



CHARTRE DES PARENTS SAISON 2026/2027

TOUT PARENT S'ENGAGE À

1. Remettre à l'entraîneur le dossier d'inscription de leur enfant **le plus tôt possible** en début de saison afin de faciliter son inscription auprès des instances fédérales.
2. Accompagner les enfants jusque dans la salle et s'assurer de la présence des entraîneurs
3. Prévenir des absences de l'enfant,
4. Laver le jeu de maillot de l'équipe en suivant le planning établi par le parent référant,
5. Assurer le transport des joueurs de l'équipe dans la saison en respectant le planning établi,
6. Refuser la violence verbale et physique dans les tribunes - Encourager l'équipe et ne pas critiquer l'individu,
7. Se comporter de manière exemplaire tant envers les joueurs, entraîneurs et adjoints de l'équipe dont fait partie leur enfant, que vis-à-vis des adversaires et des arbitres, ainsi que d'une manière générale vis-à-vis des membres du club, ce qui contribue de manière importante à la bonne image du club,
8. Accompagner leur enfant, dans la mesure du possible, lors des matchs auxquels il participe et collaborer avec l'entraîneur, le coach et ses assistants pour l'organisation des déplacements de l'équipe,
9. S'abstenir d'intervenir en quoi que ce soit dans les décisions sportives prises par l'entraîneur et/ou le coach (composition de l'équipe, remplacement d'un joueur en match, etc.). Le cas échéant, ils peuvent faire état de leurs remarques auprès du Responsable Technique et Sportif ou de tout membre du Bureau du Club,
10. Assister aux réunions auxquelles vos enfants sont invités,
11. S'intéresser et participer à la vie du club et des autres équipes - participer à l'organisation des manifestations du club (tournois, photos...),
12. Prendre connaissance des informations distribuées aux enfants, tant papier qu'électronique (email, Newsletter, site Web ou Facebook).

RAPPELS

Ne pas pénétrer dans les vestiaires avant, pendant ou après un match ou un entraînement, sauf autorisation par l'entraîneur.

Ne pas pénétrer sur un terrain basket pendant qu'un match s'y déroule.
