

	Compétences réglementaires et tactiques	Compétences en tant que non porteur de Ballon	Compétences en situation défensive	Compétences en situation offensive
N1	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
N2	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
N3	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.
N4	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 contre-informations. Est capable de faire des passes plus longues (vissées, tendues)
N5	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 ses choix tactiques par des techniques variées (passes, feintes, percussions, cadrage débordement, relance au pied ...)

Modalités de contrôle des connaissances : voir plus haut

(évaluation semestrielle en contrôle continu et/ou terminal)

Evaluation 1 : Choisissez un élément.

Coefficient évaluation 1 : Choisissez un élément.

Si autre : précisez :

Durée évaluation 1 :

Evaluation 2 : Choisissez un élément.

Coefficient évaluation 2 : Choisissez un élément.

Si autre : précisez :

Durée évaluation 2 :

Evaluation 3 : Choisissez un élément.

Coefficient évaluation 3 : Choisissez un élément.

Si autre : précisez :

Durée évaluation 3 :

Compétences visées (ces deux compétences seront mentionnées sur le supplément au diplôme) :

Attention – 100 caractères maximum par compétence.

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

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

IMPORTANT (précisez ici les informations spécifiques à signaler aux étudiants dans le catalogue des UEO/R, à la scolarité pour le paramétrage de l'UEO ou UER, etc.) :

Signature du responsable pédagogique de l'UEO/R :



Signature du responsable de l'UFR ou du service porteur de l'UEO/R :

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

Cliquez ici pour entrer une date.

Choisissez un élément.