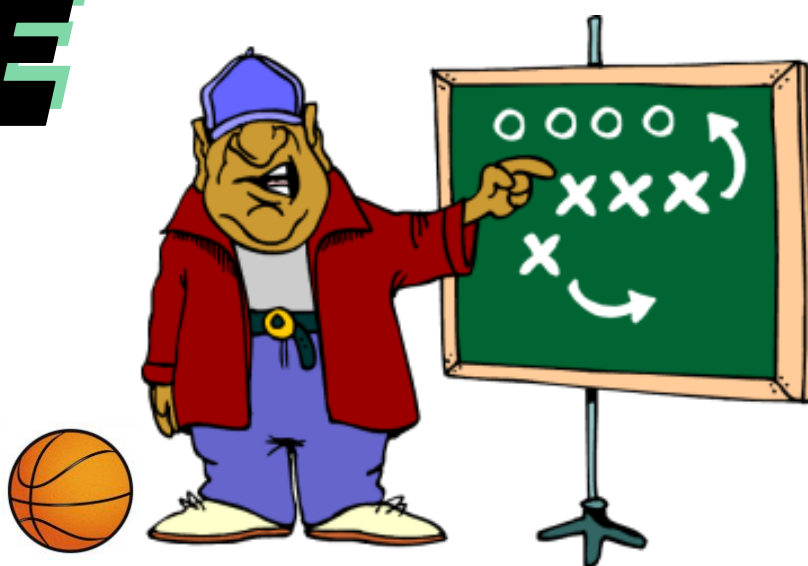




Guide de ***L'ACCOMPAGNATEUR*** ***D'EQUIPE***



INTRODUCTION

L'Aurore Basket compte chaque saison 35 à 40 équipes, tout niveau et sexe confondus. Ces équipes engagées dans différents championnats, ne peuvent pas toutes être suivies par leurs entraîneurs qui sont moins nombreux.

C'est pourquoi, le Club fait appel aux **Accompagnateurs d'Equipe** (aussi appelés « Coach »). C'est un rôle qui peut être assuré par les entraîneurs, mais aussi par des parents et d'autres jeunes licenciés du Club, qui n'ont pas forcément d'expérience d'encadrement de ce type d'activité.

Ce rôle ne doit pas se résumer à une simple fonction logistique pour organiser les déplacements, mais l'Accompagnateur d'Equipe est avant tout un référent qui doit **assurer la cohérence et le respect du projet du Club auprès des licenciés qu'il coach.**

POURQUOI ce guide ?

1. Préciser les ATTENTES DU CLUB

- 🏀 Ce guide rassemble les valeurs du Club à développer au travers de la fonction d'encadrement de joueurs.

2. Un outil d'ACCOMPAGNEMENT pour vous faciliter la tâche

- 🏀 Vous donner des repères et des outils pour mener à bien votre mission

3. Un outil de COMMUNICATION dans le club

- 🏀 Identifier les différents responsables et leurs missions.
- 🏀 Savoir à qui s'adresser et disposer des coordonnées nécessaires pour répondre à vos questions et vos besoins.

SOMMAIRE

Introduction	p.1
 Accompagnateur d'équipe : 4 Missions	p.2
1- REPRESENTER : Rôle d' Ambassadeur du Club	p.3
2- ORGANISER : Rôle Logistique pour la bonne organisation des rencontres sportives	p.5
3- ENCADRER - EDUQUER : Rôle de « Coach sportif »	p.9
4- COMMUNIQUER : Rôle de liaison avec les entraineurs et des dirigeants du Club	p.11
 Conclusion	p.11
 Annexes	
Annexe 1 : Remplir la feuille de marque	
Annexe 2 Les Savoir-faire collectifs	
Annexe 3 : Les « plannings parents »	
Annexe 4 : Organigramme du club	
Annexe 5 : Coordonnées et contacts	

Accompagnateur d'Equipe : 4 missions

Accompagnateur d'équipe : 4 missions POUR :

- Permettre aux jeunes joueurs de s'EPANOUIR
- Pour véhiculer une très bonne IMAGE du Club
- Pour participer à la VIE et aux PROGRES du club

REPRESENTER

Rôle d'ambassadeur et de représentant du club AURORE Vitré

ORGANISER

Rôle logistique pour l'organisation des rencontres, des déplacements sportifs et de la convivialité



EDUQUER / ENCADRER

Rôle d'éducateur responsable et de coach sportif

COMMUNIQUER

Liaison entre les joueurs, avec les familles, entraîneurs et dirigeants



2 Accompagnateurs pour 1 équipe

un avantage avec des rôles bien répartis

Nous conseillons dans ce cas, qu'une personne prenne en charge les missions d'«encadrement» et «communication», tandis que le deuxième accompagnant s'occupe de la



Missions n°1 : REPRESENTER

Vous êtes un AMBASSADEUR des valeurs du club

Conjointement aux différentes actions menées par l'Aurore Basket, **l'image du Club est aussi véhiculée au travers des comportements** de l'Accompagnateur d'Equipe, de son Equipe et des Parents présents. Nous sommes des exemples, des guides pour les jeunes que nous accompagnons. Notre comportement doit être **exemplaire**, Il est fondamental de **respecter** et **faire respecter** les valeurs du club, à domicile comme en déplacement.

1. Respect

Des joueurs, officiels, coachs et dirigeants du club de l'équipe adverse

- A la fin du match : saluer et remercier arbitres, table de marque et adversaires.
- Se rappeler que tous ces acteurs ne sont pas des ennemis mais des partenaires de jeu !

De l'arbitre et de ses décisions :

- Développer une image « fair-play » et ne pas contester les décisions de l'arbitre.
- Contenir les commentaires déplacés de joueurs ou de parents de nos équipes et intervenir

Du matériel et des équipements :

- Fin du match : vérifier la propreté du banc de touche (bouteilles, papiers, vêtements)
- Avant de partir : vérifier la propreté du vestiaire (dans le même état qu'en arrivant)

Toute dégradation délibérée d'installation (vestiaires, etc..) et/ou de matériels, à domicile comme à l'extérieur, sera signalée au responsable de catégorie et entraînera le remboursement des frais de remise en état ou de remplacement, et l'application de sanctions internes pour les joueurs concernés.

2. Ouverture et convivialité

Accueillir avec chaleur :

- A domicile, nous accueillons l'équipe adverse comme nous aimons être accueillis
- Guider : à l'arrivée de l'équipe adverse, indiquer les vestiaires et le banc de touche

Partage, échange, convivialité : Après la douche partager un goûter TOUS ENSEMBLE

- Créer une vie de Club grâce aux échanges entre parents de votre équipe
- Echanger avec l'équipe adverse, ce qui permet aussi de « dédramatiser » les événements du match.

➤ Conseil : Etablir un « **planning gâteau** » en début de saison afin de missionner les parents à tour de rôle

3. Unité et Esprit d'équipe

- 🏀 **Vous êtes le seul MAÎTRE à BORD** : Du début de l'échauffement à la sortie du vestiaire après la douche, les jeunes sont concentrés sur le match et sur vos consignes. Sur le banc de touche, ils ne sont pas perturbés par l'extérieur (parents, copains etc...).
- 🏀 **Créer l'UNITE** :
 - Les jeunes s'encouragent et se soutiennent dans la difficulté
 - L'équipe choisit un « cri de guerre », à reprendre à chaque début de période et après les temps-morts.
- 🏀 **Identité** : Porter les couleurs du club : vert et blanc.

**L'Aurore Vitré Basket doit continuer de véhiculer
cet esprit FAMILIAL et ACCUEILLANT
qui lui est propre et qui nous est cher**

Missions n°2 : ORGANISER

Vous organisez la LOGISTIQUE pour votre équipe

L'objectif est d'organiser les déplacements des rencontres à l'extérieur et de participer au bon déroulement des matchs à domicile. Pour réussir cette mission, plusieurs tâches sont à réaliser à différents moments de la saison.

1. Préparer la saison sportive

Avant le 1^{er} match :

- **Rencontrer l'équipe** : Aller se présenter, 10' en fin d'entraînement par exemple
- **Distribuer les TENUES** (*remises lors de la matinée des coaches*) : Rappeler aux joueurs et à leurs familles qu'ils en sont responsables toute l'année, et qu'ils devront la rendre en fin de saison sous peine de devoir la rembourser valeur à neuf.

La « GRILLE EQUIPE » (*remise lors de la matinée des coaches*)

- Facilite la gestion des déplacements, la tenue de la feuille de marque, et la communication avec les joueurs et les familles.
- Regroupe TOUTES les informations nécessaires relatives aux joueurs et au coach de votre équipe



1. **A vérifier et compléter** lors de vos rencontres de début de saison avec les parents.
2. **A retourner à Jean-Marie LEJEUNE pour la FIN OCTOBRE** (MAJ base de donnée club)

PLANNING d'organisation de saison

- **Faire un planning et le diffuser au plus vite aux familles** : pour faciliter la gestion de votre saison, nous vous conseillons de faire un planning (matches, déplacements, voitures, gâteaux et anniversaires) afin de permettre aux parents d'anticiper et de s'organiser pour véhiculer l'équipe, faire un gâteau
- Chaque famille doit effectuer gracieusement au moins un déplacement de l'équipe dans laquelle évolue l'enfant. L'implication de tous est indispensable.
- **Assurances** : Vérifier que les convoyeurs sont bien assurés pour les personnes transportées.

Le « carnet de LICENCES » (*remis lors de la matinée des coaches*)

- **Vérifier** que vous avez toutes les licences de vos joueurs (comparer avec la « grille équipe »)
- **Reporter** le n° de licence et de tenue sur la Grille d'équipe.
- Vous aurez besoin de ces informations pour inscrire vos joueurs sur la feuille de marque.

2. Préparer la rencontre:

- 🏀 **Vérifier les infos en début de semaine :** Aller sur le site du club ou passer à la salle (tableau à l'entrée) en début de semaine pour lire le planning général du week-end. Vous y trouverez les horaires et lieux de convocation, de match et d'arbitrage pour votre équipe.

Autre outil intéressant : site de la FFBB rubrique championnat

- 🏀 **Convoquer :** Envoyer une convocation à vos joueurs, le mercredi ou jeudi précédent le match, rappelant les horaires, lieux de rdv et adversaires du week-end

A noter : Jusqu'en U11, les enfants reçoivent les convocations à l'entraînement du mercredi

Important : Bien faire respecter les horaires de rendez-vous pour laisser le temps nécessaire au trajet et à l'échauffement d'avant-match.

- 🏀 **S'assurer de l'effectif présent**

- Demander aux joueurs ou aux parents de vous prévenir des présences ou absences pour les rencontres à venir (en particulier pour les rencontres pendant les vacances scolaires ou les longs week-ends)
- Si l'effectif prévu est insuffisant, en référer à l'entraîneur ou au responsable de catégorie qui essaiera de trouver une solution pour combler les absences.
- Le match sera annulé si l'effectif présent ne permet pas d'aligner le nombre de joueur requis sur le terrain à l'entame de match.
Vérifier dans la semaine que les « convoyeurs » sont toujours bien disponibles conformément au planning des déplacements

- 🏀 **Annuler ou reporter un de match**

- Contacter Jean-Pierre BRUNO (secrétaire) AU MOINS 1 MOIS avant la date du match à reporter.
- S'assurer que le club adverse est prévenu



NE PAS OUBLIER

1. Feuille équipe
2. Carnet de Licences

3. Juste avant le match :

A Domicile

- Arriver **10' avant** l'heure de convocation
- **Accueillir vos joueurs** et leur demander d'aller se **changer au vestiaire**
- Vérifier le **TERRAIN** sur lequel doit se dérouler la rencontre
- **ACCUEILLIR les visiteurs** : indiquer les vestiaires, leur banc et les inviter au goûter (cf Mission n°1)
- **Se renseigner sur la COULEUR de leurs maillots** : Si les couleurs de leurs tenues sont trop proches de celles de votre équipe, vous demanderez des chasubles au responsable de salle (tenue identifiable).
- **HYDRATATION 1** : Le club a décidé de ne plus mettre de bouteilles plastique à disposition pour favoriser l'hygiène, éviter le gaspillage et responsabiliser les joueurs dans leur pratique sportive. Chaque joueur doit être équipé d'une gourde qu'il pourra remplir à souhait à la fontaine.
- **Hydratation 2 pédagogie** : Le club a fait passer le message aux clubs du département et de la région. Cependant, nous devons rappeler et expliquer cette mesure aux adversaires dès leur arrivée.
- **Caddie à BALLONS** : préparer 6 ballons dans un caddie pour permettre aux 2 équipes de s'échauffer
- **Arbitrage et Feuille de marque**
 - S'assurer de la possession de la bonne feuille de marque
 - Vérifier que les arbitres et officiels de table de marque sont présents
 - Remplir la feuille de marque (Voir modalités en annexe)

A l'Extérieur :

- Demander à vos hôtes, où se trouve votre vestiaire, votre banc et les ballons
- Accompagner votre équipe au vestiaire
- Vérifier que chacun dispose de sa tenue, aux couleurs de l'Aurore.
- Remplir la partie de la feuille de marque réservée aux visiteurs

4. Après la rencontre :

Matériel

- Récupérer votre matériel : licences...
- Vérifier la propreté : du banc d'équipe et des vestiaires utilisés.
- Transmettre la partie de la feuille de match qui doit revenir à l'Aurore au secrétariat (ou boîte aux lettres) pour qu'il puisse enregistrer le résultat et le transmettre aux instances officielles

Convivialité

- A domicile, prendre le « **goûter** » avec l'**équipe adverse** : gâteaux amenés par les parents de votre équipe (tours établis dans le planning de début de saison),

RAPPEL MISSION n°1 : Représenter le club et ses valeurs

- Faites-vous un pense-bête avec les fêtes et les anniversaires des joueurs de l'équipe

🏀 Sécurité et prise en charge

Au retour de déplacement ou à domicile, tous les jeunes quittent les lieux avec une personne habilitée

Si un enfant est seul au retour, Appeler directement la famille (feuille équipe) ou adressez-vous au responsable de salle pour appeler ou joindre les parents. C'est là que la mise à jour de la base de donnée est très importante !!!

Ne jamais laisser un enfant seul après une rencontre
(responsabilité pénale)

5. A la fin de la saison (dernier match)

- 🏀 **Récupérer les TENUES** propres : Compter et vérifier l'état
- 🏀 Contacter **Catherine GOUGEON** pour les lui rendre
- 🏀 Redonner les **licences** à **David ORHANT**

Missions n°3 : ENCADRER / EDUQUER

Vous êtes le COACH de votre équipe

Le jeu doit primer sur l'enjeu. Avant le résultat sportif et la recherche de la victoire à tout prix, vous devez placer vos préoccupations sur le groupe de jeunes, pour :

- 🏀 Que chacun prenne du plaisir à jouer **ensemble**
- 🏀 Que leur soit inculquées des **valeurs**
- 🏀 Que le groupe **progresses** selon les objectifs pédagogiques du club

5 phases sont à respecter pour remplir cette mission:

1. L'échauffement

- C'est une étape importante qui va permettre de **préparer** l'organisme à l'effort qui va suivre en match et à répéter/régler des gestes techniques qu'ils feront en match
- Il doit durer entre **20 et 30 mn** en fonction de la catégorie d'âge.
- Il sera répété avec l'entraîneur, sur un temps d'entraînement avec les joueurs

2. Le match

🏀 Donner du plaisir à jouer

- Respectez les enfants et permettez-leur d'avoir du plaisir à jouer
- Permettez à chacun d'avoir son temps de jeu : **obligatoire !**
- Ne pas favoriser les "meilleurs". Créez les conditions pour que les plus expérimentés collaborent avec les débutants ou ceux qui sont " moins forts "
- Acceptez les échecs et les erreurs
- Encourager, donner de la voix pour les accompagner positivement
- Apprenez aux remplaçants à encourager leurs camarades en train de jouer

🏀 Insistez sur les savoir-faire collectifs définis dans le projet de jeu

- Le match est le **prolongement de l'entraînement** : il permet aux jeunes joueurs de progresser vers un certain niveau de basket : « **les savoir-faire collectif** »
- Les savoir-faire collectifs sont décrits en Annexe (par catégorie). Ils pourront vous aiguiller dans les conseils que vous donnerez à l'équipe au cours du match.

🏀 Gérer les émotions, motivez :

Par un peu de psychologie, agissez sur les émotions et la motivation de vos jeunes joueurs. Un coach qui dramatise (c'est-à-dire qui ne considère que les problèmes sans retenir les bons côtés d'une défaite notamment) contribue à faire baisser le moral des troupes. Il est aussi responsable pendant les matchs de l'émotivité des joueurs. En effet, pour être performants sur le terrain, ces derniers ne doivent être ni trop énervés ni trop endormis, et le coach gèrera les changements aussi en fonction de ces données.

🏀 Calmer et faire respecter:

Vous devez aussi être la source de calme et de sérénité pendant les matchs. Vous devez être moins énervé que les joueurs, notamment quand ceux là s'énervent contre un adversaire ou l'arbitre. C'est vous qui allez calmer tout le monde et redonner à chacun des consignes techniques pour améliorer la situation. Les coachs qui crient sur les joueurs, l'arbitre ou même la table de marque donne un exemple négatif et un très mauvais esprit à l'équipe. De plus cela fait monter la tension des joueurs qui vont alors s'énervé, paniquer, faire des fautes et se démobiliser.

Respectez l'équipe adverse :

Un coach ne doit ni insulter, ni ridiculiser, ni mépriser une équipe adverse. Bien au contraire, il doit servir d'exemple à ses joueurs et faire preuve d'un maximum de respect envers un rival, quel qu'il soit, indépendamment de ses caractéristiques et de son niveau en tant que joueur.

3. Les arrêts de jeu

-  Donnez quelques conseils individuels ou collectifs (peu...mais ceux qui vous semblent les plus importants)
-  Stimulez les plus timides ou les plus timorés, sachez aussi être plus ferme avec ceux qui ont tendance à être trop individualistes
-  Gérez les émotions....., motivez.....

4. La fin du match

-  **Saluer et remercier** : adversaires, les arbitres et les officiels

5. Le débriefing du match : s'isoler au vestiaire

-  **A faire systématiquement** que la rencontre soit gagnée ou perdue
-  Toujours dresser un bilan **collectif** et **individuel** :
 - Lorsque l'équipe a gagné, l'entraîneur doit mettre en exergue les gestes qui étaient corrects (non pas à cause du résultat, mais en fonction du comportement des joueurs).
 - Il doit faire de même si l'équipe a perdu. Sans s'occuper du fait que l'équipe gagne ou perde, l'entraîneur doit fixer de nouveaux objectifs pour le futur et utiliser l'expérience pour permettre aux joueurs de progresser.

Et en filigrane : des VALEURS EDUCATIVES à développer

Votre rôle est aussi de contribuer au développement de valeurs nécessaires à leur vie future :

- L'esprit d'engagement** : Se rendre au match, à toutes les convocations
- La persévérance** : progression fruit d'efforts et de travail à valoriser
- Les responsabilités au sein du groupe** : Prendre des initiatives, appliquer des consignes
- Le travail d'équipe** : Jouer avec et accepter les différences
- Respect** : Les règles, l'arbitrage, et les autres
- Avoir l'esprit de compétition** et **vouloir se dépasser**

Missions n°4 : COMMUNIQUER

Vous êtes un LIEN avec les entraîneurs et les dirigeants

Qu'attendent donc les entraîneurs et dirigeants dans ce rôle de liaison ?

1. Faire un bilan rapide du match

- 🏀 **Envoyer mail ou texto à l'entraîneur** (Score, Difficultés d'organisation de jeu : pour travailler à l'entraînement, difficultés avec un joueur, ou groupe de joueur, parents, blessures, autres ...)

2. Identifier des potentiels bénévoles

- 🏀 Du fait de votre proximité avec les parents, vous pouvez identifier ou solliciter ceux qui pourraient s'investir dans le club pour :
 - Coacher les années futurs
 - Tenir la Table de marque, ou arbitrer
 - Autres : talents informatiques, blog etc...

3. Echanger en participant à des réunions d'accompagnateur d'équipe

- Plusieurs fois dans l'année, organisées par la commission EDUTEK
- L'objectif étant de faire le point sur les performances, les comportements et les attitudes remarquées
- Support Technique de l'entraîneur : quel style de jeu favoriser pour tel catégorie d'âge, etc...

Ce rôle de « courroie de transmission » permet de créer une dynamique autour du projet sportif de l'Aurore et doit renforcer les liens coach/entraîneurs, **quelque-soit le niveau de l'équipe.**

Conclusion

L'accompagnateur d'équipe a un **rôle central**. Du fait des diverses missions qui lui incombent, il participe à **l'évolution et à l'éducation** des jeunes qu'il encadre et contribue fortement à la dynamique et à la **vie du club**.

« Le basket peut donc s'avérer être une magnifique école où les joueurs apprennent à s'engager, à persister dans leurs efforts, à devenir persévérants même si la situation est désastreuse. Les enfants et les adolescents peuvent apprendre à assumer des responsabilités personnelles pour le bien du groupe, à travailler en équipe, à respecter les autres. D'autre part, ils doivent apprendre à accepter les victoires et les défaites comme faisant partie d'un processus de croissance, sans que cela les empêche de poursuivre les objectifs qu'ils avaient choisis » (texte FIBA)

ANNEXE1 : Remplir la feuille de Marque

 Comité d'Ille-et-Vilaine de Basket-ball 13 B, avenue de Cucillé - 35065 RENNES Cedex Tél. 02 99 54 67 51 - Fax 02 99 54 67 79 - E-mail : basket35@wanadoo.fr		SENIORS MASCULIN - FÉMININ
Club recevant C / Club Visiteur Division : P.E Groupe : A		
Rencontre N° 21 Date 16 04 11 Heure 16 00 Lieu Salle des sport à Rennes		
1 ^{er} arbitre Jean-Francois 2 ^e arbitre		
Équipe A Club recevant Couleur : Blanc Temps morts : ① ② ③ ④ Fautes d'équipe : ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 Prolongations : Type : C1, C2 et T Surclassement Noms des joueurs : BC960000 Joueur Francis VT850000 Joueur Mars Joueur Antoine Joueur Henry Joueur Christophe Joueur Victor 360010 Entraîneur Entraîneur Benoit Entraîneur adjoint Les Seniors Pré-Régional : PR Excellence : EXC Promotion d'excellence : Promo Exc Honneur : H 1ère Division : 1ère Div. Les Jeunes Pré-Régional : PR Excellence : EXC Elitè : Elt Division 1 : D1 Division 2 : D2 Division 3 : D3		
Équipe B Club Visiteur Couleur : Bleue Temps morts : ① ② ③ ④ Fautes d'équipe : ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 Prolongations : Type : C1, C2 et T Surclassement Noms des joueurs : VT870000 Joueur François VT920000 Joueur Martial Joueur Antony Joueur Axel Joueur Stéphane Joueur Bastien Entraîneur Entraîneur Jean-Charles Entraîneur adjoint Numéros de Licences joueurs non-inscrits : L'amende est de 2,50 € pour les Seniors et 1,60 € pour les Jeunes avec un maximum de 5 joueurs. Notre conseil : Chaque équipe doit posséder son « porte-licences ». Si une licence n'est pas arrivée au club, inscrire LD (licence déposée). Normalement, les licences partent au club le jeudi suivant leur dépôt (attention, pour les cas exceptionnels, MUTATIONS, SURCLASSEMENTS REGIONAUX ET NATIONAUX, LICENCES ETRANGERES, assurez-vous auprès du secrétariat que votre licencié soit qualifié). Si vous vous apercevez qu'une licence déposée ne vous parvient pas dans les délais normaux, appeler le secrétariat du Comité AU PLUS VITE.		
Manque N° de licence Entraîneur, pour les Seniors, U20 et U17 uniquement, l'amende est de 2,50 €		
Quelque soit le résultat : c'est l'équipe recevant qui le saisit sur internet et adresse l'original de la feuille de marque au Comité de façon à ce qu'elle y soit parvenue avant le mardi midi . Dans le cas contraire, le 1er retard est facturé 5 € , le 2ème 10 € et les suivants 15 € Notre conseil : Chargez une personne et une seule au sein du club de récupérer les feuilles de match et de les envoyer.		
Résultats : ① A B ② A B ③ A B ④ A B Prolongations A B		
Résultat final : Equipe A Equipe B EQUIPE GAGNANTE		
Signature du marqueur	Signature du chronométrateur	Signature du deuxième arbitre
Signature du premier arbitre	Signatures des capitaines (en cas de réclamation) Capitaine A Capitaine B	

Exemplaire blanc au Comité - Exemplaire rose au vainqueur - Exemplaire vert au vaincu

ANNEXE 2 : « Les savoir-faire collectifs » à acquérir, par catégorie d'âge.

Catégorie U9 : « Jeu avec le ballon, évaluation et création de trajectoires »

Objectifs de fin de catégorie

- Eclater la « grappe » qui forme l'espace de jeu
- Se concentrer sur le jeu
- Reconnaître son statut (attaquant/défenseur)
- Traverser le terrain collectivement pour accéder à la cible sans perdre la balle
- Tirer sans opposition.

Savoirs Faire « Pré-Collectif »

Offensifs

- **PRIORITE** : Regarder devant et autour de soi (**prise d'information**) pour choisir et décider vite (La première intention n'est pas le dribble sans prise d'information)
- Jouer vite avec un **partenaire** libre vers l'avant
- Se démarquer vite vers l'avant
- Ou suis-je ? Ou sont mes partenaires ? Où est le défenseur ?

Défensifs

- Défense tout terrain
- Être responsable d'un joueur
- Barrer la route du panier

Catégorie U11 : « Jeu de surprise et de vitesse vers l'avant »

Objectifs de fin de catégorie

- Développer le jeu en **gagne-terrain**
- Développer l'**AGRESSIVITE** (PB, NPB, Défenseur)
- Gagner son **DUEL** en défense et le valoriser
- Jouer vers l'avant avec un **partenaire libre** (enchaîner passer/courir/retour de passe : « **passe et va** »)
- Marquer sans opposition et en situation de surnombre (2 contre 1) : **EFFICACITE**

Savoirs Faire « Pré-Collectif »

Offensifs

- Se projeter **VITE vers l'avant** dès récupération du ballon (privilégier la **passe** au dribble)
- Changer vite de rôle (Attaquant, défenseur)
- Notion de **couloir de jeu** sur contre-attaque
- Jouer le 1 contre 0 (recherche du tir facile)
- Enchaîner en course vers le panier après une passe : **passe et va**
- Renforcer la notion de **coopération** (appui/soutien, aide au porteur de balle)
- **Démarquage** : déplacement dans un espace libre, changement de rythme.
Eviter l'alignement PB/Défenseur/NPB

Défensifs

- Défense tout terrain
- Être responsable d'un joueur
- Barrer la route du panier
- **PRIORITE** : Empêcher le PB d'aller seul au panier

Catégorie U13 « Jouer vite vers l'avant – Développer l'agressivité »

Objectifs de fin de catégorie

- ⇒ S'organiser dans la montée de balle RAPIDE et enchaîner sur une pré-transition
- ⇒ Etre capable sur **contre-attaque de trouver une situation de tir à haut pourcentage de réussite.**
- ⇒ Proposer une **solution au PB** par une course ou un démarquage (couper au panier ou démarquage dans un espace clé)
- ⇒ **Gêner la progression** du PB et **gêner les réceptions** des NPB.

Savoirs Faire « Collectif »

Offensifs

- **S'informer / décider VITE (PB/NPB)** pour **se projeter VITE vers l'avant.** Utilisation efficace des couloirs de jeu (courir ensemble, vite et large). Faire le bon choix (passe ou dribble) avec PRIORITE à LA PASSE
- **Efficacité dans le surnombre** : Maîtrise du 1x0. Recherche d'efficacité en 2x0 (Def derrière/ Def devant)
- Passe et va, backdoor
- **Relation entre PB et NPB** : passer et couper + sortie opposé ou côté ballon + rééquilibrage à l'opposé (ne pas revenir sur ses pas)
- **Démarquage** : Prise d'informations. Recevoir la balle dans un espace clé en étant orienté et agressif. Sortir de la zone d'ombre, changer de rythme
- **1 contre 1** : Utilisation du couloir de jeu direct (jeu en lecture).
- **Occupation du terrain** : découverte des spots de jeu, espacement PB/NPB

Défensifs

- Défense tout terrain
- Etre agressif, **VOULOIR la BALLE !**
- Principes en **H/H tout terrain**
- **Agresser le PB** quand il a arrêté son dribble et annoncer « tir » et « balle »
- **Collaboration défensive** : Priorité au ballon. Développer les indices de déclenchement d'une aide défensive.

Catégorie U15 « Jouer vite vers l'avant puis organiser une transition »

Objectifs de fin de catégorie

- Marquer sur contre-attaque dès récupération du ballon (rebond ou interception).
- S'organiser collectivement dans un jeu à 3 (triangle haut avec 3 extérieurs) à partir de principes de jeu
- Maintenir l'espacement et les replacements entre PB et NPB selon l'action de jeu (fixation axe, fixation fond, relation ext-int)
- S'organiser défensivement sur une défense homme à homme : Def PB, Def NPB, Def à 1 passe, Def à l'opposé, etc..)
- Etre capable d'utiliser/poser un écran sur PB

Savoirs Faire « Collectif »

Offensifs

- **Jeu rapide : Organisation collective et Coordination** à 4/5 joueurs (utilisation des couloirs). Organisation de la sortie de balle/projection vers l'avant (voir projet de jeu)
- **Transition** jeu rapide/jeu placé (voir projet de jeu)
- Jeu à 2 : chasser/ passe et suit. Développer l'**écran** sur PB et son utilisation (pick'n' roll, pick'n'pop). Utilisation du couloir de jeu indirect
- Jeu à 3 : Passer et couper/ Passer et chasser. **Ré-équilibrage** offensif.
- Démarquage : Développer le **jeu sans ballon** et les **replacements offensif** (fixation ligne de fond/ fixation axe panier-panier)
- 1 contre 1 : Utilisation couloir de jeu direct (jeu en **lecture** : position PB/ position def/ crédit d'action)

Défensifs

- **Aide défensive** : renforcer la communication sur l'aide défensive (indices de déclenchement et réalisation motrice)
- **Principes défensifs** : Notion de triangle défensif (ballon, attaquant, défenseur)
- **Pas de milieu** : Interdire l'axe au PB, orienter vers les lignes.
- **Def sur PB** : cadrer les appuis/harceler
- **Def sur NPB** : contester ligne de passe/dissuader, NPB loin/près de la balle

ANNEXE 4 : Organigramme

ANNEXE 5 : Coordonnées et contacts

Les entraîneurs

Nom Prénom	Equipes entraînées	Mail
Hugo GEORGES DIT SOUDRIL		
Florian HOUEIX		
Rodrigue TETAİNANANUARII		
Julio SAMY		
Benoît GAVARD		
Sebastien PLANCHENAUD		
Sebastien MICHAUD		
Erwann BOUVIER		
Gilles RENAULT		
Yann BONDER		
Aude EBAKA		
Mikael BESNARD	U13M CTC / U13M1	mikaelbesnard@wanadoo.fr

Les référents de catégorie

Nom Prénom	Catégorie	Mail
Hugo GEORGES DIT SOUDRIL	U9 - babies	
	U11F	
Anne-Sophie MARSOLLIER	U11M	
	U13F	
Mikael BESNARD	U13M	mikaelbesnard@wanadoo.fr
	U15F	
Gilles RENAULT	U15M	
	U17F	
Erwann BOUVIER	U17M	
	U20/seniors M	
	U20/seniors M	

Les dirigeants

Nom Prénom	Qualité / Responsabilité	Mail
Jean-Marie LEJEUNE	Président section amateur	
Jean-Paul RENAULT	Responsable sportif	
Jean-Pierre BRUNO	Secrétaire général	
Davis ORHANT	Arbitrage OTM - Licences	
Fabrice DUJARDIN	Communication club	
Christophe HOUDELINE	Site internet - facebook	
Olivier SAUDRAIS	Site internet - facebook	
Catherine GOUGEON	Equipements – tenues équipes	
Mikael BESNARD	Commission EDU'TEK	mikaelbesnard@wanadoo.fr

