DIPLÔME ENTRAINEUR TERRITORIAL DE BASKETBALL D.E.T.B

PRESENTATION



SOMMAIRE

Préambule	P.3
Etat des lieux Formation initiale des techniciens	P.4
Diplôme Entraîneur Territorial de Basketball D.E.T.B	P.5
Objectifs de formation	P.6
Rappel des compétences d'un Brevet Fédéral	P.7
Architecture de formation D.E.T.B	P.8
Modèle de formation technicien FFBB	P.9
Modalités pédagogiques formation FFBB	P.10
Philosophie et modélisation Basketball	P.11
Module 1 : Comprendre et analyser le jeu : CS 1, CS 2, CS 3, CS 4	**P.12-29**
CS 1 Construire le joueur	P.12-14
CS 2 Collaborer en Basketball	P.15-17
CS 3 Jouer vite ensemble	P.18-21
CS 4 Construire son collectif	P.22-29
Module 2 : Conduire une équipe de basketball à l'entraînement : CS 5, CS 6	**P.30-37**
CS 5 Accompagner les joueurs à l'entraînement	P.30-34
CS 6 Assurer la sécurité, l'intégrité physique et psychologique des joueurs	P.35-37
Module 3 : Manager une équipe de basketball : CS 7, CS 8	**P.38-47**
CS 7 Manager une équipe sur une saison sportive	P.38-43
CS 8 Gérer son équipe en compétition	P.44-47
Module 4 : Contribuer au développement de sa structure	**P.48-51**
CS 9 Évoluer dans son environnement professionnel	P.48-50
CS 10 Encadrer une pratique alternative	P. 51
Équivalences et modalités transitoires CQP/DETB	P.52-53
Entrée en formation DETB : liaison BF et CS	P.54
Procédure et modalités d'évaluation DETB	P.55-74
Temporalités de formation DETB	P.75-76
Modélisation organisation et planification DETB	P.77-78

PREAMBULE

« Pour ce qui est de l'avenir, il ne s'agit pas de le prévoir mais de le rendre possible »
Antoine de Saint Exupéry

On pourrait résumer nos travaux sur le renouvellement et les modifications du CQP en cette belle phrase. En effet les derniers mois ont permis à la fois de se réunir à de nombreuses reprises et de pouvoir réfléchir sur le CQP et d'adapter nos réponses.
En parallèle nous avons pu travailler et déposer une demande de renouvellement plus complète et mieux argumentée auprès du ministère et de France Compétences.

Or le temps avançant et les modalités de formation pour la saison 2022/23 sont à construire et à communiquer au sein de nos territoires. De ce fait nous avons pris l'option de régulariser le temps de traitement par France Compétences en créant de manière transitoire un diplôme fédéral le Diplôme d'entraîneur Territorial de Basketball (D.E.T.B).

Nous construisons le modèle de formation DETB en s'appuyant sur les modalités de formation, de règlement, de certification déposée auprès de France Compétences dans le règlement du CQP.
Les formations DETB seront mise en place dès septembre 2022 sur les territoires par les IRFBB selon des stratégies régionales particulières.

Ainsi nous ne révolutionnerons pas d'un coup de baguette magique un dispositif vieux d'une vingtaine d'années et modifié à de nombreuses reprises.

Néanmoins nous devons veiller à construire un dispositif plus :

- **Lisible** dans son architecture et son déroulé
- **Accessible** en permettant à la fois un enchaînement cohérent avec les Brevets fédéraux et en proposant des parcours diversifiés selon les besoins et les motivations de chacun
- **Agile** dans son organisation avec l'intégration des modalités pédagogiques adaptées et donc une optimisation des temps de formation
- **Innovant** en s'appuyant sur les problématiques réelles rencontrées par l'entraîneur dans son activité

Vous trouverez donc dans ce document les éléments nécessaires pour construire cette offre DETB sur votre territoire.

ETAT DES LIEUX

Pragmatisme et cohérence

OU EN SOMMES NOUS?

RFIT un projet engagé
- Janvier 2018-Octobre 2020: construction des BFs
- Saison 2020/21 et 2021/22: déclinaison des BFs par territoire



CQP
- Juillet 2020 non renouvellement CQP
- Novembre 2021 dépôt règlement et modalités de certification CQP Ministère + France compétences: en instruction
- Mars 2022 validation par le Ministère des aspects sécuritaires et transfert à France compétences
- Instruction du renouvellement par France Compétences 5 à 7 mois de traitement

Rénovation CQP = mise en place du D.E.T.B saison 2022/23
- Septembre 2021: séminaire CTS Lyon: architecture modulaire
- Mars 2022 Guide pratique CQP Modulaire V.1
- Mai 2022 Guide pratique Diplôme Entraîneur Territorial de Basketball (D.E.T.B)
- Septembre 2022: mise en place des formations D.E.T.B par les IRFBB avec déploiement du catalogue des Certificats de Spécialités (CS)





D.E.T.B
UNE AMBITION PARTAGEE

Continuité pédagogique entre nos diplômes:

- Liaison Brevet fédéral et Diplôme d'entraîneur territorial de Basketball (D.E.T.B)
  - Quelle entrée en formation DETB après un BF?
  - 60% et 70% du public BF + CS 1
  - Complémentarité des compétences

- Liaison CQP/DETB - DE
  - CQP + 1 année d'exercice en championnat régional
  - Des contenus préparatoires et en cohérence avec le DE: méthodologie de projet + contenus techniques

Répondre aux problématiques de l'entraîneur:

- Une connaissance du jeu développée
- Une approche pédagogique de l'entraînement
- Des contenus de management et coaching: gestion de la saison, gestion du match
- Une connaissance et une maîtrise de l'environnement

Une mise en œuvre adaptée et cohérente:

- Création et communication d'une lisibilité de l'offre de formation pour le licencié
- Liaison Formation initiale + Formation continue: Je me forme pour me certifier / je me forme pour compléter mes connaissances
- Un catalogue national DETB et un accompagnement régional pour une déclinaison réaliste

LES OBJECTIFS DE LA FORMATION
SAVOIR OÙ ALLER

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

LES COMPETENCES DEVELOPPEES EN BREVET FEDERAL

UNE ORIENTATION PUBLIC + PEDAGOGIE

FORMER

&

SENISBILISER

INFORMER + SENSIBILISER + ORIENTER + EVALUER + FIDELISER

BF BREVET FÉDÉRAL

L'encadrant et …

… l'Accompagnement

Être capable d'accueillir
1. Impliquer le pratiquant dans les activités du club
2. Accompagner le projet du jeune au sein du club
3. Aménager les conditions pour favoriser l'échange avec les accompagnants

Être capable d'accompagner en compétition
1. Conduire des individus à une performance collective
2. Mettre en œuvre les conditions favorables au bon déroulement d'une rencontre sportive
3. Mettre en pratique ses connaissances relatives à l'environnement de l'activité

… la Pratique

Être capable de définir le jeu
1. Présenter les 4 - 5 actions de jeu offensives et défensives.
2. Classer ces actions par ordre de priorité.
3. Donner entre 2 et 6 éléments techniques pour chaque action offensive et défensive.

… l'Animation

Être capable d'assurer la sécurité et la santé publique
1. Veiller à l'intégrité mentale
2. Veiller à l'intégrité physique
3. Veiller à l'intégrité sociale

Être capable d'animer une situation
1. Ajuster ses interactions (consignes)
2. Formuler un objectif clair
3. Moduler / aménager l'opposition
4. Challenger
5. Mettre en action vite tous les joueurs

Être capable de construire une séance
1. Formuler un / des objectifs de séance
2. Séquencer la séance
3. Favoriser la répétition
4. Varier la nature des situations proposées

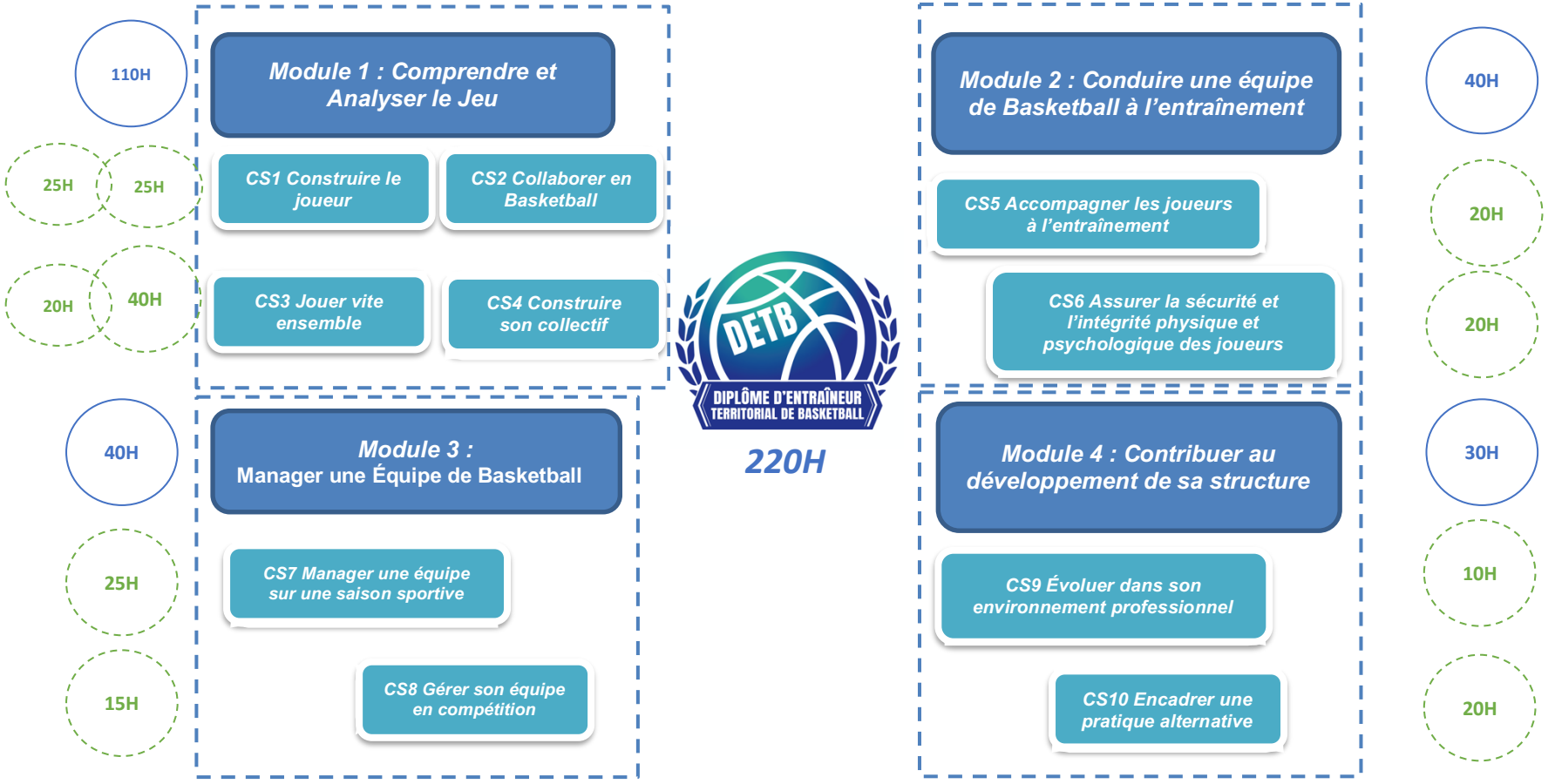
… le Public

Être capable d'identifier les caractéristiques
1. Lister les habiletés motrices de base
2. Mesurer les caractéristiques
3. Reconnaître les habiletés psycho-sociales et mentales
4. Observer et évaluer

Être capable d'adapter
1. Distinguer / discerner les profils
2. Faciliter la prise d'initiative / de décision des joueurs
3. Choisir les contenus adaptés aux profils
4. Adapter son niveau d'exigence

FFBB FORMATION Technicien

ARCHITECTURE DIPLOME ENTRAINEUR TERRITORIAL DE BASKETBALL D.E.T.B



Le modèle de la formation d'entraîneur est basé sur les 4 Piliers

LE PUBLIC

Être capable de connaître et de développer les caractéristiques physiques, psychologiques, sociales, cognitives de son public

LE MANAGEMENT

Être capable d'accompagner en compétition une équipe sur une saison sportive, de communiquer et d'agir avec l'environnement de ses joueurs et de son équipe

DETB
DIPLÔME D'ENTRAÎNEUR TERRITORIAL DE BASKETBALL

LE JEU

Être capable de connaître la logique du Jeu
Maîtriser les fondamentaux individuels et collectifs offensifs et défensifs chez les Jeunes ou les Adultes

L'ENTRAINEMENT

Être capable d'assurer la sécurité, d'animer une situation d'entraînement, de construire une séance de perfectionnement sportif
Être capable d'entraîner une équipe compétitive

MODALITES PEDAGOGIQUES

Dans la continuité de la réforme entreprise par les brevets fédéraux. Nous devons envisager nos parcours de formation DETB en construisant des parcours « BLENDED Learning » mixant des modalités pédagogiques pour favoriser l'engagement et l'apprentissage de nos stagiaires.

Nous réfléchirons dès janvier 2022 sur les organisations pédagogiques de chaque module et donc de chaque certificat.
L'objectif est de faire des organisations opérationnelles dès SEPT 2022 sur l'ensemble des territoires.

E-LEARNING

AVANT le présentiel :

- S'informer
- Se préparer à l'étape suivante
- Découvrir la commande « défi terrain »
- Explorer des fiches pratiques

APRES le DEFI TERRAIN :

- Découvrir des connaissances
- S'évaluer
- Confronter son expérience aux bonnes pratiques du formateur

APRES le présentiel :

- Réactiver des connaissances
- Explorer les fiches pratiques et les vidéos

PRESENTIEL

Une ***expérience*** enrichissante et collective où vous allez :

- Observer
- Définir les contenus à explorer
- Construire et modéliser des outils avec votre promotion
- Expérimenter et animer des bonnes pratiques sur le terrain
- Partager vos connaissances et votre expérience avec vos collègues de promotion
- Échanger avec vos formateurs
- Bénéficier du regard et de l'expertise de vos formateurs

Le PRESENTIEL sert donc à co-construire des outils, produire des livrables réutilisables en club, enrichir ses connaissances avec sa promotion et ses formateurs

ETRE ACTEUR

DEFI TERRAIN

Tester / Expérimenter
Une approche ludique et challengeante

Comment ?

- Découvrir le défi lancé par vos formateurs sur la plateforme E-learning
- Télécharger le guide du DEFI
- Relever le défi dans son club avec son équipe et ses joueurs
- Remplir et/ou uploader (déposer) des documents sur le E-learning
- Découvrir et confronter son expérience avec les bonnes pratiques du formateur sur le E-learning
- Partager votre expérience avec votre promotion et vos formateurs en présentiel

VISIOCONFERENCE

Diffuser et communiquer à distance avec sa promotion de stagiaires

Comment ?

- Clinic : transmettre du contenu technique sous un format de conférence technique animé par un coach
- Suivi de défi terrain : proposer une remédiation et correction individuelle et/ou collective pour les stagiaires sur les défis proposés
- Tutorat, suivi de formation : accompagner le stagiaire en distanciel durant le déroulé de sa formation

PHILOSOPHIE BASKETBALL

Les contenus de formation dispensés dans cette formation DETB sont organisés et réfléchis autour de la logique du jeu qui se découpe en 4 phases :

- Attaque
- Transition défensive
- Défense
- Transition offensive

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

TRANSITION DEFENSIVE

Éviter les tirs rapides ou regagner le ballon

7. Rebond Offensif
8. Protéger le panier
9. Ralentir/Stopper la progression du ballon
10. Défendre les surnombres offensifs
11. Défendre les avantages d'espaces

TRANSITION OFFENSIVE

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

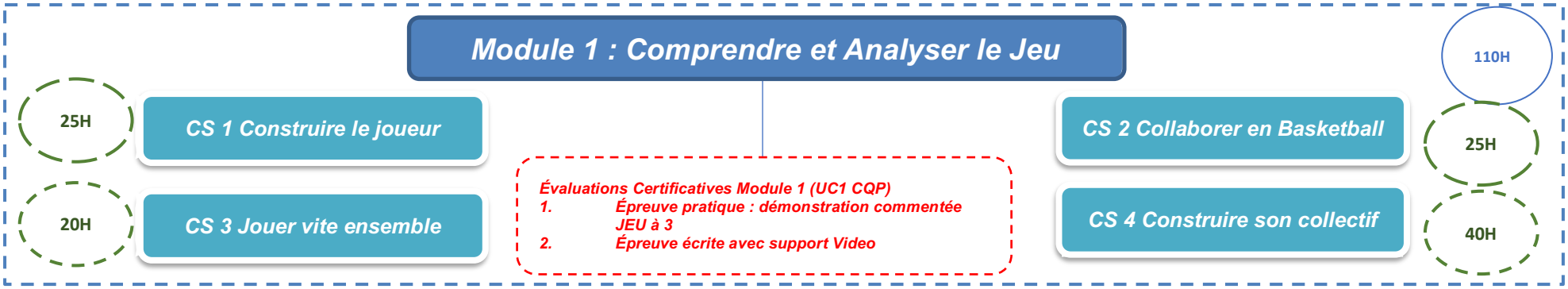
18. Rebond et sortie de balle
19. Progresser sur le terrain
20. Exploiter les surnombres
21. Exploiter les avantages d'espace
22. Transition du tout terrain vers le ½ terrain = continuité

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

ARCHITECTURE DE FORMATION





CS 1 Construire le joueur — 25H

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

CS1 **Construire le joueur**	**Thématiques**	**Contenus**	**Volume horaire**	**Modalités pédagogiques**

	Marquer et scorer en Basketball	- Tirs en course
		  ○ Apprentissage
		  ○ Perfectionnement gestion des oppositions avec défense adaptée (retard défensif, défense sur le côté…)
		- Tir Extérieur : gestuelle et mécanique
		  ○ Apprentissage gestuelle
		  ○ Tir après dribble
		  ○ Tir avec opposition
			8h	7h présentiel + 1h E-learning

		○ Tir par poste de jeu…		
	Les Outils du 1c1	***Attaquer le 1c1 :*** *Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %* *3 types de 1c1 :* ○ *1c1 de fin de contre-attaque* ○ *1c1 en dribble (lancé)* ○ *1c1 après réception sur ½ Terrain* Contenus - Se préparer à jouer le 1c1 : se positionner et se démarquer… - Créer et exploiter le déséquilibre défensif avec le ballon • Dribbler • 1C1 avec retard défensif : défenseur derrière, à côté... - Franchir avec le ballon • Défenseur face à moi : long du cercle (3/4 de terrain) puis sur le ½ terrain - Décider individuellement avant et pendant le 1c1 : • Gestion du timing • Gestion des espaces de jeu : changer de rythme et/ou de direction - Jouer son 1c1 près du panier • Se créer son espace • Se positionner par rapport à la défense • Jouer face et dos au panier dans un petit espace ***Défendre le 1C1*** *Regagner le ballon ou forcer l'attaquant à un tir à faible %* - Se positionner sur un attaquant porteur et non porteur de balle • 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 • Contester le déplacement • Gérer son espace et le contact • Contrôler le rebond défensif	17H	14h présentiel + 3h E-learning

Marquer et Scorer en Basketball 8H



Étape 1
E-learning
Découvrir les fondamentaux du Tir.
30 minutes



Étape 2
Présentiel
Le Tir Extérieur
3H



Étape 3
Présentiel
Le Tir en Course
4H



Étape 4
E-learning
Réactivation
30 minutes

Les outils du 1c1 OFF et DEF 17H



Étape 1
E-learning
Découvrir les
Fondamentaux Individuels
1H



Étape 2
Présentiel
1c1 Fin de CA
1c1 en dribble (lancé)
7H



Étape 3
E-learning + Défi
1H



Étape 4.
Présentiel
1c1 après réception
Jeu Posté
7H



Étape 5
Réactivation
1H

Organisation du CS1 « construire le Joueur »

Le stagiaire en sortie de formation BF doit démarrer sa formation par le CS1 « Construire le joueur ». Ce CS est composé de 25h de formation.

Ce CS1 va regrouper 70 à 80% des besoins des stagiaires sortant de BF. Ainsi un entraîneur titulaire d'un BF et du CS1 aura en sa possession les compétences pédagogiques d'animation de situation et de séance et les compétences techniques liées à l'apprentissage des fondamentaux individuels

Afin de faciliter la transition entre la formation BF et ce CS1 je vous propose de respecter 2 principes :

- CS1: il est intéressant de commercialiser et de proposer le CS1 « construire le joueur » plusieurs fois et à plusieurs endroits dans votre catalogue de formation. Une délégation de prestation de formation peut être envisagée en direction des comités et/ou de clubs référents.
  Le CS 2 « collaborer en basketball » peut être dispensée sur 2 temps dans le calendrier. Ce principe peut permettre à un stagiaire faire le CS 1 et le CS 2 lors de la même saison soit 50h de formation
- Un principe de proximité : dans la suite du principe précédent, il est nécessaire de réfléchir le déploiement du CS1 en termes de proximité pour faciliter l'accès à tous à cette offre de formation.



CS 2 Collaborer en Basketball

25H

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

Organisation du CS2 « collaborer en Basketball »

Le CS2 « collaborer en basketball » peut être dispensée sur 2 temps dans le calendrier de formation annuel. Ce principe peut permettre à un stagiaire dans la saison d'enchaîner le CS1 et le CS2 à savoir 50h de formation.

CS 2
 	
Collaborer et Coopérer en Basketball
	Jouer à 2 ou à 3 en **ATTAQUE** sur ½ terrain	***Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %***
		
		- Se positionner collectivement sur le ½ terrain : occuper les espaces clés :
		  • Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien
		  • Anticiper les relations
		- Se coordonner à 2 ou 3 sur le ½ terrain pour déborder ou franchir la défense
		  • Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle
		- Décider individuellement et collectivement : analyser la situation
		  • 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
		  • 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
		  • Créer un espace cible près du cercle
		  • Créer un réseau de passe pour amener la balle près du cercle et la ressortir
			16H	14h Présentiel 2h E-learning

	Jouer à 2 ou à 3 en **DEFENSE** sur ½ terrain	***Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %***
		
		- Se positionner sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu :
		  • 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
			9H	7h Présentiel 2h E-learning

ATTAQUE 16H



Étape 1
E-learning
Découvrir les Espaces
et Postes de jeu.

1H



Étape 2
Présentiel
Les enchaînements d'action
Autour des attaques en dribble
Connaître et entretenir le SPACING

7H



Étape 3
Présentiel
Mobilité autour du jeu Posté
Enchaîner

7H



Étape 4
E-learning
Réactivation + Défi

1H

DEFENSE 9H



Étape 1
E-learning
Connaissances + Défi

1H



Étape 2
Présentiel
Se positionner
Se déplacer
Transiter
Enchaîner
Collaborer

7H



Étape 3
E-learning
Réactivation + Défi

1H

CS 3 Jouer vite ensemble

20H

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 :***
  Éviter les tirs rapides ou regagner le ballon

L'idée est de traiter de manière associée les thématiques en relation avec cette modélisation du Jeu. Le traitement offensif des thématiques devra faire référence au traitement défensif afin de faciliter la compréhension des intentions de jeu par le stagiaire.

CS 3 **Jouer vite ensemble**	**Thématiques**	**Contenus**	**Volume horaire**	**Modalités pédagogiques**
	Jeu rapide et Transition Offensive et défensive	***Se projeter collectivement en attaque : Transition offensive*** *Créer et gérer les avantages pour obtenir un tir facile sur tout le terrain* - Gagner le rebond • Gestion des écrans retard • Gestion des espaces clés de rebond - 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 - 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	20h	14h présentiel + 6h E-learning Ou 17h présentiel + 3h E-learning

		▪ 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 ▪ 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 ▪ 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 ***S'organiser rapidement face au jeu rapide : transition défensive :*** *Éviter les tirs rapides ou regagner le ballon* - Rebond Offensif ▪ 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 ▪ 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 - Défendre les surnombres offensifs ▪ 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 : ○ Qui prend le ballon, ○ Qui défend le panier, • Feinter et perturber pour créer de l'incertitude - Défendre les avantages d'espaces • 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		

Jouer vite ensemble 20H

1ère proposition	Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5
	 E-learning	 Présentiel	 E-learning + Défi	 Présentiel	 E-learning

	Découvrir les phases et l'organisation du Jeu rapide **DEFI N°1** : construire une situation sur le rebond et relance du jeu **2H**	**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 **2H**	**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**		Réactivation de connaissance **2H**
2ème proposition	**Étape 1**  E-learning	**Étape 2**  Présentiel	**Étape 3**  E-learning + Défi	**Étape 4**  Présentiel	**Étape 5**  E-learning + Défi	**Étape 6**  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**

CS 4 Construire son collectif

40H

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 %*

- **ADULTES**
  - ATTAQUE HOMME A HOMME : *Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %*
  - Attaque de Zone
  - Attaque 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

L'idée est de traiter de manière associée les thématiques en relation avec cette modélisation du Jeu. Le traitement offensif des thématiques devra faire référence au traitement défensif afin de faciliter la compréhension des intentions de jeu par le stagiaire.

CS 4 **Organiser son collectif**	**OPTION JEUNES** **Organiser son collectif offensif chez les jeunes :** ***Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %*** - Se positionner à 5 sur le ½ terrain : occuper les espaces clés : • 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 • 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 • Avec qui je suis ? • Où je suis ? • Contre qui je suis ? - Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé : • 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 • 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 • 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 / Motion offense • Créer les principes de collaborations entre les joueurs • Identifier et gérer les temps forts - Utiliser le jeu d'écran à 5 • Exploiter l'écran porteur de balle à 5 joueurs o Définir et communiquer l'intention recherchée selon l'espace, le moment et les joueurs impliqués dans l'action o Déterminer l'espace et le timing approprié o Déterminer les joueurs concernés directement et indirectement par l'exploitation de l'écran o Identifier le choix défensif proposé o 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 :	40H	35h Présentiel 5h E-learning

	○ 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 • 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 une défense de zone en jeunes • Un bon positionnement • Développer du rythme, de la coordination et de l'alternance • Être agressif - Attaquer une défense tout terrain - Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe **<u>Organiser son collectif défensif chez les jeunes</u>** ***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		

	• 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		

	OPTION ADULTES **<u>Organiser son collectif offensif chez les Adultes :</u>** ***Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %*** - Se positionner à 5 sur le ½ terrain : occuper les espaces clés : • 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 • 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 • Avec qui je suis ? • Où je suis ? • Contre qui je suis ?	40H	35h Présentiel 5h E-learning

- Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé :
    - 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
    - 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
    - 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

ATTAQUE HOMME A HOMME

- Organiser et coordonner les déplacements des joueurs et du ballon sur le ½ terrain : jeu de principes / Motion offense ou jeu de systèmes
    - 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
    - Exploiter l'écran porteur de balle à 5 joueurs
        - 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 :
        - 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
    - 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

- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe face à une défense de Zone

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

<u>Organiser son collectif défensif chez les Adultes</u>
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

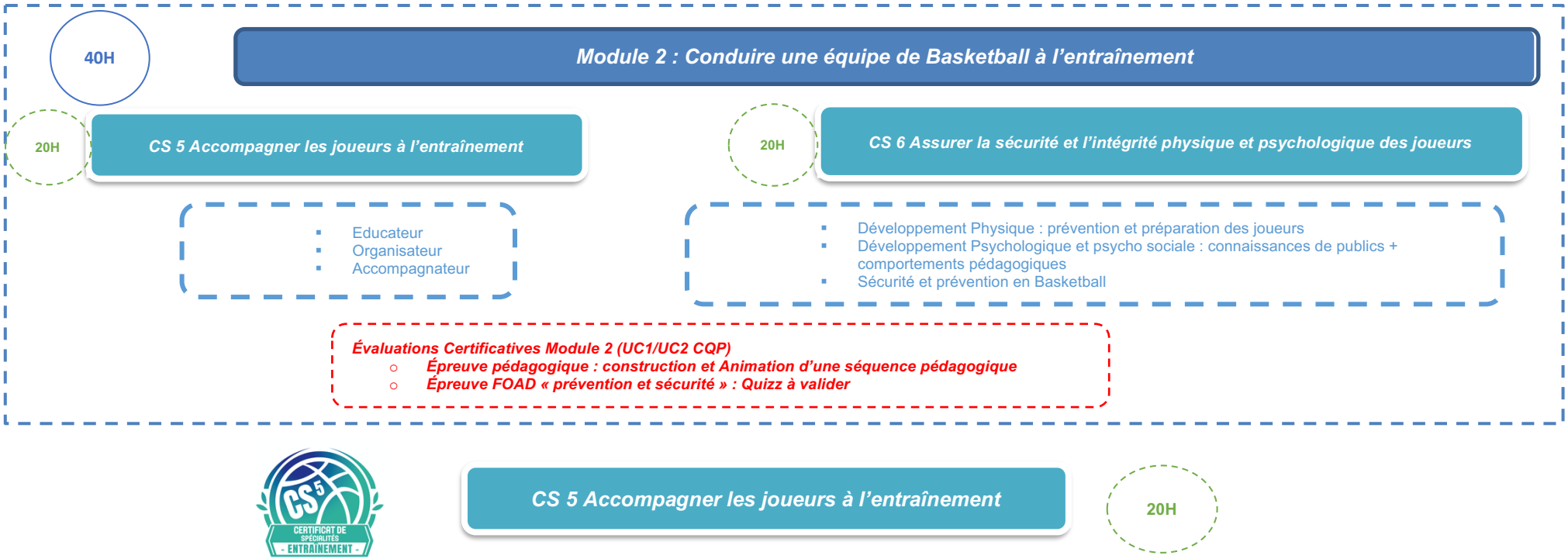
- *Défendre l'écran porteur de balle à 5*
  - Comprendre l'intention de l'écran porteur
  - Identifier l'espace à protéger
  - Déterminer la prise de risque face au danger offensif
    - Dans quel espace est utilisé l'écran
    - A quel moment de la possession et/ou du match il est utilisé
    - Quels 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… ○ 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 en défense homme à homme **DEFENSE DE ZONE** - 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 - 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**		

OPTION JEUNES 40H

Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5	Étape 6	Étape 7	Étape 8	Étape 9
								
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 JEUNES **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** Proposer une situation sur l'apprentissage de l'écran porteur **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 :** Proposer et organier des principes défensifs et/ou des principes offensifs chez les jeunes **2H**	Structurer son collectif OFF et DEF Découverte défense tout terrain **7H**	Réactivation des connaissances **1H**
OPTION ADULTES 40H								
Étape 1 E-learning	**Étape 2** Présentiel	**Étape 3** Présentiel	**Étape 4** E-learning	**Étape 5** Présentiel	**Étape 6** Présentiel	**Étape 7** E-learning	**Étape 8** Présentiel	**Étape 9** 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 ½ 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**



Les objectifs de ce CS sont :

- 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
  - Construire son entraînement
  - Animer sa séance
  - Gérer ses joueurs à l'entraînement
  - Évaluer sa pratique

CS 5 **Accompagner les joueurs à l'entraînement**	**Contenus**	**Volume horaire**	**Modalités pédagogiques**
	○ **Poser le cadre pour l'entraînement :** être capable de gérer ce cadre et de situer à l'intérieur de ce cadre ○ Un cadre **structurant** ▪ Définir et gérer l'organisation de l'entraînement : timing, objectifs ▪ Organisation de l'exercice ▪ Définir la circulation de l'Information ○ Un cadre **protecteur** ▪ Définir et présenter les règles ▪ Justice : faire respecter les règles ▪ Valeurs ▪ Assurer la sécurité ○ Un cadre **facilitateur** ▪ 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** ▪ Définir des objectifs clairs accessibles ▪ Replacer les objectifs des exercices dans le contexte (projet de jeu et/ou match…) ○ Organiser l'entraînement : **ORGANISATEUR** ○ Préparer son entraînement ▪ Construire sa séance d'entraînement : rappel des 13 étapes (jeu du RALLYE) ▪ Formuler des objectifs de séance	20h	14h présentiel + 6h E-learning Ou 17h présentiel + 3h E-learning

	▪ Découvrir et identifier les formes de travail : ateliers, jeu dirigé, situations d'apprentissage… ▪ Choisir les situations pédagogiques et leur enchaînement ▪ Agencer son entraînement en veillant au temps effectif de travail des joueurs et à la variété des situations o Animer sa séance ▪ 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 ▪ Clôturer chaque situation pédagogique ▪ Gérer les temps de repos… ▪ Construire des situations pédagogiques de résolutions de problème ▪ Gérer les situations de jeu dirigés… : comment ? o Débriefer et évaluer son entraînement ▪ Clôturer son entraînement ▪ Faire un retour sur séance : évaluer sa séance au regard des objectifs fixés, de la programmation de sa séance… ▪ Cibler des pistes et des évolutions de travail pour les séances à venir o **EDUCATEUR :** développer une posture éducative o Communiquer efficacement ▪ Adapter son langage en fonction des caractéristiques du public, du moment de l'entraînement… ▪ Connaître et adapter son langage corporel durant la séance ▪ Varier les modalités de communication : collective/Individuelle		

		▪ Transmettre les consignes rapidement et de façon explicite aux joueurs pour les mettre en action : règle 3-30-10… ▪ Déterminer les moments pour communiquer… ○ Sécuriser la pratique ▪ Organiser l'espace et les situations pour assurer la sécurité des joueurs ▪ Assurer la sécurité physique et psychologique des joueurs ▪ Respecter les différences entre les joueurs ○ Engager et encourager le joueur ▪ Engager rapidement le pratiquant dans l'entraînement : être dans l'action ▪ Encourager le joueur dans ses tentatives ▪ Être positif dans ses interactions collectives et individuelles ▪ 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 à l'entraînement ○ Écouter, questionner le joueur pour développer sa compréhension du jeu et créer des réponses ○ Donner un feedback : quand, comment… ○ Coacher et accompagner l'erreur : place de l'erreur dans la communication et l'accompagnement de l'entraîneur ○ Comment offrir des solutions au joueur individuellement et collectivement		

Accompagner les joueurs à l'entraînement 20H					
1ère proposition	**Étape 1**  E-learning	**Étape 2**  Présentiel	**Étape 3**  E-learning + Défi	**Étape 4**  Présentiel	**Étape 5**  E-learning

	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 **2H**	Organiser sa séance : règles à respecter Animer sa séance : connaître les formes de travail **7H**	**DEFI N°2 :** construire une situation pédagogique évolutive avec des objectifs de travail adapté **2H**	Communiquer à l'entraînement Diriger le jeu Formuler des Feedbacks individuels et collectifs **7H**		Réactivation de connaissance **2H**
2ème proposition	**Étape 1**  E-learning	**Étape 2**  Présentiel	**Étape 3**  E-learning + Défi	**Étape 4**  Présentiel	**Étape 5**  E-learning + Défi	**Étape 6**  Présentiel
	Rappel sur l'organisation d'1 séance **DEFI N°1** : construire et animer une séance d'entraînement **1H**	Organiser sa séance : règles à respecter Animer sa séance : connaître les formes de travail **7H**	**DEFI N°2 :** construire une situation pédagogique évolutive avec des objectifs de travail adapté **1H**	Communiquer à l'entraînement Diriger le jeu Formuler des Feedbacks individuels et collectifs **7H**	**DEFI N°3 :** Construire une séance pédagogique en formulant des objectifs INDIV et COLL **1H**	Connaître sa posture d'entraîneur **3H**

CS 6 Assurer la sécurité et l'intégrité physique et psychologique des joueurs

20H

Les objectifs de ce CS sont :

- 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 : connaissances de publics + comportements pédagogiques

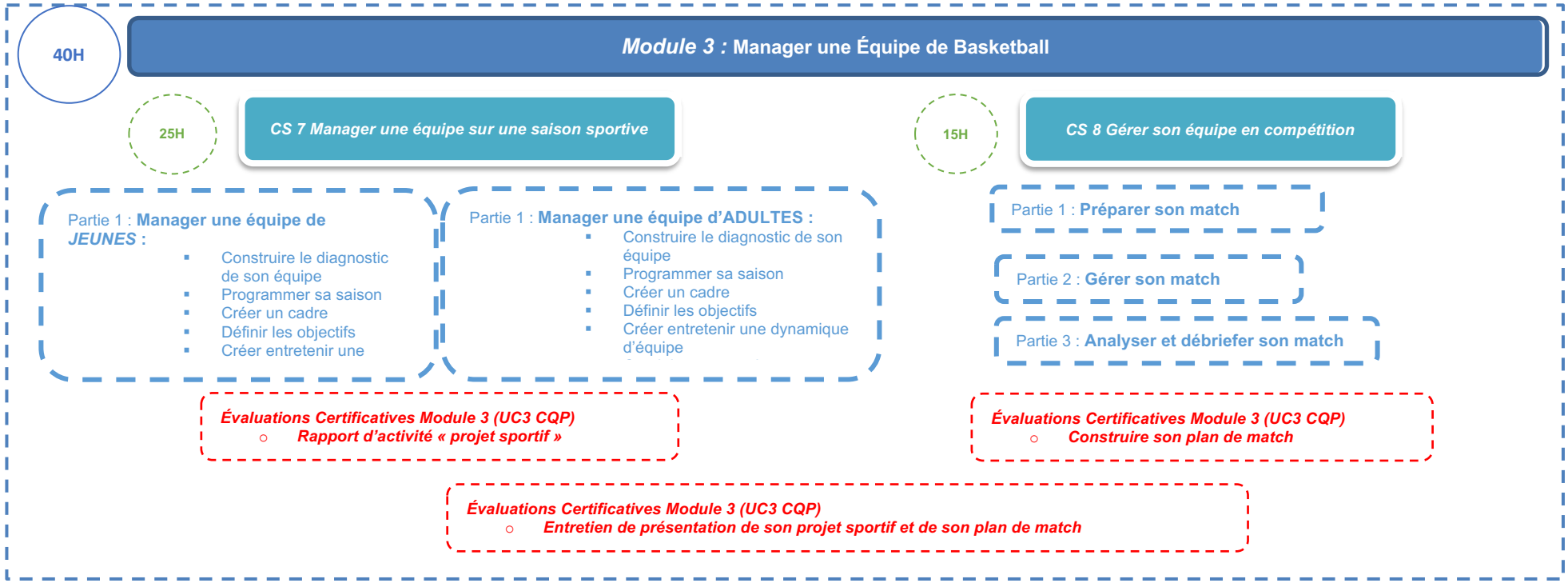
CS 6 **Assurer la sécurité et l'intégrité physique et psychologique des joueurs**	**Contenus**	**Volume horaire**	**Modalités pédagogiques**
CONNAISSANCE DES PUBLICS : DEVELOPPEMENT MOTEUR ET PHYSIQUE	**Préparation et développement physique des joueurs :** ○ Connaître les caractéristiques physiques de son public et de l'activité ▪ 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 ▪ 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	12H	16h présentiel + 4h E-learning

	▪ Gérer la blessure à l'entraînement et en match o Préparation et développement physique à l'entraînement ▪ 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		
CONNAISSANCE DES PUBLICS : DEVELOPPEMENT PSYCHOLOGIQUE	**Connaissance du développement psychologique des joueurs** o Identifier les caractéristiques psychologiques de son public selon son stade de développement o Connaître les modalités d'apprentissage selon le stade de développement o Prévention et sensibilisation aux violences o Connaître et accompagner le développement des compétences psycho-sociales chez le joueur o Comment développer et entretenir la prise d'initiative des joueurs : confiance en soi, estime de soi… o Développer une communication saine et bienveillante o Connaître les signes du surentraînement	7H	

ENTRAINER EN SECURITE	**Sécuriser son entraînement** ○ Organiser son espace de pratique pour favoriser l'engagement des joueurs ○ Utiliser un matériel adapté	1H	

Assurer la sécurité et l'intégrité physique et psychologique des joueurs 20H

Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5	Étape 6	Étape 7
 E-learning	 Présentiel	 E-learning + Défi	 Présentiel	 E-learning	 Présentiel	 E-learning
Développement moteur et physique du joueur : Connaissance public JEUNES ou ADULTES **1H**	Développement moteur et physique du joueur : Connaître les caractéristiques physiques de son public et de l'activité + Prévention physique et basketball **7H**	**DEFI N°1 :** construire une situation pédagogique de préparation physique **1H**	Préparation et développement physique à l'entraînement : programmation et planification **3H**	Développement psychologique du joueur : Connaissance public JEUNES ou ADULTES **1H**	Connaissance et développement psychologique du joueur **6H**	Entraîner en sécurité **1H**


40H
Module 3 : Manager une Équipe de Basketball
25H
CS 7 Manager une équipe sur une saison sportive
15H
CS 8 Gérer son équipe en compétition
Partie 1 : Manager une équipe de JEUNES :
Construire le diagnostic de son équipe
Programmer sa saison
Créer un cadre
Définir les objectifs
Créer entretenir une
Partie 1 : Manager une équipe d'ADULTES :
Construire le diagnostic de son équipe
Programmer sa saison
Créer un cadre
Définir les objectifs
Créer entretenir une dynamique d'équipe
Partie 1 : Préparer son match
Partie 2 : Gérer son match
Partie 3 : Analyser et débriefer son match
Évaluations Certificatives Module 3 (UC3 CQP)
Rapport d'activité « projet sportif »
Évaluations Certificatives Module 3 (UC3 CQP)
Construire son plan de match
Évaluations Certificatives Module 3 (UC3 CQP)
Entretien de présentation de son projet sportif et de son plan de match

CS 7 Manager une équipe sur une saison sportive

25H

Les objectifs de ce CS sont :

- 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 technico-tactiques 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.

CS 7 Manager une équipe sur une saison sportive	**Contenus**	**Volume horaire 25H**	**Modalités pédagogiques**
AVANT LA SAISON	**Analyser son environnement :** ○ Identifier les acteurs CLUBS, autour de l'équipe ▪ Dirigeants ▪ Parents ▪ Staff club ▪ Staff équipe ○ Définir les modalités d'entraînement à l'année ○ Connaître les conditions de la compétition ○ Connaître son équipe ▪ Construire son Équipe ▪ Faire un diagnostic de son équipe	8H	7h présentiel + 1h E-learning

	▪ Organiser des entretiens ▪ Communiquer avec le réseau technicien club… **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 **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		

PENDANT LA SAISON	**Gérer son groupe sur la saison :** ○ 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 **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 technico-tactiques 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	9H	7h présentiel + 2h E-learning

APRES LA SAISON	**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…	8H	7h présentiel + 1h E-learning

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	 Présentiel
Comment préparer sa saison sportive JEUNES ou ADULTES **1H**	Avant la saison : Construire + présenter son projet **7H**	Évaluation mi saison : Évaluer la 1ère partie de saison + Préparer la 2ème 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**



CS 8 Gérer son équipe en compétition

15H

Les objectifs de ce CS sont :

- 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
- 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

CS 8 Gérer son équipe en compétition	**Contenus**	**Volume horaire 15H**	**Modalités pédagogiques**
PREPARER SON MATCH	**Situer le match dans sa saison** - 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 **Construire une stratégie de match** o Définir les objectifs collectifs et individuels pour cette rencontre o Déterminer les options tactiques stratégiques o Organiser les temps d'entraînement précédents la rencontre o Communiquer les objectifs et les attendus à son équipe et à ses joueurs individuellement	8H	7h présentiel + 1h E-learning

	Rédiger son plan de match - Organiser son discours d'avant match - Définir les contours de son coaching et de ses 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*		
GERER SON MATCH	**Communiquer avant le match :** - Organiser son discours d'avant match : *timing, contenus, supports…* - 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 : *synthétiser les points clés, motiver* **Communiquer pendant le match :** - 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 : *analyse, remédiation et projection* - Communiquer avec son staff **Agir pendant le match :** - Choix stratégiques : comment s'adapter à l'adversaire	9H	7h présentiel + 2h E-learning

	- Modifier sa stratégie ou son plan de match : actions et leviers - Gestion de fin de match **Communiquer après le match :** - Analyser et débriefer rapidement son match - Construire son discours d'après match : *analyser, valoriser et projeter*		
ANALYSER ET DEBRIEFER SON MATCH	**Analyser son plan de match :** - 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 **Communiquer à son groupe :** - Organiser son débriefing d'après match à l'entraînement - Organiser un entretien individuel de débriefing - Conduire une séance vidéo **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 ?	8H	7h présentiel + 1h E-learning

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**

30H

Module 4 : Contribuer au développement de sa structure

10H

CS 9 Évoluer dans son environnement professionnel

20H

CS 10 Encadrer une pratique alternative

A choisir une option parmi les options suivantes :

Option 1 : **ARBITRAGE**

Option 2 : **3x3**

Évaluation formative ***: à définir selon les options***

Évaluations Certificatives Module 4 (UC4 CQP)

- ***Rapport écrit « Présentation de Structure »***
- ***Épreuve FOAD « encadrer une pratique alternative » : Quizz à valider***

CS 9 Évoluer dans son environnement professionnel

10H

Les objectifs de ce CS sont :

- Réaliser le diagnostic de sa structure au regard 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

CS 9 Évoluer dans son environnement professionnel	**Contenus**	**Volume horaire 10H**	**Modalités pédagogiques**
ORGANISATION D'UN CLUB	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'un club Organisation du mini basket Comment obtenir un label fédéral ? Organisation et fonctionnement d'une CTC	4H	4h E-learning

ENVIRONNEMENT FEDERAL	**Règlementation :** - 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 :** - Connaître les actions de détection du PPF : programme « bleus avenir » - Comment agir avec un joueur potentiel - Accueillir un TGG **FFBB Pratiques diversifiées :** - Basket Santé - Basket Tonic - Basket Inclusif	3H	3h E-learning
ROLE DE L'ENTRAINEUR AU SEIN DU CLUB	**Entraîneur : éthique et responsabilités** - Les règles du dopage et addiction - Les paris sportifs - Citoyenneté et radicalisation - Honorabilité des éducateurs sportifs **Cadre légal :** - Conditions d'exercice du titulaire du CQP - Rémunération **Entraîneur et le club :** - Relations avec les dirigeants Relations avec les parents	3H	3h E-learning

CS 10 Encadrer une pratique alternative

20H

Saison 2022/23, l'offre de formation sur les pratiques alternatives sera réduite au regard du timing contraint de septembre 2022. La FFBB proposera 2 offres de formation :

- Le CS 3x3 dans certaines ligues
- Le module arbitrage

Les objectifs de ce CS sont :

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

Un IRFBB peut proposer en accord avec la FFBB un module de formation en présentant un programme de formation comportant des contenus adaptés au niveau régional et aux fonctions de l'entraîneur.



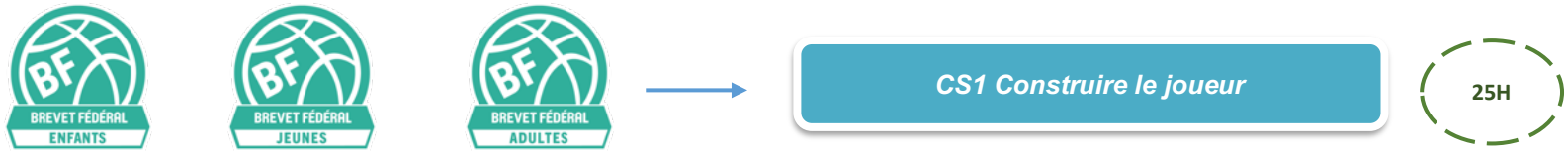


ENTREE EN FORMATION

Pour intégrer le parcours de formation du DETB, le stagiaire doit être titulaire au minimum :

- Du diplôme d'entraîneur Initiateur ou Brevet fédéral Enfants, ou Brevet fédéral Jeunes ou Brevet Fédéral Adultes
- Du diplôme de secourisme ou PSC 1 minimum

A l'issue de sa formation BF le stagiaire doit effectuer son entrée en formation par le CS 1 « construire le joueur »
Soit 25h de formation



Pour faciliter l'accès des candidats à la sortie du BF, il est important de respecter certains éléments dans l'organisation du CS1

- Proximité : prévoir la déclinaison de plusieurs sites de formation de proximité : délégation comités et/ou clubs
- Temporalité : prévoir 2 périodes de formation minimum durant l'année, une période 1er semestre SEPT/DEC et une seconde au 2nd semestre JANV/AVR

Parcours de formation
A l'issue de l'obtention du CS1 le stagiaire peut construire son parcours de formation selon ses besoins, ses motivations, son temps.

EVALUATION

Évaluation

La participation à un CS ne se conclut pas par une évaluation certificative. A l'issue du CS le candidat se verra remettre un certificat de participation s'il a répondu à l'ensemble des exigences du CS par le responsable de l'IRFBB :

- Assiduité,
- Complétude du parcours E-learning,
- Restitution des Défis et/ou commandes…

Pour accéder à l'évaluation d'un module, un stagiaire doit avoir effectuer les CS du module dans leur intégralité.

Dans le calendrier sportif nous pouvons identifier la période d'Avril à Juin comme étant la fenêtre d'évaluation.

Ainsi il serait intéressant de construire des temps de préparation aux épreuves dissociées des temps de formation.
Dès lors un candidat titulaire des certificats de participation aux 2 CS constituant le module pourra bénéficier d'un temps de préparation aux épreuves du module.

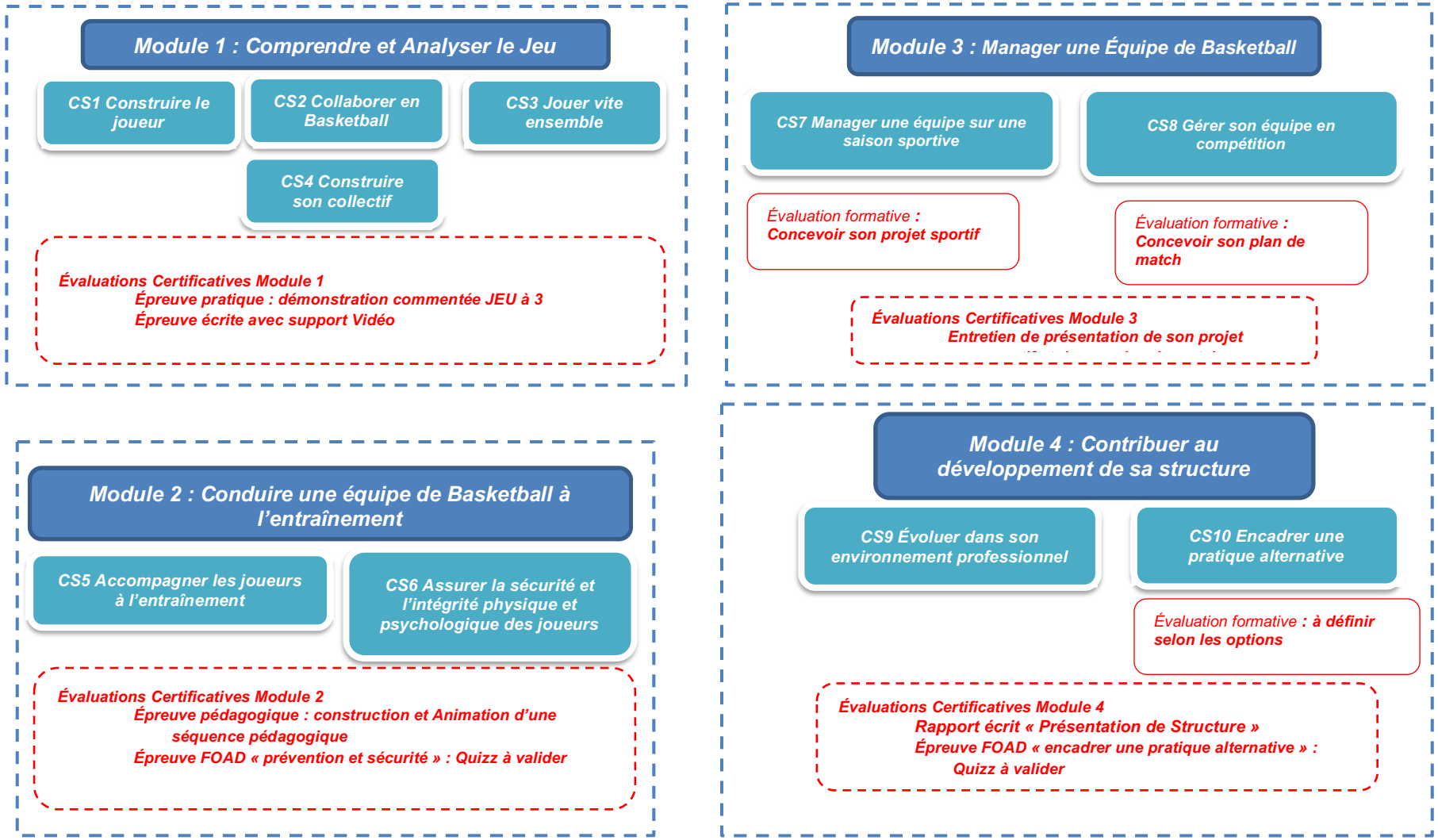
Pour exemple Évaluation et certification du module 1 :
Construction et animation d'une session de 7h de formation sur :

- Préparation à l'épreuve VIDEO
- Préparation à la démonstration commentée



- *Valorisation des modules de formation incluant les CS : complémentarité de formation*
- *Planification d'un temps de certification annuel.*
  Ex Mai/Juin période d'évaluation Module 1, 2, 3 et 4
- *Un temps de formation consacré exclusivement à l'acquisition de connaissance*
- *Un temps d'expérimentation entre la formation et la certification*
- *Ouverture à la formation continue*

JE ME PRESENTE AUX CERTIFICATIONS DU MODULE



J'obtiens mon DIPLÔME en validant les 4 modules

TEMPORALITES DE FORMATION DETB

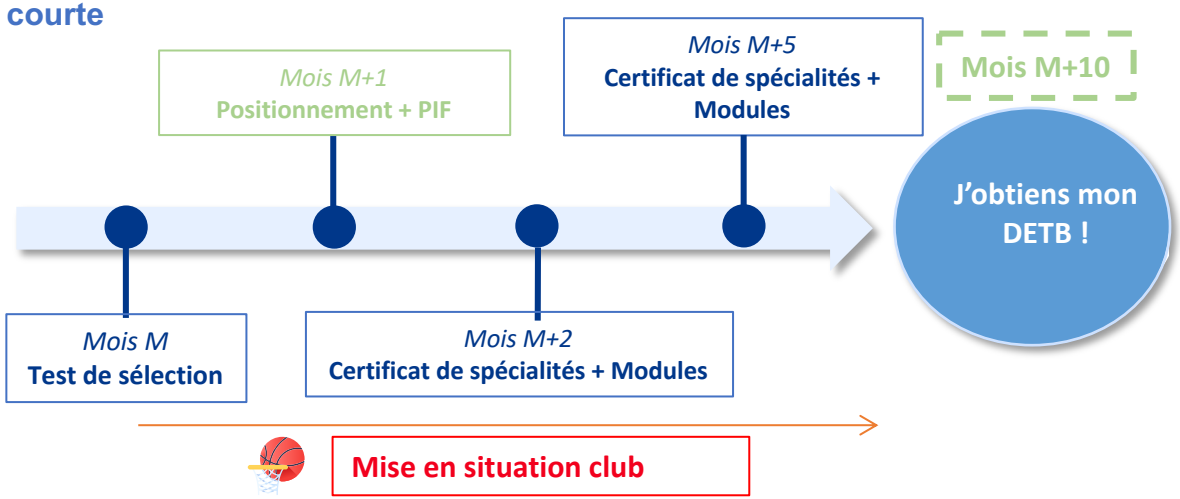
Je suis titulaire d'un BREVET FEDERAL et je souhaite intégrer un parcours **DETB** je peux effectuer le parcours de formation suivant les modalités suivantes :

FORMATION COURTE :

Je souhaite obtenir mon DETB en 1 saison sportive, j'effectue la démarche suivante :

- Je consulte le catalogue de formation de ma ligue régionale pour voir si cette offre en 1 an est disponible
- J'encadre une équipe de niveau régionale jeunes ou séniors durant la saison sportive à l'entraînement et en compétition
- Je me présente aux tests de sélection proposés par ma ligue pour cette formation
- Je réussis ces tests et ma candidature est retenue par l'organisme de formation régionale

Formation courte



FORMATION LONGUE :

Je souhaite obtenir un ou des certificats de spécialités à l'issue du CS1, je peux construire mon parcours comme je le souhaite et sur un timing que je définis

Formation modulaire longue

