

# *Manager et Managérat*

*CHEVALET Philippe*



## **Réglementairement**

L'Entraîneur est le Manager (Texte fédéral sur les obligations des clubs en matière d'Entraîneur).

L'Entraîneur – Manager figure sur la feuille de match. Il signe, ainsi que le capitaine, la feuille de match avant le début de la rencontre (de par leurs signatures, ils valident les listes des joueurs inscrits ainsi que les conditions de jeu).

Il peut, ainsi que le capitaine, demander les temps morts et les changements de joueurs de son équipe. Il peut être debout, près du terrain, de la ligne des trois mètres jusqu'à la zone des remplaçants. Il peut parler à ses joueurs avant, pendant et après les échanges. Il ne peut parler au corps arbitral seulement pour demander temps morts et changements.

Comme pour tous joueurs, il peut être averti – pénalisé – expulsé et disqualifié !

## **Fonctionnement**

### **Les Temps – Morts**



#### **\* Les temps – morts techniques**

D'une durée d'une 1 minute qui doit permettre aux joueurs de prendre leur temps (boire, s'asseoir, récupérer) et d'écouter le manager avant le retour sur le terrain.

**N.B.** : Ne pas surcharger les joueurs de consignes et conseils pendant cette minute.

### **\* Les temps – morts usuels**

D'une durée de trente secondes qui doit permettre au Manager de provoquer une coupure du jeu pour :

- + stopper un mauvais moment (prise de plusieurs points consécutifs)
- + donner de nouvelles consignes ou quelques conseils
- + calmer ou dynamiser l'équipe ou un ou plusieurs joueurs
- + une intervention individuelle ou collective

Exemples de consignes :

#### **Technique**

- + se concentrer sur l'action à venir
- + préparation, geste technique

#### **Tactique**

- + orienter le jeu d'un ou plusieurs joueurs
- + recentrer l'équipe ou les joueurs sur ce qui marche bien

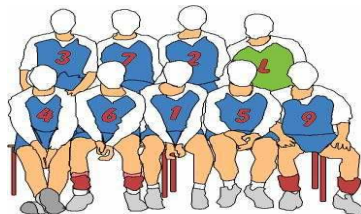
#### **Physique**

- + Effort physique à produire
- + Savoir se donner des moyens pour récupérer

#### **Psychologique**

- + Calmer (décompresser), Dynamiser ( ou motiver)
- + Se concentrer sur un joueur, sur le ballon ou sur une action

## **Les Changements de joueurs**



Doivent permettre au Manager d'apporter un plus au fonctionnement de son groupe :

- \* Provoquer une coupure de jeu (Temps mort supplémentaire)
- \* Permettre la récupération d'un joueur
- \* Apporter une compétence :
  - + technique (ex : savoir frapper un angle)
  - + tactique (ex : jouer en défense en 6)
  - + physique (ex : grandir le contre)

\* Dynamiser, calmer l'équipe

**N.B.** Un changement de joueur doit toujours être préparé

\* *Pour un moment de jeu :*

missionner le joueur qui va rentrer sur des actions ou pour des consignes spécifiques

\* *Pour un set :*

sensibiliser le « futur rentrant » sur le poste qu'il va devoir occuper (adversaire direct –ses tendances, points forts et points faibles), sur les actions réalisées par le futur « sortant »

**N.B.** Eviter plusieurs changements de joueurs d'un seul coup, laisser le temps au joueur rentrant de se mettre dans le rythme (éviter « le social »)

L'Entraîneur – Manager -être passionné- doit apporter ce qui semble être le meilleur pour son équipe :

Il doit rester suffisamment lucide pour apporter et donner les bons conseils (son savoir technico - tactique)

Il doit être un tant soit peu comédien (sans excès) pour apporter de l'émotivité, créer des effets surprises afin de faire réagir ses joueurs face aux diverses situations qu'amèneront le jeu !

