RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE (TGT) 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: 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.

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

				Placement et replacement constant des coéquipiers. 1ère ligne défensive pressant haut, coulissant, reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau.
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	Joueur intermittent et/ou	Joueur engagé et réactif.	Joueur ressource : organisateur et	Joueur ressource : organisateur
efficacité	dangereux.	Joueur capable de répondre à une	décisif.	et décisif, garant de
individuelle du	impliqué quand le ballon	situation rapidement et de coordonner	Joueur capable d'enchainer des	l'organisation collective.
joueur dans	se déplace vers lui	certaines actions avec ses partenaires.	actions coordonnées avec ses	Joueur capable d'anticiper, de
l'organisation	PB : avance, se fait bloquer	PB : avance, provoque et conserve au	partenaires au moment « juste ».	renforcer la cohésion de l'équipe,
collective	le ballon, ou passe	contact, passe avec précision.	PB : crée un danger pour favoriser	de transformer les choix
En attaque:	approximativement selon	NPB: soutient au contact pour avancer,	une rupture (fixe et décale, gagne à 1	•
Prise de décisions	la présence du défenseur	enjambe et protège le porteur au sol, ne	c 1, s'engage dans l'intervalle et	PB: joue au pied pour un
dans la relation	NPB : soutient plutôt à	se replace pas assez vite en largeur et	traverse la défense, joue au pied	partenaire en mouvement. Feinte
porteur de balle/	côté, réagit tardivement	profondeur pour assurer la circulation de	derrière la défense).	la transmission et réalise des
non porteur de balle En défense :	pour aider au contact le partenaire	balle. Défenseur : plaque et/ou bloque :	NPB : change son déplacement pour répondre au choix du porteur,	passes vrillées des deux côtés. Alterne le sens du jeu avec
efficacité	Défenseur : bloque un	Si proche du regroupement, lutte pour	précision de l'aide par de la réactivité	efficacité.
individuelle pour	adversaire sans vitesse,	contester et récupérer.	et le geste technique juste, sait être	NPB: arrive lancé à hauteur du PB
protéger la cible	accroche et freine un	Si loin du regroupement, se replace sur	utile loin du ballon.	dans l'intervalle et/ou joue un rôle
et récupérer la balle	joueur lancé.	une ligne de façon irrégulière, pour	Défenseur : adapte sa conduite à la	de leurre pour déjouer la défense.
ctrecaperer la balle	Rarement récupérateur	protéger les côtés.	situation (presse haut, freine, pilote	Défenseur :
	dans la zone de combat	protoger res settes.	le coulissage de la ligne).	- presse haut sur son adversaire
	Action défensive		Plaque l'adversaire et tente de	direct qu'il soit ou non PB et
	dangereuse.		récupérer le ballon	défend en avançant ;
			Supplée un partenaire dépassé.	-plaque puis conteste
			Joueur capable de demander un	•
			temps mort ou de proposer des	- se déplace dans le 2ème rideau
			solutions lors du temps de	en fonction du ballon.
			concertation.	Joueur capable de demander un
				temps mort à bon escient ou de
				proposer des solutions
				pertinentes lors du temps de
6 4	D 0 \ 1 \ 1 \ 1	D 45\2	25\2	concertation.
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	0,5	1	1,5	2
Alors AFL3 = 6 pts				
Si AFL2 = 4 pts	1	2	3	4
Alors AFL3 = 4 pts				
Si AFL2 = 6 pts	1,5	3	4,5	6
Alors AFL3 = 2 pts			·	
Préparation à l'effort et analyse de sa prestation	Entrainement inadapté. Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière.	Entrainement partiellement adapté. Carnet d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu.	Entrainement adapté. Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles.	Entrainement 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	1,5	3	4,5	6
Alors AFL3 = 6 pts				
Si AFL2 = 4 pts	1	2	3	4
Alors AFL3 = 4 pts				
Si AFL2 = 6 pts	0,5	1	1,5	2
Alors AFL3 = 2 pts				

Coach	Peu	Attentif au match de son équipe, l'encourage et	Attentif au match de son équipe,	Attentif au match de son équipe,
	attentif au	apporte des conseils simples et stéréotypés lors	l'encourage et apporte des conseils	l'encourage et apporte des conseils
	match de	des périodes de coaching.	pertinents lors des périodes de coaching.	pertinents lors des périodes de
	son			coaching. Exploite avec pertinence les
	équipe.			temps morts.

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

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

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