

OPERATION J-A-P

Je **J**oue, j'**A**rbitre, je **P**articipe



Le MiniBasketteur...

- *Apprend tous les rôles !*



JE **J**OUE



J'**A**RBITRE



JE **P**ARTICIPE

L'animateur....

- *Forme à tous les rôles !*

Un concept...des outils !

- Le guide d'aide à l'évaluation
- Le poster
- Un accès FBI pour le club :
<http://extranet.ffbb.com/fbi/connexion.do>
- Un suivi personnalisé pour chaque jeune licencié
- via une plateforme dédiée : <http://jap.ffbb.com>
- Des ressources vidéos :
- via une plateforme dédiée : <http://www.canal-sport.fr/fr/jap>
- Pour retrouver toutes les infos :
<http://www.ffbb.com/ffbb/dirigeants/developper/mini-jeunes/jap>

Dossier d'organisation :

1. Les objectifs
2. Le public concerné
3. Le concept
4. La mise en œuvre de l'opération au sein du club
5. Les référentiels
6. Les rôles du Club, du Comité Départemental ou de la Ligue Régionale et de la Fédération
7. Procédure de lancement de l'opération

Les objectifs poursuivis :

- **1 – Amener les éducateurs des écoles de basket à former les MiniBasketteurs à tous les aspects de la pratique du basket au sein d'un club.**
- **2 – Renforcer les apprentissages** des MiniBasketteurs grâce à une meilleure connaissance des règles et à l'observation de leur application.
- **3 – Amener les MiniBasketteurs et MiniBasketteuses à acquérir progressivement des compétences de joueur, d'arbitre et d'organisateur bien identifiées.**

OPERATION J-A-P

Je **J**oue, j'**A**rbitre, je **P**articipe



- **4 – Catégorie : de U7 à U13 ; les amener à être acteur dans la direction du jeu** en les responsabilisant sur leur jugement et leur prise de décision.
- **5 – Faire admettre aux adultes que le MiniBasket est avant tout un jeu** destiné aux jeunes et que ceux-ci sont capables de participer à son organisation.
- **6 – Répondre à leur envie de Jouer, d'Arbitrer, de Participer** et leur permettre de se faire plaisir en assurant ces différentes actions.
- **7 – Fidéliser les jeunes dans leur club formateur.**

Concept : Un suivi personnalisé de compétences dans trois domaines d'action.

- Trois niveaux d'acquisition sont valorisés :
 - JAP de bronze : 16 compétences acquises dont au moins 2 dans chaque domaine.
 - JAP d'argent : 32 compétences acquises dont au moins 4 dans chaque domaine.
 - JAP d'or : les 48 compétences sont acquises
- Si toutes les compétences ne sont pas validées la première année, poursuivre leur acquisition jusqu'en U12.

MISE EN ŒUVRE

1^{ère} étape



- **Je m'entraîne = je Joue, j'Arbitre, je Participe**
- Appropriation du concept et des différents outils par l'équipe d'encadrement de l'école :
 - à travers l'étude des documents fournis (poster, référentiel, tutoriel, FBI JAP, plateforme japeurs/euses, vidéothèque en ligne) avec le concours éventuel d'un membre de la Commission MiniBasket départementale (ou régionale, ou nationale...) ou du CTF.
 - par la participation à une réunion de présentation organisée par la Commission départementale de MiniBasket.

MISE EN ŒUVRE

2^{ème} étape

- Prise en compte des trois domaines dans la programmation de la formation et de leur mode d'évaluation.

MISE EN ŒUVRE

3^{ème} étape



- Au cours des **E**ntraînements ou des **M**atches, observation pour repérer les compétences relatives aux trois domaines selon les modalités définies au sein de l'école de basket.
 - Quand **16 compétences** sont validées (dont au moins **2** dans chaque domaine) → obtention du niveau «**Bronze**»
 - Quand **32 compétences** sont validées (dont au moins **4** dans chaque domaine) → obtention du niveau «**Argent**»
- Quand les **48 compétences** sont validées → obtention du niveau «**OR**»

MISE EN ŒUVRE

4^{ème} étape 1

- L'éducateur, responsable du suivi de l'acquisition des compétences de ses joueurs, crée un profil pour ses joueurs et enregistre sur FBI (onglet Jeunesse > JAP) les compétences validées après chaque séance.



The screenshot shows the FBI V2 2016-2017 interface. At the top, it displays 'FBI V2 2016-2017', 'Saison 2016-2017', and the date 'Mercredi 5 octobre 2016 - 14:57'. The user is logged in as 'Bonjour 1669115' (Association). The navigation bar includes 'Organismes', 'Licences', 'Compétitions', 'Administrations', 'Editions', and 'Jeunesse'. The 'Jeunesse' menu is open, showing options like 'OBE', 'Challenge', 'Label CF', 'Forum mini-basket', 'FFBB', and 'JAP'. The 'JAP' option is highlighted with a red circle. The main content area shows 'Nouveautés' and 'Corrections' for various versions of the software.

MISE EN ŒUVRE

4^{ème} étape 2



 **FBI V2 2016-2017** Saison 2016-2017
Mercredi 5 octobre 2016 - 14:53

Bonjour 1669115
1669115 (Association)
[Se déconnecter](#)

Accueil > JAP

Organismes Licences Compétitions Administrations Editions Jeunesse

RECHERCHE D'UN DOSSIER JAP

CRÉER **FERMER**

Nom Prénom Date de naissance

N° national Sexe Numéro Licence

Recherche sur la date de création du dossier

Entre et

Groupement Saison

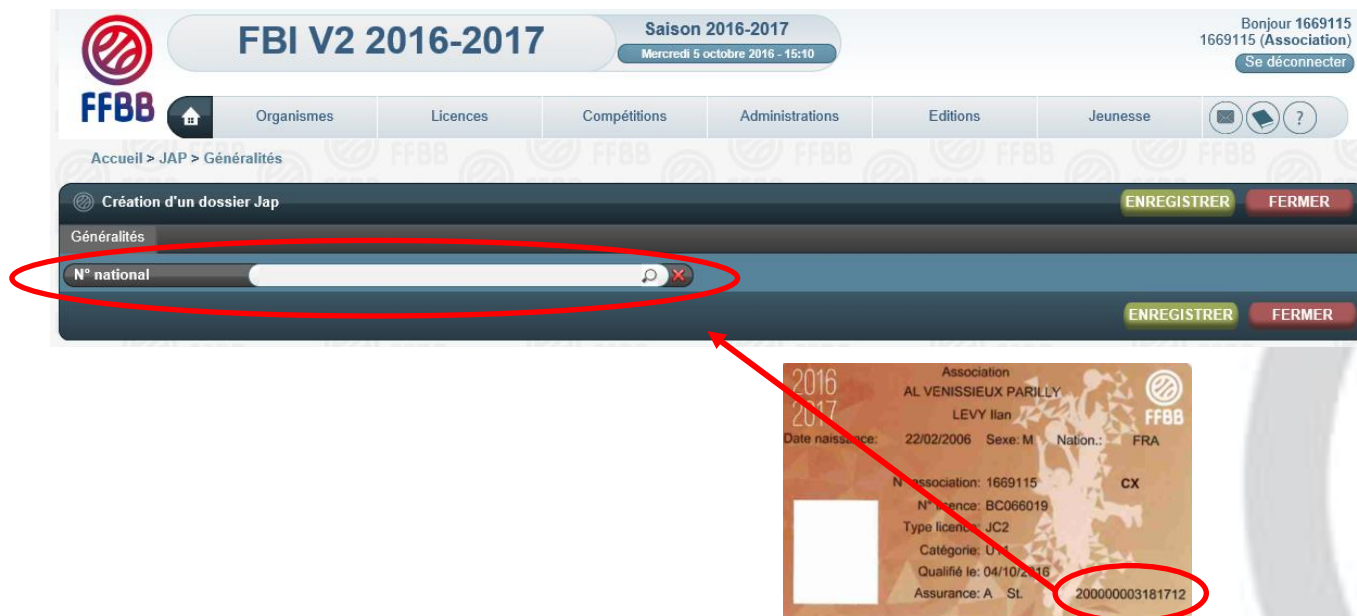
[Lancer la recherche](#) [Réinitialiser la recherche](#)

Cliquer ici pour créer un profil JAP pour l'un(e) de vos licencié(s)

MISE EN ŒUVRE

4^{ème} étape 3

Renseigner ensuite le numéro national disponible en bas à droite de chaque licence et enregistrer.



FBI V2 2016-2017 Saison 2016-2017
 Mercredi 5 octobre 2016 - 15:10

Bonjour 1669115
 1669115 (Association)
 Se déconnecter

FFBB Organismes Licences Compétitions Administrations Editions Jeunesse

Accueil > JAP > Généralités

Création d'un dossier Jap

Généralités

N° national

ENREGISTRER FERMER

2016 2017 Association AL VENISSIEUX PARILLY LEVY Ilan FFBB
 Date naissance: 22/02/2006 Sexe: M Nation: FRA
 N° association: 1669115 CX
 N° licence: BC066019
 Type licence: JC2
 Catégorie: U1
 Qualifié le: 04/10/2016
 Assurance: A SL 200000003181712

MISE EN ŒUVRE

4^{ème} étape 4

Le profil de votre joueur une fois validé est créé (aperçu ci-dessous). Il reste à saisir les compétences qu'il maîtrise en cliquant sur l'un des 3 onglets : « je Joue », « j'Arbitre », ou « je Participe ». Validons par exemple des compétences dans « je Joue ».



FBI V2 2016-2017 Saison 2016-2017
Mercredi 5 octobre 2016 - 15:20

Bonjour 1669115
1669115 (Association)
[Se déconnecter](#)

FFBB

Accueil > JAP > Généralités

200000003181712 - BC066019 - LEVY Ilan

[Généralités](#) **[Je Joue](#)** [J'arbitre](#) [Je participe](#)

[ENREGISTRER](#) [FERMER](#)

Généralités

N° national	200000003181712	Numéro Licence	BC066019
Nom	LEVY	Prénom	Ilan
Né(e) le	22/02/2006	Catégorie	U11
Saison		Saison 2016-2017	

Récompenses

Nombre de points	0
------------------	---

MISE EN ŒUVRE

4ème étape 5

L'éducateur saisit, via une incrustation calendrier, la date à laquelle le joueur a validé la compétence. Ici, Ilan a validé 3 compétences du « je **J**oue ». Il maîtrise les compétences JD1, JD2 et JP1. Ces 3 compétences ont été acquises le 05/10/2016. Ne pas oublier d'enregistrer à chaque saisie en bas de page à droite.

200000003181712 - BC066019 - LEVY Ilan
ENREGISTRER
FERMER

Généralités
Je Joue
J'arbitre
Je participe

DRIBBLER

Code	Label	Validation de la compétence
JD1	Main forte et main faible	05/10/2016
JD2	Protéger le ballon face à un défenseur : garder le contrôle du ballon sous une pression défensive	05/10/2016
JD3	En changeant de main pour passer un défenseur	
JD4	Aller tirer en dribblant : enchaîner dribble et tir	

PASSER

Code	Label	Validation de la compétence
JP1	A un partenaire immobile	05/10/2016
JP2	A un joueur seul : passe à un partenaire qui se déplace	
JP3	Face à un défenseur : passe à un partenaire malgré une pression défensive	
JP4	En lancer de contre-attaque à une main à un joueur qui se déplace	

TIRER

Code	Label	Validation de la compétence
JT1	En course après dribble (main forte / main faible)	
JT2	En course après passe (main forte / main faible)	
JT3	En course avec pression défensive	
JT4	A mi-distance après dribble	

REGARDER

Code	Label	Validation de la compétence
JR1	Porteur : jouer le 1c1 : fixer passer ou tirer	
JR2	Non porteur : se démarquer, se déplacer pour faciliter l'action du porteur : occuper les espaces libres, ne pas rester dans l'espace de jeu direct du porteur	
JR3	Sait réagir rapidement au changement de statut attaquant/défenseur : participer à une contre-attaque, au repli défensif	

MISE EN ŒUVRE

5ème étape 1

- L'enfant accède à la plateforme JAP en rentrant son numéro de licence.



MISE EN ŒUVRE

5ème étape 2




BONJOUR ILAN !
COURAGE! QUELQUES COMPÉTENCES DE PLUS POUR AVOIR LA MÉDAILLE DE BRONZE !

Je JOUE | Je J'ARBITRE | Je PARTICIPE

DRIBBLER

JD1 - MAIN FORTE ET MAIN FAIBLE	▶	✓
JD2 - PROTÉGER LE BALLON FACE À UN DÉFENSEUR : GARDER LE CONTRÔLE DU BALLON SOUS UNE PRESSION DÉFENSIVE	▶	✓
JD3 - EN CHANGÉANT DE MAIN POUR PASSER UN DÉFENSEUR	▶	✗
JD4 - ALLER TIRER EN DRIBBLANT : ENCHAÎNER DRIBBLE ET TIR	▶	✗

PASSER

JP1 - A UN PARTENAIRE IMMOBILE	▶	✓
JP2 - A UN JOUEUR SEUL : PASSE À UN PARTENAIRE QUI SE DÉPLACE	▶	✗
JP3 - FACE À UN DÉFENSEUR : PASSE À UN PARTENAIRE MALGRÉ UNE PRESSION DÉFENSIVE	▶	✗
JP4 - EN LANCER DE CONTRE-ATTAQUE À UNE MAIN À UN JOUEUR QUI SE DÉPLACE	▶	✗

- L'enfant peut accéder à son espace personnel où il consulte ses compétences acquises et non maîtrisées. Il peut aussi visionner ces compétences en vidéos.



Compétence non acquise par l'enfant



Compétence acquise par l'enfant

MISE EN ŒUVRE

6^{ème} étape

- La liste des jeunes ayant atteint le niveau « **OR** » est transmise au Comité Départemental. Ils seront mis en valeur et récompensés en fin de saison lors de la Fête Nationale du MiniBasket ou de l'AG du Comité Départemental.

MISE EN ŒUVRE

7^{ème} étape

- En route vers d'autres compétences...

Je Joue, c'est **PRINCIPAL**

- **P**rendre du plaisir
- **R**ire avec ses copains, copines
- **I**ntégrer les consignes de l'entraîneur
- **N**e pas s'énerver contre les autres
- **C**orriger ses erreurs
- **I**mpliquer ses camarades dans le jeu
- **P**articiper à la vie de groupe
- **A**cquérir l'esprit d'équipe
- **L'ESSENTIEL!**



Je Joue, c'est **PRINCIPAL**



- **Pour tous les niveaux**

J'appartiens à une équipe :

- Je reconnais mes partenaires et mes adversaires.
- Je connais les rôles d'attaquant et de défenseur.
- J'écoute les conseils de mon entraîneur.
- Je comprends les interventions de l'arbitre, je ne les conteste pas.



Je Joue, c'est **PRINCIPAL**



• LE DRIBBLE :



Compétence non acquise par l'enfant



Compétence acquise par l'enfant

DRIBBLER

JD1 - MAIN FORTE ET MAIN FAIBLE



JD2 - PROTÉGER LE BALLON FACE À UN DÉFENSEUR : GARDER LE CONTRÔLE DU BALLON SOUS UNE PRESSION



DÉFENSIVE

JD3 - EN CHANGEANT DE MAIN POUR PASSER UN DÉFENSEUR



JD4 - ALLER TIRER EN DRIBBLANT : ENCHAÎNER DRIBBLE ET TIR



Je Joue, c'est **PRINCIPAL**



• LA PASSE :



Compétence non acquise par l'enfant



Compétence acquise par l'enfant

PASSER

JP1 - A UN PARTENAIRE IMMOBILE



JP2 - A UN JOUEUR SEUL : PASSE À UN PARTENAIRE QUI SE DÉPLACE



JP3 - FACE À UN DÉFENSEUR : PASSE À UN PARTENAIRE MALGRÉ UNE PRESSION DÉFENSIVE



JP4 - EN LANCER DE CONTRE-ATTAQUE À UNE MAIN À UN JOUEUR QUI SE DÉPLACE



Je Joue, c'est **PRINCIPAL**



• LE TIR :



Compétence non acquise par l'enfant



Compétence acquise par l'enfant

TIRER

JT1 - EN COURSE APRÈS DRIBBLE (MAIN FORTE / MAIN FAIBLE)



JT2 - EN COURSE APRÈS PASSE (MAIN FORTE / MAIN FAIBLE)



JT3 - EN COURSE AVEC PRESSION DÉFENSIVE



JT4 - A MI-DISTANCE APRÈS DRIBBLE



Je Joue, c'est **PRINCIPAL**



• REGARDER :

REGARDER		Compétence non acquise par l'enfant
JR1 - PORTEUR : JOUER LE ICI : FIXER PASSER OU TIRER		
JR2 - NON PORTEUR : SE DÉMARQUER, SE DÉPLACER POUR FACILITER L'ACTION DU PORTEUR: OCCUPER LES ESPACES LIBRES, NE PAS RESTER DANS L'ESPACE DE JEU DIRECT DU PORTEUR		
JR3 - SAIT RÉAGIR RAPIDEMENT AU CHANGEMENT DE STATUT ATTAQUANT/DÉFENSEUR : PARTICIPER À UNE CONTRE-ATTAQUE, AU REPLI DÉFENSIF		
JR4 - SAIT GÊNER LA PASSE SUR UN NON PORTEUR		



Compétence acquise par l'enfant

J'Arbitre, c'est **SIMPLE**



Arbitrer c'est:

- **S**iffler fort
- **I**ndiquer à qui est le ballon (couleur maillots)
- **M**ontrer le sens de l'attaque
- **P**arler pour dire ce qu'on a vu
- **L**imiter les signes
- **E**tre proche de l'action (appréciation)



J'Arbitre, c'est **SIMPLE**



J'Arbitre, je pense à :

- Etre près de l'action sans gêner les joueurs
- Siffler fort
- Dire ce que j'ai sifflé
- Dire à qui je redonne la balle et le faire au bon endroit



J'Arbitre, c'est **SIMPLE**



- Les quatre compétences à acquérir

- Siffler les Sorties
- Siffler les reprises de Dribble
- Siffler les Marcher
- Siffler les Contacts



Je Participe, c'est **EVIDENT**



Participer c'est:

- **E**couter / Encourager
- **V**ivre au sein de son équipe et de son club
- **I**ntégrer le groupe
- **D**onner des coups de mains
- **E**mettre des idées
- **N**ouer des contacts
- **T**ester ses compétences



Je Participe, c'est **EVIDENT**



J'organise, je pense à :

- Etre disponible au début et à la fin des séances
- Ranger le matériel là où je l'ai pris
- Respecter les règles de vie de l'école
- Communiquer avec les autres
(joueurs, entraîneurs, arbitres...)
- Participer à l'après-match



Les rôles du **Club**, du Comité Départemental ou de la Ligue Régionale et de la Fédération



- Le **Club** est l'élément clé du dispositif
- Le club met en œuvre l'opération :
 - Prise en compte des trois domaines dans la planification des apprentissages pour une évaluation continue des compétences visées sur la plateforme JAP de l'enfant.
 - Présentation de l'opération au sein du club (encadrement, jeunes concernés, parents).
 - Communication sur le lien de la plateforme Enfants : <http://jap.ffbb.com/> .
 - Valorisation des différents niveaux atteints «JAP de bronze» et «JAP d'argent ».
 - Information au Comité Départemental des jeunes «JAP d'or»

Les rôles du Club, du **Comité Départemental ou de la Ligue Régionale** et de la **Fédération**

- Le **Comité** Départemental diffuse l'information et le lancement auprès des clubs lors d'une ou plusieurs réunions spécifiques via la Commission MiniBasket.
- Il organise la remise des diplômes et des tee-shirts «JAP d'or» lors de la Fête du MiniBasket.
- *Le Comité Départemental peut regrouper ces jeunes lors d'un stage d'arbitrage / formation de joueur, créer un prolongement pour les autres catégories.*

Les rôles du Club, du Comité Départemental ou de la Ligue Régionale et de la **Fédération**

- La **FFBB** assure la promotion, le suivi et l'évaluation de cette action.
- Elle offre aux écoles de basket des outils pour mettre en place cette opération :
 - Une affiche format A2 présentant les 3 référentiels.
 - Sur son site Internet, un lien permet l'accès à la plateforme JAP pour chaque enfant inscrit dans l'opération par son éducateur.
 - Un espace réservé aux inscriptions JAP est mis en place sur FBI avec archivage des compétences acquises chaque saison.

POLE TERRITOIRES



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80
www.ffbb.com