

APSA : Rugby

Nationale  Académique  Établissement

<b>Établissement :</b> Lycée Jean Mermoz	<b>Commune :</b> Dakar - Sénégal	<b>RNE :</b>
--	----------------------------------	--------------

<p><b>Repères d'évaluation de l'AFL1 :</b> S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p>	<p><u>Principes d'élaboration de l'épreuve :</u>  <b>Règles scolaires pour les matchs :</b> plaquage (contrôlé), pas d'en avant, jeu au pied interdit en situation 1 et toléré à condition que la balle reste dans le terrain (sinon remise en jeu à l'endroit du coup de pied et minimum à 5 m de la ligne d'en but) en situation 2, arrachage et contest autorisés en fonction des niveaux de jeu. Mêlées statiques sans poussée (3 joueurs) et touches en fonction des niveaux de jeu. Toutes les remises en jeu ballon au sol, Défense à 3-5m.</p>
<p>AFL décliné dans l'APSA choisie :</p> <p>S'engager pour gagner des rencontres en prenant en compte les contraintes de jeu qui modifient le rapport de force. Réguler ses actions en fonction du résultat et agir en sécurité pour soi et les autres.</p>	<p><b>SITUATIONS 1 = composition d'équipe par niveau</b>  <b>Joueurs :</b> mixte ou pas / selon gabarit - base de 6 à 8 joueurs par équipe (7 contre 7)  <b>Temps de jeu :</b> Matchs de 2 x 5 attaques par équipe. Une attaque = 2 lancements de jeu maxi. Départ depuis sa ligne d'en but pour le 1er, de l'endroit où la balle a été perdue pour le 2ème - Les élèves ont la possibilité de se concerter entre les phases d'attaque. Alternance (5 attaques pour une équipe / 5 attaques pour l'autre équipe) x 2 = 1 match  <b>Contraintes imposées MATCH#1 : jeu groupé débouchant sur du déployé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terrain divisé en 3 couloirs de 10m environ en largeur</li> <li>• Départ de chaque lancement de jeu obligatoire dans l'un des couloirs</li> <li>• Repères placés tous les 5m dans la longueur. Obligation de franchir 2 repères en longueur (10m) dans le même couloir avant de pouvoir déployer le jeu</li> <li>• Pas de poste imposé</li> </ul> <p><b>Comptage des points :</b>  1 plot tous les 5m. Chaque plot franchit lors de l'attaque rapporte 1 point. L'essai rapporte 10 points + 5 points si marqué lors du 1er lancement de jeu =&gt; maximum sur 10 attaques = 150 points par équipe (essai systématique dès le 1er lancement de jeu à chaque attaque)</p> <p><b>SITUATION 2 = composition d'équipe par niveau</b>  <b>Joueurs :</b> mixte ou pas / selon gabarit - base de 6 à 8 joueurs par équipe (7 contre 7)  <b>Temps de jeu :</b> Matchs de 12 minutes - Les élèves ont la possibilité d'appeler un temps mort (une minute) pendant le temps de match pour réguler leur jeu.  <b>Contraintes imposées MATCH#2 "jeu en continuité avec rapport de force équilibré en équipe homogène"</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas de contraintes d'organisation défensive ni offensive</li> <li>• Une zone de "mise en danger" est matérialisée par 1 plot à 10m de la zone d'en but pour chaque équipe. L'atteinte de cette zone de "mise en danger" rapporte 2 points, marquer l'essai rapporte 5 points. Chaque possession de balle ne rapporte que 2 ou 5 = pas de cumul de points (nomogramme temps de possession/nombre de points)</li> </ul>

APSA : Rugby

Nationale  Académique  Établissement

<b>Établissement :</b> Lycée Jean Mermoz	<b>Commune :</b> Dakar - Sénégal	<b>RNE :</b>
--	----------------------------------	--------------

AFL 1 noté sur 12 points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p>Éléments à évaluer, partie 1 de l'AFL 1 : MATCH#1 : projet de jeu imposé MATCH#2 : projet de jeu de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actions en tant que porteur de balle</li> <li>- Pertinence des choix</li> <li>- Placement</li> </ul>	<p><b>Profil d'élève : passif, frileux, fébrile</b></p> <p>Jamais porteur de balle - se tient à l'écart du jeu</p> <p>Pas de choix ou mauvais choix d'action systémique</p> <p>Placement inadapté</p>	<p><b>Profil d'élève : maladroit, en retard, actif non engagé</b></p> <p>Conserve la balle mais peu efficace</p> <p>Choix peu pertinents</p> <p>Placement parfois gênant</p>	<p><b>Profil d'élève : actif engagé</b></p> <p>Conserve la balle avec quelques actions décisives</p> <p>Choix souvent pertinents</p> <p>Placement gênant</p>	<p><b>Profil d'élève : joueur ressource</b></p> <p>Conserve et actions souvent décisives</p> <p>Choix systématiquement pertinents</p> <p>Placement gênant et efficace</p>
Répartition équilibrée des points entre les degrés / 8 pts	Gain des matchs			
	← 0         2	← 2.5         4	← 4.5         6	← 6.5         8
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>Éléments à évaluer, partie 2 de l'AFL 1 : <b>à partir du nombre de points relevés (Match#1)</b></p> <p style="text-align: center;">:</p> <p style="text-align: right;"><b>En attaque</b></p> <p style="text-align: right;"><b>En défense</b></p> <p><b>à partir du pourcentage (Match#2) :</b></p>	<p>Peu d'adaptation stratégique collective</p> <p>10 points et moins</p> <p>40 points et +</p> <p><i>Rouge dans le nomogramme</i></p>	<p>Adaptation stratégique collective moyennement efficace</p> <p>Entre 11 et 24 points</p> <p>Entre 30 et 39 points</p> <p><i>Jaune dans le nomogramme</i></p>	<p>Adaptation stratégique collective significative</p> <p>Entre 25 et 49 points</p> <p>Entre 15 et 29 points</p> <p><i>Bleu dans le nomogramme</i></p>	<p>Adaptation stratégique collective construite et efficace</p> <p>50 points et +</p> <p>10 points et -</p> <p><i>Vert dans le nomogramme</i></p>
Répartition équilibrée des points entre les degrés / 4 pts	0         1	1.5         2	2.5         3	3.5         4

Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note :

**Affinage de la note à l'issue des matchs en rugby :**

Indicateur 1: +/- 1 point en fonction de la proportions des oppositions gagnées

APSA : Rugby

Nationale  Académique  Établissement

<b>Établissement :</b> Lycée Jean Mermoz	<b>Commune :</b> Dakar - Sénégal	<b>RNE :</b>
--	----------------------------------	--------------

### Feuille de relevé d'indicateurs pour les évaluateurs

Indicateurs collectifs à relever puis on cumule pour confronter par équipe / 2 co-évaluateurs, chacun observe une équipe

#### MATCH#1 "groupé débouchant sur du déployé" (évaluation collective)

- Nombre de points marqués au cumul des 10 attaques.
- Nombre de points "encaissés" au cumul des 10 situations de défenses

#### MATCH#2 "jeu en continuité avec rapport de force équilibré en équipe homogène" (évaluation collective)

- Nombre d'atteintes de la zone de "mise en danger" (10 m de la ligne d'en but) / nombre de possessions = pourcentage

Repères d'évaluation de l'AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>Éléments à évaluer :</b></p> <p>Compréhension et restitution des consignes</p> <p>Nombre de répétitions nécessaires à la stabilisation des apprentissages</p> <p>Pertinence du choix et de l'engagement dans les situations données et/ou proposées</p>	Aucun indicateur	1 indicateur	2 indicateurs	3 indicateurs

Tableau de répartition des points entre l'AFL 2 et l'AFL 3 en fonction des choix des élèves (6-2 ; 4-4 ; 2-6)

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>2 points</b>	0-0,5	1	1,5	2
<b>4 points</b>	0-1	1,5-2	2,5-3	3,5-4
<b>6 points</b>	0-1,5	2-3	3,5-4,5	5-6

**APSA :** Rugby

Nationale
  Académique
  Établissement

<b>Établissement :</b> Lycée Jean Mermoz	<b>Commune :</b> Dakar - Sénégal	<b>RNE :</b>
--	----------------------------------	--------------

Repères d'évaluation de l'AFL 3: Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc...).	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>ORGANISATEUR :</b>  Mise en place	Aucune	Désordonnée	Ordonnée mais non anticipée	Anticipe
<b>COACH / CAPITAINE :</b>  Qualité des conseils individuels et/ou collectifs	Aucun	Floues	Clares	Optimale
<b>ARBITRE :</b> - Explications - Prises de décision - Disponibilité -	Aucune Aucune Peu attentif	Floues Floues Assez souvent attentif	Claires Claires Souvent attentif	Optimales Optimales Toujours attentif
<b>OBSERVATEUR :</b>  Fiabilité des relevés	Non réalisés	Peu fiables	Souvent fiables	Toujours fiables