

LE CAPITAINE D'ÉQUIPE

1- Le choix du Capitaine d'équipe

Il est choisi : soit par les joueurs, soit par les dirigeants et plus particulièrement par l'éducateur responsable de l'équipe.

Les critères du choix :

- La valeur technique,
- La connaissance du football : lois du jeu, règlements,
- Les qualités morales :
 - politesse, courtoisie
 - calme, honnêteté
 - esprit sportif (modestie dans la victoire, dignité dans la défaite)
 - influence et autorité sur les joueurs de l'équipe.
- Sa position sur le terrain

2- Le rôle du Capitaine d'équipe

Il est l'interlocuteur unique de l'équipe auprès de l'arbitre.

A ce titre, il doit :

- être un exemple pour ses joueurs par son comportement, sur et hors le terrain,
- aider et faciliter la tâche de l'arbitre.

2-1 Avant le match

:

Le Capitaine doit :

- Vérifier les licences,
- Vérifier le numérotage des joueurs de son équipe,
- Déposer éventuellement les réserves,
- Assister au tirage au sort si absence d'arbitre officiel,
- Connaître le règlement de l'épreuve (championnat, coupe),
- Connaître le règlement généra (ex : nombre de joueurs mutés ...),
- Prendre connaissance des réserves adverses éventuelles, les signer (pour les rencontres de catégories Jeunes, les réserves sont signées par le dirigeant licencié accompagnateur d'équipe),
- Transmettre les consignes de l'arbitre à ses joueurs,
- Signer la feuille d'arbitrage,
- Conduire l'échauffement de l'équipe,
- Participer au tirage au sort du choix du terrain ou du coup d'envoi,
- Indiquer à l'arbitre les remplaçants.



2-2 Pendant le match

- Le Capitaine doit :
- Porter un brassard visible,
 - Etre, en Seniors, le seul habilité à poser une réserve technique. En Jeunes, le dirigeant accompagnateur le supplée.
 - Aider l'arbitre à faire respecter la discipline sur le terrain,
 - Se rendre à l'appel de l'arbitre en cas de réserve technique posée par le capitaine adverse,
 - Signaler à l'arbitre le remplacement d'un joueur,
 - Faciliter la tâche de l'arbitre et calmer ses joueurs, en particulier lors d'avertissement ou d'exclusion,
 - S'abstenir de critiquer et de contester les décisions de l'arbitre ou de ses assistants,
 - Se montrer loyal et fair-play envers les adversaires.

2-3 Après le match

- Le Capitaine doit :
- Protéger l'arbitre jusqu'au retour au vestiaire ; attention aux attitudes après match : faire taire les récriminations, les affrontements, les reproches.
 - Aller voir l'arbitre pour :
 - signaler les blessés,
 - signer la feuille de match en cas de réserve technique ou autre (en Jeunes, c'est le dirigeant accompagnateur d'équipe licencié qui signe),
 - prendre connaissance des motifs d'avertissement(s) et/ou d'exclusion(s),
 - au départ de l'arbitre, conserver une attitude sportive.

2-4 Responsabilité du Capitaine

- Après l'inscription de son équipe sur la feuille de match, **le Capitaine engage sa responsabilité par sa signature** sur la feuille :
- sur l'identité des joueurs inscrits,
 - sur la qualification des joueurs sans licence,
 - sur le numérotage des joueurs,
 - sur l'inscription d'une réserve.

Pour les rencontres de Jeunes, les signatures sont de la responsabilité du dirigeant accompagnateur et non du capitaine.

- Il est également responsable :
- pour non-assistance en cas d'agression ou de coup à l'arbitre alors qu'il avait la possibilité matérielle d'intervenir (se rapporter au CODE DISCIPLINAIRE),
 - de l'abandon du terrain par son équipe.

Conclusion :

**Le Capitaine doit être :
Un homme de confiance en relation avec les dirigeants, ses équipiers, les arbitres, l'équipe adverse.**

