

# Bâtir l'Avenir de la Ghost Team, Ensemble

Notre nouvelle structure pour  
une progression continue et une  
cohésion renforcée.

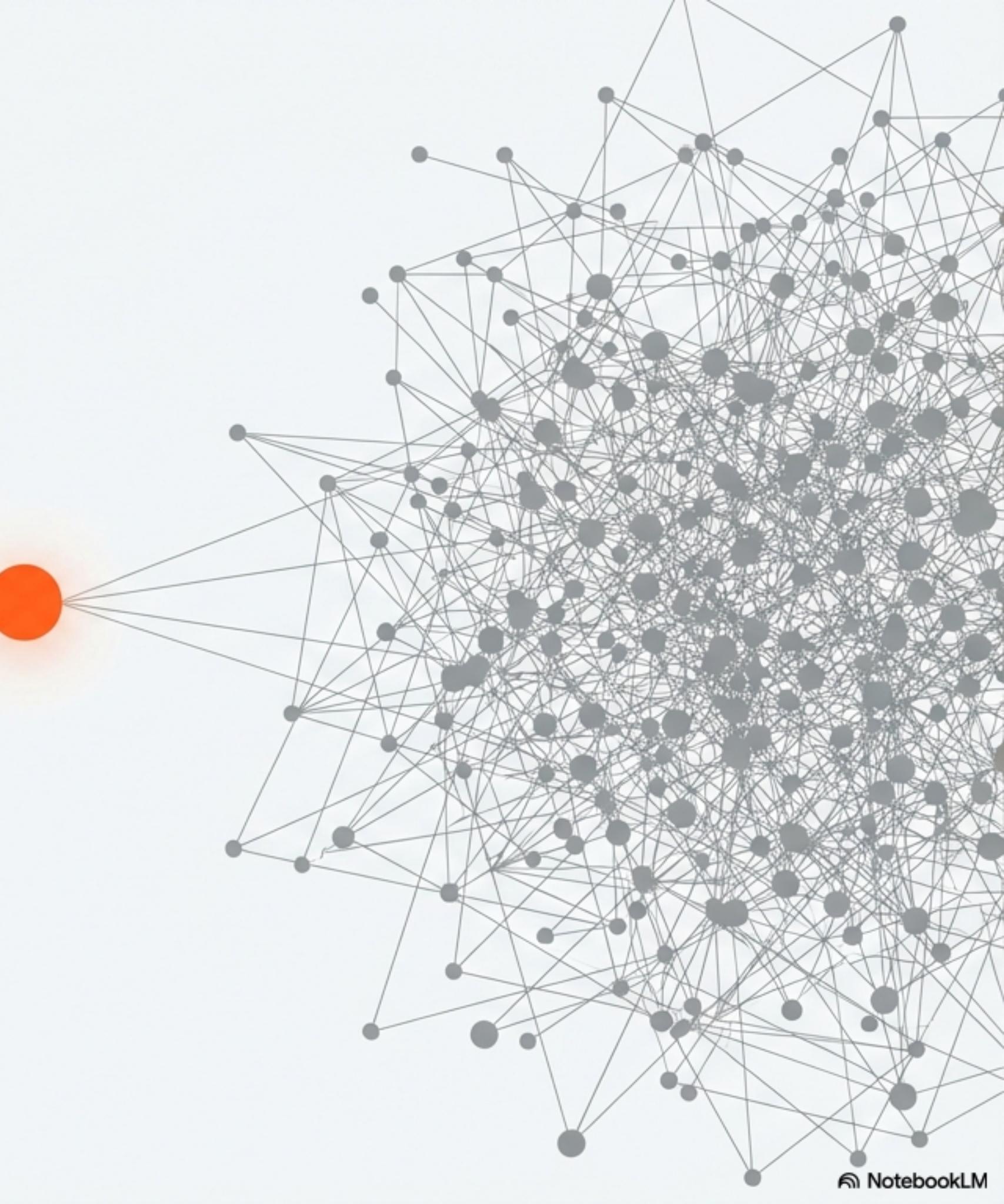


# Notre succès nous a amenés à un nouveau défi.

La Ghost Team grandit. C'est une force, mais cela rend l'intégration des nouveaux membres plus complexe. Un nouveau coureur peut se sentir "**perdu dans la masse**" du Discord et des conversations existantes.

---

Nous avons besoin d'une structure qui soutient notre croissance, **intègre efficacement** chaque membre et **renforce les liens** qui nous unissent.

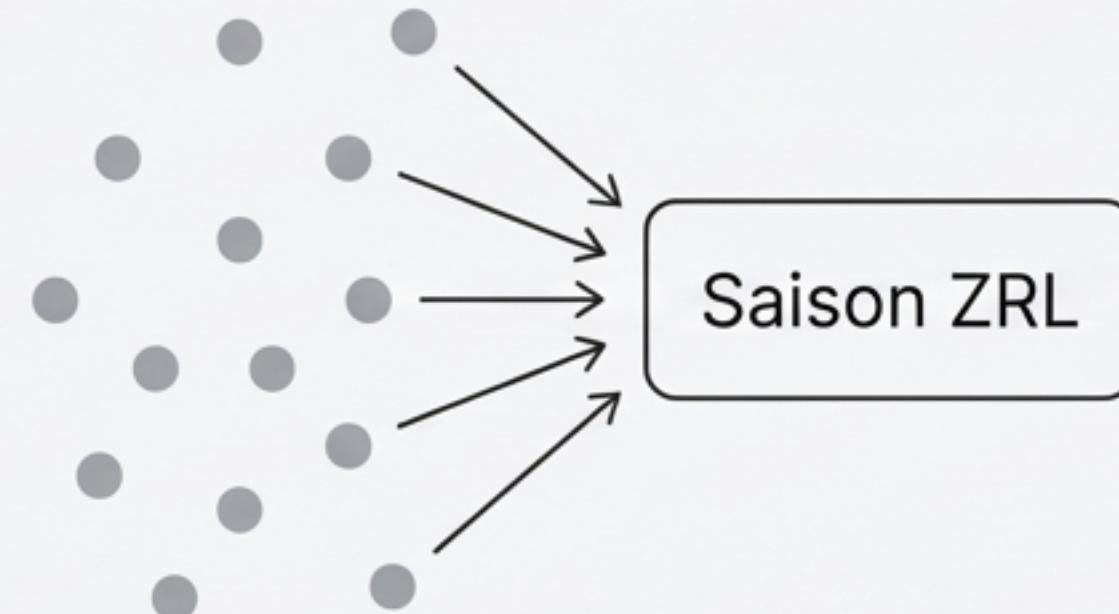


# Notre solution : des équipes permanentes, actives toute l'année.

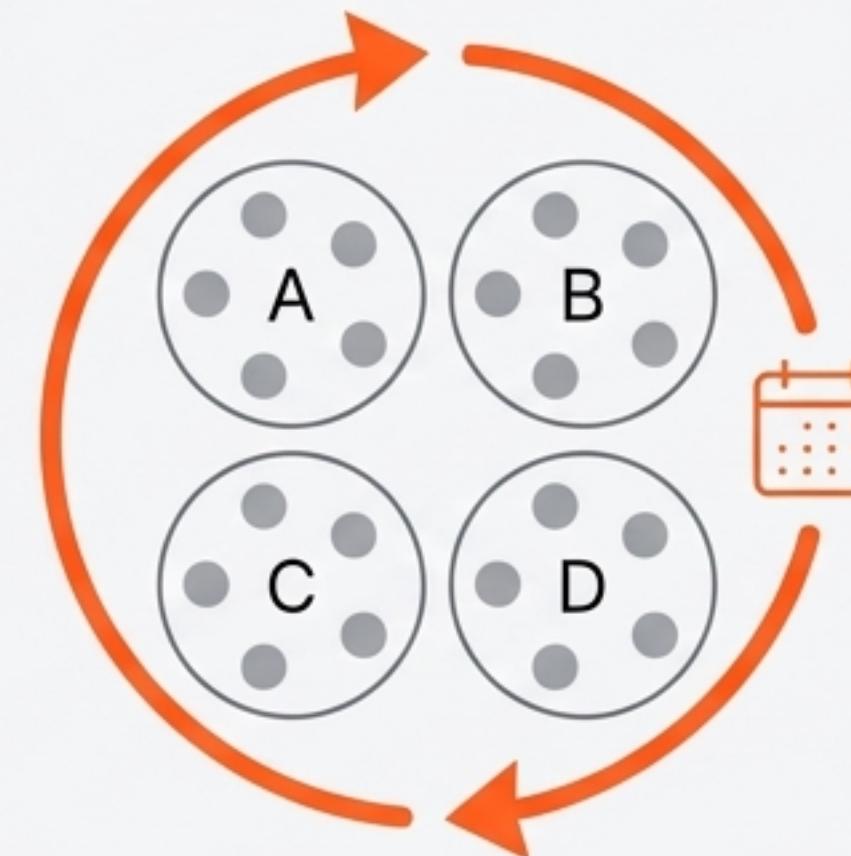
Fini les périodes de recrutement et les équipes qui changent à chaque saison de ZRL.

Nous évoluons vers un modèle où chaque membre a une "maison" au sein de la Ghost Team.

**Structure Saisonnier**



**Structure Permanente**



*"Pourquoi pas garder les équipes ZRL toute l'année ?"*

# Un système fondé sur quatre piliers clairs.



## Équipes Permanentes

Des équipes stables basées sur le niveau (A, B, C, D) qui vivent et s'entraînent ensemble toute l'année.



## Intégration Directe

Chaque nouveau membre est immédiatement intégré dans une équipe correspondant à son niveau, analysé via sa "carte ZwiftPower".



## Progression Accompagnée

Un parcours transparent pour évoluer entre les équipes, basé sur la performance et toujours décidé en accord avec le coureur.

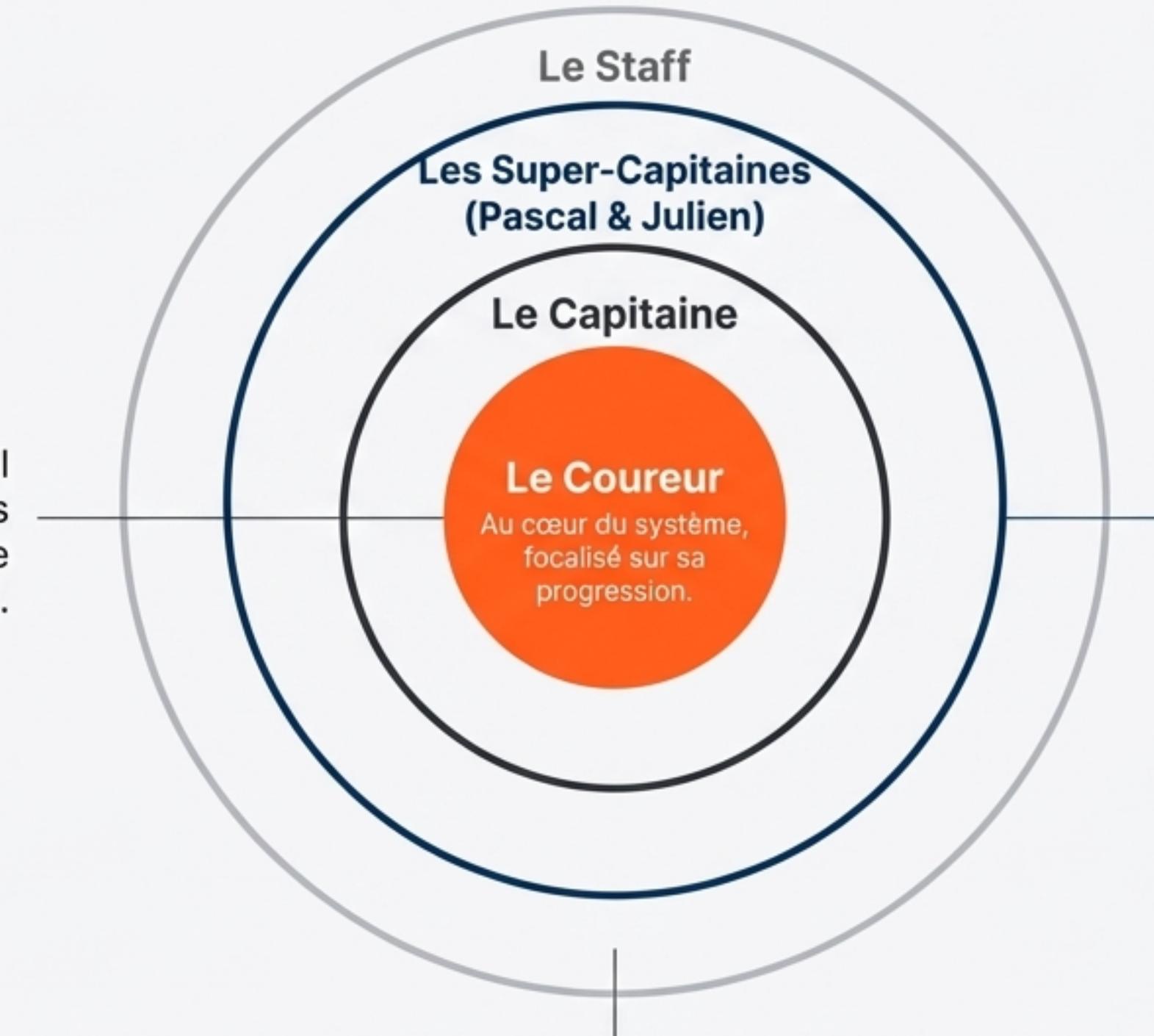


## Vie d'Équipe Renforcée

Un créneau dédié le mardi pour s'entraîner, élaborer des tactiques et renforcer la cohésion, en dehors des courses ZRL.

# Une organisation claire au service de la performance.

Votre référent principal. Il anime l'équipe, intègre les nouveaux et organise la vie de l'équipe.



Gère la vision globale, la création des nouvelles équipes et l'équilibre général de la structure.

Garants de la progression globale. Ils ont une "vue d'ensemble" sur tous les coureurs, suivent les performances et accompagnent les changements d'équipes.

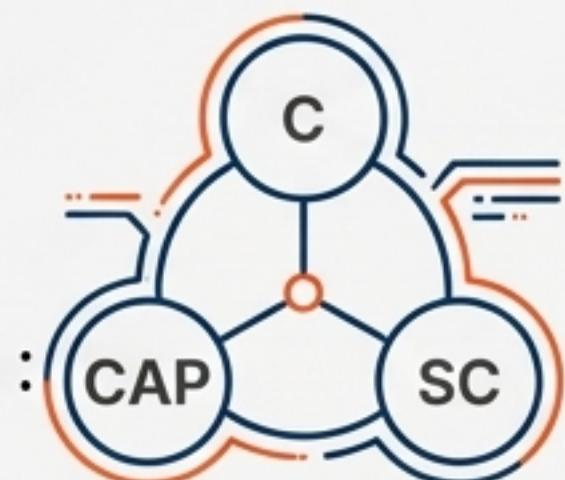
# Zoom sur le rôle des Super-Capitaines

Pour garantir un suivi équitable et une vue globale, **Pascal** et **Julien** prennent en charge la supervision des catégories.



## Leurs missions clés :

- Suivre les données de performance de tous les coureurs.
- Identifier les potentiels de progression ou les besoins de changement.
- Initier la discussion pour un changement d'équipe, toujours en accord tripartite : **Coureur + Capitaine + Super-Capitaine.**



# Votre parcours : l'intégration d'un nouveau membre.



## Premier Contact

Vous échangez avec nos recruteurs (Ludo, Luc).

## Analyse de Niveau

Votre carte ZwiftPower est analysée pour définir votre catégorie (A, B, C, ou D).

## Placement en Équipe

Vous êtes assigné à une équipe correspondant à votre niveau actuel.

## Accueil par le Capitaine

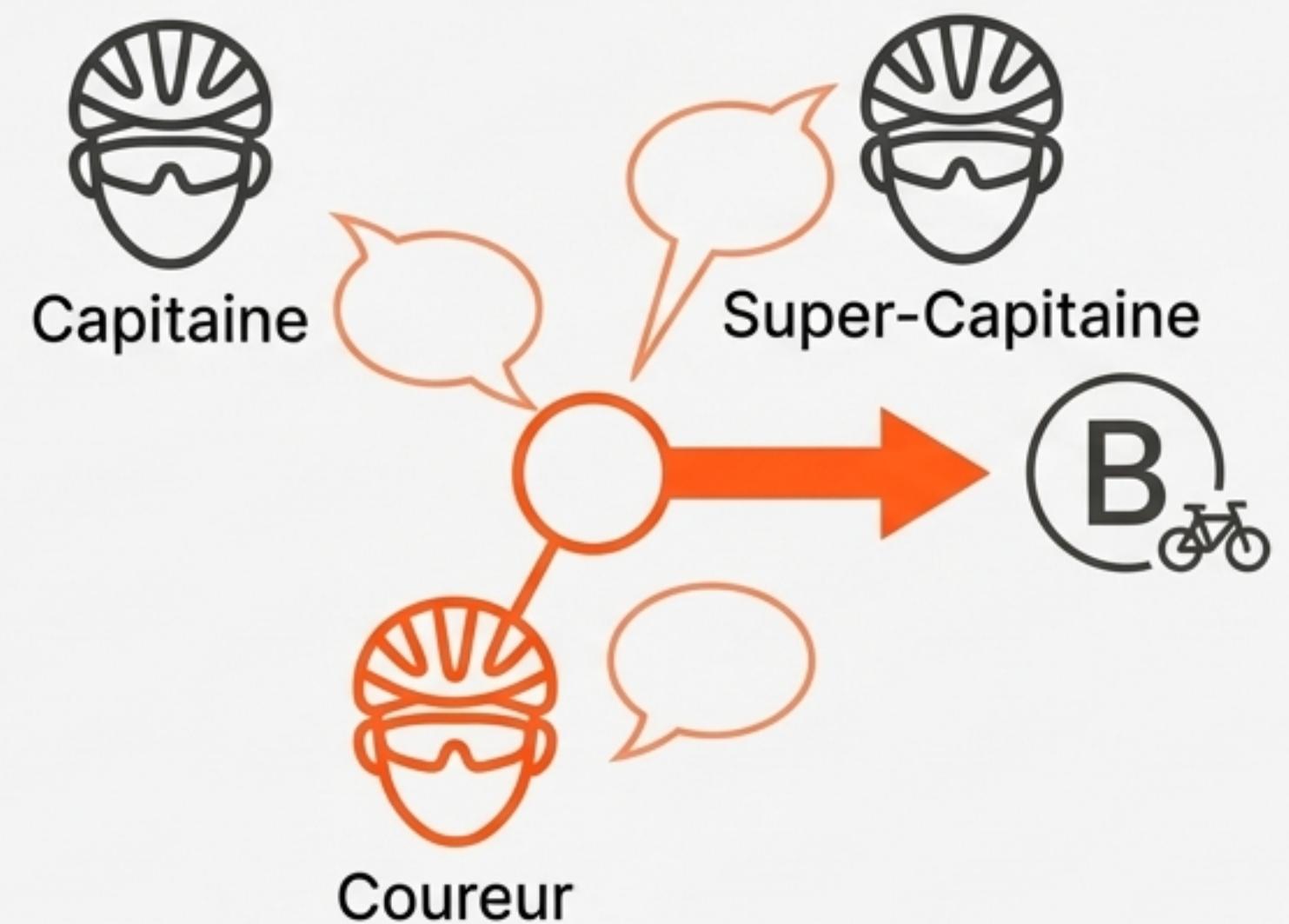
Le capitaine de votre nouvelle équipe vous contacte et vous intègre dans le groupe. Vous avez trouvé votre place.

# Votre parcours : la progression entre les équipes

Principe: Les coureurs changent d'équipe en fonction de leur niveau physique. L'objectif est de toujours rouler dans un groupe homogène où vous pouvez progresser. Ce n'est pas une question d'affinités, mais de performance.

## Le Processus

1. **\*Constat\***: Le Super-Capitaine, via le suivi des données, remarque une évolution significative de votre niveau.
2. **\*Discussion\***: Une conversation est initiée entre le Super-Capitaine, votre capitaine actuel et vous-même.
3. **\*Décision Commune\***: Le changement d'équipe se fait uniquement si tout le monde est d'accord. La transparence est totale.



# La vie d'équipe : le créneau du Mardi, hors-saison ZRL

## Le principe

Le mardi soir (19h-20h) est réservé aux équipes. Les entraînements collectifs de Baptiste basculent au lundi.

## La liberté du Capitaine

Chaque capitaine est autonome pour animer ce créneau et faire vivre son équipe. Il n'y a pas d'obligation d'organiser un événement chaque semaine.



## Exemples d'activités



Entraînements spécifiques (sprints, tests sur 5 minutes).



Reconnaissance de parcours et travail tactique.



Sessions de Time Trial (TT) en équipe ou inter-équipes.



Défis internes ou matchs amicaux contre d'autres équipes Ghost.

# Comment nous allons grandir : la création et la gestion des équipes.

## Règle n°1 : La taille des équipes

Chaque équipe est limitée à **10 coureurs** hors-saison ZRL.

Cela nous laisse une marge pour ajouter 1 ou 2 coureurs si besoin au moment des inscriptions ZRL.



Équipe Expérimentée A



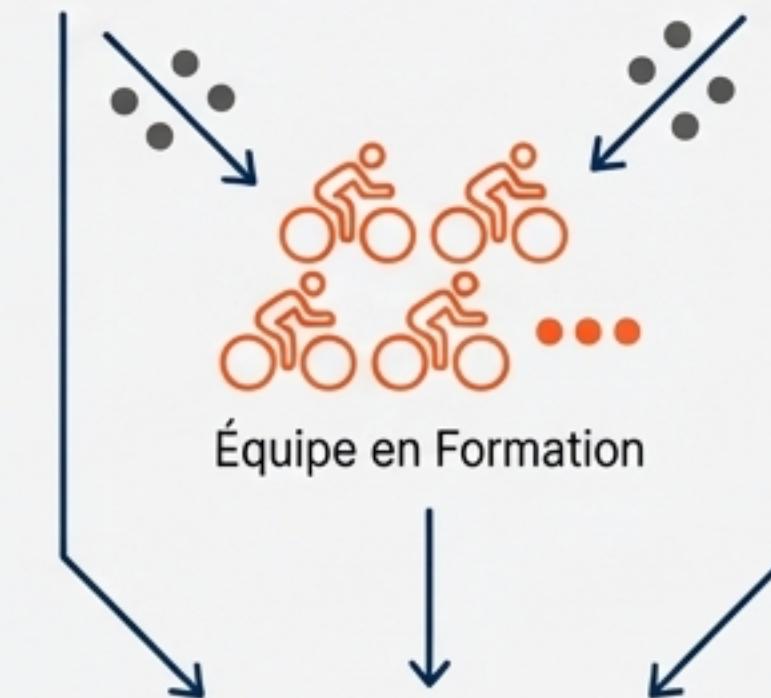
Équipe Expérimentée B

## Règle n°2 : L'accueil des nouveaux

Les nouveaux arrivants rejoignent une "équipe en formation" (ou "équipe de remplaçants") dans leur catégorie.

## Règle n°3 : L'activation d'une nouvelle équipe

- Dès qu'une équipe en formation atteint environ 6 coureurs, elle est prête à être activée pour la ZRL.
- Pour garantir un bon équilibre, nous ne créons pas une équipe "100% nouveaux".
- Des coureurs expérimentés d'autres équipes sont déplacés pour former une base solide (ex: 4-5 anciens + 4-5 nouveaux).
- Cela assure une intégration plus rapide et un partage d'expérience immédiat.



Nouvelle Équipe Activée

# Concrètement, pour la prochaine saison ZRL.

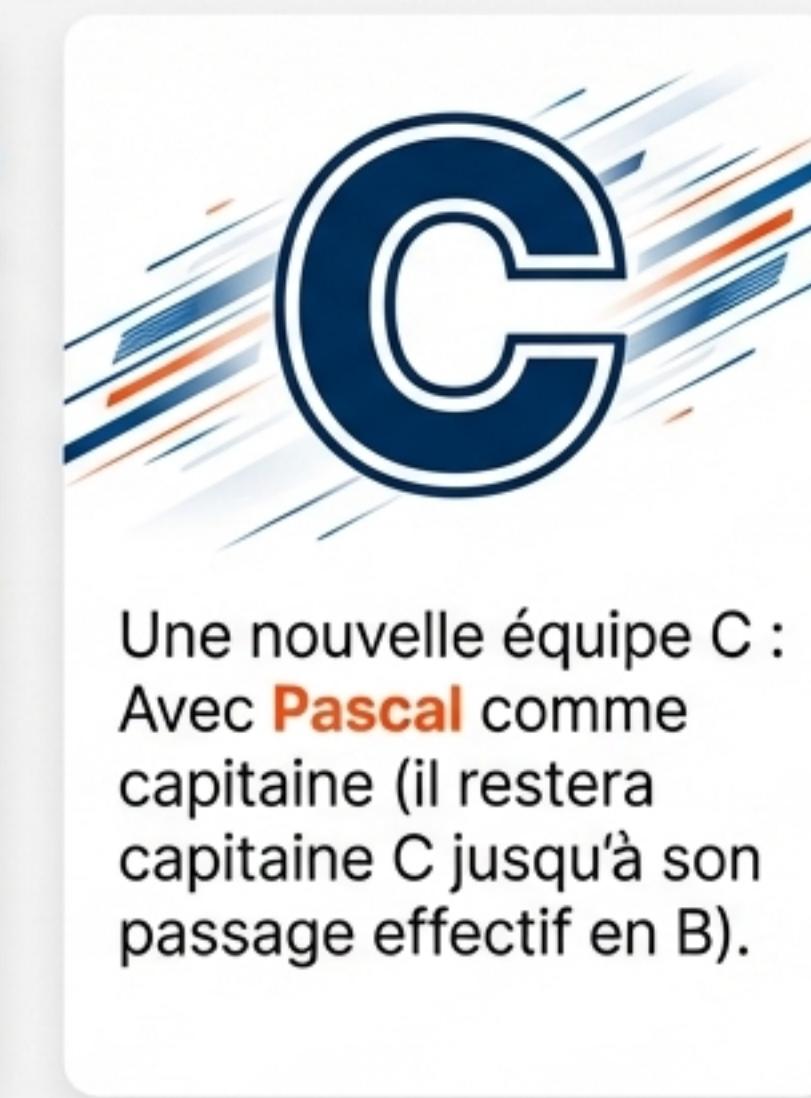
Nous lançons la nouvelle structure dès maintenant avec la création de plusieurs nouvelles équipes pour renforcer chaque catégorie.



Une nouvelle équipe A :  
Pour accompagner la  
progression de nos  
coureurs les plus  
rapides.



Une nouvelle équipe B :  
Avec **Fredou** comme  
capitaine.



Une nouvelle équipe C :  
Avec **Pascal** comme  
capitaine (il restera  
capitaine C jusqu'à son  
passage effectif en B).



Une équipe Féminine :  
Pour créer un pôle  
dédié et compétitif,  
avec **Fa** comme  
capitaine.

Nous ne créerons pas de nouvelle équipe D. L'équipe D actuelle est consolidée.

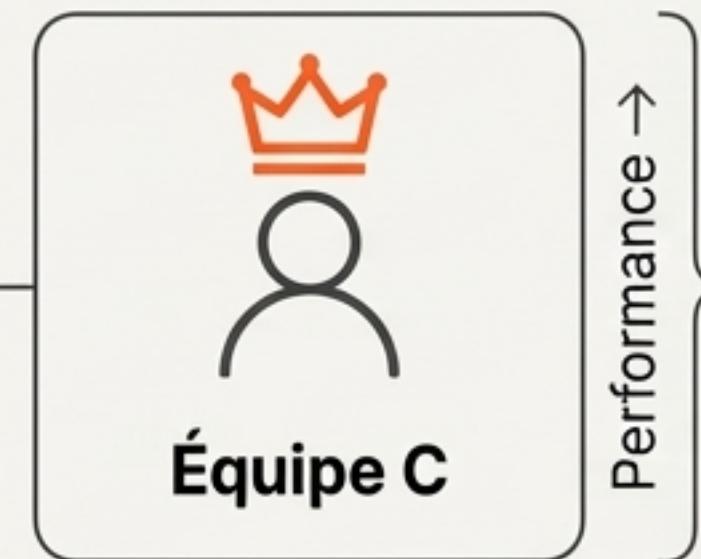
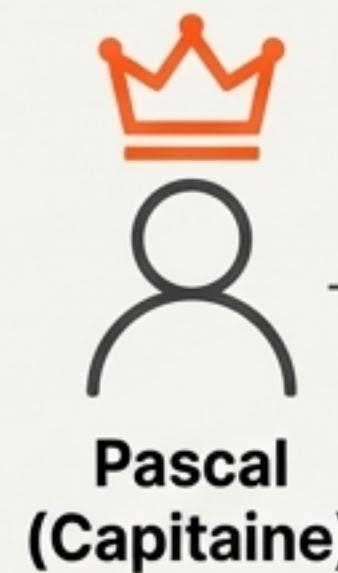
# Le rôle du Capitaine : un pilier pour son équipe.

**Principe de stabilité** : Un capitaine reste le leader de son équipe tant qu'il ne change pas de catégorie de niveau. Son expertise et son leadership sont plus importants que son niveau précis au sein de l'équipe.

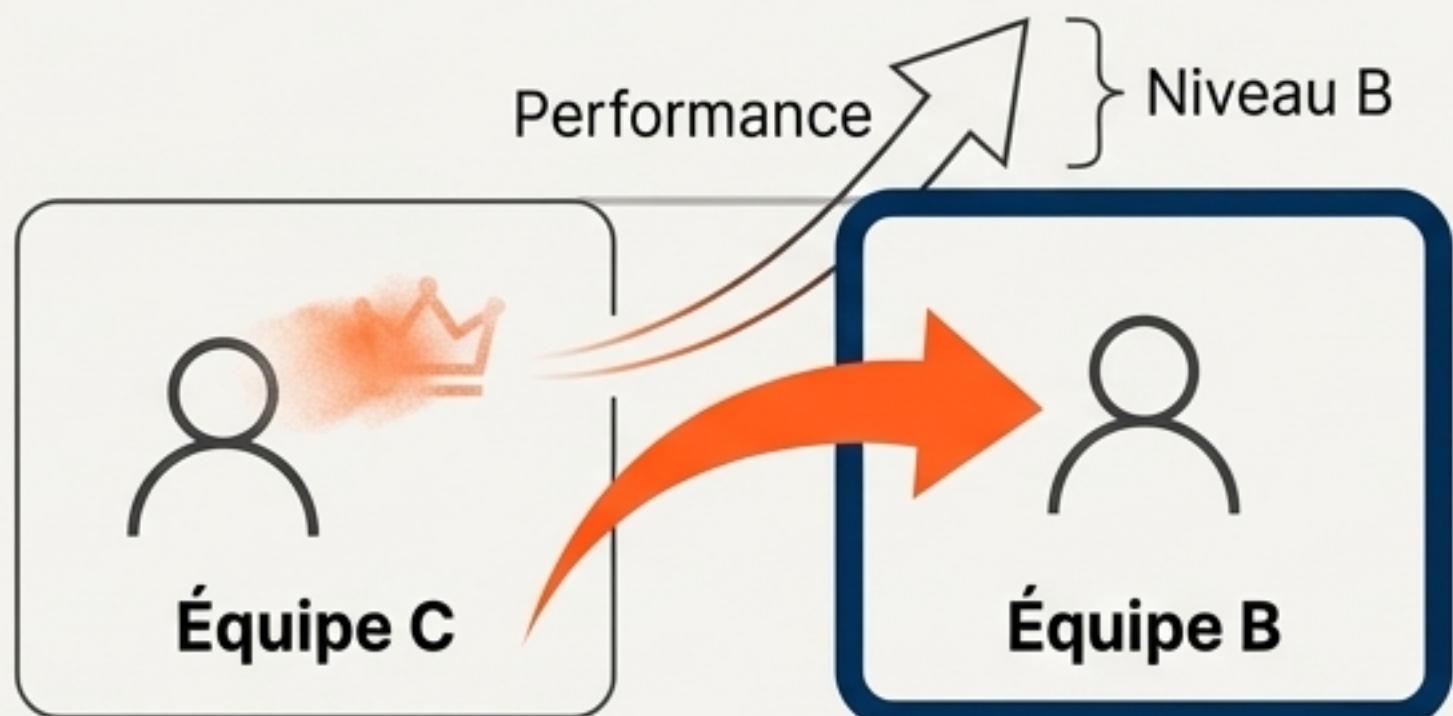
**Exemple concret** : Si Pascal, capitaine d'une équipe C, développe un niveau B, il reste capitaine de son équipe C.

**Le jour du changement** : Le jour où il passe officiellement en catégorie B, il quitte son rôle de capitaine et rejoint une équipe B en tant que coureur. Il ne pourra redevenir capitaine que lorsqu'une nouvelle équipe B sera créée, s'il le souhaite.

Stabilité



Changement



# Les bénéfices : un système plus simple, clair, motivant et transparent.

Pour chaque coureur, cela signifie :



## Clarté



Vous savez toujours où vous vous situez, dans quelle équipe vous êtes, et quel est le chemin pour progresser.



## Motivation



Des objectifs clairs et un engagement au sein d'une équipe stable toute l'année, pas seulement pendant la ZRL.



## Progression



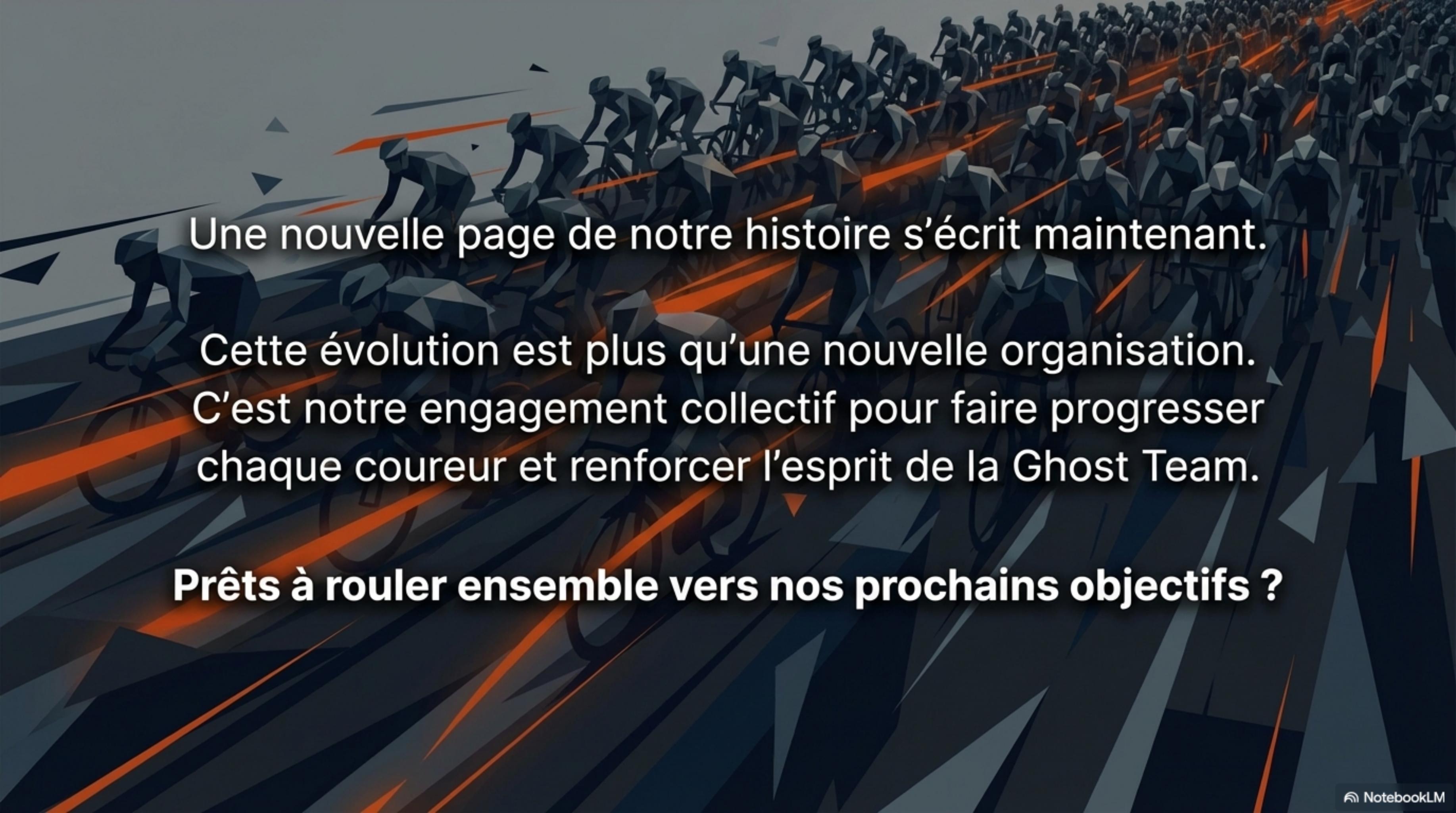
Un système qui s'adapte à votre évolution et vous place dans l'environnement le plus propice à votre performance.



## Cohésion



Des liens plus forts, des tactiques mieux rodées et des équipes plus soudées pour aborder chaque course.



Une nouvelle page de notre histoire s'écrit maintenant.

Cette évolution est plus qu'une nouvelle organisation.  
C'est notre engagement collectif pour faire progresser  
chaque coureur et renforcer l'esprit de la Ghost Team.

**Prêts à rouler ensemble vers nos prochains objectifs ?**