



OFFRE DE FORMATION DET B 2022-2023

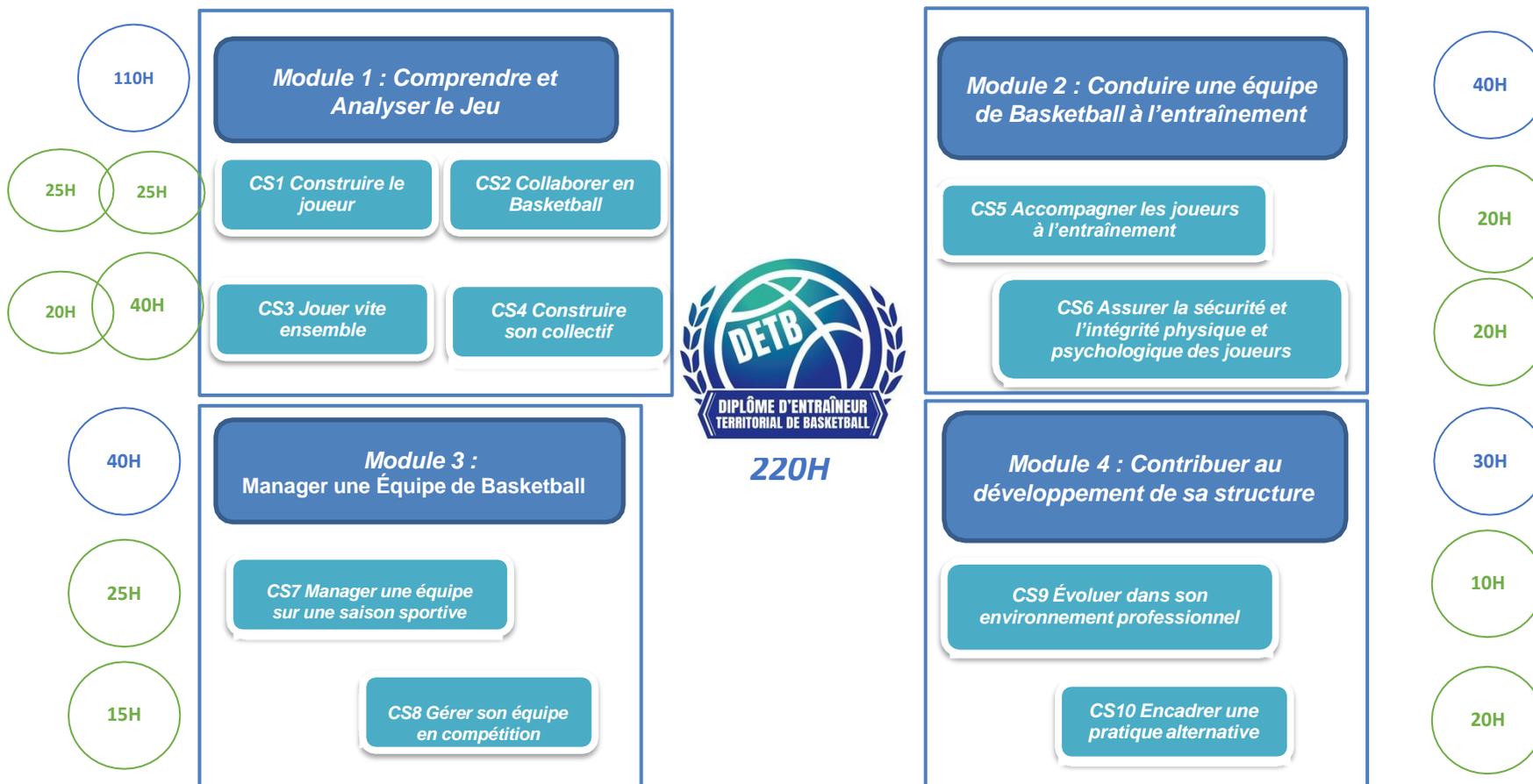
- Architecture du diplôme (page 2)
- Fiches contenus (pages 3 à 23)
- Modalités d'équivalence et d'allègement (page 24)
- Entrée en formation et évaluations : éléments à retenir (page 25)
- Tableau récapitulatif, tarifs et liens d'inscription (page 26)
- Calendrier de la formation (liens cliquables pour inscription) (page 27)



**INSTITUT RÉGIONAL
DE FORMATION
DU BASKETBALL**

NORMANDIE

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



 Volume horaire CS

 Volume horaire Modules



MODULE 1 – COMPRENDRE ET ANALYSER LE JEU



CS1 : Construire le joueur



CS2 : Collaborer en Basketball



CS3 : Jouer vite ensemble



CS4 : Construire son collectif



CS1 : 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

	Thématiques	Contenus	Volume horaire	Modalités pédagogiques
CS1 Construire le joueur	Marquer et scorer en Basketball	<ul style="list-style-type: none"> - Tirs en course <ul style="list-style-type: none"> o Apprentissage o Perfectionnement gestion des oppositions avec défense adaptée (retard défensif, défense sur le côté...) - Tir Extérieur : gestuelle et mécanique <ul style="list-style-type: none"> o Apprentissage gestuelle o Tir après dribble o Tir avec opposition o Tir par poste de jeu... 	8h	7h en présentiel + 1h en e-learning
	Les Outils du 1c1	<p><u>Attaquer le 1c1 :</u> <i>Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %</i> 3 types de 1c1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> o 1c1 de fin de contre-attaque o 1c1 en dribble (lancé) o 1c1 après réception sur ½ Terrain <p><u>Contenus</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se préparer à jouer le 1c1 : se positionner et se démarquer... - Créer et exploiter le déséquilibre défensif avec le ballon <ul style="list-style-type: none"> • Dribbler • 1C1 avec retard défensif : défenseur derrière, à côté... - Franchir avec le ballon <ul style="list-style-type: none"> • Défenseur face à moi : long du cercle (3/4 de terrain) puis sur le ½ terrain - Décider individuellement avant et pendant le 1c1 : <ul style="list-style-type: none"> • Gestion du timing • Gestion des espaces de jeu : changer de rythme et/ou de direction - Jouer son 1c1 près du panier <ul style="list-style-type: none"> • Se créer son espace • Se positionner par rapport à la défense • Jouer face et dos au panier dans un petit espace <p><u>Défendre le 1C1</u> <i>Regagner le ballon ou forcer l'attaquant à un tir à faible %</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner sur un attaquant porteur et non porteur de balle <ul style="list-style-type: none"> • Défendre loin du panier • Défendre proche d'une zone de tir : ligne à 3pts, raquette - Se déplacer et transiter : défendre le non-porteur puis le porteur de balle - S'opposer : faire face à l'attaquant le plus longtemps possible - Défendre près du cercle <ul style="list-style-type: none"> • Contester le déplacement • Gérer son espace et le contact • Contrôler le rebond défensif 	17H	14h en présentiel + 3h en e-learning



CS2 : 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

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



CS3 : Jouer vite ensemble- 20h

Objectifs :

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

	Thématiques	Contenus	Volume horaire	Modalités pédagogiques
CS3 Jouer vite ensemble	Jeu rapide et Transition Offensive et défensive	<p>Se projeter collectivement en attaque : Transition offensive <i>Créer et gérer les avantages pour obtenir un tir facile sur tout le terrain</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gagner le rebond <ul style="list-style-type: none"> • Gestion des écrans retard • Gestion des espaces clés de rebond - Sortir la balle de la zone de rebond <ul style="list-style-type: none"> • Éliminer les 1ers défenseurs : <ul style="list-style-type: none"> ○ Par la passe ○ Par le dribble - Progresser sur le terrain à 5 <ul style="list-style-type: none"> • S'organiser dans l'espace du terrain <ul style="list-style-type: none"> ○ Chercher la profondeur ○ Optimiser la largeur • Trouver le juste équilibre pour étirer la défense et optimiser les déséquilibres - Exploiter les surnombres offensifs <ul style="list-style-type: none"> • Sur la zone arrière : éliminer les défenseurs très tôt par la transition DEF/ATT, les courses... pour se créer un tir facile en zone avant - Exploiter les avantages d'espace <ul style="list-style-type: none"> ▪ Courir collectivement vers l'avant pour éliminer ▪ Attaquer le panier avec et sans ballon ▪ Assurer la continuité du jeu et de la circulation du ballon face à la défense ▪ Identifier les déséquilibres défensifs et les sanctionner - Transition du tout terrain vers le ½ terrain = continuité <ul style="list-style-type: none"> ▪ Enchaîner en créant un spacing adapté : garder le rythme et l'agressivité offensive ▪ Observer et exploiter le déséquilibre défensif : espace ou rapport de force favorable <p>S'organiser rapidement face au jeu rapide : transition défensive : <i>Éviter les tirs rapides ou regagner le ballon</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rebond Offensif <ul style="list-style-type: none"> • Initier et valoriser les actions de rebond offensif en fin d'attaque • Organiser la transition défensive : trouver l'équilibre rebond/repli • Identifier son rôle dans cette phase de jeu suivant où je suis, où est le ballon... - Protéger le panier <ul style="list-style-type: none"> • Défendre l'espace arrière en faisant face à l'attaque rapidement • Rentrer vite vers le panier pour limiter les tirs à haut pourcentage • S'organiser collectivement pour occuper la totalité du terrain - Ralentir/Stopper la progression du ballon <ul style="list-style-type: none"> • Prendre en charge le ballon en zone arrière <ul style="list-style-type: none"> ○ Qui ? ○ Où ? • Contrôler l'avancée du ballon par le dribble et la passe 	20h00	14h en présentiel + 6h elearning

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



CS4 : Construire son collectif

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

CS4 ORGANISER SON COLLECTIF	<p>OPTION JEUNES</p> <p>Organiser son collectif offensif chez les jeunes : <i>Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner à 5 sur le ½ terrain : occuper les espaces clés <ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs extérieurs 1 joueur intérieur • Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien • Anticiper les relations - Se coordonner à 5 sur le ½ terrain pour déborder ou franchir la défense <ul style="list-style-type: none"> • Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle • Gestion du spacing approprié pour favoriser l'agressivité offensive - Décider individuellement et collectivement : analyser la situation <ul style="list-style-type: none"> • Avec qui je suis ? • Où je suis ? • Contre qui je suis ? - Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé : <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les rythmes de jeu • Développer de l'alternance et de la continuité - Enchaîner des actions de jeu sans écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de fixation par le dribble • Recréer de l'espacement entre nous pour faciliter la circulation du ballon • Anticiper et se déplacer : jouer devant ou derrière la défense - Exploiter le jeu près du cercle : jeu intérieur <ul style="list-style-type: none"> • Créer un espace cible près du cercle pour jouer face et dos au cercle • Créer un réseau de passe collectif pour amener la balle près du cercle et la ressortir - Organiser et coordonner les déplacements des joueurs et du ballon sur le ½ terrain : jeu de principes / Motion offense <ul style="list-style-type: none"> • Créer les principes de collaborations entre les joueurs • Identifier et gérer les temps forts - Utiliser le jeu d'écran à 5 <ul style="list-style-type: none"> • Exploiter l'écran porteur de balle à 5 joueurs <ul style="list-style-type: none"> ○ Définir et communiquer l'intention recherchée selon l'espace, le moment et les joueurs impliqués dans l'action ○ Déterminer l'espace et le timing approprié ○ Déterminer les joueurs concernés directement et indirectement par l'exploitation de l'écran ○ Identifier le choix défensif proposé ○ Assurer la continuité du jeu à la sortie de l'écran, exploiter l'avantage crée dans la durée • Exploiter les écrans non porteurs de balle dans un jeu à 5 : <ul style="list-style-type: none"> ○ Définir et communiquer l'intention recherchée selon l'espace, le moment et les joueurs impliqués dans l'action d'écran ○ Déterminer l'espace et le timing approprié ○ Identifier le choix défensif proposé ○ Assurer la continuité du jeu et exploiter l'avantage crée dans la durée - Développer une bonne sélection de tirs dans le jeu à 5 <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer les conditions collectives et individuelles d'un « bon » tir • Identifier les avantages pour décider : <ul style="list-style-type: none"> ○ Avec Qui je suis ? 	40h	35 heures de présentiel et 5 heures en e-learning
--	---	-----	--

- 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

Organiser son collectif défensif chez les jeunes

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

- Se positionner à 5 sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu à défendre en homme à homme :
 - Faire face au jeu
 - Voir la balle
 - Se positionner par rapport au panier
- Identifier le danger : se responsabiliser et se coordonner face au danger offensif : aides et rotations
 - Lire et anticiper l'intention de jeu offensive
 - Avec qui je suis ?
 - Où est le danger ?
 - Stopper le danger individuellement et collectivement
- Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon son statut et le déplacement du ballon
 - Stopper l'avancée du ballon près du panier ou dans les espaces clés
 - Regagner du temps et de l'espace : perturber la circulation du ballon
 - Gérer le rebond défensif
- Défendre l'écran porteur de balle à 5
 - Comprendre l'intention de l'écran porteur
 - Identifier l'espace à protéger
 - Déterminer la prise de risque face au danger offensif
 - Dans quel espace est utilisé l'écran
 - A quel moment de la possession et/ou du match il est utilisé
 - Quels sont les joueurs concernés par l'écran
 - 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

Organiser son collectif offensif chez les Adultes :

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 sur ½ terrain : Se déplacer et se reposer 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 créé 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 créé 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

Organiser son collectif défensif chez les Adultes

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

- Se positionner à 5 sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu à défendre en homme à homme :
 - Faire face au jeu
 - Voir la balle
 - Se positionner par rapport au panier
- Identifier le danger : se responsabiliser et se coordonner face au danger offensif : aides et rotations
 - Lire et anticiper l'intention de jeu offensive
 - Avec qui je suis ?
 - Où est le danger ?
 - Stopper le danger individuellement et collectivement

DEFENSE HOMME A HOMME

- Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon son statut et le déplacement du ballon
 - Stopper l'avancée du ballon près du panier ou dans les espaces clés
 - Regagner du temps et de l'espace : perturber la circulation du ballon
 - Gérer le rebond défensif
- *Défendre l'écran porteur de balle à 5*
 - Comprendre l'intention de l'écran porteur
 - Identifier l'espace à protéger
 - Déterminer la prise de risque face au danger offensif
 - Dans quel espace est utilisé l'écran
 - A quel moment de la possession et/ou du match il est utilisé
 - Quels sont les joueurs concernés par l'écran
 - Avoir une intention défensive claire
 - Repousser l'attaque
 - Contrôler l'avancée du ballon
 - Protéger son panier...
 - Définir le rôle et les comportements des joueurs impliqués :
 - Défenseur du porteur de balle
 - Défenseur du poseur d'écran
 - Défenseur derrière l'écran (côté ballon ou opposé...)
 - Défendre la continuité de l'écran :
 - Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
 - Revenir à l'équilibre défensif...
 - 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



MODULE 2 – CONDUIRE UNE EQUIPE DE BASKETBALL A L'ENTRAINEMENT



CS5 : Accompagner les joueurs à l'entraînement



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



CS5 : Accompagner les joueurs à l'entraînement

Les objectifs :

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

	Contenus	Volume horaire	Modalités pédagogiques
<p style="text-align: center;">CS 5 Accompagner les joueurs à l'entraînement</p>	<p>Poser le cadre pour l'entraînement : être capable de gérer ce cadre et de situer à l'intérieur de ce cadre</p> <ul style="list-style-type: none"> o Un cadre structurant <ul style="list-style-type: none"> ▪ Définir et gérer l'organisation de l'entraînement : timing, objectifs ▪ Organisation de l'exercice ▪ Définir la circulation de l'Information o Un cadre protecteur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Définir et présenter les règles ▪ Justice : faire respecter les règles ▪ Valeurs ▪ Assurer la sécurité o Un cadre facilitateur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Permettre le développement de la créativité et de la prise d'initiative chez les joueurs durant les situations pédagogiques et l'entraînement ▪ Favoriser l'adaptation des joueurs aux problèmes posés ▪ Générer une communication Joueur/Entraîneur efficace ▪ Accepter et entraîner l'ERREUR chez le joueur o Un cadre finalisé <ul style="list-style-type: none"> ▪ Définir des objectifs clairs accessibles ▪ Replacer les objectifs des exercices dans le contexte (projet de jeu et/ou match...) <p>Organiser l'entraînement : ORGANISATEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> o Préparer son entraînement <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire sa séance d'entraînement : rappel des 13 étapes (jeu du RALLYE) ▪ Formuler des objectifs de séance ▪ Découvrir et identifier les formes de travail : ateliers, Jeu dirigé, situations d'apprentissage... ▪ Choisir les situations pédagogiques et leur enchaînement ▪ Agencer son entraînement en veillant au temps effectif de travail des joueurs et à la variété des situations o Animer sa séance <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduire son entraînement : présentation ▪ Adapter les situations aux caractéristiques du public ▪ Aménager l'espace de pratique pour favoriser l'engagement et l'apprentissage ▪ Contextualiser les situations en lien avec la réalité du jeu : espace, temps, rapport de force (niveau d'opposition) ▪ Gérer le temps ▪ Formuler des objectifs de réussite et de maîtrise ▪ Réguler les objectifs et les contenus et/ou le niveau de difficulté en fonction de l'activité des joueurs ▪ 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 Débriefing et évaluer son entraînement <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 	20h	14h en présentiel + 6h en e-learning

EDUCATEUR : développer une posture éducative

- 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



CS 6 :

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

Les objectifs :

- Sécurité et prévention : connaître les aspects sécuritaires de la pratique du basketball
- Découvrir les composantes de la performance sportive en basketball
- Développement Physique : prévention et préparation des joueurs
- Développement Psychologique et psycho sociale : connaissances de publics + comportements pédagogiques

	Contenus	Volume horaire	Modalités Pédagogiques
<p style="text-align: center;">CS 6 Assurer la sécurité et l'intégrité physique et psychologique des joueurs</p>	<p>CONNAISSANCE DES PUBLICS : DEVELOPPEMENT MOTEUR ET PHYSIQUE Préparation et développement physique des joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Connaître les caractéristiques physiques de son public et de l'activité <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développement moteur : identifier les différents stades de développement physique ▪ Connaître les composantes du développement physique et de la performance physique en basketball ○ Prévention physique et basketball <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se préparer à s'entraîner selon les catégories ▪ Qualité de proprioception et de pied... ▪ Comment construire et animer son échauffement ▪ Gainage et renforcement musculaire ▪ Participer à la réathlétisation d'un joueur de basketball ▪ Gérer la blessure à l'entraînement et en match ○ Préparation et développement physique à l'entraînement <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quelle place pour le développement physique dans l'entraînement ▪ Intégrer de la prévention et du développement physique selon le moment de la saison ▪ Développer les qualités aérobies selon le public entraîné ▪ Développer des qualités de vitesse et de réaction selon le public entraîné ▪ Gérer les charges de travail 	12h	16 présentiel et 4h e-learning
	<p>CONNAISSANCE DES PUBLICS : DEVELOPPEMENT PSYCHOLOGIQUE Connaissance du développement psychologique des joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifier les caractéristiques psychologiques de son public selon son stade de développement ○ Connaître les modalités d'apprentissage selon le stade de développement ○ Prévention et sensibilisation aux violences ○ Connaître et accompagner le développement des compétences psycho-sociales chez le joueur ○ Comment développer et entretenir la prise d'initiative des joueurs : confiance en soi, estime de soi... ○ Développer une communication saine et bienveillante ○ Connaître les signes du surentraînement 		
	<p>ENTRAINER EN SECURITE Sécuriser son entraînement</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiser son espace de pratique pour favoriser l'engagement des joueurs ○ Utiliser un matériel adapté 		



MODULE 3 – MANAGER UNE EQUIPE DE BASKETBALL



CS7 : Manager une équipe sur une saison sportive



CS8 : Gérer son équipe en compétition



CS7 : Manager une équipe sur une saison sportive

Les objectifs :

- Réaliser le diagnostic de son équipe de basketball au regard du projet ciblé (niveau de jeu, résultats compétitifs attendus...)
- Prendre en compte les besoins, contraintes et motivation du public concerné
- Formaliser un projet de jeu cohérent au regard du diagnostic de son équipe
- Proposer des orientations pédagogiques et techniques dans une programmation de sa saison sportive en relation avec les objectifs visés
- Définir et prioriser dans le temps les objectifs opérationnels
- Animer son équipe sur une saison sportive : management d'équipe
- Formuler des objectifs sportifs de maîtrise et de performance de manière individuelle et collective
- Communiquer à son équipe ses contenus et ses choix technico-tactiques durant la saison
- Conduire un entretien individuel...

CS7 manager une équipe sur une saison sportive	Contenus	Volume horaire 25h	Modalités pédagogiques
	<p>AVANT LA SAISON</p> <p>Analyser son environnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifier les acteurs CLUBS, autour de l'équipe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dirigeants ▪ Parents ▪ Staff club ▪ Staff équipe ○ Définir les modalités d'entraînement à l'année ○ Connaître les conditions de la compétition ○ Connaître son équipe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire son Équipe ▪ Faire un diagnostic de son équipe ▪ Organiser des entretiens ▪ Communiquer avec le réseau technicien club... <p>Structurer son projet : s'organiser, se projeter</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Structurer les intentions et principes de jeu OFF et DEF ○ Organiser et planifier la phase de préparation : <i>comment organiser sa présaison ?</i> ○ Construire un cycle d'entraînement ○ Définir et rédiger les règles de fonctionnement de son équipe ○ Réfléchir à la stratégie de communication des règles au groupe et à l'environnement ○ Formaliser des objectifs <p>Communiquer et prendre en main son groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Communiquer avec l'environnement Parents ou dirigeants : impliquer les acteurs <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation du projet global ▪ Communication des règles de fonctionnement du groupe ▪ Définir le rôle de chacun ▪ Instaurer des modes de communication efficaces... ○ Communiquer avec son équipe : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faciliter la compréhension du projet global de l'équipe : <ul style="list-style-type: none"> - Présenter le mode de compétition - Définir les objectifs collectifs de la saison ou de la partie de saison ▪ Expliquer les règles de fonctionnement du groupe ▪ Définir les outils et les règles de communication ▪ Établir le projet individuel pour les joueurs : mener des entretiens 	8h	7h présentiel+1h e-learning

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



CS8 : Gérer son équipe en compétition

Les objectifs :

- 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

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

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

MODULE 4 – CONTRIBUER AU DEVELOPPEMENT DE SA STRUCTURE



CS9 : Evoluer dans son environnement professionnel



CS10 : Encadrer une pratique alternative

Option 1 : arbitrage



Option 2 : 3c3



CS9 : Evoluer dans son environnement professionnel

Les objectifs :

- 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
	<p>ORGANISATION D'UN CLUB</p> <p>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</p>	4h	4h e-learning
	<p>ENVIRONNEMENT FEDERAL</p> <p>Règlementation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles de participation - Les licences - Le statut de l'entraîneur - Le calendrier : les dates et modalités de dérogation - La réserve et la réclamation <p>La détection :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les actions de détection du PPF : programme « Bleus avenir » - Comment agir avec un joueur potentiel - Accueillir un TGG <p>FFBB Pratiques diversifiées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basket Santé - Basket Tonic - Basket Inclusif 	3h	3h e-learning
	<p>ROLE DE L'ENTRAINEUR AU SEIN DU CLUB</p> <p>Entraîneur : éthique et responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles du dopage et addiction - Les paris sportifs - Citoyenneté et radicalisation - Honorabilité des éducateurs sportifs <p>Cadre légal :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conditions d'exercice du titulaire du CQP - Rémunération <p>Entraîneur et le club :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relations avec les dirigeants <p>Relations avec les parents</p>	3h	3h e-learning

CS10 : Encadrer une équipe alternative

Les objectifs :

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





MODALITES D'EQUIVALENCE ET ALLEGEMENT DETB

DIPLOMES	MODULE 1				MODULE 2		MODULE 3		MODULE 4	
	CS 1	CS 2	CS 3	CS 4	CS 5	CS 6	CS7	CS 8	CS 9	CS 10
Entraîneur Jeunes	Dispense	Dispense								
Entraîneur Régional	Dispense	Dispense	<i>Parcours Individuel de formation après évaluation PED A</i>							
Professeur d'EPS (CAPEPS)	Dispense	Dispense				Dispense			Dispense	Dispense
BPJEPS Sports CO/APT									Dispense	
BPJEPS Basket									Dispense	Dispense
Licence 3 STAPS Option Basketball (validée)						Dispense			Dispense	Dispense
Licence 3 STAPS Educ Motricité (validée)									Dispense	
Licence 3 STAPS APA (validée)						Dispense			Dispense	
Licence 3 STAPS Management (validée)									Dispense	
P1 CQP	Dispense	Dispense								
P2 CQP	Dispense	Dispense	Dispense	Dispense	Dispense	Dispense				
P3 CQP	Dispense	Dispense							Dispense	Dispense

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 »

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 effectué les CS du module dans leur intégralité.

DETB 2022-2023 - INSCRIPTIONS

		heure	Formule	Dates	Lieux/villes	Liens d'inscription	TARIFS
M1 110	CS1	25	PRESENTIEL	17/09/2022 - matin	HEROUVILLE-SAINT-CLAIR - GYMNASE HUET	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/4/detb-module-1-cs1-caen	150,00 €
				18/09/2022 - journée	HEROUVILLE-SAINT-CLAIR - VAL ST CLAIR		
				24/09/2022 - matin			
				25/09/2022 - journée			
	25	PRESENTIEL	01/10/2022 - matin	ROUEN	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/5/detb-module-1-cs1-rouen	150,00 €	
			15/10/2022 - journée				
			11/11/2022 - journée				
			12/11/2022 - matin				
	45	PRESENTIEL	FORMULE CS1+CS3 24 AU 27/06/22	DU	HOULGATE	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/6/detb-module-1-cs1-plus-cs3-houlgate	350,00 €
	CS2	25	PRESENTIEL	20/11/22 - journée	HEROUVILLE-SAINT-CLAIR - VAL ST CLAIR	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/7/detb-module-1-cs2-caen	150,00 €
15/01/23 - journée							
11/02/23 - matin							
18/03/23 - matin							
25	PRESENTIEL	26/11/22 - matin	ROUEN	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/8/detb-module-1-cs2-rouen	150,00 €		
		27/11/22 - journée					
		17/12/22 - journée					
		18/12/22 - matin					
CS3	20	PRESENTIEL	7 et 8/01/23	HOULGATE	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/9/detb-module-1-cs3-houlgate	200,00 €	
	45	PRESENTIEL	FORMULE CS1+CS3 24 AU 27/06/22	DU	HOULGATE	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/6/detb-module-1-cs1-plus-cs3-houlgate	350,00 €
CS4	40	PRESENTIEL	EQUIPES JEUNES		https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/10/detb-module-1-cs4-equip-es-jeunes	350,00 €	
			27 et 28 /05/23 à ROUEN	ROUEN			
			3 et 4 / 06/23 à CAEN	HEROUVILLE-SAINT-CLAIR - VAL ST CLAIR	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/11/detb-module-1-cs4-equip-es-seniors-houlgate	350,00 €	
			EQUIPES SENIORS				
		de 18 au 21/02/23		HOULGATE			
M2 40	CS5	40	PRESENTIEL	Formule CS5+CS6 du 5 au 8/11/22	HOULGATE	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/12/detb-module-2-cs5-plus-cs6-houlgate	400,00 €
				20	17 et 18/06/23	ROUEN	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/13/detb-module-2-cs5-rouen
	CS6	20	PRESENTIEL	10 et 11/06/23	HEROUVILLE-SAINT-CLAIR - VAL ST CLAIR	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/14/detb-module-2-cs6-caen	200,00 €
		40		Formule CS5+CS6 du 5 au 8/11/22	HOULGATE	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/12/detb-module-2-cs5-plus-cs6-houlgate	400,00 €
M3 40	CS7	25	IMMERSION VISIO	Club championnat de France 2x 1/2 journée	Club au choix	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/17/detb-module-3-cs7	200,00 €
		40	PRESENTIEL	Formule CS7 et CS8 du 19 au 22/06/23	HOULGATE	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/15/detb-module-3-cs7-plus-cs8-houlgate	400,00 €
	CS8	15	PRESENTIEL	4 et 5/03/23	HOULGATE	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/16/detb-module-3-cs8-houlgate	200,00 €
		40		Formule CS7 et CS8 du 19 au 22/06/23	HOULGATE	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/15/detb-module-3-cs7-plus-cs8-houlgate	400,00 €
M4 30	CS9	10	E-LEARNING	A votre rythme	de chez vous	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/18/detb-module-4-cs9-e-learning	50,00 €
	CS10	20	3c3 e-learning + PRESENTIEL	28 et 29/11/22	Lieu à définir	https://irfbb-normandie.kalisport.com/formations-techniciens/apercu/19/detb-module-4-cs10-3c3-houlgate	150,00 €
		20	Arbitrage learning + PRESENTIEL	e-	A définir	Lieu à définir	150,00 €

DETB 2022-2023

CALENDRIER DE LA FORMATION

CS 1- 2 - 3 - 4 COMPOSANT LE MODULE 1

CS 7 - 8 COMPOSANT LE MODULE 3

CS 5 - 6 COMPOSANT LE MODULE 2

CS 9 - COMPOSANT LE MODUL 4

	SEPTEMBRE 2022	OCTOBRE 2022	NOVEMBRE 2022	DECEMBRE 2022	JANVIER 2023
1		CS1 - JOURNÉE - ROUEN			
2					
3					
4					
5					
6			CS5-CS6 HOULGATE		
7					CS3 - LE HAVRE
8					
9					
10					
11			CS1 - 2 JOURS - ROUEN		
12					
13					
14					
15		CS1 - JOURNÉE - ROUEN			CS2 - JOURNÉE - CAEN
16					
17	CS1 - MATIN - CAEN			CS2 - 2 JOURS - ROUEN	
18	CS1 - JOURNÉE - CAEN				
19					
20			CS2 - JOURNÉE - CAEN		
21					
22					
23					
24	CS1 - MATIN - CAEN				
25	CS1 - JOURNÉE - CAEN				
26			CS2 - 2 JOURS - ROUEN		
27					
28			CS10 - 3C3		
29					
30					
31					

	FEVRIER 2023	MARS 2023	AVRIL 2023	MAI 2023	JUIN 2023
1					
2					
3					CS4 - JEUNES CAEN
4					
5		CS8 - HOULGATE			
6					
7					
8					
9					
10					CS6 - CAEN
11	CS2 - MATIN - CAEN				
12					
13					
14					
15					
16					
17					CS5 - ROUEN
18		CS2 - MATIN - CAEN			
19	CS4 SENIORS HOULGATE				CS7+CS8
20					
21					
22					
23					
24					CS1+CS3 HOULGATE
25					
26				CS4 - JEUNES ROUEN	
27					
28					
29					
30					
31					

CS7

CS9