Annexe

CAP - BEP : RUGBY

COMPÉTENCES ATTENDUES	PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE
NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de créer et d'exploiter le déséquilibre en perforant et/ou contournant la défense qui cherche à bloquer le porteur de balle le plus tôt possible. S'approprier les règles liées au contact corporel.	• Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m x 40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré *a priori* (1). • Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 10 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied indirect donc tactique sur tout le terrain). (1) Commentaires : Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.

Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points
8 pts	**Efficacité de l'organisation collective** *Degré d'organisation collective de l'équipe* ***En attaque*** **(3 points)**	Organisation offensive assurant **peu de continuité de jeu** (balle change souvent d'équipe) : ▪ Enfermement dans un jeu individuel de défi souvent conclu par une perte ▪ Jeu de passes latéral sans avancée ▪ Aspiration collective au point de blocage du porteur.	Organisation offensive recherchant la **continuité de jeu** par l'utilisation du JEUGROUPE et/ou du JEU DEPLOYE ▪ Jeu dans l'axe profond par relais successifs ponctués par des arrêts de balle (au sol notamment) ▪ Jeu latéral de passes par des courses peu rectilignes (transmissions réalisées trop tôt ou trop tard) ▪ Enchaînement encore retardé par une **répartition peu claire des rôles selon le principe d'utilité** (protection/déblayage, relais/éjection, utilisation) ▪ JEU AU PIED peu utilisé.	Organisation offensive assurant une **bonne continuité de jeu** par une alternance de formes de jeu selon l'avancée réalisée : ▪ **Transformation** d'une forme de jeu à l'autre permettant de déséquilibrer la défense ▪ **Distribution des rôles plus conforme à la situation** ▪ **Apparition d'un jeu au pied** avec intention tactique (derrière la défense).
	En défense **(3 points)**	Organisation défensive désordonnée (pas de pression en ligne). Aspiration défensive au point de blocage du porteur.	Organisation défensive organisée en ligne qui reste assez statique. Contestation souvent brouillonne dans la zone plaqueur plaqué, replacement sur les côtés mal organisé après plusieurs blocages du porteur. Récupérations au point de blocage.	Organisation d'une ligne défensive qui avance. Bonne distribution au point de blocage et sur les côtés (contestation structurée sur balle au sol). Apparition d'une couverture derrière la ligne R1 = rideau 1. Récupération et jeu immédiat.
	Gain des rencontres **(2 points)**	De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement l'écart entre points encaissés/ points marqués) à 2 point		
12 pts	***Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective***	**Joueur passif ou peu vigilant.** Joueur concerné si le jeu se déplace à lui ; se met à la faute souvent par méconnaissance de la règle et conteste l'arbitrage. Des gestes involontaires pouvant être dangereux dans la tentative de plaquage notamment. * Pénaliser si mise en danger de l'intégrité physique.	**Joueur impliqué et lucide.** Joueur capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Connaissances réglementaires permettant un engagement loyal dans l'affrontement physique (Pas de faute au sol répétée, ligne de hors jeu assez bien respectée).	**Joueur organisateur.** Joueur capable de tenir n'importe quel rôle en fonction de la circulation de balle et des joueurs. S'engage pour éviter toute situation critique au partenaire Maîtrise son engagement physique au plaquage (attitude sécuritaire). Réorganise son équipe, conseille en direct et montre l'exemple d'entraide dans le combat notamment.
	En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle **(6 points)**	PB : peu d'analyse du contexte ; course en travers et tendance à vite passer. NPB : suit le jeu à distance, aide avec retard et sans conviction.	PB : avance, conserve au contact debout, passe avec précision. NPB : soutient au contact, enjambe pour protéger et conserver, se replace pour assurer la circulation de balle.	PB : capable de créer un danger systématique (prise d'intervalle, passage de bras, décalage, élimine à 1 c 1). NPB : précision de l'aide par de la réactivité en soutien.
	En défense : efficacité individuelle pour bloquer la progression et/ou récupérer la balle **(6 points)**	Défenseur : toujours arrêté, éprouve des difficultés à bloquer un porteur, plutôt accrocheur et freineur par le maillot.	Défenseur : bloque et /ou plaque. Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace en ligne pour protéger les côtés.	Défenseur : varie son comportement selon la situation (presse haut, bloque le ballon, arrache le ballon). Plaque l'adversaire et récupère le ballon. Aide un partenaire en difficulté.