EVALUATION RUGBY (Niveau3)

**COMPETENCES ATTENDUES (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.

(BO n°31, 27 Août 2009)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **Niveau atteint** | **Points** | |
| **G** | **F** |
| **Efficacité collective**  **/8pts** | **Organisation**  **Collective**  **ATTAQUE**  **/3pts** | 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. | **0-1** | |
| 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. | **1.5-2** | |
| 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). | **2.5-3** | |
| **Organisation**  **Collective**  **DEFENSE**  **/3pts** | Organisation défensive désordonnée (pas de pression en ligne). Aspiration défensive au point de blocage du porteur. | **0-1** | |
| 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. | **1.5-2** | |
| 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 | **2.5-3** | |
| **Gain des matchs /2pts** | En fonction du nombre de **matchs joués/gagnés** et des **écarts de points** au score | **0-2** | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Niveau atteint** | **Points** | |
| **G** | **F** |
| **Apport individuel du joueur**  **/12pts** | **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. | **0-5** | **0-6** |
| 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. |
| DEF : toujours arrêté, éprouve des difficultés à bloquer un porteur, plutôt accrocheur et freineur par le maillot. |
| **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). | **6-9** | **7**  **-10** |
| 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. |
| DEF : 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. |
| **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. | **9.5-12** | **11**  **-12** |
| 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. |
| DEF : 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. |

**EPREUVE :**

* Matchs 7c7 sur terrain 50x40m, opposant des équipes équilibrées à priori.
* Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 10’ dont au moins 2 contre la même équipe. Entre ces 2 rencontres un temps de concertation sera donné pour permettre l’ajustement au 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 le terrain).