



CS 1 Construire le joueur

25H



Introduction :

Bienvenue dans le 1^{er} Certificat de spécialités « construire le joueur », cette formation fait suite au parcours Brevet fédéral. Dans cette précédente formation vous avez découvert les modalités pédagogiques indispensables pour engager vos joueurs dans une situation pédagogique ou un entraînement.

Grâce à cette formation « construire le joueur » vous allez pouvoir développer vos connaissances techniques et tactiques sur les fondamentaux individuels du joueur de basketball.

Vous deviendrez des experts sur les aspects suivants :

- maîtriser les fondamentaux du Tir extérieur et en course avec et sans opposition
- Maîtriser les fondamentaux individuels offensifs dans la gestion du 1c1
- Maîtriser les fondamentaux individuels défensifs dans la, gestion du 1c1

Nous partons pour 25h de découverte et d'apprentissage sur les fondamentaux individuels.

Les objectifs de CS 1 sont les suivants :

Partie 1 Marquer et Scorer en Basketball

- Découvrir les fondamentaux du Tir Extérieur et des tirs en course
- Connaître les modalités d'apprentissage et de perfectionnement du Tir
- Maîtriser des situations pédagogiques références selon son public sur les fondamentaux du Tir
- Découvrir la progression pédagogique du Tir selon les caractéristiques de son public
- Être capable de démontrer la gestuelle de tir et les différents tirs en course

Partie 2 : Les Outils du 1c1

ATTAQUE

- Identifier les différents types de 1c1 dans le jeu selon : le poste de jeu, l'espace de jeu...
- Maîtriser les fondamentaux individuels offensifs à développer pour jouer le 1c1
 - En fin de CA sur tout terrain et $\frac{3}{4}$ de terrain,
 - En dribble lancé sur le $\frac{1}{2}$ terrain,
 - Après démarquage et réception dans le jeu extérieur sur le $\frac{1}{2}$ terrain,
 - Dans le jeu posté près du cercle
- Connaître selon les caractéristiques de son public les fondamentaux individuels offensifs à développer en priorité
- Resituer et recontextualiser le 1c1 en attaque dans un collectif : développer la sélection et la juste tactique
 - o Gérer les espaces de pratique : cohérence avec le niveau de jeu
 - o Gérer les timings de décision et d'exécution
 - o Gérer le niveau d'opposition pour favoriser l'apprentissage
- Veiller à traiter le développement du 1c1 dans une logique tactique afin de favoriser la prise de décision du joueur : créer des situations pédagogiques de résolution de problème
- Être capable de démontrer les fondamentaux individuels offensifs du 1c1

DEFENSE

- Maîtriser les fondamentaux individuels défensifs selon le type de 1c1
- Connaître selon les caractéristiques de son public les fondamentaux défensifs à enseigner
- Accompagner le joueur dans la perception du danger à défendre :
 - o Où je suis,
 - o Contre qui je joue,

- À quel moment se joue le 1c1
Être capable de démontrer les fondamentaux individuels défensifs du 1c1

Ruban Pédagogique :

Marquer et Scorer en Basketball 8H

<p>Étape 1 E-learning Découvrir les fondamentaux du Tir. 30 minutes</p>	<p>Étape 2 Présentiel Le Tir Extérieur 3H</p>	<p>Étape 3 Présentiel Le Tir en Course 4H</p>	<p>Étape 4 E-learning Réactivation 30 minutes</p>
--	--	--	--

Les outils du 1c1 OFF et DEF 17H

<p>Étape 1 E-learning Découvrir les Fondamentaux Individuels 1H</p>	<p>Étape 2 Présentiel 1c1 Fin de CA 1c1 en dribble (lancé) 7H</p>	<p>Étape 3 E-learning + Défi 1H</p>	<p>Étape 4. Présentiel 1c1 après réception Jeu Posté 7H</p>	<p>Étape 5 Réactivation 1H</p>
--	--	--	--	---



CS 2 Collaborer en Basketball



Introduction :

Bienvenue dans le 2ème Certificat de spécialités « collaborer en Basketball », cette formation fait suite pour la plupart des stagiaires à leur passage par le CS1 « construire le joueur ». Dans cette précédente formation vous avez découvert les contenus techniques indispensables pour enseigner à vos joueurs les fondamentaux individuels.

Grâce à cette formation « collaborer en Basketball » vous allez pouvoir développer vos connaissances techniques et tactiques sur les fondamentaux pré-collectifs du joueur de basketball dans le jeu à 2 et à 3.

Vous deviendrez des experts sur les aspects suivants :

- maîtriser les fondamentaux pré-collectifs Offensifs à 2 et 3 joueurs sans l'utilisation d'écrans
- Maîtriser les fondamentaux pré-collectifs défensifs à 2 et 3 joueurs sans l'utilisation d'écrans
- Maîtriser les notions de spacing, de timing et d'enchaînement d'actions dans le jeu réduit
- Démontrer et expliquer les situations de jeu à 2 ou à 3 joueurs

Nous partons pour 25h de découverte et d'apprentissage sur les fondamentaux pré-collectifs.

Les objectifs de CS 2 sont les suivants :

Créer du SENS et comprendre les situations : développement de la tactique individuelle

Être capable de :

- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives et défensives de jeu réduit
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions
- Utiliser des situations références pour l'apprentissage et le perfectionnement du jeu réduit
- Créer une progression pédagogique adaptée pour favoriser la compréhension tactique des joueurs dans le jeu réduit

Partie 1 ATTAQUE

- SE SITUER
 - o Découvrir les espaces clés à occuper sur le ½ terrain : apprendre à se situer à 2 et à 3
 - o Connaître les principes de spacing entre les joueurs au cours de la possession : apprendre à se situer après un déplacement, recréer de l'espace
 - o Déterminer les timings et les conditions à respecter pour l'attaquant afin d'exploiter son initiative individuelle : apprendre à évaluer la situation
- COLLABORER ET ENCHAINER
 - o Découvrir et maîtriser les collaborations offensives à 2 et à 3 sur le ½ terrain
 - o Maîtriser les situations d'enchaînement d'actions autour des actions du porteur de balle : enchaîner, se déplacer, se replacer pour assurer la continuité du jeu
 - o Maîtriser les différentes structurations du jeu réduit et leurs enchaînements d'action : 3 joueurs extérieurs ou 2 joueurs extérieurs et 1 joueur intérieur
- DECIDER INDIVIDUELLEMENT ET A PLUSIEURS
 - o Accompagner la prise de décision du joueur dans l'action : donner des repères pour favoriser la prise d'initiative
 - o Favoriser et développer la connaissance et la compréhension tactique des joueurs

Être capable de :

- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives de jeu réduit
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions

- SE SITUER
 - o Découvrir les espaces clés à défendre sur le ½ terrain
 - o Identifier son statut défensif : défense porteur de balle ou non porteur de balle
 - o Se positionner individuellement par rapport à
 - La balle
 - Son joueur
 - Ses partenaires
 - o Apprendre aux joueurs à gérer le timing de la possession pour adapter leurs comportements défensifs
- DECIDER
 - o Identifier rapidement le danger et adapter son intervention :
 - Qui je suis ?
 - Où je suis ?
 - Contre qui je joue ?
 - Avec qui je joue ?
 - o Favoriser et accompagner la prise de décision individuelle
- ENCHAINER
 - o Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon
 - Son statut
 - Le déplacement du ballon
 - Le déroulement de l'action
 - o Regagner le ballon : gérer le rebond défensif individuellement et collectivement

Ruban Pédagogique :

ATTAQUE 16H			
Étape 1 E-learning Découvrir les Espaces et Postes de jeu.	Étape 2 Présentiel Les enchaînements d'action Autour des attaques en dribble Connaître et entretenir le SPACING	Étape 3 Présentiel Mobilité autour du jeu Posté Enchaîner	Étape 4 E-learning Réactivation + Défi
1H	7H	7H	1H
DEFENSE 9H			
Étape 1 E-learning Connaissances sur les collaborations DEF	Étape 2 Présentiel Se positionner Se déplacer Transiter Enchaîner Collaborer	Étape 3 E-learning Réactivation + Défi	
1H	7H	1H	

Présentiel :

3 journées de formation 21H

Alternance :

2 défis terrain à réaliser :

- Pré-collectif OFFENSIF
- Pré-collectif DEFENSIF



CS 3 Jouer vite ensemble

20H



Introduction :

Bienvenue dans le 3ème Certificat de spécialités « JOUER VITE ENSEMBLE ».

Grâce à cette formation « Jouer Vite Ensemble » vous allez pouvoir développer vos connaissances techniques et tactiques sur les fondamentaux pré-collectifs et collectifs sur l'apprentissage et le perfectionnement du jeu rapide.

Cette phase de jeu est devenue un incontournable à maîtriser pour l'ensemble des équipes de basketball quel que soit le niveau de pratique ou la catégorie.

Vous deviendrez des experts sur les aspects suivants du jeu rapide:

- **Phase OFF** : comment gagner le ballon et comment relancer le jeu vers l'avant
- **Phase DEF** : comment s'organiser au Rebond OFF et prendre en charge rapidement le porteur du ballon
- **Phase OFF** : comment créer et gérer efficacement les situations de surnombre offensif
- **Phase DEF** : comment ralentir la progression du ballon, protéger les espaces clés sans se découvrir
- **Phase OFF** : comment enchaîner à 5 sur le ½ terrain en exploitant les avantages et déséquilibres créés par les 1eres phases du jeu rapide
- **Phase DEF** : Comment défendre les surnombres OFF et défendre les avantages d'espaces créés par l'attaque pour revenir le plus vite possible à un équilibre défensif

Nous partons pour 20h de découverte et d'apprentissage sur les fondamentaux du jeu rapide pour apprendre à jouer vite ensemble en attaque et en défense.

TRANSITION OFFENSIVE

Créer et gérer les avantages pour obtenir un tir facile sur tout le terrain

18. Rebond et sortie de balle
19. Progresser sur le terrain
20. Exploiter les surnombres
21. Exploiter les avantages d'espace
22. Transition du tout terrain vers le ½ terrain = continuité



TRANSITION DEFENSIVE

Éviter les tirs rapides ou regagner le ballon

8. Rebond Offensif
12. Protéger le panier
13. Ralentir/Stopper la progression du ballon
14. Défendre les surnombres offensifs
15. Défendre les avantages d'espaces

Les objectifs de CS 3 sont les suivants :

Créer du SENS et comprendre les situations : développement de la tactique individuelle et collective dans la phase de jeu rapide

Être capable de :

- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives et défensives du jeu rapide
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions
- Identifier les collaborations collectives à maîtriser pour attaquer et défendre durant cette phase de jeu
- Utiliser des situations références pour l'apprentissage et le perfectionnement du jeu rapide
- Créer une progression pédagogique adaptée pour favoriser la compréhension tactique des joueurs dans le jeu rapide

Partie 1 GAIN OU PERTE DU BALLON

- SITUATION DE REBOND
 - Découvrir les espaces clés à occuper sur le ½ terrain pour gagner ou regagner le ballon après un tir : apprendre à se situer à 2 et à 3 dans des zones de rebond efficace
 - Connaître les principes d'écran retard en DEF ou de création d'espace de Rebond offensif en ATT : fondamentaux individuels
 - Déterminer les rôles de chacun pour gagner le rebond et se préparer soit à
 - Se projeter vite en ATT : équilibre Rebond/Relance du jeu
 - À défendre rapidement l'avancée du ballon en DEF : équilibre Rebond/Repli défensif
- Relance du jeu / Repli défensif
 - Découvrir et maîtriser les collaborations offensives pour relancer le jeu vers l'avant
 - Découvrir et maîtriser les collaborations défensives pour relancer le jeu vers l'avant
 - Maîtriser les situations d'enchaînement d'actions de transition offensive individuelle en zone arrière :
 - Changer rapidement de statut,
 - Se situer par rapport au ballon, enchaîner,
 - Se déplacer,
 - Se replacer pour assurer la continuité du jeu vers l'avant
 - Maîtriser les situations d'enchaînement d'actions de transition défensive individuelle en zone arrière :
 - Changer rapidement de statut,
 - Se situer par rapport au ballon, enchaîner,
 - Se déplacer,
 - Se replacer pour assurer le contrôle de l'avancée du ballon
 - Maîtriser les situations collectives de relance du jeu en ATT
 - Sortir la balle de la zone de rebond
 - Éliminer les 1ers défenseurs :
 - Par la passe
 - Par le dribble
 - Progresser sur le terrain à 5
 - S'organiser dans l'espace du terrain
 - Chercher la profondeur
 - Optimiser la largeur
 - Trouver le juste équilibre pour étirer la défense et optimiser les déséquilibres
 - Maîtriser les situations collectives de repli en DEF
 - Protéger le panier
 - Défendre l'espace arrière en faisant face à l'attaque rapidement
 - Rentrer vite vers le panier pour limiter les tirs à haut pourcentage
 - S'organiser collectivement pour occuper la totalité du terrain
- Ralentir/Stopper la progression du ballon
 - Prendre en charge le ballon en zone arrière :
 - Qui ?
 - Où ?
 - Contrôler l'avancée du ballon par le dribble et la passe
 - Identifier rapidement le danger à stopper : devant ou derrière la défense
- DECIDER INDIVIDUELLEMENT ET A PLUSIEURS
 - Accompagner la prise de décision du joueur dans l'action : donner des repères pour favoriser la prise d'initiative



- Favoriser et développer la connaissance et la compréhension tactique des joueurs



Être capable de :

- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives de rebond et relance du jeu
- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations défensives de rebond et repli défensif : prise en charge du porteur de balle, couvrir la raquette
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions

Partie 2 : GERER LE SURNOMBRE

- SE SITUER
 - Découvrir les espaces clés à défendre sur tout le terrain
 - Identifier son statut offensif : porteur du ballon, non porteur du ballon
 - Identifier son statut défensif :
 - Défense porteur de balle ou non porteur de balle
 - Proche ou loin de la balle
 - Proche ou loin de la cible
 - Se positionner individuellement par rapport à
 - La balle
 - Son joueur
 - Ses partenaires

- EXPLOITER LES SURNOMBRES OFFENSIFS
 - Sur la zone arrière : éliminer les défenseurs très tôt par la transition DEF/ATT, les courses... pour se créer un tir facile en zone avant
 - Sur la zone avant : projeter vite le ballon vers le panier par le dribble par la passe
 - A 2, à 3, à 4, à 5 : reconnaître vite les situations et avec qui je suis et surtout évaluer le dispositif défensif (surnombre ou non...)
 - Déterminer les rôles de chacun porteur et non porteur de balle dans les courses et les actions en fonction de l'espace et de la défense
 - Fixer la défense par le drive ou par les courses
 - Accompagner la prise de décision rapide avec le développement de la prise d'information sur la défense

- DECIDER
 - Accompagner la prise de décision rapide avec le développement de la prise d'information sur la défense
 - Identifier rapidement la situation, lire le positionnement défensif et de ses coéquipiers pour adapter son action :
 - Qui je suis ?
 - Où je suis ?
 - Contre qui je joue ?
 - Avec qui je joue ?

- GERER ET DEFENDRE LES SURNOMBRES OFFENSIFS :
 - Identifier rapidement le danger et adapter son intervention :
 - Qui je suis ?
 - Où je suis ?
 - Contre qui je joue ?
 - Avec qui je joue ?
 - Ralentir l'avancée de l'attaque en stoppant le dribble et/ou les courses vers l'avant pour permettre le retour à l'équilibre défensif (1 attaquant / 1 défenseur) le plus rapidement possible
 - Déterminer le rôle de chacun en fonction de la progression de l'attaque :
 - Qui prend le ballon,
 - Qui défend le panier,
 - Feinter et perturber pour créer de l'incertitude

- ENCHAINER
 - Enchaîner les actions offensives : se déplacer et se replacer selon
 - Le déplacement du ballon
 - Le déroulement de l'action
 - Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon

- Le déplacement du ballon
- Le déroulement de l'action

Partie 3 : SITUATIONS DE FIN DE CONTRE ATTAQUE

- **EXPLOITER LES AVANTAGES D'ESPACE en ATT**
 - Courir collectivement vers l'avant pour éliminer
 - Attaquer le panier avec et sans ballon
 - Assurer la continuité du jeu et de la circulation du ballon face à la défense
 - Identifier les déséquilibres défensifs et les sanctionner
- **ENCHAINER COLLECTIVEMENT en ATT** : Transition du tout terrain vers le ½ terrain = continuité
 - Enchaîner en créant un spacing adapté : garder le rythme et l'agressivité offensive
 - Observer et exploiter le déséquilibre défensif : espace ou rapport de force favorable
- **DEFENDRE LES AVANTAGES D'ESPACES en DEF**
 - Protéger collectivement les déséquilibres défensifs :
 - Défendre le danger immédiat
 - Ballon près du cercle
 - Miss matches...
 - Favoriser le retour à l'équilibre défensif lors des transferts de passe :
 - 1 attaquant/1 défenseur
 - Défense poste pour poste

Ruban Pédagogique :

Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5	Étape 6
E-learning	Présentiel	E-learning + Défi	Présentiel	E-learning + Défi	Présentiel
Découvrir les phases et l'organisation du Jeu rapide DEFI N°1 : construire une situation sur le rebond et relance du jeu 1H	OFF : Rebond DEF et relance du jeu DEF : Rebond OFF et repli défensif Travail autour des transitions ATT/DEF et DEF/ATT 7H	DEFI N°2 : construire et animer une situation sur la gestion du surnombre et ses conséquences 1H	OFF : Exploiter les surnombres offensifs + Exploiter les avantages d'espace + Transition du tout terrain vers le ½ terrain = continuité DEF : Défendre les surnombres offensifs + Défendre les avantages d'espaces 7H	DEFI N°3 : construire et animer une situation sur la fin de contre-attaque à 5 1H	OFF : Courir à 5 du ½ terrain à la continuité DEF : défendre à 5 le jeu de relance 3H

Présentiel :

2 journées + ½ journée de formation = 17H

Alternance :

3 défis terrain à réaliser :

- Rebond – relance du jeu
- Gestion des surnombres
- Fin de CA à 5

ADULTES

Introduction :

Bienvenue dans le 4^{ème} Certificat de spécialités « CONSTRUIRE SON COLLECTIF CHEZ LES ADULTES ».

Grâce à cette formation « construire son collectif chez les adultes » vous allez pouvoir développer vos connaissances techniques et tactiques sur les fondamentaux collectifs à développer sur les catégories adultes.

Ces catégories concernent :

- U17/U18
- U20
- SENIORS

Cette phase de conception de son collectif est devenue une étape incontournable pour chaque entraîneur afin de pouvoir transmettre avec sens, cohérence les principes qui guideront votre équipe de jeunes en attaque et en défense quel que soit le niveau de pratique ou la catégorie de cette dernière.

Vous deviendrez des experts sur les aspects suivants de construction de votre collectif chez les Adultes :

- Organiser son ATTAQUE HOMME A HOMME : *Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %*
- Comprendre et organiser son Attaque face à une défense de Zone
- Développer des principes d'Attaque défense tout terrain
- Organiser sa Défense collective face à une attaque homme à homme : *Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %*
- Organiser une Défense de zone
- Structurer et mettre en place d'une défense tout terrain

Nous partons pour 35h de découverte et d'apprentissage sur les principes de construction de votre collectif offensif et défensif pour apprendre à jouer ensemble sur le ½ terrain.

ATTAQUE

Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %

1. Être disponible
2. Spacing
3. Continuité et circulation du ballon
4. Pénétrer la défense
5. Accentuer l'avantage crée
6. Sélection de tirs



DEFENSE

Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %

12. Perturber le mouvement du ballon
13. Stopper les pénétrations
14. Aide et rotations
15. Utiliser des fautes appropriées
16. Défendre les situations spéciales
17. Rebond



Les objectifs de CS 4 ADULTES sont les suivants :

Créer du SENS et comprendre les situations : développement de la tactique individuelle et collective dans le collectif à 5 joueurs sur le ½ terrain

Être capable de :

- Définir des principes de jeu collectif à 5 avec des intentions claires
- Définir des formes de jeu adaptées :
 - o Au profil de mon équipe
 - o Au niveau de pratique de mon équipe
- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives et défensives dans le jeu à 5
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions
- Identifier les collaborations collectives à maîtriser pour attaquer et défendre durant cette phase de jeu
- Utiliser des situations références pour l'apprentissage et le perfectionnement du jeu collectif à 5
- Créer une progression pédagogique adaptée pour favoriser la compréhension tactique des joueurs dans la construction et la mise en place de votre collectif.
- Être capable de diriger le jeu à l'entraînement et en compétition pour faire appliquer le projet collectif offensif et défensif

Partie 1 Organiser son attaque : de la transition offensive au jeu placé

SE SITUER SEUL et à 5 à l'arrivée du Jeu rapide

- Se positionner à 5 sur le $\frac{1}{2}$ terrain : occuper les espaces clés :
 - 4 joueurs extérieurs 1 joueur intérieur
 - Placement du joueur intérieur face au jeu pour développer sa connaissance du jeu : poste haut ou short corner
 - Placement joueur extérieur : Définir les espaces clés d'évolution pour permettre la continuité du jeu
 - 5 joueurs extérieurs selon la catégorie
 - Favoriser le jeu de coupes et d'enchaînement
 - Privilégier la fixation intérieure par un jeu posté après une coupe
 - 3 joueurs extérieurs et 2 joueurs intérieurs
 - 1 meneur de jeu et 2 ailiers
 - Favoriser l'alternance entre le jeu de drive et le jeu posté intérieur
 - Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien
 - Où se situer sur le terrain
 - Comment s'espacer entre les joueurs selon le déroulement de l'action
 - Offrir des alternatives de jeu par son placement et son déplacement
 - Anticiper les relations
 - VOIR les déplacements de mes partenaires : lire les intentions
 - VOIR les déplacements de mes adversaires

SE COORDONNER pour garder les avantages créés

- Se coordonner à 5 sur le $\frac{1}{2}$ terrain pour déborder ou franchir la défense
 - Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle pour
 - Gestion du spacing approprié pour favoriser l'agressivité offensive

DECIDER SEUL ET COLLECTIVEMENT

- Décider individuellement et collectivement : analyser la situation = création du sens tactique
 - Avec qui je suis ?
 - Où je suis ?
 - Contre qui je suis ?
 - Qu'est ce qui vient de se passer précédemment dans
 - Le match = connaître le Momentum
 - La possession
- Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé :
 - Découvrir les rythmes de jeu
 - Développer de l'alternance et de la continuité

ENCHAINER : NE PAS S'ARRETER

- Enchaîner des actions de jeu sans écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu
 - Jeu de fixation par le dribble
 - Recréer de l'espacement entre nous pour faciliter la circulation du ballon
 - Anticiper et se déplacer : jouer devant ou derrière la défense

- Enchaîner des actions de jeu avec écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu :

1. Écran Porteur de balle

- Où : Poser un écran porteur entre la ligne médiane et la ligne des 3pts sur le côté ou dans l'axe du terrain
- Qui : l'intérieur qui arrive en second sur le joueur extérieur en possession du ballon
- Comment :
 - Écran rentrant pour s'ouvrir le milieu du terrain
 - Écran sortant pour s'ouvrir la ligne de fond
- Pourquoi : recréer un décalage et profiter de la désorganisation défensive dans le repli défensif

2. Écran non porteur de balle

- Où : à l'opposé du ballon à hauteur de la ligne des 3pts
- Qui : le joueur intérieur pour un joueur extérieur ou 2 joueurs extérieurs entre eux
- Comment :
 - Écran rentrant type back Pick pour faire rentrer un joueur vers le panier ou dans un espace de tir
 - Écran sortant pour démarquer un shooter extérieur à l'opposé du ballon

ALTERNER pour déborder ou franchir la défense

- Exploiter le jeu près du cercle : jeu intérieur
 - Créer un espace cible près du cercle pour jouer face et dos au cercle
 - Créer un réseau de passe collectif pour amener la balle près du cercle et la ressortir
 - Coordonner les déplacements et les positions des 2 joueurs intérieurs
 - Un près du cercle : espace de fixation
 - Un loin du cercle
 - Poste haut
 - Corner
 - Short corner...
- Organiser et coordonner les déplacements des joueurs et du ballon sur le ½ terrain : jeu de principes / Motion offense
 - Créer les principes de collaborations entre les joueurs
 - Identifier et gérer les temps forts

Être capable de :

- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives à 5
- Proposer des situations de jeu réduit facilitant le transfert dans le jeu à 5
- Mettre du sens dans les intentions offensives demandées et expliquées aux joueurs
- Accompagner le joueur dans sa lecture de la situation et sa prise de décision : questionner
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions collectives
- De diriger le jeu offensif à 5 : réguler, adapter, corriger

Partie 2 : Organiser sa défense : défendre ensemble à 5

SE SITUER COLLECTIVEMENT à l'arrivée du jeu rapide

- Se positionner à 5 sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu à défendre en homme à homme :
 - Faire face au jeu
 - VOIR/ANTICIPER/AGIR
 - Dissuader, feinter, stopper
 - Voir la balle pour
 - Se situer ou se resituer
 - Gérer les espaces à défendre
 - Gérer la prise en charge du porteur de balle
 - Se positionner par rapport au panier
 - Rester à hauteur de son joueur : ne pas se tasser = ressortir avec la balle
 - Protéger l'accès au panier

STOPPER LE DANGER IMMEDIAT = casser le rythme

- Identifier la 1^{ère} intention offensive sur le ½ terrain
- Stopper cette 1^{ère} intention : ralentir + changer la trajectoire du ballon
- Gérer les déséquilibres défensifs et rétablir un équilibre sur les passes de transfert
 - Un petit qui défend un grand : passer devant le jeu posté, protéger la passe lobbée
 - Un grand défend un petit : protéger le drive, aide positionnelle des autres joueurs
 - Changer et masquer ce déséquilibre le plus vite possible
- Défendre le jeu d'écran en début de possession :
 - Identifier la pose de l'écran
 - Agir : passer dessous/protéger, changer

VOIR = ANALYSER

- Identifier le danger : se responsabiliser et se coordonner face au danger offensif : aides et rotations
 - Lire et anticiper l'intention de jeu offensive
 - Avec qui je suis ?
 - Où est le danger ?
 - Stopper le danger individuellement et collectivement

DECIDER = AGIR

- Prendre des décisions individuellement
 - Qui stoppe la balle ?
 - Quand intervenir ?
 - Comment revenir à l'équilibre défensif après avoir stopper le danger : rotations défensives
 - Je décide = je suis responsable
- Prendre des décisions collectivement
 - Gérer le niveau d'agressivité sur la balle et les non porteur selon le moment du match, l'espace de jeu
 - Communiquer : je décide cela s'entends et cela se voit
 - On s'adapte à la situation, à la décision de mes coéquipiers.



ENCHAINER = Ne pas s'arrêter de défendre avant d'avoir regagné la balle.

- Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon son statut et le déplacement du ballon
 - Stopper l'avancée du ballon près du panier ou dans les espaces clés
 - Regagner du temps et de l'espace : perturber la circulation du ballon
 - Gérer le rebond défensif



Partie 3 : Organiser son jeu d'écrans en ATTAQUE

Objectif : Exploiter offensivement l'écran porteur de balle à 5 joueurs

SITUER L'ECRAN

- Déterminer l'espace d'exploitation de l'écran
 - Dans l'axe
 - Sur le côté
 - Poste arrière
 - à 45°
- Définir le timing approprié dans le déroulement de la possession
 - Début de possession : arrivée du jeu rapide
 - Milieu de la possession
 - Fin de la possession : se créer un tir ou un décalage

DEFINIR L'INTENTION

- Définir et communiquer l'intention recherchée
 - Selon l'espace
 - Le moment
 - Les joueurs impliqués dans l'action
- Déterminer les joueurs concernés directement et indirectement par l'exploitation de l'écran
 - Sensibiliser le porteur de balle sur ce qu'il a à faire
 - Déterminer les fondamentaux de la pose de l'écran
 - Course
 - Encadrement des appuis
 - Contact
 - Ouverture en sortie d'écrans...
 - Identifier le 3^{ème} joueur facilitateur :
 - Accélérateur par l'angle de passe proposé en sortie d'écran pour rechercher le poseur d'écran dans son ouverture
 - Libérateur d'espace selon l'attaque en dribble du porteur de balle

VOIR et S'ADAPTER

- Identifier le choix défensif proposé
- Adapter la pose de l'écran
- Adapter l'utilisation de l'écran par le porteur de balle
- Utiliser ou non un 3^{ème} joueur facilitateur

ENCHAINER

- Assurer la continuité du jeu à la sortie de l'écran, exploiter l'avantage créé dans le temps et dans l'espace



Objectif : Exploiter offensivement les écrans non porteurs de balle dans un jeu à 5 :

SITUER L'ECRAN

- Déterminer l'espace d'exploitation de l'écran
- Définir le timing de pose de l'écran dans la possession

DEFINIR L'INTENTION de l'écran

- Définir et communiquer l'intention recherchée selon
 - L'espace de pose et d'utilisation
 - L'espace de pose de l'écran
 - L'espace de sortie d'écran
 - Le moment de la possession
 - Les joueurs impliqués dans l'action d'écran
 - Le sens et l'orientation de l'écran
 - Écran sortant
 - Écran rentrant

VOIR et S'ADAPTER

- Identifier le choix défensif proposé
- Adapter la pose de l'écran
- Adapter l'utilisation de l'écran par le joueur bénéficiant de l'écran
- Utiliser ou non un 3^{ème} joueur facilitateur pour passer la balle

ENCHAINER

- Assurer la continuité du jeu et exploiter l'avantage créé dans la durée et l'espace

ROLE et IMPORTANCE DU PASSEUR

Valoriser le travail du passeur dans l'exploitation du jeu d'écran non porteur

Le passeur est un facilitateur, il va permettre à l'attaquant de conserver son avantage par rapport au défenseur autour de l'écran.

Rôle du passeur :

- Analyser le rapport de force ATTAQUANT/DEFENSEUR dans l'action d'écran non porteur

Prendre de l'information :

- Observer la position du défenseur (loin de l'attaquant, au-dessus, en dessous, derrière...) avant/pendant/après l'écran
- Observer la position et l'action du défenseur du poseur d'écran
- Observer le déplacement de l'attaquant bénéficiaire de l'écran
- Observer le déplacement de l'attaquant poseur d'écran
- Utiliser la bonne passe
 - Passer la balle dans le sens du déplacement de l'attaquant : passer dans la course
 - Passer pour éliminer le défenseur
 - Passer vite

APPRENDRE A UTILISER DES ENCHAINEMENTS D'ECRANS : augmenter le retard défensif

Aujourd'hui la défense est habituée à défendre les situations d'écrans et s'avère efficace. Ce qui a pour conséquence que l'utilisation d'un simple écran ne procure plus d'avantages ou de décalage suffisants pour trouver une situation de tir.

Donc au lieu de multiplier les temps d'écrans sur la possession nous pouvons utiliser les enchaînements suivants :

- Enchaînement Main à Main – Ecran porteur
 - Créer un retard défensif ou un déséquilibre défensif dans le main à main
 - Main à main joueur intérieur / joueur extérieur = limiter les changements défensifs, mobiliser le défenseur du joueur extérieur
 - Main à main joueur extérieur / joueur extérieur = utiliser les changements défensifs possibles
 - Exploiter ce retard défensif dans l'écran porteur
 - Adapter la pose de l'écran : timing, angle, contact (attention aux fautes offensives)
 - Développer l'agressivité du porteur de balle
- Enchaînement Ghost screen + écran porteur :
 - Une feinte de pose d'un premier écran porteur pour mobiliser la défense
 - Suivi de la pose d'un écran porteur pour contacter le défenseur du porteur de balle
- Enchaînement écran non porteur + écran porteur de balle
 - Pose d'un écran non porteur sortant par un joueur intérieur pour libérer un joueur extérieur
 - Créer un retard défensif chez le défenseur du joueur extérieur
 - Favoriser l'agressivité du porteur de balle pour mobiliser le défenseur du poseur d'écran
 - Pose d'un écran porteur de balle dans la continuité de la course de sortie d'écran non porteur
 - Adapter la pose de l'écran
 - Développer l'agressivité du porteur de balle avec un angle d'attaque permettant la fixation
- Enchaînement écran porteur + écran non porteur
 - Pose d'un écran porteur dans l'axe ou à 45°
 - Pose d'un écran non porteur sur le défenseur du poseur d'écran pour libérer le poseur d'écran
- Pose de 2 écrans non porteur à la suite
 - Stagger pick
 - Iverson screen
 - Pick the picker

Ces enchaînements d'action permettent de développer du mouvement mais nécessite une excellente coordination des joueurs dans l'exécution.

Partie 4 : Organiser sa défense face au jeu d'écrans

Objectif : Défendre l'écran porteur de balle à 5

IDENTIFIER L'INTENTION de l'écran

- Comprendre l'intention de l'écran porteur

- Identifier l'espace à protéger
- Déterminer la prise de risque face au danger offensif
 - Dans quel espace est utilisé l'écran
 - A quel moment de la possession et/ou du match il est utilisé
 - Quels sont les joueurs concernés par l'écran

DECIDER individuellement et collectivement

- Avoir une intention défensive claire
 - Repousser l'attaque
 - Contrôler l'avancée du ballon
 - Protéger son panier...
- Identifier les réponses défensives possibles selon :
 - L'espace de l'écran
 - Les joueurs impliqués
 - Le moment
 - Le déroulement du match : nombre de fautes collectives
- Définir le rôle et les comportements des joueurs impliqués :
 - Défenseur du porteur de balle
 - Défenseur du poseur d'écran
 - Défenseur derrière l'écran (côté ballon ou opposé...)

ENCHAINER = continuer à défendre

- Défendre la continuité de l'écran :
 - Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
 - Revenir à l'équilibre défensif...
 - Contrôle le rebond défensif

Objectif : Défendre l'écran non porteur de balle à 5 de manière simple et efficace

IDENTIFIER L'INTENTION de l'écran

- Comprendre l'intention de l'écran non porteur
- Identifier l'espace à protéger suivant l'orientation de l'écran et l'objectif de l'écran
 - Écran sortant
 - Écran rentrant

DECIDER individuellement et collectivement

- Déterminer la prise de risque face au danger offensif :
 - Quel est le sens de l'écran ? (Écran sortant, rentrant...)
 - Quels sont les joueurs impliqués dans l'écran ? (Poste de jeu, particularités du joueur)
- Avoir une intention défensive claire :
 - Gagner du temps : contestation
 - Repousser la balle, allonger les distances de passe
- Identifier les réponses défensives possibles selon :
 - L'espace de l'écran
 - Les joueurs impliqués
 - Le moment
 - Le déroulement du match : nombre de fautes collectives

ENCHAINER = continuer à défendre

- Défendre la continuité de l'écran :
 - Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
 - Revenir à l'équilibre défensif...
 - Contrôle le rebond défensif

DEFENDRE LES ENCHAINEMENTS D'ECRANS

Aujourd'hui la défense est habituée à défendre les situations d'écrans et s'avère efficace. Ce qui a pour conséquence que l'utilisation d'un simple écran ne procure plus d'avantages ou de décalage suffisants pour trouver une situation de tir.

Donc nous devons nous entraîner à défendre les enchaînements offensifs suivants :

- Enchaînement Main à Main – Ecran porteur
 - Gérer le retard défensif, masquer le déséquilibre défensif dans le main à main
 - Main à main joueur intérieur / joueur extérieur = limiter les changements défensifs, passer avec et protéger, passer dessous
 - Main à main joueur extérieur / joueur extérieur = utiliser les changements défensifs possibles
 - Exploiter ce retard défensif dans l'écran porteur
 - Adapter la défense du poseur de l'écran : AGRESSIF= repousser par le Step, PROTEGER = reculer défendre l'accès au panier
 - Stopper l'agressivité du porteur de balle : rattraper le retard, se coordonner avec le défenseur du poseur d'écran
 - Urgence : changer
- Enchaînement Ghost screen + écran porteur :
 - Une feinte de pose d'un premier écran porteur : ne pas se relever ou anticiper, rester face à la balle
 - Suivi de la pose d'un écran porteur : se préparer à prendre l'écran pour passer avec ou sous l'écran selon le choix défensif
 - Le défenseur du poseur adapte son comportement et son action selon le retard défensif créé
- Enchaînement écran non porteur + écran porteur de balle
 - Pose d'un écran non porteur sortant par un joueur intérieur pour libérer un joueur extérieur
 - Gérer le retard défensif chez le défenseur du joueur extérieur : passer avec ou passer dessus l'écran
 - Freiner l'agressivité du porteur de balle : rattraper rapidement le retard créé dans l'écran non porteur
 - Pose d'un écran porteur de balle dans la continuité de la course de sortie d'écran non porteur
 - Anticiper la pose de l'écran
 - Stopper l'agressivité du porteur de balle avec comportement adapté du défenseur du poseur d'écran
- Enchaînement écran porteur + écran non porteur
 - Pose d'un écran porteur dans l'axe ou à 45° : contester la pose de l'écran pour repousser l'attaque
 - Pose d'un écran non porteur sur le défenseur du poseur d'écran pour libérer le poseur d'écran : protéger, changer entre les joueurs extérieurs...
- Pose de 2 écrans non porteur à la suite
 - Stagger pick : suivre, passer au-dessus, protéger
 - Iverson screen : suivre, passer au-dessus, protéger
 - Pick the picker: contester, suivre, changer..



Ces enchaînements d'action permettent de développer du mouvement mais nécessite une excellente coordination des joueurs dans l'exécution, les choix défensifs doivent perturber cette continuité offensive.



Partie 5 : Organiser et structurer son collectif en ATTAQUE et en DEFENSE

Objectifs :

- Définir et structurer les principes offensifs collectifs dans le jeu à 5
- Définir les formes de jeu appropriées à son équipe : quel système ?
- Définir et structurer les principes défensifs collectifs dans le jeu à 5
- Organiser les contenus pour pouvoir les diffuser à ses joueurs afin de faciliter leur compréhension et leur implication

OFFENSIF

Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %

Organiser et coordonner les déplacements des joueurs et du ballon sur le ½ terrain : jeu de principes / Motion offense ou jeu de systèmes

SE PLACER

- Identifier les espaces à occuper sur le ½ terrain
- Connaître les alignements d'entrée et enchaînements d'actions possibles

SE DEPLACER/SE REPLACER

Jeu de principes :

- Définir le sens des priorités dans les déplacements du ballon et des joueurs :
 - o Règles de déplacements des joueurs sur la fixation par le dribble
 - o Règles de déplacements des joueurs sur la fixation par le jeu posté : mobilité autour du jeu posté
 - o Occupation de l'espace et Règles de déplacements des joueurs après un transfert de balle (changer de ¼ de terrain)
 - o Règles de déplacements des joueurs après une passe de fixation
 - o Règles de déplacements des joueurs après une passe de transfert
 - o Règles d'utilisation du jeu d'écran

Jeu de systèmes :

- Connaître les alignements d'entrée et enchaînements d'actions possibles

- Identifier et gérer les temps forts pour un système de jeu
- Positionner le jeu d'écran dans son système de jeu
- Créer des enchaînements de temps fort cohérent dans l'espace et le timing
- Mettre en place une alternance entre les phases de fixation et de transfert

GERER LE RYTHME et les INTENTIONS

- Définir les priorités de timing dans les enchaînements d'actions : définir le qui fait quoi à quel moment ?
 - Insister sur les déplacements et les replacements des joueurs pour
 - Permettre la circulation du ballon
 - Perturber l'action défensive
 - Alternner les phases de fixation et de transfert
- Apprendre à décider rapidement
 - Éduquer le joueur à VOIR et COMPRENDRE la situation
 - Identifier rapidement l'avantage de temps et d'espace crée
 - Ne pas geler le ballon

DECIDER

- Développer une bonne sélection de tirs dans le jeu à 5
 - Déterminer les conditions collectives et individuelles d'un « bon » tir
 - Identifier les avantages pour décider :
 - Avec Qui je suis ?
 - Qui est le mieux placé
 - Contre qui je joue

ATTAQUER LES DEFENSES DE ZONE

Faire simple et efficace = chercher à

- Etre bien positionner
- Gagner des espaces pour déstructurer le positionnement et les déplacements défensifs
- Éliminer des joueurs pour jouer en surnombre
 - Avec le drive : conserver l'agressivité du porteur de balle
 - Avec la passe : faire courir la défense
- Utiliser le jeu d'écrans pour libérer la ballon ou un joueur
- Garder du rythme dans
 - La circulation du ballon
 - La prise de décision
- Enchaîner : conserver les principes de déplacement et replacement du ballon et des joueurs
 - Se déplacer et se replacer à 5
 - Lire les intentions du porteur du ballon
 - Préserver la circulation du ballon
- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe face à une défense de Zone

ATTAQUER UNE DEFENSE TOUT TERRAIN

- Se positionner sur le terrain
 - Occuper la totalité du terrain
 - Occuper le couloir central
 - Se déplacer avec l'avancée du ballon, offrir des solutions de passe

- Vers l'avant pour déborder et franchir la défense
- Vers l'arrière ou au même niveau que la balle pour contourner la défense
- Remettre vite le ballon en jeu
 - Capturer le ballon rapidement
 - Faire vite la remise en jeu pour ne pas permettre la mise en place défensive
- Faire avancer la balle
 - Utilisation du dribble pour franchir
 - Utilisation de la passe pour garder la balle au centre

ORGANISER LE REBOND

- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe
- Inciter ses joueurs à aller au rebond offensif pour regagner la balle
- Trouver un juste équilibre entre le rebond offensif et la transition défensive

DEFENSIF

Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %

SE PLACER

- Identifier les espaces clés à couvrir sur le ½ terrain pour
 - Perturber la circulation du ballon entre les joueurs
 - Protéger des zones de tirs à fort %
 - Dissuader les attaques en dribble

GERER LES RESPONSABILITES

- PORTEUR DE BALLE
 - Qui prend en charge le porteur de balle
 - Quelles intentions défensives sur le porteur
 - Agresser/repousser
 - Ralentir/contrôler...
- NON PORTEUR DE BALLE
 - Se situer par rapport
 - Au ballon
 - Au panier
 - A ses partenaires
 - Au danger immédiat
 - Qui agit en 1^{er} ?
 - Sur l'attaque en dribble
 - Sur la coupe d'un joueur au panier
 - Se positionner dans son 1c1 NON PORTEUR
 - Défense d'un joueur extérieur côté ballon, opposé à la balle
 - Défense d'un joueur intérieur dans le jeu posté

DECIDER / COMMUNIQUER

- Gérer les collaborations défensives
 - Dans l'espace à défendre
 - L'urgence de la situation
- Communiquer
- Décider et agir avec intensité et engagement pour
 - Stopper l'action offensive

DEFENDRE LE JEU D'ECRANS à 5

- Avoir une intention défensive claire
 - Repousser l'attaque
 - Contrôler l'avancée du ballon
 - Protéger son panier...
 - Gagner du temps : contestation
 - Repousser la balle, allonger les distances de passe
- Défendre la continuité de l'écran :
 - Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
 - Revenir à l'équilibre défensif...
 - Contrôle le rebond défensif

GAGNER LA BALLE

- Organiser les comportements individuels et collectifs du rebond défensif
 - Préservation de la zone de rebond
 - Ecran retard
- Se préparer à transiter rapidement : DEF/ATT

DEFENSE DE ZONE










- Connaître les différents types de défense de zone : avantages et inconvénients
- Se positionner à 5 sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu à défendre en Zone :
 - Faire face au jeu
 - Voir la balle
 - Se positionner par rapport au panier
- Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon son statut et le déplacement du ballon
 - Stopper l'avancée du ballon près du panier ou dans les espaces clés
 - Regagner du temps et de l'espace : perturber la circulation du ballon
 - Gérer le rebond défensif

ORGANISER UNE DEFENSE TOUT TERRAIN

- Découvrir les principes de défense Homme à Homme tout terrain : Run and Jump, Run and Trappe
 - Définir les intentions recherchées
 - Préciser les zones d'actions
 - Préciser les collaborations défensives et les rotations
 - Définir la prise de risque :
 - Gagner la balle rapidement
 - Ralentir
- Découvrir l'organisation d'une zone press : connaître les différents alignements avec leurs avantages et leurs inconvénients respectifs
 - Définir les intentions recherchées
 - Préciser les zones d'actions
 - Préciser les collaborations défensives et les rotations
 - Définir la prise de risque :
 - Gagner la balle rapidement
 - Ralentir
- Faciliter la transition entre la défense tout terrain et la défense ½ terrain
 - Défense H à H

- Zone press / Zone
- Zone press / Homme à homme

Ruban Pédagogique :

OPTION ADULTES 40H								
 E-learning	 Présentiel	 Présentiel	 E-learning	 Présentiel	 Présentiel	 E-learning	 Présentiel	 E-learning
Découvrir les principes d'organisation OFF et DEF : spacing + Timing DEFI N°1 Proposer une forme de jeu utilisée chez les ADULTES face à une défense Homme à homme 1H	Attaque Homme à Homme Jeu à 5 De la transition DEF au jeu placé : comment gérer la continuité OFF 7H	Défense Homme à Homme Collaborations défensives à 5 sans écrans 7H	Utiliser le jeu d'écrans DEFI N°2 Proposer une situation sur le travail OFF et DEF de l'écran porteur 1H	Attaque Homme à Homme Organiser son jeu d'écrans sur le ¼ Terrain 7H	Att Homme à Homme Organiser sa défense face au jeu sur écrans 7H	Organiser son attaque et sa défense en ZONE DEFI N°3 : Proposer une forme de jeu pour attaquer la Zone et présenter une défense de Zone 2H	Structurer son collectif OFF et DEF sur la ZONE 7H	Réactivation des connaissances 1H

Présentiel :

5 journées = 35H de formation

Alternance :

3 défis terrain à réaliser :

- Étape 1 : Proposer une forme de jeu que vous utilisez avec votre équipe ADULTES
- Étape 4 : Proposer une situation pédagogique sur le perfectionnement de l'écran porteur en ATTAQUE et en DEFENSE
- Étape 8 :
 - Proposer une défense de zone que vous utilisez avec votre équipe
 - Proposer une forme de jeu pour attaquer la défense de zone



CS 4 Construire son collectif

40H



JEUNES

Introduction :

Bienvenue dans le 4^{ème} Certificat de spécialités « CONSTRUIRE SON COLLECTIF CHEZ LES JEUNES ».

Grâce à cette formation « construire son collectif chez les jeunes » vous allez pouvoir développer vos connaissances techniques et tactiques sur les fondamentaux collectifs à développer sur les catégories jeunes.

Ces catégories concernent :

- U13
- U15
- U17/U18

Cette phase de conception de son collectif est devenue une étape incontournable pour chaque entraîneur afin de pouvoir transmettre avec sens, cohérence les principes qui guideront votre équipe de jeunes en attaque et en défense quel que soit le niveau de pratique ou la catégorie de cette dernière.

Vous deviendrez des experts sur les aspects suivants de construction de votre collectif chez les jeunes :

- Organiser son collectif offensif chez les jeunes face à une défense homme à homme :
- *Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %*
- Organiser son collectif défensif chez les jeunes en Homme à homme
- *Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %*
- L'apprentissage du jeu d'écran chez les jeunes : comment faire simple et adapté

Nous partons pour 35h de découverte et d'apprentissage sur les principes de construction de votre collectif offensif et défensif pour apprendre à jouer ensemble sur le ½ terrain.

ATTAQUE

Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %

1. Être disponible
2. Spacing
3. Continuité et circulation du ballon
4. Pénétrer la défense
5. Accentuer l'avantage créé
6. Sélection de tirs



DEFENSE

Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %

12. Perturber le mouvement du ballon
13. Stopper les pénétrations
14. Aide et rotations
15. Utiliser des fautes appropriées
16. Défendre les situations spéciales
17. Rebond



Les objectifs de CS 4 JEUNES sont les suivants :

Créer du SENS et comprendre les situations : développement de la tactique individuelle et collective dans le collectif à 5 joueurs sur le ½ terrain

Être capable de :

- Définir des principes de jeu collectif à 5 avec des intentions claires
- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives et défensives dans le jeu à 5
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions
- Identifier les collaborations collectives à maîtriser pour attaquer et défendre durant cette phase de jeu
- Utiliser des situations références pour l'apprentissage et le perfectionnement du jeu collectif à 5
- Créer une progression pédagogique adaptée pour favoriser la compréhension tactique des joueurs dans la construction et la mise en place de votre collectif.
- Être capable de diriger le jeu à l'entraînement et en compétition pour faire appliquer le projet collectif offensif et défensif

Partie 1 Organiser son attaque : de la transition offensive au jeu placé

SE SITUER SEUL et à 5 à l'arrivée du Jeu rapide

- Se positionner à 5 sur le $\frac{1}{2}$ terrain : occuper les espaces clés :
 - 4 joueurs extérieurs 1 joueur intérieur sont à privilégier sur les jeunes catégories
 - Placement du joueur intérieur face au jeu pour développer sa connaissance du jeu : poste haut ou short corner
 - Placement joueur extérieur : Définir les espaces clés d'évolution pour permettre la continuité du jeu
 - 5 joueurs extérieurs selon la catégorie
 - Favoriser le jeu de coupes et d'enchaînement
 - Privilégier la fixation intérieure par un jeu posté après une coupe
 - Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien
 - Où se situer sur le terrain
 - Comment s'espacer entre les joueurs selon le déroulement de l'action
 - Offrir des alternatives de jeu par son placement et son déplacement
 - Anticiper les relations
 - VOIR les déplacements de mes partenaires : lire les intentions
 - VOIR les déplacements de mes adversaires

SE COORDONNER pour garder les avantages créés

- Se coordonner à 5 sur le $\frac{1}{2}$ terrain pour déborder ou franchir la défense
 - Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle pour
 - Gestion du spacing approprié pour favoriser l'agressivité offensive

DECIDER SEUL ET COLLECTIVEMENT

- Décider individuellement et collectivement : analyser la situation = création du sens tactique
 - Avec qui je suis ?
 - Où je suis ?
 - Contre qui je suis ?
 - Qu'est ce qui vient de se passer précédemment dans
 - Le match = connaître le Momentum
 - La possession
- Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé :
 - Découvrir les rythmes de jeu
 - Développer de l'alternance et de la continuité

ENCHAINER : NE PAS S'ARRETER

- Enchaîner des actions de jeu sans écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu
 - Jeu de fixation par le dribble
 - Recréer de l'espacement entre nous pour faciliter la circulation du ballon
 - Anticiper et se déplacer : jouer devant ou derrière la défense

ALTERNER pour déborder ou franchir la défense

- Exploiter le jeu près du cercle : jeu intérieur
 - Créer un espace cible près du cercle pour jouer face et dos au cercle
 - Créer un réseau de passe collectif pour amener la balle près du cercle et la ressortir
- Organiser et coordonner les déplacements des joueurs et du ballon sur le $\frac{1}{2}$ terrain : jeu de principes / Motion offense
 - Créer les principes de collaborations entre les joueurs
 - Identifier et gérer les temps forts



Être capable de :

- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives à 5
- Proposer des situations de jeu réduit facilitant le transfert dans le jeu à 5
- Mettre du sens dans les intentions offensives demandées et expliquées aux joueurs
- Accompagner le joueur dans sa lecture de la situation et sa prise de décision : questionner
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions collectives
- De diriger le jeu offensif à 5 : réguler, adapter, corriger

Partie 2 : Organiser sa défense : défendre ensemble à 5

SE SITUER COLLECTIVEMENT à l'arrivée du jeu rapide

- Se positionner à 5 sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu à défendre en homme à homme :
 - Faire face au jeu
 - VOIR/ANTICIPER/AGIR
 - Dissuader, feinter, stopper
 - Voir la balle pour
 - Se situer ou se resituer
 - Gérer les espaces à défendre
 - Gérer la prise en charge du porteur de balle
 - Se positionner par rapport au panier
 - Rester à hauteur de son joueur : ne pas se tasser = ressortir avec la balle
 - Protéger l'accès au panier

VOIR = ANALYSER

- Identifier le danger : se responsabiliser et se coordonner face au danger offensif : aides et rotations
 - Lire et anticiper l'intention de jeu offensive
 - Avec qui je suis ?
 - Où est le danger ?
 - Stopper le danger individuellement et collectivement

DECIDER = AGIR

- Prendre des décisions individuellement
 - Qui stoppe la balle ?
 - Quand intervenir ?
 - Comment revenir à l'équilibre défensif après avoir stopper le danger : rotations défensives
 - Je décide = je suis responsable
- Prendre des décisions collectivement
 - Gérer le niveau d'agressivité sur la balle et les non porteur selon le moment du match, l'espace de jeu
 - Communiquer : je décide cela s'entends et cela se voit
 - On s'adapte à la situation, à la décision de mes coéquipiers.

ENCHAINER = Ne pas s'arrêter de défendre avant d'avoir regagner la balle.

- Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon son statut et le déplacement du ballon
 - Stopper l'avancée du ballon près du panier ou dans les espaces clés
 - Regagner du temps et de l'espace : perturber la circulation du ballon
 - Gérer le rebond défensif

Partie 3 : Apprentissage du jeu d'écrans en ATTAQUE

Objectif : Exploiter offensivement l'écran porteur de balle à 5 joueurs

SITUER L'ECRAN

- Déterminer l'espace d'exploitation de l'écran
 - Dans l'axe
 - Sur le côté
 - Poste arrière
 - à 45°
- Définir le timing approprié dans le déroulement de la possession
 - Début de possession : arrivée du jeu rapide
 - Milieu de la possession
 - Fin de la possession : se créer un tir ou un décalage

DEFINIR L'INTENTION

- Définir et communiquer l'intention recherchée
 - Selon l'espace
 - Le moment
 - Les joueurs impliqués dans l'action
- Déterminer les joueurs concernés directement et indirectement par l'exploitation de l'écran
 - Sensibiliser le porteur de balle sur ce qu'il a à faire
 - Déterminer les fondamentaux de la pose de l'écran
 - Course
 - Encadrement des appuis
 - Contact
 - Ouverture en sortie d'écrans...
 - Identifier le 3^{ème} joueur facilitateur :
 - Accélérateur par l'angle de passe proposé en sortie d'écran pour rechercher le poseur d'écran dans son ouverture
 - Libérateur d'espace selon l'attaque en dribble du porteur de balle

VOIR et S'ADAPTER

- Identifier le choix défensif proposé
- Adapter la pose de l'écran
- Adapter l'utilisation de l'écran par le porteur de balle
- Utiliser ou non un 3^{ème} joueur facilitateur

ENCHAINER

- Assurer la continuité du jeu à la sortie de l'écran, exploiter l'avantage créé dans le temps et dans l'espace



Objectif : Exploiter offensivement les écrans non porteurs de balle dans un jeu à 5 :



SITUER L'ECRAN

- Déterminer l'espace d'exploitation de l'écran
- Définir le timing de pose de l'écran dans la possession

DEFINIR L'INTENTION de l'écran

- Définir et communiquer l'intention recherchée selon
 - L'espace de pose et d'utilisation
 - L'espace de pose de l'écran
 - L'espace de sortie d'écran
 - Le moment de la possession
 - Les joueurs impliqués dans l'action d'écran
 - Le sens et l'orientation de l'écran
 - Écran sortant
 - Écran rentrant

VOIR et S'ADAPTER

- Identifier le choix défensif proposé
- Adapter la pose de l'écran
- Adapter l'utilisation de l'écran par le joueur bénéficiant de l'écran
- Utiliser ou non un 3^{ème} joueur facilitateur pour passer la balle

ENCHAINER

- Assurer la continuité du jeu et exploiter l'avantage créé dans la durée et l'espace

ROLE et IMPORTANCE DU PASSEUR

Valoriser le travail du passeur dans l'exploitation du jeu d'écran non porteur

Le passeur est un facilitateur, il va permettre à l'attaquant de conserver son avantage par rapport au défenseur autour de l'écran.

Rôle du passeur :

- Analyser le rapport de force ATTAQUANT/DEFENSEUR dans l'action d'écran non porteur

Prendre de l'information :

- Observer la position du défenseur (loin de l'attaquant, au-dessus, en dessous, derrière...) avant/pendant/après l'écran
- Observer la position et l'action du défenseur du poseur d'écran
- Observer le déplacement de l'attaquant bénéficiaire de l'écran
- Observer le déplacement de l'attaquant poseur d'écran
- Utiliser la bonne passe
 - Passer la balle dans le sens du déplacement de l'attaquant : passer dans la course
 - Passer pour éliminer le défenseur
 - Passer vite

Partie 4 : Apprentissage du jeu d'écrans en DEFENSE

Objectif : Défendre l'écran porteur de balle à 5

IDENTIFIER L'INTENTION de l'écran

- Comprendre l'intention de l'écran porteur
- Identifier l'espace à protéger
- Déterminer la prise de risque face au danger offensif
 - Dans quel espace est utilisé l'écran
 - A quel moment de la possession et/ou du match il est utilisé
 - Quels sont les joueurs concernés par l'écran

DECIDER individuellement et collectivement

- Avoir une intention défensive claire
 - Repousser l'attaque
 - Contrôler l'avancée du ballon
 - Protéger son panier...
- Définir le rôle et les comportements des joueurs impliqués :
 - Défenseur du porteur de balle
 - Défenseur du poseur d'écran
 - Défenseur derrière l'écran (côté ballon ou opposé...)

ENCHAINER = continuer à défendre

- Défendre la continuité de l'écran :
 - Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
 - Revenir à l'équilibre défensif...
 - Contrôle le rebond défensif

Objectif : Défendre l'écran non porteur de balle à 5 de manière simple et efficace

IDENTIFIER L'INTENTION de l'écran

- Comprendre l'intention de l'écran non porteur
- Identifier l'espace à protéger suivant l'orientation de l'écran et l'objectif de l'écran
 - Écran sortant
 - Écran rentrant

DECIDER individuellement et collectivement

- Déterminer la prise de risque face au danger offensif :
 - Quel est le sens de l'écran ? (Écran sortant, rentrant...)
 - Quels sont les joueurs impliqués dans l'écran ? (Poste de jeu, particularités du joueur)
- Avoir une intention défensive claire :
 - Gagner du temps : contestation
 - Repousser la balle, allonger les distances de passe

ENCHAINER = continuer à défendre

- Défendre la continuité de l'écran :

- Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
- Revenir à l'équilibre défensif...
- Contrôle le rebond défensif

Partie 5 : Organiser et structurer son collectif en ATTAQUE et en DEFENSE

Objectifs :

- Définir et structurer les principes offensifs collectifs dans le jeu à 5
- Définir et structurer les principes défensifs collectifs dans le jeu à 5
- Organiser les contenus pour pouvoir les diffuser à ses joueurs afin de faciliter leur compréhension et leur implication

OFFENSIF

SE PLACER

- Identifier les espaces à occuper sur le ½ terrain

SE DEPLACER/SE REPLACER

- Définir le sens des priorités dans les déplacements du ballon et des joueurs :
 - Règles de déplacements des joueurs sur la fixation par le dribble
 - Règles de déplacements des joueurs sur la fixation par le jeu posté : mobilité autour du jeu posté
 - Occupation de l'espace et Règles de déplacements des joueurs après un transfert de balle (changer de ¼ de terrain)
 - Règles de déplacements des joueurs après une passe de fixation
 - Règles de déplacements des joueurs après une passe de transfert

GERER LE RYTHME et les INTENTIONS

- Définir les priorités de timing dans les enchaînements d'actions : définir le qui fait quoi à quel moment ?
 - Insister sur les déplacements et les replacements des joueurs pour
 - Permettre la circulation du ballon
 - Perturber l'action défensive
 - Alternier les phases de fixation et de transfert
- Apprendre à décider rapidement
 - Éduquer le joueur à VOIR et COMPRENDRE la situation
 - Ne pas geler le ballon

- Développer une bonne sélection de tirs dans le jeu à 5
 - Déterminer les conditions collectives et individuelles d'un « bon » tir
 - Identifier les avantages pour décider :
 - Avec Qui je suis ?
 - Qui est le mieux placé
 - Contre qui je joue

ATTAQUER LES DEFENSES DE ZONE

Faire simple et efficace = chercher à

- Gagner des espaces pour déstructurer le positionnement et les déplacements défensifs
- Éliminer des joueurs pour jouer en surnombre
 - Avec le drive : conserver l'agressivité du porteur de balle
 - Avec la passe : faire courir la défense
- Garder du rythme dans
 - La circulation du ballon
 - La prise de décision
- Enchaîner : conserver les principes de déplacement et remplacement du ballon et des joueurs
 - Se déplacer et se replacer à 5
 - Lire les intentions du porteur du ballon
 - Préserver la circulation du ballon

ATTAQUER UNE DEFENSE TOUT TERRAIN

- Se positionner sur le terrain
 - Occuper la totalité du terrain
 - Occuper le couloir central
 - Se déplacer avec l'avancée du ballon, offrir des solutions de passe
 - Vers l'avant pour déborder et franchir la défense
 - Vers l'arrière ou au même niveau que la balle pour contourner la défense
- Remettre vite le ballon en jeu
 - Capter le ballon rapidement
 - Faire vite la remise en jeu pour ne pas permettre la mise en place défensive
- Faire avancer la balle
 - Utilisation du dribble pour franchir
 - Utilisation de la passe pour garder la balle au centre

ORGANISER LE REBOND

- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe
- Inciter ses joueurs à aller au rebond offensif pour regagner la balle
- Trouver un juste équilibre entre le rebond offensif et la transition défensive

DEFENSIF

SE PLACER

- Identifier les espaces clés à couvrir sur le ½ terrain pour
 - Perturber la circulation du ballon entre les joueurs

- Protéger des zones de tirs à fort %
- Dissuader les attaques en dribble

GERER LES RESPONSABILITES

- PORTEUR DE BALLE
 - Qui prend en charge le porteur de balle
 - Quelles intentions défensives sur le porteur
 - Agresser/repousser
 - Ralentir/contrôler...
- NON PORTEUR DE BALLE
 - Se situer par rapport
 - Au ballon
 - Au panier
 - A ses partenaires
 - Au danger immédiat
 - Qui agit en 1^{er} ?
 - Sur l'attaque en dribble
 - Sur la coupe d'un joueur au panier
 - Se positionner dans son 1c1 NON PORTEUR
 - Défense d'un joueur extérieur côté ballon, opposé à la balle
 - Défense d'un joueur intérieur dans le jeu posté

DECIDER / COMMUNIQUER

- Gérer les collaborations défensives
 - Dans l'espace à défendre
 - L'urgence de la situation
- Communiquer
- Décider et agir avec intensité et engagement pour
 - Stopper l'action offensive

GAGNER LA BALLE

- Organiser les comportements individuels et collectifs du rebond défensif
 - Préservation de la zone de rebond
 - Ecran retard
- Se préparer à transiter rapidement : DEF/ATT

Ruban Pédagogique :

OPTION JEUNES 40H								
 E-learning	 Présentiel	 Présentiel	 E-learning	 Présentiel	 Présentiel	 E-learning	 Présentiel	 E-
Découvrir les principes d'organisation OFF et DEF : spacing + Timing DEFI N°1 <i>Proposer une forme de jeu utilisée chez les JEUNES</i> 1H	Attaque Homme à Homme Jeu à 5 sans écrans De la transition DEF au jeu placé 7H	Défense Homme à Homme Rappel fondamentaux Indiv et pré-collectifs : collaborations 7H	Utiliser le jeu d'écrans chez les jeunes DEFI N°2 <i>Proposer une situation sur l'apprentissage de l'écran porteur</i> 1H	Attaque Homme à Homme Apprentissage du jeu d'écrans 7H	Défense Homme à Homme Apprentissage de la défense sur écrans 7H	Organiser et programmer son collectif DEFI N°3 : <i>Proposer et organiser des principes défensifs et/ou des principes offensifs chez les jeunes</i> 2H	Structurer son collectif OFF et DEF Découverte défense tout terrain 7H	Ré de co

Présentiel :

5 journées = 35H de formation

Alternance :

3 défis terrain à réaliser :

- Étape 1 : Proposer une forme de jeu que vous utilisez avec votre équipe JEUNES
- Étape 4 : Proposer une situation pédagogique sur l'apprentissage de l'écran porteur
- Étape 8 : Proposer et organiser des principes défensifs et offensifs structurés, organisés et adaptés à la catégorie que vous entraînez



CS 5 Accompagner les joueurs à l'entraînement



20H

Introduction :

Dans cette formation, nous allons aborder les contenus pédagogiques nécessaires à la construction et l'animation d'une séance d'entraînement efficace, et les outils utiles à l'entraîneur pour une communication optimale à l'entraînement.

Une séance d'entraînement efficace et une communication optimale favoriseraient :

- L'engagement des joueurs dans la pratique grâce à :
 - o Un temps effectif de pratique respecté
 - o La mise en place de situations pédagogiques adaptées au niveau des joueurs
 - o Une animation pédagogique entraînante : posture et communication de l'entraîneur
- L'apprentissage et le perfectionnement des joueurs durant les situations à l'aide
 - o De consignes claires et des objectifs atteignables
 - o De situations pédagogiques favorisant la résolution de problème et la prise de décision individuelle et collective
 - o D'évolutions et des remédiations adaptées à la situation, aux joueurs...
 - o De Feedback régulier et positif de la part de l'entraîneur

Entraîner demande donc une maîtrise de différents procédés pédagogiques à adapter selon la catégorie, et les caractéristiques de ses joueurs.

Devenir entraîneur est un long processus où l'apprentissage et la remise en question sont permanents pour un entraîneur qui souhaite évoluer dans sa pratique.

Nous nous appuyerons sur les aspects pédagogiques développés au sein de la formation BREVET FEDERAL en renforçant les 3 casquettes que doit endosser un entraîneur dans l'entraînement :

- Organisateur
 - o Organiser la pratique en communiquant des objectifs clairs et compréhensibles
 - o Favoriser l'expérience et l'exploration par les joueurs
- Éducateur
 - o Être un modèle dans son attitude, ses postures, sa communication à l'entraînement et en compétition
 - o Être une ressource pour les joueurs, les aidant à développer leurs compétences et à atteindre leur potentiel
- Accompagnateur
 - o Guider et Interroger le joueur sur sa pratique pour lui faire émerger les solutions aux problèmes rencontrés

Nous partons pour 20h de découverte et d'apprentissage sur les composantes de l'entraînement en basketball. Une exploration d'une pédagogie FFBB adaptée favorisant à la fois l'engagement et l'apprentissage des joueurs à l'entraînement.

Les objectifs de CS 5 sont les suivants :

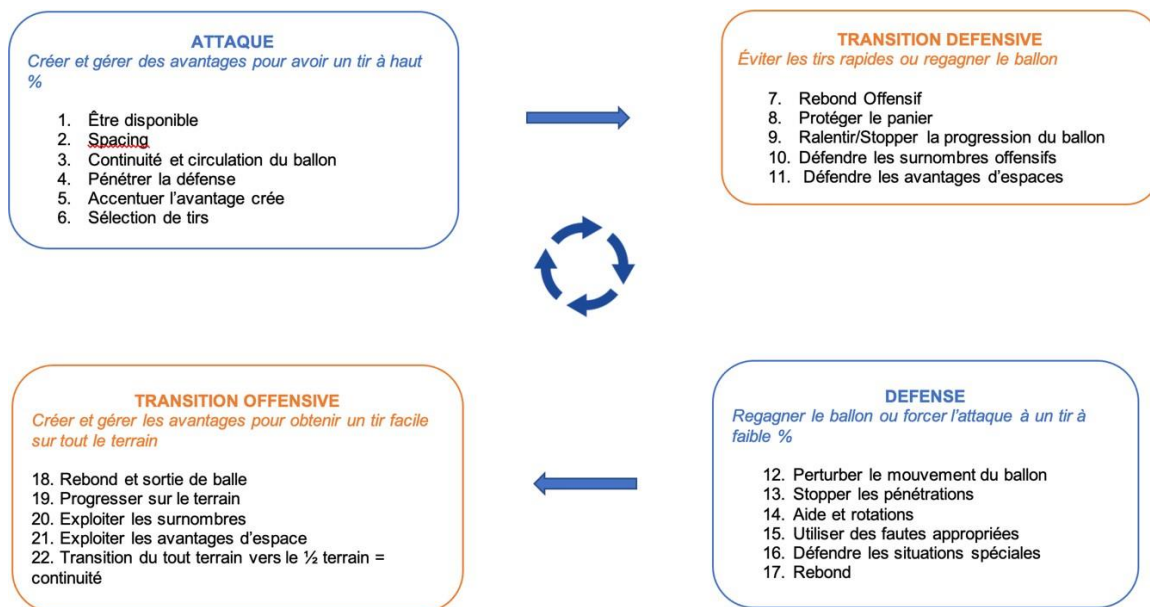
Être capable de :

- Poser un cadre favorisant l'apprentissage et l'engagement des joueurs dans l'entraînement
- Connaître et utiliser les 3 casquettes de l'entraîneur : Éducateur + Organisateur + Accompagnateur pour :
 - o Construire son entraînement
 - o Animer sa séance
 - o Gérer ses joueurs à l'entraînement
 - o Évaluer sa pratique
- Maîtriser l'organisation pédagogique d'une séance d'entraînement et d'une situation pédagogique
 - o Mettre en place rapidement les situations de travail
 - o Donner des consignes d'organisation claires
 - o Proposer des formes de travail adaptées au niveau des joueurs en respectant à la fois l'intensité et la quantité de travail
 - o Faire évoluer les formes de travail
- Avoir une attitude pédagogique adaptée

- Communiquer efficacement (voix, attitudes, formes d'intervention)
 - Adapter ses interventions en fonction de la population
 - Adapter ses interventions en fonction du niveau d'exigence et de tolérance lié au niveau des joueurs
 - Proposer des actions de remédiations adaptées
 - Opérer avec les joueurs un retour sur la situation pédagogique et valider les acquis
 - Proposer à partir de cette évaluation des objectifs pour une évolution future lors des séances ultérieures
- Apporter du contenu technique favorisant l'apprentissage et le perfectionnement du joueur ou de l'équipe
- Préciser les objectifs cibles visés dans la situation pédagogique
 - De transmettre et communiquer des connaissances techniques justes par rapport à la population concernée
 - Mettre en place des situations et des exigences techniques adaptées au niveau des joueurs
 - Donner des feed-back utiles aux joueurs en fonction de leur niveau

ATTENTION : ce CS est principalement axé sur les aspects pédagogiques liés à l'entraînement (construction de séance, animation de situations pédagogiques). Les aspects techniques et tactiques seront abordés durant les CS du module 1.

Ce CS 5 doit permettre dans la construction des séances et des situations pédagogiques de travailler le développement et la compréhension de la modélisation du basketball



Lors de cette 1^{ère} partie, nous allons aborder les éléments indispensables pour organiser sa séance.

Défi terrain N°1 :

Les stagiaires doivent :

Concevoir une séance d'entraînement à effectuer avec votre équipe, vous pourrez choisir la thématique de votre choix.

Vous veillerez à structurer votre séance de la manière la plus claire possible en formulant :

- Des objectifs clairs pour votre séance
- Un enchaînement cohérent et logique des situations pédagogiques

Lors du 1^{er} Présentiel, il est nécessaire de rappeler les éléments évoqués lors de la formation Brevet Fédéral à savoir :

- La posture pédagogique FFBB :
[E3 Posture pédagogique.pdf](#)
- Le Rallye :
[Rallye-2.pdf](#)
- Construire une séance d'entraînement : [BFJ Fiche construction de séance.pdf](#)

[BFA construire seance.pdf](#)

Apprendre à poser un cadre pour organiser et animer sa séance :

UTILISER UN CADRE ADAPTE

L'ENCADRANT RESPECTE CE CADRE POUR FAVORISER L' ENGAGEMENT ET L'APPRENTISSAGE DES JOUEURS



STRUCTURANT

- Organisation de l'entraînement: timing, objectifs
- Organisation de l'exercice
- Définir la circulation de l'information



PROTECTEUR

- Définir et présenter les règles
- Justice: faire respecter les règles
- Valeurs
- Assurer la sécurité



FACILITATEUR

- Permet le développement de la créativité et de la prise d'initiative
- Favorise l'adaptation des joueurs
- Une communication Joueur/Entraîneur
- Accepter et entraîner l'ERREUR



FINALISE

- Définir des objectifs clairs accessibles
- Replacer les objectifs des exercices dans le contexte (projet de jeu et/ou match...) respecter les règles

Nous allons développer ci-dessous dans la partie 1 et 2 la casquette d'**ORGANISATEUR** :

- PRÉPARER les situations pédagogiques et sa séance
- ADAPTER ses situations aux caractéristiques du public
- Gérer le temps, l'espace et les conditions de pratique, le niveau d'opposition...
- EXPLOITER les 5 phases de l'apprentissage pour construire et conduire ses situations
- CONSTRUIRE la progression de l'acquisition des compétences : créer des situations évolutives
- CONTEXTUALISER les situations en lien avec la réalité du jeu (Espace/Temps/Opposition)
- RÉGULER les objectifs, le déroulé des situations en fonction de l'activité des joueurs

Organiser le timing de sa séance :

- Déterminer et communiquer le début et la fin de la séance à ses joueurs
- Respecter le timing énoncé

Apprendre à formuler des objectifs pour la séance :

- Appréhender la différence entre les objectifs de performance et de maîtrise

- Formuler 3 objectifs maximum sur la séance
- Communiquer ces objectifs à ces joueurs
 - En début de séance pour les projeter sur les actions à mener
 - En fin de séance pour formuler une évaluation de ces objectifs

La formulation d'objectifs précis et leur communication à ces joueurs permet de :

- Faire comprendre aux joueurs le sens des situations proposées dans la séance
- Relier la séance aux échéances compétitives situées avant ou après la séance
- Favoriser l'engagement et l'implication des joueurs dans la séance

Ressources :

Définir des objectifs :

[2.1.2 Planification de l'entraînement – définir des objectifs – World Association of Basketball Coaches](#)

Organiser et articuler les situations pédagogiques dans sa séance :

- Connaître les étapes d'une séance

Rappel : le Rallye BF 13 étapes

Ressources :

Les étapes d'une séance :

[2.1.2 Planification de l'entraînement – définir des objectifs – World Association of Basketball Coaches](#)

- Déterminer l'articulation entre les situations pédagogiques
 - Créer du sens et de la cohérence entre les différentes situations au regard des objectifs énoncés
 - Agencer son entraînement en veillant au temps effectif de travail des joueurs
 - Alterner les types de situations pédagogiques

Ressources :

Planification de situations pédagogiques :

[2.1.4 Planification de l'entraînement – planification d'exercices adéquats – World Association of Basketball Coaches](#)

- Identifier et manipuler les différents types de forme de travail
 - Les exercices
 - Développer la maîtrise technique par la répétition dans un environnement stable
 - Développer la compréhension tactique dans des repères spatiaux et temporels identiques au jeu
 - Les Situations
 - Faire émerger des habiletés techniques en lien avec la prise de décision grâce à des situations aménagées (lecture et sens)
 - Développer l'intelligence situationnelle et la tactique individuelle
 - Le jeu piloté
 - Optimiser l'efficacité collective en accompagnant l'opposition tout en se rapprochant des conditions réelles de jeu.

Découvrir les caractéristiques de chacune des formes de travail afin de pouvoir les articuler et les agencer efficacement dans la construction de sa séance

Ressources :

Jeu de cartes la séance d'entraînement

Construire sa fiche de séance

- Organiser son échauffement, son entrée de séance
 - Quelles situations adopter : donner des exemples
 - Combien de temps accorder à cette entrée de séance
- Organiser son cœur de séance
 - Quels types de situation
 - Comment animer le jeu dirigé
- Organiser sa sortie de séance
- Animer son bilan de séance

Évaluer sa séance d'entraînement :

<https://wabc.fiba.com/fr/manual/level-2/11-coach/2-know-how/2-1-planning/2-1-1-review-evaluate-practice-sessions/>

Défi terrain N°2

Objectifs : concevoir une situation pédagogique sur une thématique de votre choix. Vous proposerez une situation avec des évolutions possibles selon :

- Le niveau de difficulté choisi
- Le niveau de réussite de vos joueurs dans la situation
- Une individualisation des consignes d'exécution selon le niveau des joueurs

Vous serez capable de formuler des objectifs clairs et précis pour la situation pédagogique.

Vous veillerez à structurer vos objectifs pédagogiques en formulant :

- Des objectifs de réalisation collectif
- Des objectifs individuels si nécessaire

Objectifs du défi :

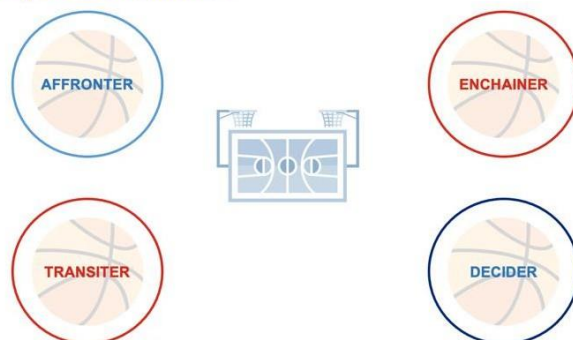
- Apprécier les connaissances initiales du candidat sur la construction et la formalisation d'une situation d'entraînement
- Évaluer l'adéquation entre les contenus proposés et le public entraîné (catégories)
- Évaluer la structuration des contenus proposés dans la situation pédagogique

Retours d'expérience sur le défi N°2 avec votre groupe de stagiaires

Évolution du Basketball et impacts sur l'entraînement :

Le basket évolue très vite, il est donc nécessaire de réfléchir à la conception et l'animation de nos situations d'entraînement.

Un sport en évolution...



AFFRONTER :

Le rapport de force ATTAQUE/DEFENSE est une des caractéristiques de notre sport. Ce rapport de force évolue constamment au rythme des avancées et des progrès de l'une des composantes ATT ou DEF.

La composante athlétique associée à la plus grande maîtrise technique des joueurs fait évoluer ce rapport de force.

Les capacités physiques des joueurs sur le plan de la vitesse, de la force créent des conditions d'affrontement ATT/DEF de plus en plus physique.

Ainsi la conception de nos situations pédagogiques doit prendre en considération l'évolution de ce rapport de force pour favoriser l'engagement des joueurs en sécurité.

ENCHAÎNER :

Le basket va de plus en plus vite dans le déplacement des joueurs, le rythme du jeu. Cette tendance tend à s'accroître.

Cette évolution est à associer aux composantes de notre sport qui développe :

- Une forte concentration de joueurs dans un espace restreint : 10 joueurs sur un terrain entier ou un ½ terrain selon les phases du jeu
- Un temps de possession du ballon contraint avec des règles de temps

Ainsi les joueurs doivent apprendre à enchaîner différents types d'actions et de comportements sur le terrain.

Un bon joueur est celui en capacité d'enchaîner avec justesse tactique et technique différents comportements en relation avec l'évolution du jeu.

Nos situations pédagogiques doivent donc intégrer des enchaînements d'actions.



TRANSITER :

De manière consécutive aux éléments énoncés ci-dessus, notre sport est marqué par une forte activité de transition :

- Transition ATT/DEF : changement de statut ATT/DEF, individuel et collectif
- Transition d'espace de jeu : passage du tout terrain au ½ terrain
- Transition de statut : porteur du ballon, non porteur du ballon en ATT et en DEF

Cette caractéristique transitionnelle est à intégrer fortement dans l'organisation et le déroulé de nos situations.

DECIDER :

Face à l'augmentation de la dimension athlétique et technique dans le rapport de force associé à des enchaînements d'actions importants et des transitions multiples, le développement de la prise de décision chez le joueur est fondamental.

Apprendre au joueur à prendre une décision c'est être capable de :

- Prendre de l'information sur l'environnement = VOIR
 - o QUI je suis
 - o OU je suis
 - o AVEC qui je suis
 - o FACE à qui je suis
- Définir les possibilités d'action de jeu = ANALYSER
- Associer la technique appropriée pour jouer la situation = AGIR

Cette capacité à décider permet le développement de l'intelligence situationnelle ou la tactique individuelle.

Un bon joueur dans le basket moderne est celui qui décide vite et de manière juste.

La conception de nos situations pédagogiques doit prendre en compte cette capacité décisionnelle en proposant des situations de résolution de problème.

L'entraîneur devra accompagner le joueur dans la résolution de ce problème.

Longtemps nous avons mis en pratique et véhiculer une culture de l'exercice en insistant sur :

- Les éléments techniques à acquérir et à maîtriser
- La maîtrise du déroulé et de l'organisation de l'exercice (« apprendre à faire l'exercice »)

Cette culture doit évoluer vers la conception de situations pédagogiques développant :

- L'engagement des joueurs
- La recherche et l'exploration de réponse
- La compréhension des situations
- Le transfert des situations d'apprentissage avec la réalité du jeu...

Les styles d'apprentissage :

Les nouvelles générations de joueurs sont organisées autour des éléments suivants concernant l'apprentissage :

- Connectés et Image : Modèle Speed Learning
- Attention et concentration
- Besoin de sens
- Réponse immédiate à leurs problèmes
- Essayer pour apprendre
- Être guidé dans son expérience

Un focus sur les styles d'apprentissage et leurs impacts sur l'entraînement et l'animation pédagogique :

- Visuel
- Auditif
- Kinesthésique

Style d'apprentissage :

[2.2.1 Styles d'apprentissage – World Association of Basketball Coaches](#)

Les phases d'apprentissage :

[2.2.2 Les phases d'apprentissage – World Association of Basketball Coaches](#)



Construire une situation pédagogique

Ressources BF :

Concevoir une situation pédagogique :

[CONCEPTION.docx](#)



Une situation pédagogique doit respecter les éléments suivants :

- SENS ET SIMPLICITÉ
 - o La situation doit avoir du SENS (POURQUOI) :
 - Fixer un objectif clair et compris
 - Connecter le joueur
 - Favoriser son engagement
 - o La situation doit être facile à (QUOI) :
 - Expliquer (entraîneur)
 - Comprendre (joueur)
 - Mettre en place (entraîneur)
 - A réguler (ne pas avoir à gérer la mécanique de l'exercice et être focus sur les objectifs.)
 - A s'approprier (joueur)
- TEMPS DE PRATIQUE EFFICACE IMPORTANT
 - Favoriser le nombre de passage et de répétitions
 - Diminuer les longs temps d'inactivité (éviter les longues colonnes)
 - Optimiser les temps de pratique qui répondent à l'objectifs (éviter les longs déplacements parasites qui sont hors objectifs)
 - Ne pas stopper souvent ou intervenir longuement
- UN PROBLÈME A RESOUDRE
 - La situation doit proposer au joueur de développer des intentions, des stratégies et des outils techniques pour faire face aux contraintes et s'adapter.
 - Le degré de difficulté des contraintes est progressif et adapté aux possibilités des joueurs. Le degré de possibilités et de choix sont fermés pour ancrer une habileté technique dans un cas ou ouvert afin de développer de l'intelligence situationnelle.
 - Il est conseillé de naviguer entre des situations à un choix ou à choix multiples.
 - Le fait de rechercher activement à résoudre les problèmes posés permet au joueur d'associer la prise d'information à la prise de décision et à utiliser les outils techniques adaptés.
 - Il est amené à agir efficacement et intelligemment, à développer de la créativité et à s'approprier durablement les éléments acquis par l'expérimentation.
- ENCHAÎNEMENTS D'ACTIONS
 - Intégrer à la situation des enchaînements d'actions individuels et collectifs.
 - Être focus sur l'investissement Rebond Offensif/Rebond Défensif
 - Développer les aspects transitionnels attaque/ défense
 - Ne pas stopper incessamment pour laisser les joueurs transiter.
 - Favoriser les situations avec des enchaînement de traversées de terrain
 - Concevoir des situations favorisant les aspects transitionnels même sur demi-terrain avec des enchaînement attaque/défense très rapide)
- TRANSFERT NATUREL VERS LE JEU
 - Les situations d'entraînement sont tirées des actions de jeu (*espace et temps d'exécution sont respectés*)
 - Cela donne du sens à la situation (POURQUOI)
 - Le joueur doit pouvoir reconnaître, faire le lien ET réinvestir dans le jeu les compétences développées dans la situation d'entraînement

Ressources :

[FICHE OUTIL ANIMATION.docx](#)

Découvrir les types de contraintes à utiliser pour construire une situation pédagogique efficace :

- Gérer les espaces de jeu
 - o Restreindre l'espace de jeu ½ terrain, ¼ de terrain
 - o Proposer plusieurs cibles : augmenter le nombre de possibilités de scorer : utilisation de plusieurs paniers ou de cibles (cerceaux...)
 - o Augmenter l'espace de pratique au regard u nombre de joueurs : exemple situation de 3c3 tout terrain
- Gérer le temps de jeu
 - o Contraindre le temps de réalisation de l'action
 - o Contraindre le positionnement de joueur sur un temps donné pour obliger son déplacement
- Gérer les conditions d'exécution technique :
 - o Contraindre le déplacement du porteur de balle : nombre de dribbles maximum, imposer la main qui dribble, imposer un type de passe pour rentrer en relation avec son ou ses partenaires
 - o Contraindre la finition : obliger le tir extérieur dans une situation de 1c1
 - o Imposer un déplacement préalable à l'action...
 - o Contraindre les actions défensives
- Gérer les conditions tactiques de la situation
 - o Contraindre les relations OFF entre les joueurs :
 - Jeu sans écrans
 - Possibilités de relations de passe entre les joueurs : ex ne pas passez directement la balle au joueur intérieur
 - o Contraindre les relations DEF entre les joueurs
- Gérer le rapport de force ATT/DEF
 - o Jouer en surnombre
 - o Jouer en sous-nombre
 - o Jouer à égalité numérique ATT/DEF avec 1 ou 2 passeurs...

Faire émerger par le stagiaire d'autres types de contraintes possibles dans la construction d'une situation pédagogique.

Déterminer les avantages et les inconvénients de chacune des contraintes :

- Quel est l'objectif recherché
- Quel point de vigilance avoir en fonction des difficultés programmées

Apprendre à utiliser ces contraintes dans la construction et l'animation de la situation :

- Comprendre la zone proximale de développement https://i0.wp.com/www.versunecoleinclusive.fr/wp-content/uploads/2020/03/Zone_Proximale_de_Developpement.png?ssl=1
- Comprendre le processus d'acquisition des compétences : [2.2.1 Principes avancés de l'acquisition des compétences – World Association of Basketball Coaches](#)
- Modifier une situation pédagogique [2.3.8 Coaching adapté – modifier les exercices pour améliorer leur efficacité – World Association of Basketball Coaches](#)

Ressources :

Jeu « animer une situation d'entraînement »

Apprendre à réguler et à adapter la situation :

- Observer pour mieux adapter et réguler : [modèle d'observation de l'entraînement.docx](#)
- Modifier une situation pédagogique [2.3.8 Coaching adapté – modifier les exercices pour améliorer leur efficacité – World Association of Basketball Coaches](#)
- S'adapter face aux problèmes de compréhension et de compétences [2.3.9 Coaching adapté – coaching d'athlètes aux aptitudes variables – World Association of Basketball Coaches](#)

Comment gérer la place de l'erreur dans l'apprentissage :

- Apprentissage par l'erreur : [Apprentissage par l'erreur.pdf](#)

EXPLORER + EXPLOITER + EXÉCUTER

Partie 3 : COMMUNIQUER À L'ENTRAÎNEMENT = EPROUVER SA POSTURE D'ENTRAÎNEUR

Lors des précédentes parties, vous avez accompagné le stagiaire dans :

- La construction d'une séance d'entraînement
- La conception d'une situation d'entraînement

Il est important d'évoquer maintenant les procédés de communication et d'animation pédagogique afin de rendre efficace les situations.

Pour rappel dans cette partie nous aborderons les casquettes :

- **D'ÉDUCATEUR**
 - o COMMUNIQUER : adapter son langage et son comportement en fonction du moment de la séance, du match
 - o ENCOURAGER : être positif dans ses interactions et feedback avec le pratiquant
 - o ENGAGER le pratiquant dans l'activité
 - o FAVORISER la prise d'initiative des joueurs
 - o DÉVELOPPER la confiance et l'apprentissage chez le pratiquant par son animation, sa communication
 - o SÉCURISER la pratique
 - o RESPECTER les différences : Reconnaître la singularité de chaque joueur et respecter les différences entre les pratiquants
- **D'ACCOMPAGNATEUR**
 - o ECOUTER/QUESTIONNER le joueur pour développer sa compréhension du jeu et créer des réponses
 - o FEEDBACK être patient, être positif dans ses retours, des feedbacks visuels et oraux
 - o DÉVELOPPER et STRUCTURER la créativité des joueurs dans la prise d'initiative, les réponses aux situations, lors des phases d'entraînement et de compétition
 - o COACHER l'erreur, projeter le joueur sur l'action à suivre, gérer les émotions...
 - o FAIRE ÉMERGER les compétences psychosociales du joueur dans sa pratique individuelle et collective
 - o Guider et Interroger le joueur sur sa pratique pour lui faire émerger les solutions aux problèmes rencontrés
 - o OFFRIR des solutions au joueur dans son apprentissage

Communiquer avec une posture entraînante :

- Avoir une attitude positive :
[2.1.10 Créer un environnement positif – World Association of Basketball Coaches](#)
- Favoriser la prise d'initiative du joueur dans la situation
[BFJ comment favoriser la prise d'initiative dans le jeu.pdf](#)
- Bien communiquer avec les athlètes :
[2.3.1 Communiquer avec les athlètes – Parler moins, écouter plus – World Association of Basketball Coaches](#)

Formuler un feedback efficace et pertinent :

- Feedback :
[2.3.3 Fournir un feedback – World Association of Basketball Coaches](#)
- Observer et fournir un feedback :
[2.3.7 Animer la séance – observer et fournir un feedback – World Association of Basketball Coaches](#)
- Changer les comportements avec le feedback :
[2.3.4 Changer les comportements par le feedback – World Association of Basketball Coaches](#)

Accompagner les joueurs à l'entraînement 20H				
<p>Étape 1</p> <p>E-learning</p>	<p>Étape 2</p> <p>Présentiel</p>	<p>Étape 3</p> <p>E-learning + Défi</p>	<p>Étape 4</p> <p>Présentiel</p>	<p>Étape 5</p> <p>Présentiel</p>
<p>Rappel sur l'organisation d'1 séance et les principes de communication à l'entraînement DEFI N°1 : construire et animer une séance d'entraînement 1H</p>	<p>Organiser sa séance : règles à respecter Animer sa séance : connaître les formes de travail 7H</p>	<p>DEFI N°2 : construire une situation pédagogique évolutive avec des objectifs de travail adapté 1H</p>	<p>Construire une situation pédagogique efficace Découvrir les phases de l'apprentissage Explorer et expérimenter les situations de résolution de problèmes Manipuler les contraintes pédagogiques efficacement 7H</p>	<p>Communiquer à l'entraînement Diriger le jeu Formuler des Feedbacks individuels et collectifs Connaître et éprouver sa posture d'entraîneur dans différentes situations d'entraînement 4H</p>

Présentiel : 18h

2 journées de formation = 14H

½ journée de formation = 4H

Alternance : 2h

Défi terrain : 2h

2 défis terrain à réaliser :

- Concevoir une séance d'entraînement à effectuer avec votre équipe, vous pourrez choisir la thématique de votre choix.
- Concevoir une situation pédagogique sur une thématique de votre choix.
Vous proposerez une situation avec des évolutions possibles selon :
 - Le niveau de difficulté choisi
 - Le niveau de réussite de vos joueurs dans la situation
 - Une individualisation des consignes d'exécution selon le niveau des joueurs

MODULE 1

Introduction

L'apprentissage et l'entraînement du Basketball doit s'envisager sur une approche globale de l'activité et de ses acteurs.

Nous devons donc développer une connaissance complète du joueur dans les aspects suivants

Un joueur complet...



Développer une connaissance globale du développement du joueur permettra d'adapter sa posture pédagogique mais aussi les contenus et situations pédagogiques que nous proposons au joueur à l'entraînement et en compétition.

Pour vous permettre de mieux connaître le public que vous entraînez ou que vous allez découvrir, nous vous proposons ce parcours avec pour objectifs :

- De découvrir les composantes de la performance sportive en basketball
- De connaître les modalités de développement Physique du joueur : prévention et préparation des joueurs selon leurs caractéristiques
- D'appréhender les composantes du développement Psychologique et psycho sociale de nos joueurs : connaissances de publics + comportements pédagogiques à adopter.

PARTIE 1 : CONNAISSANCE DES PUBLICS : DEVELOPPEMENT MOTEUR ET PHYSIQUE

Dans cette première partie nous allons nous plonger dans la découverte du développement moteur et physique des joueurs.

Nous proposons plusieurs étapes afin de vous accompagner dans cette découverte

ETAPE 1 : Développement moteur et physique du joueur : Connaissance public JEUNES ou ADULTES

Intro :

Lors de cette étape nous allons vous entraîner sur les connaissances indispensables à acquérir pour connaître les particularités physiques du basketball.



Nous vous lançons un 1^{er} défi pour tester vos connaissances et vous permettre d'aborder les premières notions essentielles sur le développement physique et moteur des joueurs.

Lancer vous dans cette activité et tester vos connaissances...A vous de jouer

Conclusion de cette étape :

Bravo vous avez pu découvrir les 1^{ères} notions importantes à connaître sur les caractéristiques de notre activité et l'incidence que cela peut avoir sur l'entraînement et le développement des joueurs.

Vous allez pouvoir maintenant lors du prochain présentiel vous immergez complètement dans les situations pédagogiques à construire et à animer avec votre équipe.

Profitez-en pour échanger avec votre formateur et l'ensemble de votre promotion pour enrichir vos connaissances.

MODULE 2

ETAPE 2 : Connaître les caractéristiques physiques de son public et de l'activité + Prévention physique et basketball

Intro

Lors de la journée de formation, vous avez avec votre formateur et votre promotion découvert les caractéristiques physiques de l'activité Basketball et expérimenté les formes de travail que vous pourrez utiliser lors de vos prochaines séances d'entraînement.

Vous retrouverez ici les documents utilisés par votre formateur. Vous pourrez ainsi vous replonger et approfondir les notions présentées :

1. ECHAUFFEMENT :

- Pourquoi s'échauffer est important et comment faut-il le faire en Basketball
- Les étirements : est-ce utile et à quel moment de la séance
- L'activation musculaire : comment se préparer à s'entraîner
- Le travail du pied

2. Les filières Aérobie et la vitesse :

- Quand et comment développer la filière aérobie en Basketball
- le développement de la vitesse

3. Le renforcement musculaire

Conclusion ETAPE 2 :

Avec l'ensemble de ces notions et l'expérience que vous avez vécu, vous êtes prêt à relever notre défi avec votre équipe :

« insérer vidéo DEFI » <https://youtu.be/fWn-v6A6t1I>



MODULE 3

ETAPE 3 Programmer et planifier le développement physique et moteur de son équipe

Introduction :

Lors des précédentes étapes vous avez pu découvrir les caractéristiques du développement physique du joueur de basketball.

La question importante à se poser maintenant est comment organiser ces contenus de manière appropriée dans la saison

Lors de ce dernier temps de formation, votre formateur vous a permis de répondre à cette question et compléter vos connaissances si besoin.

Vous pouvez compléter et réactiver vos connaissances avec les documents suivants :

- Le Développement à Long terme de l'athlète
- Les éléments de planification

Conclusion PARTIE 1:

Cette première partie de formation touche à sa fin, nous souhaitons vous challenger sur vos connaissances sur le développement moteur et physique en basketball.

Répondez à ce Quiz :

Félicitations vous avez brillamment répondu à ce questionnaire, vous voilà armé pour aider à développer vos joueurs et vos équipes.

Nous allons maintenant nous lancer dans la seconde partie de cette formation en découvrant les caractéristiques psychologiques et psycho sociales de votre équipe.

MODULE 4

PARTIE 2 : CONNAISSANCE DES PUBLICS : DEVELOPPEMENT PSYCHOLOGIQUE

Introduction :

Comme vu précédemment dans la modélisation du joueur de Basketball complet les aspects liés aux aptitudes psychologiques et psychosociales doivent être connus par un entraîneur qui souhaite interagir efficacement avec ses joueurs et son équipe.

Nous allons aborder dans cette seconde partie les éléments suivants :

HABILETES MENTALES

Plaisir, confiance, concentration, modalités d'apprentissage, estime de soi, gestion de la compétition

HABILETES DE VIE

Leadership, Responsabilité, autonomie, coopération, communication, confiance en soi, faire confiance

Suivez-nous dans cette immersion qui à coup sûr vous permettra de mieux comprendre vos joueurs et leur développement.

Vous allez gagner en efficacité pédagogique.

ETAPE 1 : Connaissance public JEUNES ou ADULTES

Introduction :

Au cours de son développement et de son évolution un joueur se construit et acquiert un certain nombre de qualités et de caractéristiques. Vous allez découvrir plus précisément les spécificités de votre environnement.

« insérer le QUIZZ » [1.0 E-learning before](#) [DETB - Développement psychologique du joueur. .pdf](#)

Conclusion ETAPE 1 :

Lors de cette immersion vous avez pu être sensibilisé sur les caractéristiques de vos joueurs et de votre équipe. Lors du prochain présentiel vous allez pouvoir découvrir des outils vous permettant d'approfondir ces notions et vous permettre d'agir efficacement avec votre groupe et vos joueurs.

MODULE 5

ETAPE 2 : Connaissance et développement psychologique du joueur

Lors de la journée de formation, votre formateur vous a permis de découvrir de manière approfondi les caractéristiques de votre public. Vous avez pu utiliser des outils et des activités .

Retrouver dans cette étape les documents qui vous permettront d'approfondir et de réactiver vos connaissances.

Public Enfant : s'Amuser grâce au sport

[1.1 Chapitre 1 DETB - S'amuser grâce au sport .pdf](#)

Public Enfant : Apprendre à s'entraîner

[1.2 Chapitre 2 DETB - Apprendre à s'entraîner .pdf](#)

Public Jeunes : S'entraîner à S'entraîner

[1.3 Chapitre 3 DETB - S'entraîner à s'entraîner.pdf](#)

Public Adultes : S'entraîner à la Compétition

[1.4 Chapitre 4 DETB - S'entraîner à la compétition.pdf](#)

Conclusion PARTIE 2

Vous êtes devenus des experts sur la connaissance du développement psychologique et psychosocial de vos joueurs et de votre groupe.

Nous allons vous challenger sur les connaissances que vous avez acquies durant cette 2^{ème} Partie de formation.

Répondez au quiz suivant

« insérer Quizz » : [1.5 Quizz de fin de module DETB - Développement psychologique du joueur. .pdf](#)

A ce stade du parcours vous avez pu découvrir et être sensibilisé sur :

- Le développement physique et moteur de vos joueurs
- Le développement psychologique de vos joueurs et de votre groupe

Vous avez acquis une meilleure connaissance de vos joueurs, de leur développement. Ainsi vous allez pouvoir mettre en pratique les outils que vos formateurs vous ont transmis.

Oser tenter et expérimenter ces outils et ces connaissances avec vos joueurs. Ces expériences vont vous permettre de développer une attitude pédagogique adaptée aux besoins de vos joueurs.

Vous êtes maintenant persuadé que le développement du joueur s'envisage de manière globale. Ce concept vous permettra d'adapter et d'envisager vos contenus d'entraînement différemment.

Bonne continuation dans l'entraînement et continuer à apprendre et à expérimenter.





CS 7 Manager une équipe sur une saison sportive



Introduction :

Dans cette formation, nous devons aborder la nécessité de construire un projet sportif structurant notre saison sportive. En effet la formalisation et l'animation d'un projet clair avec son équipe amènera une vision et une stratégie à ses joueurs et à son environnement. Cela renforcera la légitimité de l'entraîneur chef de projet.

ATTENTION : ce CS7 devra faire l'objet d'un traitement particulier selon le public encadré (jeunes ou adultes) car l'environnement diffère mais aussi les objectifs liés à l'entraînement et la compétition. Le formateur devra être vigilant pour répondre aux problématiques singulières des stagiaires.

Nous partons pour 20h de découverte et d'apprentissage sur les caractéristiques des publics sur le plan physique et psychologique.

Les objectifs de CS 7 sont les suivants :

Être capable de :

- Réaliser le diagnostic de son équipe de basketball au regard du projet ciblé (niveau de jeu, résultats compétitifs attendus...)
 - Diagnostic collectif : Histoire de l'équipe, composition, volume d'entraînement, format de compétition, caractéristiques collectives
 - Diagnostic individuel : critères morphologique et stade de développement chez les jeunes, postes de jeu ou profil de jeu, définition du rôle dans l'équipe, points forts et/ou points à améliorer
- Prendre en compte les besoins, contraintes et motivation du public concerné
- Formaliser un projet de jeu cohérent au regard du diagnostic de son équipe
- Proposer des orientations pédagogiques et techniques dans une programmation de sa saison sportive en relation avec les objectifs visés
- Définir et prioriser dans le temps les objectifs opérationnels sur la saison et sur des parties de saison
- Animer son équipe sur une saison sportive : management d'équipe
- Formuler des objectifs sportifs de maîtrise et de performance de manière individuelle et collective
- Communiquer à son équipe ses contenus et ses choix technicotactiques durant la saison
- Conduire un entretien individuel...

ATTENTION : ce CS doit être organisé sur 1 saison sportive afin de faciliter l'alternance entre les temps de formation et l'encadrement d'une équipe.

Partie 1 AVANT LA SAISON : PREPARER SA SAISON

Au moment de préparer la vision stratégique pour l'équipe, l'entraîneur doit également établir un diagnostic de la situation actuelle de l'équipe. Cette étape peut se révéler compliquée s'il ne connaît pas l'équipe et le club dans lequel, il doit intervenir durant la saison.

Analyser son environnement :

CLUB : Identifier les acteurs CLUBS, autour de l'équipe

- Dirigeants
- Parents
- Staff club
- Staff équipe

L'EQUIPE

Afin de s'informer, l'entraîneur peut :

- Examiner les performances de l'équipe au cours des 3 à 5 dernières années ;
- Passer en revue les profils des joueurs (si les joueurs prennent de l'âge, l'équipe peut-elle maintenir ses résultats ?) ;
- Discuter avec les joueurs ou les entraîneurs ayant été en relation avec l'équipe (il n'est pas toujours possible de s'adresser aux joueurs ou aux entraîneurs actuels).

Organiser et situer son équipe

- Définir les modalités d'entraînement à l'année :
 - Date de reprise de l'entraînement
 - Nombre d'entraînement hebdomadaire
 - Conditions d'entraînements :
 - Créneau horaire
 - Lieu d'entraînement
- Connaître les conditions de la compétition :
 - Organisation du championnat : calendrier
 - Nombre de matchs

Analyser son équipe

- Connaître son équipe
 - Construire son Équipe :
 - Modalités réglementaires de recrutement
 - Faire un diagnostic de son équipe :
 - Diagnostic collectif
 - Diagnostic individuel
 - Organiser des entretiens
 - Communiquer avec le réseau technicien club...

Communiquer et prendre en main son groupe :

- Communiquer avec l'environnement Parents ou dirigeants : impliquer les acteurs
 - Présentation du projet global
 - Communication des règles de fonctionnement du groupe
 - Définir le rôle de chacun
 - Instaurer des modes de communication efficaces...
- Communiquer avec son équipe :
 - Faciliter la compréhension du projet global de l'équipe :
 - Présenter le mode de compétition
 - Définir les objectifs collectifs de la saison ou de la partie de saison
 - Expliquer les règles de fonctionnement du groupe
 - Définir les outils et les règles de communication
 - Établir le projet individuel pour les joueurs : mener des entretiens

Structurer son projet : s'organiser, se projeter

- Structurer les intentions et principes de jeu OFF et DEF
- Organiser et planifier la phase de préparation : *comment organiser sa présaison ?*
- Construire un cycle d'entraînement
- Définir et rédiger les règles de fonctionnement de son équipe
- Réfléchir à la stratégie de communication des règles au groupe et à l'environnement
- Formaliser des objectifs

Gérer son groupe sur la saison :

- Évaluer l'état d'avancement du projet d'équipe : comportement, investissement
- Entretenir la dynamique collective
- Gérer les conflits
- Organiser des temps d'échanges collectifs et individuels

Communiquer avec son environnement :

- Communiquer l'avancée du projet avec les acteurs
- Mener une réunion de mi-saison avec les parents
- Communiquer avec les dirigeants

Évaluer et réguler le projet de jeu :

- Conduire un cycle d'entraînement
- Analyser de manière objective (statistiques, vidéo, entretien, débriefing staff) la prestation de son équipe après un match, une période de compétition, à mi-saison
- Redéfinir les contenus et les choix technicotactiques en fonction de la progression et/ou des résultats
 - Comment ajuster le projet après une série de défaites ?
 - Comment entretenir une dynamique de victoire en consolidant le projet de jeu
- Faire émerger de nouveaux objectifs de maîtrise et/ou de performance pour un autre cycle

Partie 3 : APRES LA SAISON : EVALUER SON EQUIPE

Se poser pour analyser :

- Réaliser des entretiens formels avec les joueurs
- Confronter les résultats obtenus aux objectifs définis
 - Observer et analyser les écarts éventuels
 - Proposer des remédiations possibles
- Utiliser des outils d'analyse objectifs : statistiques, vidéo

Communiquer et rassembler :

- Communiquer sur le parcours réalisé : avantages/bénéfices, difficultés/pertes
- Mettre en valeur les acteurs et l'investissement de chacun
- Mener des entretiens bilans individuels
- Organiser un débriefing collectif avec ses joueurs

Se projeter et projeter les acteurs du projet :

- Définir les axes à travailler pour soi, les joueurs
- Communiquer et organiser la transition entre les 2 saisons

Participer à l'orientation future des joueurs...

Rubric Pédagogique :

Manager une équipe sur une saison sportive 25H					
Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5	Étape 6
					
E-learning	Présentiel	E-learning + Défi	Présentiel	E-learning + Défi	Présentiel
Comment préparer sa saison sportive JEUNES ou ADULTES 1H	Avant la saison : Construire + présenter son projet 7H	Évaluation mi saison : Évaluer la 1 ^{ère} partie de saison + Préparer la 2 ^{ème} partie de la saison DEFI N°1 : construire le bilan collectif de son équipe à mi saison sur le plan du projet de jeu et du projet d'équipe 2H	Pendant la saison : Management d'équipe : régulation d'objectifs + gestion de conflits + conduite d'entretien 7H	Préparer l'évaluation de sa saison : Évaluer le projet sportif DEFI N°2 : analyser avec la vidéo et/ou des statistiques son projet sportif 2H	Découvrir les outils d'analyse Conclure sa saison : entretiens + débriefing 6H

**Présentiel : 20h**

3 journées de formation = 20H

Alternance : 5h**Défi terrain : 4h**

2 défis terrain à réaliser :

- Construire le bilan collectif de son équipe à mi-saison sur son projet de jeu et son projet collectif
- Présenter l'évaluation de sa saison en construisant un montage vidéo illustrant les caractéristiques de sa saison

Objectifs de fin de formation:

Le stagiaire devra à l'issue de la formation du CS7 fournir à son formateur, un rapport de projet sportif comportant :

- La présentation de son équipe : les caractéristiques de son équipe sur le plan collectif et individuel
- L'organisation de son équipe de basketball durant une saison sportive : les objectifs, le management opéré
- La planification de sa saison sportive
- La programmation des contenus d'entraînement
- La conception technico-tactique de son projet sportif envisagée
- La présentation d'un plan de match détaillé conduisant à la préparation d'une rencontre en compétition lors de la saison sportive
- Une évaluation et une analyse de la rencontre choisie au regard du plan de match proposé et du déroulement de la rencontre

Ce rapport est constitué de 13 pages minimum à 15 pages maximum (taille Arial 11, interligne 1,5, marge de 2cm à droite et à gauche),

VOIR LE GUIDE de cadrage en Annexe.



CS 8 Gérer son équipe en compétition

15H



Introduction :

Dans cette formation, nous devons aborder les actions de l'entraîneur en situation de compétition avec son équipe durant la saison sportive. En effet l'entraîneur exerce son activité avec son équipe à la fois durant les temps d'entraînement et de compétition or ces 2 environnements distincts conduisent à des postures et des actions différentes. La découverte et l'acquisition des compétences liées à la posture de coach en compétition sont essentielles pour aborder la globalité de l'action de l'entraîneur avec son équipe.

La compétition est régie par des règles précises qui conditionnent l'action de l'entraîneur avec son équipe. Appréhender ces règles permettra à l'entraîneur d'adopter :

- Une posture
- Une communication
- Des actions en relation avec le déroulement de la rencontre

Au service de la performance et du développement individuel et collectif de son équipe.

Cela renforcera la légitimité de l'entraîneur en qualité de chef de projet chargé du développement et de la performance de son équipe.

Nous partons pour 15h de découverte et d'apprentissage sur comment manager son équipe en compétition.

Les objectifs de CS 8 sont les suivants :

- Définir et organiser son plan de match en prenant en compte l'évolution de son équipe et les caractéristiques de l'adversaire
- Définir des stratégies opérationnelles pour mener son équipe en compétition
- Faire des choix pertinents au regard des forces et faiblesses de son équipe
- Communiquer avec son équipe :
 - Avant la rencontre
 - Pendant le match
 - Après le match
- Fixer les objectifs de la rencontre au regard du projet d'équipe
- Utiliser avec pertinence les outils d'analyse distanciée pour évaluer la performance de son équipe
- Analyser de façon appropriée le match au regard des objectifs fixés
- Gérer les aspects administratifs et réglementaires liés à l'organisation d'une rencontre

CONSTRUIRE SON PLAN DE MATCH

Situer le match dans sa saison

- Évaluer objectivement son équipe au regard de la période de la saison :
 - Où en sommes-nous par rapport au projet de jeu ? Quelles avancées en lien avec les objectifs formulés sur la période (lien avec le CS 7)
 - Quelle est notre dynamique que les derniers matchs ? Résultats et définition des points à améliorer
- Connaître et déterminer les enjeux de la rencontre
 - Quelle place accorder à cette rencontre dans la semaine d'entraînement ?
 - Quelle place accorder à ce match dans le calendrier du championnat ?
- Observer les forces et faiblesses de son adversaire : scouting et analyse de l'adversaire :
 - Déterminer le style de jeu de son adversaire et les intentions tactiques proposées : identifier les problèmes que l'on va rencontrer
 - Identifier les joueurs majeurs de l'adversaire sur leurs points forts et leur impact dans le collectif
- Déterminer les objectifs adaptés à la rencontre
 - Liés la formulation des objectifs de la rencontre avec l'entraînement
 - Formuler des objectifs de maîtrise en lien avec les objectifs de la planification
 - Définir des objectifs évaluable (SMART)

Construire une stratégie de match

- Définir les objectifs collectifs et individuels pour cette rencontre
 - Définir les problèmes que l'on va rencontrer et formuler le champ des réponses
 - Définir le rôle de chacun des joueurs dans ce match pour favoriser l'engagement
- Déterminer les options tactiques stratégiques
 - Identifier et partager les solutions retenues avec son équipe : créer du sens
 - Formuler des choix simples et restreints :
 - 2 points à aborder en défense
 - 2 points à aborder en attaque
 - 1 point sur l'attitude à adopter pour ce match
 - 1 point d'aspect motivationnel en lien avec le contexte ou la période de vie de l'équipe
- Organiser les temps d'entraînement précédents la rencontre
 - Quelle place accorder à la préparation du match dans son entraînement ? différence entre l'entraînement des jeunes et des adultes ?
- Communiquer les objectifs et les attendus à son équipe et à ses joueurs individuellement
 - Illustrer visuellement le « POUR GAGNER » : création d'affiche ou écrire sur le tableau dans le vestiaire
 - Communiquer de manière claire, concise et précise les attentes et les objectifs : choisir les mots

Rédiger son plan de match

- Organiser son discours d'avant match
 - Préparer et structurer les éléments à communiquer à son équipe
 - Concevoir son visuel
- Définir les contours de son coaching et de ses rotations
 - Réfléchir à son 5
 - Identifier les matchs up (duels défensifs)
 - Organiser ces rotations

Organiser la rencontre :

- Préparer le déplacement : *communiquer l'horaire de départ, adresser les convocations...*
- S'assurer des conditions de l'organisation de la rencontre à domicile : *conditions d'accueil, horaires, adresser la convocation, gestion des arbitres, organisation de l'échauffement*

Partie 2 : GERER SON MATCH

Communiquer avant le match :

- Organiser son discours d'avant match :
 - Timing :
 - À quel moment dans l'avant match le programmer ?
 - Quelle durée accorder à ce temps pour une communication efficace ?
 - , contenus, supports...
 - Utiliser une communication axée sur le visuel et l'auditif
 - Créer son affiche ou son support « POUR GAGNER »
- Gérer les rôles avec son staff
- Définir et communiquer le rôle à chacun des joueurs débutant la rencontre
 - Rappeler un ou 2 éléments clés sur son rôle
 - Briefer le joueur sur l'adversaire contre qui il va défendre.
- Remplir la feuille et son 5 de départ
- Communiquer avec les arbitres
- Organiser son discours avant le début de la rencontre :
 - Rappeler 1 ou 2 points clés : mettre l'accent
 - Motiver et engager ses joueurs

Communiquer pendant le match :

- Communiquer lors d'un temps mort
 - Le coach prend un temps mort :
 - Quand prendre un temps mort ? : identification du Momentum du match
 - Préparer son message
 - Laisser les joueurs se poser et s'assurer de leur attention avant de communiquer
 - Parler du présent et projeter ses joueurs sur les solutions à mettre en place
 - Être clair et précis : communiquer 3 points maximums
 - Réfléchir à l'utilisation de la plaquette
 - Le coach adverse prend un temps mort :
 - Identifier le Momentum du match : définir ce qui fonctionne et ce que l'on doit réguler, préparer une adaptation à la régulation adverse
 - Valoriser les réussites, renforcer les points à accentuer
 - Projeter son équipe sur le futur et les évolutions possibles à apporter soit en fonction :
 - De l'adaptation de l'adversaire
 - Du moment du match
- Comment interagir avec un joueur à sa sortie du terrain ?
 - Valoriser les actions entreprises
 - Réguler les erreurs ou les difficultés
 - Communiquer rapidement sur le choix du changement si nécessaire
 - Projeter le joueur sur la suite
 - Communication effectuée par le coach ou l'assistant selon la physionomie du staff
- Comment communiquer avec les joueurs sur le terrain ?
 - Identifier les moments d'arrêts pour communiquer et passer de l'information
 - Parler pendant le Jeu : avantages et inconvénients
 - Valoriser et encourager les joueurs : les projeter sur l'action suivante
- Comment communiquer avec les arbitres
 - A quel moment pour une communication efficace ?
 - Comment questionner ?
 - Communiquer : avantages et inconvénients ?
- Communiquer à la mi-temps :
 - Analyse : prendre le temps d'analyser la 1^{ère} mi-temps objectivement

- Utilisation des statistiques
- Discussion avec le staff
- Se rappeler les objectifs initiaux énoncés dans le discours d'avant match
- Organiser les remédiations :
 - Retours sur les objectifs et 1^{er} bilan : ce qui a fonctionné, ce qui doit être amélioré
 - Communiquer les remédiations :
 1. Être clair et précis
 2. Utiliser le visuel : utiliser sa plaquette
 3. Communiquer 1 ou 2 objectifs pour mettre du sens
 4. Observer l'approbation ou le questionnement des joueurs
- Projeter les joueurs sur la 2^{ème} mi-temps
 - Communiquer les objectifs OFF et DEF
 - Communiquer un aspect motivationnel
- Communiquer avec son staff
 - Communiquer pendant le match : quelles informations demandées ? comment les traiter
 - Communiquer avant le temps mort
 - Communiquer entre les périodes
 - Communiquer avant la mi-temps
 - Communiquer à la fin du match avant le 1^{er} debriefing
 - Objectifs :
 - Prendre du recul
 - Obtenir des informations différentes avec un autre regard
 - Questionner les orientations stratégiques et les objectifs
 - Avoir une aide à la décision

Agir pendant le match :

- Définir et mettre en place des choix stratégiques :
 - Comment s'adapter à l'adversaire ?
 - Identifier les points forts et les intentions tactiques recherchées par l'adversaire durant la rencontre
 - Observer la réalisation et la mise en œuvre par son équipe des objectifs définis
 - Quels choix stratégiques opérés :
 - Préparer un changement de joueurs
 - Préparer un changement d'orientation stratégique offensif ou défensif
- Modifier sa stratégie ou son plan de match : actions et leviers
- Gestion de fin de match
 - Quelles situations pour se créer une action de tir sur une dernière possession ?
 - Quelles situations pour se créer une action de tir sur une remise en jeu en zone avant ?
 - Comment défendre une dernière possession ?
 - Comment gérer une fin de match avec de l'avance au score ?
 - Comment gérer une fin de match avec du retard au score ?
 - Identifier et préparer des scénarios pour décider rapidement et engager son équipe

Communiquer après le match : Avantages et Inconvénients

- Analyser et débriefer rapidement son match
 - Prendre un instant de recul pour analyser
 - Se rappeler les objectifs initiaux
 - Évaluer la réussite ou l'échec de ces objectifs
 - Utiliser les statistiques pour une 1^{ère} analyse
 - Questionner son staff
- Construire son discours d'après match :
 - Analyser :
 - Rappeler le contexte du match
 - Rappeler les objectifs et les points du plan de match « POUR GAGNER »
 - Préciser les points de réussite
 - Identifier les points à améliorer et les points de difficulté rencontrés

- Valoriser
 - Mettre en avant les points positifs
 - Relier le temps de compétition et le temps d'entraînement
- Projeter son équipe sur la suite
 - Projeter sur le prochain match
 - Projeter sur la semaine d'entraînement en formulant des objectifs de travail
- Être bref et concis
- Comment communiquer après une victoire : être objectif
- Comment communiquer après une défaite : être objectif

Partie 3 : APRES LE MATCH : ANALYSER ET DEBRIEFER SON MATCH

Analyser son plan de match :

- Observer la feuille de marque : analyser
 - Observer les points par période
 - Observer le box score
 - Observer les temps de jeu
- Évaluer ses choix stratégiques et de gestion d'équipe (coaching) au regard du plan de match défini
 - Se rappeler les points du « POUR GAGNER »
 1. 2 objectifs défensifs : quelle évaluation ?
 2. 2 objectifs offensifs : quelle évaluation ?
 3. 1 point sur l'attitude à développer
 - Identifier les réussites
 - Valoriser les choix effectués
 - Mettre en évidence les objectifs validés lors de la rencontre
 - Identifier les problèmes rencontrés sur la rencontre
 1. En défense : identifier 3 problèmes maximums
 2. En attaque : identifier 3 difficultés
- Visionner son match : quoi regarder et comment regarder ?
- Analyser les statistiques

Communiquer à son groupe :

- Organiser son débriefing d'après match à l'entraînement
 - Prendre un temps début d'entraînement
 - Resituer le match et les objectifs énoncés
 - Formuler les réussites et les points à améliorer
 - Relier les points à améliorer et le temps d'entraînement
- Organiser un entretien individuel de débriefing
- Conduire une séance vidéo
 - Organiser son discours :
 - Définir les objectifs
 - Définir les axes d'amélioration
 - Structurer la vidéo et associer les images au discours
 - Choisir les séquences
 - Déterminer le nombre de séquences à montrer
 - Communiquer efficacement
 - Mettre du sens
 - Questionner les joueurs sur les problèmes rencontrés
 - Déterminer les solutions ou remédiations possibles
 - Impliquer les joueurs dans l'observation et la décision : questionner, faire valider






Se projeter :

- Identifier les axes de progression et d'amélioration
- Prioriser et programmer les séquences d'entraînement suivantes
- Réguler le projet de jeu : comment ? pourquoi ?



Ruban Pédagogique :

Gérer son équipe en compétition 15H		
Étape 1  E-learning	Étape 2  Présentiel	Étape 3  Présentiel
Comment organiser une rencontre sportive 1H	Construire une stratégie de match + Communiquer avant le match + Communiquer pendant le match + Agir pendant le match + Communiquer après le match 7H	Analyser son plan de match + Communiquer à son groupe 7H

Présentiel : 15h

2 journées de formation = 14H



CS 9 Évoluer dans son environnement professionnel

10H



Formation CS 100% en E-learning

Objectifs de formation :

- Identifier le fonctionnement et l'organisation de son club de basketball : formuler un organigramme
- Connaître la structuration d'une association sportive : statuts, organisation, obligations réglementaires et législatives
- Appréhender le fonctionnement d'une commission technique au sein d'un club de basketball
- Situer et accompagner son club dans l'environnement FFBB
 - o L'organisation du minibasket au sein de la FFBB : comment faire labelliser son École de minibasket
 - o Les labels fédéraux : situer son club par rapport aux exigences des différents labels FFBB
 - o L'organisation et le fonctionnement d'une CTC : identifier les avantages et les inconvénients d'une CTC
 - o Les principes d'organisation de la détection :
 - Connaître les programmes de détection de la FFBB
 - Identifier le rôle que je peux jouer dans cette organisation
 - o Les différentes pratiques du VxE :
 - Déterminer l'offre de pratique FFBB
 - Qualifier l'offre son club face à ces nouvelles pratiques
- Accompagner ses joueurs et son équipe dans la prise de licence :
 - o Connaître les offres de licences FFBB
 - o Connaître les règles de participation de son championnat : licences, conditions de surclassement
 - o Maîtriser le processus de mutation
- Agir dans le cadre réglementaire en compétition
 - o Connaître les procédures de réserve et de réclamation sur une rencontre FFBB
 - o Maîtriser les procédures réglementaires liées au calendrier sportif : programmation et report d'une rencontre
- Agir avec éthique dans son activité d'entraîneur :
 - o Découvrir la législation sur les paris sportif et son incidence sur mon activité d'entraîneur
 - o Connaître la réglementation sur le dopage
 - o Identifier les principes de citoyenneté en lien avec son activité d'éducateur

Dans ce parcours de formation vous allez vous immerger et découvrir les contours de votre environnement en tant qu'éducateur et entraîneur.

En effet connaître son environnement va faciliter votre activité d'entraîneur au sein de votre club, de votre équipe.

Cette formation s'articule autour de 3 parties distinctes :

- Partie 1 : Organisation et fonctionnement d'un club de Basketball
- Partie 2 : Connaissance de l'environnement fédéral
- Partie 3 : Rôle de l'entraîneur au sein du club

A l'issue du suivi de ce parcours vous pourrez agir efficacement avec votre environnement et vous insérer efficacement dans l'univers de votre club et de notre fédération.



PARTIE 1 ORGANISATION ET FONCTIONNEMENT D'UN CLUB DE BASKETBALL



Cette première partie va vous sensibiliser au fonctionnement et à la structuration d'un club de basket-ball.

La connaissance de cet environnement vous permettra de vous positionner au sein de votre club et d'agir en relation avec les acteurs.

ETAPE 1 Association loi 1901 : organisation et fonctionnement Rôles et obligations des dirigeants

- Structuration d'un club : commissions, rôle et modalités Construire un projet associatif
 - Constitution et rôle du bureau
 - Les associations sportives :

ETAPE 2 : Structuration et Rôles d'une commission technique au sein d'un club

La commission technique a pour objectif de permettre la pratique du Basketball au niveau adapté de chacun et d'atteindre les objectifs sportifs du club :

- Planification, organisation et soutien technique des entraînements
- Gestion des coaches et entraîneurs
- Mettre en place les formations des encadrants
- Organisation de l'école de Basket
- Organisation des plannings des rencontres en relation avec la commission administrative et arbitrage
- Gestion des maillots
- Organisation des tournois
- Organisation des stages

Mais aussi

- Accueil des nouveaux parents
- Recrutement et relations avec les parents référents

et encore

- Gestion des feuilles de matchs
- Gestion des reports / changement d'heure des championnats
- Relation des équipes en ententes

et enfin

- Intervenir au niveau disciplinaire

PARTIE 2 CONNAISSANCE DE L'ENVIRONNEMENT FEDERAL

Cette seconde partie va vous immerger dans le monde de la FFBB et vous permettre de connaître le champ d'action possible des pratiques du Basketball.

Vous aborderez tour à tour :

- L'organisation du minibasket
- Les labels fédéraux
- L'organisation et le fonctionnement d'une CTC
- Les principes d'organisation de la détection
- Les différentes pratiques du VxE

Vous serez donc capables d'orienter et de guider vos clubs dans sa structuration et son développement.

Un entraîneur qui maîtrise son environnement est un entraîneur qui va gagner du temps et de l'efficacité dans sa pratique.

ETAPE 1 Organisation du mini basket

ETAPE 2 Comment obtenir un label fédéral ?

ETAPE 3 Organisation et fonctionnement d'une CTC

ETAPE 4 La détection :

- Connaître les actions de détection du PPF : programme « bleus avenir »
- Accueillir un TGG

ETAPE 5 FFBB Pratiques diversifiées :

- Basket Santé
- Basket Tonic
- Basket Inclusif

PARTIE 3 RÔLE DE L'ENTRAÎNEUR AU SEIN DU CLUB

Cette 3^{ème} partie, va vous permettre de vous familiariser avec les modalités liées à votre rôle d'entraîneur avec votre équipe et votre club.

De plus, entraîner confère un certain nombre de responsabilités, il se doit de faire preuve d'exemplarité dans son comportement et son activité.

Ainsi un entraîneur informé de ses obligations et de ses responsabilités est un technicien qui pourra exercer son activité avec engagement, sérieux et efficacité.

ETAPE 1 : Les règles de participation

ETAPE 2 : Les Procédures de surclassements :

ETAPE 3 : L'offre de licence FFBB : les différents types de licence

ETAPE 4 : Le statut de l'entraîneur FFBB

ETAPE 5 : Le calendrier : les dates et modalités de déplacement d'une rencontre sportive

ETAPE 6 : La réserve et la réclamation : procédures réglementaires

ETAPE 7 : Entraîneur : éthique

- Les règles du dopage et addiction : à choisir parmi les documents suivants....
- Les paris sportifs
- Citoyenneté et radicalisation
- Responsabilité :

ETAPE 8 : Entraîneur et le club :

- Relations avec les dirigeants Relations avec les parents

Attendus de fin de formation :

- Quizz : obtenir 80% de réponses justes sur les 2 quizz du parcours
- Rapport écrit « Présentation de Structure »

Le candidat réalisera un document de synthèse " présentation de structure", sous forme de rapport présentant la structure associative dans lequel il officie avec son équipe durant une saison sportive.

La production d'un rapport écrit « présentation de structure » comporte :

- Le diagnostic interne de son club en précisant les modalités d'organisation et de fonctionnement
- Le positionnement de son club dans l'environnement en identifiant les acteurs institutionnels et concurrentiels liés à son fonctionnement
- Le détail de son positionnement et de son équipe dans l'organisation et le fonctionnement du club
- La présentation du projet sportif de la structure

Ce rapport est constitué de 2 pages minimum à 4 pages maximum (taille Arial 11, interligne 1,5, marge de 2cm à droite et à gauche).

Note de cadrage : [CS9 Présentation Club .docx](#)



CS 10 3x3

15H

Introduction :

Dans cette formation,
Nous partons pour 15h de découverte et d'apprentissage sur comment manager son équipe en compétition.

Les objectifs de CS 10 sont les suivants :

- Faire découvrir la discipline 3x3
 - Réexpliquer les règles du 3x3
 - Transmettre les connaissances théoriques
 - Mettre en pratique les connaissances en arbitrant une rencontre
 - Tenir une table de marque et un chrono
 - Lister, définir et illustrer les valeurs du 3x3
 - Raconter l'histoire du 3x3
 - Connaître les origines de la discipline « De la rue aux JO »
 - Identifier le 3x3 dans la politique fédérale « Club 3.0 »
 - Identifier et lister les différentes offres et caractéristiques de compétition de la FFBB
 - Former à l'utilisation de l'application FFBB 3x3
 - Identifier le rôle d'un correspondant / superviseur club 3x3?
 - Se créer et confirmer un profil 3x3
 - S'évaluer avec la notion de ranking
- Construire et animer une séance de 3x3
 - Identifier les publics cibles
 - Définir les contenus en fonction des publics
 - Adapter le temps, le scoring et le nombre de fautes (*pénalité/LF*) en fonction des publics (*catégorie, type de public, temps de pratique...*)
 - Intégrer les compétences pédagogiques et technico-tactiques essentielles au 3x3
 - Définir et développer l'autonomie du participant
 - Elaborer une séance
- Organiser un 3x3 CLUB
 - Utiliser eventmaker
 - Construire un tournoi fictif en présentiel
 - Organiser un tournoi Club
 - Déclarer (*FIBA*) et faire homologuer un tournoi (*FFBB*)
 - Préparer l'organisation sportive
 - Organiser la logistique (environnement sécurisé, accueillant et fonctionnel)
 - Animer un tournoi Club (*son, ambiance, habillage*)



Ruban Pédagogique :

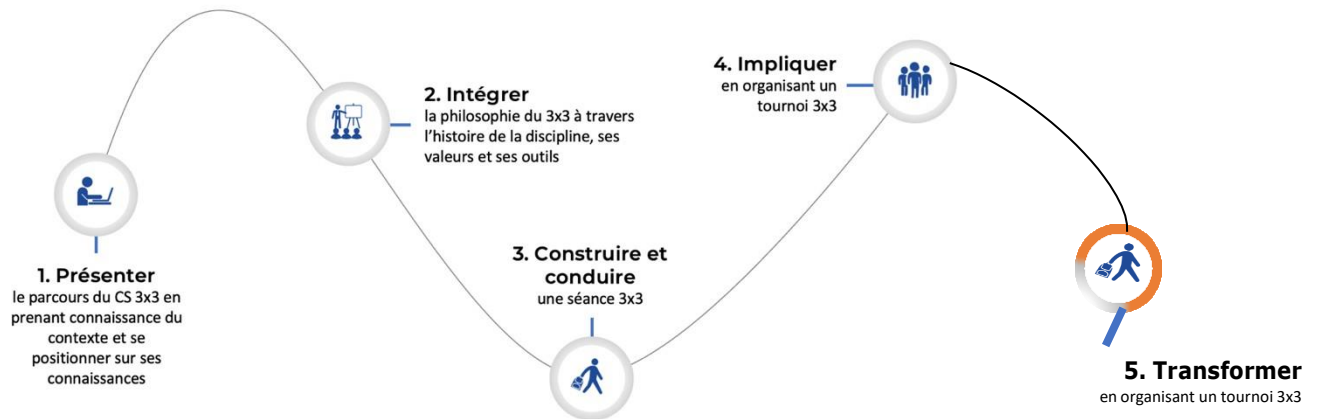
Présentiel : 14h

2 journées de formation = 14H

E-learning + Défi terrain: 4h30

E-learning: 30 minutes

Défi terrain : 4 h



ETAPE 1 : PRÉSENTER

E-learning

Découvrir le parcours

- Se sentir accueilli
- Découvrir le parcours et le sens du projet
- Se projeter dans le référentiel de compétences visé

- Vidéo d'introduction pour donner envie
- Image du parcours type grand S
- Jeu des compétences à placer dans chaque phase du parcours

S'auto-positionner

- Formulaire « qui suis-je ? »
- Quiz « que sais-je ? » pour prendre conscience de ses acquis sur le 3x3 et se positionner en tant qu'encadrant
- Présentation succincte du stagiaire (5 questions) pour aider le formateur à préparer son intervention en brique 2
- Que sais-je ? (5 questions) pour que le participant se positionne sur sa connaissance du 3x3

Télécharger le document de référence du 3x3

- Découvrir les règles du 3x3
- Docs sur les règles
- L'histoire du 3x3

Faire le lien vers le présentiel (lien vers étape #2)

- Se créer et confirmer un profil 3x3 sur l'outil play.fiba3x3
- Pratique de l'outil – « Ranking » : aller chercher la meilleure française et le meilleur français.

Partie 2 : CONSTRUIRE ET ANIMER UNE SÉANCE DE 3X3

ETAPE 2 : INTEGRER

Présentiel

Introduire la journée

- 1/ Lancer la journée grâce à un Ice breaker
- 2/ Présentation de la journée

S'approprier l'histoire du 3x3 1 heure 30

- L'histoire du 3x3 => introduire, lister, définir et illustrer les valeurs du 3x3
- Identifier et lister les différentes offres et caractéristiques de compétition de la FFBB
- Définir et développer l'autonomie du pratiquant (auto-gestion et cogestion)

3/ Jeu des dates : Utiliser le jeu du bingo mexicain pour se remémorer les grandes dates du 3x3

4/ Jeu du puzzle : hiérarchiser les grandes compétitions du 3x3

5/ Photo langage par groupe

Découvrir les outils et le support

- S'évaluer avec la notion de ranking
- Au travers de vos recherches sur internet, vous devez nommer :
 - Les joueurs N°1, 2 et 3 français en catégorie open
 - Les joueuses N°1,2 et 3 françaises en catégorie open
- Se créer et confirmer un profil 3x3 sur l'outil play.fiba3x3



Commande profil 3x3

Pour pouvoir évoluer dans le monde du 3x3 il faut avoir un profil sur la plateforme internet de la fédération internationale, la FIBA. Vous allez donc devoir créer votre profil sur play.fiba3x3.com, vous pourrez jouer dans des tournois officiels mais aussi en organiser. Téléchargez le tutoriel dans le module suivant et créez-vous votre propre profil. Une fois fait, vous pourrez jouer dans des tournois officiels mais aussi en organiser.

Déposez ci-dessous la capture d'écran de votre compte FIBA créé, avec votre nom/prénom, pour que votre formateur valide cette commande.

6/ Klaxoon/kahoot : questions sur le ranking

Maîtriser le 3x3

- Connaître les règles de jeu
- Concevoir et enseigner les fondamentaux du jeu
- Arbitrer des rencontres 3x3
- Identifier le rôle d'un correspondant / superviseur club 3x3

7/ Energizer (chi fu mi)

8/ Mise en application des règles par l'arbitrage et tenue de la table

9/ Intentions de jeu (jeu du bonhomme cf BF jeune)

10/ Résumer le rôle du correspondant et du superviseur : sur POST IT + mise en commun (choisir 3) + illustration sur Paper board des 2 rôles et faire deviner aux autres équipes

ETAPE 3 : CONSTRUIRE ET CONDUIRE

E-learning + DEFI Terrain

Vidéo de présentation

Donner envie

1/ Lien avec étape d'avant + Présentation du défi + Expliquer le Pourquoi de ce défi

Apports théoriques

Le participant découvre les apports théoriques nécessaires pour mener à bien son défi :

2/ Focus sur trois règles essentielles

- La défense
 - Défense de la sortie de balle sur Porteur
 - Défense de la sortie de balle sur non Porteur
 - La défense sur Porteur de balle
- Le Jeu Rapide
 - Attraper-tirer
 - Attraper-jouer
 - Passe-Passe
- Le jeu continu
 - Le jeu de pénétration
 - Le Jeu sans Ballon
 - Le Pick'n'roll
- Le Check

Étapes du défi

3/ Présentation des étapes du défi

4/ Téléchargement du guide défi -> chacun se voit attribuer un objectif et doit le traiter pendant un exercice

- Commande défi terrain La défense
 - Améliorer la défense du 1c1
 - Travailler la défense de la sortie de balle en dribble derrière l'arc
 - Développer la défense des joueurs non porteur de balle dans la sortie de balle derrière l'arc
- Commande Défi terrain Le Jeu Rapide
 - Développer l'intention de jeu Attraper-tirer
 - Travailler l'intention de jeu Passe-Passe
 - Améliorer l'intention de jeu Attraper-jouer
- Commande Défi terrain Le Jeu Continu
 - Améliorer le passe et va
 - Travailler le backdoor
 - Développer le jeu de pénétration

Objectif : construire une situation pédagogique sur l'une des 3 intentions de jeu selon l'objectif retenu et défini par le formateur. Les situations pédagogiques devront faire entre 5 et 10 minutes maximum.

Contribution



5/ Remplir une fiche de situation (mettre des exercices spécifiques au 3x3)

6/ Filmer un des exercices et le poster en ligne

Pour valider votre commande, vous devez :

* Réaliser votre vidéo

* Transférer votre fichier à votre formateur via la plateforme WeTransfer

* Poster votre lien de téléchargement WeTransfer ici, pour que votre formateur ait la notification que vous avez réalisé votre commande.

7/ Contextualisation des situations : téléchargement de vidéos présentant des situations pédagogiques intéressantes

- Exercices de références La Défense
- Exercices de référence Le Jeu Rapide
- Exercices de références Le Jeu Continu

Quiz

8/ Une grille d'observation d'une séance pédagogique d'un autre participant à remplir : Votre formateur vous adresse une vidéo de situation pédagogique d'un de vos collègues de promotion, vous observez cette situation et vous remplissez la fiche d'observation.

Grille d'observation : [Copie de Fiche d'évaluation défi terrain CS 3x3 V3.XLSX](#)

Pour valider votre commande, vous devez :

* Remplir la grille d'observation

* Déposer le fichier avec votre grille d'observation remplie ici. Vous devez déposer votre fichier 3 semaines avant le début de l'étape 4 de votre formation CS 3x3.

Guide Formateur : [Copie de Brique 4 - Impliquer - Outil à destination des formateurs.DOCX](#)

Partie 3 : ORGANISER UN 3X3 CLUB

ETAPE 4 : IMPLIQUER

Présentiel

Retour défi terrain

- Partage d'expérience
- Feed-back général

Création d'un tournoi 3x3

- Application 3x3 FFBB
- Utilisation et création du tournoi sur Eventmaker

[4#3.1 Savoir créer un tournoi \(homologation FFBB, event maker\)](#)

Gestion d'un tournoi 3x3

- Administrer un tournoi 3x3
- S'approprier les codes d'organisation (Cf. Culture)
- Préparer un tournoi
- Accompagnement jusqu'à la mise en oeuvre

[4#3.2.A Gérer les aspects administratifs \(+Quizz\)](#)

[4#3.2.B Prendre en compte les aspects culturels \(habillage, lieu, animation\)](#)

- Introduire la journée
 - o Ice-breaker memory
- Retour Défi terrain
 - o Montage vidéo des meilleures séquences exercices stagiaires
 - o Illustration terrain « attentes techniques et pédagogiques » par formateur
- S'approprier les outils d'aide à la création d'un tournoi
 - o Savoir créer un tournoi (homologation FFBB, event maker)
- Préparer l'organisation d'un tournoi
 - o Gérer les aspects administratifs (+Quizz)
 - o Prendre en compte les aspects culturels (habillage, lieu, animation)
 - o TP préparatoire à l'organisation d'un tournoi



ETAPE 5 : TRANSFORMER

DEFI terrain + E-learning



Gérer un tournoi 3x3

- Animer un tournoi

[5#1 Gérer un tournoi de 3x3](#)

Faire le bilan d'un tournoi 3x3

- Créer un bilan
- Envisager des perspectives d'évolution

- Gérer un tournoi de 3x3
 - Organiser un véritable tournoi 3x3 (Open Start + Commande défi vidéo + commande écrite + cahier des charges)
- Savoir tirer le bilan de l'organisation d'un tournoi et en tracer des perspectives
 - Remplir bilan de tournoi sur SPORTEEF
https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=cWINGQV2IUOS-a061_SKznBi0UNqXXdEsUyYqt5duv5URTBTSzU0MjRSVjNaSFRBOVk0RVdWRE1HQiQIQCN0PWcu
 - Remplir l'évaluation Perspectives sur SPORTEEF
https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=cWINGQV2IUOS-a061_SKznBi0UNqXXdEsUyYqt5duv5URTBTSzU0MjRSVjNaSFRBOVk0RVdWRE1HQiQIQCN0PWcu
 - Déposer une vidéo 360° du tournoi

Défi : organiser son tournoi 3x3 :

Ainsi à la date communiquée par votre formateur vous devrez avoir :

1. Réfléchi à l'organisation et trouvé une date pour votre tournoi
 2. Effectué les démarches de validation de votre événement auprès de la FFBB
 3. Trouvé un lieu propice à ce type de tournoi
 4. Anticipé et préparé son déroulement (staff, communication, matériel)
 5. Mis en place une animation au sein du projet (speaker, musique)
 6. Réalisé votre tournoi en suivant les recommandations du cahier des charges
 7. Fait une vidéo de 1 minute filmée à 360° pour pouvoir évaluer l'ambiance et la dynamique au sein de votre événement
- Évaluer la formation CS 3x3
 - Remplir le google form évaluation formation CS3x3 sur SPORTEEF
https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=cWINGQV2IUOS-a061_SKznBi0UNqXXdEsUyYqt5duv5URTBTSzU0MjRSVjNaSFRBOVk0RVdWRE1HQiQIQCN0PWcu
 -
 - Félicitations
 - Vidéos de félicitations de réussite au CS 3x3



CS 10 Encadrer une pratique alternative

20H

ARBITRAGE

Un entraîneur est confronté dans sa pratique compétitive hebdomadaire aux différentes règles du basketball. Afin d'être plus performant dans sa pratique, il nous paraît important de vous sensibiliser au règlement du Basketball.

Notre sport est en constante évolution, il faut donc connaître les règles et leurs interprétations pour guider au mieux vos joueurs et vous permettre d'évoluer en compétition.

De plus, une meilleure connaissance des règles facilitera les relations entre les arbitres et les entraîneurs avant, pendant et après la compétition.

Avec ces 2 parcours vous pourrez si vous en avez envie poursuivre votre parcours arbitre en vous permettant d'intégrer la suite de la formation arbitre départemental.

Objectifs de formation :

- maîtriser les règles du basketball
- connaître les principes de la mécanique d'arbitrage
- appréhender les modalités d'organisation d'une rencontre de basketball
- arbitrer une rencontre de basketball

PARTIE 1 ARBITRE CLUB : 3 Heures

<https://infbb.sportteef.com/Catalog/Tutor/SessionHome.aspx?inPreview=true&idTrainingSession=8505425978&idTraining=2183397376>



Il suit une formation réglementaire et mécanique à distance, car il a déjà une expérience technique

- Il profite de son expérience de joueur et se forme donc grâce à un programme en ligne sur la plateforme [e-Learning](#) FFBB (pour s'inscrire, suivre la procédure)
- Il édite son certificat de réussite de la formation
- Il est validé par la référente de son club
- Il arbitre dans son club les matchs de jeunes et/ou seniors s'il est plus âgé et capable
- Il peut rapporter des points à son club pour la charte des officiels



Contenus de formation :

Plan

📍	Arbitre Club 1 - Contact avec les bras
📎	Arbitre club 1 - Cours Contact avec les bras
📺	Vidéos - Atelier 1 - Utilisation des bras
?	Arbitre club 1 - Quiz Contact avec les bras
📍	Arbitre Club 2 - Contact porteur Obstruction - Charge
📎	Arbitre club 2 - Cours Contact porteur Obstruction - Charge
📺	Vidéos - Atelier 2 - Obstruction / Charge
?	Arbitre club 2 - Quiz Contact porteur Obstruction - Charge
📍	Arbitre Club 3 - Etablissement du pied de pivot
📎	Arbitre Club 3 - Cours Etablissement du pied de pivot
📺	Vidéos - Atelier 3 - Etablissement du pied de pivot-légal
📺	Vidéos - Atelier 3 - Etablissement du pied de pivot-illegal
?	Arbitre Club 3 - Quiz Etablissement du pied de pivot

📍	Arbitre Club 4 - Départ en dribble	^
📎	Arbitre Club 4 - Cours Départ en dribble	
📺	Vidéos - Atelier 4 - Le départ en dribble-légal	
📺	Vidéos - Atelier 4 - Le départ en dribble-illegal	
?	Arbitre Club 4 - Quiz Départ en dribble	
📍	Arbitre Club 5 - Dribble	^
📎	Arbitre Club 5 - Cours Dribble	
📺	Vidéos - Atelier 5 - Le dribble	
?	Arbitre Club 5 - Quiz Dribble	
📍	Arbitre Club 6 - Faute sur tir / Action de tir	^
📎	Arbitre Club 6 - Cours Faute sur tir / Action de tir	
📺	Vidéos - Atelier 6 - Faute sur tir / Action de tir	
?	Arbitre Club 6 - Quiz Faute sur tir / Action de tir	
📍	Arbitre Club 7 - Joueur / Ballon hors jeu	^
📎	Arbitre Club 7 - Cours Joueur / Ballon hors jeu	
?	Arbitre Club 7 - Quiz Joueur / Ballon hors jeu	

📍	Arbitre Club 8 - Autres règles	^
📎	Arbitre Club 8 - Autres règles	
?	Arbitre Club 8 - Quiz Autres règles	
📍	Arbitre Club 9 - Feuille de marque / Chronomètre	^
📎	Arbitre Club 9 - Feuille de marque / Chronomètre	
📍	Arbitre Club 10 - Mécanique d'arbitrage	📄
📎	Arbitre Club 10 - Cours Mécanique d'arbitrage	
📎	mécanique d'arbitrage	

<https://infbb.sportef.com/Catalog/Tutor/SessionHome.aspx?inPreview=true&idTrainingSession=8966504453&idTraining=5719687168>

Guide de formation :

http://www.ffbb.com/sites/default/files/guide_e-learning_du_stagiaire_examen_arbitre_departemental_1.pdf

Contenus de formation :

Module 1 : BIENVENUE

Session 1 : Quelques informations

Module 2 : LES VIOLATIONS

Session 1 : Violations sur entre-deux et possession alternée

Session 2 : Comment jouer le ballon ?

Session 3 : Violations sur remise en jeu

Session 4 : Violations sur lancer-franc

Évaluation des acquis

Module 3 : LA REGLE DES 24 SECONDES

Session 1 : La règle des 24 secondes Session 2 : La spécificité des 14 secondes

Évaluation des acquis

Module 4 : LES FAUTES SIMPLES ET ANTISPORTIVE

Session 1 : Charge et obstruction

Session 2 : Fautes sur joueur porteur du ballon et fautes sur tir Session 3 : La faute antisportive

Évaluation des acquis

Module 5 : LES FAUTES SIMPLES ET ANTISPORTIVE

Session 1 : La faute technique Session 2 : La faute disqualifiante Session 3 : Un quiz de formation

Module 6 : ADMINISTRATIF ET TABLE DE MARQUE

Session 1 : Les licences

Session 2 : Temps-mort et remplacement Session 3 : Réclamation, réserve, incident

Évaluation des acquis

Module 7 : PREPARER SON MATCH

Session 1 : Disponibilité/indisponibilités et engagement

Session 2 : Préparer son match

Session 3 : Le sac de l'arbitre !

Évaluation des acquis

Module 8 : CONCLUSION

Session 1 : Quelques information

Contenus de formation : connaître les règles

- [1a. reglement officiel du basketball 2022 - version francaise - bvr -2022-08-23.pdf](#)



[Règlement Officiel du Basketball - Septembre 2022 \(MaJ 23/08/2022\)](#) (4.72 Mo)

- [Interprétations Officielles des Règles FIBA 2020 - Juin 2021 - v.3.0 \(MaJ du 03-12-2021\)](#)



[Interprétations Officielles des Règles FIBA 2020 - Juin 2021 - v.3.0 \(MaJ du 03-12-2021\)](#) (1.45 Mo)

- [2022-08-23 information nouvelles regles fiba ffbb 5x5.pdf](#)



[Présentation des Nouvelles Règles FIBA et FFBB - septembre 2022](#) (430.49 Ko)

- [liens youtubes vers les videos des nouvelles regles fiba 2020.pdf](#)

 [Lien vers vidéos YouTube Nouvelles Règles FIBA - Octobre 2020](#) (145.57 Ko)

- [2b. 2020-10-20 synthese des ajouts 2020 aux interpretations officielles-bvr.pdf](#)
-  [Interprétations Règles FIBA 2021 - synthèse des nouveautés \(MaJ19/01/2021\)](#) (146.46 Ko)
- [1. manuel iot - fiba - technique darbitrage v.1.1a nov2020 fr.pdf](#)
-  [Le Manuel FIBA - Technique Individuelle Arbitrage \(Novembre 2020\)](#) (4.93 Mo)
- [2. manuel de larbitrage a deux arbitres 2010 - vfj - bv.pdf](#)
-  [Le manuel d'arbitrage à 2 arbitres \(octobre 2010\)](#) (4.93 Mo)
- [4. manuel de larbitrage a trois arbitres 2010 - vf - bv.pdf](#)
-  [Le manuel d'arbitrage à 3 arbitres \(octobre 2010\)](#) (1.4 Mo)
- [2020-09-15 manuel fiba des otm v4.0 septembre2020 fr.pdf](#)
-  [Le manuel des OTM - FIBA - Sept 2020](#) (13.92 Mo)
- [Les signaux Officiels des Arbitres - FIBA 2020](#)
-  [Les signaux Officiels des Arbitres - FIBA 2020](#) (1.38 Mo)
- [2018-01-04 tableau dapplication des regles ffb1.pdf](#)
-  [Tableau d'application des règles spécifiques FFBB](#) (382.17 Ko)
- [2022-03-22 regles officielles fiba 3x3 - 18 nov 2021 - version complete - bvr - v1.0.pdf](#)
-  [Règles FIBA complètes du 3x3 - 18 nov 2021](#) (2.91 Mo)
- [2020-04 fiba 3x3 - regles et interpretations officielles - avril 2020 -v10.pdf](#)
-  [Règles et Interprétations 3x3 - FIBA - avril 2020](#) (704.93 Ko)
- [2022-02-22 regles officielles fiba 3x3 - 18 nov 2021 - version courte - v1 - bvr.pdf](#)
-  [Règles FIBA du 3x3 - version courte - 18 nov 2021](#) (398.46 Ko)
- [2022-03-18 tableau de synthese des regles officielles fiba 3x3 - 18 nov 2021 - version courte - v1 - bvr.pdf](#)
-  [Tableau synthétique des règles FIBA du 3x3 - 18 nov 2021](#) (72.79 Ko)



- [2016-10-11_officiels_-_absences_de_licences_et_dispositions_nouvelles_relatives_a_la_feuille_de_marque3.pdf](#)



[Absence de licence et feuille de marque \(octobre 2016\)](#) (272.82 Ko)

- [2015-12-02_arbitrage_et_jeu_rapide_chez_les_jeunes_1.pdf](#)



[Règles de jeu rapide chez les jeunes jusqu'en U15 \(à compter de la saison 2015-2016\)](#) (463.28 Ko)

- [2019-09-20_ffbb_note_lr_cd_-_2-officiels_tenues_et_accessoires_des_joueurs.pdf](#)



[Tenues et accessoires des joueurs](#) (463.62 Ko)

- [2020-12-01_manuel_statisticien_fiba_2018_-_bvr_-_v1.pdf](#)



[Manuel du Statisticien - FIBA 2018 - MaJ 02 décembre 2020](#) (693.07 Ko)

QCM :  [Base de données QCM - Exam Arbitre Departemental \(MaJ 24/08/2022\)](#) (328.74 Ko)

VALIDATION du CS Arbitrage :

- Valider et réussir les QCMs formation
 - o Arbitre CLUB
 - o Arbitre DEPARTEMENTAL « E-Learning »
- Validation ARBITRAGE 5 rencontres CLUBS

Vous êtes validé par votre formateur si vous avez suivi toute la formation et que vous avez arbitré officiellement 5 matchs dans votre club. Vous devez produire les éléments de justification (convocation rencontre FFBB FBI)