

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé et jeu déployé. La défense s'organise en une ligne disposée sur la largeur et cherche à conquérir le ballon.		- Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m x 40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré <i>a priori</i> (1). - Chaque équipe dispute plusieurs 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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
10 Points	Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>En attaque</i> (4 points)	Maintient le rapport de force quand il est favorable. Difficultés pour s'organiser dans la circulation et au point d'arrêt de la balle. Continuité de jeu soit : - par un jeu latéral de passes conclu par une avancée aléatoire, - par un jeu dans l'axe profond en relais successifs conclu par une avancée plus significative (la même forme de jeu se poursuit jusqu'au blocage, perte ou marque). Constitution d'un rideau défensif en dents de scie (toujours plus avancé au niveau du ballon, statique sur les côtés). Freine et bloque la progression du porteur, tente de récupérer des balles au sol dans la zone de plaquage.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Organisation collective offensive liée à des enchaînements d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Plus grande continuité de jeu par une alternance de JEU GROUPE/JEU DEPLOYE déséquilibrant et libérant des espaces. La conservation de balle par mixage de 2 formes de jeu aboutit plus souvent à la marque. Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression. Contestation au point de blocage (regroupement) et sur les bords, mais tendance parfois à trop s'engager en nombre dans le regroupement. Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Organisation collective réactive, créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (mixage des 3 formes de jeu et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu). Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers. Ligne défensive pressant haut, coulissante selon le contexte, en reconstruction permanente avec apparition d'une couverture en arrière du 1er rideau. Fait reculer l'attaque, provoque des récupérations dans la ligne d'affrontement.
	Efficacité collective (2 points) <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i>	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matches perdus=matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.
	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <i>En attaque :</i> (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i> <i>En défense :</i> (4 points) <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque/ défense</i>	Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon se déplace vers lui. PB : avance, se fait bloquer le ballon, ou passe approximativement, selon la présence du défenseur. NPB : soutient plutôt à côté, réagit tardivement pour aider au contact le partenaire. Défenseur : bloque un adversaire sans vitesse, accroche et freine un joueur lancé. Rarement récupérateur dans la zone de combat.	Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires. PB : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. NPB : soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, se replace en largeur et profondeur pour assurer la circulation de balle. Défenseur : plaque et/ou bloque : Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace en ligne pour protéger les côtés.	Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (fixe et décale, gagne à 1 c 1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense). NPB : change son déplacement pour faire diversion, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste. Défenseur : adapte son comportement à la situation (presse haut, freine, pilote le coulisage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon. Supplée un partenaire dépassé.