



MONT-TREMBLANT

CODE D'ÉTHIQUE

DE L'ENTRAÎNEUR

décembre 2020



CODE D'ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR

Il est très important que les joueurs aient du plaisir. La victoire n'est pas le but ultime du match. Comme adulte-entraîneur, vous devez montrer l'exemple.

- Respectez toujours vos joueurs, les arbitres et les adversaires. Sans eux, il n'y aurait pas de match.
- Ne criez pas après vos joueurs, sinon vous allez les perdre pour très longtemps.
- Ne vous occupez pas de l'entraîneur adverse sauf bien sûr si c'est dangereux pour vous ou nos joueurs, allez voir en 1er lieu l'arbitre à lui de régler le problème, si lui ne règle rien agissez dignement si possible à l'écart des enfants.
- Les enfants ne sont pas des adultes en miniature.
- N'oubliez jamais : si vos joueurs ont du plaisir, ils seront beaucoup plus réceptifs à tout ce que vous voudrez leur enseigner.
- Jusqu'à l'âge de 11 ans, faites jouer vos joueurs à toutes les positions. Ne pas spécialiser vos joueurs trop jeunes.
- Chacun des joueurs doit jouer minimalement 50% du temps de match. S'il fait partie de votre équipe, c'est qu'il a sa place.
- Soyez organisé lors des entraînements. Prenez le temps de les préparer. Arrivez 15 minutes avant l'heure de l'entraînement (si possible). Partez toujours le dernier, autant lors des matchs que des entraînements afin de ne pas laisser un enfant seul au terrain.
- L'entraîneur ne doit pas téléguidé les joueurs en donnant constamment des directives. Il faut leur laisser le loisir et le plaisir de se servir de leur intelligence et de décider en fonction de ce qu'ils voient sur le jeu. S'ils ne peuvent pas prendre de décision, ils n'oseront pas en prendre et ils attendront toujours les directives de l'entraîneur. L'entraîneur se doit cependant d'aider son équipe tactiquement en donnant des informations sur le placement collectif ou individuel.
- Je comprends que les enfants exercent ce sport pour leur plaisir à eux et non le mien. N'ayez pas d'ambition plus grande que les enfants.
- Un entraîneur-chef + un ou deux assistants (es) + un gérant(e) serait l'équipe idéale. Si chacun connaît son rôle, ce sont les joueurs qui en bénéficieront