

## BAC GT EPS – RUGBY (CA4) – Référentiel MAJ juin 2023

### L'ÉPREUVE :

**Plateau de 5 ou 6 équipes de niveau homogène.**

Match de 6c6 à 8c8 (max 2 remplaçants) de **2x7 minutes avec mi-temps de 1'** (pour ajuster un projet tactique) sur un **terrain de 50m de long sur une largeur variable de 36 à 48m (6m par élève).**

Chaque équipe dispute 2 ou 3 rencontres face à une ou des équipes de niveau équivalent. Remplacements illimités ayant lieu au centre du terrain sur un arrêt de jeu.

**Les matchs se jouent en 2 mi-temps : 1<sup>ère</sup> mi-temps règle du « touché-passer », 2<sup>ème</sup> mi-temps « plaquages » (placage aux hanches obligatoire).**

#### **Règlement :**

Un essai = 5pts.

Chaque faute est remise en jeu par une pénalité à 5m de toutes lignes et peuvent être jouées rapidement aux pieds de l'arbitre.

Pas de touches ni de mêlées remplacées par une remise en jeu à 3c3, balle au joueur du milieu (5 sec pour se placer).

Passage en force interdit sous peine d'un carton (Pour les autres règles, cf règlement UNSS rugby établissement).

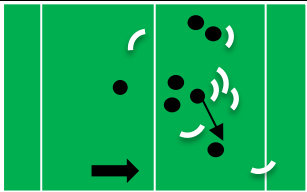
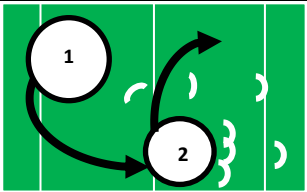
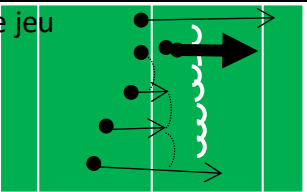
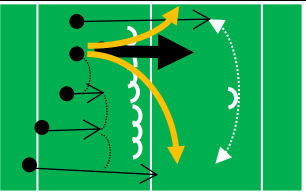
**Tous les élèves sont évalués sur les 2 mi-temps : 1<sup>ère</sup> mi-temps règle du « touché-passer », 2<sup>ème</sup> mi-temps « plaquages »**

Avant l'épreuve, l'enseignant en charge de la classe porte à la connaissance du co-évaluateur de son positionnement concernant l'AFL3 en termes de niveau afin d'affiner les différents degrés sur chaque candidat le jour de l'épreuve.

**Repères d'évaluation de l'AFL 1 :**

**« S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »**

ÉLÉMENTS À ÉVALUER / 12 pts	REPÈRES INDIVIDUELS D'ÉVALUATION			
	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
	<b>Appréhension du contact</b>	<b>Activité intermitente</b>	<b>Pertinent et engagé</b>	<b>Bonifie la situation de son équipe</b>
<b>Engagement et maîtrise technique et tactique de la joueuse ou du joueur (8 pts).</b>	Fautes basiques fréquentes, Appropriation des règles non acquise. <b>PB : Paniqué</b> A l'arrêt, ne présente pas ses mains, se débarasse du ballon, recul. <i>Tech : pas de transformations visibles</i>	Fautes de HJ <b>PB : Hésitant / peu de lecture</b> Lecture du jeu partielle adversaire en face. Choix limité à la forme de jeu groupé : hésitation garder, passer ou avancer. Jeu déployé inefficace (reculade). Course en travers ou Avance individuellement mais libération du ballon difficile <i>Tech : passe courte, maladresse, CG haut au contact, libération du ballon par le dessus, course rectiligne uniforme</i>	Règlement acquis <b>PB : Assure la continuité</b> Joue dans les espaces libres selon l'alternative : Defense étirée = jeu groupé OU Defense regroupée = jeu déployé. Devant la défense : Passes pertinentes mais maladroit / Course droite – prise d'intervalle. Dans la défense efficace - Au contact : libère la balle avant d'être bloqué. <i>Tech : passe courte précise, passe longue peu précise. S'enroule autour du def pour faire jouer, corps obstacle.</i>	<b>PB : Anticipe et bonifie les ballons</b> - Choix pertinents et varie les formes de jeu (déployé, groupé, jeu au pied). - Anticipe et enchaîne des actions coordonnées avec ses partenaires. - Créer le danger balle en main (prise d'intervalle, fixation, avancée au contact) sans passage en force. <i>Tech : passe longue, passe au sol, passe 1 main, corps obstacle, chngt de direction + chngt rythme de course.</i>
	<b>NPB : Satellite</b> Gravite loin du ballon pas de course de soutien. Regarde le ballon passer. Position de HJ fréquente. <i>Tech : pas de transformations</i>	<b>NPB : Soutien lent</b> impliqué si le jeu est dans l'espace proche. Placement vers l'axe du porteur de balle (grappe). Ferme les choix du PB (Collé à lui). Ballon loin = baisse d'activité (HJ fréquent) <i>Tech : course en avance (arrive trop tôt). Arrache du bout des doigts, déblayage droit.</i>	<b>NPB : soutien rapide</b> Actions/réactions rapides en groupé comme en déployé. Dernier passeur - 1 <sup>er</sup> soutien efficace rapide. Prise de balle accélérant. Choix pertinents entre déblayer et arracher <i>Tech : arrive dans le bon timing, course de soutien incurvée vers l'axe du PB,</i>	<b>NPB : Propose des solutions</b> - Communique, créer des solutions pour le PB, - Occupe les espaces et reste concerné. - Dernier passeur = 1 <sup>er</sup> soutien. <i>Tech : Arrache, déblaye, dos droit, varie les courses et déplacements</i>
	<b>DEF : Figé et se protégeant</b> Ne se place pas en R1, évite le placage lorsque le PB est proche (touche le PB et fait le drapeau)	<b>DEF : Accrocheur tendre</b> Gène le PB sans l'amener au sol. Se place dans R1 uniquement près du regroupement. Pas de montée défensive. <i>Tech : bloacage aux hanches</i>	<b>DEF : Plaqueur</b> Se place constamment en R1. Monte au signal. Donne le signal pour monter en défense. Placage aux hanche qui fait tomber le PB. <i>Tech : placage aux hanches</i>	<b>DEF : plaqueur envahisseur</b> Communique. Assure R1 et R2, Gagne ses duels (fait tomber le PB) - Récupération de balle <i>Tech : montée Vite-Lent-Vite, Placages aux hanches, gratte les balles</i>
<b>Répartition des points</b>	0 à 2 pts	2 à 4 pts	4 à 6 pts	6 à 8pts
<i>Gain des match</i>	- —————> +	- —————> +	- —————> +	- —————> +

ÉLÉMENTS À ÉVALUER / 12pts	REPÈRES COLLECTIFS D'ÉVALUATION			
	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
<b>Pertinence de l'organisation collective offensive</b> <b>2pt</b>	<b>Eparpillée</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Occupation aléatoire de la largeur.</li> <li>- Jeu individuel désordonné sans prise en compte de l'adversaire.</li> <li>- Placement ne permettant pas une circulation rapide du ballon (pas à distance de passe ou collé au PB).</li> <li>- Jeu lent.</li> <li>- jeu au pied de dégagement, rares récupération du ballon, ballon sort du terrain</li> </ul>	<b>Groupée</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Occupation partielle de la largeur.</li> <li>- Prise en compte du placement adverse en face du ballon.</li> <li>- Dominance du jeu groupé avec quelques échappées solitaires.</li> <li>- Soutien autour du PB anarchique mais constant.</li> <li>- Faible continuité du jeu - Regroupements lents.</li> <li>- Projet tactique = logique de gagne terrain - jeu à 1 passe</li> <li>- Jeu rapide sur 2 temps de jeu puis regroupement lent.</li> </ul>	<b>Opportuniste</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Occupation constante de la largeur.</li> <li>- Prise en compte du placement de l'adversaire sur R1</li> <li>- Alternance souvent judicieuse du groupé et du déployé – exploitation des erreurs adverses.</li> <li>- Continuité du jeu assuré – regroupement rapides</li> <li>- Projet tactique simple.</li> <li>- Jeu continu et circulation de la balle souvent rapide</li> </ul>	<b>Créatrice</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploitation optimale de la largeur par l'utilisation des 3 formes de jeu : groupé, déployé, Pieds (en jaune) = incertitude.</li> <li>- Continuité du jeu (placement et remplacement) avec un enchaînement logique des actions. Patience pour destabiliser la défense.</li> <li>- Tactique collective identifiable adaptée à l'adversaire = création d'intervalle face à une défense dense et en place.</li> <li>- Jeu continu</li> <li>- Variation du rythme du jeu lent ou rapide en fonction du rapport de force</li> </ul>
<i>Schématisation</i>			2 formes de jeu Groupé Déployé 	
<b>Pertinence de l'organisation collective défensive</b> <b>2pt</b>	<b>Anarchique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Défense écarté et/ou étagée</li> <li>- Opposition faible dans les regroupements.</li> <li>- HJ fréquents</li> </ul>	<b>Petit barrage</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organisation d'un R1 réduit en face du porteur de balle.</li> <li>- Joueurs hors-jeu</li> <li>- Pas de montée défensive</li> </ul>	<b>Mur défensif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Placement et remplacement constant sur R1</li> <li>- Petite montée défensive collective.</li> <li>- Récupération du ballon et ou gain de terrain rare.</li> <li>- Communication</li> </ul>	<b>Rideau oppressant</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- R1 + R2 (libéro ou bascule).</li> <li>- Montée défensive collective.</li> <li>- Récupération du ballon et ou gain de terrain fréquent.</li> <li>- Communication</li> </ul>
<i>Répartition des points</i>	<i>0 à 0.5 pts</i>	<i>0.5 à 1 pt</i>	<i>1 à 1,5 pt</i>	<i>1,5 à 2pt</i>

(1) - Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

## Repères d'évaluation de l'AFL 2

**Tracer les performances et les apprentissages d'une équipe ET aider les élèves à déterminer des priorités d'apprentissage et choisir pertinemment leurs exercices en vue de devenir plus performant collectivement (et individuellement).**

**A partir de la séance 4** et jusqu'à la dernière séance, les deux items « *Savoir s'échauffer pour jouer au rugby* » et « *s'entraîner individuellement et collectivement pour s'engager efficacement dans un rugby de mouvement* » sont évalués le plus régulièrement possible par le professeur (au fil de l'eau).

Pour progresser au mieux, **les équipes disposeront d'outils de recueil de données permettant de cibler leurs points forts et faibles (individuellement et collectivement)** ainsi que d'un catalogue de situations d'apprentissage afin de choisir, en fonction des envies et des besoins, la situation la plus appropriée.

**A chaque séance et très synthétiquement, l'élève mettra en relation les constatations issues du recueil de données avec les exercices choisis** (des priorités devront être dégagées).

**Un tableau de suivi des acquisitions rugbyistiques individuelles et collectives** ainsi que des priorités de travail dégagées permettra aux équipes de synthétiser leur progression et constituera le support d'évaluation de l'AFL2.

Éléments évalués	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
2 éléments évalués à 50-50% <b>Se préparer : échauffement et routines d'entraînement (coopération, conciliation, opposition)</b>	<b>Echauffement anarchique voire inexistant</b> Mise en activité de manière désordonnée, sans réelle intégration et prise en compte des consignes	<b>Echauffement partiel, bâclé</b> , routines d'entraînement peu respectées et intégrées, subit la leçon	<b>Echauffement complet mais standard</b> , routines d'entraînement respectées et intégrées, élève acteur de dans ses apprentissages	<b>Echauffement très complet, progressif, personnalisé</b>
<b>S'entraîner individuellement et collectivement pour s'engager efficacement dans un rugby d'initiative et de mouvement</b>	Pas de prise en compte des données recueillies Choix des exercices piloté par une motivation d'ordre hédoniste (plaisir immédiat) ou affective (rester avec les amis) <b>Faible engagement</b> (concentration et répétition) / situation détournée.	Analyse des données recueillies incohérentes <b>OU</b> Liens entre le bilan des données et le choix des exercices est incohérents  Engagement favorable aux apprentissages (concentration et répétition) <b>mais faible autonomie</b> (besoin du feedback du professeur)	Cohérence des liens entre les données recueillies et le choix des exercices. Difficulté à articuler besoins individuels et collectifs  <b>Engagement favorable aux apprentissages</b> , autonomie de pratique mais peu de modifications ou de prise de recul par rapport à la situation.	<b>Cohérence des liens</b> entre les données recueillies et le choix des exercices. Priorités d'apprentissage dégagées Articulation des besoins individuels et collectifs.  <b>Engagement optimal et autonome</b> permettant des transformations réelles. Appropriation des critères de réussite et de réalisation Modifications spatio temporelle de la situation
<b>Barème</b>	<i>De 0 à 25% des pts</i>	<i>De 25 à 50% des pts</i>	<i>De 50 à 75% des pts</i>	<i>De 75 à 100% des pts</i>
<b>Choix 1 :</b> AFL 2 = 4 pts / AFL 3 = 4 pts	De 0 à 1pt	De 1 à 2pt	De 2 à 3pt	De 3 à 4pt
<b>Choix 2 :</b> AFL 2 = 6 pts / AFL 3 = 2 pts	0 à 1,5pt	1,5 à 3pts	3 à 4,5pts	4,5 à 6pts
<b>Choix 3 :</b> AFL 2 = 2 pts / AFL 3 = 6 pts.	0 à 0.5pt	0.5 à 1pt	1 à 1.5pt	1,5 à 2pt

### Repères d'évaluation de l'AFL 3 .

**Evaluer les élèves sur 2 rôles inhérents au rugby et permettant de faciliter l'activité des camarades en situation de confort entre S4 et S8.**

Après 3 séances de découverte des rôles, les élèves en choisissent deux pour être évalué en contrôle continu de la séance 4 à la dernière séance avant l'évaluation. Le jour de l'évaluation terminale, le co-évaluateur pourra émettre un avis sur le degré d'acquisition de l'élève dans les deux rôles. Les élèves seront évalués à leur demande dès lors que l'organisation de la séance le permet (match pour coach et arbitre, situation pour partenaire et coach). La construction d'un tableau synthétique des acquisitions individuelles par rapport à celles demandées tout au long du cycle permettra à l'élève de situer sa progression et d'orienter ses efforts pour s'améliorer.

RÔLE PROPOSE :	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
<p style="text-align: center;"><b>ARBITRE</b> Connaissance du règlement Charisme Déplacement Organisation</p>	<p style="text-align: center;"><b>Arbitre transparent</b> Sécurité : siffle les placages dangereux. Met en évidence sa méconnaissance du règlement Passif lors de sa supervision effectuée des erreurs grossières Orga : Ne connaît pas les équipes à arbitrer Ne remonte pas les résultats</p>	<p style="text-align: center;"><b>Arbitre intermittent.</b> Sécurité : placage dangereux, jeu dangereux sur les regroupements. Erreurs sur les règles secondaires (engagement, remise en jeu) Déplacements restreints Orga : Connaît les équipes à arbitrer Remonte les résultats.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Arbitre sanction</b> Assure la sécurité à tout moment. Connait le règlement et le fait respecter Se fait respecter Déplacements optimum - arbitrage à 2. Interventions pertinentes – quelques avantages Peu de communication avec les joueurs Orga : idem + gestion du classement des équipes</p>	<p style="text-align: center;"><b>Arbitre prévention</b> Assure la sécurité à tout moment. Connait le règlement et le fait respecter Prévention des fautes – avantage Déplacements optimum - arbitrage à 2. Situe le match dans le tournoi et les enjeux</p>
<p style="text-align: center;"><b>OBSERVATEUR COACH</b> Fiabilité de l'observation Analyse Régulation Gestion de l'équipe</p>	<p style="text-align: center;"><b>Observateur peu fiable ou coach désorganisateur</b> Observation peu fiable Données recueillies peu précises, non exploitables Aucune analyse Pas de gestion OU Coach qui s'amuse, chambre ou ne met pas son équipe en configuration de match</p>	<p style="text-align: center;"><b>Observateur fiable ou coach distant</b> Observation assez compétentes Bilans pertinents Régulations incohérentes ou trop générales Pas de gestion <b>OU</b> Régulation cohérente mais partielle (individuelle ou collective). Discours monotone gestion aléatoire des remplaçants</p>	<p style="text-align: center;"><b>Coach présent et observateur pertinent</b> Observation assez complète Données recueillies assez précises Régulation cohérente mais partielle (individuelle ou collective). Discours monotone Composition prévue gestion aléatoire des remplaçants</p>	<p style="text-align: center;"><b>Observateur et Coach tacticien</b> Observation complète, données recueillies précises. Analyse pertinente des ponts + et – de l'adversaire. Propose des solutions collectives et individuelles en lien avec les observations et les capacités de son équipe. Discours motivant écouté de tous Constitution équipe et remplacement pertinent (différents scénarios).</p>
<p style="text-align: center;"><b>PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT</b> Canaliser son activité pour faire travailler l'autre</p>	<p style="text-align: center;"><b>Activité inadaptée</b> par rapport au niveau de l'adversaire <b>Détourne la situation</b></p>	<p style="text-align: center;">Activité <b>peu autonome</b> Investissement peu conséquent</p>	<p style="text-align: center;"><b>Investissement conséquent</b> <b>A du mal à s'adapter</b> au partenaire</p>	<p style="text-align: center;"><b>Favorise l'activité de son partenaire pour qu'il apprenne.</b> Capable <b>d'animer une situation.</b> Capable <b>d'adapter la difficulté dans le dispositif</b> par rapport au niveau du partenaire</p>
<b>Barème</b>	<i>De 0 à 25% des pts</i>	<i>De 25 à 50% des pts</i>	<i>De 50 à 75% des pts</i>	<i>De 75 à 100% des pts</i>
<b>Choix 1 :</b> AFL 2 = 4 pts / AFL 3 = 4 pts	De 0 à 1pt	De 1 à 2pt	De 2 à 3pt	De 3 à 4pt
<b>Choix 2 :</b> AFL 2 = 6 pts / AFL 3 = 2 pts	0 à 1,5pt	1,5 à 3pts	3 à 4,5pts	4,5 à 6pts
<b>Choix 3 :</b> AFL 2 = 2 pts / AFL 3 = 6 pts.	0 à 0.5pt	0.5 à 1pt	1 à 1.5pt	1,5 à 2pt