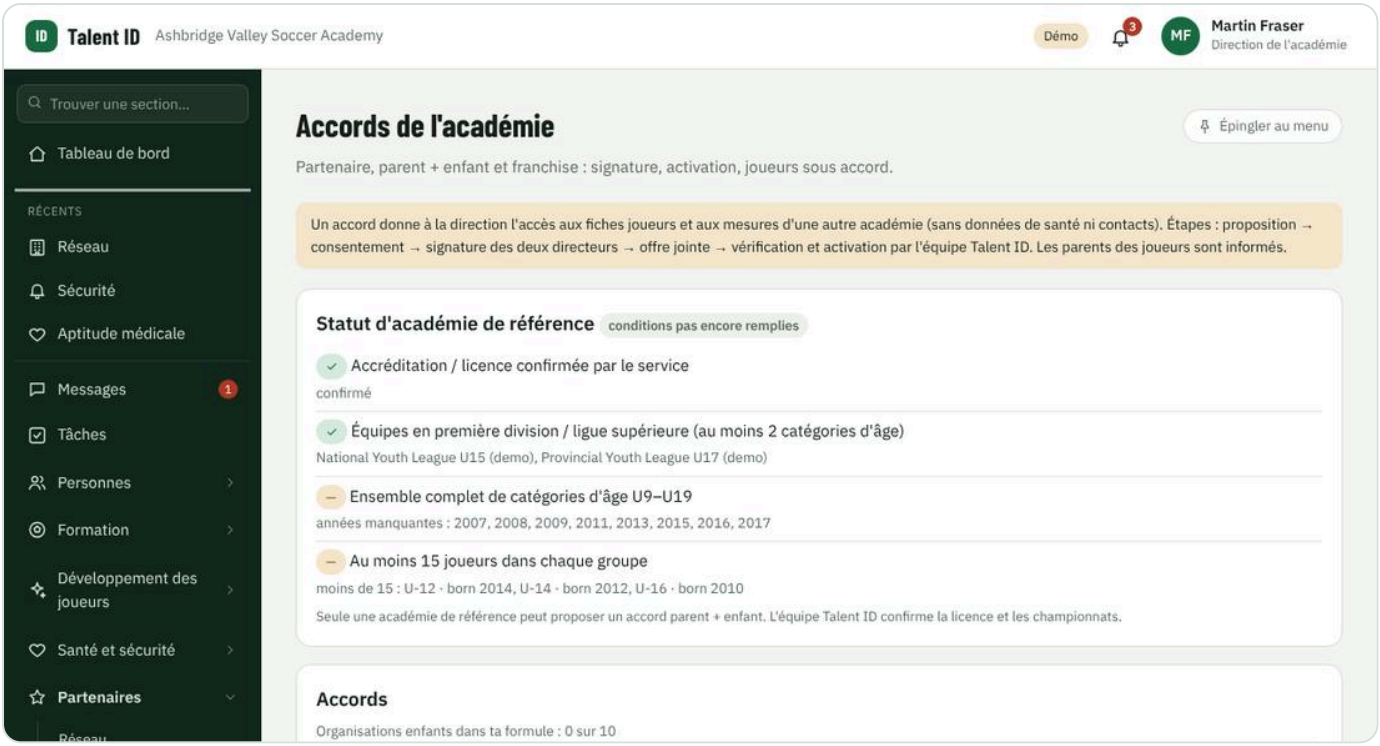
Partenariats avec d'autres académies, matchs amicaux et tournois sur invitation. Proposez un match amical : l'académie partenaire le confirme ou propose un autre horaire, et le match apparaît dans le planning des deux groupes.



Réseau

## 6.2. Accords de l'académie

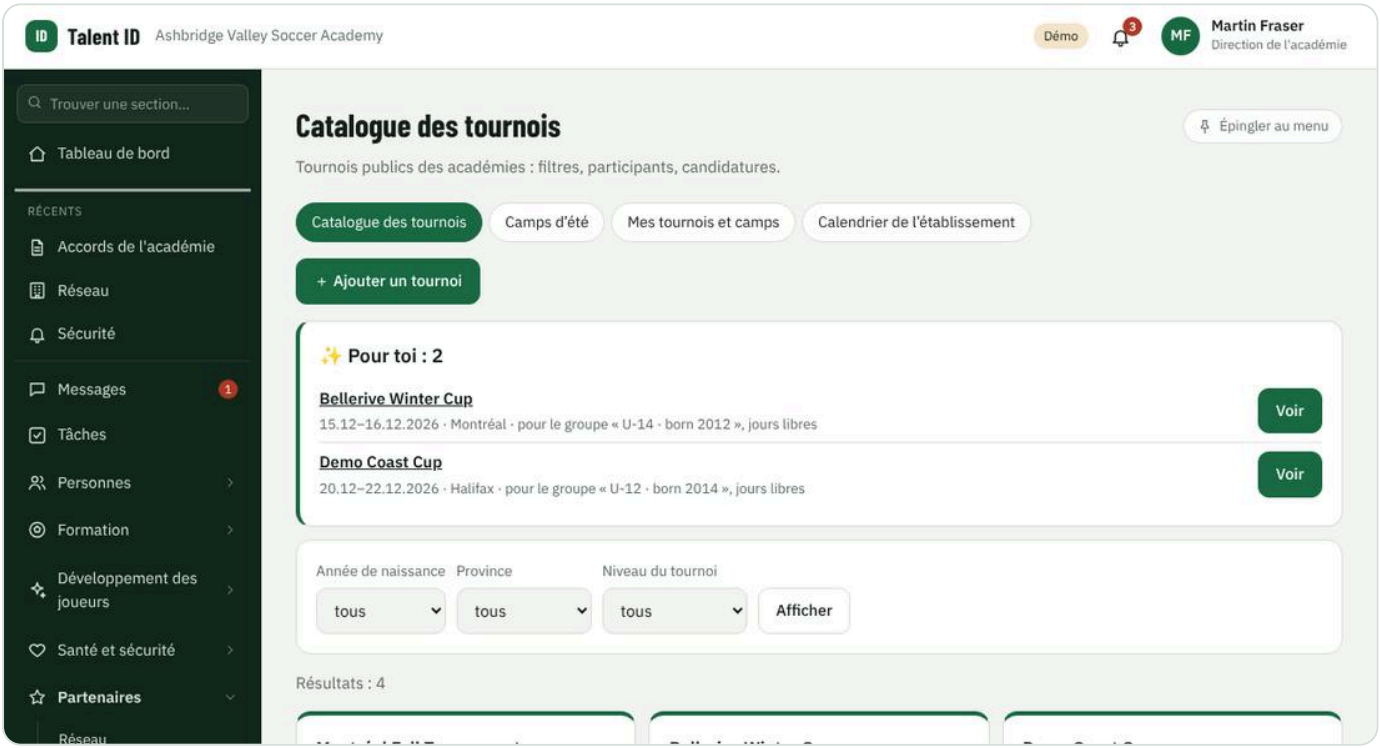
Trois formats : partenariat, structure mère + structure affiliée, franchise. L'accord est signé et activé dans le service ; vous voyez quels joueurs ont été transférés dans le cadre de l'accord. Structures affiliées : jusqu'à 2 avec « Académie », jusqu'à 10 avec « Élite ».



Accords

## 6.3. Catalogue des tournois

Le catalogue des tournois et des camps d'été, les tournois organisés par l'académie, les inscriptions et le calendrier. La visibilité dépend de la formule : votre province, tout le pays ou tous les pays.



Catalogue des tournois

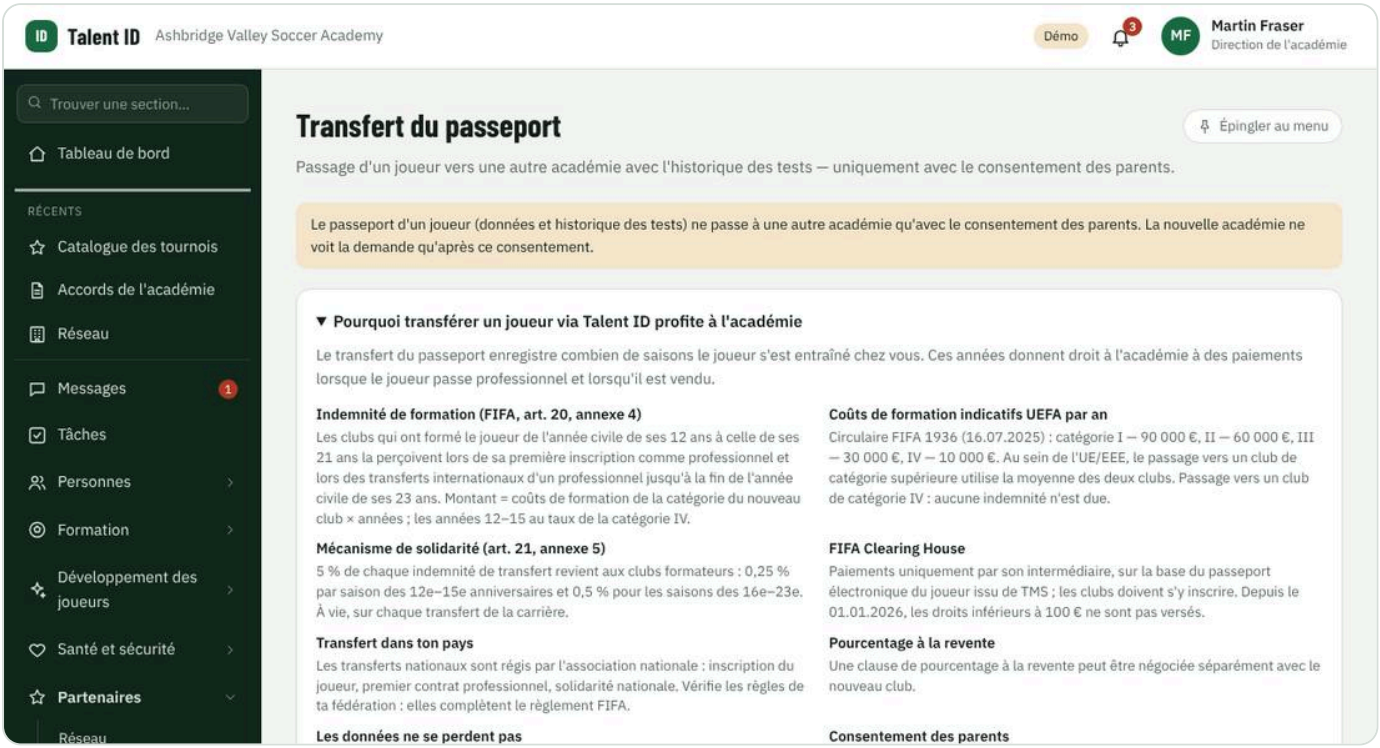
## 6.4. Transfert du passeport

Le passage d'un joueur dans une autre académie avec l'historique de ses tests, uniquement avec le consentement des parents.

1. Votre académie propose de transférer le passeport de développement à la nouvelle académie.

2. Les parents reçoivent la demande et donnent leur consentement dans leur espace.
3. Ce n'est qu'ensuite que la nouvelle académie voit la demande et reçoit les données et l'historique des tests.

Le transfert enregistre le nombre de saisons que le joueur a passées chez vous : ce sont précisément ces années qui ouvrent à l'académie le droit aux indemnités de formation lorsque le joueur deviendra professionnel (section 8.3).

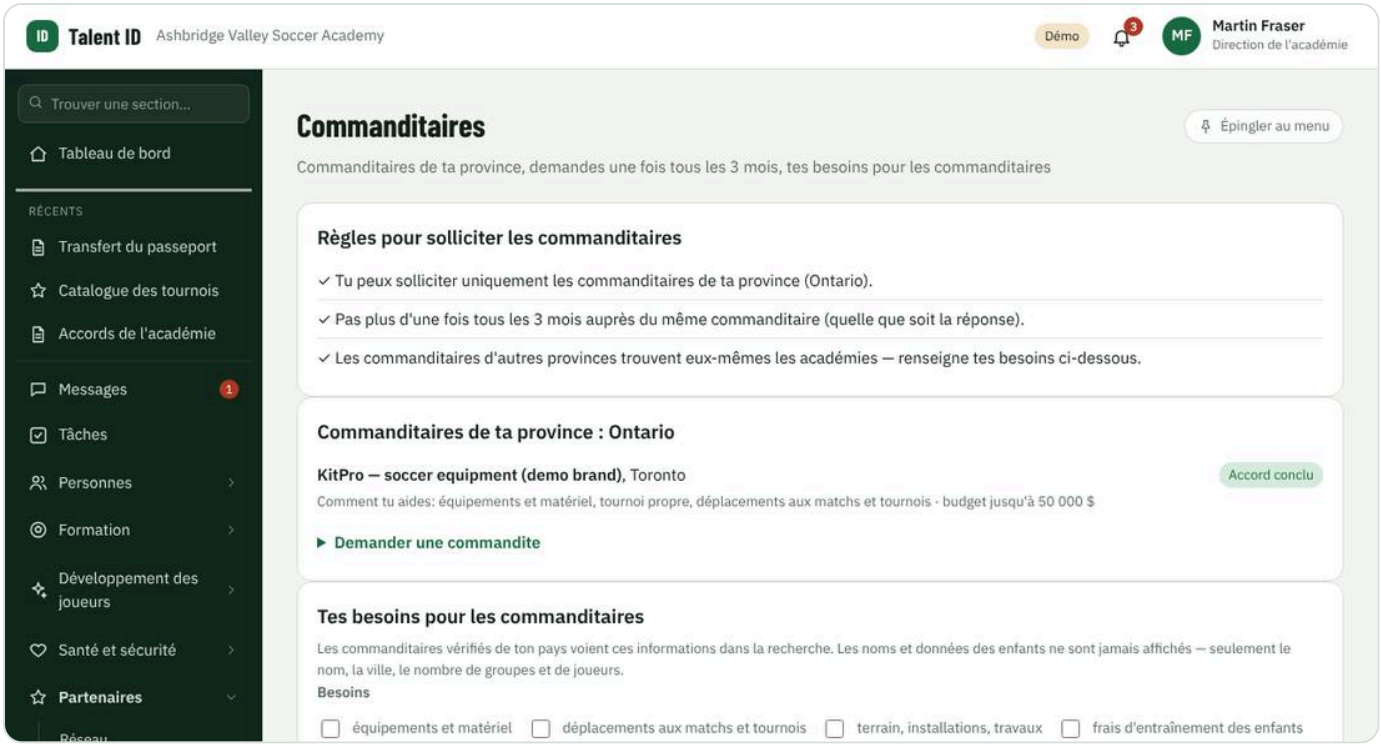


Transfert du passeport

## 6.5. Commanditaires

Les commanditaires de votre province voient les besoins de l'académie et envoient des propositions.

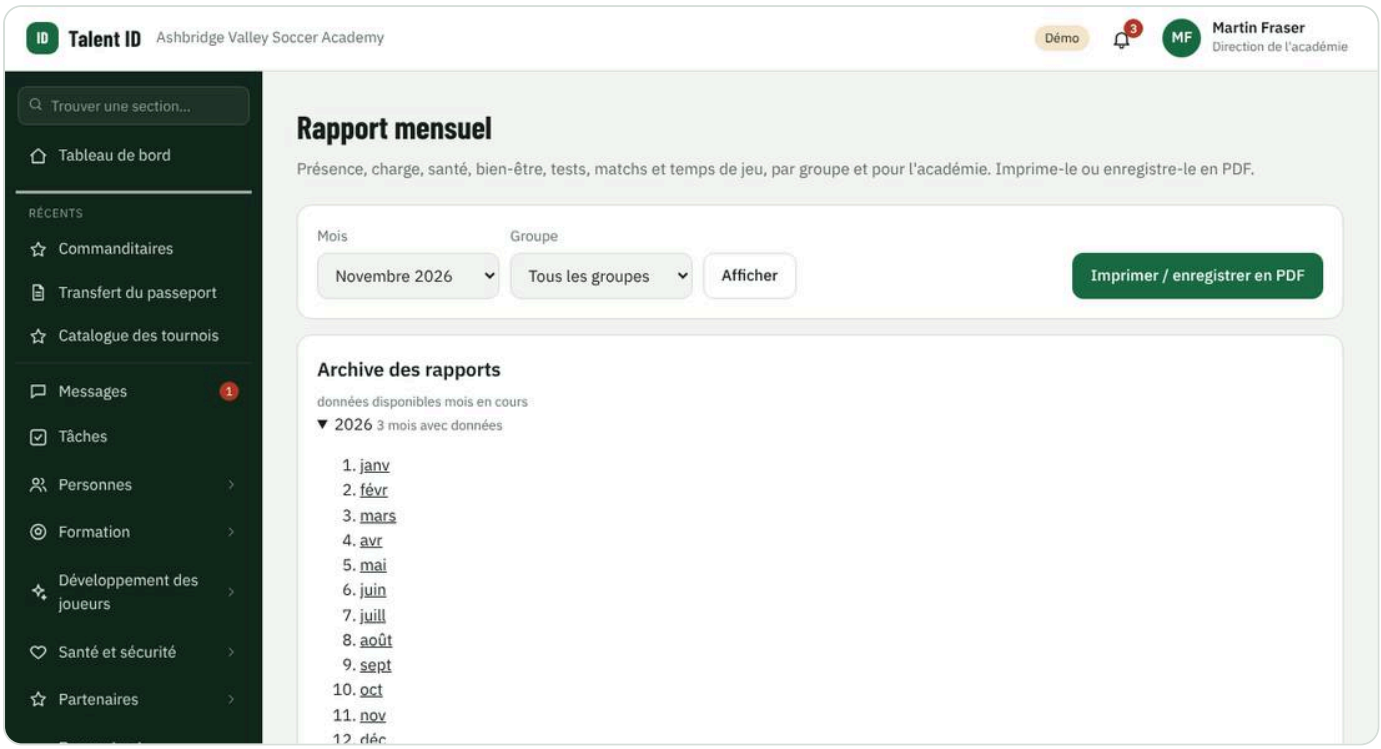
1. Indiquez les besoins : équipements, déplacements, infrastructures, cotisations, médical, tournois, alimentation, soccer féminin.
2. Adressez une demande à un commanditaire : pas plus d'une fois tous les 3 mois au même commanditaire, quelle que soit sa réponse.
3. Les réponses et les propositions des commanditaires se trouvent au même endroit.



Commanditaires

# 7. Rapports et paramètres

## 7.1. Rapport mensuel



Rapport mensuel

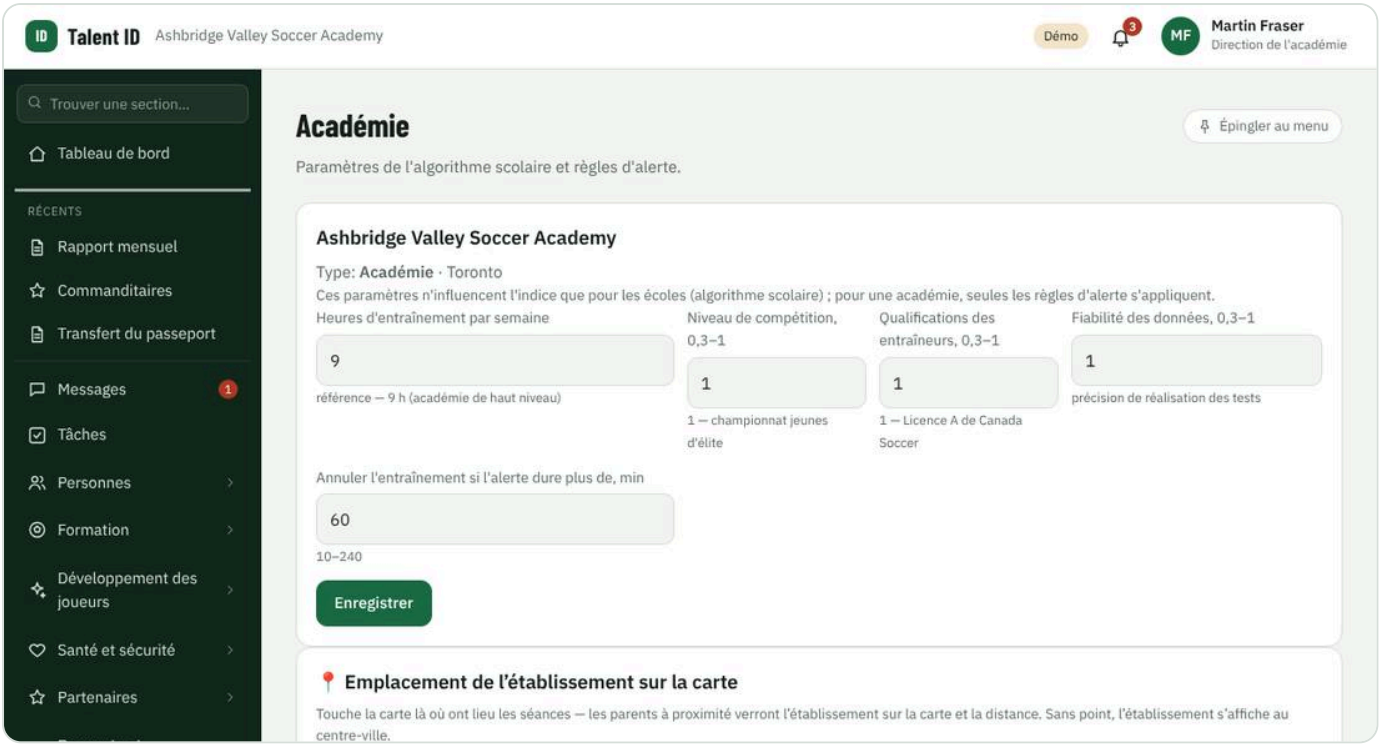
1. Choisissez le mois et le groupe (ou « Tous les groupes ») et cliquez sur « Afficher ».
2. **« Archive des rapports »** signale les mois contenant des données ; le mois en cours est affiché à la date du jour.
3. **« Synthèse par groupe » :** joueurs, présence, charge (sRPE par joueur et par semaine), dépassements ACWR > 1,3, maladies et blessures, suivis, tests (mieux / moins bien), matchs (V–N–D) et temps de jeu médian.
4. « Imprimer / enregistrer en PDF » ou « Télécharger le CSV » : pour les fondateurs, le conseil d'administration ou les commanditaires.

## 7.2. Formule et abonnement

La formule actuelle, l'utilisation des limites (joueurs, entraîneurs), les paiements et le changement de formule. Les 30 premiers jours sont une période d'essai avec toutes les fonctions « Élite » ; en cas de passage à une formule inférieure, les données sont conservées.

## 7.3. Académie

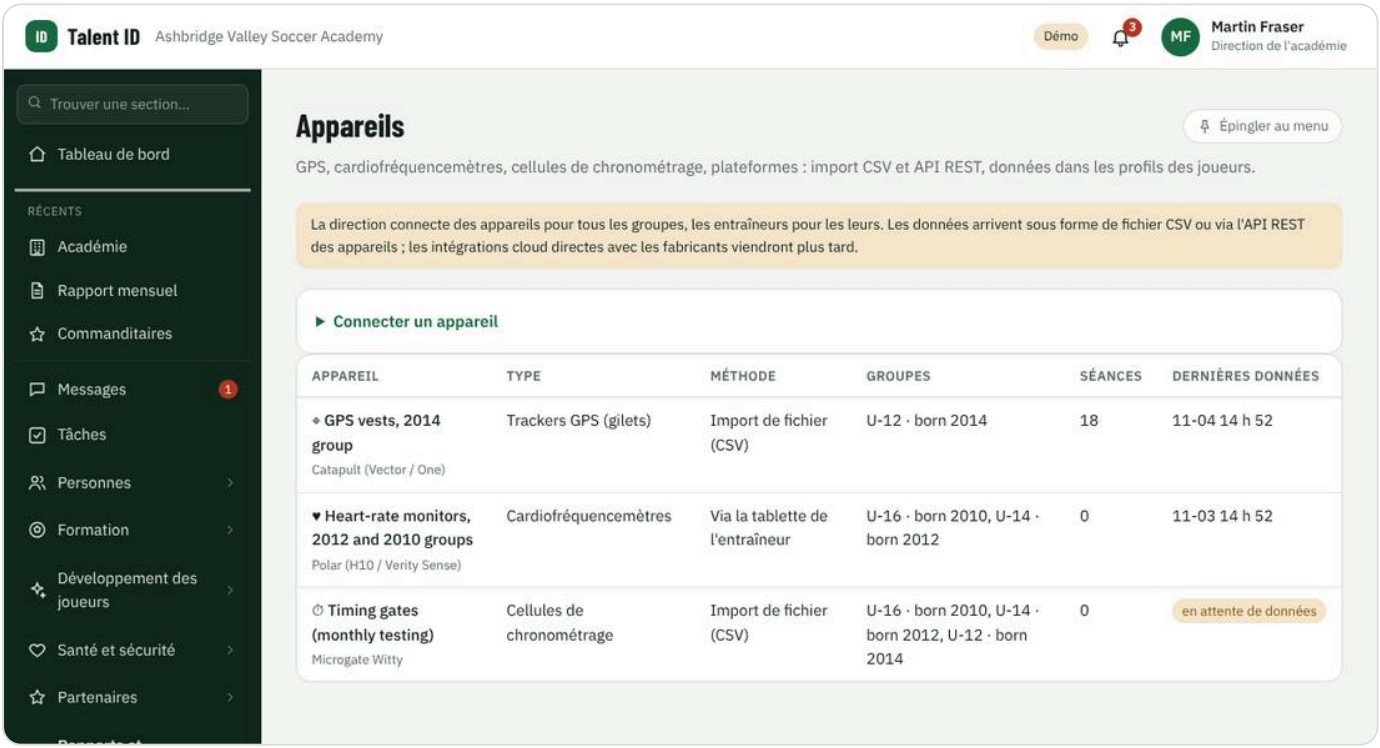
- **Paramètres de l'établissement :** « Heures d'entraînement par semaine », « Niveau de compétition », « Qualifications des entraîneurs », « Fiabilité des données ». Ils n'influencent l'indice que pour les écoles (algorithme scolaire).
- **Règles d'alerte :** « Annuler l'entraînement si l'alerte dure plus de, min » (10–240 min).
- **« Emplacement de l'établissement sur la carte » :** touchez la carte à l'endroit où se déroulent les séances : les parents à proximité verront l'académie et la distance qui les en sépare.



Académie

## 7.4. Appareils

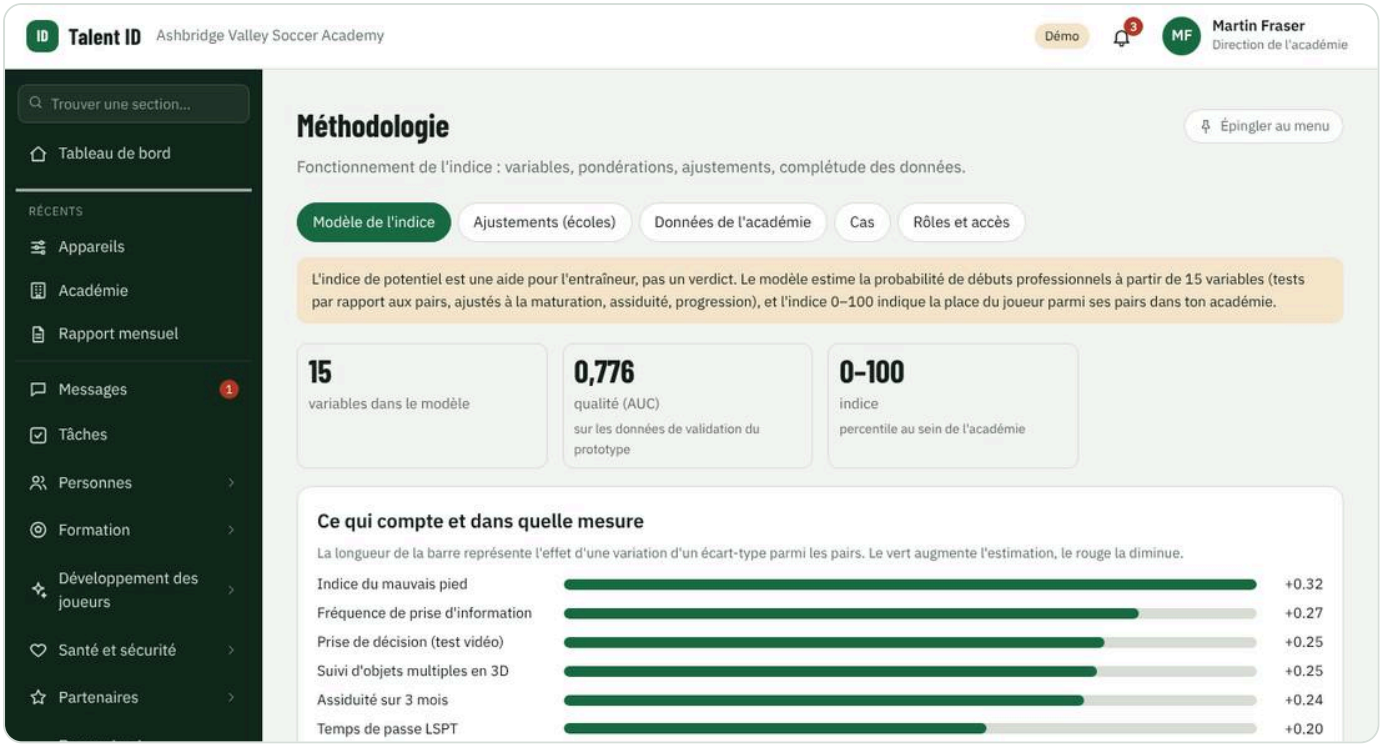
GPS, cardiofréquencemètres, cellules photoélectriques, plateformes : import CSV ou API REST, les données alimentent les profils des joueurs.



Appareils

## 7.5. Méthodologie

Une description transparente de l'indice de potentiel : les variables prises en compte, leurs pondérations, les corrections pour la maturation et l'âge relatif, la complétude des données. Montrez cette section aux entraîneurs et aux parents lorsqu'ils demandent « pourquoi cet indice ? ».

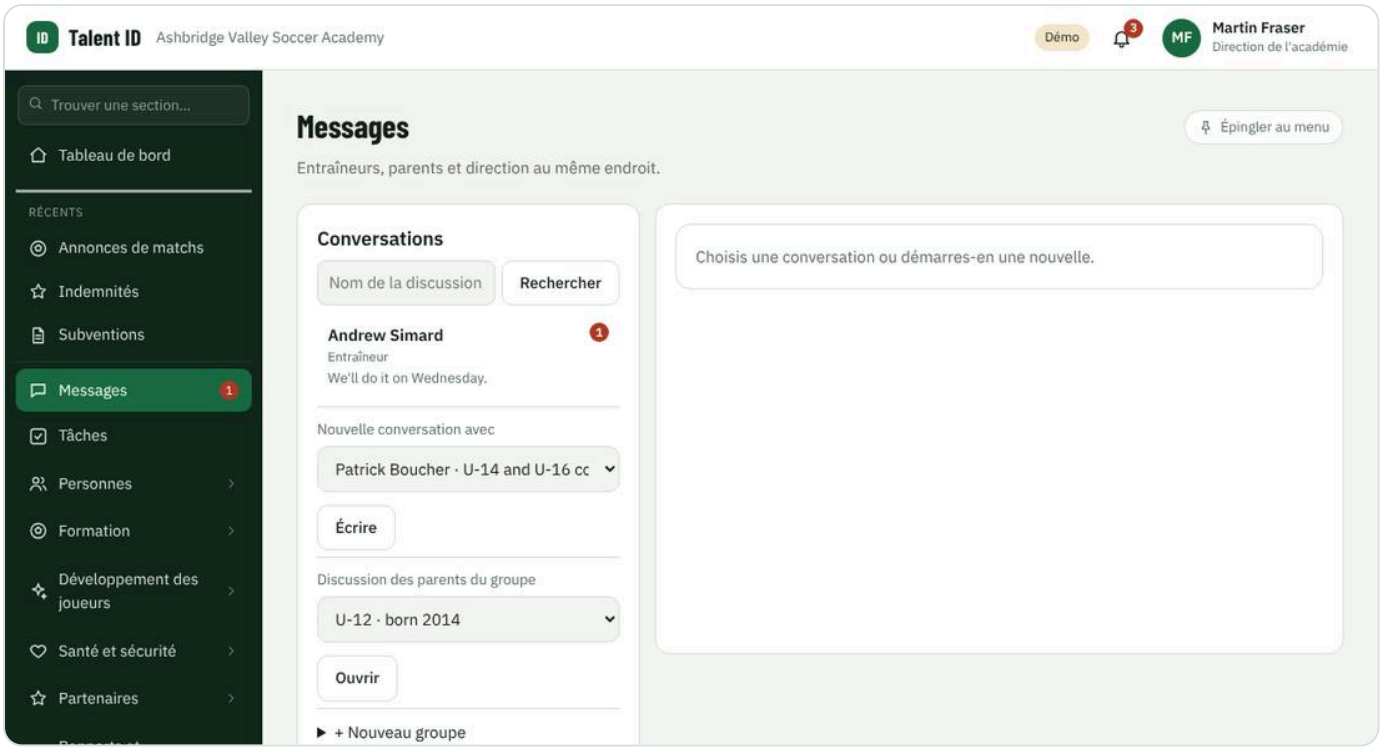


Méthodologie

# 8. Outils, messages et tâches

## 8.1. Messages

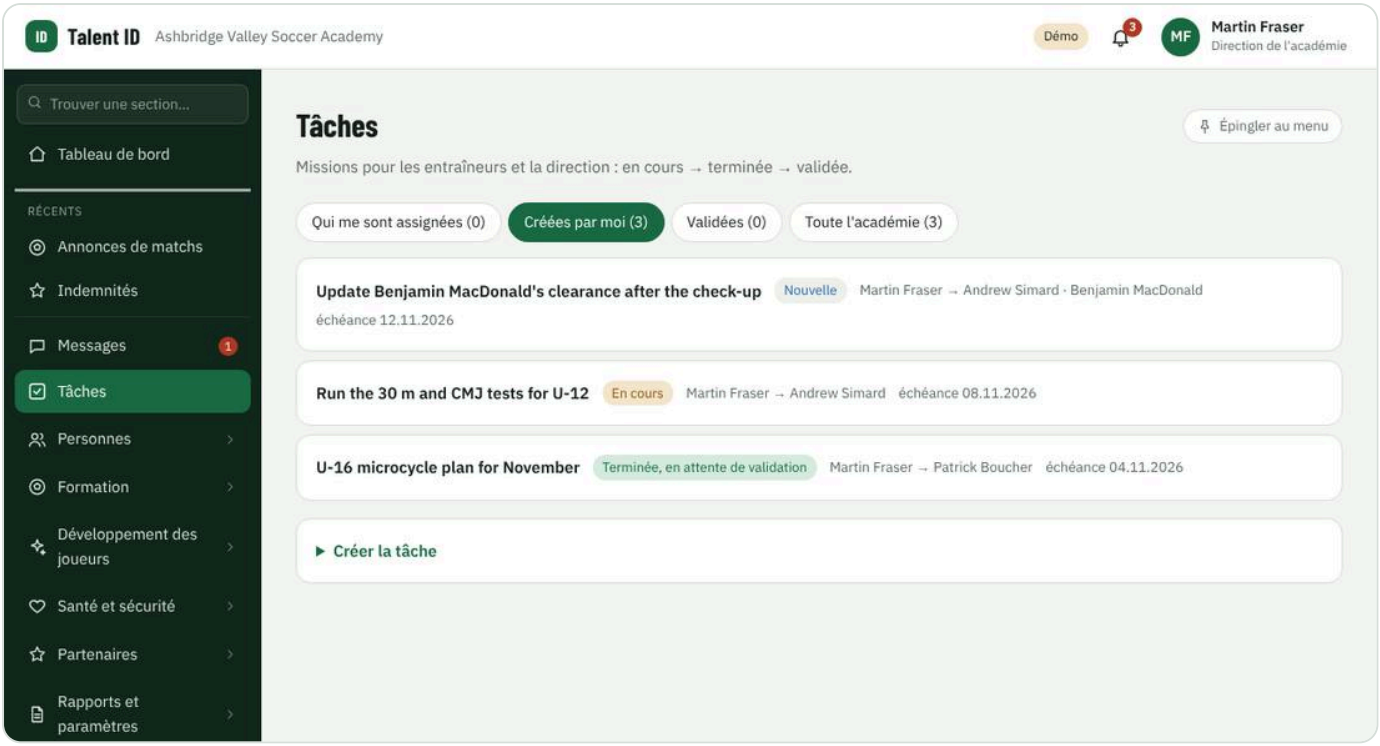
La communication entre la direction, les entraîneurs et les parents au sein de l'académie : l'historique est conservé même si l'entraîneur change.



Messages

## 8.2. Tâches

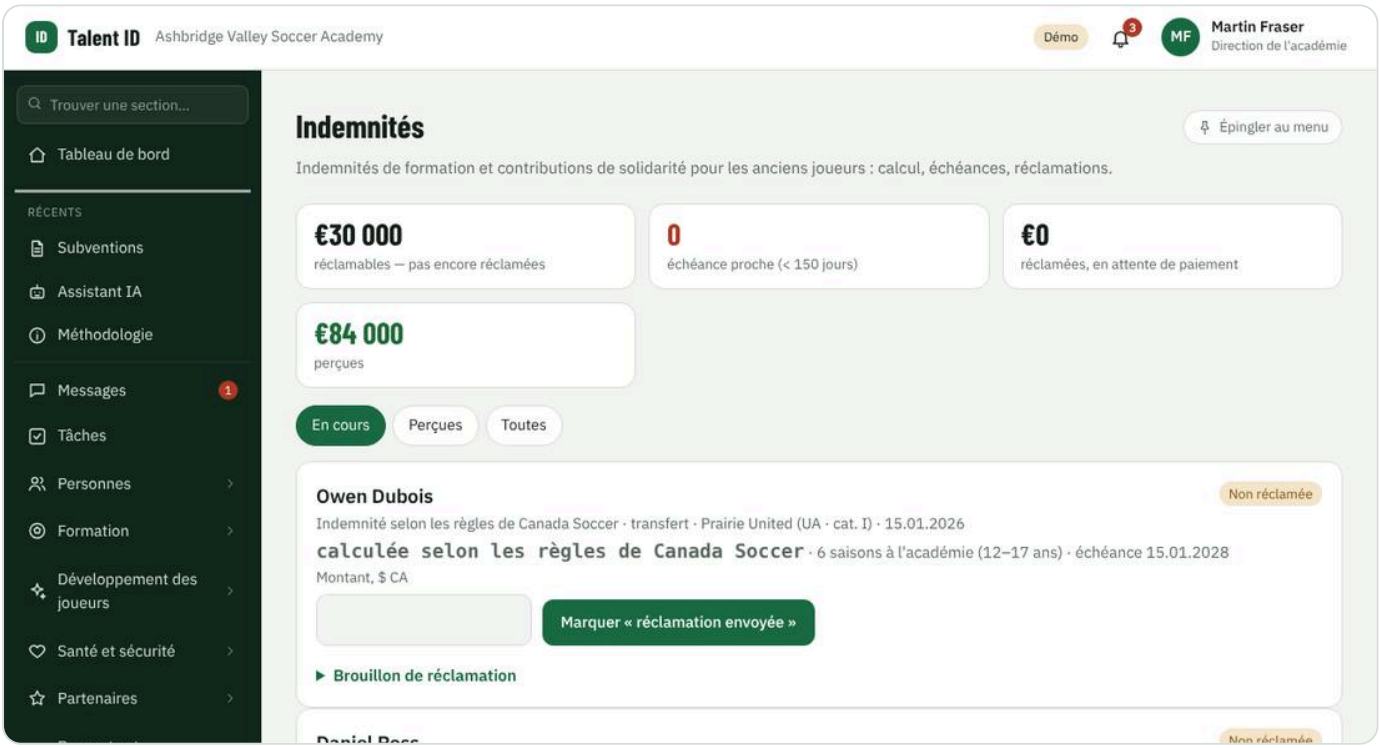
Des missions pour les entraîneurs et la direction selon le schéma « En cours → Terminée → Validée » : vous attribuez la tâche et l'échéance, la personne chargée la marque comme terminée, vous la validez.



Tâches

## 8.3. Indemnités

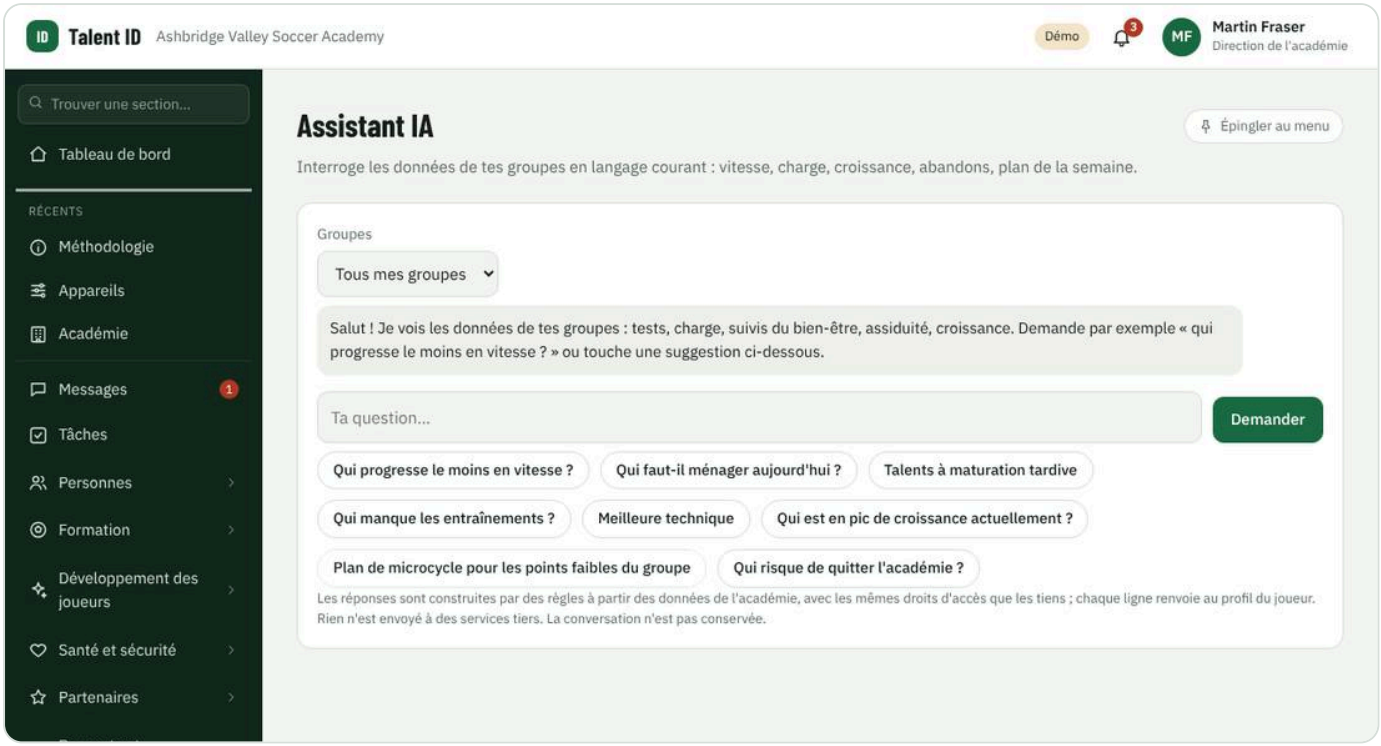
Le calcul des indemnités de formation et des contributions de solidarité pour les anciens joueurs : montants, échéances, demandes. Pour les transferts nationaux, les règles de l'association nationale (Canada Soccer et, au Québec, Soccer Québec) s'appliquent ; le service indique combien de saisons le joueur a passées chez vous et la part selon les règles internationales de la FIFA (RSTP).



Indemnités

## 8.4. Assistant IA

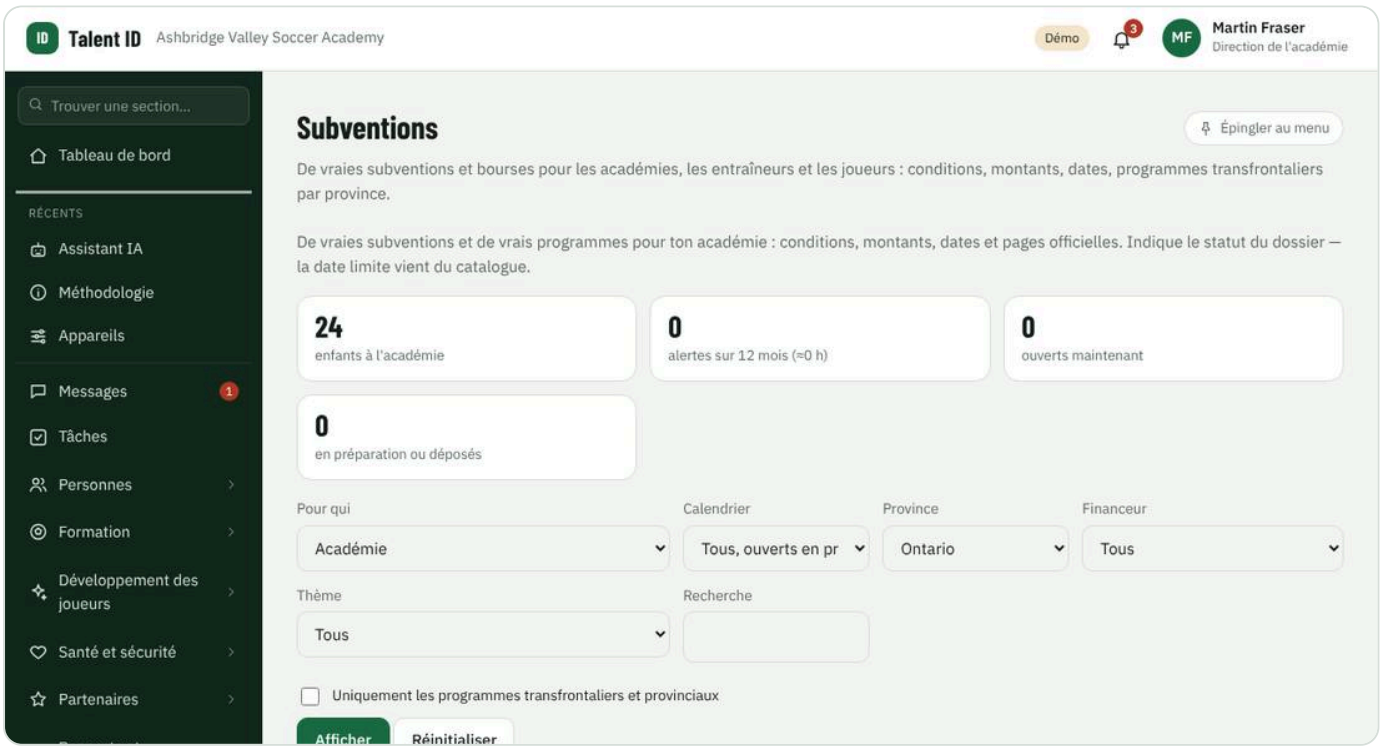
Posez en langage courant des questions sur les données de vos groupes : vitesse, charge, croissance, abandon, plan de la semaine. L'assistant répond uniquement à partir des données de l'académie auxquelles vous avez accès.




Assistant IA

## 8.5. Subventions

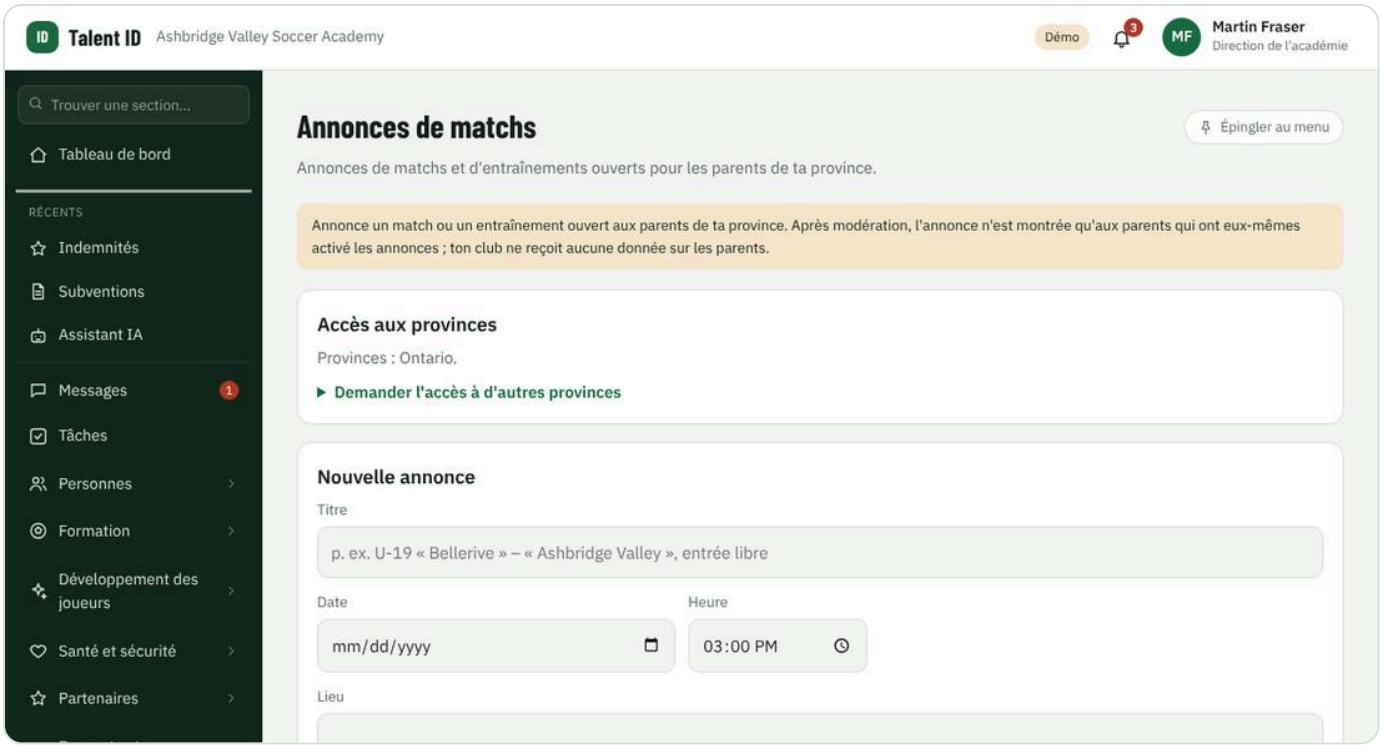
Des subventions et bourses réelles pour les structures, les entraîneurs et les joueurs : conditions, montants, dates, modalités de candidature et programmes transfrontaliers par province. Seuls les programmes ouverts au Canada sont affichés.




Subventions

## 8.6. Annonces de matchs

Des annonces de matchs et d'entraînements ouverts pour les parents de votre province : un moyen d'attirer de nouveaux enfants. Les parents ne voient les annonces que s'ils les ont activées.



Annonces de matchs

Pour toute question au support, utilisez « Messages » ou rendez-vous sur talent-id.org/ca/fr. Les guides pour les entraîneurs et les parents sont disponibles dans des documents séparés.