

Les responsabilités du capitaine d'équipe

En qualité de capitaine d'équipe, je m'engage :

♦ 1. La réalisation de la composition d'équipe

- ✓ Vérifier, d'un match à l'autre, que la composition indiquée dans le tableau prévisionnel en début de phase est toujours valide ;
Toute absence non prévue doit être signalée au capitaine le plus vite possible ;
- ✓ Prévenir André PAUTRAS aussitôt s'il n'y a pas de remplacement possible dans l'équipe, (soit par sms au **07 81 52 02 22** ou par mail **tos.noes@hotmail.fr**).

♦ 2. Les rencontres à l'extérieur

- ✓ Organiser les déplacements :
 - Le capitaine transmet à tous les joueurs, **par sms le mardi avant le match**, le lieu et l'heure de rendez-vous ainsi que le véhicule utilisé ;
- ✓ Retourner la feuille de match :
 - **Dès la fin de la rencontre**, le capitaine envoie une photo de la feuille de match à André PAUTRAS (par sms au **07 81 52 02 22**), puis la dépose au Club la semaine suivante (boîte à idées dans la salle).

♦ 3. Les rencontres à domicile

- ✓ Fixer le rendez-vous aux joueurs **1heure avant la rencontre**, pour le montage de la salle. Les adversaires peuvent arriver 1heure avant l'heure de début de la rencontre et la salle doit être prête. Préparer du café le dimanche matin ;
- ✓ Le montage de la salle :
 - Utiliser les marqueurs et les tablettes sur l'étagère ;
 - Utiliser les tables neuves ;
 - Mettre des boîtes pour les serviettes (pas sur les séparations) ;
 - Placer des poubelles dans les travées.
- ✓ La fin de partie :
 - Offrir une boisson aux adversaires avec l'ensemble de son équipe, **puis ranger la salle (à l'identique)**, sans bruit si des rencontres sont en cours, ramasser les bouteilles (prévoir 2 poubelles dans les travées) ;
 - Demander à tous les joueurs de rester jusqu'à la fin.
- ✓ Le juge arbitrage :
 - Prévoir 2 membres de l'équipe (ou un parent) capables d'utiliser l'ordinateur pour le juge arbitrage (la procédure « pas à pas » sera dans la sacoche de l'ordinateur).