

Troubles moteurs

(fauteuil, paralysie, hémiplégie, paraplégie, tétraplégie, surcharge pondérale)

Fauteuil :

- Restreindre l'effectif sur le terrain : jeu d'interception (sans contact).
- Élargir l'espace d'évolution pour éviter les collisions.
- Matérialiser un espace de protection pour l'élève et ses partenaires/adversaires (opposition limitée).
- Jouer en binôme fauteuil / valide.

Surcharge pondérale (S) :

- Jouer dans des espaces de jeu restreints ou en périphérie (extérieur) : joueur relais, joker...
- Aménager une zone d'invulnérabilité
- Organiser des temps de décharge pondérale avec de l'observation ou de l'arbitrage, un banc de touche pour position assise.
- Éviter les changements brusques de direction (appariement avec un élève de même problématique ou contrainte pour l'adversaire avec un duel en opposition modérée et raisonnée).

Atteinte d'un membre supérieur :

- Utiliser un ballon de petite taille (0 - 1) ou en mousse ou dégonflé
- Envisager une opposition protégée et modérée dans un espace matérialisé le protégeant.

Troubles psychiques

(anorexie, dépression, névrose, psychose, phobie scolaire)

Anorexie :

- Jouer dans des espaces de jeu restreints ou en périphérie (extérieur) : joueur relais, joker...
- Aménager une zone d'invulnérabilité
- Organiser des temps de décharge pondérale avec de l'observation ou de l'arbitrage, un banc de touche pour position assise.
- Éviter les changements brusques de direction (appariement avec un élève de même problématique ou contrainte pour l'adversaire avec un duel en opposition modérée et raisonnée).

Phobie scolaire :

- Développer la confiance avec des groupes stables, un binôme affinitaire bienveillant.
- Réduire la pression physique ou psychologique liée à la proximité de l'adversaire (couloir de jeu dégagé, vis à vis ayant les mêmes problématiques, opposition adaptée).

Préconisations professionnelles pour favoriser l'accessibilité par des conditions de pratique sécurisantes et bienveillantes

Rugby

Liste non exhaustive

Troubles mentaux, cognitifs et des apprentissages

(Trisomie 21 : déficience intellectuelle, DYS, QI léger, modéré, important, Troubles du Spectre Autistique)

Troubles des apprentissages :

- Développer la confiance avec des groupes stables.
- Réduire la pression physique ou psychologique liée à la proximité de l'adversaire (couloir de jeu dégagé, vis-à-vis ayant les mêmes problématiques, avec opposition adaptée (exemple : utilisation d'un flag).
- Faciliter la lecture de trajectoires : passes courtes, main à main, appels verbaux.
- Donner du temps (toucher 5 secondes au lieu de 2, joueur « pilote » associé sur le même poste (prise de décisions à 2...)).
- Donner à l'élève un statut fixe en fonction ses potentialités : relayeur de passes, lanceur en touche.

Pathologies invalidantes

(osgood schlatter, problème de dos, syndrome rotulien, troubles respiratoires « asthme, mucoviscidose »...)

Osgood-Schlatter / Syndrome rotulien :

- Jouer dans des espaces de jeu restreints ou en périphérie (joueur relais, joker...).
- Aménager une zone d'invulnérabilité (zone protégée de 1 mètre sans intervention proche d'un défenseur).
- Aménager les règles : consignes de jeu pour l'adversaire, donner 5 ou 6 secondes pour le toucher au lieu de 2".
- Donner un statut fixe en fonction de ses potentialités : relayeur de passe, lanceur en touche.

Problèmes de dos :

- Jouer dans des espaces de jeu restreints ou en périphérie (joueur relais, joker...).
- Aménager une zone d'invulnérabilité (zone protégée de 1 mètre sans intervention proche d'un défenseur).
- Donner un statut fixe en fonction de ses potentialités : relayeur de passe, lanceur en touche.

Troubles respiratoires (Asthme) :

- Vérifier le rythme cardiaque avant et après l'effort.
- Faire un échauffement extrêmement progressif.
- Jouer sur des séquences de courtes durées, sur la dimension du terrain (profondeur prioritairement).
- Jouer sur les effectifs, associer en permanence 2 joueurs qui se reposent en alternance (remplacement possible sur phase d'attaque ou défense).
- Déterminer le temps d'effort optimal.
- Aménager des temps de repos et récupération.

Troubles sensoriels

(visuels, auditifs)

Troubles visuels :

- Définir des couloirs de jeu en fonction du champ visuel.
- Utiliser des ballons sonores et /ou de grande taille.
- Jouer à effectif réduit.
- Limiter les sources d'informations.

Troubles auditifs :

- S'assurer de la compréhension des consignes en favorisant leur transmission en face à face ou par écrit ou numériquement ou par l'intermédiaire de matériel audio spécialisé (ex : passage d'une consigne orale du dictaphone à la consigne écrite sur la tablette).
- Utiliser une communication gestuelle.
- Privilégier la démonstration.