



LIVRET D'ACCUEIL

D.E.T.B.

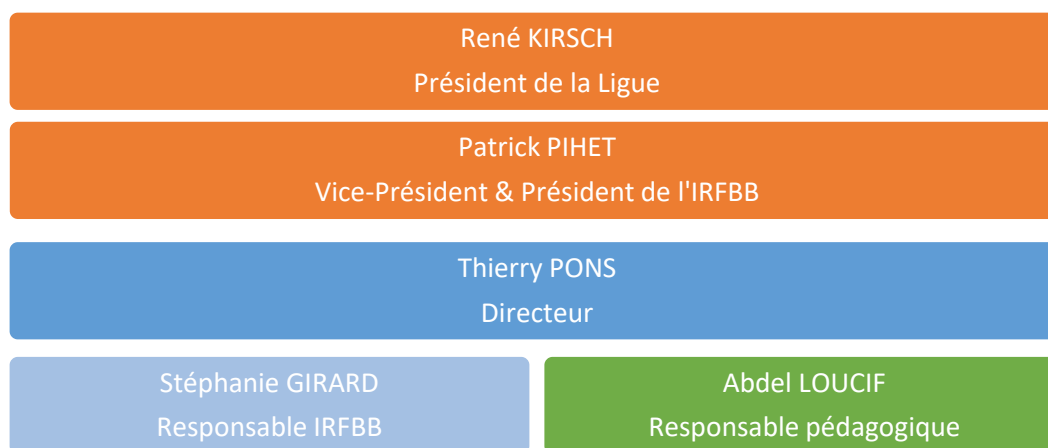
2023 - 2024

DIPLÔME D'ENTRAÎNEUR TERRITORIAL DE BASKETBALL



L'Institut Régional de Formation du Basketball (IRFBB) du Grand Est est un organisme de formation reconnu auprès de la DREETS. Créé en 2017 par la Ligue Grand Est de Basketball, l'IRFBB a pour objectifs de décliner la politique volontariste de la FFBB en matière de formation sur le territoire régional.

L'offre de formation s'adresse à l'ensemble des « familles » du basket (cadres, officiels et techniciens) et allie formation initiale, formation professionnelle et formation continue. L'IRFBB travaille en coordination avec les comités départementaux pour être au plus près du terrain et des besoins des licenciés. Depuis juin 2019, notre organisme de formation est certifié DATADOCK. Depuis février 2022, nous sommes également certifiés QUALIOPI. Nous répondons donc parfaitement aux critères du Décret Qualité du 30 juin 2015 et sommes donc « référencables » par l'ensemble des financeurs de la formation professionnelle.



Administration

Chargé de développement
Christophe LION

Comptabilité
Dominique COINCE

Communication
Enzo LINSALATA

Secrétariat

Référent handicap
Candice DIEUDONNE

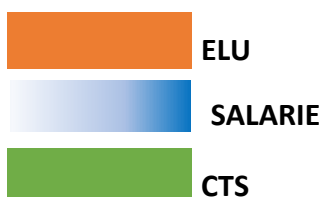
Formation des techniciens

Secteur Alsace
Abdel LOUCIF

Secteur
Champagne-Ardenne
Stéphanie GIRARD

Secteur Lorraine
Damien JEAN JOSEPH

Pool de formateurs



1. Formations fédérales et professionnelles

ANIMATION

Les brevets fédéraux (BF)

J'entraîne des U8 à U12

J'entraîne des U13 à U15

J'entraîne des U17 à Séniors



Chaque brevet est composé de 37 heures de formations dont :

- 21 heures de présentiel
- 17 heures de E-learning
- Des Défis Clubs

Formations organisées par les Comités départementaux sous l'égide du l'IRFBB



ENTRAÎNEMENT

Le Diplôme d'Entraîneur Territorial de Basketball



2. Les Formations Professionnelles

ANIMATION

Le Brevet Professionnel (BPJEPS)

Le BPJEPS est le premier diplôme qui permet d'exercer à plein temps contre rémunération pour la fonction d'éducateur sportif. Le Diplôme vise les actions d'animation, d'initiation et de découverte.

ENTRAÎNEMENT

Le Diplôme d'Etat (DEJEPS)

Le DEJEPS est le diplôme qui permet d'exercer à plein temps contre rémunération pour la fonction d'entraîneur sportif. Il permet d'entraîner jusqu'aux divisions NM2/LF2 ou bien d'être assistant d'une équipe LFB/Pro B ou encore assistant d'un centre de formation Jeep élite/Pro B/LFB.

Objectifs de la formation :

- **Simplifier** : Une meilleure lisibilité de l'offre de formation par public et par besoin immédiat
- **Former** : Un accompagnement de l'encadrement et une formation aux nouvelles pratiques
- **Adapter** : Une réponse aux besoins de formation à l'aide de nouvelles pédagogies
- **Communiquer** : De nouveaux ambassadeurs pour porter le projet de formation
- **Fidéliser** : Une valorisation de la montée en compétences ou de la spécialisation

Durée et contenu de la formation :

Le volume horaire de formation pour la totalité du DETB s'élève à 220h.

Le stagiaire peut l'effectuer à son rythme et sans contrainte de temps.

Le DETB est composé de 4 modules. Chacun d'eux est composé de plusieurs CS (Certificat de Spécialité).

Lorsqu'un candidat a terminé tous les CS d'un module, il peut se présenter à l'évaluation de ce dernier.

Le CS1 est la voie d'entrée obligatoire au DETB. Puis, les autres CS peuvent s'effectuer dans n'importe quel ordre.

Chaque CS est simplement validé par :

- l'assiduité
- la restitution des commandes
- la complétude de l'e-learning.

- **Module 1 : Comprendre et Analyser le jeu :**
 - **Certificat de Spécialité 1** : Construire le joueur (module d'entrée au DETB)
 - 21 heures en présentiel
 - 4 heures en E-learning
 - **Certificat de Spécialité 2** : Collaborer et Coopérer en Basketball
 - 21 heures en présentiel
 - 4 heures en E-learning
 - **Certificat de Spécialité 3** : Jouer vite ensemble
 - 14 heures en présentiel
 - 6 heures en E-learning
 - **Certificat de Spécialité 4** : Construire son collectif
 - 35 heures en présentiel
 - 5 heures en E-learning

- **Module 2 : Conduire une équipe de basketball à l'entraînement :**
 - **Certificat de spécialité 5 :** Accompagner les joueurs à l'entraînement
 - 14 heures en présentiel
 - 6 heures en E-learning
 - **Certificat de spécialité 6 :** Assurer la sécurité et l'intégrité physique et psychologique des joueurs
 - 16 heures en présentiel
 - 4 heures en E-learning

- **Module 3 : Manager une équipe de basketball :**
 - **Certificat de spécialité 7 :** Manager une équipe sur une saison sportive
 - 21 heures de présentiel
 - 4 heures de E-learning
 - **Certificat de spécialité 8 :** Gérer son équipe en compétition
 - 21 heures de présentiel
 - 4 heures en E-learning

- **Module 4 : Contribuer au développement de sa structure :**
 - **Certificat de spécialité 9 :** Evoluer dans son environnement professionnel
 - 10 heures en E-learning
 - **Certificat de spécialité 10 :** Encadrer une pratique alternative
 - 14 heures en présentiel (CS 3x3 / E-learning si CS arbitrage)
 - 6 heures en E-learning

Interlocuteurs :

- **Responsables pédagogiques :**
 - Secteur Alsace : **Abdel LOUCIF**, a.loucif@lrgeb.fr
 - Secteur Lorraine : **Damien JEAN-JOSEPH**, d.jeanjoseph@lrgeb.fr
 - Secteur Champagne-Ardenne : **Stéphanie GIRARD**, s.girard@lrgeb.fr

- **Elu en charge de l'IRFBB:**
 - **Patrick PIHET**, p.pihet@lrgeb.fr

- **Responsable de la Formation des cadres Grand Est :**
 - **Abdel LOUCIF**, a.loucif@lrgeb.fr

- **Responsable IRFBB :**
 - **Stéphanie GIRARD**, s.girard@lrgeb.fr

- **Gestion administrative :**
 - **Christophe LION**, c.lion@lrgeb.fr

- **Référente handicap :**
 - **Candice DIEUDONNE**, handicap@lrgeb.fr

Site de formation :

Les CS1 et CS2 sont délégués aux Comités départementaux. Les lieux de formation seront donc différents selon le comité d'inscription de l'apprenant.

Pour les autres CS, les lieux de formations seront communiqués sur les convocations que recevront les candidats.

Le siège de la formation est situé :

Maison Régionale des Sports

13 rue Jean Moulin, 54510 Tomblaine

contactmrs@grandest.fr

Tél. : 03 83 18 87 00

Règlement intérieur :

- [Règlement intérieur IRFBB](#)
- Le règlement intérieur de la Maison Régionale des Sports est disponible sur site.

Conditions générales de vente :

- [Conditions générales de vente](#)

Absences et retards :

La procédure à respecter en cas d'absences est visible en Annexe.

Certificat de spécialité 1 : Construire le joueur

Le CS1 est le certificat d'entrée au DETB.
Il est obligatoire afin de pouvoir s'inscrire aux autres CS.

Objectifs :

- Maîtriser les fondamentaux du TIR avec et sans opposition
- Maîtriser les Fondamentaux individuels OFF dans le 1c1
- Maîtriser les Fondamentaux individuels DEF dans le 1c1

Calendrier de la formation :

Chaque comité départemental est prestataire par convention du CS1.
Les dates de chaque CS1 sont consultables [ici](#).

Certificat de spécialité 2 : Collaborer en BasketBall

Objectifs :

- Assimiler les fondamentaux pré-collectifs OFF dans le jeu réduit à 2 ou 3 joueurs sans écrans
- Assimiler les fondamentaux pré-collectifs DEF dans le jeu réduit à 2 ou 3 joueurs sans écrans

Calendrier de la formation :

Chaque comité départemental est prestataire par convention du CS2.
Les dates de chaque CS2 sont consultables [ici](#).

Certificat de spécialité 3 : Jouer vite ensemble

Objectifs :

- Se projeter collectivement en attaque : Transition offensive. Créer et gérer les avantages pour obtenir un tir facile sur tout le terrain
- S'organiser rapidement face au jeu rapide : transition défensive : Eviter les tirs rapides ou regagner le ballon

Calendrier de la formation :

Date limite d'inscription : 22 octobre 2023

Date des stages : Plus d'informations [ici](#).

Certificat de spécialité 4 : Construire son collectif

Ce certificat de spécialité pourra être orienté Jeunes ou Adultes.
Pour le moment les spécificités de chaque public sera abordé dans un CS4 unique.

Objectifs 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 %

Objectifs Adultes :

- Attaque Homme à Homme : Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %
- Attaque de Zone
- Attaque de défense tout terrain
- Défense Homme à Homme : Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %
- Défense de zone
- Défense tout terrain

Calendrier de la formation :

Date limite d'inscription :

Lorraine : 6 janvier 2024

Date des stages :

Plus d'informations [ici](#).

Evaluations Certificatives Module 1 :

Plus d'informations [ici](#).

- Epreuve pratique : démonstration commentée dans le Jeu à 3.
- Epreuve écrite avec support vidéo

Module 1 : Comprendre et Analyser le joueur

Référentiel de compétences :

CS1 Construire le joueur

Thématiques	Contenus	Volume horaire	Modalités pédagogiques
Marquer et scorer en Basketball	<ul style="list-style-type: none"> - Tirs en course <ul style="list-style-type: none"> o Apprentissage o Perfectionnement gestion des oppositions avec défense adaptée (retard défensif, défense sur le côté...) - Tir Extérieur : gestuelle et mécanique <ul style="list-style-type: none"> o Apprentissage gestuelle o Tir après dribble o Tir avec opposition o Tir par poste de jeu... 	8h	7h présentiel + 1h E-learning
Les Outils du 1c1	<p><u>Attaquer le 1c1 :</u> <i>Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %</i> 3 types de 1c1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> o 1c1 de fin de contre-attaque o 1c1 en dribble (lancé) o 1c1 après réception sur ½ Terrain <p><u>Contenus :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se préparer à jouer le 1c1 : se positionner et se démarquer... - Créer et exploiter le déséquilibre défensif avec le ballon <ul style="list-style-type: none"> • Dribbler • 1C1 avec retard défensif : défenseur derrière, à côté... - Franchir avec le ballon <ul style="list-style-type: none"> • Défenseur face à moi : long du cercle (3/4 de terrain) puis sur le ½ terrain - Décider individuellement avant et pendant le 1c1 : <ul style="list-style-type: none"> • Gestion du timing • Gestion des espaces de jeu : changer de rythme et/ou de direction - Jouer son 1c1 près du panier <ul style="list-style-type: none"> • Se créer son espace • Se positionner par rapport à la défense • Jouer face et dos au panier dans un petit espace <p><u>Défendre le 1C1</u> <i>Regagner le ballon ou forcer l'attaquant à un tir à faible %</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner sur un attaquant porteur et non porteur de balle <ul style="list-style-type: none"> • Défendre loin du panier • Défendre proche d'une zone de tir : ligne à 3pts, raquette - Se déplacer et transiter : défendre le non-porteur puis le porteur de balle - S'opposer : faire face à l'attaquant le plus longtemps possible - Défendre près du cercle <ul style="list-style-type: none"> • Contester le déplacement • Gérer son espace et le contact • Contrôler le rebond défensif 	17H	14h présentiel + 3h E-learning

Module 1 : Comprendre et Analyser le joueur

CS2 Collaborer et Coopérer en Basketball

<p>Jouer à 2 ou à 3 en ATTAQUE sur ½ terrain</p>	<p><i>Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner collectivement sur le ½ terrain : occuper les espaces clés : <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien • Anticiper relations - Se coordonner à 2 ou 3 sur le ½ terrain pour déborder ou franchir la défense <ul style="list-style-type: none"> • Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle - Décider individuellement et collectivement : analyser la situation <ul style="list-style-type: none"> • Avec qui je suis ? • Où je suis ? • Contre qui je suis ? - Enchaîner des actions de jeu sans écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu <ul style="list-style-type: none"> • Recréer de l'espacement entre nous pour faciliter la circulation du ballon • Anticiper et se déplacer : jouer devant ou derrière la défense - Exploiter le jeu près du cercle : jeu intérieur <ul style="list-style-type: none"> • Créer un espace cible près du cercle • Créer un réseau de passe pour amener la balle près du cercle et la ressortir 	<p>16H</p>	<p>14h Présentiel +2h E-learning</p>
<p>Jouer à 2 ou à 3 en DEFENSE sur ½ terrain</p>	<p><i>Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Faire face au jeu • Voir la balle • Se positionner par rapport au panier - Identifier le danger : se responsabiliser et se coordonner face au danger offensif : aides et rotations <ul style="list-style-type: none"> • Lire et anticiper l'intention de jeu offensive • Avec qui je suis ? • Où est le danger ? • Stopper le danger individuellement et collectivement - Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon son statut et le déplacement du ballon <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>9H</p>	<p>7h Présentiel + 2hE-learning</p>

CS3 Jouer vite ensemble

Thématiques	Contenus	Volume horaire	Modalités pédagogiques
Jeu rapide et Transition Offensive et défensive	<p>Se projeter collectivement en attaque : Transition offensive <i>Créer et gérer les avantages pour obtenir un tir facile sur tout le terrain</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gagner le rebond <ul style="list-style-type: none"> • Gestion des écrans retard • Gestion des espaces clés de rebond - Sortir la balle de la zone de rebond <ul style="list-style-type: none"> ▪ Éliminer les 1ers défenseurs : <ul style="list-style-type: none"> ○ Par la passe ○ Par le dribble - Progresser sur le terrain à 5 <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'organiser dans l'espace du terrain <ul style="list-style-type: none"> ○ Chercher la profondeur ○ Optimiser la largeur ▪ Trouver le juste équilibre pour étirer la défense et optimiser les déséquilibres - Exploiter les surnombres offensifs <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 ▪ Accompagner la prise de décision rapide avec le développement de la prise d'information sur la défense - Exploiter les avantages d'espace <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 - Transition du tout terrain vers le ½ terrain = continuité <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 <p>S'organiser rapidement face au jeu rapide : transition défensive : <i>Éviter les tirs rapides ou regagner le ballon</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rebond Offensif <ul style="list-style-type: none"> ▪ Initier et valoriser les actions de rebond offensif en fin d'attaque ▪ Organiser la transition défensive : trouver l'équilibre rebond/repli ▪ Identifier son rôle dans cette phase de jeu suivant où je suis, où est le ballon... - Protéger le panier <ul style="list-style-type: none"> ▪ Défendre l'espace arrière en faisant face à l'attaque rapidement ▪ Rentrer vite vers le panier pour limiter les tirs à haut 	20h	14h présentiel + 6h E-learning

	<ul style="list-style-type: none">pourcentage▪ S'organiser collectivement pour occuper la totalité du terrain <p>- Ralentir/Stopper la progression du ballon Prendre en charge le ballon en zone arrière :</p> <ul style="list-style-type: none">○ Qui ?○ Où ? <ul style="list-style-type: none">▪ Contrôler l'avancée du ballon par le dribble et la passe▪ Identifier rapidement le danger à stopper : devant ou derrière la défense <p>- Défendre les surnombres offensifs</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Ralentir l'avancée de l'attaque pour permettre le retour à l'équilibre défensif▪ Déterminer le rôle de chacun en fonction de la progression de l'attaque :<ul style="list-style-type: none">○ Qui prend le ballon,○ Qui défend le panier,• Feinter et perturber pour créer de l'incertitude <p>- Défendre les avantages d'espaces</p> <ul style="list-style-type: none">• Protéger collectivement les déséquilibres défensifs :<ul style="list-style-type: none">○ Défendre le danger immédiat○ Ballon près du cercle○ Miss matches...• Favoriser le retour à l'équilibre défensif lors des transferts de passe :<ul style="list-style-type: none">○ 1 attaquant/1 défenseur <p>Défense poste pour poste</p>		
--	---	--	--

CS4 : Construire son collectif

<p>JEUNES</p> <p>Organiser son collectif offensif chez les jeunes : <i>Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner à 5 sur le ½ terrain : occuper les espaces clés : <ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs extérieurs 1 joueur intérieur • Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien • Anticiper les relations - Se coordonner à 5 sur le ½ terrain pour déborder ou franchir la défense <ul style="list-style-type: none"> • Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle • Gestion du spacing approprié pour favoriser l'agressivité offensive - Décider individuellement et collectivement : analyser la situation <ul style="list-style-type: none"> • Avec qui je suis ? • Où je suis ? • Contre qui je suis ? - Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé : <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les rythmes de jeu • Développer de l'alternance et de la continuité - Enchaîner des actions de jeu sans écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu <ul style="list-style-type: none"> • 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 - Exploiter le jeu près du cercle : jeu intérieur <ul style="list-style-type: none"> • 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 ½ terrain : jeu de principes / Motionoffense <ul style="list-style-type: none"> • Créer les principes de collaborations entre les joueurs • Identifier et gérer les temps forts - Utiliser le jeu d'écran à 5 <ul style="list-style-type: none"> • Exploiter l'écran porteur de balle à 5 joueurs <ul style="list-style-type: none"> ○ Définir et communiquer l'intention recherchée selon l'espace, le moment et les joueurs impliqués dans l'action ○ Déterminer l'espace et le timing approprié ○ Déterminer les joueurs concernés directement et indirectement par l'exploitation de l'écran ○ Identifier le choix défensif proposé ○ Assurer la continuité du jeu à la sortie de l'écran, exploiter l'avantage créé dans la durée • Exploiter les Définir et communiquer l'intention recherchée selon l'espace, le moment et les joueurs impliqués dans l'action d'écran <ul style="list-style-type: none"> ○ Déterminer l'espace et le timing approprié ○ Identifier le choix défensif proposé ○ Assurer la continuité du jeu et exploiter l'avantage créée dans la durée - Développer une bonne sélection de tirs dans le jeu à 5 <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer les conditions collectives et individuelles d'un « bon » tir • Identifier les avantages pour décider : <ul style="list-style-type: none"> ○ Avec Qui je suis ? ○ Qui est le mieux placé ○ Contre qui je joue - Attaquer une défense de zone en jeunes <ul style="list-style-type: none"> • Un bon positionnement • Développer du rythme, de la coordination et de l'alternance • Être agressif - Attaquer une défense tout terrain 	<p>40H</p>	<p>35h Présentiel 5h E-learning</p>
---	------------	---

- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe

Organiser son collectif défensif chez les jeunes

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

- 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 la balle
 - Se positionner par rapport au panier
- 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
- 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
- *Défendre l'écran porteur de balle à 5*
 - 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/écrans non porteurs de balle dans un jeu à 5 :
 - 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...)
 - 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
- *Défendre l'écran non porteur de balle à 5 de manière simple et efficace*
 - Comprendre l'intention de l'écran non porteur
 - Identifier l'espace à protéger suivant l'orientation de l'écran
 - 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
 - Gérer le rebond DEFENSIF à 5

<p>ADULTES</p> <p>Organiser son collectif offensif chez les Adultes : <i>Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner à 5 sur le ½ terrain : occuper les espaces clés : <ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs extérieurs 1 joueur intérieur • Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien • Anticiper les relations - Se coordonner à 5 sur le ½ terrain pour déborder ou franchir la défense <ul style="list-style-type: none"> • Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle • Gestion du spacing approprié pour favoriser l'agressivité offensive - Décider individuellement et collectivement : analyser la situation <ul style="list-style-type: none"> • Avec qui je suis ? • Où je suis ? • Contre qui je suis ? - Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé : <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les rythmes de jeu • Développer de l'alternance et de la continuité - Enchaîner des actions de jeu sur ½ terrain : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu <ul style="list-style-type: none"> • Principe de 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 - Exploiter le jeu près du cercle : jeu intérieur <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>ATTAQUE HOMME A HOMME</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser et coordonner les déplacements des joueurs et du ballon sur le ½ terrain : jeu de principes / Motionoffense ou jeu de systèmes <ul style="list-style-type: none"> • Créer les principes de collaborations entre les joueurs • Identifier et gérer les temps forts pour un système de jeu • Connaître les alignements d'entrée et enchaînements d'actions possibles - Utiliser le jeu d'écran à 5 <ul style="list-style-type: none"> • Exploiter l'écran porteur de balle à 5 joueurs <ul style="list-style-type: none"> • Définir et communiquer l'intention recherchée selon l'espace, le moment et les joueurs impliqués dans l'action • Déterminer l'espace et le timing approprié • Déterminer les joueurs concernés directement et indirectement par l'exploitation de l'écran • Identifier le choix défensif proposé • Assurer la continuité du jeu à la sortie de l'écran, exploiter l'avantage crée dans la durée • Exploiter les écrans non porteurs de balle dans un jeu à 5 : <ul style="list-style-type: none"> • Définir et communiquer l'intention recherchée selon l'espace, le moment et les joueurs impliqués dans l'action d'écran • Déterminer l'espace et le timing approprié • Identifier le choix défensif proposé • Assurer la continuité du jeu et exploiter l'avantage crée dans la durée - Développer une bonne sélection de tirs dans le jeu à 5 <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer les conditions collectives et individuelles d'un « bon » tir • Identifier les avantages pour décider : <ul style="list-style-type: none"> • Avec Qui je suis ? • Qui est le mieux placé • Contre qui je joue • Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe face à une défense de Zone 	<p>40H</p>	<p>35h Présentiel 5h E-learning</p>
---	------------	---

ATTAQUE DE ZONE :

- Attaquer une défense de zone
 - Un bon positionnement
 - Développer du rythme, de la coordination et de l'alternance
 - Être agressif
 - Connaître les principes de déplacement pour déséquilibrer la défense
- Utiliser le jeu d'écran sur une attaque de zone
- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe face à une défense de Zone

ATTAQUE DEFENSE TOUT TERRAIN

Organiser son collectif défensif chez les Adultes

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

- 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 la balle
 - Se positionner par rapport au panier
- 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

DEFENSE HOMME A HOMME

- 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
- *Défendre l'écran porteur de balle à 5*
 - 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
 - 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...)
 - 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...
 - Contrôler le rebond défensif
- *Défendre l'écran non porteur de balle à 5 de manière simple et efficace*
 - Comprendre l'intention de l'écran non porteur
 - Identifier l'espace à protéger suivant l'orientation de l'écran
 - 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
- Gérer le rebond DEFENSIF à 5 en défense homme à homme

DEFENSE DE ZONE

- Se positionner à 5 sur le $\frac{1}{2}$ 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
 - Connaître les différents types de défense de zone : avantages et inconvénients
 - Gérer le rebond DEFENSIF à 5 en défense homme à homme
-
- **ORGANISER UNE DEFENSE TOUT TERRAIN**

Certificat de spécialité 5 : Accompagner les joueurs à l'entraînement

Objectifs :

- Poser un cadre favorisant l'apprentissage et l'engagement des joueurs dans l'entraînement
- Connaître et utiliser les 3 casquettes de l'entraîneur : Educateur + Organisateur + Accompagnateur pour :
 - Construire son entraînement
 - Animer sa séance
 - Gérer ses joueurs à l'entraînement
 - Evaluer sa pratique

Calendrier de la formation :

Plus d'informations [ici](#)

Certificat de spécialité 6 : Assurer la sécurité et l'intégrité physique et psychologique des joueurs

Objectifs :

- Sécurité et prévention : connaître les aspects sécuritaires de la pratique du basketball
- Découvrir les composantes de la performance sportive en basketball
- Développement physique : prévention et préparation des joueurs
- Développement psychologique et psycho sociale : connaissance du public et comportements pédagogiques

Calendrier de la formation :

Plus d'informations [ici](#)

Evaluations Certificatives Module 2 :

Plus d'informations [ici](#).

- Epreuve Pédagogique : Animation de séance + Entretien.
- Attestation de réussite du parcours E-learning.

Référentiel de compétences :

CS5 : Accompagner les joueurs à l'entraînement

Contenus	Volume horaire	Modalités pédagogiques
<ul style="list-style-type: none"> ○ Poser le cadre pour l'entraînement : être capable de gérer ce cadre et de situer à l'intérieur de ce cadre <ul style="list-style-type: none"> ○ Un cadre structurant <ul style="list-style-type: none"> ▪ Définir et gérer l'organisation de l'entraînement. ▪ Organisation de l'exercice ▪ Définir la circulation de l'Information ○ Un cadre protecteur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Définir et présenter les règles ▪ Justice : faire respecter les règles ▪ Valeurs ▪ Assurer la sécurité ○ Un cadre facilitateur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Permettre le développement de la créativité et de la prise d'initiative chez les joueurs durant les situations pédagogiques et l'entraînement ▪ Favoriser l'adaptation des joueurs aux problèmes posés ▪ Générer une communication Joueur/Entraîneur efficace ▪ Accepter et entraîner l'ERREUR chez le joueur ○ Un cadre finalisé <ul style="list-style-type: none"> ▪ Définir des objectifs clairs accessibles ▪ Replacer les objectifs des exercices dans le contexte (projet de jeu et/ou match...) ○ Organiser l'entraînement : ORGANISATEUR <ul style="list-style-type: none"> ○ Préparer son entraînement <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire sa séance d'entraînement : rappel des 13 étapes (jeu du RALLYE) ▪ Formuler des objectifs de séance ▪ Découvrir et identifier les formes de travail : ateliers, jeu dirigé, situations d'apprentissage... ▪ Choisir les situations pédagogiques et leur entraînement ▪ Agencer son entraînement en veillant au temps effectif de travail des joueurs et à la variété des situations ○ Animer sa séance <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduire son entraînement : présentation ▪ Adapter les situations aux caractéristiques du public ▪ Aménager l'espace de pratique pour favoriser l'engagement et l'apprentissage ▪ Contextualiser les situations en lien avec la réalité du jeu : espace, temps, rapport de force (niveau d'opposition) ▪ Gérer le temps ▪ Formuler des objectifs de réussite et de maîtrise ▪ Réguler les objectifs et les contenus et/ou le niveau de difficulté en fonction de l'activité des joueurs 	20h	14h présentiel + 6h E-learning

- Clôturer chaque situation pédagogique
- Gérer les temps de repos...
- Construire des situations pédagogiques derésolutions de problème
- Gérer les situations de jeu dirigés... : comment ?
- Débriefing et évaluer son entraînement
 - Clôturer son entraînement
 - Faire un retour sur séance : évaluer sa séance au regard des objectifs fixés, de la programmation de saséance...
 - Cibler des pistes et des évolutions de travail pour lesséances à venir
- **EDUCATEUR** : développer une posture éducative
 - Communiquer efficacement
 - Adapter son langage en fonction des caractéristiquesdu public, du moment de l'entraînement...
 - Connaître et adapter son langage corporel durant laséance
 - Varier les modalités de communication : collective/Individuelle
 - Transmettre les consignes rapidement et de façon explicite aux joueurs pour les mettre en action : règle3-30-10...
 - Déterminer les moments pour communiquer...
 - Sécuriser la pratique
 - Organiser l'espace et les situations pour assurer lasécurité des joueurs
 - Assurer la sécurité physique et psychologique desjoueurs
 - Respecter les différences entre les joueurs
 - Engager et encourager le joueur
 - Engager rapidement le pratiquant dansl'entraînement : être dans l'action
 - Encourager le joueur dans ses tentatives
 - Être positif dans ses interactions collectives etindividuelles
 - Favoriser la prise d'initiative et la créativité du joueur
 - Développer la confiance et l'apprentissage chez le joueur
 - Développer de l'exigence positive...
- **ACCOMPAGNATEUR** : accompagner le joueur dans sa pratique àl'entraînement
 - Écouter, questionner le joueur pour développer sacompréhension du jeu et créer des réponses
 - Donner un feedback : quand, comment...
 - Coacher et accompagner l'erreur : place de l'erreur dans lacommunication et l'accompagnement de l'entraîneur
 - Comment offrir des solutions au joueur individuellement etcollectivement

CS6 : Assurer la sécurité et l'intégrité physique et psychologique des joueurs

<p>CONNAISSANCE DES PUBLICS : DEVELOPPEMENT MOTEUR ET PHYSIQUE</p>	<p>Préparation et développement physique des joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Connaître les caractéristiques physiques de son public et de l'activité <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développement moteur : identifier les différents stades de développement physique ▪ Connaître les composantes du développement physique et de la performance physique en basketball ○ Prévention physique et basketball <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se préparer à s'entraîner selon les catégories ▪ Qualité de proprioception et de pied... ▪ Comment construire et animer son échauffement ▪ Gainage et renforcement musculaire ▪ Participer à la ré-athlétisation d'un joueur de basketball ▪ Gérer la blessure à l'entraînement et en match ○ Préparation et développement physique à l'entraînement <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quelle place pour le développement physique dans l'entraînement ▪ Intégrer de la prévention et du développement physique selon le moment de la saison ▪ Développer les qualités aérobies selon le public entraîné ▪ Développer des qualités de vitesse et de réaction selon le public entraîné ▪ Gérer les charges de travail 	<p>12H</p>	<p>16h présentiel +4h E- learning</p>
<p>CONNAISSANCE DES PUBLICS : DEVELOPPEMENT PSYCHOLOGIQUE</p>	<p>Connaissance du développement psychologique des joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifier les caractéristiques psychologiques de son public selon son stade de développement ○ Connaître les modalités d'apprentissage selon le stade de développement ○ Prévention et sensibilisation aux violences ○ Connaître et accompagner le développement des compétences psycho-sociales chez le joueur ○ Comment développer et entretenir la prise d'initiative des joueurs : confiance en soi, estime de soi... ○ Développer une communication saine et bienveillante ○ Connaître les signes du surentraînement 	<p>7H</p>	
<p>ENTRAINER EN SECURITE</p>	<p>Sécuriser son entraînement</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiser son espace de pratique pour favoriser l'engagement des joueurs ○ Utiliser un matériel adapté 	<p>7H</p>	

Certificat de spécialité 7 : Manager une équipe sur une saison sportive

Objectifs :

- Réaliser le diagnostic de son équipe de basketball au regard du projet ciblé (niveau de jeu, résultats compétitifs attendus...)
- 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
- 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

Calendrier de la formation :

Date limite d'inscription :

Plus d'informations [ici](#)

Date des stages :

Plus d'informations [ici](#)

Certificat de spécialité 8 : Gérer son équipe en compétition

Objectifs :

- Définir et organiser son plan de match en prenant en compte l'évolution de son équipe et les caractéristiques de l'adversaire
- Définir les stratégies opérationnelles pour mener son équipe en compétition
- Faire des choix pertinents au regard des forces et faiblesses de son équipe
- 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 règlementaires liés à l'organisation d'une rencontre

Calendrier de la formation :

Plus d'informations [ici](#).

Date des stages :

Plus d'informations [ici](#).

Evaluations Certificatives Module 3 :

Plus d'informations [ici](#).

- Epreuve Orale : Entretien devant un jury.



Module 3 : Manager une équipe de Basketball

Référentiel de compétences :

CS7 : Accompagner les joueurs à l'entraînement

	Contenus	Volume horaire 25H	Modalités pédagogiques
AVANT LA SAISON	<p>Analyser son environnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifier les acteurs CLUBS, autour de l'équipe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dirigeants ▪ Parents ▪ Staff club ▪ Staff équipe ○ Définir les modalités d'entraînement à l'année ○ Connaître les conditions de la compétition ○ Connaître son équipe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire son Équipe ▪ Faire un diagnostic de son équipe ▪ Organiser des entretiens ▪ Communiquer avec le réseau technicien club... <p>Structurer son projet : s'organiser, se projeter</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Structurer les intentions et principes de jeu OFF et DEF ○ Organiser et planifier la phase de préparation : <i>comment organiser sa présaison ?</i> ○ 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 <p>Communiquer et prendre en main son groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Communiquer avec l'environnement Parents ou dirigeants : impliquer les acteurs <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faciliter la compréhension du projet global de l'équipe : <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Établir le projet individuel pour les joueurs : mener des entretiens 	8H	7h présentiel + 1h E-learning

Module 3 : Manager une équipe de Basketball

<p>PENDANT LA SAISON</p>	<p>Gérer son groupe sur la saison :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Évaluer l'état d'avancement du projet d'équipe : comportement, investissement ○ Entretenir la dynamique collective ○ Gérer les conflits ○ Comment surprendre son équipe en changeant le format d'entraînement ○ Organiser des temps d'échanges collectifs et individuels <p>Communiquer avec son environnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Communiquer l'avancée du projet avec les acteurs ○ Mener une réunion de mi-saison avec les parents ○ Communiquer avec les dirigeants <p>Évaluer et réguler le projet de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 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 technico-tactiques en fonction de la progression et/ou des résultats <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comment ajuster le projet après une série de défaites ? ▪ Comment entretenir une dynamique de victoire en consolidant le projet de jeu <p>Faire émerger de nouveaux objectifs de maîtrise et/ou de performance pour un autre cycle</p>	<p>9H</p>	<p>7h présentiel + 2h E-learning</p>
<p>APRES LA SAISON</p>	<p>Se poser pour analyser :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Réaliser des entretiens formels avec les joueurs ○ Confronter les résultats obtenus aux objectifs définis <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observer et analyser les écarts éventuels ▪ Proposer des remédiations possible ○ Utiliser des outils d'analyse : statistiques, vidéo <p>Communiquer et rassembler :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 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 <p>Se projeter et projeter les acteurs du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Définir les axes à travailler pour soi, les joueurs ○ Communiquer et organiser la transition entre les 2 saisons <p>Participer à l'orientation future des joueurs...</p>	<p>8H</p>	<p>7h présentiel + 1h E-learning</p>

Module 3 : Manager une équipe de Basketball

CS8 : Gérer son équipe en compétition

	Contenus	Volume horaire 15H	Modalités pédagogiques
PREPARER SON MATCH	<p>Situer le match dans sa saison</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Évaluer objectivement son équipe au regard de la période de la saison ○ Connaître et déterminer les enjeux de la rencontre ○ Observer les forces et faiblesses de son adversaire : scouting ○ Déterminer les objectifs adaptés à la rencontre <p>Construire une stratégie de match</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Définir les objectifs collectifs et individuels pour cette rencontre ○ Déterminer les options tactiques stratégiques ○ Organiser les temps d'entraînement précédents la rencontre ○ Communiquer les objectifs et les attendus à son équipe et à ses joueurs individuellement <p>Rédiger son plan de match</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiser son discours d'avant match ○ Définir les contours de son coaching et de ses rotations <p>Organiser la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Préparer le déplacement : <i>communiquer l'horaire de départ, adresser les convocations...</i> ○ S'assurer des conditions de l'organisation de la rencontre à domicile : <i>conditions d'accueil, horaires, adresser la convocation, gestion des arbitres, organisation de l'échauffement</i> 	8H	7h présentiel + 1h E-learning
GERER SON MATCH	<p>Communiquer avant le match :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser son discours d'avant match : <i>timing, contenus, supports...</i> - Gérer les rôles avec son staff - Définir et communiquer le rôle à chacun des joueurs débutant la rencontre - Remplir la feuille et son 5 de départ - Communiquer avec les arbitres - Organiser son discours avant le début de la rencontre : <i>synthétiser les points clés, motiver</i> <p>Communiquer pendant le match :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer lors d'un temps mort - Comment interagir avec un joueur à sa sortie du terrain - Comment communiquer avec les joueurs sur le terrain ? - Comment communiquer avec les arbitres - Communiquer à la mi-temps : <i>analyse, remédiation et projection</i> - Communiquer avec son staff 	9H	7h présentiel + 2h E-learning

Module 3 : Manager une équipe de Basketball

	<p>Agir pendant le match :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choix stratégiques : comment s'adapter à l'adversaire - Modifier sa stratégie ou son plan de match : actions et leviers - Gestion de fin de match <p>Communiquer après le match :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyser et débriefing rapidement son match <p>Construire son discours d'après match : <i>analyser, valoriser et projeter</i></p>		
ANALYSER ET DEBRIEFER SONMATCH	<p>Analyser son plan de match :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer la feuille de marque : analyser - Évaluer ses choix stratégiques et de gestion d'équipe (coaching) au regard du plan de match défini - Visionner son match : quoi regarder ? - Analyser les statistiques <p>Communiquer à son groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser son débriefing d'après match à l'entraînement - Organiser un entretien individuel de débriefing - Conduire une séance vidéo <p>Se projeter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les axes de progression et d'amélioration - Prioriser et programmer les séquences d'entraînement suivantes <p>Réguler le projet de jeu : comment ? pourquoi ?</p>	8H	7h présentiel + 1h E-learning

Certificat de spécialité 9 : Evoluer dans son environnement professionnel

Objectifs :

- Réaliser le diagnostic de sa structure aux égards de son positionnement et de son équipe
- Présenter le fonctionnement organisationnel et opérationnel de sa structure
- Identifier les acteurs institutionnels en relation avec le fonctionnement de sa structure
- Préciser son rôle et son implication dans la structure et le projet sportif de cette dernière

Calendrier de la formation :

Dates à préciser en 2023/2024

Plus d'informations [ici](#)

Certificat de spécialité 10 : Encadrer une pratique alternative

La FFBB proposera 2 offres de formation via ses IRFBB : Le CS 3x3 et le CS Arbitrage

Objectifs :

- Compléter sa pratique d'entraîneur de basketball
- Se spécialiser

Calendrier de la formation :

Dates à préciser en 2023/2024

Plus d'informations [ici](#).

CS ARBITRAGE :

Objectifs :

- 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

CS 3x3 :

Objectifs :

- 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)

Evaluations Certificatives Module 4 :

Plus d'informations [ici](#).

- Rapport écrit « présentation de sa structure »
- Avec CS Arbitrage :
 - Attestation de réussite des parcours E-learning
 - Justifier de 5 matchs officiels arbitrés dans votre club
- Avec CS 3x3 :
 - Attestation de réussite du parcours E-learning
 - Attestation de réussite du CS10 3x3

Référentiel de compétences :

Certificat de spécialité 9 : Evoluer dans son environnement profession

	Contenus	Volume horaire 10H	Modalités pédagogiques
ORGANISATION D'UNCLUB	Association loi 1901 : organisation et fonctionnement Rôles et obligations des dirigeants Structuration d'un club : commissions, rôle et modalités Construire un projet associatif Structuration et Rôles d'une commission technique au sein d'unclub Organisation du mini basket Comment obtenir un label fédéral ? Organisation et fonctionnement d'une CTC	4H	4h E-learning
ENVIRONNEMENT FEDERAL	Règlementation : <ul style="list-style-type: none"> - Les règles de participation - Les licences - Le statut de l'entraîneur - Le calendrier : les dates et modalités de dérogation - La réserve et la réclamation La détection : <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les actions de détection du PPF : programme « bleus avenir » - Comment agir avec un joueur potentiel - Accueillir un TGG FFBB Pratiques diversifiées : <ul style="list-style-type: none"> - Basket Santé - Basket Tonic - Basket Inclusif 	3H	3h E-learning
ROLE DE L'ENTRAINEUR AU SEIN DU CLUB	Entraîneur : éthique et responsabilités <ul style="list-style-type: none"> - Les règles du dopage et addiction - Les paris sportifs - Citoyenneté et radicalisation - Honorabilité des éducateurs sportifs Cadre légal : <ul style="list-style-type: none"> - Conditions d'exercice du titulaire du CQP - Rémunération Entraîneur et le club : <ul style="list-style-type: none"> - Relations avec les dirigeants - Relations avec les parents 	3H	3h E-learning

Certificat de spécialité 10 : Encadrer une pratique alternative

→ En attente de la transmission Fédérale



INTERVENANTS	STRUCTURE - POSTE
Abdel LOUCIF	LRGEB – Cadre d’Etat
Damien JEAN-JOSEPH	LRGEB – Cadre Territorial
Stéphanie GIRARD	LRGEB – Cadre Territorial
Bertrand TERNARD	LRGEB – Cadre Territorial
Alexand DELA	CD 08 – Conseiller Territorial
Patrick MANINI	CD 51 – Conseiller Territorial
Adrien HOARAU	CD 54 – Conseiller Territorial
Candice DIEUDONNE	CD 54 – Conseillère Territoriale
Stéphane FILSER	CD 57 – Conseiller Territorial
Arnaud WENDLING	CD 67 – Conseiller Territorial
Laurence LEMARCHAND	CD 67 – Conseillère Territoriale
Pierre BILBEAU	CD 68 – Conseiller Territorial
Gaëtan FORMET	CD 68 – Conseiller Territorial
Clémence JARDIN	Reims Champagne Basket
Simon LAMBLIN	Cormontreuil Champagne Basket – Directeur Technique



INSTITUT RÉGIONAL DE FORMATION DU BASKETBALL

FORMATION D.E.T.B.



Procédure en cas d'absence en formation d'entraîneurs Conditions de validation de participation à un certificat de spécialité

Absences justifiées

La ligue ayant pour objectif de favoriser l'entrée en formation des bénévoles et/ou salariés des structures de son territoire, autorise, sous certaines conditions, l'absence justifiée de ses stagiaires en formation.

Toute absence doit être planifiée dès l'inscription lorsque, notamment, le calendrier le permet. Dans tous les cas, la demande d'absence est envoyée par mail au cadre technique responsable de la formation, par l'entraîneur en formation, au minimum 8 jours avant l'absence souhaitée. Le mail devra comprendre la justification de cette absence clairement exprimée. Le Président de la structure du stagiaire devra être mis en copie de cet envoi. Le justificatif administratif permettant de justifier l'absence doit être envoyé au maximum 48h après l'absence en question.

Contraintes professionnelles

Concernant les contraintes professionnelles, si l'entraîneur n'a pas pu organiser son emploi du temps professionnel aux dates concernées, il devra fournir une attestation de son employeur.

Problèmes de santé

En cas de problèmes de santé, l'entraîneur devra obligatoirement justifier son absence par un certificat médical.

Motifs divers

Pour autre motif, une demande doit être faite avec présentation des justificatifs administratifs adéquats.

Modalités d'absence et de rattrapage

Dans chacune de ces situations, le rattrapage doit obligatoirement être effectué de la façon suivante :

- Le rattrapage des heures de formation ratées est obligatoire. Il s'effectuera sous la forme d'un document écrit et transmis à son responsable pédagogique. Ce document expliquera de façon complète tous les thèmes abordés au moment de l'absence en prenant appui sur les notes prises par les autres stagiaires.
- Le nombre d'absence justifiée par certificat de spécialité est fixé à une seule journée. Au-delà de ce quota, le candidat ne pourra valider sa participation au certificat de spécialité.
- Toute absence injustifiée entraînera le refus de validation du candidat au certificat de spécialité.
- 2 retards ou 2 départs anticipés (de 30 minutes maximum) = une journée d'absence.



Annexes

RDV SUR NOS RESEAUX SOCIAUX POUR RETROUVER TOUTE NOTRE ACTUALITE

