

FICHE-TYPE pour UE d'ouverture parcours Licence  
ANNÉE UNIVERSITAIRE 2019 /2020

Renouvellement avec modification

Suppression

Renouvellement à l'identique

Création

Composante ou service assurant la gestion pédagogique de l'UEO : SUAPS

Composante ou service assumant la charge financière de l'UEO : SUAPS

Intitulé de l'UEO : RUGBY

UEO Crédité : Oui  non

Responsable : Eric MARIZY - Directeur du SUAPS - eric.marizy@univ-avignon.fr

Intervenants : Jean-Baptiste JAL

Semestres concernés : 1 2 3 4 5 6

Public concerné étudiants et personnel : L'ensemble des étudiants de l'UAPV  oui  non

Capacité d'accueil de cette UEO par semestre : Semestre pair : 40 Semestre impair : 40

Compétences visées :

**Compétence 1 :** Etre capable d'appréhender et d'utiliser les règles, les codes et les principes de travail nécessaires à l'optimisation de la performance

**Compétence 2 :** Etre capable de planifier et de gérer une séquence de travail collective

Objectif et contenu :

A travers l'UEO Rugby, les compétences générales surlignées seront particulièrement sollicitées.

Développer ces compétences générales sous-tend de s'investir dans l'activité Rugby à travers des compétences spécifiques à l'activité, constituant ainsi la trame de la formation.

Ces 3 compétences spécifiques sont les suivantes :

- Etre capable de développer des savoirs faire technico-tactiques et des connaissances liées à l'activité Rugby.
- Etre capable d'élaborer un projet collectif, a priori, et, en réaction aux contraintes réglementaires et aux caractéristiques de l'équipe adverse, pour s'y investir de manière éclairée.
- Etre capable d'identifier son niveau, et de faire des choix de postes en fonction de ses différentes compétences.

<b>Compétence 1</b>	Etre capable de se mettre dans une logique de projet personnel – auto évaluation – et de faire évoluer ce projet
<b>Compétence 2</b>	Etre capable de se situer dans une démarche d'acculturation, de découverte et d'appropriation culturelle (investissement dans une activité inconnue)
<b>Compétence 3</b>	Etre capable de gérer ses limites et de doser ses efforts
<b>Compétence 4</b>	Etre capable d'assumer son image – silhouette, corps _ de prendre conscience des langages et des codes non verbaux- et de les utiliser
<b>Compétence 5</b>	Etre capable de vivre et faire vivre des situations émotionnelles nouvelles et d'en donner une expression
<b>Compétence 6</b>	Etre capable d'appréhender et d'utiliser les règles, les codes et les principes de travail nécessaires à l'optimisation de la performance
<b>Compétence 7</b>	Etre capable d'appréhender l'importance de la qualité de la relation humaine, sur les performances
<b>Compétence 8</b>	Etre capable de planifier et de gérer une séquence de travail collective
<b>Compétence 9</b>	Etre capable de se mettre en position de soutien face à une situation problème d'un collaborateur
<b>Compétence 10</b>	Etre capable d'appréhender l'exposition de soi, l'épreuve ou la confrontation comme un élément de construction personnelle

### Contenu détaillé du programme :

- Apprentissage ou clarification de différents aspects réglementaires, apprentissage sécuritaire des contacts
- Identification de son niveau de compétence, et mise en place d'un projet personnel
- Reconnaissance et mise en place de deux modalités de jeu (groupé, déployé)
- Compréhension et mise place du tandem conservation / libération
- Identification des postes, investissement spécifique
- Lecture de jeu adverse, et prise d'initiative sur une modalité de jeu (sur un temps de jeu, puis sur un enchaînement de temps)
- Faire émerger une troisième modalité de jeu (jeu au pied), et identification de la pertinence de ce choix
- Intégrer l'aspect défensif individuel dans le projet collectif (défense glissée, inversée)
- Développement « technique » de manière analytique afin de le réinvestir au service des choix tactiques

Concernant l'attribution des crédits, les étudiant(e)s ne pourront en bénéficier que si ils ont atteint le niveau exigé en fin de cycle décrit un peu plus loin, et si ils ont participé, de manière motrice ou organisationnelle à au moins 10 TD. Une évaluation au milieu du cycle de formation sera prise en compte, ainsi qu'un contrôle terminal des compétences et connaissances visées.

### Grille et protocole d'évaluation

(Page suivante)

	Compétences réglementaires et tactiques	Compétences en tant que non porteur de Ballon	Compétences en situation défensive	Compétences en situation offensive
<b>N1</b>	Connaît partiellement le règlement et « hyper concentration » sur le ballon	Se situe « à plat » ou devant le Porteur de Ballon, ne s'engage pas dans les regroupements	Absence de contact avec l'adversaire, le joueur « s'efface »	Se débarrasse du ballon, fait reculer le jeu
<b>N2</b>	Connaît et respecte les règles mais s'investit de manière individuelle en recherchant l'exploit	Se situe en profondeur mais n'optimise pas la distance avec le P.B, s'engage dans les regroupements, mais reste droit, ne tente pas d'arracher le ballon	Tente d'attraper le maillot, mais sans engagement, reste droit dans les regroupements	Tente d'avancer, mais sans réelle protection du ballon, « recule » pour avancer, courses vers la touche, tente de contourner
<b>N3</b>	Reconnaît 2 formes de jeu (groupé, déployé), et s'y investit par « mimétisme », reconnaît les postes où il est le plus compétent	Se situe en profondeur et à bonne distance du P.B, enjambe lorsqu'un joueur est au sol, vient étayer, « nettoie » mais tardivement et de manière peu dynamique	Freine l'adversaire qui vient « vers lui », pousse en touche	Tente d'aller droit, de crocheter, de raffûter, mais ne gère pas l'alternative « je pénètre, je libère ». Protège le ballon lors des regroupements, mais arrache le ballon tardivement.
<b>N4</b>	Après lecture du placement adverse, s'engage, soit dans du jeu groupé, soit du déployé	Réclame le ballon en mouvement, multiplie les appels de ballons, fait tourner et progresser les mauls	Plaqué son vis-à-vis, ou l'oriente pour stopper l'attaque adverse. Participe activement au blocage d'un maul ou l'oriente	Gère l'alternative « pénétration, passe), donne des contres informations. Est capable de faire des passes plus longues (vissées, tendues)
<b>N5</b>	S'inscrit dans une logique de jeu (JG, JD, Jeu au pied) en fonction du rapport de force	Fixe des adversaires par ses courses, intègre des combinaisons simples	Intègre la dimension collective et est capable de retourner le sens du jeu (contre-attaque)	Est capable d'assumer ces choix tactiques par des techniques variées (passes, feintes, percussions, cadrage débordement, relance au pied ...)

Un étudiant ne peut se voir attribuer de crédits, s'il n'a pas atteint le niveau 3, lors de l'évaluation terminale, se déroulant dans le cadre d'une opposition à au moins 10 contre 10.

Signature du responsable de l'UEO :



Date et avis du conseil de la composante ou du service de rattachement :