

LIVRET DE FORMATION DU BREVET FEDERAL « OPTIMISATION »



Fédération Française de Rugby



Renseignements administratifs

Modalités d'obtention du Brevet Fédéral

- Formation en Alternance (Club et Centre de Formation)
- Validation d'Acquis d'Expérience Fédérale (VAEF) pour tout ou partie du brevet

Pour entrer en formation

- Être licencié(e) à la FFR.
- Être âgé(e) de 16 ans minimum.
- Encadrer effectivement des plus de 18 ans hommes ou femmes. La vérification se fait par attestation signée du président du club.
- Être titulaire du PSC1 ou diplôme équivalent, ou a minima, présenter en entrée en formation une attestation indiquant que le/la candidat(e) suivra cette formation, avec précision des dates et cachet de l'organisme formateur.

Pour Valider la Formation

- Être âgé(e) de 18 ans.
- Avoir satisfait à toutes les épreuves certificatives

Durée de validité et modalités de réactivation du brevet fédéral.

La durée de validité d'un Brevet Fédéral est de cinq ans.

Pour repousser de cinq années supplémentaires cette validité, il faudra :

- répondre à un questionnaire en ligne concernant les règles du jeu, et toute autre évolution réglementaire ou pédagogique ayant des conséquences sur l'encadrement de la pratique en sécurité ;
- bénéficier d'une visite formative lors d'une séance d'entraînement



Structuration et objectifs de formation

UNITÉ DE FORMATION 3 (durée 20 h)

*DEFINIR DES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE,
CONSTRUIRE, ANIMER, REGULER UNE SEANCE D'ENTRAÎNEMENT,
MANAGER EN MATCH,
POUR DES PLUS DE 18 ANS*

Les objectifs de formation viseront le développement des capacités à :

- diagnostiquer le niveau de jeu du joueur et du collectif ;
- déterminer des objectifs de performance ou de processus
- définir les comportements attendus (règles d'action) dans le cadre d'un projet de jeu
- concevoir une séance d'entraînement ou un cycle de séances d'entraînement adaptées
- animer, réguler, évaluer des séances d'entraînement permettant de « construire » les comportements attendus et de mobiliser et développer les ressources des joueurs;
- manager le collectif en compétition ou en entraînement ;
- structurer des bilans de match permettant de définir des objectifs prioritaires
- définir les grands axes d'une planification ;
- maîtriser les moyens de communication
- s'intégrer et travailler au sein d'un même staff en tant qu'entraîneur principal ou adjoint

UNITÉ DE FORMATION 2 (durée 20 h)

*ANIMER UNE SITUATION D'ENTRAÎNEMENT EN LA FAISANT EVOLUER
PRENDRE EN COMPTE LES PRINCIPES DU JEU ET LES RESSOURCES DES JOUEURS
MAINTENIR UN CLIMAT MOTIVATIONNEL EN COMPETITION.*

Les objectifs de formation viseront le développement des capacités à :

- analyser le jeu produit en se référant aux principes du jeu ;
- prendre en compte les ressources des joueurs ;
- animer une situation d'entraînement en la faisant évoluer;
- observer, analyser les effets produits dans une situation par l'utilisation de variables ;
- valoriser, positiver, renforcer, mobiliser (climat motivationnel) en compétition et à l'entraînement ;
- travailler en équipe avec les entraîneurs des autres catégories d'âge.

UNITÉ DE FORMATION 1 (durée 20 h)

*ANIMER UNE SITUATION D'ENTRAÎNEMENT EN ASSURANT LA SECURITE DES PRATIQUANT(E)S.
ASSURER LA SECURITE DES PRATIQUANT(E)S LORS DES COMPETITIONS.
CONTRIBUER A LA CONSTRUCTION D'UN RUGBY CITOYEN*

Les objectifs de formation viseront le développement des capacités à :

- prendre en charge un groupe avant, pendant et après l'entraînement et/ou le match.
- garantir sécurité du groupe, l'intégrité des joueurs sur et en dehors du terrain, à l'entraînement et/ou en match.
- animer des situations d'entraînement en assurant la sécurité des pratiquants.
- respecter, entraîner et faire respecter les règles du jeu.
- mettre en œuvre l'éthique.
- mobiliser, développer, mettre en œuvre des valeurs citoyennes.
- respecter les procédures administratives de base.
- organiser la logistique.

MODALITÉ D'ÉVALUATION

Comportement en match, respect de l'éthique.

La commission territoriale de formation est en contact avec les commissions de discipline gestionnaires des différentes compétitions.

Les manquements graves peuvent bloquer la certification.

a. Epreuve d'animation de situations d'entraînement.

Le/la candidat(e) anime une séance complète ou partie de séance composée d'au moins deux situations qui seront différentes quant au nombre de joueurs sollicités, en Collectif Total et/ou Partiel et/ou Homme contre Homme. La durée minimale est de 2 fois 15 minutes, avec un entretien, d'au maximum 15 minutes, réalisé après cette animation, permettant d'évaluer les capacités du candidat à analyser sa pratique.

Pour permettre de répondre aux éventuelles difficultés d'organisation tout en garantissant un maximum d'équité entre les candidats, il y a trois modalités possibles :

- soit l'évaluation se déroule dans le club avec le collectif du candidat ;
- soit l'évaluation se déroule au travers de la vidéo d'une séance du candidat avec son collectif, transmise à l'organisme de formation. Cette vidéo ne sera pas « montée » et devra être exploitable, ce qui signifie que les images et le son doivent permettre d'évaluer :
 - le lancement des situations, les déplacements, les comportements et les sollicitations des joueurs,
 - les attitudes de l'éducateur
 - la communication de l'éducateur avant, pendant et après les situations.
- soit par la mise en place d'un « plateau de certification » avec un public support :

L'organisme de formation indiquera au candidat les modalités cette évaluation certificative

b. Epreuve d'évaluation des besoins des joueurs.

Le candidat, au travers d'une observation vidéo de joueurs de la tranche d'âge concernée, établit un diagnostic des besoins de ces joueurs. Cette analyse doit incorporer le respect du règlement par les joueurs, associée au questionnement du jury, elle permettra d'évaluer les capacités d'observation et analyse du candidat (observables et causes possibles des réussites ou échecs) ainsi que sa connaissance du jeu et des ressources du joueur.

Le montage vidéo est d'une durée de 2 mn maximum. Le candidat répond oralement en 10 mn maximum, en s'appuyant sur les images. Cette présentation sera suivie d'un questionnement du jury de 15 mn maximum. La durée maximale de l'épreuve est donc de 25 mn). Temps de préparation 20 mn

c. Epreuve de connaissance du règlement.

Sous forme d'un questionnaire écrit sur le règlement des catégories plus de 18 ans.

GRILLES D'ÉVALUATION

Animation de situations d'entraînement		TI= Très insuffisant I= Insuffisant S= Satisfaisant E= Excellent					Décision finale V= validé NV = Non Validé			
COMPÉTENCES ÉVALUÉES		CRITÈRES D'ÉVALUATION			T I	I	S	E	TI / I / S / E	V / NV
Animer les situations en assurant en permanence la sécurité des pratiquants	Avant la séance / situation	Prépare son terrain avant l'arrivée des joueurs								
		Prend en main rapidement le groupe de joueurs, fait en sorte que l'entraînement débute à l'heure								
		Présente la séance (la situation) et la remet dans le contexte (match ou entraînement précédent, situation de jeu ...), définit clairement les attendus (rôles et/ou postes à tenir) en référence au projet de jeu.								
		Donne des consignes claires (explique et met en situation)								
		Donne des consignes de sécurité.								
	Pendant la séance / situation	Prépare les joueurs progressivement aux différents contacts et efforts auxquels ils seront confrontés dans le jeu,								
		Est dynamique, se déplace et génère de l'enthousiasme et du plaisir								
		Sollicite/incite tous les joueurs								
		Valorise les joueurs (efforts / progrès et résultats), apporte des corrections, permet aux joueurs de progresser, régule la situation								
		Maîtrise les lancements de jeu (équilibre /déséquilibre favorable ou défavorable) en lien avec l'objectif et les ressources du joueur.								
		Gère le temps des situations (temps de parole // temps de pratique, nombre de répétitions ...)								
		Maîtrise l'utilisation des variables en fonction de l'objectif et des ressources des joueurs : effectif, espace, lancements ...								
	Après la séance / situation	Crée les conditions d'une pratique en sécurité : gère l'intensité et l'agressivité, fait respecter la règle, utilise des lancements adaptés ...								
Fait un bilan de séance avec les joueurs : les questionne, les oriente, en lien avec l'objectif										
Utiliser des situations adaptées aux ressources des joueurs et aux objectifs d'apprentissage		La(les) situation(s) est(sont) adaptées au niveau des joueurs (rapport réussites / échecs)								
		L'organisation de la séance, de la situation, favorise le temps, le volume de sollicitations (ateliers, rotations rapides, pas de files d'attente, ...)								
		La(les) situation(s) permet(tent) de pratiquer « en sécurité »								
Développer l'esprit sportif, respecter l'éthique		A une tenue et des comportements adaptés : vestimentaire, respect des horaires, a des propos conformes à l'esprit sportif ...								
		Responsabilise les joueurs sur le respect du matériel, des installations								
		Utilise des attitudes et discours qui ne sont ni discriminatoires ni humiliants								
		Place au centre du projet les valeurs d'engagement, d'enthousiasme, de loyauté et de respect.								

Evaluation des besoins des joueurs	TRÈS INSUFFISANT	INSUFFISANT	SATISFAISANT	EXCELLENT
Définit les besoins des joueurs au niveau des choix de jeu				
Définit les besoins des joueurs au niveau de la réalisation				
Définit les besoins des joueurs au niveau de leur relation au combat				
Définit les besoins des joueurs au niveau de leur respect du règlement				
Classe ses observations dans un ordre prioritaire				
Repère les situations de mise en danger pour les joueurs				

Connaissance du règlement	TRÈS INSUFFISANT	INSUFFISANT	SATISFAISANT	EXCELLENT
Répond correctement aux différentes questions				

Comportement en match – Respect de l'éthique	INCIDENTS GRAVES DEBOUCHANT SUR UNE DEMANDE D'AJOURNEMENT	AUCUN INCIDENT REMETTANT EN CAUSE LA CERTIFICATION
Rapport de la commission de discipline concernée par la compétition concernée		