OPTION DE L'ABONNEMENT OHMYCLUB · BASKET

Coaching

Les outils du terrain pour les coachs et la direction technique

Statistiques en direct, comptes rendus de match, supervision de l'adversaire, exercices et séances, systèmes de jeu : ce guide présente tout le module, écran par écran.

AU SOMMAIRE

1 Le module Coaching en bref
2 La feuille de stats en direct
3 Les statistiques du match et de la saison
4 Les comptes rendus de match
5 Superviser un adversaire
6 La bibliothèque d'exercices
7 Préparer un entraînement
8 Les systèmes de jeu
9 Activer Coaching

1 Le module Coaching en bref

Coaching rassemble les outils du terrain pour les coachs et la direction technique, dans la même application que les convocations et les présences : rien à installer, rien à recopier.

- La feuille de statistiques en direct : sur un téléphone ou une tablette au bord du terrain, avec l'endroit des tirs, les lancers francs, les temps morts, les minutes jouées et le +/-.
- Les statistiques du match et de la saison : tableaux, évaluation, carte des tirs, PDF du match, fiche de chaque joueur.
- Les comptes rendus de match : après chaque match, le coach évalue l'équipe et chaque joueur (+ / = / -) et note les thèmes à travailler ; la direction technique suit tout le club.
- La supervision de l'adversaire : une fiche par adversaire et par saison, avec ses systèmes dessinés, ses joueurs clés et vos consignes.
- La bibliothèque d'exercices du club et la préparation des entraînements : séances minutées, fiche PDF, vue terrain avec chronomètre.
- Les systèmes de jeu : un tableau tactique, étape par étape et animé, à partager si vous le voulez avec les joueurs.

Qui fait quoi

- Le coach : les statistiques, les fiches adversaires, les exercices, les séances et les systèmes de ses équipes.
- La direction technique (directeur sportif) et l'administrateur : tout le club. Ils valident les exercices proposés par les coachs et créent les systèmes de tout le club.
- Le statisticien (rôle à donner dans Admin › Accès, pratique pour un parent ou un bénévole) : la feuille en direct de tous les matchs du club, et rien d'autre.

> Tout reste interne au staff. Les joueurs et les familles ne voient que ce que vous décidez de partager : les systèmes cochés « Visible par les joueurs » et, si vous l'avez choisi, les moyennes des joueurs sur le site du club.

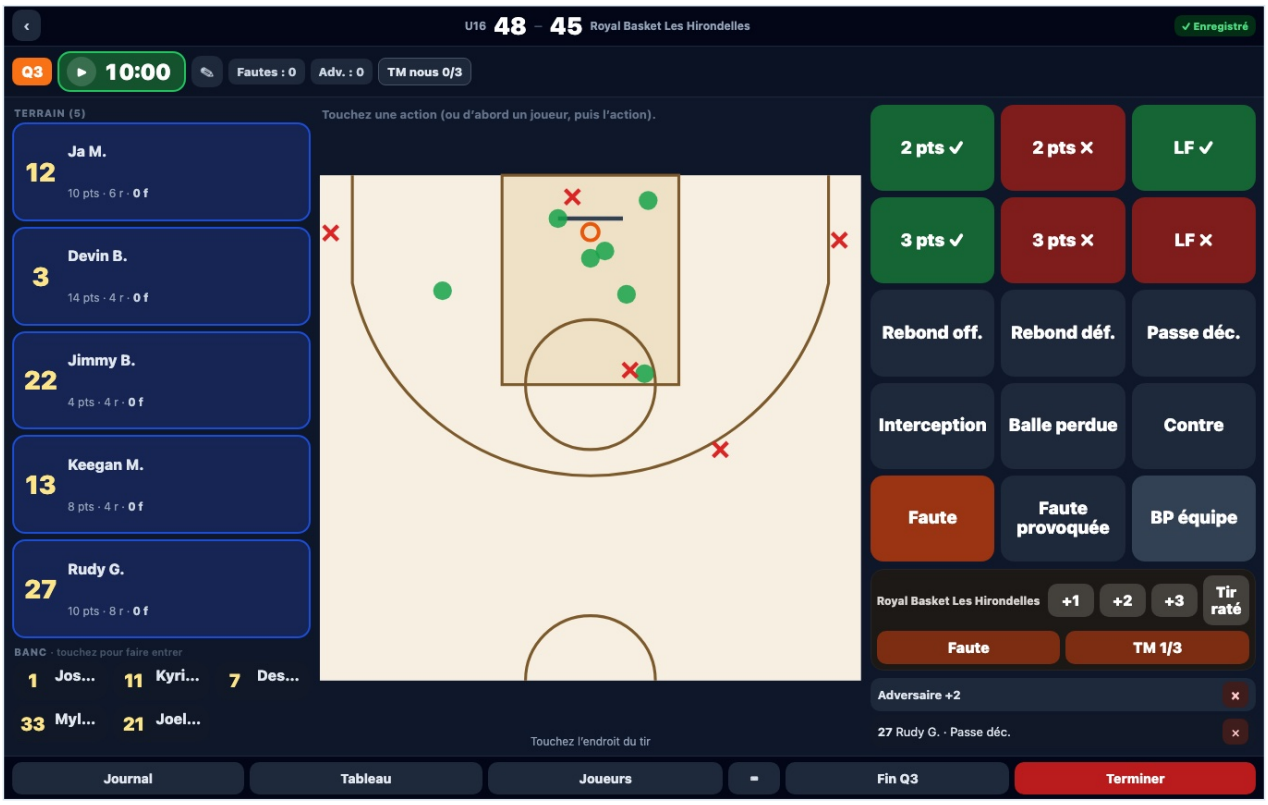
2 La feuille de stats en direct

Pas de table de marque électronique ? Saisissez les statistiques pendant le match, sur un téléphone ou une tablette. Elles arrivent dans la fiche du joueur, dans le menu « Statistiques » et, si vous le voulez, sur le site du club.

Avant le match

1. Menu « Statistiques » › onglet « Feuille en direct » (le statisticien y arrive directement) : touchez « Ouvrir la feuille » à côté du match. Les matchs des 3 derniers jours et des 10 prochains jours sont proposés.
2. Cochez les joueurs présents (les convoqués sont déjà cochés) et vérifiez leur numéro. Avec les minutes jouées, touchez « 5 » pour les cinq joueurs qui commencent.
3. Touchez « Commencer le match ».

Pendant le match



La feuille en direct sur une tablette : le terrain, les joueurs et les actions.

- Tout tient sur un seul écran, sans faire défiler : les joueurs à gauche, les actions à droite. Touchez l'action (rebond, interception, balle perdue, faute...) : une fenêtre « qui ? » s'ouvre avec les joueurs du terrain en grand, touchez le joueur. Vous pouvez aussi toucher d'abord le joueur, puis l'action.

- Écran simplifié : les tirs se mettent sur le terrain, les lancers francs et la passe décisive sont demandés tout seuls, la faute provoquée se met à l'adversaire. Ces boutons sont donc rangés dans « Autres actions », pour les cas rares (fenêtre fermée trop tôt, lancer franc oublié). Sans terrain ou sans lancers francs guidés, les boutons de tir ou de lancer franc restent sur l'écran.
- Terrain : touchez l'endroit du tir. L'application sait si c'est un 2 ou un 3 points (corrigeable), puis choisissez le joueur, « Contre-attaque » si besoin, et « Réussi » ou « Raté ».
- Après un panier : « Passe décisive ? » ; après un tir raté : « Rebond ? » (un joueur, l'adversaire ou l'équipe). Une touche, ou « Ignorer ». Les joueurs y sont rangés par numéro de maillot.
- Faute de l'adversaire : « Faute sur qui ? », puis le nombre de lancers francs, puis chacun réussi ou raté. « Faute provoquée » (dans « Autres actions ») sur un de nos joueurs fait exactement la même chose (faute d'équipe de l'adversaire, puis ses lancers francs). Notre faute : les lancers francs de l'adversaire, avec le rebond après un raté.
- Un changement pendant les lancers francs : faites-le normalement, la fenêtre des lancers francs reste ouverte jusqu'au dernier.
- Une erreur de score ? Ouvrez le « Journal » et supprimez l'action fausse : les stats des joueurs et le score restent justes.
- Points de l'adversaire : +1, +2, +3 en bas de l'écran ; « Tir raté » de l'adversaire propose notre rebond défensif.
- « Fin Q1 » (Q2, Q3...) à la fin de chaque période, puis « Terminer » à la fin du match.

Le règlement est suivi pour vous

- 5e faute d'un joueur : l'application demande tout de suite son remplaçant (ou de jouer à 4) ; il ne peut plus revenir en jeu.
- Fautes d'équipe : orange à 4, rouge clignotant à partir de 5 (chaque faute donne des lancers francs), pour nous comme pour l'adversaire.
- Temps morts : 2 en première mi-temps, 3 en seconde, pour chaque équipe ; impossible d'en ajouter au-delà.

Minutes jouées et +/-

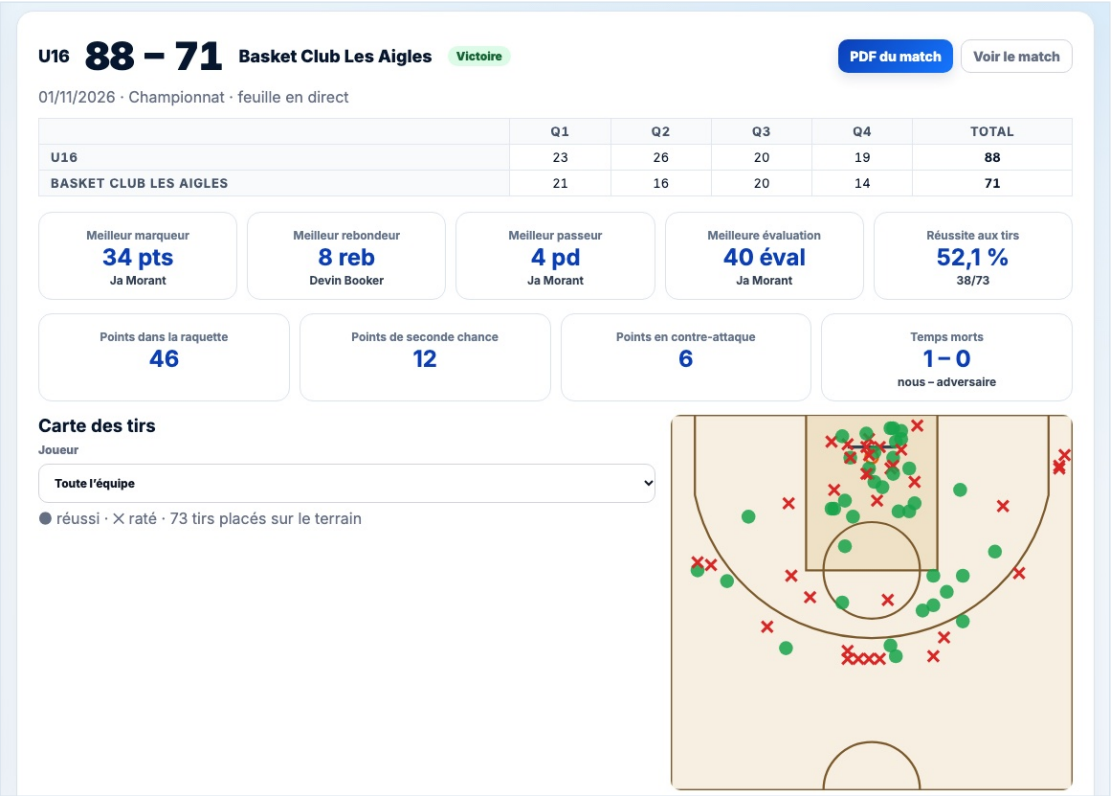
Si ce réglage est activé, un gros bouton chrono s'affiche en haut : touchez-le en même temps que le chrono du match (barre d'espace sur ordinateur ; le petit crayon pour le recaler). Pour un changement, deux touches dans l'ordre que vous voulez : le joueur du banc puis celui du terrain, ou l'inverse. Les minutes et le +/- de chacun se calculent tout seuls.

> La feuille fonctionne sans réseau : les actions restent dans le téléphone et partent dès que la connexion revient (« Enregistré » en haut quand tout est envoyé). « Journal » corrige ou supprime n'importe quelle action, « Tableau » montre les stats du match en cours. Sur ordinateur, le bouton « clavier » donne les raccourcis.

Réglages (directeur sportif, administrateur)

Onglet « Réglages » : choisissez les statistiques à saisir (endroit des tirs, lancers francs guidés, temps morts, tirs ratés, rebonds offensifs et défensifs, passes, interceptions, contres, balles perdues, fautes, fautes provoquées, minutes jouées et +/-, fautes de l'adversaire), la durée d'un quart-temps et le nombre de périodes. Moins il y a de statistiques, plus la saisie est facile pour un bénévole.

3 Les statistiques du match et de la saison



Les statistiques d'un match : la carte des tirs et le tableau des joueurs.

- Match : le score par quart-temps, les meilleurs du match, nos statistiques à côté de celles de l'adversaire et le tableau de chaque joueur, à trier d'un clic sur un titre de colonne. La carte des tirs (par joueur), les points dans la raquette, de seconde chance et en contre-attaque, et les temps morts.
- « PDF du match » : la feuille complète, à imprimer ou à envoyer au staff.
- Saison : pour une équipe, le bilan victoires / défaites, les points marqués et encaissés, les pourcentages de réussite, le détail match par match et les moyennes de chaque joueur, avec un filtre par type de match (championnat, coupe, amical, tournoi).
- Fiche du joueur, onglet « Statistiques » : ses moyennes de la saison, puis le détail match par match.

> Colonne « Éval » (évaluation du joueur) dans tous les tableaux, le PDF et la fiche du joueur : points + rebonds + passes décisives + interceptions + contres - tirs ratés - lancers francs ratés - balles perdues. Elle est calculée avec les statistiques que vous saisissez.

Sur le site du club : dans l'onglet « Saison », cochez « Afficher les moyennes sur le site public » pour que chaque carte de l'effectif affiche les points, rebonds, passes et minutes par match. Sans la case, les statistiques restent internes.

Une feuille terminée peut être rouverte pour une correction (bouton « Rouvrir »). Si la feuille officielle du même match est importée ensuite, elle remplace la saisie en direct.

4 Les comptes rendus de match

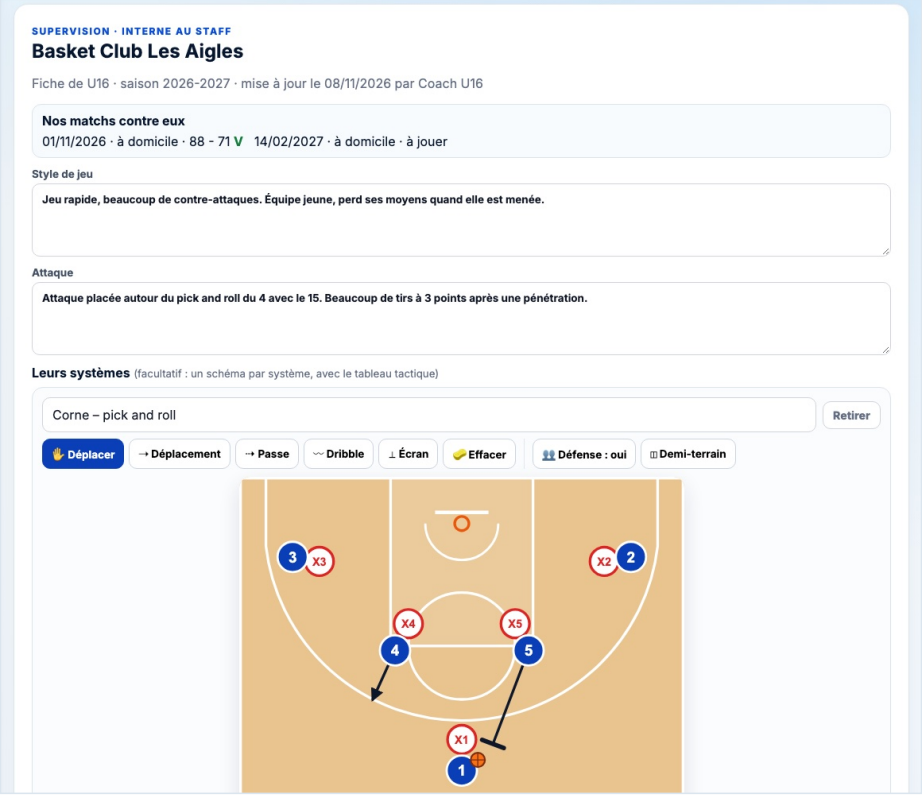
Après chaque match, le coach remplit un compte rendu structuré, à la place du rapport Word. La direction technique suit ainsi chaque joueur et chaque équipe tout au long de la saison. Ces comptes rendus restent internes : ni les joueurs, ni les familles, ni le site ne les voient.

1. Ouvrez le match dans l'Agenda, onglet « Compte rendu » (il apparaît une fois le match joué).
2. Écrivez les points forts et les points faibles de la rencontre, et cochez les thèmes à travailler aux prochains entraînements.
3. Pour chaque joueur convoqué : + (s'est distingué), = (conforme) ou - (en dessous), avec un mot si besoin, puis « Enregistrer ».

- À l'appel d'un entraînement, un cadre rappelle ce qui est « à travailler » depuis le dernier match de l'équipe.
- Dans la convocation d'un match, chaque joueur affiche ses 3 dernières évaluations : une aide pour la sélection.
- Menu « Suivi sportif » : tous les comptes rendus, par équipe et par joueur ; chaque compte rendu se télécharge en PDF.

5 Superviser un adversaire

Préparez chaque match avec ce que vous savez de l'adversaire, et complétez la fiche au fil de la saison.



La fiche d'un adversaire : ses systèmes, ses joueurs clés et vos consignes.

1. Ouvrez le match dans l'Agenda › onglet « Adversaire ».
2. Notez son style de jeu, son attaque, ses systèmes (« + Ajouter un système » : un nom et un schéma du tableau tactique pour chacun), sa défense, ses joueurs clés (numéro, poste, main, ce qu'il faut savoir) et vos consignes pour le match.
3. Touchez « Enregistrer la fiche ».

- Nos matchs contre cette équipe dans la saison s'affichent en haut, avec les scores : après l'aller, complétez la fiche pour préparer le retour.
- Une fiche vaut pour une saison. La saison suivante, rien n'est repris tout seul : si l'équipe adverse n'a pas changé, « Reprendre la fiche » de la saison précédente la copie, marquée « à vérifier », avec les joueurs clés « à confirmer ».
- Les coachs voient, en lecture, ce que les autres équipes du club ont noté sur le même club adverse.
- Menu Coach › Espace technique › onglet « Adversaires » : toutes les fiches de la saison (et des saisons passées), et les matchs des 30 prochains jours qui n'ont pas encore de fiche.

6 La bibliothèque d'exercices

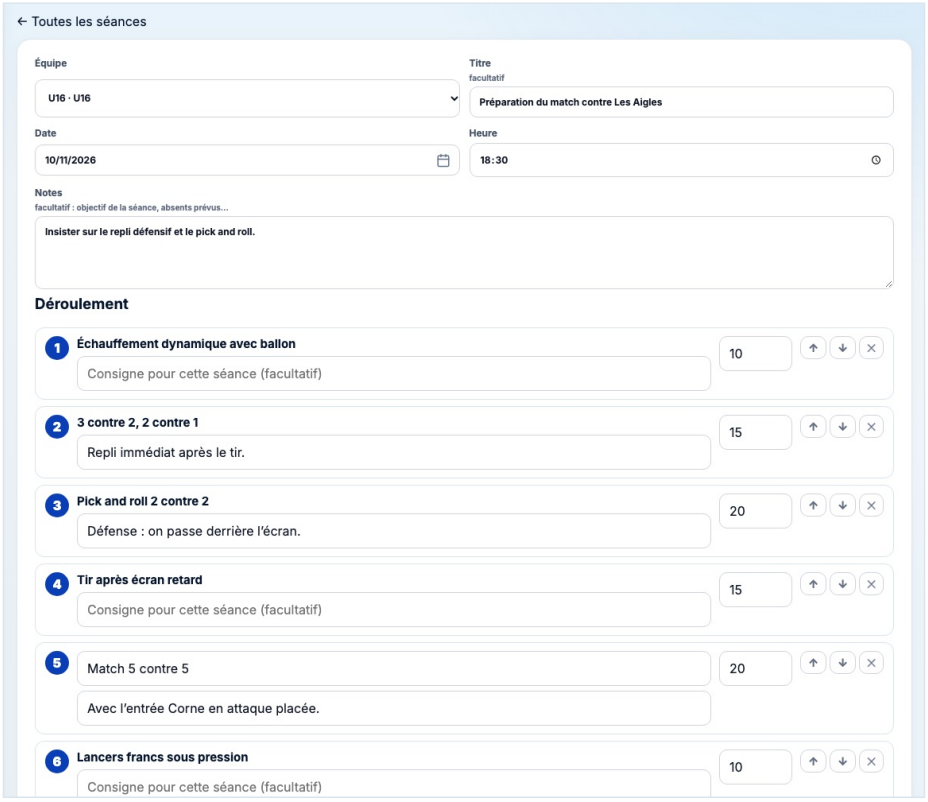
Menu Coach › Espace technique : les exercices du club, partagés entre les coachs et validés par la direction technique.

1. « + Nouvel exercice » : titre, objectif, déroulement (organisation, consignes, variantes), durée conseillée, nombre de joueurs, matériel, catégories d'âge et thèmes. Ajoutez si vous le souhaitez la photo d'un schéma, un schéma dessiné ou un lien vidéo.
2. Un exercice est d'abord privé : vous seul le voyez (onglet « Mes exercices »).
3. Pour le partager, touchez « Proposer à la bibliothèque ». La direction technique l'accepte (il rejoint la « Bibliothèque du club », visible par tous les coachs) ou le refuse avec un mot ; il redevient alors privé et vous pouvez l'adapter.

Bibliothèque du club : recherche par mot, thème, catégorie d'âge et durée. L'étoile ajoute un exercice à vos favoris. « Copier dans mes exercices » crée votre propre version à adapter.

> Direction technique et administrateur : vous publiez directement dans la bibliothèque, vous validez les propositions (onglet « À valider »), vous pouvez retoucher un exercice avant de l'accepter ou le retirer de la bibliothèque, et vous gérez les thèmes (ajouter, renommer, désactiver ou supprimer).

7 Préparer un entraînement

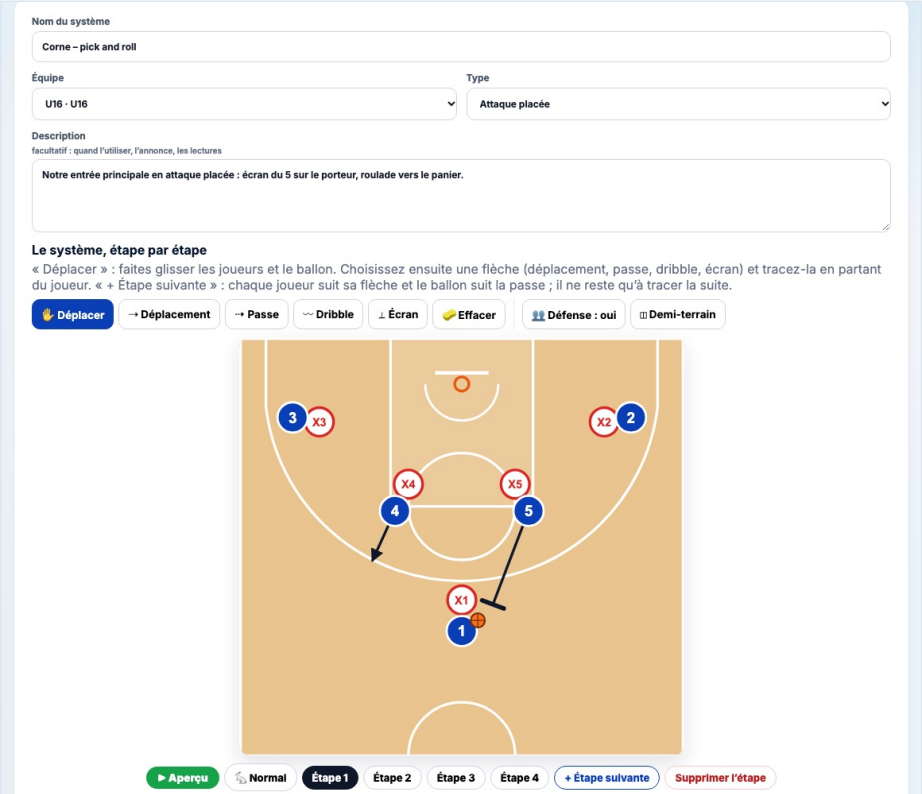


Une séance d'entraînement : les exercices dans l'ordre, avec leur durée.

1. Espace technique › onglet « Séances » : choisissez l'équipe et la date, puis « Créer la séance ». L'heure de l'entraînement prévu est reprise.
2. Ajoutez les exercices dans l'ordre (bibliothèque du club ou vos exercices) et des blocs libres (« Échauffement », « Match 5 contre 5 »). Réglez la durée de chacun : le total se calcule tout seul. Les flèches vers le haut et vers le bas changent l'ordre.
3. Ajoutez si besoin une consigne propre à la séance sous chaque exercice, puis enregistrez.

- « Fiche PDF » imprime la séance ; « Vue terrain » l'affiche en grand sur la tablette ou le téléphone, avec un chronomètre pour chaque exercice.
- Une séance se duplique pour une autre date ou une autre équipe. « Modèle réutilisable » garde une séance type pour n'importe quelle date.
- À l'appel de l'entraînement (Suivi présences), un cadre « Séance prévue » ouvre la vue terrain, ou propose de préparer la séance. Avec le Suivi sportif, les thèmes « à travailler » du dernier compte rendu s'affichent dans la séance.

8 Les systèmes de jeu



Le tableau tactique : un système de jeu étape par étape.

1. Espace technique › onglet « Systèmes de jeu » › « + Nouveau système » : nom, équipe (ou « Tout le club »), type (attaque placée, remise en jeu, défense...) et description.
2. Demi-terrain ou terrain entier, avec ou sans défenseurs. « Déplacer » : faites glisser les joueurs 1 à 5 et le ballon.
3. Choisissez le type de flèche (déplacement, passe, dribble ou écran) et tracez-la en partant du joueur. « Effacer » retire une flèche.
4. « + Étape suivante » : chaque joueur suit sa flèche et le ballon suit la passe. Tracez la suite, ajoutez un commentaire à chaque étape, puis enregistrez.

- « Lecture » anime le système : les joueurs et le ballon glissent d'une étape à l'autre, à vitesse normale ou lente.
- Les coachs voient et modifient les systèmes de leurs équipes ; la direction technique voit tout et crée les systèmes de tout le club. « Copier pour une autre équipe » duplique un système.
- Le même tableau sert aux schémas des exercices et aux systèmes des adversaires.

> Cochez « Visible par les joueurs dans l'espace membres » pour partager un système : les joueurs de l'équipe et leurs parents le voient, animé, dans la tuile « Systèmes de jeu ». Les exercices, les séances et les fiches adversaires restent toujours internes au staff.

9 Activer Coaching

Coaching est une option de votre abonnement OhMyClub, facturée par saison selon la même tranche de joueurs que votre licence. Elle s'active le jour même, sans rien installer : vos coachs retrouvent les nouveaux écrans dans leur menu.

Pour recevoir l’offre de votre club : depuis votre application, menu Coach › Coaching › « Recevoir l’offre », ou écrivez à support@ohmyclub.be.