

RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE (Bac GT) DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : RUGBY

- **AFL1 (noté sur 12 points : l'élément 1 est noté sur 8 et l'élément 2 sur 4) :** S'engager pour provoquer le gain du point (de la rencontre) en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

Principe d'élaboration de l'épreuve :

Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m x 40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.

Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 14 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 sur tout le terrain). Le placage est interdit au-dessus des abdominaux, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers.

Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.

Épreuve adaptée (voir tableau en fin de fiche) : Selon le type de handicap (obésité, asthme, mal voyant...), l'élève se verra proposé des repères d'évaluation différents comme un nombre de joueurs réduits, des dimensions de terrain raccourcies, un temps de jeu plus court accompagné d'un temps de repos accru, des lancements de jeu favorables (don du ballon par l'enseignant), des autorisations de blocage plus restreintes de la part des adversaires.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i>	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable Jeu latéral et avancée aléatoire Jeu dans l'axe profond en relais successifs et avancée plus significative. Pratique jeu groupé ou du jeu déployé. Rideau défensif en dents de scie. Freine et bloque la progression du porteur, tente de récupérer des	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré Organisation collective offensive pour concentrer la défense et la contourner, ou l'étirer pour la traverser. Alternance de JEU GROUPE/JEU DEPLOYE déséquilibrant et libérant des espaces. Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression. Contestation au point de blocage (regroupement avec trop de joueurs présents) et sur les bords. Réorganisation défensive incomplète qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé / jeu déployé / jeu au pied). Continuité du jeu plus assurée par des déplacements coordonnés des joueurs, variation du rythme de jeu. Placement constant des équipiers, mais remplacement encore inégal. Ligne défensive pressant haut, coulissant, apparition d'une couverture en arrière du 1er rideau.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur en gérant collectivement les temps forts et temps faibles Organisation collective offensive réactive, créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (mixage des 3 formes de jeu, circulation coordonnée du ballon et des joueurs, variation collective du rythme de jeu). Capacité à tenir des rôles stratégiques dans l'organisation collective.

	balles au sol dans la zone de plaquage.		Fait reculer l'attaque, récupérations dans la ligne d'affrontement.	Distribution et redistribution des rôles adaptées. Placement et remplacement constant des coéquipiers. 1ère ligne défensive pressant haut, coulissant, reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau.
Positionnement dans le degré par rapport au paramètre gain des matches	Gain des matches 	Gain des matches 	Gain des matches 	Gain des matches 
Sur 8 points	De 0 à 2 points	De 2,5 à 4 points	De 4,5 à 6 points	De 6,5 à 8 points
Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i>	Joueur intermittent et/ou dangereux. 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 Action défensive dangereuse.	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, ne se replace pas assez vite 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 sur une ligne de façon irrégulière, pour protéger les côtés.	Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées avec ses partenaires au moment « juste ». PB : crée un danger 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 répondre au choix du porteur, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste, sait être utile loin du ballon. Défenseur : adapte sa conduite à la situation (presse haut, freine, pilote le coulissage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon Supplée un partenaire dépassé. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des	Joueur ressource : organisateur et décisif, garant de l'organisation collective. Joueur capable d'anticiper, de renforcer la cohésion de l'équipe, de transformer les choix tactiques. PB : joue au pied pour un partenaire en mouvement. Feinte la transmission et réalise des passes vrillées des deux côtés. Alterne le sens du jeu avec efficacité. NPB : arrive lancé à hauteur du PB dans l'intervalle et/ou joue un rôle de leurre pour déjouer la défense. Défenseur : - presse haut sur son adversaire direct qu'il soit ou non PB et défend en avançant ; - plaque puis conteste immédiatement le ballon ;

			solutions lors du temps de concertation.	- se déplace dans le 2ème rideau en fonction du ballon. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.
Positionnement dans le degré par rapport au paramètre gain des matches	Gain des matches 	Gain des matches 	Gain des matches 	Gain des matches 
Sur 4 points	De 0 à 1 point	De 1,5 à 2 points	De 2,5 à 3 points	De 3,5 à 4 points

- **AFL2 (noté sur 2, 4 ou 6 points)**: Savoir se préparer et savoir s'entraîner à pratiquer, individuellement et collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Si AFL2 = 2 pts Alors AFL3 = 6 pts	0,5	1	1,5	2
Si AFL2 = 4 pts Alors AFL3 = 4 pts	1	2	3	4
Si AFL2 = 6 pts Alors AFL3 = 2 pts	1,5	3	4,5	6
Préparation à l'effort et analyse de sa prestation	Entraînement inadapté. Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière.	Entraînement partiellement adapté. Carnet d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu.	Entraînement adapté. Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles.	Entraînement optimisé. Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler.
Engagement	S'engage peu dans les séances.	S'engage dans les exercices selon ses appétences.	S'engage avec régularité dans les différents exercices.	S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances.

- **AFL3 (noté sur 2, 4 ou 6 points) :** Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire

L'élève est évalué dans le rôle de coach et un autre rôle au choix parmi partenaire d'entraînement, observateur ou gestionnaire au cours de la séquence et de l'évaluation finale

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Si AFL2 = 2 pts Alors AFL3 = 6 pts	1,5	3	4,5	6
Si AFL2 = 4 pts Alors AFL3 = 4 pts	1	2	3	4
Si AFL2 = 6 pts Alors AFL3 = 2 pts	0,5	1	1,5	2
Coach	Peu attentif au match de son équipe.	Attentif au match de son équipe, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching.	Attentif au match de son équipe, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching.	Attentif au match de son équipe, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Exploite avec pertinence les temps morts.

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Partenaire d'entraînement	Joue pour lui sans permettre à ses partenaires de réaliser correctement l'exercice.	Permet à ses partenaires de réaliser l'exercice en respectant les consignes.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement: passe les ballons de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.	Quel que soit l'exercice, adapte son jeu de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Apporte quelquefois des conseils à ses partenaires.

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Gestionnaire	Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Feuille de	Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Remplit correctement une feuille de score.	Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement.	Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos et les tables, gère le classement.

	score peu fiable		
--	------------------	--	--

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Observateur	Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable.	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable.	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents.

Principe d'élaboration de l'épreuve ADAPTEE CCF de RUGBY

- Différentes situations de handicap (SDH) peuvent être observées au sein de notre établissement, chacune nécessite une adaptation particulière.
- L'objectif affiché est clair : Eviter toute inaptitude totale et permettre aux élèves en situation de handicap reconnu de bénéficier d'une pratique aménagée et adaptée, facteur d'équilibre, de bien-être et d'inclusion sociale.
- Pour chaque adaptation, le professeur responsable de la classe, en accord avec l'élève, ses parents, le médecin traitant et l'infirmière de l'établissement propose un projet d'enseignement adapté pour l'élève dispensé temporairement ou partiellement.

- **Cas n°1** : L'élève est apte partiellement et pratique la même activité que ses camarades et est évalué dans les mêmes conditions que ses camarades.
- **Cas n°2** : L'élève est apte partiellement et pratique la même activité. Certaines conditions de la pratique sont aménagées afin de lui rendre certaines tâches plus accessibles et en cohérence avec les consignes médicales.
- **Cas n°3** : L'élève ne peut pas pratiquer l'activité proposée. Les tâches motrices proposées lui sont inaccessibles.

Asthmatique sévère	Obésité Dyspraxique Malvoyant	Syndrome rotulien Fauteuil roulant	Membres supérieurs ou inférieurs immobilisés Fauteuil roulant sans possibilité d'utiliser les membres supérieurs
<p>PROTOCOLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opposition normale • Réduction des dimensions du terrain • Temps de récupération plus longs entre chaque match • Veiller à la propreté du lieu de pratique / Être attentif à la qualité de l'air pour ces élèves en particulier (brume de sable notamment) • Ventoline ou autre traitement à disposition obligatoirement 	<p>PROTOCOLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opposition raisonnée avec des autorisations de blocages restreintes de la part des adversaires • Lancers de jeu favorables pour cette élève • 1 rencontre dont le temps de jeu est réduit à 10 minutes • Temps de pause durant la rencontre • Aménagement des règles de jeu et/ou de l'espace de jeu 	<p>PROTOCOLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève est évalué sur les AFL3 uniquement • Deux rôles parmi gestionnaire, observateur ou coach sont choisis par l'élève à compter de la séance 5 et évalués au cours des trois séquences d'enseignement suivantes sur 10 points avec poids relatif dans l'évaluation au choix de l'élève : 6/4 ou 5/5 ou 4/6. (Si cycle de 9 séances) • Le troisième rôle sera évalué sur 10 pts le jour du CCF obligatoirement avec une partie théorique (quizz) et une partie pratique. 	

AMENAGEMENT	AMENAGEMENT (Au choix)	AMENAGEMENT
<ul style="list-style-type: none"> • R.A.S 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève en SDH reçoit des lancements de jeu favorables. • Les adversaires raisonnés sont ralentis ou retardés lors des lancements de jeu, voire mis en difficulté par des lancements de jeu complexes pour eux (au sol, en fond de terrain, en l'air) • Possibilité de réduire le nombre d'opposants pour donner plus de temps dans l'organisation motrice de l'élève en SDH et lui permettre d'avoir plus d'espace pour évoluer sur le terrain • Interdire le placage pour l'adversaire, seul le blocage est autorisé • Ballon à grelot (Dys ou mal-voyant) • Ballon jaune ou orange fluorescent éventuellement 	<ul style="list-style-type: none"> • R.A.S
<ul style="list-style-type: none"> • AFL 1 : IDEM / 12 pts 	<ul style="list-style-type: none"> • AFL1 / 8 pts (4/4) : Pas d'évaluation sur le critère « Mobilité », ni sur « Défense » 	<ul style="list-style-type: none"> • AFL1 : Non évalué
<ul style="list-style-type: none"> • AFL2-AFL3 : IDEM / 8 pts 	<ul style="list-style-type: none"> • AFL2-AFL3 / 12 pts avec poids relatif dans l'évaluation au choix de l'élève : 4/8 ou 6/6 ou 8/4 • Rôle gestionnaire imposé 	<ul style="list-style-type: none"> • AFL2 : Non évalué • AFL3 / 20 pts avec trois rôles évalués dont deux rôles sur 10 pts durant les trois dernières séquences d'enseignement et un rôle « préférentiel » sur 10 pts le jour du CCF.