

# Fiche

## Le Onze idéal de l'esprit d'équipe

**2. Accepter la défaite** : le foot reste un jeu où il y a en général un gagnant et un perdant. Tout en respectant les règles, ton objectif doit être de **tout donner pour toi mais aussi pour tes coéquipiers** : quel que soit le résultat, c'est une victoire pour toi.

**1. Le plaisir de jouer** : peu importe le résultat, n'oublie pas que le plus important est de **s'amuser** et de **se faire plaisir**.

**3. Le capitaine** : sa qualité première est son bon comportement sur le terrain, mais aussi en dehors. Il est un exemple pour les joueurs de son équipe par son **calme**, le dialogue et le **respect** qu'il instaure avec ses partenaires, ses adversaires, son éducateur et les arbitres.

**5. Responsabilisation** : prendre une licence dans un club et jouer dans une équipe impliquent de s'investir pour les autres. C'est pourquoi, à la demande des dirigeants et entraîneurs, on doit se responsabiliser en aidant à la mise en place de petites actions.

**4. Respecter ses coéquipiers** : dans une équipe, chacun a ses propres qualités. La force d'une équipe est l'addition et le mélange de ces particularités. Respecter ses coéquipiers, c'est accepter leurs différences : garde à l'esprit que **sans les autres, on est beaucoup moins fort**.

**7. Être à l'heure** : la ponctualité est une des **règles de base de la vie en collectivité**. Un retard a pour conséquence de raccourcir une séance d'entraînement et même d'entraîner le forfait d'une équipe pour un match... **Si tu es en retard ou absent, pense à avertir ton éducateur** pour ne pas pénaliser tes partenaires.

**6. Participer à la vie du club** : un club est composé de bénévoles. Sans le travail de chacun, le club n'existe pas. Dès qu'on le peut, on participe alors à la vie de son club, en aidant et **en étant exemplaire dans son comportement vis-à-vis des hommes et des infrastructures**.

**8. Le droit à l'erreur** : tout joueur commet des erreurs : chacun doit donc **se montrer compréhensif avec ses partenaires** mais aussi avec **les arbitres** quand ils commettent une erreur. Dis toi bien que **s'il n'y avait jamais d'erreur, il n'y aurait jamais de buts !**

**9. Accepter les consignes de l'entraîneur et faire vivre les séances d'entraînement** : quand ton entraîneur donne des consignes, c'est pour ton bien et celui de l'équipe. Pendant l'entraînement ou le match, il voit des choses que tu ne peux voir dans le feu de l'action. **Ecoute-le et respecte-le !**

**10. Côtayer les autres équipes du club** : un club est constitué d'équipes de catégories différentes, des U7 (ex « débutants ») aux vétérans, parfois. En allant **encourager et soutenir** tes camarades de club, tu participes à la **création de l'identité du club**.

**11. Être autonome** : grâce au football, tu es confronté à certaines situations et règles de vie. « Aguerri » techniquement, tactiquement ou au niveau comportemental, tu dois être capable d'agir et de réagir seul, de faire preuve d'autonomie.

En collaboration avec :

- La Direction Nationale de l'Arbitrage
- Foot Citoyen

