

5. Rugby

5.1. Fiche référentielle académique de l'épreuve facultative de rugby – baccalauréat

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve		académie de Montpellier	mise à jour 2018
Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé, jeu déployé et jeu au pied. La défense se structure en deux rideaux et est capable de se réorganiser sur plusieurs temps de jeu		Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50 m x 40 m, 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'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.			
Pt	Eléments à évaluer	Compétence de N5 en cours d'acquisition 0 à 10 pts	Compétence de N5 acquise 11 à 20 points		
10 pts	Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes En attaque (4,5 points) En défense (4,5 points)	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 déployé 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.	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. Distribution et redistribution des rôles adaptées. Placement et remplacement constant des coéquipiers. 1ère ligne défensive pressant haut, coulissant selon le contexte, en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau	
	Efficacité collective (1 point) Gain des rencontres/Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score	Matches perdus=matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Davantage de matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer le plus souvent le score en faveur de l'équipe.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.	
10 pts	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque : (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle En défense : (4 points) efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle	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 : 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 coulissage de la ligne).Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon. Supplée un partenaire dépassé.	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 ; - 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.	
4 pts	Entretien	Analyse des rencontres à partir de la prestation ducandidat. Aspects techniques et réglementaires du jeu. Préparation physique en relation avec l'activité.			