



Fonctionnement des pools d'entraîneurs au Team Cousimbert

Le principe du pool consiste :

1. A faire s'entraîner au même endroit tous les joueurs d'un même niveau de jeu (ex. Junior D).
2. A palier aux disponibilités souvent limitées des entraîneurs.

Les responsables techniques du TC accompagnent les entraîneurs dans la mise en place des pools.

Préambule

Les entraînements en un même endroit, facilitent l'observation de tous les joueurs et, de facto, les échanges entre équipes, dans l'esprit des 3 principes de base du TC.

Priorité 1	Priorité 2	Priorité 3
Maximiser le temps de jeu de chaque junior, indépendamment de son niveau	Créer des équipes homogènes, indépendamment de l'âge	Intégrer chaque équipe dans le degré de jeu qui correspond le mieux à son niveau

Ainsi, si 2 joueurs devaient être absents un weekend, selon la priorité 1, nous éviterons qu'une équipe ne se retrouve avec 4 remplaçants et l'autre un seul. Le choix du joueur se fera selon la priorité 2.

Entraînements

Les entraînements en commun entre plusieurs équipes sont les bienvenus. Un responsable technique veille au bon fonctionnement footballistique et organisationnel. En particulier, il veille à ce que les jeunes intègrent l'entraînement d'une autre équipe, si leur entraîneur devait avoir un empêchement.

Un pool est composé de Responsables d'équipe (un par équipe) et d'entraîneurs du pool (selon besoin). Un des Responsables d'équipe endosse la fonction de Responsable de pool.

Profil des fonctions

Responsable d'équipe

A priori un entraîneur diplômé – sinon, un parent de joueur.

Entraîneur du pool

Si possible un entraîneur diplômé – à priori un parent ou un Junior A ou B, év. actif.

Les Responsables d'équipe sont nommés par les Responsable Technique du TC. Le pool, lui-même, peut enrôler de nouveaux Entraîneurs du pool.

Si tous les Responsables d'équipes peuvent assumer 2 entraînements hebdomadaires, de facto, ils assumeront également la fonction d'Entraîneurs du pool => nb d'entraîneurs = nb d'équipes.

Le pool s'organise comme il le souhaite, dans le respect de la Charte TC et de la Philosophie de jeu TC.

Ce document est rédigé en la forme masculine pour faciliter sa lecture. Il a la même validité au féminin.



Communication au sein du pool

Les communications se font oralement, par doodle, par WhatsApp et par email. Le TC procure aux entraîneurs un fichier avec toutes les coordonnées utiles (joueurs, parents, comité, lavage maillots...).

Doodle :

Il est conseillé de gérer les disponibilités des entraîneurs via doodle (3 états possibles : Présent / Si nécessaire / Absent). Le « Si nécessaire » devrait être surtout à l'usage des Entraîneurs du pool, afin de s'annoncer réserviste. Le responsable technique administre le doodle. Il est recommandé d'effacer les dates passées pour des raisons de lisibilité.

Les mises à jour se font toujours au plus tard **4 jours avant** la prochaine échéance.

Voici un exemple pour un pool de 5 équipes de junior D ou E.

Il est important de définir clairement le besoin dans la partie introduction.

Lundi 7 mai

Nous aurons le luxe d'avoir 7 entraîneurs.
L'entraîneur du pool C, ne sera pas avisé qu'il y a suffisamment d'entraîneur.

Mercredi 9 mai

Le responsable du pool avise par WhatsApp l'entraîneur du pool B ou C qu'il est attendu.

Lundi 14 mai

Les entraîneurs C et D viennent, même, sans être avisé, car avec les «si nécessaire» nous ne sommes que 6.

Mercredi 16 mai

6 entraîneurs, donc pas d'avis au «si nécessaire».

Lundi 21 mai

Responsable de pool avise trois «si nécessaire» que leur présence est requise. Les autres ne seront pas avisés.

En particulier, il demande un des resp. d'équipe (Green, Yellow ou Gold), pour avoir suffisamment d'entraîneurs diplômés.

Mercredi 23 mai

6 entraîneurs, donc pas d'avis au «si nécessaire».

Coachs-TC Junior D
par Stéphane Rolle (Vous) • il y a quelques un jour • Imprimer

Terrain du Mouret

Pour être efficace, par entraînement, nous avons besoin d'être 6 entraîneurs, dont au moins 2 avec le diplôme adéquat.

Ceux qui sont en verts s'engagent à être présents.
Si le nombre de participants <= 6, ceux qui sont en orange (si nécessaire) s'engagent également à être présents.
Si le nombre de participants >6, ceux en orange s'engagent à être présents si le responsable du pool le leur demande.

Chacun est responsable de tenir à jour son Doodle (au plus tard 4 jours avant échéance suivante).

Merci

Cochez les cases deux fois pour sélectionner le vote « Oui, si nécessaire ».

	mai 7 LUN.	mai 9 MER.	mai 14 LUN.	mai 16 MER.	mai 21 LUN.	mai 23 MER.
11 participants +	✓8	✓7	✓6	✓8	✓8	✓8
Entraîneur du pool F	✓			✓		✓
Entraîneur du pool E					✓	
Entraîneur du pool D	✓	✓	✓	✓	✓	
Resp. Green		✓		✓	✓	✓
Entraîneur du pool C	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Resp. Gold	✓			✓	✓	✓
Resp. Yellow	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Entraîneur du pool B	✓	✓	✓		✓	
Entraîneur du pool A		✓		✓		✓
Resp. Blue	✓		✓		✓	✓
Resp. pool • Red	✓	✓	✓	✓		✓

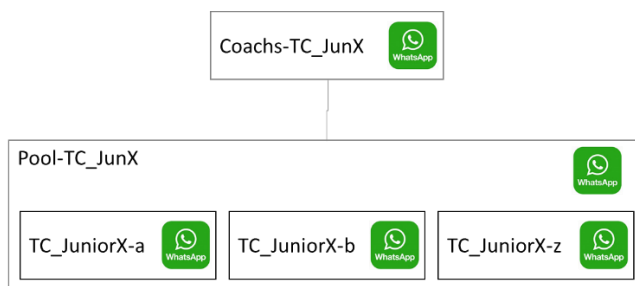
Même avec une seule disponibilité l'entraîneur E est très utile au pool. L'entraîneur C se tient à disposition pour dépanner et c'est le cas dans au moins 2 situations.

Pour faciliter la compréhension de cet exemple, les noms des entraîneurs ont été remplacés par leur fonction.



WhatsApp :

Nous préconisons 3 niveaux de communication WhatsApp pour chaque pool. Afin d'éviter les confusions de groupes, voici une proposition de nomenclature pour chaque groupe WhatsApp :



Coachs-TC_JunX : tous les entraîneurs du niveau de jeu + Resp. Technique TC + Resp. Organisation TC

Pool-TC_JunX : tous les entraîneurs du niveau de jeu + tous les joueurs (év. parents) + Resp. Technique TC + Resp. Organisation TC (facilite les communications du TC, peu utilisé, ex. tournois de répartition)

TC_JuniorX-z : le Resp. de l'équipe z + le Resp. technique + Joueurs (év. parents) de l'équipe z

Comment faciliter la gestion des effectifs par WhatsApp :

Qui	Responsable d'équipe (GREEN)	Responsable d'équipe (GREEN)	Responsable du pool	Responsable d'équipe (RED)
Où	TC_JuniorE-GREEN	Coachs-TC_JunE	Coachs-TC_JunE	Coachs-TC_JunE
Quoi	Programme de la semaine pour les joueurs (resp. parents)	EQUIPE RDV : Jour, heure, lieu Match : Heure, lieu Effectif : X présents, Z absent, Y ne sait pas	Répartition des effectifs pour maximiser les temps de jeu	Confirmation que le joueur à toutes les infos.
Quand	Weekend	Avant le 2ème entraînement hebdo	Juste après le 2ème entraînement hebdo	Au plus tard la veille du match
Exemple	<p>Bonjour</p> <p>Voici les infos de la semaine:</p> <p>Entraînement lundi et mercredi comme d'habitude</p> <p>Match contre Belfaux à 18:00 - RDV au terrain du Mouret à 17h.</p> <p>Merci d'annoncer vos absences au match d'ici à mardi.</p> <p>Bonne semaine</p>	<p>GREEN</p> <p>RDV : vendredi 17h au vestiaire du Mouret</p> <p>Match : 18h contre Belfaux</p> <p>Effectif : 8 présents, 1 absent, 1 ne sait pas</p>	<p>RED donne 1 joueur à GREEN</p> <p>Les autres OK.</p> <p>Bons matchs</p> <p>Cela peut se faire oralement après le 2ème entraînement</p>	<p>Lucien est avisé. Il sera au RDV des GREEN.</p>

Attention d'aviser les joueurs qui viennent en renfort et ne sont pas dans le WhatsApp de l'équipe !

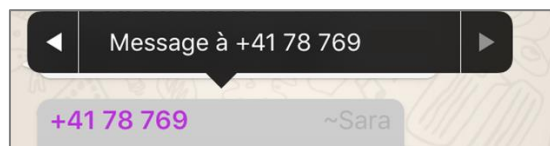
Le Resp. technique décide, si possible avec les Resp. d'équipe, qui donne combien de joueur à qui :

- Si le joueur aura déjà joué – il privilégie un déplacement vers le bas avec temps de jeu réduit.
- Si le joueur n'aura pas d'autre match – il privilégie un déplacement vers le haut avec temps de jeu comme les autres.



Infos pratiques WhatsApp :

1. Avisez les participants que, dans un groupe WhatsApp, on ne répond pas juste pour dire merci ou bonne journée et que les confirmations de lecture ne se font que si elles sont expressément demandées. Elles peuvent souvent se faire en « Message à ». Si nécessaire, il est possible de paramétrer le groupe pour que seuls les administrateurs puissent répondre.
2. Avisez les participants qu'il est possible de répondre à la personne concernée, simplement en pressant le numéro (ou le nom) concerné pour obtenir le menu défilant, puis en sélectionnant « Message à ».



3. Pour rédiger des messages WhatsApp depuis votre ordinateur, avec la même vue que sur votre smartphone, allez sur web.whatsapp.com. Tout est expliqué. C'est très simple.
4. Dans WhatsApp sous Paramètres > Notifications, vous pouvez « Désactiver les alertes pour ... » - à choix - 1 heure, 1 jour ou 1 semaine.

Email :

Pour des raisons de rapidités et de coûts, nous vous sommes reconnaissants de communiquer par les moyens électroniques. Ainsi même les formulaires remplis à la main sont à scanner pour être envoyés par email.

Grâce aux adresses dédiées (ex. info@teamcousimbert.ch), plusieurs personnes du comité peuvent en faire le suivi.



Responsable technique (endossé par 2 personnes)

Il est le seul responsable de tous les juniors de son niveau de jeu (ex. Juniors E). Il fonctionne en étroite collaboration avec les Responsables d'équipes. Sa responsabilité est double :

- Organisationnelle – Il veille que toutes les fonctions sont assumées par les personnes concernées.
- Footballistique – Il est responsable que tous les programmes d'entraînement respectent la Philosophie de jeu du TC. A cet effet, Il peut s'appuyer sur le responsable technique du TC. Il s'assure de la progression sportive de chaque joueur.

Organisationnel

- Pour chaque weekend de match, il s'assure auprès des responsables d'équipe que les effectifs sont ok (même quantité de joueurs dans chaque équipe) et décide avec eux des éventuelles rocadés.
- Il crée et gère le WhatsApp « Coach-TC_JunX » des entraîneurs (y.c. entraîneurs du pool et responsable d'équipe)
- Il crée et gère le doodle du pool d'entraîneurs (en particulier, il veille qu'il y a toujours le minimum requis d'entraîneurs du pool et responsable d'équipe)
- Il crée et gère le WhatsApp du pool « Pool-TC_JunX »

Football (peut être assumée en rotation avec des Responsables d'équipe)

Avant l'entraînement

- Il s'assure que tout le matériel nécessaire sera disponible. A commencer par les clés.
- Il coordonne les Entraîneurs du pool et leur indique les éléments auxquels ceux-ci doivent particulièrement prêter attention dans leur atelier (Fonctionnement de l'exercice et correction des joueurs).

Pendant l'entraînement

- Il passe d'atelier en atelier pour garantir l'application correcte de l'exercice par les entraîneurs et corrige les joueurs individuellement.
- Il s'assure que chaque joueur comprend le « pourquoi », resp. l'utilité de l'exercice.
- A la fin de l'entraînement, Il s'assure que les Entraîneurs du pool ont récupéré et fait ranger tout le matériel (voir p. 8 Rangement du matériel) .

Il communique régulièrement avec les responsables d'équipe sur l'évolution des joueurs selon les critères TIPS de l'ASF.

Il participe également au processus de répartition des effectifs pour les juniors qui changent de niveau de jeu. Il s'arrange pour voir au moins 3 matchs par équipes de son pool (de préférences 2 au printemps).



Responsable d'équipe

Il est responsable d'une des équipes du niveau de jeu. Sa responsabilité première concerne les matchs.

Il est attendu qu'il puisse suivre au moins un entraînement hebdomadaire. Selon l'organisation (ex. tournus) mise en place avec le Responsable technique, aux entraînements, il assumera soit :

- La partie « Football » du Responsable de pool
- La partie « Entraînement » de la fonction Entraîneur du pool

Il crée et gère son WhatsApp d'équipe « TC_JuniorX-z » (y.c. responsable technique et un éventuel entraîneur du pool qui l'accompagne aux matchs)

Avant le match

- Pour chaque weekend de match, il veille, avec le responsable technique, que son effectif est ok (même quantité de joueur dans chaque équipe) et décide avec lui des éventuelles rocadés.
- Il prépare la feuille de match dans Club Corner.
- S'il ne peut pas assister aux matchs, il trouve un suppléant (parmi les Entraîneurs du pool) pour toutes les tâches "pendant et après" le match.
- Il peut regarder parmi les entraîneurs du pool pour être accompagné. Dans ce cas, il organise lui-même la répartition de ces tâches avec lui.
- Il s'occupe d'avoir les gourdes, les ballons et les équipements (y.c. gardien, gants, brassard) en vérifiant la couleur par rapport à l'adversaire.
- Pour les matchs à domicile :
 - Il s'assure d'avoir un arbitre (Juniors E et D) - Liste fournie par le TC.
 - Il s'assure d'avoir les clés des vestiaires et buvettes nécessaires.
 - Il prépare le terrain (ou s'assure qu'il est marqué) et le matériel (ballons pour adversaire).
 - En cas de renvoi, il vérifie la disponibilité du terrain pour fixer et communiquer la nouvelle date (y.c. Club Corner).

Pendant le match

- Il veille à ce que chaque joueur a le temps de jeu minimum requis par le TC.
- Il coache dans le respect de la Charte TC !

Après le match

- Il transmet la feuille de match à l'arbitre.
- Il s'assure que les juniors lavent leurs souliers de foot.
- Il rend les vestiaires propres (à domicile : y.c. ceux des visiteurs).
- Il apporte les équipements sales à la personne désignée.
- Il transmet les infos requises par Club Corner (attention aux amendes de l'AFF !). Il peut y compléter le TIPS de match.

En tout temps, il veille à l'image du TC, aussi par rapport au comportement des enfants et des parents.

Il communique régulièrement avec le responsable technique du TC sur l'évolution de ses joueurs selon les critères TIPS de l'ASF. Il participe également au processus de répartition des effectifs pour les juniors qui changent de niveau de jeu.



Entraîneur du pool

L'entraîneur du pool est une personne qui offre de son temps pour :

- Remplacer les Responsables d'équipe (ex. s'il ne peut suivre qu'un entraînement par semaine)
- Accompagner les Responsables d'équipe pour les matchs (si nécessaire)

Par son engagement, il facilite grandement le travail des Responsables d'équipe :

- Il veille à assumer les présences qu'il a annoncées via doodle. S'il a noté « Si nécessaire », il garde cette dispo aussi longtemps qu'il n'a pas modifié son doodle.
- En cas de changement de disponibilité, il met à jour son doodle de suite.
- Si ce changement conduit à un nombre insuffisant d'entraîneurs, il trouve lui-même son remplaçant.

Entraînement (cette partie peut être assumée en rotation par les Responsables d'équipe)

Avant l'entraînement

- Il vient suffisamment tôt (défini avec le responsable technique) pour pouvoir préparer l'atelier et garantir la ponctualité de l'entraînement. Attention à déplacer les buts avant l'entraînement.
- Il s'assure de bien comprendre les consignes d'entraînement.

Pendant l'entraînement

- Il veille au dynamisme de l'entraînement pendant et entre les ateliers.
- Il corrige les juniors selon les consignes.
- Il veille au respect de la charte TC de la part de tous (resp. comportement approprié).
- Il s'assure, pour les plus jeunes, qu'ils sont habillés et s'hydratent correctement.

Après l'entraînement

- Si les joueurs se douchent aux vestiaires, il s'assure que chaque joueur nettoie ses souliers de foot
- Il désigne des joueurs (tournus) pour nettoyer les vestiaires et veille à ce que ce soit fait.

Match

Son champ d'action est défini avec le responsable d'équipe (selon le besoin). Au minimum, il veille à ce que chaque joueur a le temps de jeu minimum requis par le TC et que le comportement des juniors et parents est en adéquation avec l'image du TC (notamment : souliers de foot propres et vestiaires propres) selon la Charte du TC.



Rangement du matériel

Le Responsable de responsable d'équipe et chaque entraîneur du pool veille à responsabiliser les joueurs par rapport à la perte de matériel, en particulier les ballons.

Gestion des ballons

Que ce soit à l'échelle du pool, de l'équipe ou d'un groupe, c'est l'entraîneur qui distribue les ballons. Il aura veillé à ce qu'ils soient gonflés. Il les compte lors de la distribution et les récolte auprès du même groupe de joueurs en les comptant à nouveau.

Les joueurs ne peuvent être libérés qu'à partir du moment où tous les joueurs ont rangé tout le matériel.

Il incombe au responsable technique de définir et rappeler ces responsabilités.



Performance de la compétition (Observation du match)

Critères de l'évaluation	Définition	Observation du comportement (Il/Elle)
<p>T</p> <p>Technique</p>	<p>Fluidité avec/sans ballon Précision</p> <p>«Le ballon est son ami!»</p>	<p><i>est à l'aise dans la conduite du ballon tire et passe avec les deux pieds dose les passes maîtrise les changements de direction sur les deux cotés a un bon touché de balle, utilise toutes les surfaces du pied (plat du pied, extérieur du pied, coup du pied, semelle et le talon) réalise (aussi sous pression) différentes feintes</i></p>
<p>I</p> <p>Intelligence du jeu</p>	<p>Idée du jeu Orientation Choix</p> <p>«Il offre et trouve des solutions!»</p>	<p><i>joue simple et décide souvent juste cherche à jouer rapidement vers l'avant > 1. pensée off. voit et crée des espaces libres est attentif et s'oriente avec une vision à 360 degrés dans une position ouverte du corps anticipe la situation et le développement du jeu donne à son coéquipier les possibilités de poursuivre de bonnes actions adapte en permanence sa position dans chaque situation du jeu</i></p>
<p>P</p> <p>Personnalité</p>	<p>Confiance en soi Motivation Respect</p> <p>«Il a et donne de l'énergie!»</p>	<p><i>montre ses émotions et son plaisir du jeu prend des initiatives et veut jouer, en limitant les touches de balle cherche et accepte les situations difficiles est ambitieux et veut gagner chaque duel prend des risques, est courageux et déterminé dirige et soutient ses coéquipiers est convaincant avec un langage du corps positif joue avec fairplay et respecte les règles</i></p>
<p>S</p> <p>ViteSse</p>	<p>Explosivité Dynamisme Vitesse d'exécution</p> <p>«Il accélère le jeu!»</p>	<p><i>est prêt et sur la pointe des pieds démarre vite avec puissance varie le rythme de ses course avec et sans ballon est capable de faire plusieurs sprints à haute intensité (> 80 %) prend l'espace libre avec surprise et dynamique réagit vite aux nouvelles situations de jeu prend l'information, analyse et décide vite</i></p>