



Missions du Capitaine d'Équipe



Avant la compétition

- Il s'assure que les joueurs sont **au courant** de la rencontre, et de leur **présence**.
- Il **sélectionne** les joueurs de son équipe (en cas d'équipes à 5 joueurs).
- Il informe ses coéquipiers de l'**heure** et du **lieu** de rendez-vous de la rencontre.
- Il informe les **adversaires** du lieu (salle) de la compétition lorsque la rencontre est à domicile.
- Il est responsable de (ou délègue) l'achat de l'**apéro**.
- Il s'assure d'avoir son matériel complet : balles pour la rencontre - 2 fiches de composition d'équipes - fiches de parties.
- Il vérifie qu'il a bien le **mot de passe** de saisie Girpe (sinon il le demande, voir groupe WhatsApp), et qu'il sait où est le PC (selon la salle).
- Si un joueur est **absent**, il contacte la commission sportive qui lui trouvera un remplaçant.

Le jour de la compétition

- À domicile (clé ?) il ouvre (ou vérifie qu'elle sera ouverte) la **salle** 1h avant la rencontre (pour les régionaux, 1/2h pour les départementaux).
- Il s'assure de la saisie des résultats sur **Girpe**, vérifie la saisie, signe et fait signer le capitaine adverse, en final il transmet les résultats via **Girpe**.

En cas d'énerverment (...) ou de non-respect des règles (...) vis-à-vis des adversaires, il doit **maîtriser** son équipe.





Guide du Capitaine d'Équipe



Match à domicile (à préparer avant)

- S'assurer que tous viennent à 7h50 (**max** 🕒), pour aider à **installer** la salle (réprimander ceux qui ne le font pas 😞).
- S'assurer que tout le monde reste jusqu'à la **fin** de la rencontre, participe à **l'apéro**, et au **rangement**.
- Anticiper l'**achat** de l'apéro 🍷 (organiser un roulement dans l'équipe, via le capitaine).
- Télécharger la **demande de participation** du club pour l'apéro 🍷, voir site <https://valdozontt.fr/notes-de-frais/> (15 € / match à domicile).
- Se **former à GIRPE** au préalable, voir tuto et notice (sur le site <https://valdozontt.fr/utiliser-girpe/>).
- Balles de compétition, le club a fourni **6 balles** 🏓 pour les matchs à domicile.
Bien penser à les **emmener** et à les **recupérer** à la fin de chaque rencontre.
- Quand le capitaine ne joue pas, **déléguer** toutes ces missions à un capitaine pour la journée.

Match à l'extérieur

- **Prévoir** l'heure de rdv 🕒 de départ (et le lieu), pour arriver au plus tard 35 min 🕒 avant le début de la rencontre.

Chaque journée

- S'assurer que tout le monde porte le **maillot du club**, pour en acheter voir <https://valdozontt.fr/boutique-2/>.
- À l'issue du match, animer un débat pour désigner le **joueur** du jour, (de l'équipe) puis faire remonter l'info à Alex Poinsignon (WhatsApp) en expliquant pourquoi ce choix.



INFORMATIONS UTILES de RÈGLEMENT



RETARDS

- La salle doit être ouverte **1 heure avant** l'heure officielle.
- L'équipe qui reçoit n'a droit à **aucun** retard.
- L'équipe visiteuse a droit à **une demi-heure si elle n'avertit pas.**
- L'équipe visiteuse a droit à **une heure de retard si elle avertit** au moins une demi-heure avant l'heure prévue initialement.
- C'est-à-dire que pour une rencontre prévue à **16 h** :
 - Si l'équipe avertit à **15h25**, alors la rencontre devra commencer **au plus tard** à 17 h.
 - Si l'équipe n'avertit qu'à **15h35**, alors la rencontre devra commencer **au plus tard** à 16h30.
 - Et il s'agit bien du **début de la rencontre**, car si l'équipe qui a prévenu à 15h25 arrive à 16h50, elle n'aura que 10 minutes pour se mettre en place, donner sa composition d'équipe et s'échauffer pour que la rencontre démarre à 17 h.
- Précision importante : une équipe est considérée comme **présente** dès qu'un seul des joueurs est présent.