



basketfrance.com

DTBN

DEPARTEMENT

DES

FORMATIONS

MANAGER

AVANT

PENDANT

APRES LE MATCH

TEMPS-MORTS

- Pourquoi ?

- Que dire ?

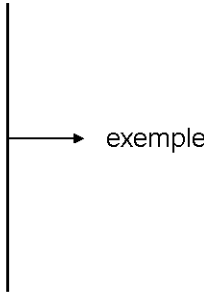
CHANGEMENT

- Pourquoi ?

- Que dire ?

AVANT LE MATCH

QUE FAIRE ?

- **Si match à domicile** ⇒ accueillir les arbitres, les adversaires
⇒ s'assurer de la présence d'un marqueur, d'un chronométreur
- **Vérifier**
 - * la tenue des joueurs (selon l'âge)
 - * les lacets
 - * que les joueurs aient posé montres, bijoux ...
- **Echauffer les joueurs ... mettre en place un rituel d'échauffement**
 - * 20 à 30 minutes
 - * course sans ballon (forme ludique)
 - * étirements (selon la catégorie)
 - * tirs en course à droite, à gauche
 - * LF, tirs extérieurs
 - * passes et tirs
 - * défenses 1x1
 - * 2c1
 - * ... etc. ...
- **Remplir la feuille** : noms, n° de licence, n° ...
- Choisir et signaler au marqueur **les 5 joueurs d'entrée** ... en fonction des recommandations de l'entraîneur
- **Rassembler les joueurs** pour le « cri » d'avant match

QUE DIRE ?

- **Rassembler** les joueurs pour les **motiver**
- **Donner des consignes** claires, précises sur le match à venir
 - * consignes discutées et définies avec l'entraîneur
 - * points forts, points faibles de l'adversaire, joueur fort
 - * objectif du match : résultat, travail particulier
- Si possible **individualiser** les consignes
 - * donner confiance aux joueurs
 - * rassurer

PENDANT LE MATCH

- Motiver, encourager
- Savoir se taire pour regarder, laisser jouer
- Attitude calme et maîtrisée ...

... les joueurs sont à l'image du Manager

- * ne pas s'avouer vaincu, ne pas baisser les bras
- * ne pas abandonner ses joueurs
- * ne s'occuper que du jeu
- * ne pas discuter l'arbitrage

- Répéter les consignes
- Guider les actions des joueurs ... en sachant doser

exemple : « regarde à gauche »
« passe devant »
« qui marque le n°4 ? »

- Utiliser ses 2 temps-morts à bon escient en 1ère mi-temps
- Utiliser ses 3 temps-morts à bon escient en 2ème mi-temps
- Profiter des LF pour redonner une consigne à un joueur
- Garder l'attention de ses joueurs, gérer les interventions des parents

APRES LE MATCH

- Serrer la main du Manager adverse, des arbitres, de la table
- Que les joueurs serrent la main des adversaires
- Positiver le résultat
- Ne faire aucune analyse du match (« à chaud ») et aucune remarque individuelle
- Récupérer la feuille en cas de victoire
- Récupérer les licences
- Boire le « verre de l'Amitié » avec les joueurs de l'équipe, les adversaires, les arbitres et officels de table.
- Match à l'extérieur : saluer, remercier pour l'accueil les gens du club recevant

TEMPS-MORT

ASPECTS GENERAUX



- Gérer ses 3 temps-morts (3 en 2ème mi-temps) : en garder 1 pour la fin si le match est serré
- Quand ? ... Tout coup de sifflet ou panier encaissé (sauf pendant les 2 dernières minutes de la rencontre)
- Comment ? ... Demander à la table de marque
- 1 seule personne s'exprime au temps-mort : le Manager
- Que tous les joueurs écoutent, soient attentifs (les 5 qui sont en jeu et ceux qui sont sur le banc)
- Procéder en 4 phases :
 1. calmer, faire souffler + boisson
 2. consignes collectives
 3. consignes individuelles
 4. rassembler le groupe, repartir ensemble

→ Centrées sur les actions à venir sans s'attarder sur ce qui a été négatif


POURQUOI ?	QUE DIRE ?	EXEMPLE
Quand les joueurs fatiguent	<ul style="list-style-type: none">- Les faire souffler- Faire le point sur ce qui va- Redonner une consigne collective puis individuelle (éventuellement)	Leur laisser un temps de calme « <i>soufflez, on continue de défendre comme ça. Yann, pense bien à prendre ton joueur et les autres, il faut l'aider en défense. Nicolas replace-toi quand la balle est à l'opposé de ton joueur</i> »

POURQUOI ?	QUE DIRE ?	EXEMPLE
Quand les joueurs ne respectent pas les consignes	<ul style="list-style-type: none"> - Leur réexpliquer, insister sur ce qui est souhaité - Ne pas se disperser sur trop de consignes 	<p><i>« je vous ai demandé de défendre tout terrain chaque fois que l'on marque. Restez concentrés. Repérez votre joueur. »</i></p>
Quand les joueurs perdent leur sang-froid, s'énervent sur les arbitres, sur l'adversaire, entre eux, sur eux-mêmes	<ul style="list-style-type: none"> - Les calmer, compatir ou "engueuler" - Les recentrer sur le jeu - Rappel des consignes - Prévoir des changements 	<p><i>« OK, c'est vrai mais on ne peut rien changer à l'arbitrage. Pendant que l'on s'énerve, on encaisse des paniers »</i></p> <p><i>« ça suffit, je ne veux plus vous entendre vous faire des réflexions entre vous. On se concentre sur le jeu et sur ce que l'on a à faire, on s'encourage. Je vous rappelle que vous devez jouer en passe et va »</i></p>
Quand l'écart se creuse en faveur de l'adversaire → l'adversaire est vraiment plus fort → l'écart n'est pas justifié	<ul style="list-style-type: none"> - Calmer, dédramatiser - Donner 1 ou 2 points sur lesquels se concentrer. « Réussir » devient remplir une mission - Remotiver, "secouer" - Cibler 1 ou 2 points importants pour rétablir le score - Envisager des changements 	<p><i>« Allez c'est pas grave, ils sont bien plus grands et c'est difficile. Nous, notre but c'est que l'écart se stabilise et que l'on arrive à jouer chaque fois que l'on peut la contre-attaque »</i></p> <p><i>« il faut vous reprendre et montrer ce que vous valez. Assurez vos passes, ils cherchent toujours l'interception, et aidez vous pour défendre sur le n°8, il met trop de paniers faciles »</i></p>
Quand l'écart est fait en notre faveur	<ul style="list-style-type: none"> - Garder la concentration, ne pas tomber dans la facilité - Ne pas oublier les consignes, travailler en ciblant sur l'attaque ou la défense - Faire tourner les joueurs 	<p><i>« on travaille notre défense tout terrain, on reste concentré »</i></p>

CHANGEMENT

POURQUOI ?	QUE DIRE A CELUI QUI SORT ?	QUE DIRE A CELUI QUI RENTRE ?
Sortir un joueur blessé	<ul style="list-style-type: none"> - Le réconforter, positiver sa prestation - Le soigner, le faire soigner <p><i>« on va regarder ce que tu as, viens t'asseoir, ne t'inquiète pas, tu as fait de bonnes passes et mis un joli panier »</i></p>	
Sortir un joueur fatigué	<ul style="list-style-type: none"> - Le faire récupérer, souffler - Positiver <p><i>« viens souffler, assieds-toi. C'est bien, tu t'es bien battu »</i></p>	
Sortir un joueur énervé → sur les autres	<ul style="list-style-type: none"> - Le calmer plus ou moins vertement selon les raisons de son état <p><i>« stop ça suffit, je ne veux plus t'entendre rouspéter, critiquer (tes copains) (l'arbitre) (l'adversaire). Encourage tes copains »</i></p>	
→ sur lui-même	<ul style="list-style-type: none"> - Le rassurer, le calmer, le concentrer pour quand il rentrera <p><i>« stop, c'est fini. Tu te calmes, remets-toi dans le match tu vas rentrer. Encourage les autres »</i></p>	
Sortir un joueur peu performant, maladroit, qui fait des mauvais choix ... fait inhabituel Ne pas trop attendre	<ul style="list-style-type: none"> - Rassurer, positiver les bonnes actions (rebond, défense) - Parler équipe <p><i>« viens t'asseoir un moment, ce n'est pas parce que tu as raté 3 tirs que tout est perdu, on ne peut pas tout mettre. Tu as pris 2 bons rebonds, c'est bien. Encourage tes copains maintenant. »</i></p>	

CHANGEMENT (suite)

POURQUOI ?	QUE DIRE A CELUI Q UI SORT ?	QUE DIRE A CELUI QUI RENTRE ?
Sortir un joueur qui ne respecte pas les consignes	<ul style="list-style-type: none"> - Réexpliquer - "Secouer" pour qu'il se concentre <p><i>« viens là. Je t'ai demandé de marquer le n°5 et il est toujours tout seul. il faut t'appliquer sur ce que je te demande »</i></p>	 <ul style="list-style-type: none"> - Bien expliquer la nouvelle option, ce qui est souhaité si besoin prendre un temps-mort - Faire appel à la combativité, à la volonté, à l'agressivité
Sortir un joueur pour amener de la fraîcheur, pour assurer les rotations, pour faire tourner	<ul style="list-style-type: none"> - Positiver - Esprit d'équipe <p><i>« laisse ta place à Marie. C'est bien, tu as fait de bonnes choses »</i></p>	
Amener une nouvelle option, un nouveau choix tactique	<ul style="list-style-type: none"> - Positiver - Esprit d'équipe <p><i>« c'est bien, laisse ta place à Julie, on va jouer avec 2 intérieurs »</i></p>	
Sortir un joueur pour lui expliquer quelque chose	<ul style="list-style-type: none"> - Parler calmement, expliquer - Faire rentrer <p><i>« viens t'asseoir à côté de moi. Regarde la défense du n°4, tu peux jouer le1x1 et aller au bout. Regarde bien tu vas rentrer dans 2 minutes »</i></p>	
Sortir un joueur pour renverser le score	<ul style="list-style-type: none"> - Positiver - Esprit d'équipe <p><i>« C'est bien, maintenant il faut encourager tes copains »</i></p>	
Sortir un joueur qui a 3 ou 4 fautes	<ul style="list-style-type: none"> - Lui expliquer la situation - Le garder concentré sur le match <p><i>« Ce n'est pas grave, reste concentré, tu vas rejouer »</i></p>	