

CAP – BEP RUGBY

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
<p>Niveau 1 : Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement l'espace de jeu pour créer et utiliser le déséquilibre en perforant et/ou contournant la défense qui cherche à maîtriser les changements de tâches imposés par les changements de statut (défenseur, attaquant). Intégrer de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel et aux différentes modalités de blocage et placage.</p> <p>Niveau 2 : rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une organisation collective qui privilégie l'enchaînement d'actions par relais, avec ou sans regroupements et « déblayages », pour surpasser une défense collective en ligne qui veut reconquérir le ballon. Etre capable de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m sur 40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré • Chaque équipe réalise au moins 2 rencontres (comportant 2 mi-temps) de 10 minutes minimum • Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 (mêlées et touches remplacées par un coup franc joué à la main, toutes les pénalités jouées à la main...) <p>Remarque : Dans des situations de forte hétérogénéité (mixité ou de niveau), ne permettant pas au candidat d'exprimer tout son potentiel, une variation de plus ou moins un point permet de distinguer la contribution du candidat dans certains rôles ou de compenser une situation qui lui serait défavorable.</p>					
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 1 en cours d'acquisition		Degré d'acquisition du Niveau 1		Degré d'acquisition du Niveau 2	
6 pts	Efficacité collective Organisation collective Sur 4 points	La balle progresse par le porteur de balle	La balle progresse vers l'avant par l'action de partenaires (au moins à 2)	La balle progresse par une organisation collective repérable	La défense s'organise autour d'une consigne collective.	Réorganisation possible entre deux mi-temps	Le temps de conservation de la balle augmente
		L'équipe perd la balle rapidement Jeu discontinu Défense perméable Actions individuelles prédominent	La balle franchit la ligne d'avantage Alternance de jeu groupé et jeu déployé La défense empêche la progression de la balle Les rôles s'organisent en fonction du statut porteur / non porteur	La défense récupère des balles Organisation à 2 ou 3 (jeu à 2 contre 1) Répartition des joueurs sur le terrain en fonction des ressources et des rôles à tenir (positions clés)	Les actions sont en continuité Alternance pertinente de jeu groupé et de jeu déployé	Les rôles sont en continuité Répartition des rôles en fonction des ressources et des rôles à tenir	
	Gain des rencontres 2 points	0,5 pts	1,5 pts	2 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts
		0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (+ éventuellement les points marqués/points encaissés)				2 pts	
6 pts	Efficacité du joueur attaquant Porteur de balle Non porteur de balle	Perd la balle ou s'en débarrasse Prend en compte ses partenaires seulement quand il est bloqué Ne libère pas sa balle au sol Passe de manière non adaptée (dans les pieds) Jeu au pied explosif	Ne perd pas la balle Passe et reçoit la balle à l'arrêt Avance jusqu'au contact ou contourne la ligne défensive Libère la balle quand il est au sol Assure la conservation du ballon par des passes courtes et précises en arrière ou sur le côté Joue au pied pour éviter la pression défensive	Accélère le jeu -Crée le danger Passe et reçoit la balle en mouvement Perçoit les intervalles, peut être perforateur si la ligne de défense est perméable Utilise le jeu au pied pour jouer dans les espaces libres Touche beaucoup de ballons	Enchaîne démarquage, remplacement Organise ses déplacements en fonction du trajet du porteur de balle Enchaîne les rôles dans la phase offensive		
		Statique ou hors jeu	Disponible par rapport au partenaire Aide le porteur stoppé ou attend à proximité la passe Se place en arrière du porteur dans l'avancée de la balle A distance de passe	Gène et ralentit Intercepte Bloque le porteur, souvent frontalement, avec amenée au sol			
3 pts	Efficacité du joueur défenseur	Passif ou explosif Défend seulement sur le ballon Beaucoup de fautes et de violations A contre sens du jeu	Gène et ralentit Ferme l'accès à l'en-but Attend en barrage ou poursuit le porteur de balle Gène le porteur en bloquant, ceinturant ou	Gène et récupère Intercepte Bloque le porteur, souvent frontalement, avec amenée au sol			

			plaquant	S'oppose à plusieurs à l'avancée adverse
5 pts	Engagement du joueur En référence aux compétences de la composante méthodologique prioritairement sollicitées : CM1 : s'engager lucidement et CM4 : Se confronter aux règles de vie collectives	Joueur non engagé Respecte l'intégrité physique* des autres joueurs mais : - conteste le règlement - attribue systématiquement les erreurs aux autres - a peur de plaquer, peur d'être plaqué * Si mise en danger de l'intégrité physique = 0pt	Joueur lucide Intègre les règles liées au contact corporel Accepte les décisions de l'arbitre Maîtrise ses réactions émotionnelles Maîtrise son engagement physique Prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires	Joueur «engagé» Respecte l'organisation collective déterminée à l'avance S'engage avec combativité mais loyalement Peut utiliser des données recueillies sur le jeu pour réorganiser la stratégie mise en place Capable de tenir certains rôles spécifiques (arbitre, capitaine, coach ...)