RUGBY COMPETENCE ATTENDUE	**PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE**
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre 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 a priori. Chaque équipe dispute au moins 2 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. 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.

POINTS A AFFECTER	**ELEMENTS A EVALUER**	**NIVEAU 4 Non acquis** **De 0 point à 9 points**	**Degrés d'acquisition du NIVEAU 4** **De 10 points à 16 points**	**De 17 points à 20 points**
10/20	**Pertinence et efficacité de l'organisation collective** *Degré d'organisation collective de l'équipe* *Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes* *En attaque* **(4 points)**	**<u>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable</u>** **de 0 à 3,5 points** 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).	**<u>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</u>** **de 4 à 6 points** Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Alternance de JEU GROUPE/JEU DEPLOYE déséquilibrant et libérant des espaces. Le choix de la forme de jeu groupé ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré.	**<u>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable</u>** **de 6,5 à 8 points** Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé / jeu déployé / jeu au pied). L'équipe avance même en infériorité numérique Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée. Placement constant des équipiers, mais replacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu.
	En défense **(4 points)**	L'équipe est efficace soit sur le jeu groupé soit sur le jeu déployé. 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.	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 qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.	Ligne défensive pressant haut après plusieurs temps de jeu, coulissant, 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) *Gain des rencontres / Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score*	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus continuité aléatoire : rupture de jeu **0 point**	continuité observable: séquence de jeu plus longue **1 point**	continuité assurée : de plus en plus de longues séquences **2 points**
10/20	**Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective** *<u>En attaque</u> :* **(6 points)** *Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle*	**<u>Joueur intermittent et/ou dangereux</u>**. impliqué quand le ballon se déplace vers lui **<u>PB</u>** : avance, se fait bloquer le ballon, ou passe approximativement selon la présence du défenseur **<u>NPB</u>** : soutient plutôt à côté, réagit tardivement pour aider au contact le partenaire	**<u>Joueur engagé et réactif</u>** Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires. **<u>PB</u>** : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. **<u>NPB</u>** : 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.	**<u>Joueur ressource : organisateur et décisif.</u>** Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. **<u>PB</u>** : 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). **<u>NPB</u>** : change son déplacement pour répondre au choix du porteur, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste, sait se positionner en 2ème rideau offensif et s'intercaler pour surprendre la défense.
	<u>En défense</u> : **(4 points)** *efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle*	**<u>Défenseur</u>** : bloque un adversaire sans vitesse, accroche et freine un joueur lancé. Rarement récupérateur dans la zone de combat Action défensive dangereuse.	**<u>Défenseur</u>** : 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.	**<u>Défenseur</u>** : 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.