

Projet Adfoot

1. Résumé Synthétique du Projet

Problématique sociale :

Au Mali, 80% des 15-25 ans pratiquent le football quotidiennement, mais 60% abandonnent l'école pour tenter une carrière sportive. Seuls 0,5% réussissent, laissant 40% des exclus basculer dans la délinquance (PNUD, 2021). Ce phénomène alimente un cercle vicieux de précarité et d'insécurité.

Solution technologique :

Adfoot combine une application mobile gratuite et une agence premium pour :

- **Détecter les talents via des profils numériques (vidéos, statistiques via *LongoMatch*).**
- **Connecter les joueurs aux clubs internationaux (ex : FC Chelsea) et recruteurs.**
- **Offrir des alternatives via des formations (coaching, montage vidéo) et une ligue semi-professionnelle rémunérée (*Adfoot League Local Pro*).**

Innovation :

- **1^{re} plateforme malienne intégrant *scouting digital*, *analyse de données* et *reconversion professionnelle*.**
- **Partenariats tech : Orange Mali (accès gratuit aux données), FIFA Forward (financement de bourses), FEMAFOOT (infrastructures).**

Impact :

- **3 000 jeunes inclus dans un écosystème structuré d'ici 3 ans.**
- **40% de réduction de la délinquance dans les zones cibles.**
- **500 emplois créés (coachs, analystes, logisticiens).**

2. Analyse du Marché

Segmentation :

- **B2C : Jeunes de 15-25 ans issus de milieux modestes (70-80% de la population cible).**
- **B2B : Clubs européens, académies sportives, recruteurs internationaux.**
- **Sponsors : Entreprises locales (Orange Mali), institutions (FIFA Forward).**

SWOT :

- **Forces : Partenariats exclusifs (FMF, Orange), modèle hybride (gratuit + premium).**
- **Faiblesses : Dépendance initiale aux subventions, risque technologique.**

- **Opportunités : Demande croissante de talents africains, digitalisation du scouting.**
- **Menaces : Instabilité politique, concurrence internationale (ex : *aiScout*).**

Concurrence :

- **Aucun acteur local combinant détection numérique et reconversion.**
- **Benchmark international : *EduKick* (Nigeria) pour la connectivité, *Centros de Treinamento* (Brésil) pour l'éducation.**

Partenaires Stratégiques :

- **Technologie : Orange Mali (data gratuite), développeurs locaux.**
- **Sport : Fédération Malienne de Football (FEMAFOOT), FC Chelsea.**
- **Financement : FIFA Forward, investisseurs sociaux.**

3. Identification de l'Opportunité de Marché

Pertinence :

- **Besoin non satisfait : 99,5% des joueurs maliens n'ont pas accès à des outils professionnels ou à des alternatives en cas d'échec.**
- **Alignement avec les tendances :**
 - **Digitalisation du scouting (ex : Chelsea utilise *aiScout*).**
 - **Croissance des investissements européens en Afrique (15M€/an, FIFA 2023).**

Différenciation :

Adfoot se distingue par son modèle inclusif :

- **Gratuité de l'application pour maximiser l'accès.**
- **Agence premium pour les services.**
- **Ligue rémunérée pour réduire l'exode rural et la délinquance.**

4. Présentation du Produit/Service

Fonctionnalités Clés :

- **Application mobile :**
 - **Profils joueurs avec vidéos et statistiques.**
 - **Messagerie directe avec recruteurs.**
 - **Calendrier des événements (Talent Days).**
- **Agence premium :**
 - **Coaching FIFA certifié.**

- Analyse vidéo *LongoMatch* (rapports mensuels).
- Formations *Adfoot Second Chance* (coaching, entrepreneuriat).

Innovation :

- **Data-driven scouting :** Utilisation de l'IA pour identifier les talents émergents.
- **Modèle économique circulaire :** 30% des revenus réinvestis dans les programmes sociaux.

Valeur Ajoutée :

- **Pour les joueurs :** Visibilité internationale + revenus via la ligue (500-2 000 FCFA/match).
- **Pour les clubs :** Accès à une base de données fiable et diversifiée.

5. Équipe de Management

Membres Clés :

1. Amdou Koné (Fondateur) :

- 5 ans d'expérience en gestion de projets sportifs.
- Développeur full-stack, spécialisé en applications mobiles.
- Sortant d'Orange Digital Kalanso promotion 4 à ODC Mali.
- Membre de la fédération malienne des sports travaillistes et amateurs.

2. Nassira DANSOKO (Co-Fondatrice) :

- 7 ans d'expérience en gestion de projets sportifs.
- Docteur en médecine général.
- Spécialiste en santé publique (Gestion des projets).
- Membre de la fédération malienne des sports travaillistes et amateurs.

3. Lancine Keita (Développeur full-stack)

- Développeur full-stack, spécialisé en applications mobiles.
- Sortant d'Orange Digital Kalanso promotion 3 à ODC Mali.

4. Aoua Diarra (Responsable Impact Social) :

- Experte en éducation non-formelle.

Rôles :

- Pilotage opérationnel, développement technologique, gestion des partenariats.

6. Prévisions Financières (2025-2027)

Poste	2025 (FCFA)	2026 (FCFA)	2027 (FCFA)
Revenus	18 250 000	54 750 000	104 500 000
Coûts	24 000 000	31 000 000	53 000 000
Bénéfice Net	-5 750 000	+23 750 000	+51 500 000

Hypothèses :

- Croissance progressive des abonnements (50 à 300 joueurs premium).
- Contrôle des coûts techniques (-80% après année 1).

Investissements Nécessaires :

- 10M FCFA pour le développement initial (appli, recrutement).
- 20M FCFA pour l'expansion régionale (année 2).

7. Évaluation de l'Impact Sociétal

Indicateurs Clés :

- Sportif : 10 transferts internationaux/an dès 2027.
- Social : 40% de baisse de la délinquance juvénile dans les régions ciblées.
- Économique : 500 jeunes formés aux métiers du sport (coachs, montage et analystes vidéo).

Mesures de Suivi :

- Enquêtes trimestrielles auprès des joueurs et partenaires.
- Rapports d'impact social co-réalisés avec l'INJS (Institut National de la Jeunesse et des Sports).

8. Conclusion

Adfoot incarne une synergie unique entre technologie, sport et inclusion sociale. Avec un modèle économique rentable dès 2026 et un impact social mesurable, ce projet positionne le Mali comme pionnier de l'innovation sportive en Afrique de l'Ouest.

Contact : koneamidou27@gmail.com | (+223) 70 66 83 64

Date de Création : 15 Octobre 2025