



LA MÉTHODE KAIRON ACADEMY

Développement individuel.
En lien avec le jeu.

Comment nous transformons un besoin du joueur en pratique ciblée, en retours clairs et en prochaine étape.

01

COMPRENDRE

02

CONCEVOIR ET ENCADRER

03

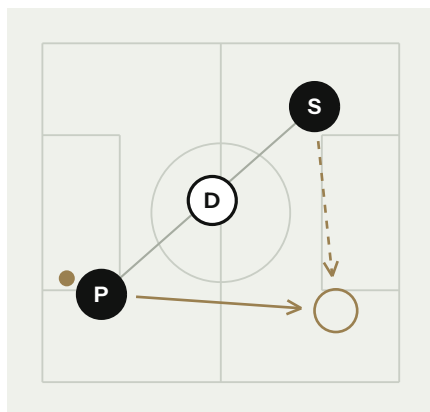
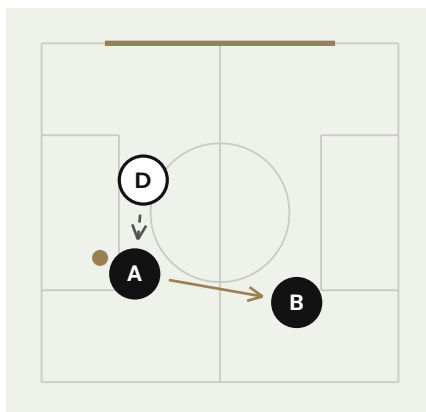
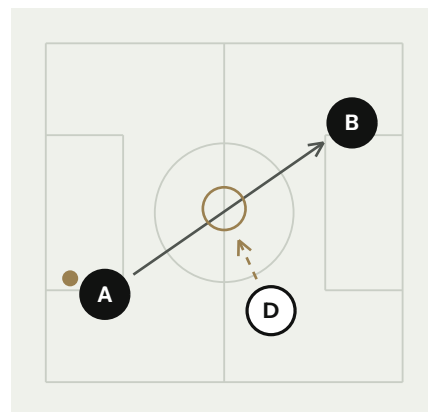
ÉVALUER ET ADAPTER

Des racines dans le football espagnol.
Un guide de terrain pour joueurs, entraîneurs et partenaires.

UNE INTENTION CLAIRE

Une attention individuelle. Un football toujours connecté.

KAIRON Academy est un projet indépendant de développement des joueurs, issu du football espagnol et en cours de développement en Suisse romande. La méthode part des besoins du joueur et relie la pratique à son jeu.

OFFRIR UN APPUI

EXPLOITER UN 2v1

FERMER UNE LIGNE DE PASSE


P/A : porteur / S/B : appui / D : défenseur. Plein : attaquant ; contour : défenseur.

Trait sombre : ligne de passe / Pointillé sombre : pression / Flèche or : passe possible / Pointillé or : déplacement

Point or : ballon / Cercle or : position possible / Ligne de fond or : sens d'attaque. Schémas hors échelle.

Un joueur.

Une priorité issue de son propre jeu, pas une étiquette appliquée à tout un groupe.

Du vrai football.

Des partenaires, des adversaires et plusieurs réponses utiles à la situation.

Une prochaine étape.

Une observation claire et un objectif compréhensible pour le joueur et sa famille.

LE JOUEUR GARDE SON CLUB ET SON ÉQUIPE SCOLAIRE

Un travail ciblé en complément de sa pratique actuelle.

Ce guide décrit notre méthode et le niveau d'encadrement visé. Dates, personnel, accès au terrain et conditions du programme sont convenus séparément.

AUX CÔTÉS DU CLUB DU JOUEUR

Ajouter un temps ciblé. Respecter le programme existant.

Le club et l'équipe scolaire apportent au joueur des liens, des responsabilités collectives et la compétition. Academy vise à ajouter une pratique ciblée qui s'intègre à cet environnement, sans le remplacer.



Les retours et prochaines étapes convenus sont transmis à l'environnement footballistique du joueur.

Partir du contexte

Tenir compte du rôle du joueur, de ses entraînements et matchs, de ses priorités et des informations utiles à son bien-être.

Se coordonner par accord

Avec l'accord de la famille, un entraîneur peut proposer une priorité et recevoir un bref bilan du développement. Sa participation est facultative, et non une condition pour chaque joueur.

Vérifier la complémentarité

Si une école propose déjà du développement footballistique, examiner objectifs, contenu, admissibilité et horaires avant d'accepter une activité.

Louer un terrain ne crée ni partenariat scolaire, ni autorisation de recruter les élèves ou d'utiliser le nom de l'école. Voir « Travailler avec un hôte » et « Formes de collaboration » pour les différents cadres.

DES RACINES DANS LE FOOTBALL ESPAGNOL

Une lecture du football. Construite autour du joueur.

L'approche s'appuie sur l'expérience du fondateur comme joueur et entraîneur en Espagne. Elle éclaire la lecture des situations et la conception des exercices. Le contexte du club reste la référence pour le rôle du joueur.

RELATIONS

Une action prend son sens à travers les partenaires, les adversaires et les options qu'ils créent.

ORIENTATION

L'orientation du corps et les informations prises avant la réception influencent l'action suivante.

ESPACE ET TEMPS

Distance, angle et timing déterminent ce qui peut être atteint, protégé ou rendu disponible.

AVANTAGE

Appuis, déplacements et ballon peuvent créer ou préserver un avantage utile.

INTENTION

Comprendre ce que le joueur cherche à faire, pas seulement l'apparence du geste.

ADAPTATION

Modifier une condition pertinente pour que le joueur lise à nouveau la situation et y réponde.

Les racines espagnoles façonnent l'approche, sans imposer un système tactique à l'équipe du joueur. L'expérience passée d'entraîneur ne prouve pas les résultats des programmes KAIRON.



LA MÉTHODE

Un objectif de développement. Un processus cohérent.

Le processus reste reconnaissable, même quand le jeu change. L'entraîneur observe le joueur, crée des occasions pertinentes et vérifie ce qui réapparaît lorsque la situation évolue.



LE PROCESSUS SE RÉPÈTE. PAS FORCÉMENT L'EXERCICE.

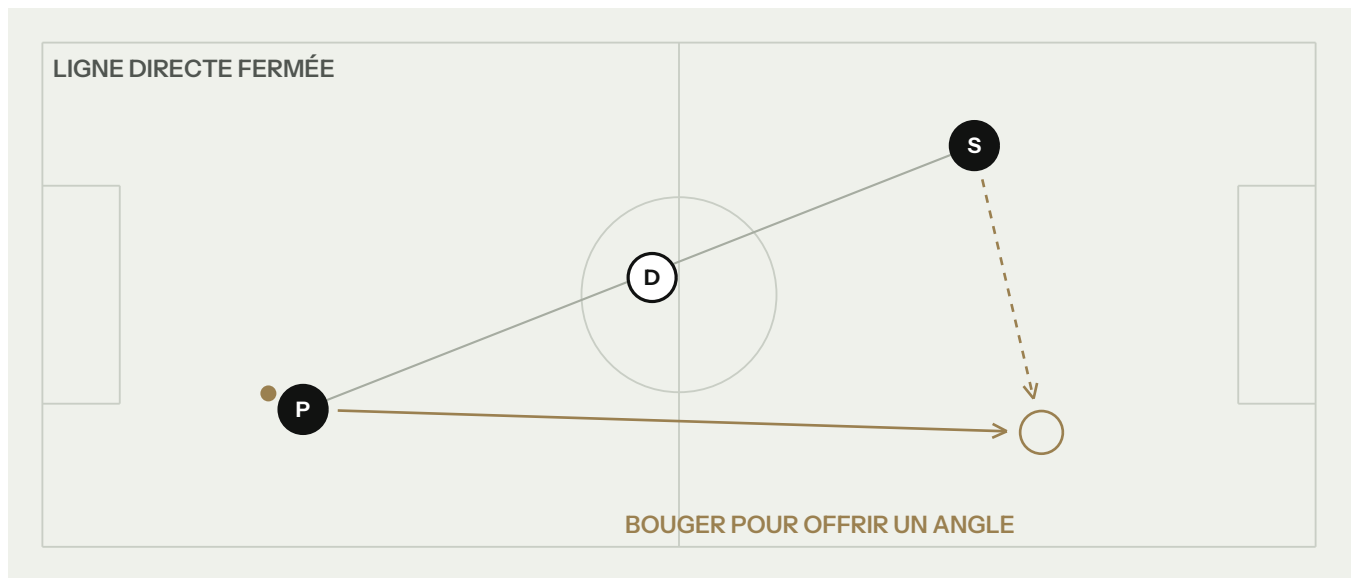
L'observation suivante détermine ce que nous gardons, modifions ou reprenons.

Réussir un exercice ne suffit pas à établir un progrès en match. Modifier la tâche est une vérification ; les observations dans le jeu habituel du joueur constituent des éléments distincts.

UNE PRIORITÉ OBSERVABLE

Clarifier l'objectif. Laisser la réponse ouverte.

Plutôt que de qualifier un joueur de lent, peu attentif ou peu sûr de lui, nous ciblons une situation et un comportement à explorer. La question doit permettre plusieurs solutions footballistiques utiles.



P : porteur du ballon / S : joueur en appui / D : défenseur fermant la ligne directe

Trait gris : ligne fermée / Pointillé or : appel possible / Flèche or : passe possible

Point or : ballon / Cercle or ouvert : position possible / Schémas hors échelle

Lire la ligne de passe

Le porteur peut-il me trouver, ou un défenseur ferme-t-il la passe ?

Offrir une option

Ajuster l'angle et le timing. La course illustrée est une option, pas un trajet imposé.

Observer à nouveau

Déplacer le ballon ou le défenseur. Le joueur en appui retrouve-t-il un angle utile ?

Avant de juger le joueur, vérifier que la tâche offre le choix pertinent. Si la ligne de passe ne devient jamais disponible, revoir la situation plutôt qu'exiger la même course.

LE POINT DE DÉPART

Écouter d'abord. Puis observer dans le jeu.

L'observation initiale associe le point de vue du joueur, son contexte footballistique et des situations représentatives. Elle définit un point de départ pour l'entraînement, pas une note ni un verdict de sélection.

LE JOUEUR NOUS RACONTE**Son football**

Rôle, responsabilités et sollicitations de la semaine.

Sa priorité

Une situation qu'il souhaite mieux gérer.

Apports convenus

Informations utiles de la famille ou du club, si pertinent.

L'ENTRAÎNEUR OBSERVE**Avant**

Prises d'information visibles, placement et options disponibles.

Pendant

Choix, timing et exécution face à l'opposition.

Après un changement

Ce qui apparaît quand la pression ou l'aide de l'entraîneur change.

UN POINT DE DÉPART PARTAGÉ

« Recevoir sous pression tout en gardant une autre option. »

Une priorité illustrative, convenue et affinée après observation. Pas une note.

Le bilan initial précise une priorité compréhensible et son contexte. Si les occasions sont insuffisantes, le suivi le signale. Le manque d'éléments ne démontre pas une incapacité.

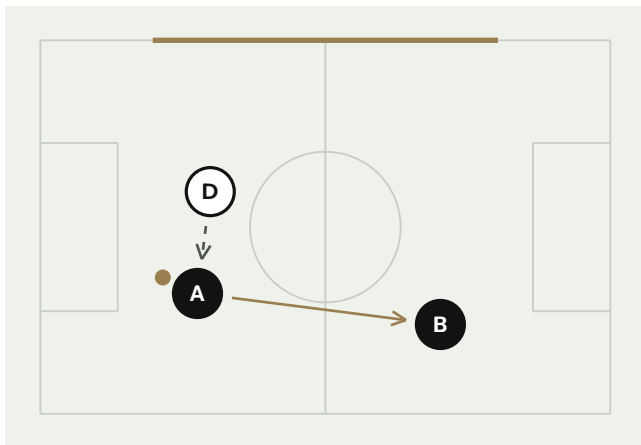


AU CŒUR D'UNE SÉANCE

De vrais choix. Un accompagnement adapté.

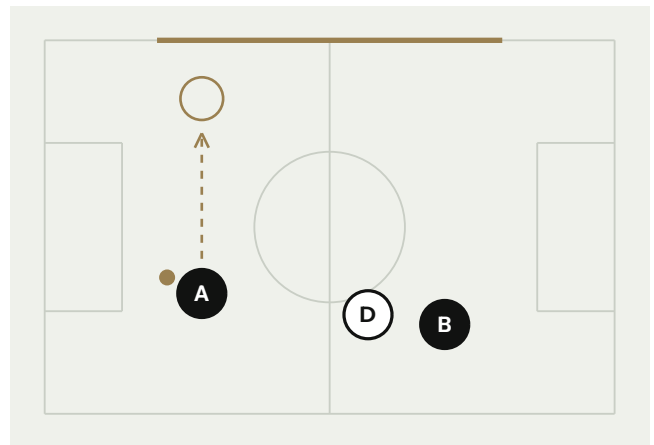
La pratique représentative préserve les informations essentielles du football : adversaires, direction, pression, appuis et intention. Reproduire un match entier dans chaque tâche n'est pas nécessaire. [1, 2]

01 LE DÉFENSEUR PRESSE A



D s'approche du ballon. A peut envisager de jouer avec B, puis de soutenir l'action suivante.

02 D FERME LA PASSE À B



D ferme la passe d'appui. Un espace peut s'ouvrir pour que A avance balle au pied.

A : porteur / B : attaquant en appui / D : défenseur / Ligne de fond or : sens d'attaque

Pointillé sombre : pression / Flèche or : passe possible / Pointillé or : conduite possible

Point or : ballon / Cercle or ouvert : position possible / Schémas hors échelle

03 OBSERVER À NOUVEAU

Garder l'objectif. Ajuster l'aide. Laisser le joueur choisir une action utile.

L'entraîneur peut observer, questionner, expliquer, montrer ou simplifier. Moins d'aide n'est pas toujours préférable : choisir ce qui aide le joueur, puis lui offrir une nouvelle occasion d'agir. [2, 6]

STRUCTURE D'UNE SÉANCE

Un rythme clair. Pas un scénario rigide.

Six temps organisent la séance. Leur durée dépend de l'état du joueur, de l'âge, des exigences et du groupe. Cette séquence n'est ni une répartition du temps ni un programme fixe de 90 minutes.

1 ACCUEILLIR

Vérifier l'état du joueur et sa charge actuelle.

Joueur + entraîneur

2 LIRE

Observer la priorité dans le jeu.

Observer

3 CADRER

Clarifier la responsabilité.

Expliquer ou montrer

4 EXPLORER

Multiplier les choix face à l'opposition.

Jouer + adapter

5 REVOIR

Changer une condition et observer la réponse.

Une nouvelle occasion

6 RESTITUER

Nommer ce qui est apparu et la prochaine étape.

Joueur + entraîneur

Une séquence flexible, sans répartition fixe des minutes.

Clarifier la responsabilité. Adapter le défi à la progression du joueur. Travail technique, explications et pratique par le jeu peuvent se combiner au service de l'objectif. [2, 6]

DÉCISIONS DE L'ENTRAÎNEUR

Avant de répéter la tâche, identifier ce qui manque.

Partir du problème de jeu, pas d'un style d'entraînement préféré. Modifier une condition pertinente si possible et noter pourquoi. C'est un protocole de décision proposé, pas un test diagnostique validé.

AUCUN CHOIX PERTINENT

Le receveur n'a jamais d'appui joignable par une passe.

Modifier la tâche : déplacer l'appui ou ajuster la pression. Plus de répétitions testeraient le mauvais problème.

VÉRIFIER LA COMPRÉHENSION

Le but ou la remise en jeu reste flou dans l'explication ou l'action du joueur.

Expliquer ou montrer brièvement, puis vérifier la compréhension dans l'action suivante.

CHOIX ADAPTÉ, EXÉCUTION RATÉE

Une passe disponible est choisie, mais le ballon dépasse la cible.

Garder le choix ouvert. Ajouter une brève indication technique ou répétition simplifiée, puis rétablir l'opposition.

RÉPONSE LIÉE À UNE INDICATION

L'action n'apparaît qu'après une indication de l'entraîneur.

Noter l'indication et son moment. Offrir une autre occasion sans cette indication si c'est adapté.

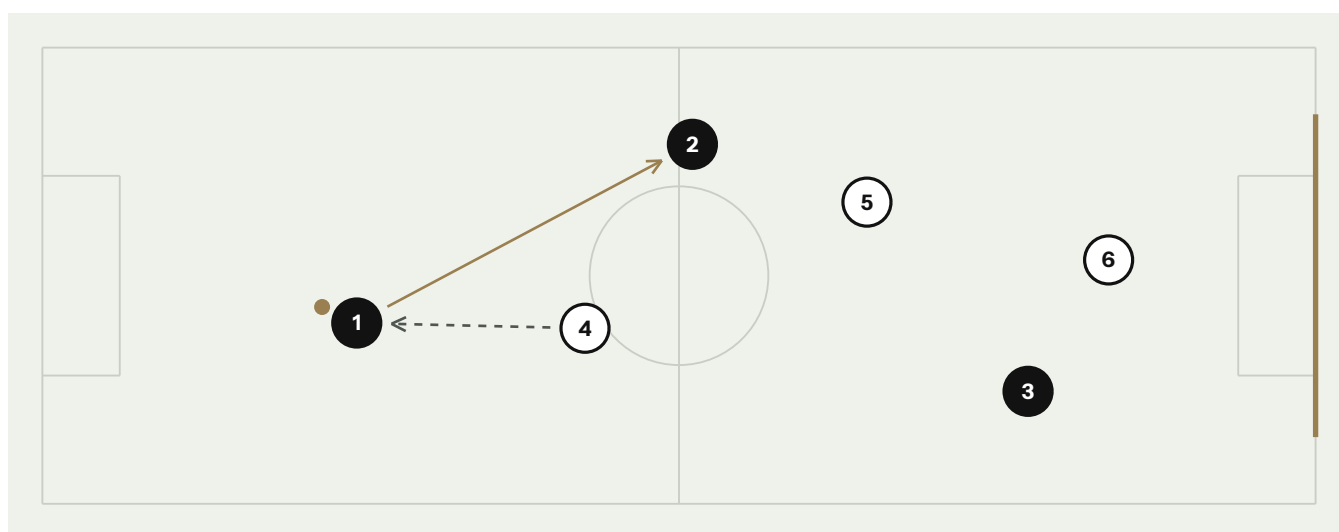
Si le joueur résout le problème sans aide, modifier une condition pertinente et observer à nouveau. Un essai réussi ne suffit pas à établir un apprentissage stable.

La sécurité et le bien-être priment sur cette séquence. Faire une pause si nécessaire. Une hypothèse d'entraînement reste révisable ; le joueur n'explique pas chaque échec de la tâche.

PETITS GROUPES

Un objectif individuel. Un football partagé.

Un groupe utile offre à chacun des occasions répétées de travailler sa priorité. Sa composition tient compte de l'âge, du développement physique, de la sécurité et de la compatibilité des tâches, pas seulement du poste ou d'une étiquette.



1-3 : équipe en possession / 4-6 : équipe en défense / Ligne de fond or : sens d'attaque
 Flèche or : passe possible / Pointillé sombre : pression / Un instant d'une situation de 3v3
 Point or : ballon / Schémas hors échelle

1 PORTEUR DU BALLON

Lire le joueur qui presse et garder une alternative.

2 + 3 APPUIS

Offrir des angles, largeurs et profondeurs variés.

4 JOUEUR QUI PRESSE

Réduire l'espace tout en restant prêt pour la suite.

5 + 6 COUVERTURE

Protéger les lignes de passe et l'espace derrière le joueur qui presse.

Six joueurs actifs, des priorités différentes. Faire tourner les rôles et adapter la tâche aux changements de possession.

Des priorités compatibles partagent le même jeu. Si une règle aide un joueur mais supprime le problème d'un autre, modifier les rôles ou la tâche. Ne pas maintenir le groupe réuni pour préserver l'exercice.



LE CYCLE DE DÉVELOPPEMENT

Suivre une priorité. La revoir dans plusieurs situations.

Un cycle relie observation initiale, pratique et bilan. Sa durée et le nombre de séances relèvent du programme convenu. Un calendrier fixe ne signifie pas que tous progressent au même rythme.

**BILAN ULTÉRIEUR, SI PRÉVU**

Observer après un intervalle pour vérifier la persistance des acquis. La dernière séance ne suffit pas à l'établir.

Ce qui reste constant : un football porteur de sens, l'attention individuelle, une charge adaptée et des notes fidèles. Ce qui évolue : règles, dimensions, aide, groupes et outils d'observation.

COUVERTURE DES OBSERVATIONS

Une attention individuelle. Un plan d'observation honnête.

Exemple de capacité : huit joueurs, huit séances et deux observations détaillées de joueurs par séance donnent 16 créneaux. Ce sont des fenêtres ciblées dans le jeu partagé, pas huit évaluations simultanées.

8 JOUEURS x 2 FENÊTRES CIBLÉES = 16 CRÉNEAUX

Une première observation puis une autre de chaque joueur, pas un état initial complet dès le premier jour.

SÉANCE	1	2	3	4	5	6	7	8
JOUEURS OBSERVÉS	A + B	C + D	E + F	G + H	A + B	C + D	E + F	G + H
	Première fenêtre				Fenêtre ultérieure			

A-H désignent huit joueurs. A + B signifie observer A et B séparément pendant cette séance. Ce ne sont pas des équipes.

Suivre tous les joueurs. En observer deux en détail.

La supervision et les interventions brèves continuent pour tout le groupe. Le codage détaillé ne doit pas détourner l'attention de la sécurité.

L'absence consomme des créneaux.

Reprogrammer dans les créneaux restants si possible. Si une observation ultérieure comparable manque, le signaler plutôt qu'inventer un progrès.

Garder les dates réelles.

Une première observation en séance 4 n'est pas un état initial de séance 1. Consigner présences, pratique antérieure et conditions modifiées.

Cet exemple n'ajoute ni séances ni personnel. Confirmer programme approuvé, âges, capacité d'encadrement et suivi avant le démarrage. Un contrôle ultérieur du maintien des acquis est distinct et seulement inclus par accord.

RETOURS ET PROCHAINES ÉTAPES

Un suivi du développement. Pas un classement.

Le Passeport joueur relie un objectif convenu, des observations datées et une prochaine action. Couverture, aide et réponse au changement sont consignées séparément, sans les réduire à une note de talent. [3]

PASSEPORT JOUEUR		EXEMPLE FICTIF
OBJECTIF	Recevoir sous pression et garder une option pour la suite.	
RELEVÉ	Séance 3 / fenêtre de 4 minutes / détail des événements en page suivante.	
PROCHAINE TÂCHE	Modifier seulement l'angle de pression. Noter toute nouvelle indication et une autre occasion visible.	

QUATRE DIMENSIONS, PAS QUATRE NIVEAUX

Couverture des observations

Préciser dates, occasions visibles et lacunes.
L'insuffisance des éléments reste explicite.

Comportement observé

Décrire l'action visible et les options disponibles.
Séparer le choix de l'exécution.

Aide de l'entraîneur

Noter l'aide reçue avant l'action. Un comportement déclenché par une indication n'est pas autonome.

Réponse au changement

Préciser ce qui a changé et réapparu. Maintien des acquis et transfert en match exigent des observations distinctes.

Ni note globale, ni étiquette d'intelligence, de motivation ou de potentiel.

Ces dimensions peuvent coexister : un joueur peut s'adapter avec de l'aide. Une action masquée est non évaluable, pas ratée. Le Passeport est un suivi d'entraînement, pas une échelle d'évaluation validée.



UNE OBSERVATION TRAÇABLE

Consigner l'événement. Séparer l'inférence.

L'entraîneur observe un joueur et un objectif désignés dans une fenêtre définie. Un relevé bref doit garder les occasions qui se passent mal, pas seulement la réussite marquante.

DÉFINIR LA FENÊTRE AVANT D'OBSERVER

Exemple : séance 3, minutes 12-16. Un événement commence au départ de la passe vers le receveur et finit à son action suivante ou à la perte du ballon. Le compter une fois ; noter aussi l'action visible avant réception.

RELEVÉ ILLUSTRATIF / PAS DE DONNÉES DE PARTICIPANTS

01

Tourne la tête après une indication ; remise disponible choisie ; passe trop forte.

Le choix correspond à l'option visible. L'exécution échoue. Une aide était présente.

02

Sans indication ; le receveur protège et rend le ballon au passeur disponible.

Une alternative fonctionnelle. Ne pas exiger un retournement parce que c'était le premier objectif.

03

Le receveur et l'instant du contact sont masqués.

Non évaluable. Garder au relevé, mais pas parmi les événements évaluable.

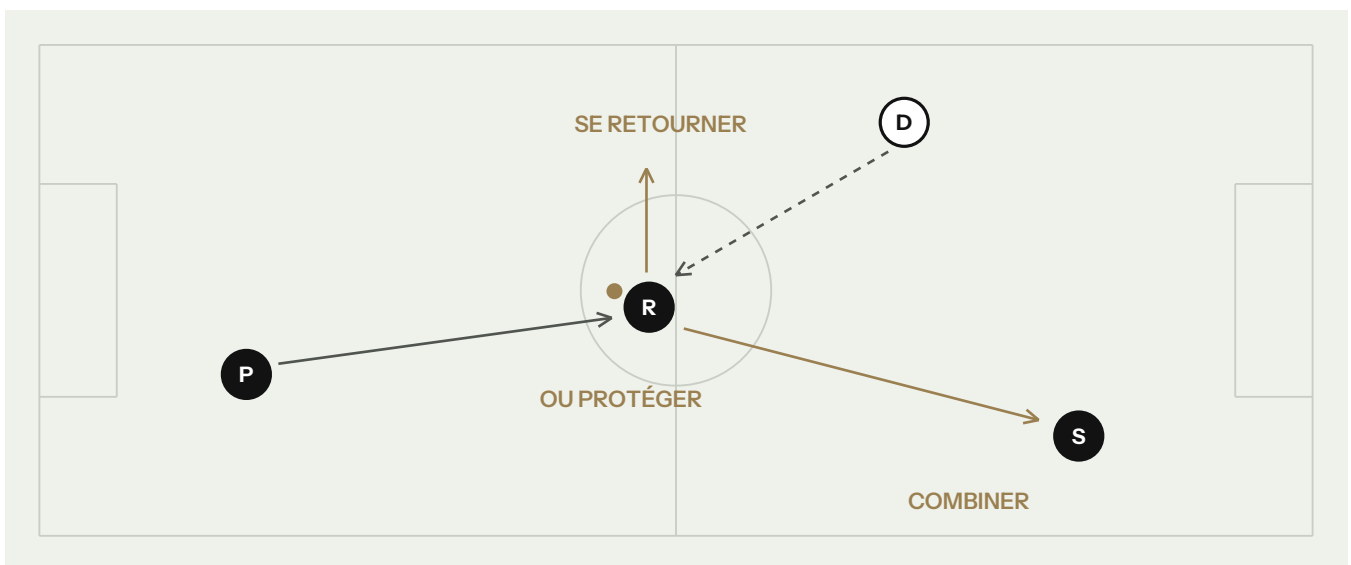
3 événements consignés / 2 évaluable / 1 masqué. Un seul événement évaluable était sans indication. Trop peu d'éléments comparables pour décrire un comportement autonome stable.

Les codes d'événements servent l'entraînement, pas le classement. Ne jamais calculer de pourcentage de progrès sur ces exemples. Des conditions, aides ou visibilité différentes empêchent une comparaison à conditions égales.

CAS ILLUSTRATIF / POINT DE DÉPART

Recevoir sous pression. Garder la prochaine action ouverte.

Exemple fictif U15 : un milieu reçoit sous pression dans son dos. Nous observons les prises d'information visibles, les options et l'action suivante sans prétendre savoir ce que le joueur a perçu ou compris.



P : passeur / R : receveur / S : appui / D : défenseur

Flèche sombre continue : passe / Flèche sombre pointillée : pression

Point or : ballon / Flèche or : action possible / Schémas hors échelle

Ce que l'entraîneur rend visible

Angle de pression. Appuis disponibles. Prises d'information visibles. Action choisie. Aide de l'entraîneur.

LA QUESTION DU JOUEUR

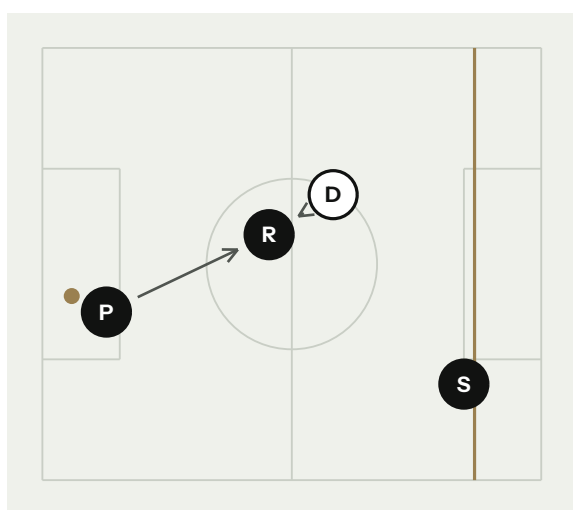
« Puis-je repérer la pression avant de recevoir et garder mes options ? »

Le schéma présente le problème. La page suivante définit une tâche réalisable. Ni l'un ni l'autre ne constitue un parcours de participant, un résultat mesuré ou une prescription universelle. [1, 7]

CAS ILLUSTRATIF / FICHE DE TÂCHE

Quatre joueurs. Une tâche prête pour le terrain.

Départ proposé pour le cas fictif : 14 x 12 m, quatre joueurs actifs et un ballon. Dimensions ajustables, pas une norme d'âge. Un entraîneur supervise ; aucun observateur supplémentaire ni gardien n'est présumé.



14 x 12 m / zone cible : les 2 derniers m

P : passeur / R : receveur / S : appui
D : défenseur. Flèches : première passe + pression.

DÉMARRER

P, R et S attaquent. P part avec le ballon ; R offre une ligne. D part derrière R et peut défendre aussitôt. Première passe vers R ; puis les quatre se déplacent librement.

MARQUER + RELANCER

Attaque : réception maîtrisée en zone cible. D : récupérer et franchir balle au pied la ligne de fond opposée ; les attaquants peuvent récupérer. Sortie ou point arrête le jeu. Repartir avec P. Un ballon en jeu.

TROIS RÉPONSES POSSIBLES, PAS UNE SÉQUENCE IMPOSÉE

Se retourner

Si pression et espace permettent d'avancer, s'orienter vers la cible.

Combiner

Si l'appui est joignable, jouer en remise ou utiliser une autre passe disponible.

Protéger

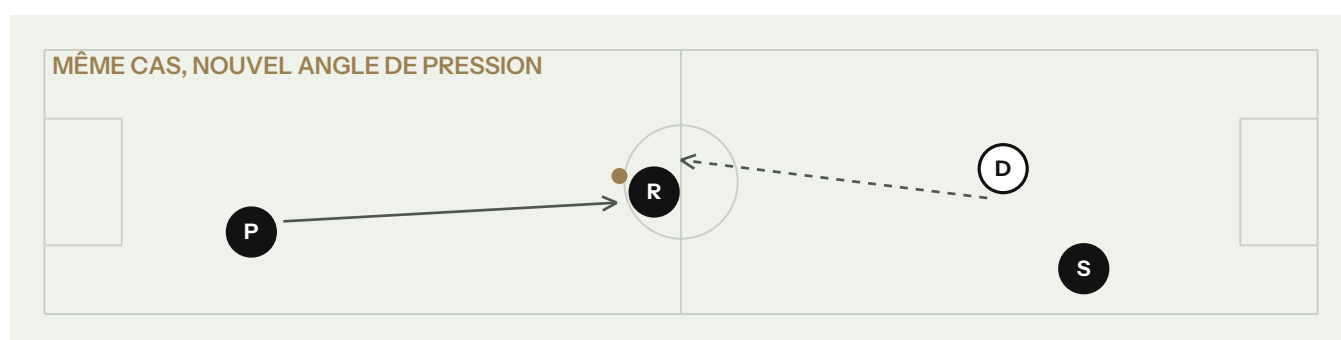
Si l'option vers l'avant se ferme, sécuriser le ballon et utiliser l'appui.

Faire tourner P > R > S > D > P après chaque possession. Réduire la pression si les choix disparaissent ; ajuster l'espace si nécessaire. Le jeu libre ultérieur vérifie la réponse sans première passe imposée.

CAS ILLUSTRATIF / BILAN

Changer la pression. Voir comment le joueur répond.

L'entraîneur modifie l'angle de pression ou retarde l'appui, puis observe d'autres occasions pertinentes. Il s'agit de comprendre la réponse du joueur, plutôt que de répéter une tâche simplement parce qu'elle a bien fonctionné.



P : passeur / R : receveur / S : appui / D : défenseur. Attaquants aux positions du schéma de départ.

Trait sombre : passe / Pointillé sombre : pression / Point or : ballon. Schéma hors échelle.



LE COMPORTEMENT RÉAPPARAÎT

Consigner

Préciser le changement et l'aide apportée.

Vérifier à nouveau

Chercher une autre observation avant de parler de régularité.

Choisir

Garder, élargir ou affiner le prochain objectif.

IL NE RÉAPPARAÎT PAS

Vérifier la tâche

Sollicitait-elle la même priorité, avec assez d'occasions ?

Revoir l'aide

Tenir compte de la difficulté, des consignes et de l'état du joueur.

Adapter

Expliquer, simplifier, reconcevoir ou recomposer le groupe.

Les deux voies conduisent à une décision d'entraînement, pas à un jugement du potentiel.

Relevé fictif : après le changement d'angle de pression, le joueur a tourné la tête vers le défenseur avant de recevoir ; une indication verbale a précédé l'action. Cela appelle une autre observation, sans prouver un apprentissage autonome.

TRAVAILLER AVEC UN HÔTE

Un accord sur les installations. Des responsabilités claires.

Louer des installations et mener un programme commun sont deux cadres distincts. Une école peut envisager une location sans adopter la méthode ni devenir responsable de l'encadrement des séances Academy.

L'HÔTE**Installations et accès**

Terrain et horaires convenus

Règles du site et accès

Responsabilités liées aux installations

KAIRON**Encadrement Academy**

Entraîneurs et conception des séances

Communication aux participants

Responsabilités d'encadrement

À CONVENIR ENSEMBLE AVANT LE DÉMARRAGE

Compatibilité du programme • horaires • coordination de la protection des participants • urgences • assurances et autorisations requises

LOUER UN TERRAIN N'EST PAS UN PARTENARIAT SCOLAIRE

Aucun accès implicite aux élèves, aval de l'école ou droit d'utiliser son nom.

L'accord précise les responsabilités de chacun. Aucun accès ni aucune activité supplémentaires ne sont présumés.

Une contribution au football scolaire n'est envisagée que si elle est utile et convenue. La location n'implique ni activité supplémentaire, ni engagement du personnel, ni promotion commune.

FORMES DE COLLABORATION

Un besoin partagé. Une façon de travailler convenue.

Si un club, une école ou une académie souhaite aller au-delà de la location, partir d'un besoin précis. Ces formats sont à discuter : ils ne sont ni inclus d'office dans la location ni promis gratuitement.

Un besoin de développement du joueur



Cycle ciblé

Priorités convenues → encadrement KAIRON → bilan concis

Une question de conception de séance



Échange entre entraîneurs

Question de terrain → travail pratique → prochaine étape convenue

Un programme à tester



Pilote commun

Périmètre défini → responsabilités nommées → poursuivre, adapter ou arrêter

Chaque format exige un accord sur le périmètre, les moyens, la communication et le bilan. Ni gratuité ni engagement durable automatiques.

La relation doit servir le joueur et être compatible avec le partenaire. Pas de recrutement au détriment de son programme, d'aval implicite ni de résultats publiés sans fondement approprié.

EXIGENCES D'ENCADREMENT

Des responsabilités claires. Une attention constante.

La cohérence de la méthode dépend de sa mise en œuvre. Ces exigences guident préparation et bilan ; les dispositions propres à chaque programme doivent être confirmées avant son démarrage.

ENTRAÎNEURS PRÉPARÉS

Objectif clair, supervision adaptée et responsabilités convenues. Examiner les observations et les décisions de séance, pas seulement les exercices réalisés.

CHARGE ADAPTÉE

Tenir compte des entraînements, matchs, croissance, état du joueur et bien-être. Adresser les questions médicales aux professionnels qualifiés. [4]

PARTICIPATION EN SÉCURITÉ

Définir avec les parties concernées les référents de protection, les urgences, la prise en charge et le départ des participants, ainsi que les exigences applicables au personnel.

SUIVI CONFIDENTIEL

Ne recueillir que le nécessaire. Définir finalité, accès, stockage et conservation. Convenir de tout partage ; aucun classement public.

COMMUNICATION RESPECTUEUSE

Informers joueurs et familles. Le contact avec les entraîneurs est ciblé et convenu ; Academy n'utilise pas la collaboration pour attirer les joueurs ailleurs.

ENCADREMENT DOCUMENTÉ

Consigner présences, contexte, observations pertinentes et prochaine décision. Adapter si la tâche n'est pas utile ou si la participation n'est pas appropriée.

L'attention au joueur fait partie de la méthode. Un objectif footballistique ne prime jamais sur sa sécurité, son bien-être ou ses engagements existants.

LA RECHERCHE ET SES LIMITES

La recherche éclaire la conception. L'observation guide la suite.

La recherche publiée fournit des principes utiles, pas une preuve de l'efficacité de KAIRON. Nos schémas et exemples expliquent la conception. Ce ne sont ni des résultats mesurés ni la validation d'un outil d'évaluation propre à KAIRON.

Pratique par le jeu [1, 2, 5]

Les tâches représentatives peuvent soutenir certains apprentissages. Les effets varient selon le public, la tâche, l'encadrement et les mesures ; aucune amélioration universelle n'est promise.

Aide de l'entraîneur [2, 6]

Exploration, consignes et retours peuvent chacun être utiles. La méthode ne suppose pas qu'un minimum de consignes soit toujours préférable.

Observation en contexte [3]

TAIS est un exemple d'évaluation tactique contextualisée étudiée chez les 8 à 12 ans. Il ne valide pas notre Passeport et ne s'étend pas automatiquement aux joueurs plus âgés.

Contexte de la tâche et du joueur [4, 7]

De petites études du 1v1 n'établissent pas de distances universelles. Les liens entre croissance, charge et blessures ne démontrent aucun effet préventif d'Academy sur les blessures.

Notre différence tient à la rigueur d'encadrement : problème défini, tâche ciblée, intervention explicite et bilan traçable. Nous ne revendiquons ni exercices uniques, ni supériorité prouvée, ni transfert garanti. La mise en œuvre sur le terrain reste à tester.

LECTURES CHOISIES

La recherche derrière les choix de conception.

Les références numérotées renvoient aux notes du guide. Les descriptions précisent le sujet et le périmètre des travaux ; elles ne revendiquent aucun résultat de KAIRON.

1 Ometto et al. (2018)

Contraintes de tâche et comportements tactiques en jeux réduits de football. Revue systématique.

10.1177/1747954118769183

2 Bergmann et al. (2021)

Conception des tâches, comportements de l'entraîneur et acquisition d'habiletés perceptivo-motrices et cognitives en football. Revue systématique.

10.3389/fpsyg.2021.772201

3 Barquero-Ruiz, Kirk & Arias-Estero (2022)

Conception et validation de l'instrument d'évaluation tactique en football (TAIS). Validation limitée aux 8 à 12 ans.

10.1080/02701367.2021.1889457

4 Wik et al. (2024)

Croissance, maturité et âge comme facteurs de risque de blessure en football junior de haut niveau. Associations, pas une intervention KAIRON.

10.1055/a-2180-4594

5 Machado et al. (2026)

Activités de développement, interventions et prise de décision chez les footballeurs. Revue de portée.

10.1111/sms.70250

6 Morais et al. (2026)

Contraintes de consigne utilisées par les entraîneurs et comportement tactique en football. Revue systématique.

10.5114/jhk/202057

7 Duarte et al. (2010)

Dynamique écologique des phases de 1v1. Six joueurs U13 ; étude limitée à une tâche précise.

10.2174/1875399X010030100016



Explorons une complémentarité utile.

academy@kaironsports.com

+41 77 280 20 20

kaironsports.com/academy