

L'administrateur du club

Tu prépares le club, tu y mets les bonnes personnes et tu montres aux entraîneurs responsables comment démarrer. Tu vois chaque équipe du club. Tu n'enregistres aucune évaluation.

Préparer le club — une fois, avant la saison

- 1 Sur l'écran **Club** : crée une équipe par groupe d'entraînement avec **Nouvelle équipe**. Deux au même âge, c'est très bien : U8 Vert, U8 Bleu.
- 2 Sur la page de chaque équipe : **Coller toute une équipe** — un enfant par ligne, le prénom et jusqu'à trois lettres du nom. Rien d'autre n'est jamais enregistré sur un enfant.
- 3 Sur l'écran **Club** : **Inviter un entraîneur**, une invitation par adresse, en choisissant le rôle — **Entraîneur** ou **Préparateur physique**. La plateforme envoie le lien par email et te le montre aussi : copie-le tout de suite si tu veux l'envoyer toi-même.
- 4 Quand un entraîneur a accepté : sur la page de l'équipe, mets-le dans l'équipe et nomme un **Entraîneur responsable**. Un par équipe. Tant qu'il n'est pas nommé, personne ne peut évaluer.

La première réunion avec les entraîneurs responsables — 30 minutes, sur leur téléphone

- 1 Ouvre la page de l'équipe. Le cadre **Et maintenant** dit quelle est l'étape suivante.
- 2 **Voir le plan** → **Comment cette équipe s'entraîne** : séances par semaine, durée de chacune, durée d'un bloc. Montre comment ça se règle et laisse-leur les minutes.
- 3 Lisez ensemble le premier bloc : chaque séance a une phase de jeu et un facteur clé. **Enregistrer ce bloc**. Ce que contient la séance, c'est l'entraîneur qui le décide, pas la plateforme.
- 4 **L'imprimer** : la feuille à emporter au terrain.

La deuxième réunion — après leur première vraie séance, 20 minutes

- 1 Assis, de mémoire, sur le téléphone : **Évaluer cette équipe** → **Commencer le tour de départ**.
- 2 « **Sur quel facteur clé as-tu travaillé ce soir ?** » Celui-là, sur toute l'équipe : **Force** · **Solide** · **Faiblesse** · **Pas assez vu**. Deux ou trois minutes. **Fini pour ce soir**.
- 3 Explique que le **tableau** se remplit à mesure que le tour se remplit, et que le bloc suivant en découle.

Pendant la saison — rare, mais à toi

Corriger le prénom d'un enfant · réunir deux fiches du même enfant · déplacer un entraîneur · renommer ou fermer une équipe : depuis la page de l'équipe ou de l'enfant.

Toutes les équipes : chaque catégorie d'âge du club face au même objectif, sur un seul écran.

En fin de saison, sur l'écran **Club** : **Passer à la saison suivante**. Une seule fois pour tout le club. Annulable seulement tant que rien n'a été enregistré dans la nouvelle saison.

L'entraîneur responsable

Tu es la seule personne qui écrit quelque chose sur ton équipe : la forme des séances, le bloc, les évaluations. C'est ce qui fait qu'un seul jugement vaut par enfant et par facteur clé. L'équipe et les enfants sont déjà là quand tu arrives : c'est l'administrateur du club qui les met.

Avant la première séance

- 1 Ouvre ton équipe. Le cadre **Et maintenant** te dit l'étape suivante.
- 2 **Voir le plan** → **Comment cette équipe s'entraîne** : séances par semaine, durée de chacune, durée d'un bloc. Ce sont tes minutes.
- 3 Lis le premier bloc : pour chaque séance une phase de jeu et un facteur clé. **Enregistrer ce bloc**. Il suit l'ordre de ta catégorie d'âge ; il devient celui de ton équipe une fois que tu as évalué.
- 4 **L'imprimer** et emporte-la au terrain.

Chaque séance

- 1 Fais la séance. Ce qu'elle contient, c'est toi qui le décides : la plateforme ne donne ni exercice ni séance.
- 2 Après, assis, de mémoire, sur le téléphone : **Évaluer cette équipe**. La première fois : **Commencer le tour de départ**.
- 3 « **Sur quel facteur clé as-tu travaillé ce soir ?** » Celui-là, sur toute l'équipe, un enfant après l'autre : **Force** · **Solide** · **Faiblesse** · **Pas assez vu**. Deux ou trois minutes.
- 4 **Fin pour ce soir**. La semaine suivante, un autre facteur clé.

Quand le tour est complet

- 1 **Voir le tableau** : ce que l'équipe sait déjà faire et où vont les minutes. **Groupes de travail** : pour un facteur clé, l'équipe en trois groupes, plus ceux que tu n'as pas encore vus.
- 2 Le bloc suivant découle du tableau. **Voir le plan** → **Enregistrer ce bloc**.
- 3 Trois tours dans une saison. L'objectif : 80 % de l'équipe à Solide ou mieux sur 80 % des facteurs clés actifs à ton âge.

À savoir

« Pas assez vu » est une vraie réponse, pas un trou. Elle vaut plus qu'une évaluation inventée.
Pas au bord du terrain : l'évaluation se fait après, assis, de mémoire.
Les autres entraîneurs de l'équipe et le préparateur physique lisent tout ce que tu lis. Il n'y a qu'une seule plume.
Toute question : **Aide** dans le menu, ou le groupe WhatsApp du club.

Les autres entraîneurs de l'équipe

Tu lis tout ce que lit l'entraîneur responsable et tu n'enregistres rien. Ce n'est pas une limite : c'est ce qui fait qu'un seul jugement vaut par enfant. Ta contribution est sur le terrain et dans le dialogue avec lui.

Ce que tu ouvres

- 1 **Accueil** : tes équipes et où en est chaque tour.
- 2 **Voir le plan** : la phase de jeu et le facteur clé de chaque séance du bloc. Il arrive avant la séance : c'est là qu'il faut regarder.
- 3 **Voir le tableau** : ce que l'équipe sait déjà faire et où vont les minutes. Il n'a un contenu que lorsque l'entraîneur responsable a évalué. **Groupes de travail** : pour un facteur clé, l'équipe en trois groupes plus ceux qui n'ont pas encore été vus — ce dont chaque groupe a besoin est une conversation entre vous, les entraîneurs, pas une décision de la plateforme.
- 4 **L'imprimer** : la feuille de l'équipe à emporter au terrain.

Ce que tu ne peux pas faire, et pourquoi

- 1 Tu ne peux pas évaluer, ouvrir ou fermer un tour, régler comment l'équipe s'entraîne ni enregistrer un bloc. C'est l'entraîneur responsable qui le fait, un par équipe, nommé par l'administrateur du club.
- 2 Tu ne peux rien casser : chaque écran que tu ouvres est en lecture seule pour toi.

À savoir

Force · Solide · Faiblesse · Pas assez vu : les mêmes quatre mots partout, à partir de six ans.
Sur les enfants, la plateforme ne garde que le prénom et jusqu'à trois lettres du nom. Rien d'autre.
La plateforme dit quoi regarder et sur quoi travailler. Elle ne donne jamais l'exercice ni la séance.
Toute question : **Aide** dans le menu, ou le groupe WhatsApp du club.

Le préparateur physique

Tu appartiens au club, pas à une équipe : chaque équipe du club est à toi à lire, avec les mêmes écrans qu'un entraîneur de cette équipe. Du rugby, tu n'enregistres rien : aucune évaluation, aucun tour, aucun plan, aucun enfant. Si le club a activé le volet athlétique, tu enregistres les aptitudes physiques : voir en bas de page.

Ce que tu ouvres

- 1 **Accueil** : toutes les équipes du club et où en est chaque tour.
- 2 **Toutes les équipes** : chaque catégorie d'âge face au même objectif, sur un seul écran. Rien de ce qui s'y trouve ne dit quoi que ce soit sur un enfant en particulier.
- 3 Sur chaque équipe, **Voir le tableau et Groupes de travail** : ce qu'elle sait déjà faire et où vont les minutes.
- 4 Sur chaque équipe, **Voir le plan** : comment elle s'entraîne, et quelle phase de jeu et quel facteur clé a chaque séance du bloc. C'est là que tu vois où va le travail physique du club.

Ce que tu ne peux pas faire, et pourquoi

- 1 Tu n'évalues pas les facteurs clés et tu ne modifies rien du rugby : il n'y a qu'une plume sur une équipe, celle de son entraîneur responsable.
- 2 Tu n'as besoin d'aucune place dans aucune équipe : le rôle vaut pour tout le club.

Si le club a activé le volet athlétique

- 1 Sur chaque équipe, un seul préparateur tient la **plume athlétique** : automatiquement si tu es le seul du club, sinon c'est l'administrateur du club qui te désigne depuis la page **Club**.
- 2 Après la séance, depuis **Évaluer le volet athlétique** sur l'équipe, tu enregistres les **aptitudes physiques** — Force, Solide, Faiblesse, « Pas assez vu » — dans le tour ouvert par l'entraîneur responsable. Évalue ce que tu as vu ce soir ; le reste reste vide.
- 3 **Tableau athlétique** : où en est l'équipe sur chaque aptitude physique, avec le même objectif de 80 %.
- 4 Sur la fiche de séance, le bloc athlétique montre quelles aptitudes physiques se trouvent sous le facteur clé de ce soir : le travail physique suit toujours le plan de rugby.

À savoir

Le tableau d'une équipe n'a un contenu que lorsque son entraîneur responsable a évalué ; avant, il dit qu'il n'y a encore rien.

Sur les enfants, la plateforme ne garde que le prénom et jusqu'à trois lettres du nom. Rien d'autre.

Toute question : **Aide** dans le menu, ou le groupe WhatsApp du club.