

OPERATION J-A-P

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



Le MiniBasketteur...

- *Apprend tous les rôles !*



JE **J**OUÉ



J'**A**RBITRE



JE **P**ARTICIPE

L'animateur....

- *Forme à tous les rôles !*



OPERATION J-A-P

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



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



OPERATION J-A-P

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

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.**



OPERATION J-A-P

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



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.



OPERATION J-A-P

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

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.



OPERATION J-A-P

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



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.



FBI V2 2016-2017 Saison 2016-2017
Bonjour 1669115
1669115 (Association)
Mercredi 5 octobre 2016 - 14:57
Se déconnecter

FFBB

Accueil Organismes Licences Compétitions Administrations Editions **Jeunesse**

Nouveautés

- Nouveautés de la version 2.7.1 du 27/09/2016
- Nouveautés de la version 2.7.0 du 26/07/2016
- Nouveautés de la version 2.6.9 du 12/07/2016
- Nouveautés de la version 2.6.8 du 01/07/2016
- Nouveautés de la version 2.6.7 du 09/06/2016
- Nouveautés de la version 2.6.6 du 09/05/2016
- Nouveautés de la version 2.6.5 du 13/04/2016

Corrections

- Corrections de la version 2.7.1 du 27/09/2016
- Corrections de la version 2.7.0 du 26/07/2016
- Corrections de la version 2.6.9 du 12/07/2016
- Corrections de la version 2.6.8 du 01/07/2016
- Corrections de la version 2.6.7 du 09/06/2016
- Corrections de la version 2.6.6 du 09/05/2016
- Corrections de la version 2.6.5 du 13/04/2016

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

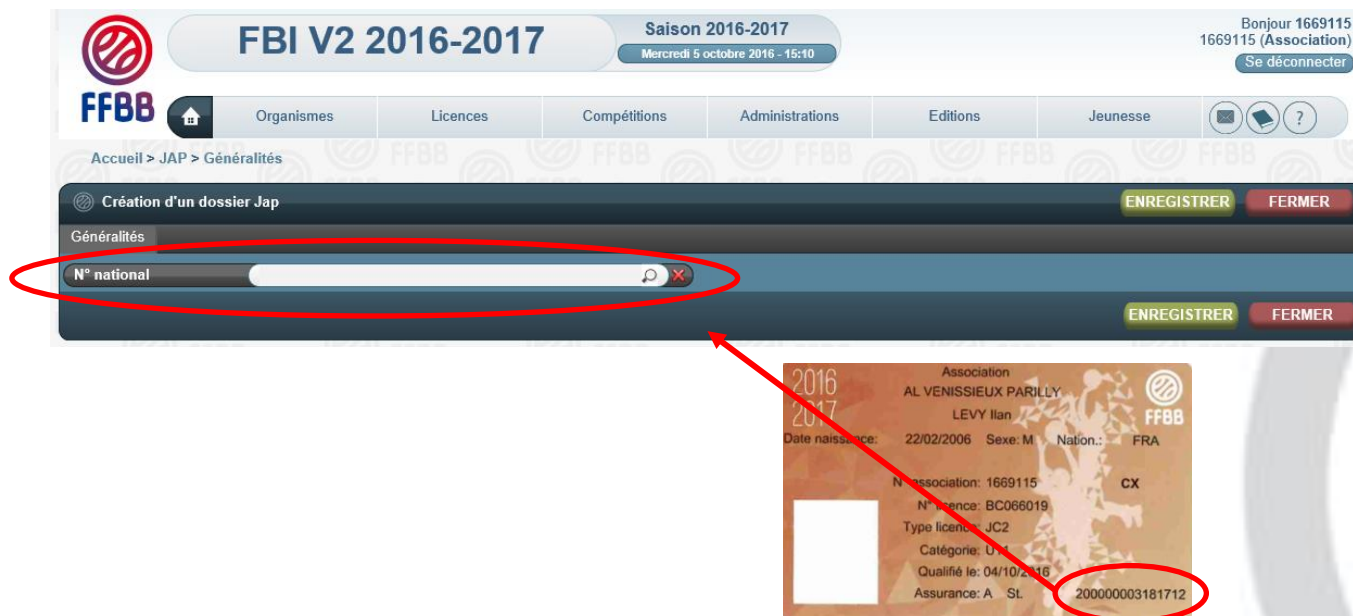
[Lancer la recherche](#) [Réinitialiser la recherche](#)

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 **ENREGISTRER** **FERMER**

Généralités

N° national **ENREGISTRER** **FERMER**

2016 Association
2017 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**



OPERATION J-A-P

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

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 (Association)
Se déconnecter

FFBB Organismes Licences Compétitions Administrations Editions Jeunesse

Accueil > JAP > Généralités

200000003181712 - BC066019 - LEVY Ilan **ENREGISTRER** **FERMER**

Généralités **Je Joue** J'arbitre Je participe

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

4^{ème} 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 Joue ». 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 5^{ème} étape 1

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



MISE EN ŒUVRE 5^{ème} étape 2



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

Je JOUE | J'ARBITRE | Je PARTICIPE

DRIBLER

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 DRIBLANT : 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



OPERATION J-A-P

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



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.



OPERATION J-A-P

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



MISE EN ŒUVRE

7^{ème} étape

- En route vers d'autres compétences...

Les référentiels

JAP
AVEC LE BASKET,
J'APPRENDS
À TOUT FAIRE !

Je Joue

Attaquant

D1 Utiliser sa main forte ou sa main faible
 D2 Traquer le ballon lors d'un attaquant
 D3 Charger et main pour passer ou défendre
 D4 Encadrer dribble et tir

Defenseur

T1 Tirer en course après dribble (main forte / main faible)
 T2 Tirer en course après dribble (main forte / main faible)
 T3 Tirer en course avec pression défensive
 T4 Tirer à destination après dribble

Passant

P1 Passer le ballon à un partenaire derrière
 P2 Passer le ballon à un partenaire à gauche ou à droite
 P3 Passer le ballon à un partenaire malgré la présence d'un défenseur
 P4 Réaliser une passe de court métrage

Relais

R1 Appuyer l'axe de l'axe à l'axe passer ou tirer
 R2 Appuyer à la réception dans les espaces libres
 R3 Réagir rapidement au changement de rythme (attaque/défense) (participe à une course relais)
 R4 Gérer le passe sur un relais passer
 R5 Réagir rapidement au changement de statut attaquant/défenseur (après défense)

J'ARBITRE

Siffler la sortie :

S1 Régler les sorties de ballon
 S2 Régler les sorties de panier de ballon
 S3 Régler la prise responsable de la sortie
 S4 Régler les mauvais retours au jeu

Siffler le marcher :

M1 Repérer les marcheurs sur les ailes
 M2 Repérer les marcheurs sur le pivot et pivot
 M3 Repérer les marcheurs sur les ailiers et ailiers
 M4 Repérer les marcheurs sur le pivot et pivot

Siffler les dribbles irréguliers :

D1 Repérer les dribbles à deux mains
 D2 Repérer les dribbles de ballon
 D3 Repérer les dribbles de ballon
 D4 Ne pas sanctionner les petits accélérateurs

Siffler les contacts :

C1 Repérer les contacts irréguliers sur un porteur de ballon
 C2 Repérer les contacts irréguliers sur un tir
 C3 Repérer les contacts irréguliers sur un relais passer
 C4 Repérer les contacts irréguliers des attaquants

Je Participe

Tenir la feuille de marque :

E1 Compter les points lors d'un jeu à l'entraînement (au moins 5 fois)
 E2 Compter les points (après le jeu) lors d'un match à l'entraînement
 E3 Tenir une feuille de marque lors d'une rencontre avec l'aide d'un adulte
 E4 Tenir une feuille de marque lors d'une rencontre sans la surveillance d'un adulte

Chronométrer :

E1 Chronométriser un jeu à l'entraînement (moins de 10 minutes)
 E2 Chronométriser un match à l'entraînement (moins de 10 minutes)
 E3 Chronométriser lors d'une rencontre avec l'aide d'un adulte
 E4 Chronométriser lors d'une rencontre sans la surveillance d'un adulte

Aider à l'encadrement :

E1 Assister/organiser le matériel pour un jeu selon un schéma ou les consignes de l'entraîneur
 E2 Faire respecter une consigne technique lors d'un match à l'entraînement
 E3 Installer et ranger du matériel sur un jeu lors d'un plateau
 E4 Choisir et installer un jeu lors d'un plateau

Participer à la vie du club :

S1 Participer aux tâches liées à son équipe : matériel, gestion, déplacements
 S2 Être régulier et ponctuel aux entraînements et aux matches (participer au jeu)
 S3 Participer aux animations : fêtes, tombolas, calendriers, lots, etc.
 S4 Être assidûment aux rencontres d'autres équipes de club
 S5 Participer à l'événementiel général du club

- A afficher :
 - Le poster
- A utiliser :
 - Le guide d'évaluation

Guide d'aide à l'évaluation des compétences au J.A.P

JE **J**OUÉ

JE **A**RBITRE

JE **P**ARTICIPE

FFBB logo and other icons are present at the top and bottom of the page.

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 :



Compétence non acquise par l'enfant



Compétence acquise par l'enfant

REGARDER

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



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





OPERATION J-A-P

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

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»



OPERATION J-A-P

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



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.*



OPERATION J-A-P

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



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



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

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