

# MANAGERAT

Manager c'est décider



## AVANT LE MATCH :

Inscrire les joueurs sur la feuille de match dans l'ordre croissant des N° de maillot (NOM prénom N° de licence)

Il peut intervenir pendant l'échauffement

Lors du briefing d'avant match : plan de match, annonce des titulaires, préciser les valeurs / les intentions

## PENDANT LE MATCH :

La formation de départ :

- Critères de sélection : capacité d'écoute, ruse, envie de faire, horreur de perdre, talent naturel...
- Si vous avez une incertitude sur le 6 de départ, profitez de l'échauffement pour juger de la forme de vos joueurs
- Soit les « meilleurs » débutent soit on peut décider d'encadrer les débutants par des joueurs expérimentés ou plus performants à ce moment de leur développement. 1 ou 2 joueurs estimés moins performants peuvent ainsi débiter le match
- Si l'équipe ne « tourne » pas bien, et si la réalité objective montre que le ou les joueurs supposés faibles en sont la cause vous pouvez les changer
- Le changement de joueur est plus efficace que le temps mort pour relancer une équipe.
- Quand vous manager une équipe, il est nécessaire de prendre des informations sur le jeu adverse (points forts / points faibles, zones ou joueurs à viser).

Pour une équipe jeune, on se consacre quand même plus sur notre équipe pour lui apporter les réponses à ses problèmes.

- Analyse permanente de son équipe : efficacité des joueurs

- Simplifier le jeu pour les joueurs, apporter toujours des solutions soit par des consignes peu nombreuses simples et précises, soit par des changements de joueur.
- être intransigeant sur le non - respect des consignes, de la philosophie de jeu ou du groupe, sur l'engagement du joueur
- Apporter des conseils techniques et tactiques
- Demande les temps-morts (2 de 30 secondes par set) et les remplacements
- Remplacements : Il faut trouver le bon compromis entre le social (faire jouer tout le monde) et le résultat sportif qui est forcément source de motivation (et de démotivation).

Le discours doit être positif. Pendant le jeu vous cherchez les faiblesses de votre équipe et au temps morts vous dites comment les joueurs doivent réagir. Etre bref. Une consigne ou deux. Au temps – mort laissez les joueurs souffler & boire

## **APRES LE MATCH :**

Eviter les réactions à chaud, toujours mettre en évidence les points positifs et négatifs

Observer – Analyser – Synthétiser – transmettre les informations simplement aux joueurs / à l'entraîneur

Si l'on peut penser que l'entraîneur est important dans le système de performance, on admettra le rôle prépondérant des joueurs dans la performance et dans l'évolution d'une activité. L'attitude de l'entraîneur devra être orientée de manière positive :

Dire ce qu'il veut voir et non pas ne pas dire ce qu'il ne veut pas voir

Notre crédo :

*On a le droit de ne pas y arriver, mais on a pas le droit de ne pas essayer.*

*La manière compte plus que le résultat.*