

Mettre en avant les attitudes

Encourager Encourager Encourager Encourager Encourager Encourager Encourager

Avant le match :

S'assurer que vous avez : toutes les licences (la votre également) et les maillots
qui prend sa voiture pour le déplacement ?
la feuille de marque à domicile
la présence d'un responsable de salle, arbitres et marqueurs
remplir la feuille de match
un joueur sans licence peut jouer si le dossier a été déposé au
comité 35 et s'il présente une pièce d'identité à l'arbitre

10 minutes avant le début du match :

Faites vos cinq entrées sur la feuille de match puis signer celle-ci

La minute est sifflée :

Rassembler les joueurs
Eviter les longs discours
Fixer quelques objectifs pour commencer la partie
Motiver le groupe avec un "cri" commun et annoncer le cinq majeur

Pendant le jeu :

Le coach doit apporter la sérénité à l'équipe (il faut garder son calme)
Inciter les joueurs à se tenir toujours prêts à jouer
Accepter les décisions des arbitres (ceux-ci font moins d'erreurs que nos joueurs)

Pendant les temps-morts :

Laisser les joueurs boire et reprendre leur souffle (15-20 sec.)
Dire rapidement ce qui se passe (bien ou mal) tout en rassurant les joueurs
Proposer un plan d'action, en quelques mots, simple et précis
Terminer par des encouragements pour souder l'équipe

A la mi-temps :

Laisser les joueurs boire et souffler
Aller dans un endroit calme (vestiaire) pour discuter de la première période
Faire des retours sur ce qui va et ce qui ne va pas
Faire comprendre aux joueurs que quelque soit le résultat le match n'est pas fini

A la fin du match :

En cas de défaite, accepter le résultat et féliciter les adversaires
En cas de victoire, rester modeste

Dans les vestiaires :

Féliciter son équipe si elle s'est bien battue malgré la défaite
Savourer la victoire tout en rappelant aux joueurs qu'il reste beaucoup de travail