

Règlement du joueur

1. Section 1 – Participation du joueur

1.1. La présence aux pratiques

1.1.1. Nous apprécions et attendons la ponctualité. La ponctualité est un trait essentiel de tous les gens qui réussissent indépendamment de l'âge ou de carrière. "Être à l'avance est d'être à temps; être à l'heure est d'être en retard."

1.1.2. Dans la situation où un joueur doit manquer ou partir plutôt d'une pratique, le coach doit être averti 48 heures à l'avance.

1.1.3. Le joueur peut appeler ou envoyer un courriel à son entraîneur-chef ou à l'entraîneur adjoint.

1.1.4. Pour toute information concernant les absences, s'il vous plaît se référer à la section 2 de ce règlement.

1.2. La présence aux tournois

1.2.1. Les joueurs doivent se présenter à l'heure demandée par leur entraîneur.

1.2.2. Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter plus tôt d'un tournoi. Les demandes sont fréquentes quand une équipe doit rester plus tard. Laisser certains joueurs partir tôt ne favorise pas un sentiment de travail d'équipe. Ces demandes ne devraient même pas être faites.

1.2.3. S'il existe une situation qui nécessite un départ précoce par un joueur lors d'un tournoi, les entraîneurs doivent être contactés une semaine avant l'événement.

1.3. Pratique

1.3.1. L'uniforme de pratique doit être porté par tous les membres de l'équipe (chandail, chaussures de sport etc.).

1.3.2. Ne portez pas chandails de match à la pratique car nous voulons garder un aspect neuf plus longtemps possible.

1.3.3. Pour des raisons de sécurité du joueur, les boucles d'oreilles et « body-piercings » ne sont pas autorisés durant la pratique ou dans les tournois.

1.4. Certification marqueur

Tous les joueurs doivent faire la formation des marqueurs.

2. Section 2 – Absences

Un athlète / joueur est autorisé à manquer 2 pratiques excusés avant que l'entraîneur n'impose pas des sanctions pour la pratique manquée. C'est à la discrétion des entraîneurs de faire respecter la fréquentation des pratiques.

Assurez-vous d'aviser l'entraîneur par téléphone ou par courriel dès que possible lorsque vous réalisez que vous allez manquer une pratique ou un tournoi.

2.1. Activités académiques

2.1.1. Les absences pour des activités académiques ou sportives organisées par l'école sont acceptées. L'entraîneur doit être avisé par téléphone ou par courriel une semaine avant l'absence.

2.1.2. Les devoirs ne sont pas une excuse pour des pratiques manquées. C'est la responsabilité de l'athlète d'organiser son temps pour accommoder l'école et le sport.

2.2. Maladie

Toute maladie qui empêche l'athlète d'aller à l'école est acceptée comme une absence excusée.

2.3. Autre sports

Si l'athlète a l'intention de faire les sélections d'un autre club ou de faire un autre sport durant la saison, l'entraîneur doit être avisé avant la sélection des équipes.

2.4. Régime *mise-en-forme* pour les absences

2.4.1. Le régime de *mise-en-forme* est obligatoire pour toute absence de la pratique (excusés ou non excusée).

2.4.2. Chaque entraîneur peut choisir son régime de *mise-en-forme* afin de refléter le plus à ce que l'athlète a manquée à la pratique.

2.4.3. Un régime de *mise-en-forme* est une mini-séance d'entraînement d'environ 15 minutes qui doit être effectuée avant ou après la pratique.

Ex. : 2 suicides + 60 secondes corde à sauter + 10 push-ups + 50 squats + 10 push-ups + 60 secondes « chaise » + 2 suicides

3. Section 3 – Tournoi

3.1. Temps de jeu dans un tournoi

3.1.1. Nous ferons de notre mieux pour fournir à l'athlète la meilleure formation possible au cours de séances d'entraînement et des cliniques, mais nous ne pouvons pas garantir le temps de jeu.

3.1.2. Le temps de jeu sera déterminé surtout par les besoins de l'équipe ainsi que le rendement aux pratiques et l'attitude de l'athlète. Nous ferons de notre mieux pour mettre tout le monde sur le jeu, mais l'objectif principal lors des tournois est le succès de l'équipe.

3.1.3. Les absences fréquentes à la pratique se traduiront par une diminution du temps de jeu dans les tournois. Quand un athlète ne participe pas à la pratique, l'entraîneur pourrait devoir changer l'alignement de l'équipe pour accueillir les exercices à l'entraînement et de préparer la compétition. C'est le devoir de l'entraîneur de faire l'alignement et voir qui est mieux préparé pour compétition.

3.1.4. En utilisant la performance, l'attitude et la chimie d'équipe comme critère principal, l'entraîneur va sélectionner le meilleur alignement autant dans les groupes que dans les séries éliminatoires.

3.2. Arrivée au site du tournoi

3.2.1. Les joueurs doivent être habillés pour jouer 45 minutes avant le premier match.

3.2.2. Communiquer avec l'entraîneur concernant le temps et où se réunir avant un match.

4. Section 4 – Capitaines

4.1. Capitaine de l'équipe

4.1.1. L'entraîneur-chef nomme le capitaine de l'équipe.

4.1.2. Le capitaine de l'équipe a le rôle d'intermédiaire entre les joueurs et les entraîneurs

4.1.3. Cette nomination peut changer durant la saison à la prérogative de l'entraîneur en chef.

4.2. Capitaine sur le jeu

4.2.1. L'entraîneur-chef nomme le capitaine sur le jeu.

4.2.2. Le capitaine sur le jeu ne doit pas nécessairement être le capitaine de l'équipe.

4.2.3. Le capitaine sur le jeu doit connaître le règlement de volleyball

4.2.4. Il est la liaison entre l'entraîneur et l'arbitre.