

Etablissement		LYCEE LANGEVIN			
Ville		La Seyne sur Mer			
Champ d'Apprentissage n°4			Activité Physique Sportive Artistique		
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner			RUGBY TERMINALE		
PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE					
Matches à 7X7 entre équipes de niveau homogène. Chaque équipe rencontre les 3 autres au cours de matches de 8 mn. Une rencontre supplémentaire a lieu contre une équipe déjà jouée de manière à ajuster le projet d'action collective à l'issue d'un temps de concertation. Les examinateurs peuvent être amenés à faire rejouer des élèves en remaniant les équipes afin d'affiner leur notation ou à faire rejouer les équipes entre elles selon les rapports de force en présence.					
AFL1 12 points	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.		AFL1 décliné dans l'APSA		S'engager pour gagner une rencontre en mobilisant des techniques individuelles et collectives au service d'un projet de jeu collectif pertinent au regard de l'analyse du rapport de force.
Eléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu <u>Techniques individuelles</u> <u>En attaque /3 points</u> <u>Techniques individuelles</u> <u>En défense /3points</u>		Peu de techniques mobilisées. En attaque: de 0 à 0.5 <u>Porteur de balle:</u> Peu précis avance, provoque, conserve, passes encore aléatoires <u>Non porteur de balle:</u> En retard Soutient au contact pour avancer, en retard sur son remplacement en largeur ou en profondeur En défense: de 0 à 0.5 <u>Défenseur:</u> quelquefois en retard Plaque ou bloque dans le regroupement, se replace en ligne pour protéger les côtés si loin sur regroupement	Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles. En attaque: de 0.75 à 1.5 <u>Porteur de balle:</u> Conserve avance, provoque, conserve, passe encore une peu aléatoire <u>Non porteur de balle :</u> Proche Soutient pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, reste encore près du regroupement En défense: 0.75 à 1.5 <u>Défenseur :</u> Plaque, bloque se replace rapidement en ligne si loin du regroupement	Mobilisation efficace de plusieurs techniques. En attaque: de 1,75 à 2.25 <u>Porteur de balle:</u> Transmet avance, provoque, conserve, passe avec précision <u>Non porteur de balle :</u> Ouvre Soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, se replace en largeur et en profondeur pour assurer la circulation de la balle En défense: 1,75 à 2.25 <u>Défenseur:</u> Plaque, bloque, conteste si proche du regroupement, se replace rapidement en ligne si loin du regroupement	Répertoire de techniques variées utilisé efficacement. En attaque : de 2.5 à 3 <u>Porteur de balle:</u> Crée un danger systématique (fixe, décale, gagne ses duels, s'engage dans la défense, joue au pied pertinemment par-dessus la défense <u>Non porteur de balle :</u> Précis et réactif dans l'aide apportée, change son déplacement pour faire diversion En défense: de 2.5 à 3 <u>Défenseur:</u> Adapte son comportement à la situation : presse haut ou freine, pilote le coulissage, plaque, récupère, supplée un partenaire dépassé
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force . <u>Organisation offensive</u> <u>/2 points</u> <u>Organisation défensive</u> <u>/2 points</u>		En attaque: de 0 à 0.25 Subit le rapport de force Difficulté pour s'organiser. Choix d'un jeu latéral avec avancée aléatoire En défense De 0 à 0.25 Pas de rideau défensif. Interventions individuelles pour freiner l'adversaire	En attaque: de 0.5 à 0.75 Tente de maintenir un rapport de force quand il est favorable Choix d'un jeu latéral ou d'un jeu dans l'axe profond en relais successifs pour une avancée plus significative En défense: de 0.5 à 0.75 Rideau défensif en dents de scie, (plus avancé au niveau du ballon et statique sur les côtés) Freine et bloque le porteur, tente de récupérer au sol dans la zone de placage	En attaque: de 1 à 1.5 Exploite de rapport de force quand il est favorable ou équilibré Continuité du jeu : alternance jeu groupé/jeu déployé, en libérant et déséquilibrant des espaces qui aboutit souvent à la marque En défense: de 1 à 1.5 Ligne défensive en largeur, contestation au point de blocage (regroupement) et sur less bords, mais tendance à mobiliser trop de joueurs dans le regroupement. Réorganisation défensive	En attaque: de 1.75 à 2 Fait basculer le rapport de force en sa faveur Organisation réactive, mixage des 3 formes de jeu, déplacement des joueurs coordonnés, continuité de jeu par placement et remplacement constant de joueurs En défense: de 1.75 à 2 Fait basculer le rapport de force en sa faveur Organisation réactive, mixage des 3 formes de jeu, déplacement des joueurs coordonnés, continuité de jeu par
Gagner le match 2pts		0 à 0.25 pt Défaites sans pouvoir en apprécier les raisons.	0.5 à 0.75 pts Plus de défaites que de victoires, comprend les raisons de ses résultats.	0.75 à 1,75 pts Autant de victoires et de défaites, argumente les raisons de ses résultats, est capable de remanier des dispositifs sommairement	1.75 à 2 pts Victoires en pouvant analyser sa prestation et celle de l'adversaire.

Repères d'évaluation de l'AFL2				
<i>L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons</i>				
AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement		AFL2 décliné dans l'APSA	Identifier ses propres forces et faiblesses et celles de ses partenaires et adversaires pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet de préparation technique et/ou tactique	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points 4 points ou 6 points	Entrainement inadapté Nombre de répétitions et d'exercices insuffisants et placement incorrect N'identifie pas les problèmes et remédiations possibles	Entrainement partiellement adapté nombre de répétitions ou d'exercices insuffisants ou placement incorrect. Identification des problèmes posés, remédiation possible	Entrainement adapté Nombre de répétitions plus important et exercices variés, placement correct, capable de suivre une routine d'échauffement et de préparation cohérente avec le thème de jeu.	Entrainement optimisé Nombre de répétitions importants, exercices variés et innovants issus de recherches personnelles Capable de modifier et d'adapter les dispositifs
Repères d'évaluation de l'AFL3				
<i>L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons</i>				
AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		AFL3 décliné dans l'APSA	Choisir et assumer les rôles d'arbitre, de coach ou d'observateur et les exercer de manière efficiente Faire des choix en vue d'améliorer la performance du groupe, en utilisant et respectant les capacités de chacun, le règlement établi, les consignes données...	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points 4 points ou 6 points	Assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Arbitre dépassé par les événements, Beaucoup d'erreurs. Coups de sifflet rares ou intempestifs, loin de l'action Gestes inexistantes ou inadaptés Observateur Inattentif Recueil de données non rempli et/ou faux Ne fait pas de lien entre les observations et l'action Coach Peu de présence , suit le groupe Communication et interventions absentes ou inappropriées Pas de prise de décisions, peu d'initiatives. Connaissance insuffisante de l'activité	Assure correctement au moins un des deux rôles choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Arbitre influençable hésitant. Commet quelques erreurs Coups de sifflet faibles, peu de déplacements Utilise quelques gestes de manière imprécise Observateur Attention irrégulière Recueil de données incomplet et/ou quelques erreurs Comprend l'objet de son observation Coach Présence identifiée dans le groupe Communication hésitante et peu audible. Connaissance imprécise de l'activité. Fait des propositions quelques fois inadaptées	Assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Arbitre concentré. Décisions justes, dans le timing. Coups de sifflet clairs et entendus, est bien placé par rapport à l'action Maîtrise et utilise les gestes d'arbitrage de base. Observateur Concentré Recueil de données complet et juste Comprend le sens et le but de son observation Coach Présence dynamique Communication claire. Est écouté des joueurs. Connaissance suffisante de l'activité. Choix et conseils quelques fois erronés	Assume avec efficacité plus de deux rôles. Arbitre Impartial , bien présent Décisions rapides Coups de sifflet clairs, nets et précis, Vigilant, près de l'action sans gêner. Maîtrise tous les gestes d'arbitrage à bon escient Observateur Impliqué Recueil de données très précis, ajout d'observables pertinents Sait retranscrire et expliquer les données Coach Présence affirmée Communication juste et adaptée. Permet et organise l'échange dans le groupe. Connaissance précise de l'activité. Fait des choix judicieux et opérationnels (conseils tactiques, gestion des remplacements...)

En rouge : les choix de l'équipe EPS

AFL1 :s 'évalue le jour du CCF pendant les matchs.

AFL2 et 3 :L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL 2 et l'AFL 3

(selon le choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis pour l'AFL2 ou l'AFL3	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
2 PTS	0 à 0.25	0,5 à 0,75	1 à 1,5	1,75 à 2
4 PTS	0 à 1.5	1,75 à 2	2,25 à 3	3,25 à 4
6 PTS	0 à 1	1,5 à 2,5	3 à 4,5	5 à 6