

**ETRE « JOUEUR »**

- Plus la motricité va s'affiner, plus le joueur va pouvoir brouiller les cartes et masquer ses intentions
- Plus sa maturité intellectuelle va progresser et sa «culture du jeu» s'enrichir, plus il sera capable de faire la distinction entre une information exacte et une information fausse
- Plus son affectivité relationnelle sera maîtrisée, mieux il pourra percevoir chez autrui (décoder) les signaux justes et les indices de tromperie

**ETRE UN « BATTANT»**

- Combativité et agressivité sont les deux aspects essentiels à travers lesquels la dominance transparait

**ETRE CAPABLE DE SE SOUSMETTRE A DES NORMES COLLECTIVES**

- Appartenir à une équipe, c'est se plier à des règles sans lesquelles il ne peut y avoir de vie en société
- Appartenir à une équipe, c'est s'engager vis-à-vis des autres à respecter ces normes (bases de la vie d'équipe) et les objectifs communs préalablement définis
- Appartenir à une équipe, c'est ne pas se comporter en consommateur de jeu (pour vivre que les bons moments !), c'est se plier aux exigences qui facilitent la réalisation du but commun :
  - Présence à tous les moments qui constituent la vie de l'équipe (entraînements – matchs – sorties d'équipe)
  - Engagement total à toutes les activités qui représentent les moyens utilisés par le groupe pour parvenir à ses objectifs (théories – entraînements spécifiques – séances de condition physique – ...)
  - Souci d'être en forme (hygiène de vie) pour participer avec un maximum d'efficacité à la tâche commune (idem pour tous les joueurs)
- Appartenir à une équipe, c'est avoir un rôle à jouer à l'intérieur d'un collectif structuré. Le rôle sur le plan du jeu sera distribué en fonction :
  - Des compétences techniques de chacun par rapport aux tâches spécifiques inhérentes à chaque rôle
  - Des exigences de l'organisation collective : il doit y avoir articulation et complémentarité des différents rôles

**ETRE CAPABLE DE MAITRISER SES EMOTIONS**

- La maîtrise des émotions représente un élément capital de la personnalité du joueur au niveau de sa réussite sportive car il est souvent confronté :
  - Climat insécurisant, parfois «dramatique», moments de haute tension psychologique
  - Devoir gérer les charges affectives créées par cet environnement particulier (nervosité – peur – flou dans l'analyse – fuite de responsabilité – réaction motrice inadaptée – agressivité - ...)