Talent ID

Guide pour l'entraîneur

Le travail quotidien de l'entraîneur dans Talent ID, avec captures d'écran et explications : entraînements, tests depuis le téléphone, joueurs, méthodologie et organisation. Reproduisez les étapes dans l'académie de démonstration « Académie de Football Mangroves du Wouri » (Douala) : cm.coach@demo.talentid, mot de passe demo1234.

1. Pour commencer
2. Le travail au quotidien
3. Joueurs : santé et développement
4. Méthodologie
5. Organisation et académie

talent-id.org

Novembre 2026

Guide pour l'entraîneur d'une académie ou d'une école de football : ce qu'il faut faire chaque jour, comment organiser une journée de tests et comment lire les données de maturation. Les captures d'écran proviennent du compte de démonstration cm.coach@demo.talentid (mot de passe demo1234) de l'« Académie de Football Mangroves du Wouri » (Douala).

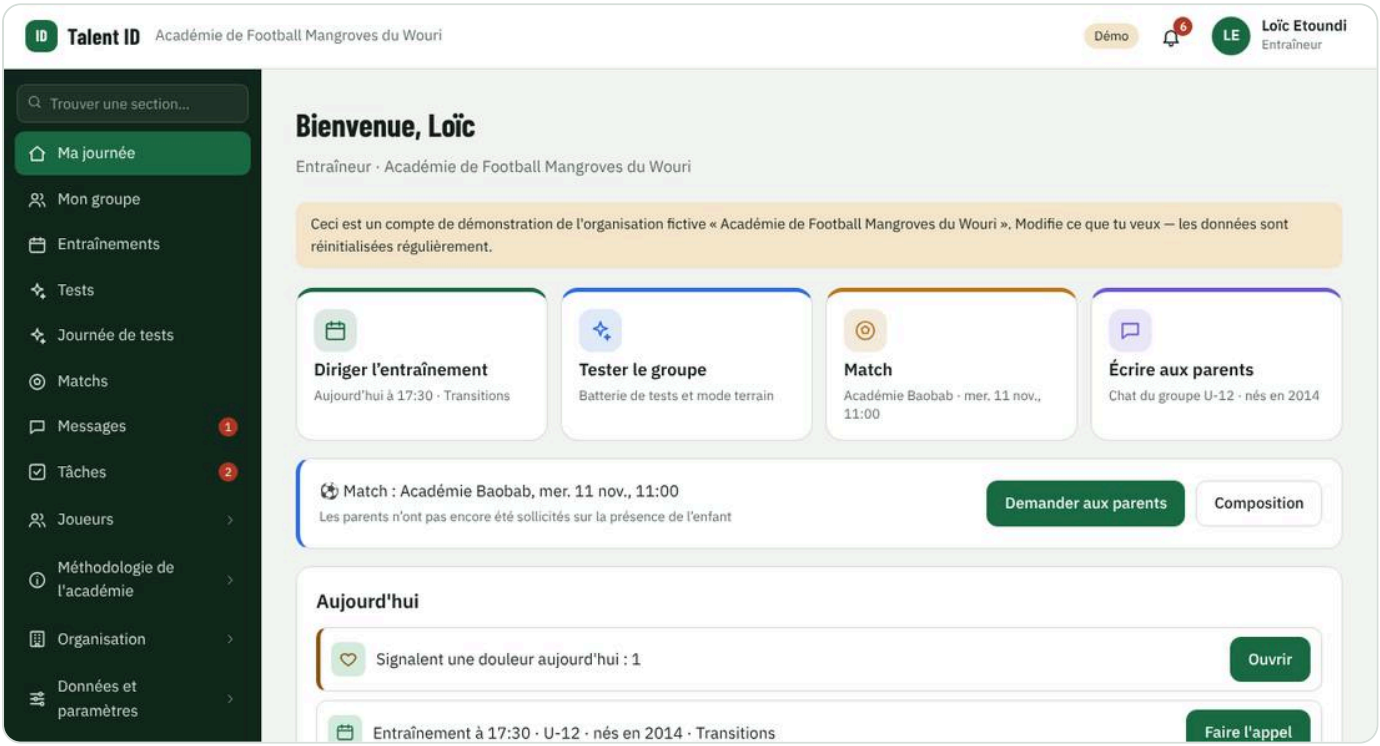
1. Pour commencer

1.1. Rejoindre l'académie

1. La direction de l'académie vous envoie une invitation ou un code d'invitation.
2. Inscrivez-vous sur talent-id.org/cm ou connectez-vous et saisissez le code : vous arrivez directement dans votre groupe.
3. Ajoutez le site à l'écran d'accueil de votre téléphone : c'est avec lui que vous travaillerez sur le terrain.

1.2. « Ma journée »

La page d'accueil de l'entraîneur rassemble tout ce qui concerne la journée.



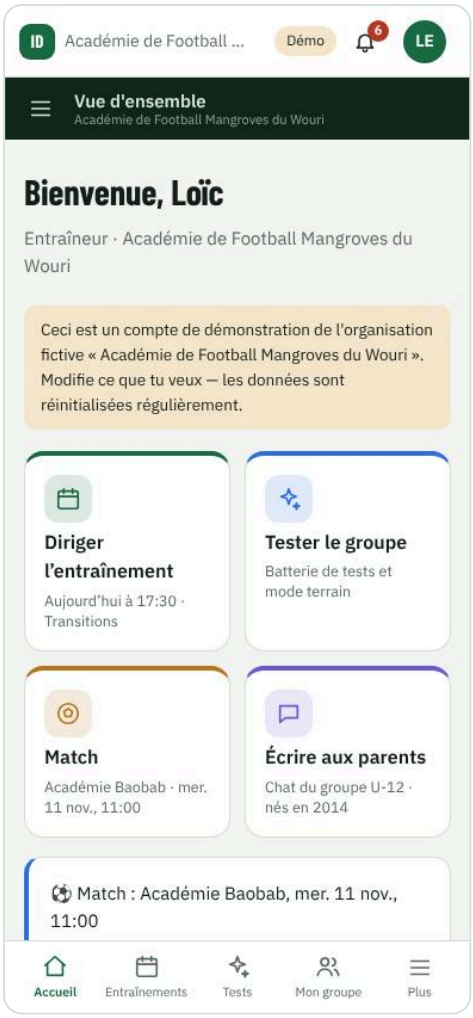
Ma journée

- **Quatre actions rapides :** « Diriger l'entraînement », « Tester le groupe », « Match », « Écrire aux parents ».
- **Prochain match :** le bouton « Demander aux parents » demande à tous les parents du groupe si leur enfant sera présent ; « Composition » sert à établir la feuille de match.
- **« Aujourd'hui » :** qui signale une douleur, les entraînements avec le bouton « Faire l'appel », vos tâches et les nouveaux messages.

1.3. Sur le téléphone

Sur le téléphone, une barre en bas de l'écran donne accès à « Accueil », « Entraînements », « Tests », « Mon groupe » et « Plus » : tout ce qu'il faut sur le terrain, en un geste. Les autres sections se trouvent

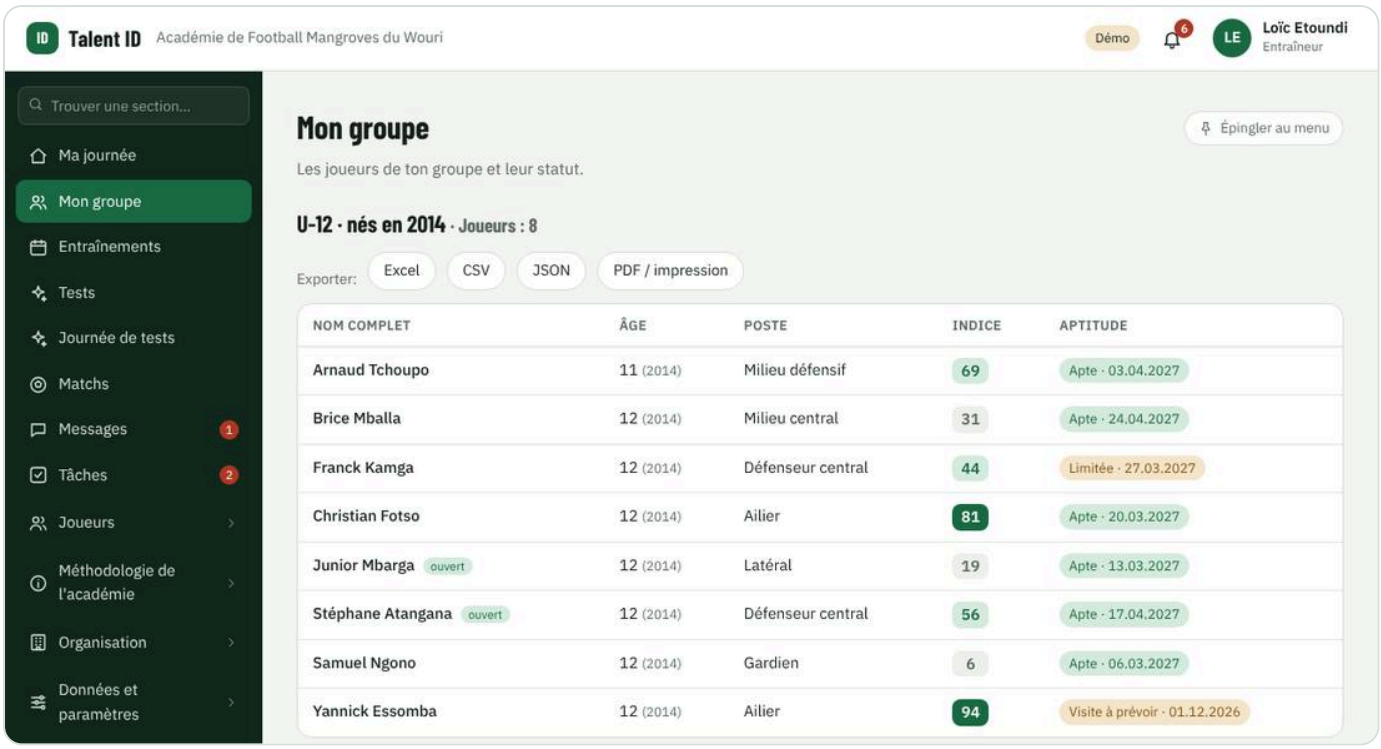
dans le menu « ≡ » en haut.



Ma journée sur le téléphone

2. Le travail au quotidien

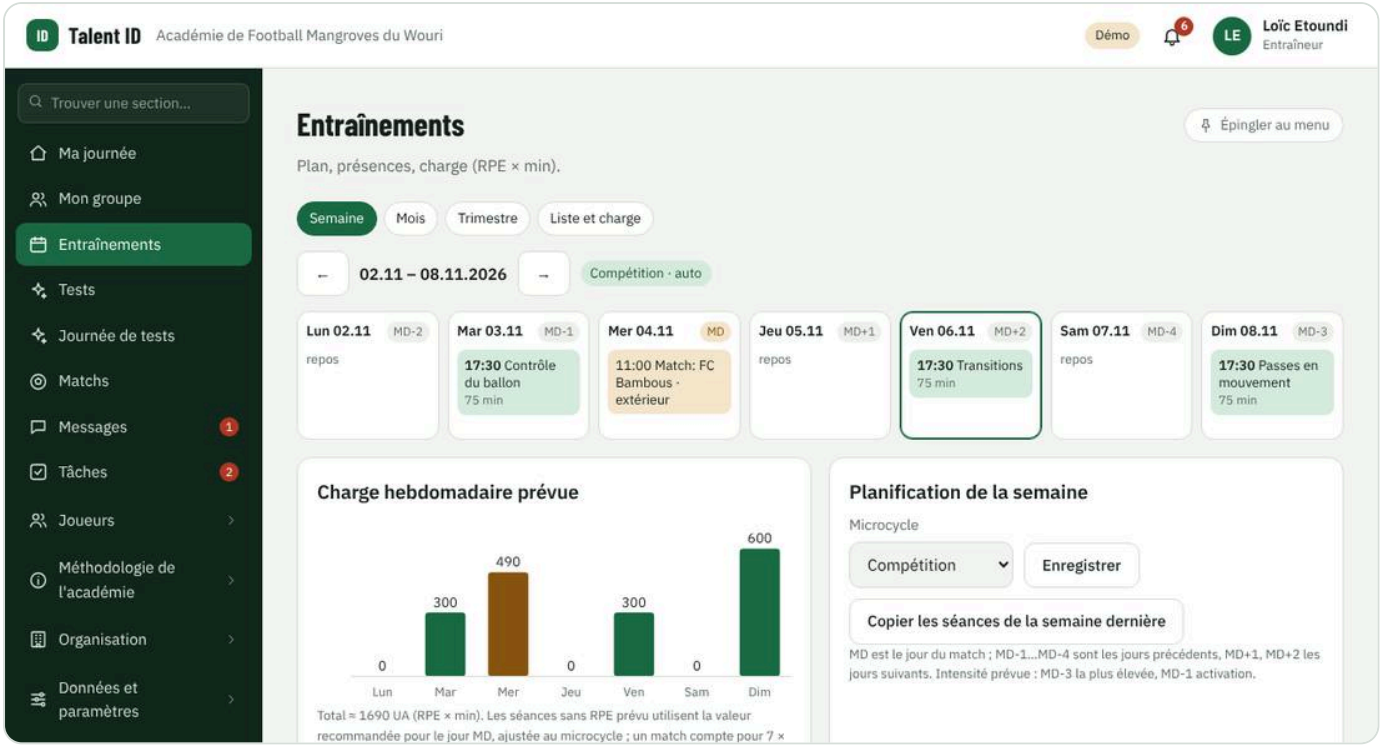
2.1. Mon groupe



Mon groupe

- Tous les joueurs du groupe : âge, poste, indice et aptitude (« Apte », « Limitée », « Visite à prévoir »). Export en Excel, CSV, JSON, PDF.
- **« Ajouter un joueur »** : ajouter un enfant à la main.
- **« Lier le profil du joueur aux parents »** : les parents reçoivent une demande et confirment qu'il s'agit bien de leur enfant. Avant la confirmation, seul le travail sportif est possible (groupe, présences, charge, tests) ; les données médicales et psychologiques viennent ensuite.

2.2. Entraînements

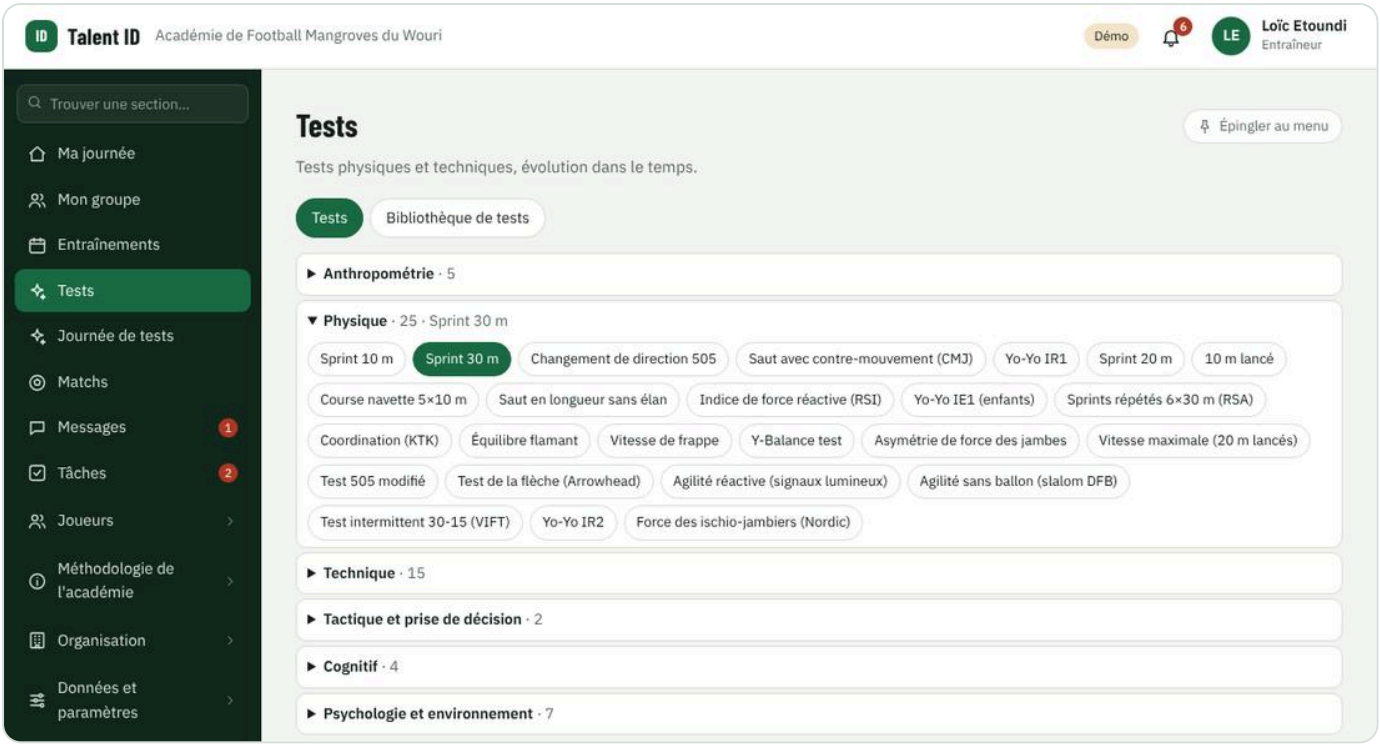


Entraînements

1. Choisissez la semaine : les jours sont repérés par rapport au match (MD : jour du match ; MD-3 : trois jours avant le match).
2. Ajoutez un entraînement ou copiez la semaine précédente ; choisissez le microcycle (compétition, récupération…).
3. Après la séance, faites l'appel et indiquez le RPE (difficulté de 1 à 10) et les minutes : le service calcule la charge.
4. Le graphique « Charge hebdomadaire prévue » montre si la semaine n'est pas surchargée.

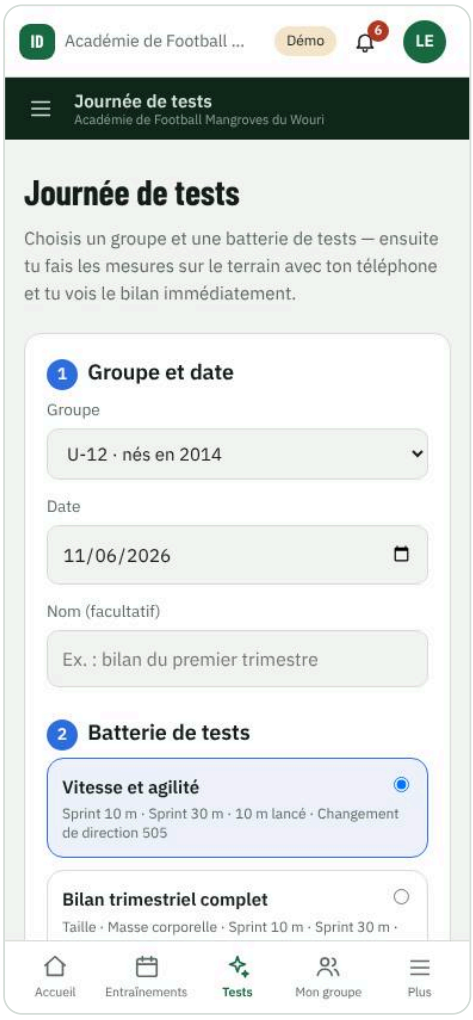
2.3. Tests

Les résultats des tests physiques et techniques du groupe et leur évolution. Un résultat isolé se saisit ici ; le bilan de tout le groupe passe par la « Journée de tests ».



Tests

2.4. Journée de tests



Journée de tests sur le téléphone

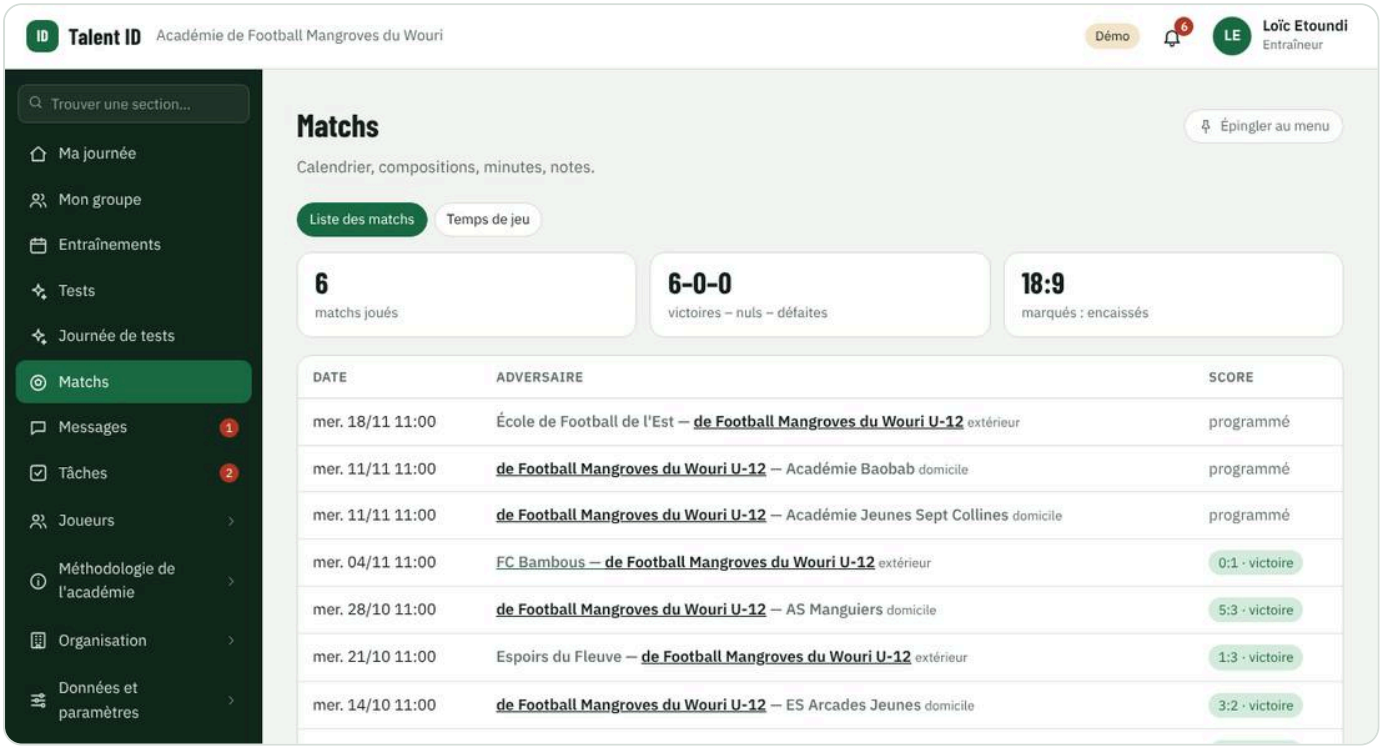
1. **Groupe et date.** Le nom est facultatif (par exemple « Bilan du premier trimestre »).

2. **Batterie de tests.** « Vitesse et agilité » (course de 10 et 30 m, 10 m lancé, 505), « Bilan trimestriel complet » (taille, poids, sprints, 505, etc.) ou votre propre batterie.
3. **Mode terrain.** Saisissez le résultat de chaque joueur directement depuis le téléphone.
4. **Bilan** : dès la dernière mesure, les résultats alimentent les fiches des joueurs, l'indice et la progression visible par les parents.

Conseil : réalisez les tests selon le protocole de la « Bibliothèque de tests » (section 4.5) ; les résultats se comparent alors loyalement à ceux des joueurs du même âge.

2.5. Matchs

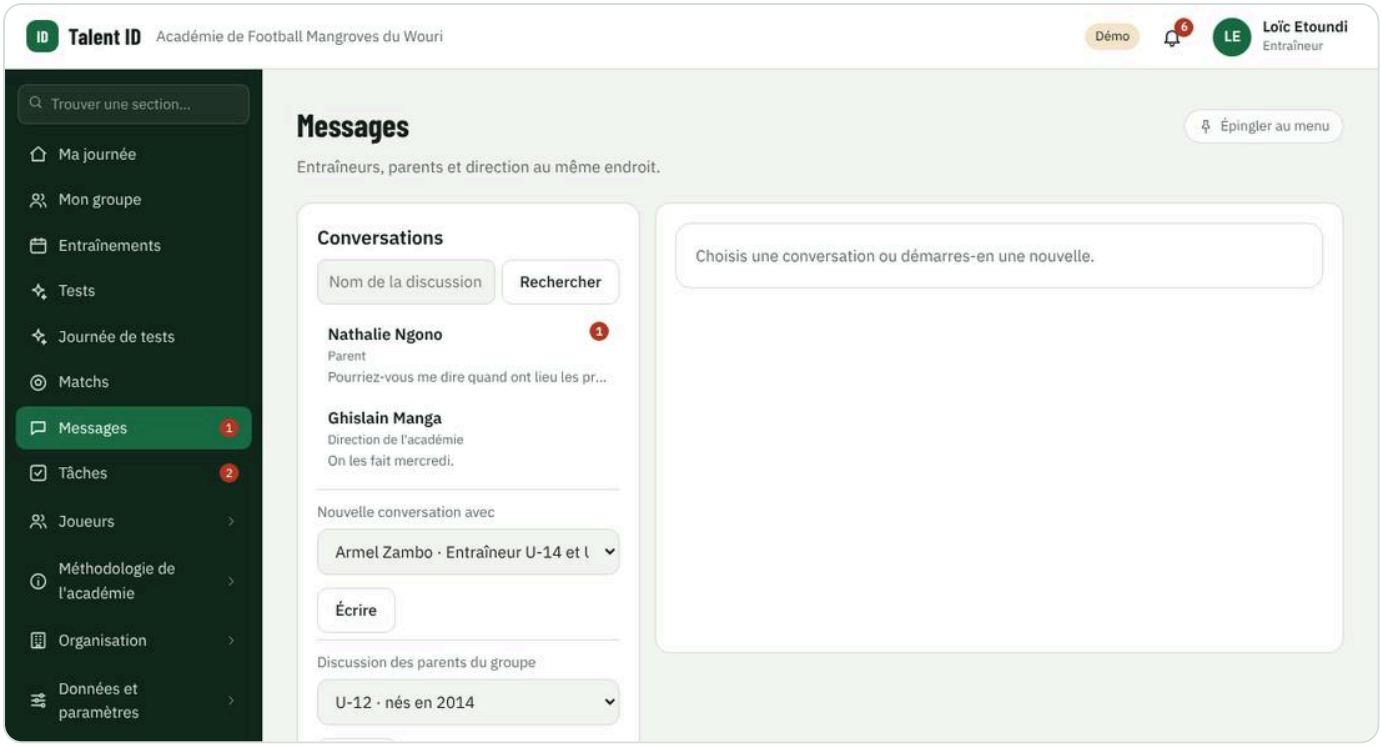
Le calendrier du groupe, les compositions, les minutes et les notes. Saisissez les minutes avec exactitude : un temps de jeu insuffisant est l'un des signaux de risque d'abandon, et le service vous en avertira.



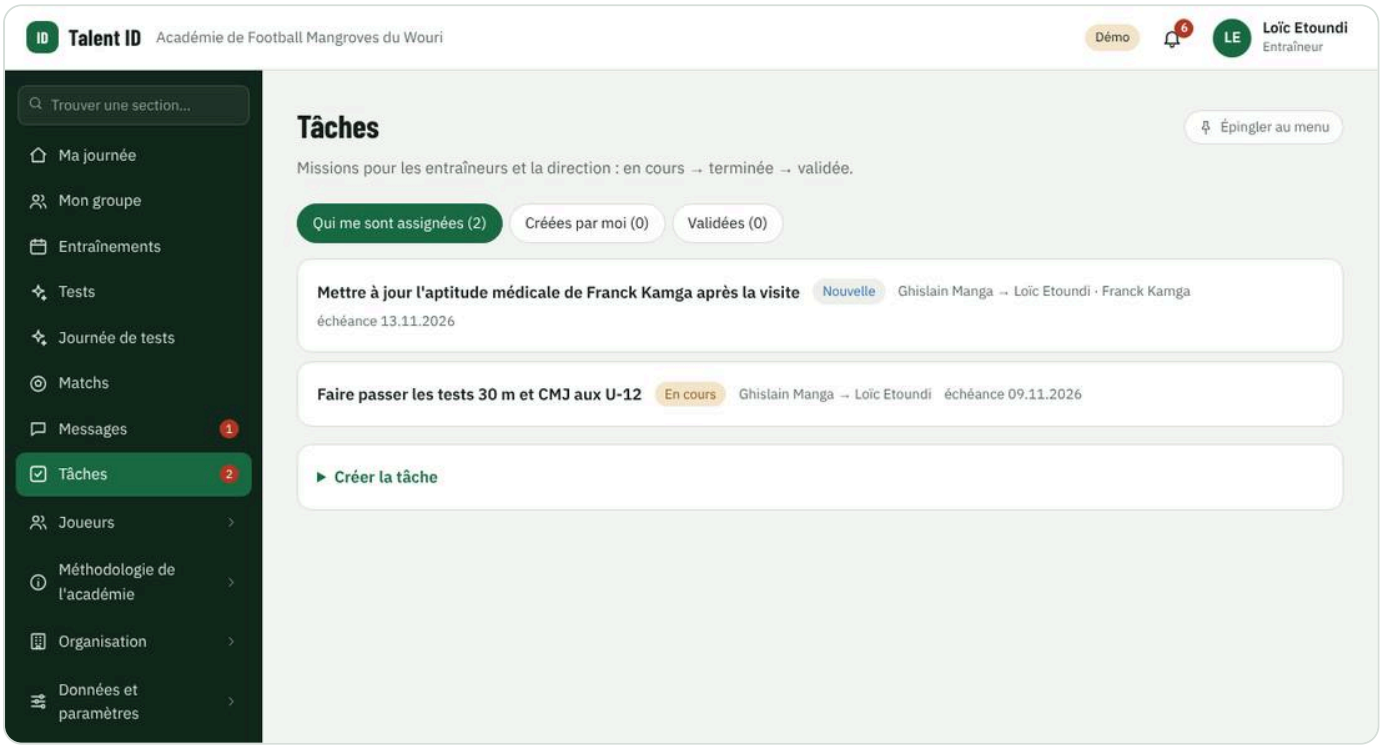
Matchs

2.6. Messages et tâches

- **« Messages »** : la discussion du groupe avec les parents et le lien avec la direction. À la place de votre WhatsApp personnel : l'historique reste dans l'académie.
- **« Tâches »** : les missions confiées par la direction ; marquez-les comme terminées, la direction les valide.



Messages



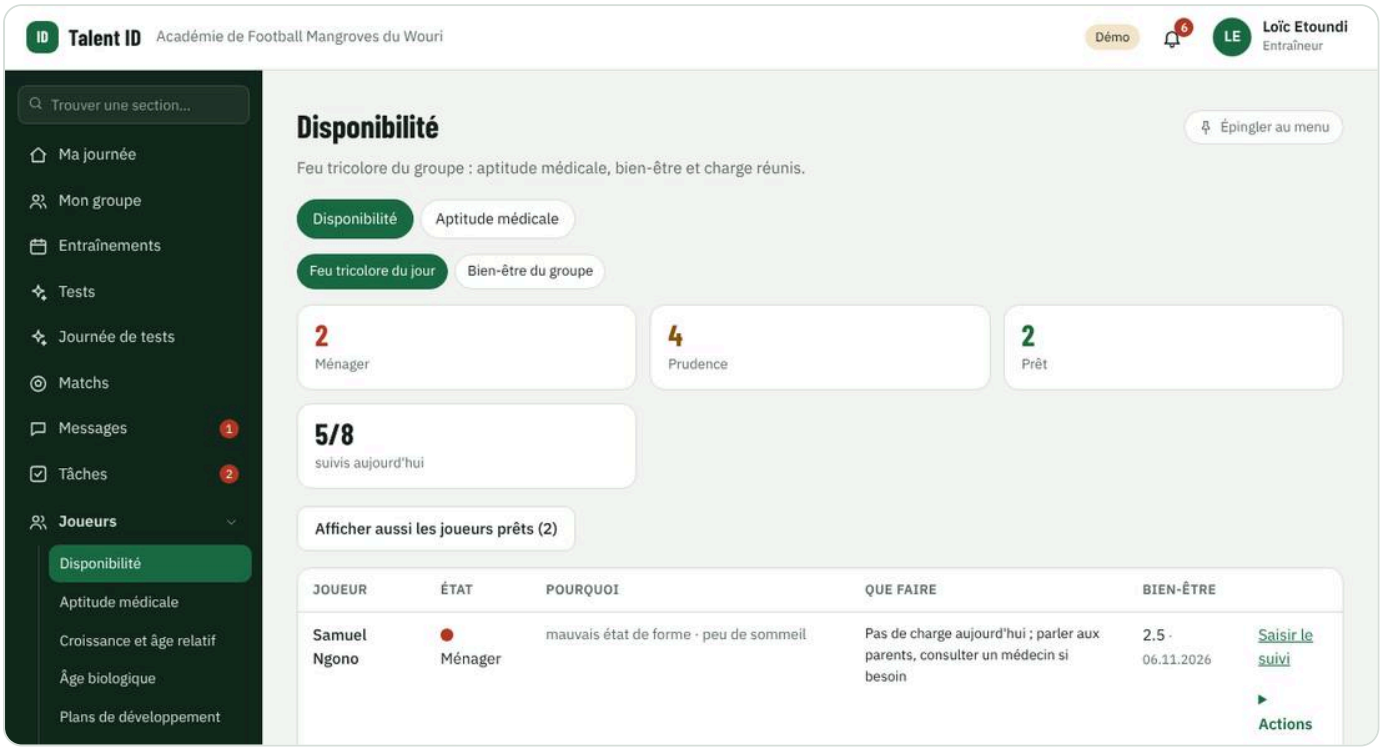
Tâches

3. Joueurs : santé et développement

Dans le menu, c'est le groupe **« Joueurs »**.

3.1. Disponibilité

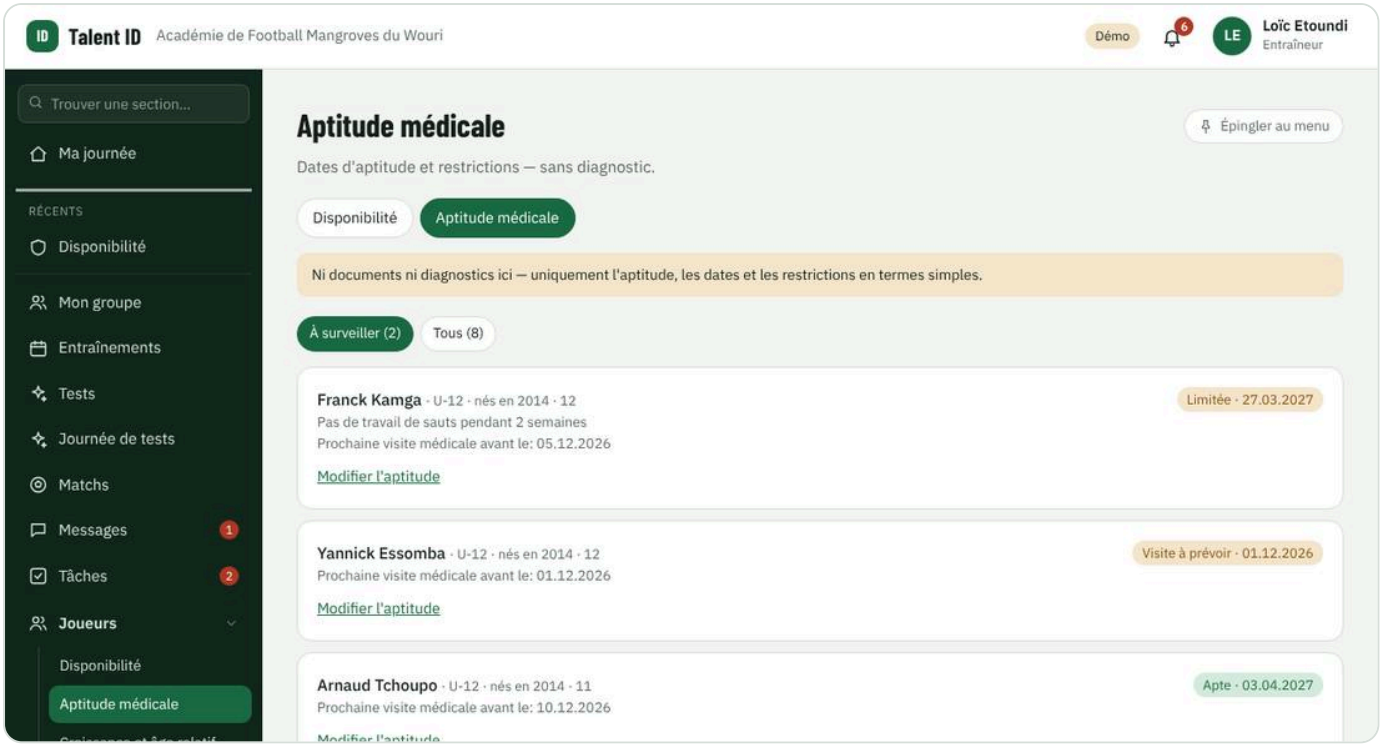
Avant l'entraînement, passez par ici : l'aptitude, le bien-être issu du suivi rempli par les parents (sommeil, humeur, énergie, douleur) et la charge de chaque joueur dans un seul tableau. Jaune : réduisez la charge ; rouge : ne faites pas participer.



Disponibilité

3.2. Aptitude médicale

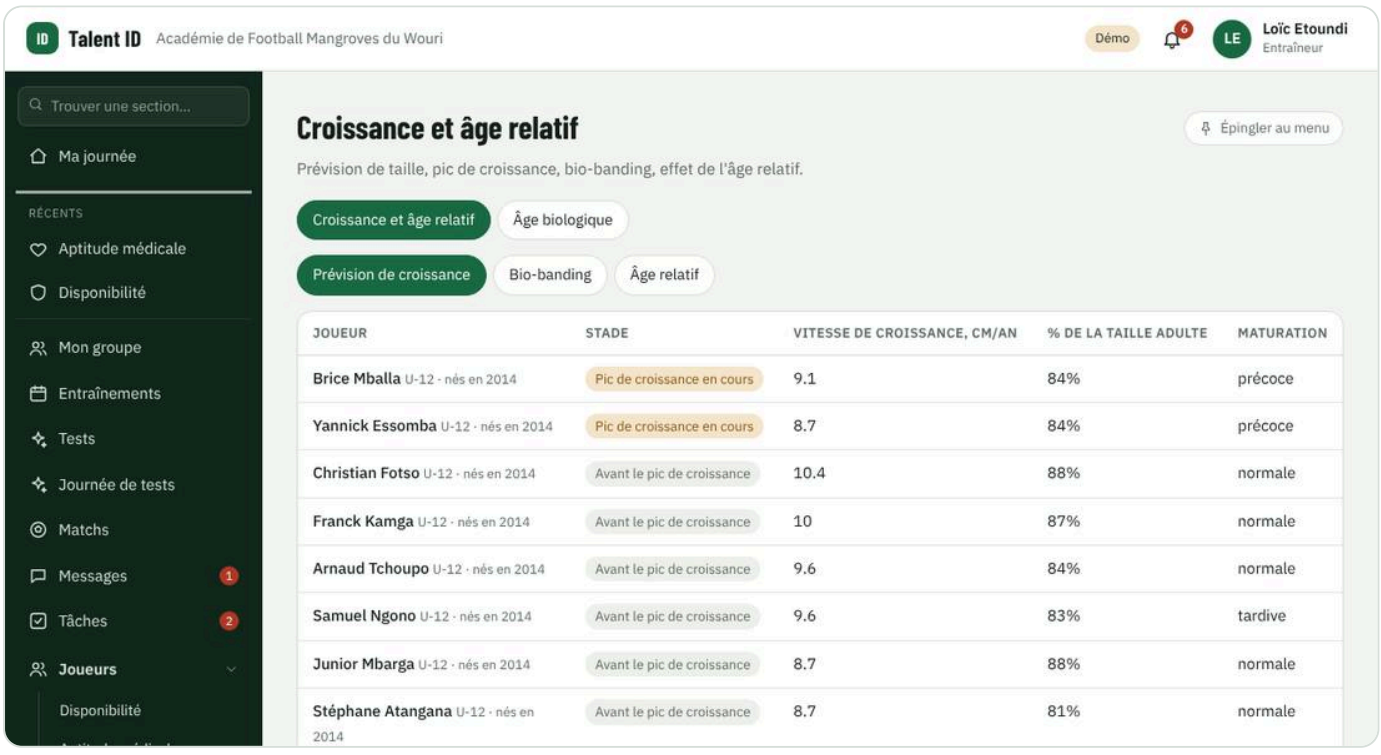
Vous ne voyez que l'échéance de l'aptitude et les restrictions en termes simples, sans diagnostic. Un enfant dont l'aptitude a expiré apparaît dans « Ma journée ».



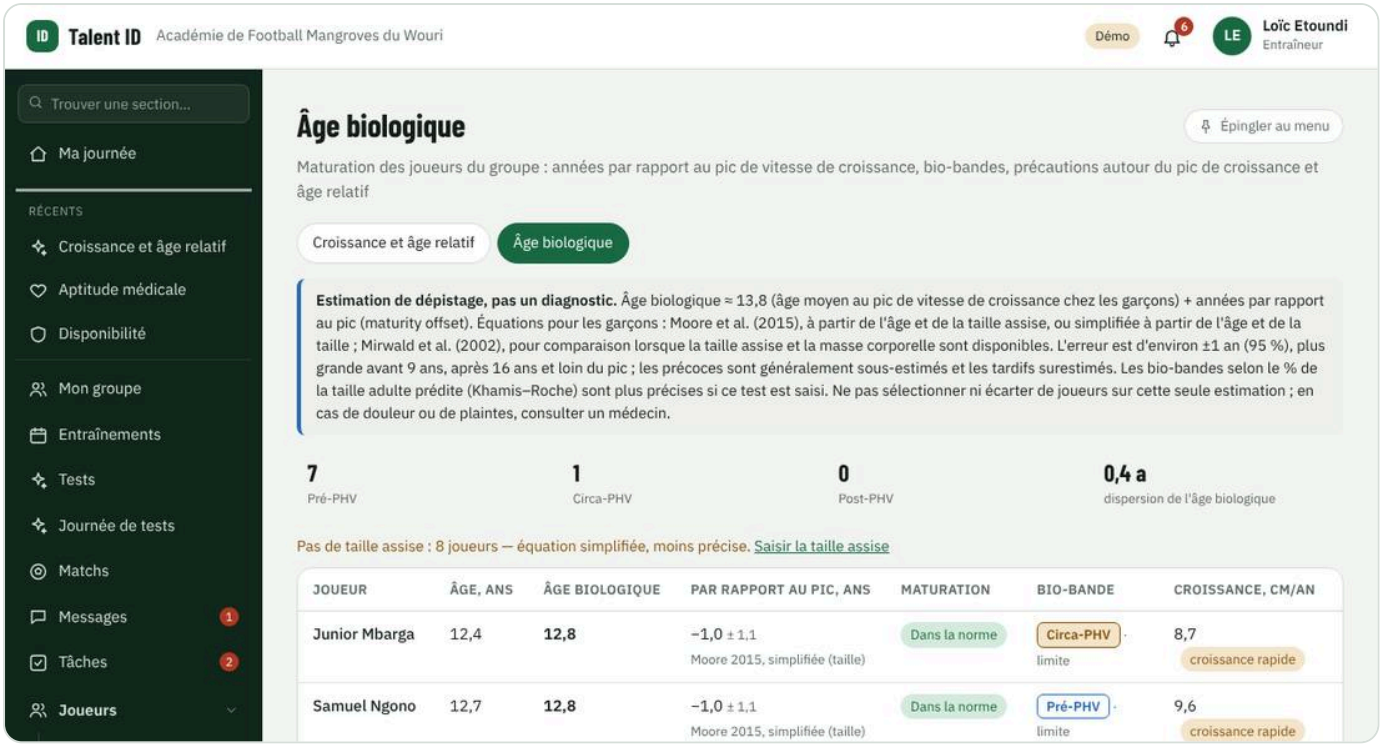
Aptitude médicale

3.3. Croissance et âge biologique

- **« Pic de croissance en cours »** : l'enfant grandit vite ; réduisez temporairement les sauts et le travail de force, et soyez attentif aux douleurs aux genoux et aux talons.
- **Rythme de maturation :** précoce, dans la norme, tardif. Un enfant à maturation tardive est aujourd'hui plus faible physiquement, mais cela ne signifie pas un moins bon avenir : regardez les résultats avec la correction « âge bio ».
- **Bio-banding :** pour les exercices et les matchs internes, répartissez le groupe en biogroupes A–D afin que les enfants jouent avec des partenaires de développement physique comparable.



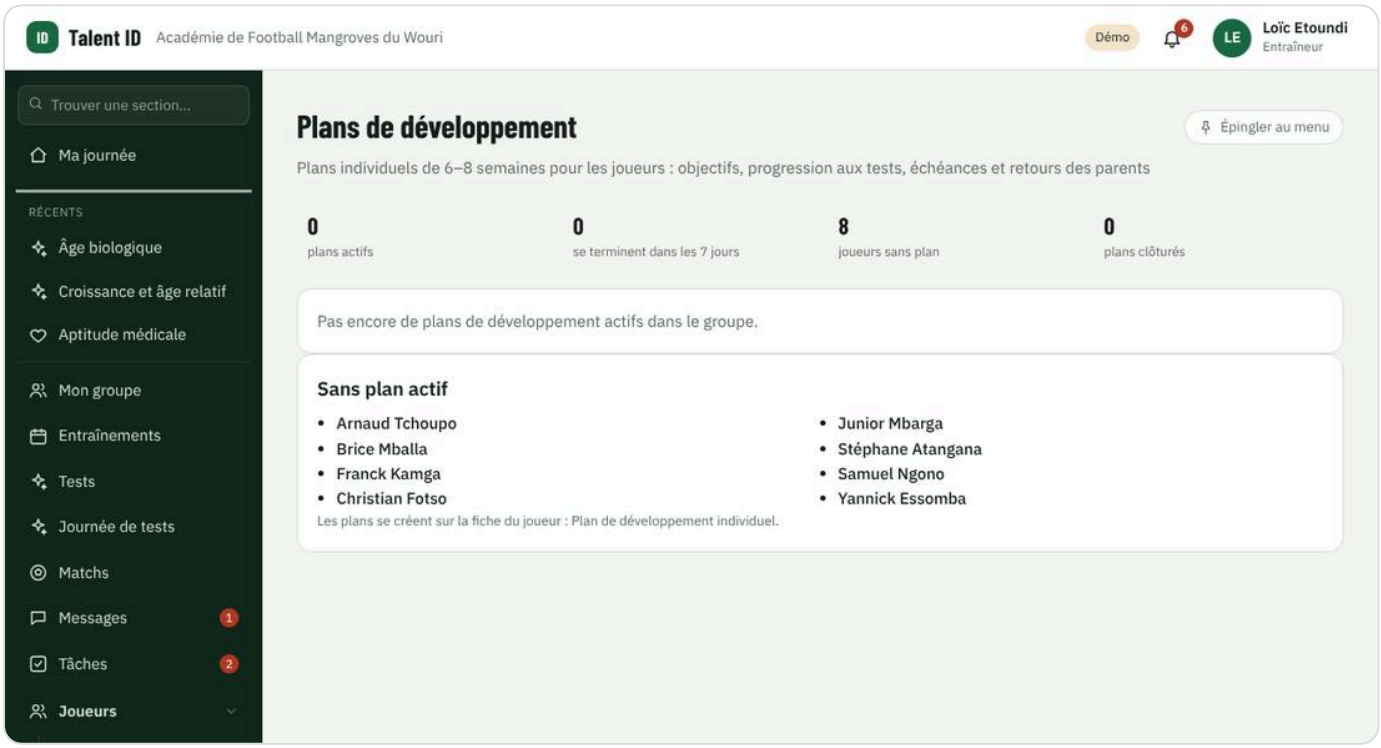
Croissance et âge relatif



Âge biologique

3.4. Plans de développement

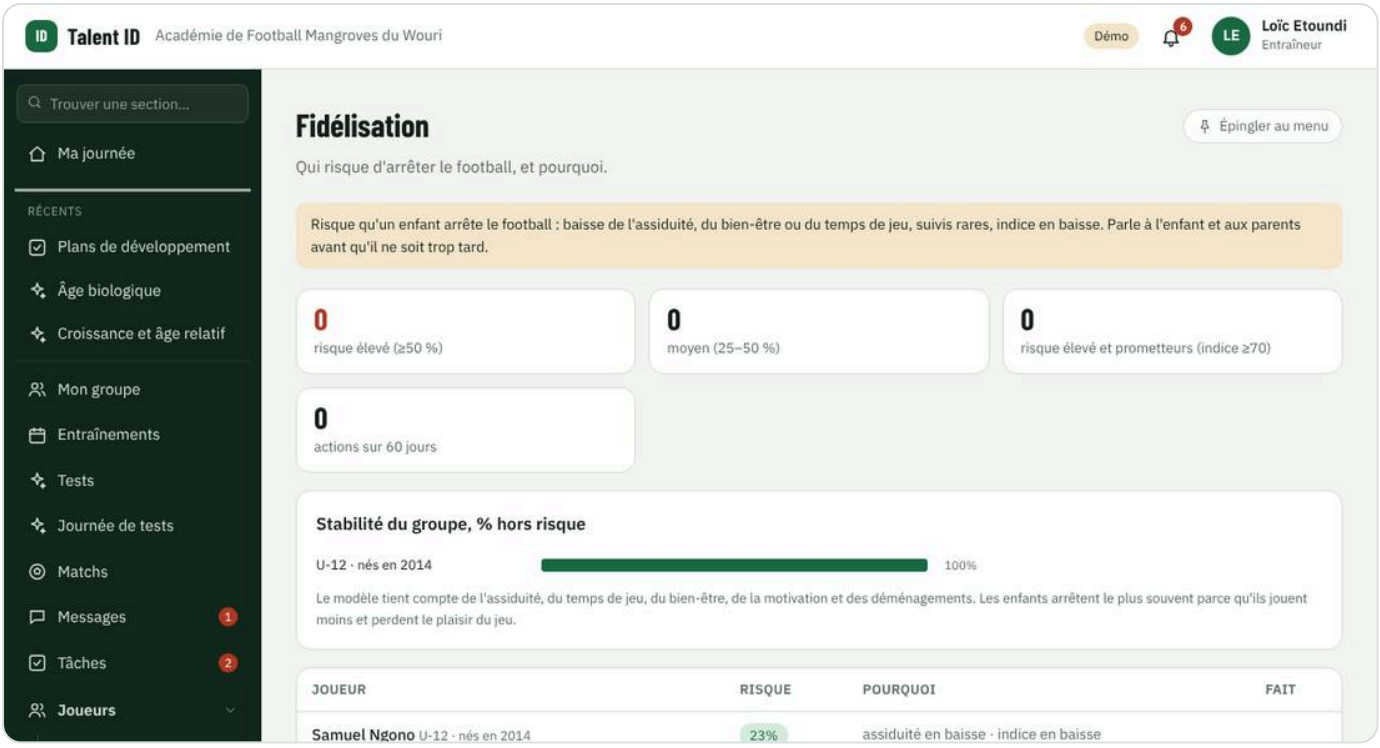
1. Créez un plan de 6 à 8 semaines pour un joueur et choisissez les objectifs (par exemple vitesse de démarrage, mauvais pied).
2. La progression est calculée automatiquement à partir des tests suivants.
3. Les parents voient le plan et laissent un retour.



Plans de développement

3.5. Fidélisation

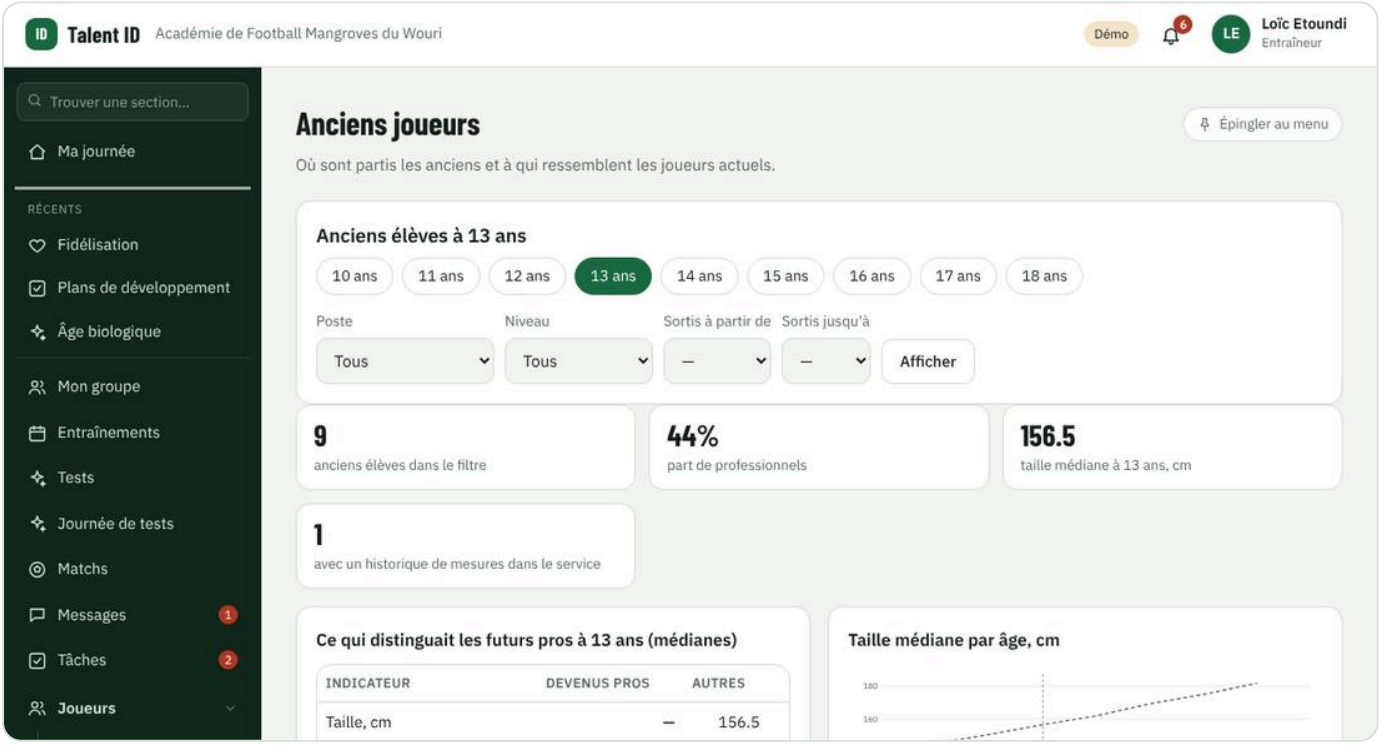
Qui, dans le groupe, risque d'arrêter le football et pourquoi : baisse de la présence, du bien-être ou du temps de jeu, suivis rares, recul de l'indice. Parlez avec l'enfant et ses parents, puis enregistrez l'action : « Échanger », « Plan indiv. » ou « Tout va bien ».



Fidélisation

3.6. Anciens joueurs

Où sont partis les anciens joueurs, et lesquels ressemblent à vos joueurs actuels.

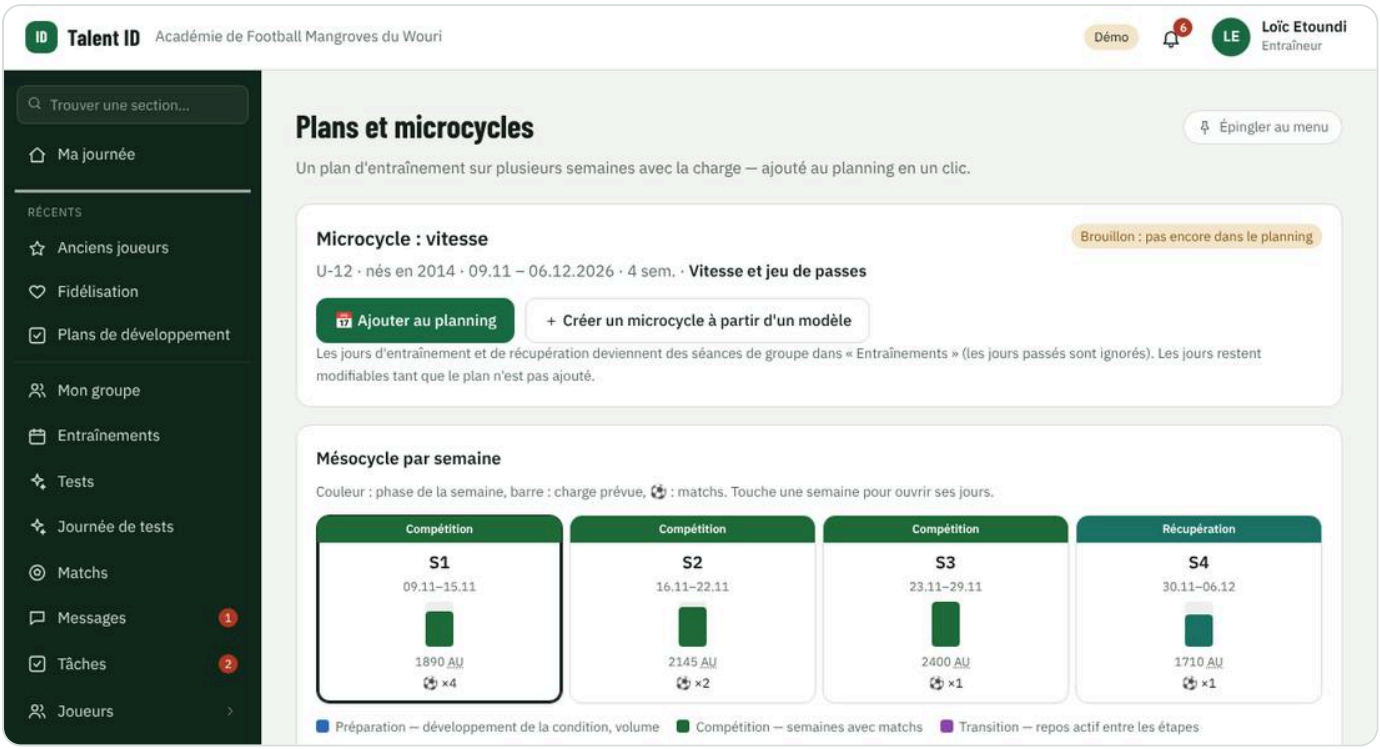


Anciens joueurs

4. Méthodologie

4.1. Plans et microcycles

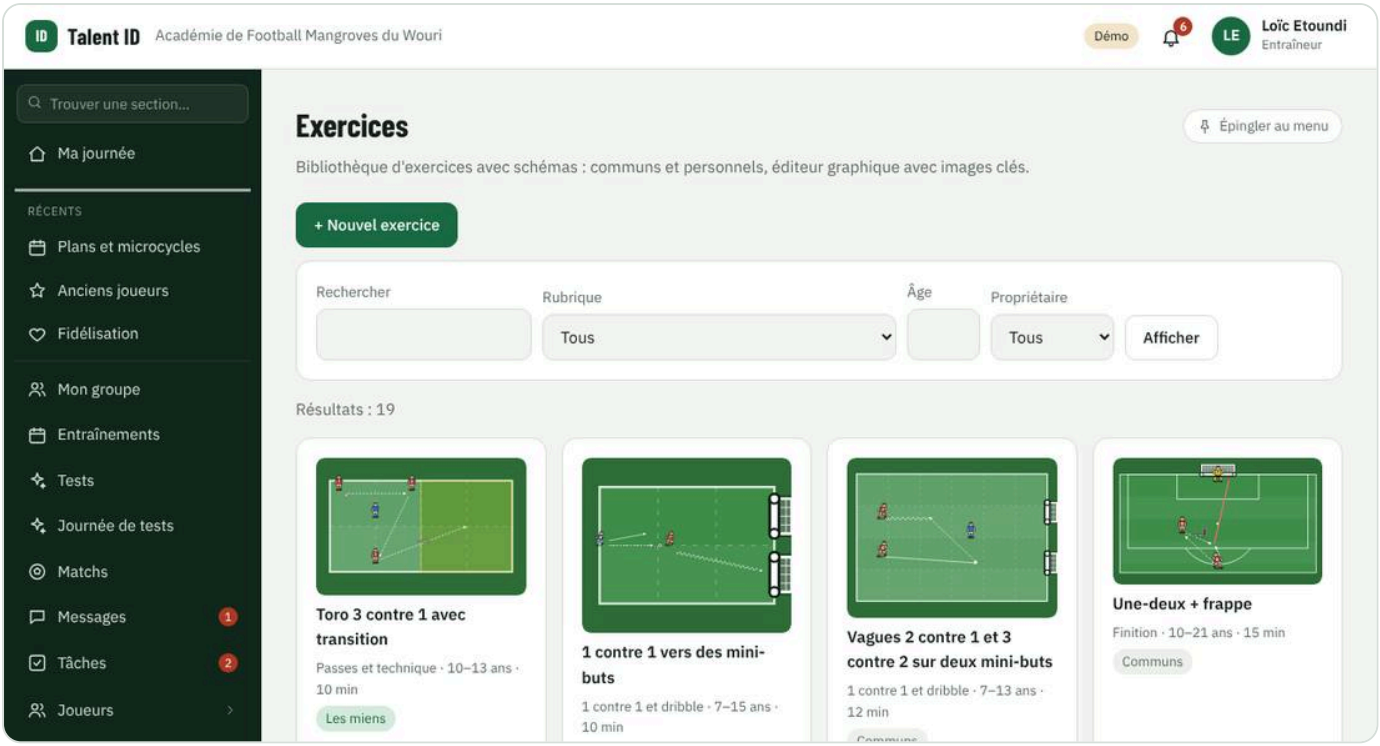
Établissez un plan sur plusieurs semaines avec la charge prévue et reportez-le dans le planning du groupe en un clic.



Plans et microcycles

4.2. Exercices

La bibliothèque d'exercices avec schémas : communs et propres à l'académie. Dans l'éditeur graphique, dessinez un exercice image par image : il sera accessible à tous les entraîneurs de l'académie.



Exercices

4.3. Tableau tactique

Schémas de placement, de déplacements et de passes pour le groupe. Vous pouvez envoyer un schéma aux parents d'un joueur : ils le verront dans la section « Tactiques de l'entraîneur » et le transmettront à leur enfant par messagerie.

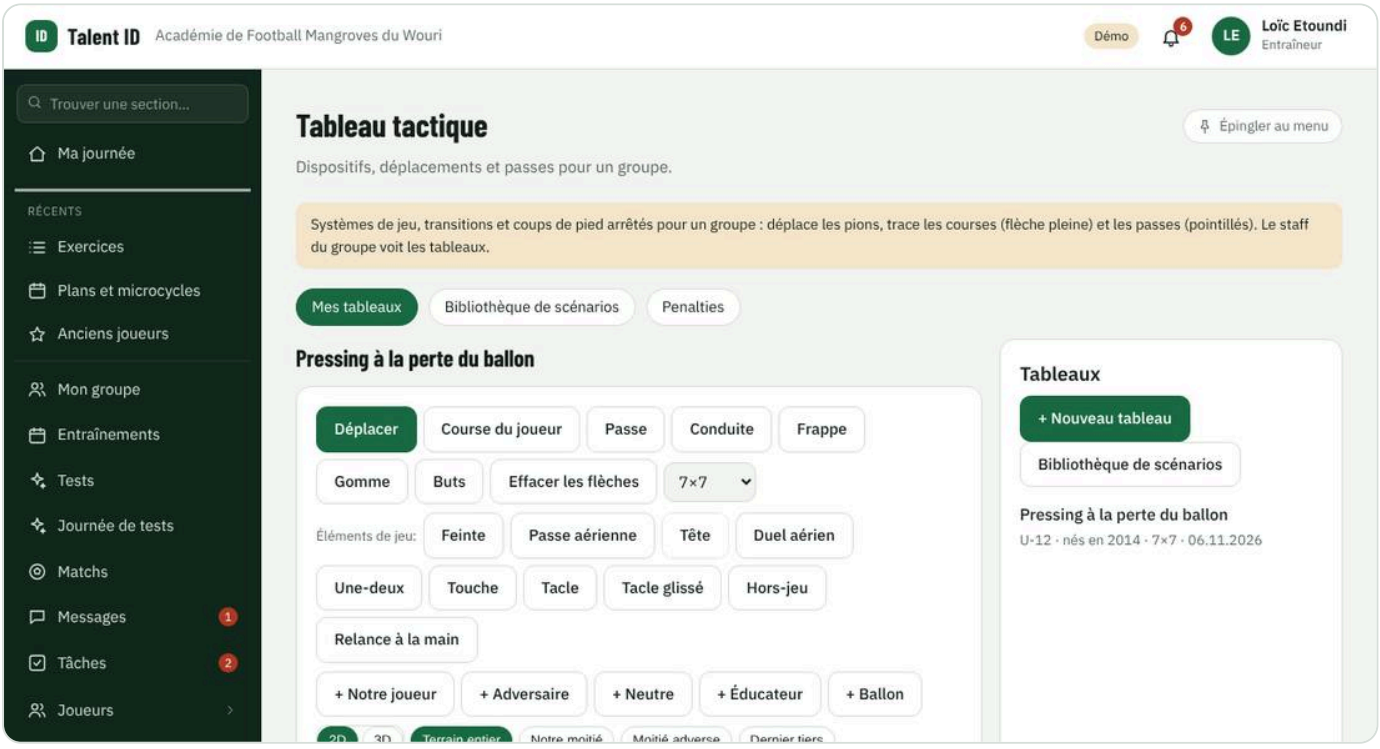
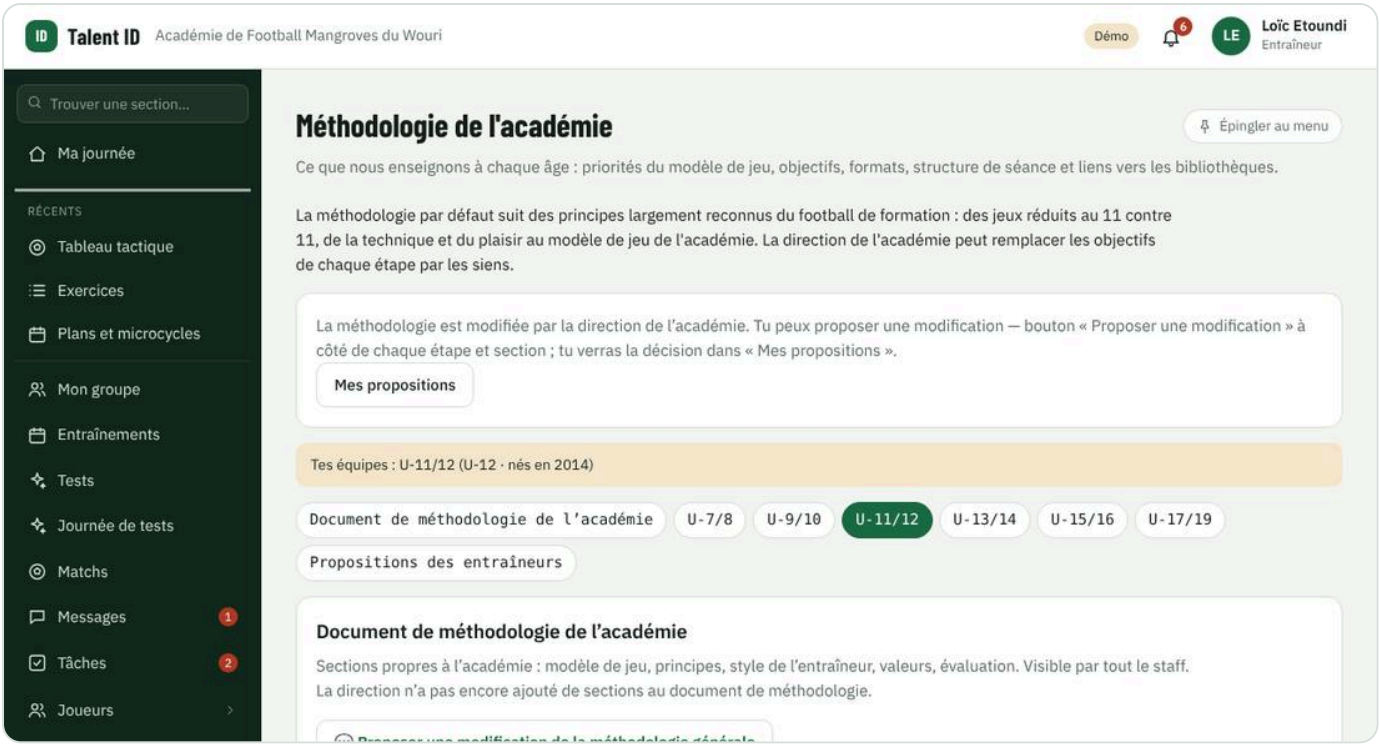


Tableau tactique

4.4. Méthodologie de l'académie

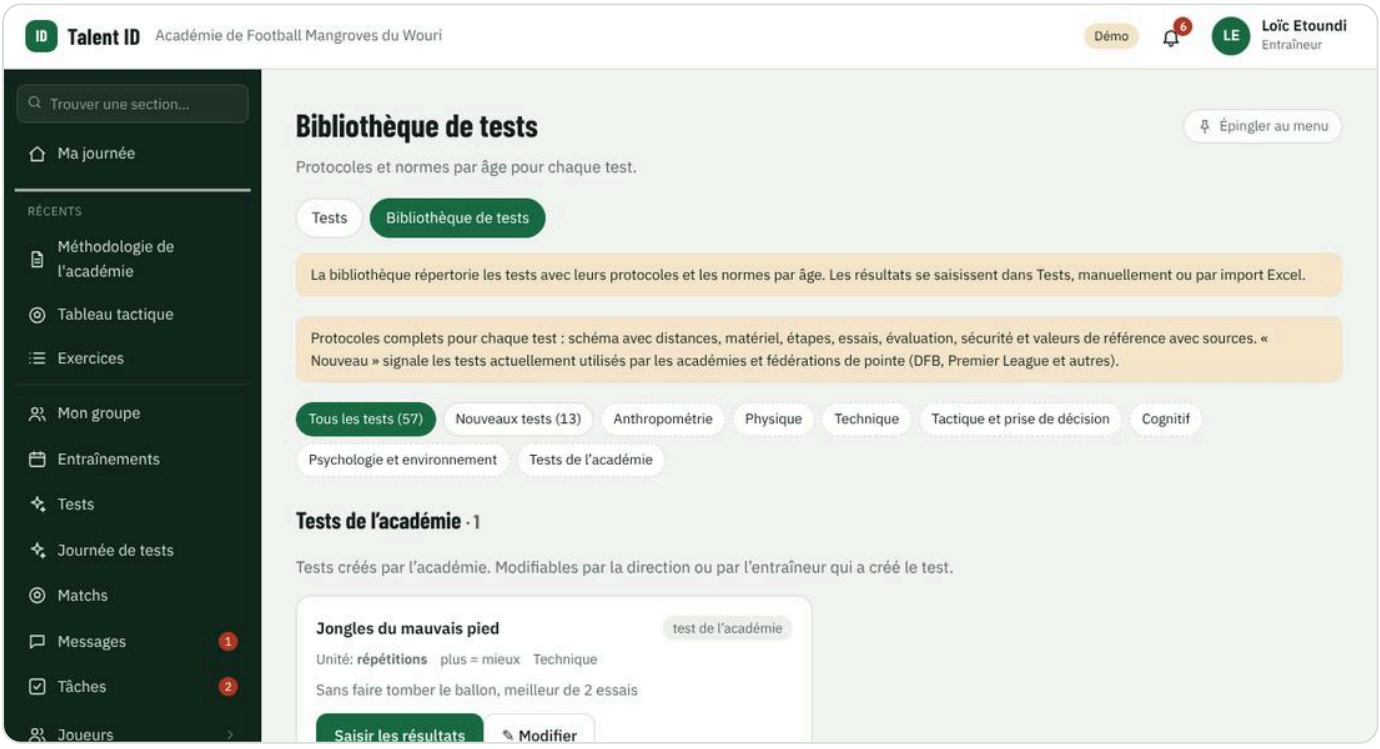
Ce que l'académie attend à chaque âge : priorités du modèle de jeu, objectifs, formats et structure de la séance. Vérifiez votre plan de la semaine à partir de ce référentiel.



Méthodologie de l'académie

4.5. Bibliothèque de tests

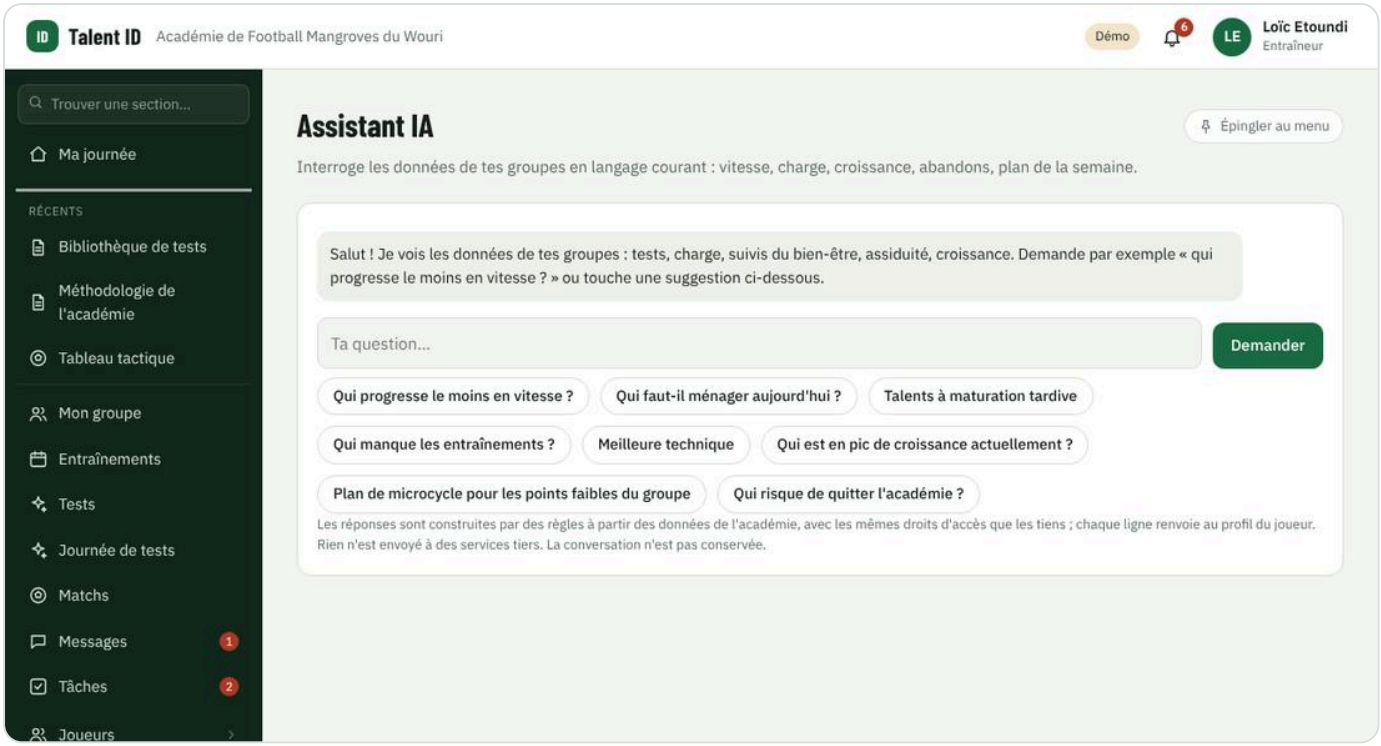
Le protocole de chaque test et les normes des joueurs du même âge. Par exemple, sprint de 10 m : départ debout à 0,5 m derrière la première cellule photoélectrique, 2 essais avec 2 min de récupération, le meilleur est retenu.



Bibliothèque de tests

4.6. Assistant IA

Posez vos questions en langage courant : « qui a gagné en vitesse ce mois-ci ? », « qui est en plein pic de croissance ? », « prépare le plan de la semaine ». L'assistant répond à partir des données de vos groupes.



Assistant IA

5. Organisation et académie

5.1. Réunions de parents

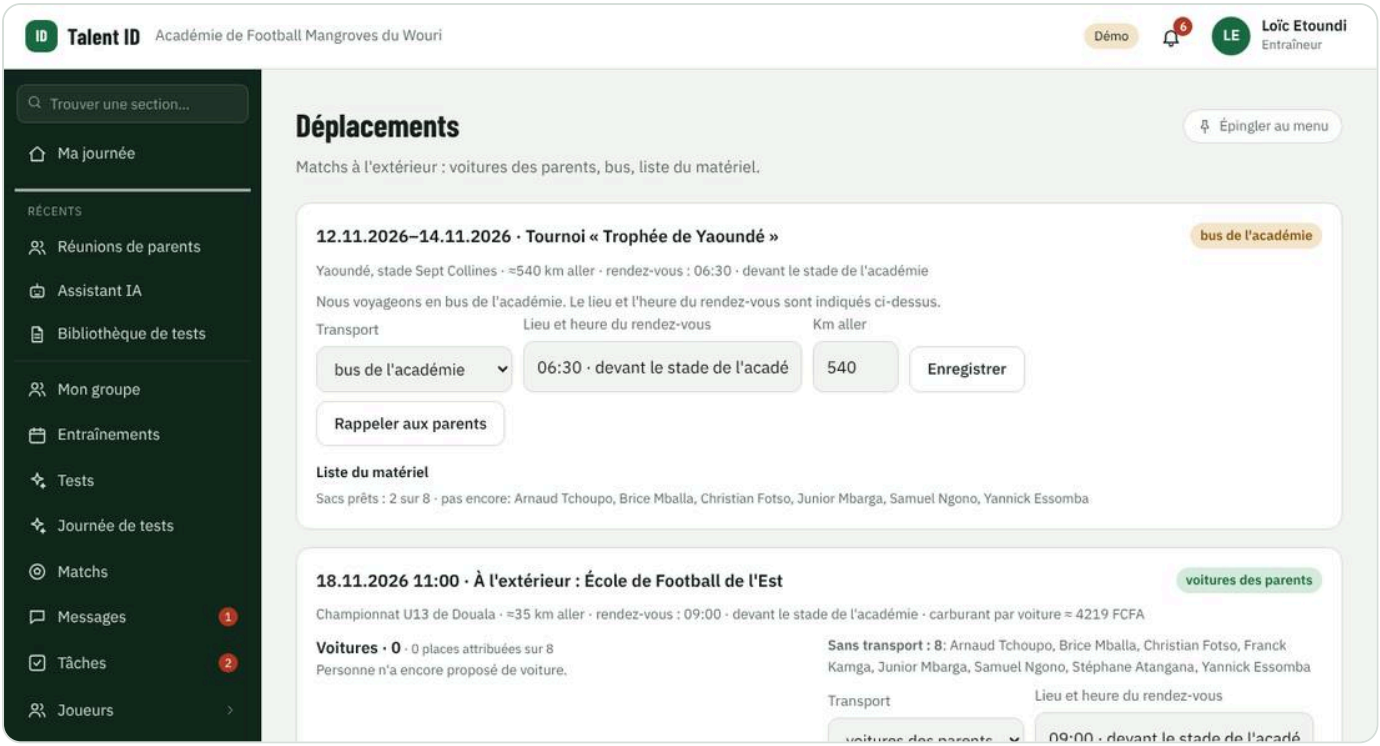
Programmez une réunion pour votre groupe : les parents reçoivent une notification et répondent « Je viens / Je ne peux pas ».



Réunions de parents

5.2. Déplacements

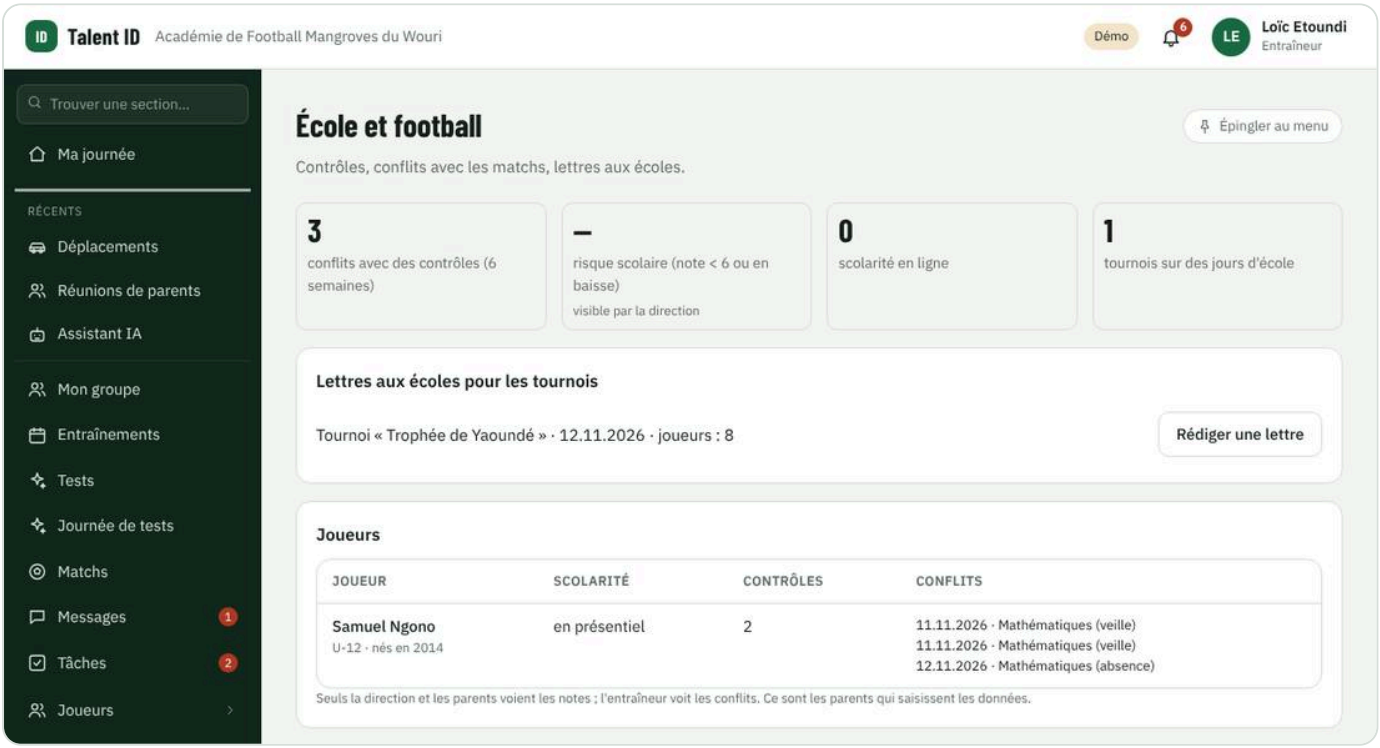
Match à l'extérieur : qui voyage dans la voiture des parents, qui en car, la liste du matériel. Les parents confirment le déplacement dans leur espace.



Déplacements

5.3. École et football

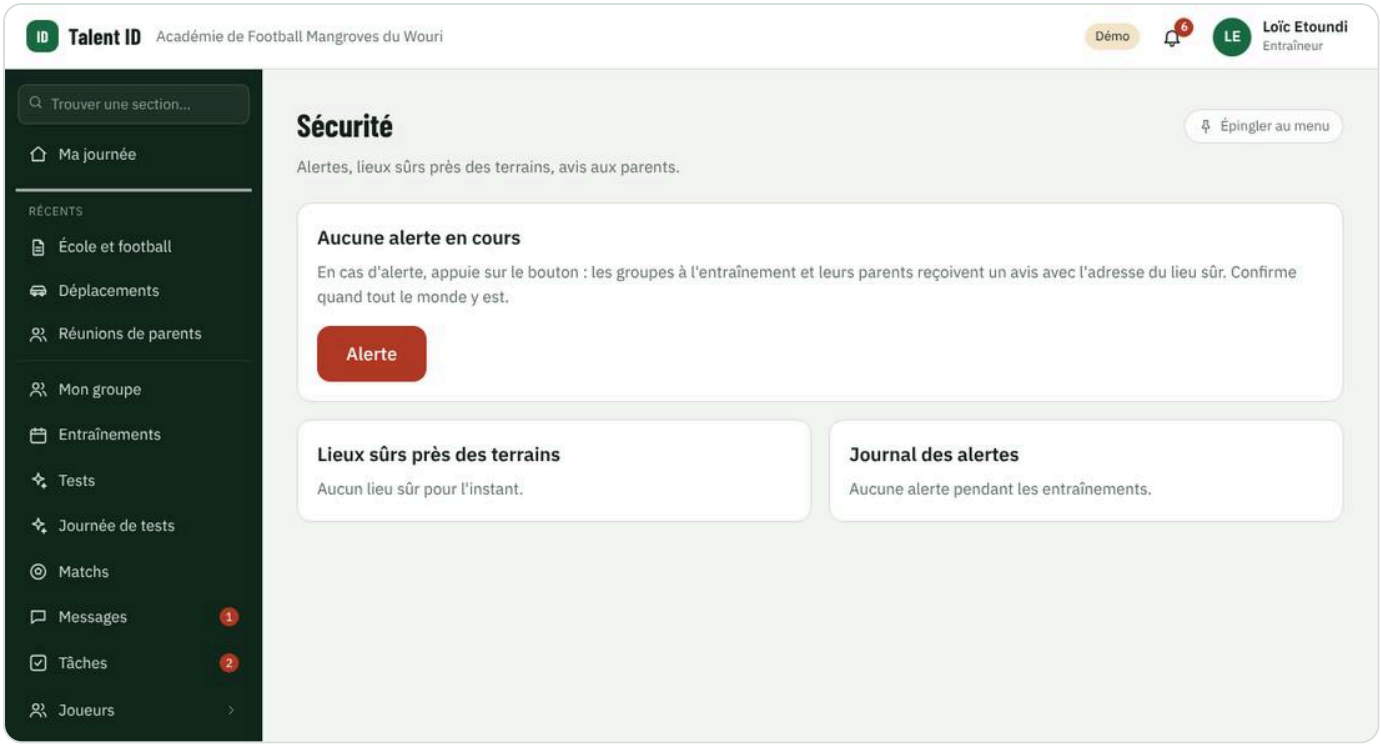
Les contrôles dans les écoles des joueurs et les chevauchements avec les matchs ; une lettre prête à l'emploi pour demander à l'école une autorisation d'absence les jours de compétition.



École et football

5.4. Sécurité

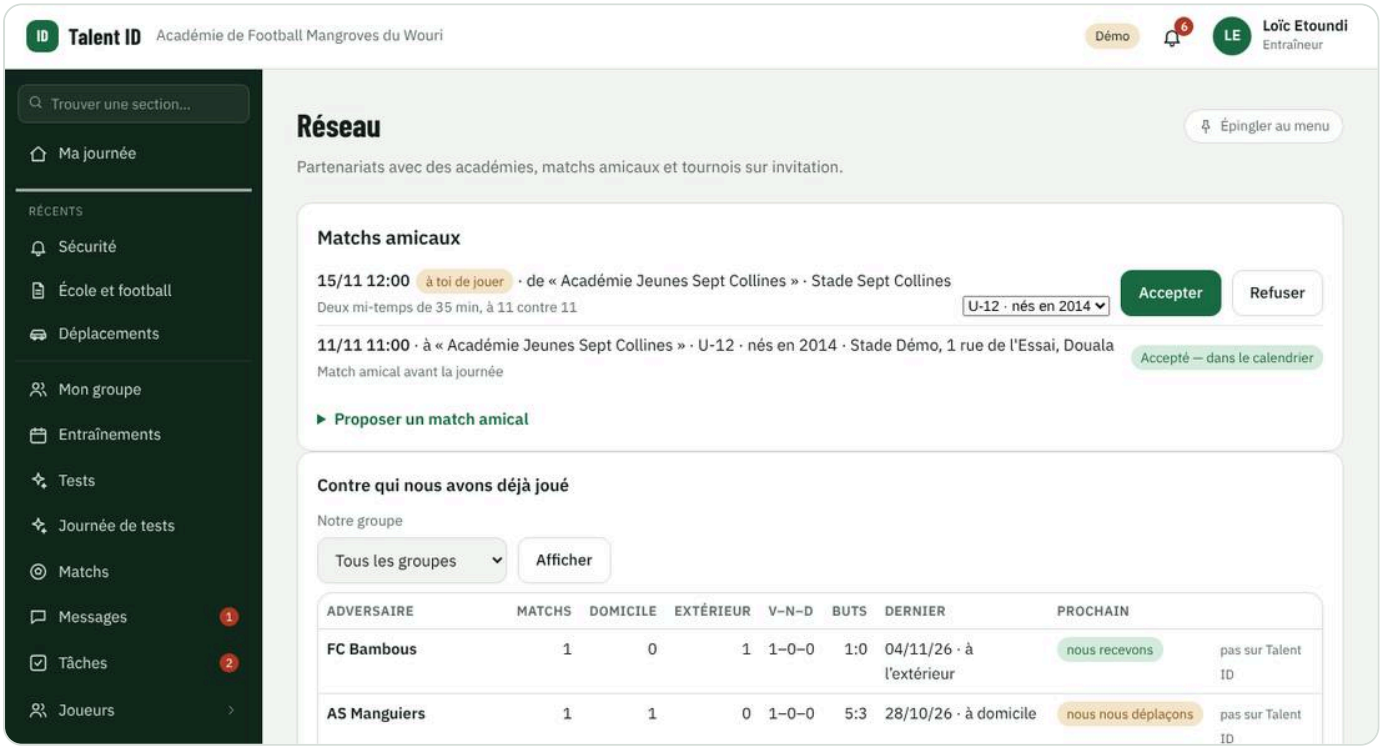
En cas d'urgence, appuyez sur « Alerte » dans la section « Sécurité » : le service indique le lieu sûr le plus proche du terrain et les parents reçoivent une notification.



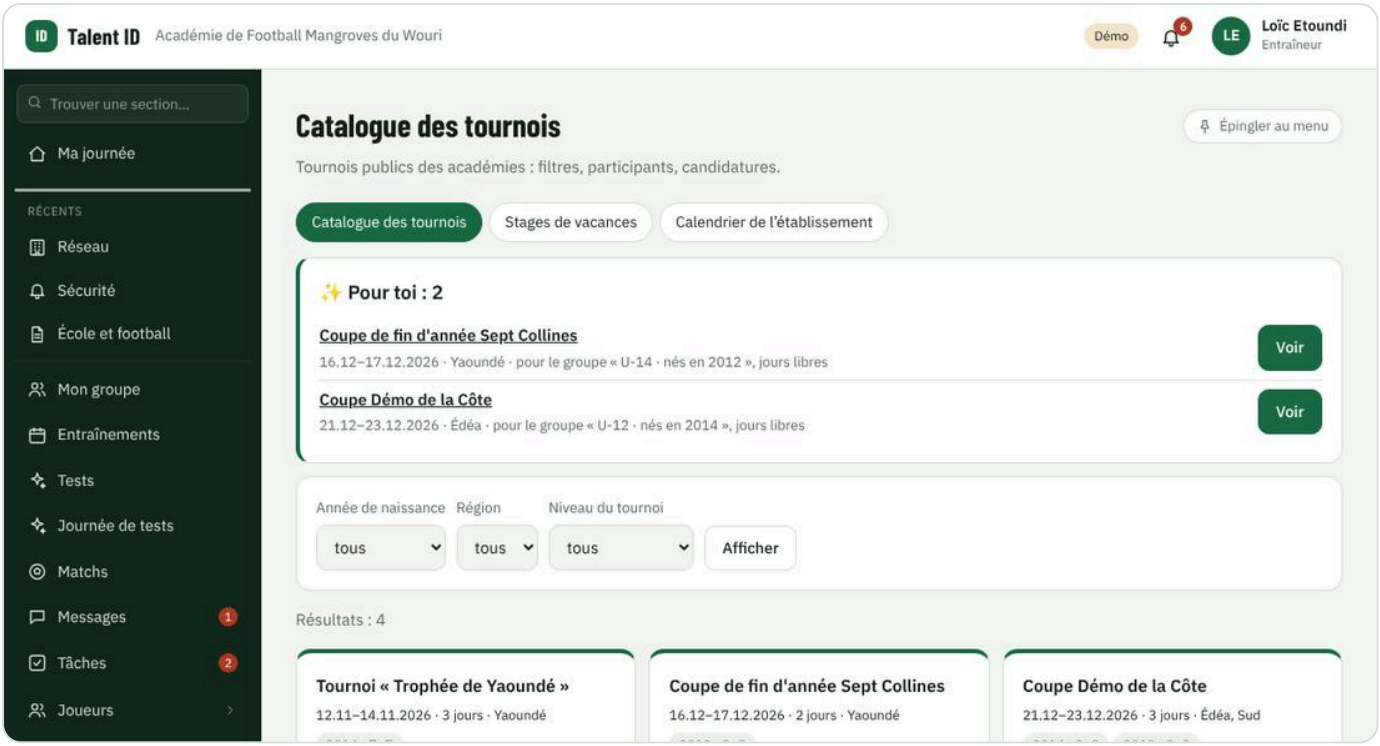
Sécurité

5.5. Réseau et tournois

- **« Réseau »** : matchs amicaux et tournois avec les académies partenaires ; proposez un match ou répondez aux invitations.
- **« Catalogue des tournois »** : le catalogue et les inscriptions de votre groupe.



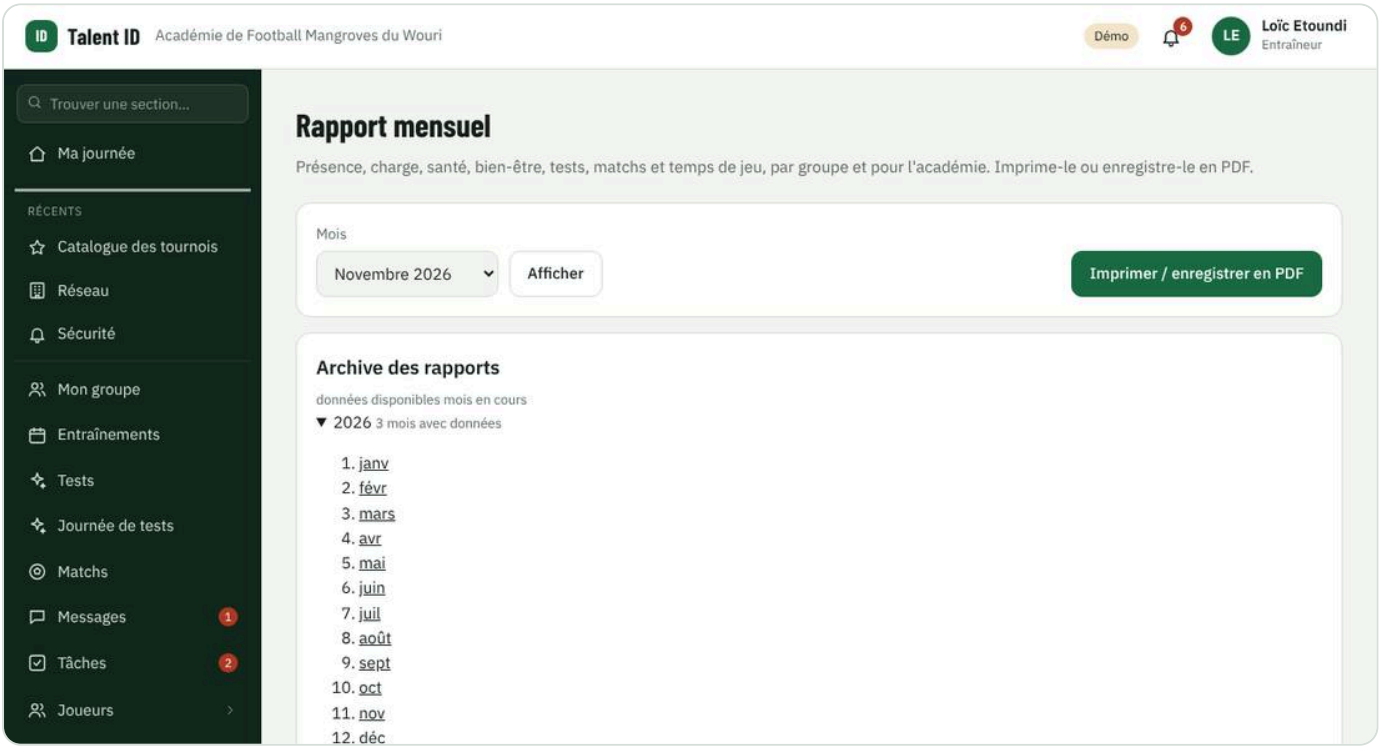
Réseau



Catalogue des tournois

5.6. Rapport mensuel

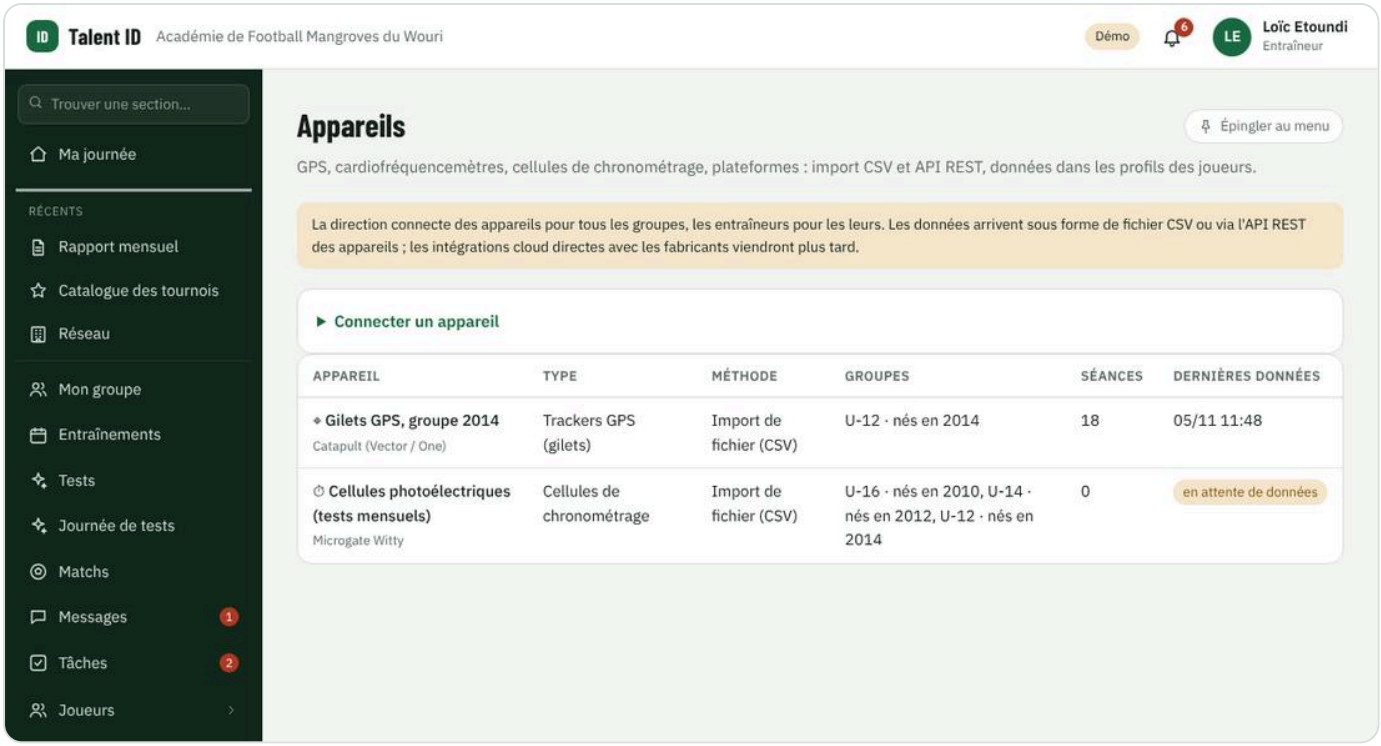
Présence, charge, santé, tests, matchs et temps de jeu de votre groupe sur le mois : le même rapport que celui de la direction. Il est généré automatiquement à partir de vos saisies.



Rapport mensuel

5.7. Appareils

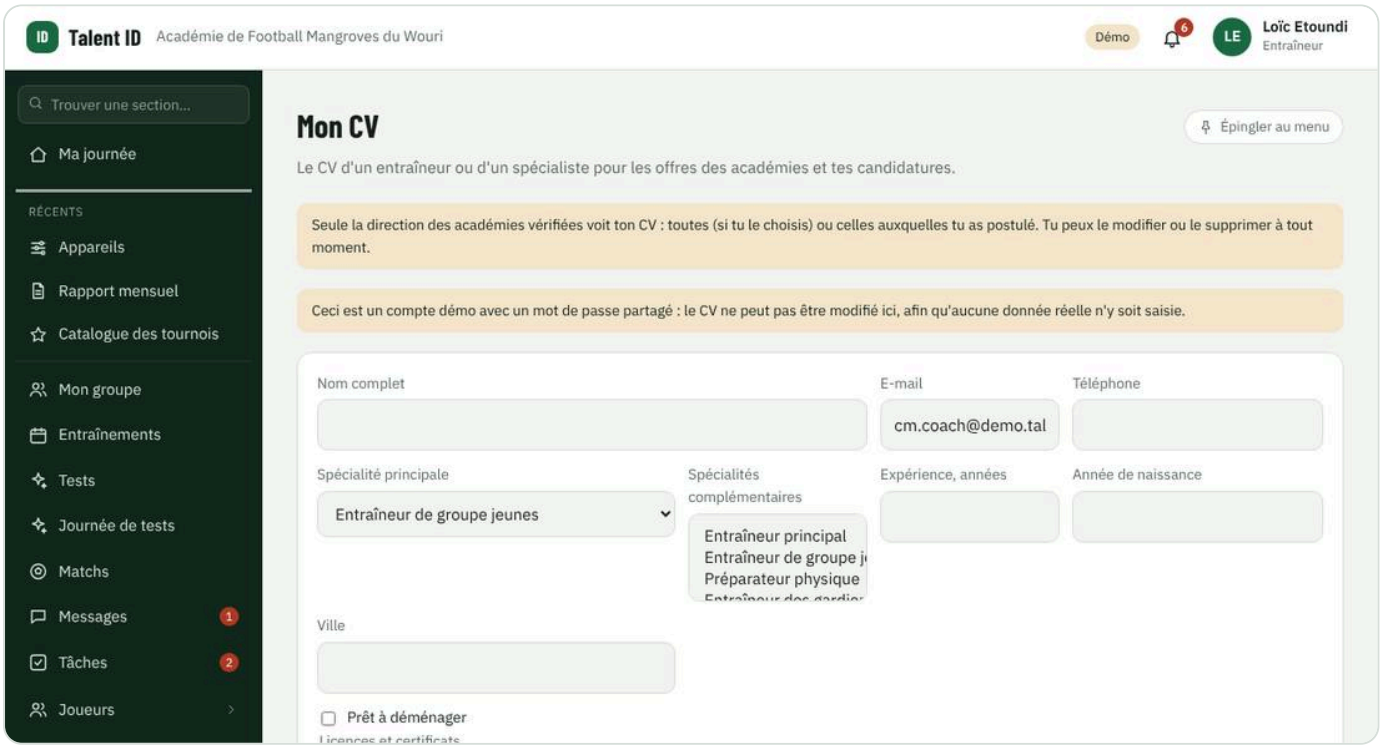
Les données des GPS, cardiofréquencemètres et cellules photoélectriques sont importées par fichier CSV ou via l'API et alimentent les profils des joueurs.



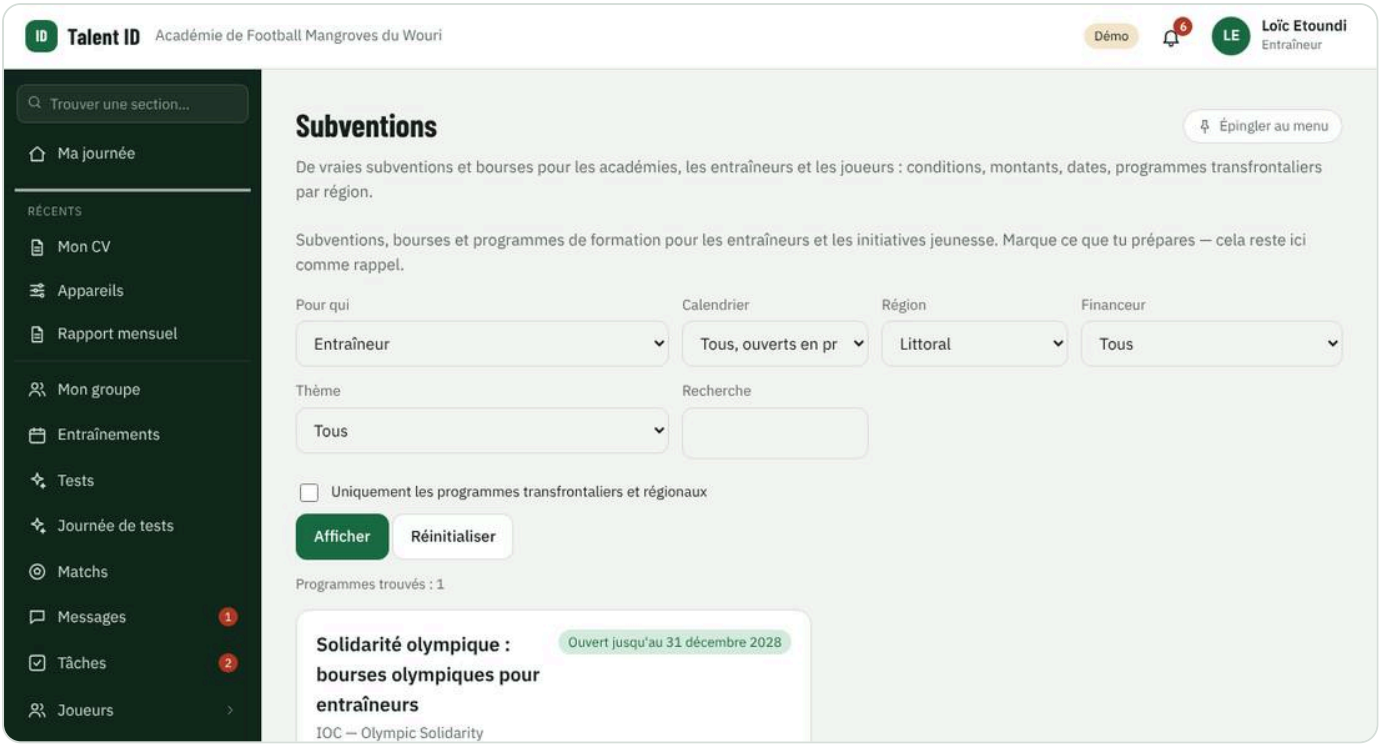
Appareils

5.8. Mon CV et subventions

- **« Mon CV »** : votre profil professionnel d'entraîneur pour les offres d'emploi des académies, et vos candidatures.
- **« Subventions »** : des subventions et bourses réelles, notamment pour la formation des entraîneurs à l'étranger.



Mon CV



Subventions