

## La gestion des conflits

L'un des critères qui distingue le sport collectif du sport individuel, est la notion de "performance de groupe". Pour réussir, l'entraîneur doit à la fois développer le potentiel individuel et favoriser l'émergence d'une équipe.

Le "style" de l'entraîneur influence le développement de son équipe. L'entraîneur lui-même devient donc un élément déclencheur sur le fonctionnement du groupe et sur l'évolution de la cohésion en son sein.

Très souvent le recours à l'autorité de fonction par les moins expérimentés - "tu fais ce que je te demande de faire parce que c'est moi l'entraîneur !" - génère des situations conflictuelles par les frustrations qu'elle sous-tend chez les joueurs.

En France, culturellement, le conflit entre joueurs, ou joueurs et entraîneur, reste très péjoratif et la plupart des coaches cherchent à l'éviter. Il est néanmoins vrai que pour apprécier réellement la valeur de l'harmonie au sein d'une équipe, on doit être capable de dépasser le conflit.

Dans la vie privée, comme également dans le quotidien professionnel ou sportif, les problèmes apparaissent, là où les gens ne sont pas "clairs".

Chaque match, indépendamment du résultat, renforce les conflits préexistants ou en génère de nouveaux. Les entraîneurs seraient avisés d'accepter cette idée, bien qu'ils préfèrent plus volontiers les éviter, car les problèmes qui résultent des matches (événements centraux dans les sports d'équipes) naissent invariablement : **ils sont inévitables.**

Il est donc important (indispensable) de savoir les reconnaître et de les traiter d'une manière constructive. Ceci suppose d'en connaître les caractéristiques typiques de survenue. Sur le plan formel, tous les conflits ne sont pas de même nature.

Pour simplifier les conflits surgissent principalement des zones de mécontentement, comme par exemple :

- Les joueurs qui ne sont pas retenus pour une rencontre
- Les joueurs peu ou pas utilisés (temps de jeu ou poste)
- Les différends résultant de la concurrence entre joueurs ou de l'absence de relations dans le jeu, avec des réactions du type :  
"Il m'a vu, j'étais seul mais il ne m'a pas fait la passe."