

COMPETENCE ATTENDUE : Niveau 5 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 pénétrant, jeu déployé et jeu au pied. La défense se structure en un ou deux rideaux et est capable de se réorganiser sur plusieurs temps de jeu.		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE : Match 7 contre 7 sur un terrain de 50mx40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 14 minutes (2x7) .Entre les rencontres et aux mi-temps les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse et du score. 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 se fait avec les deux bras, il est interdit au-dessus des abdominaux, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers. Lors de chaque rencontre, l'équipe peut bénéficier d'un « temps mort » (1 minute) pour adapter son organisation en fonction du contexte du jeu et du score.		
P O I N T S	ELEMENTS A EVALUER	DEGRES D'ACQUISITION DU NIVEAU 5		
	Pertinence et efficacité de l'organisation collective.	De 0 à 6 points	De 7 à 12 points	De 13 à 16 points.
		L'équipe. exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur en gérant collectivement les temps forts et les temps faibles.
/ 8 Points	Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes En Attaque (3 points). En Défense (3 points).	De 0 à 3.5 points Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour conserver la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Alternance de Jeu Pénétrant/Jeu Déployé. déséquilibrant et libérant des espaces. Le choix de la forme de jeu pénétrant ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré. 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.	De 4 à 6 points Organisation collective réactive par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu, pénétrant, déployé jeu au pied. Déplacements coordonnés des joueurs, variation du rythme de jeu. Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée. Placement constant des équipiers mais remplacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu. Ligne défensive coulissant ou pressant haut après plusieurs temps de jeu en fonction du rapport de force apparition d'une couverture en arrière du 1er rideau. Fait basculer l'attaque provoque des récupérations dans la ligne d'affrontement.	De 6.5 à 8 points 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 équipiers. 1ere ligne défensive pressant haut, coulissant selon le contexte en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1 ^{er} rideau.
	Efficacité collective (2 points) En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus	Matchs souvent perdus Possession non significative, peu de marque 0 point	Matchs perdus = matchs gagnés Temps de possession croissant, marques ponctuelles 1 point	Matchs gagnés Possessions longues conclues plus régulièrement 2 points
/ 8 Points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective. En Attaque (4 points). Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle	De 0 à 2.5 points. 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, ne se replace pas assez vite en largeur et profondeur pour assurer la circulation de balle.	De 3 à 6 points Joueur ressource, organisateur et décisif. Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées avec ses partenaires au moment « juste » en fonction du rapport de force. PB : crée un danger pour favoriser une rupture (conserve le ballon par la passe, fixe et décale joue et gagne le duel 1c1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense). NPB : Change son déplacement pour répondre au choix du porteur, précision de l'aide par la réactivité (soutient dans l'axe) et le geste technique juste sait être utile loin du ballon.	De 6.5 à 8 points 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 : agit en fonction du rapport de force : Favorable : joue le duel (main ou pied) Capable de feinter avance et exploite les espaces libres. Maitrise les formes de passes - Equilibré : joue le duel, conserve le ballon par la passe- Défavorable : éloigne le ballon, par la passe pour le conserver (dans l'axe). NPB : dernier passeur Décroche dans l'axe pour assurer la continuité, conserver la balle, réoriente le jeu. Soutien proche : Crée de l'incertitude plan profond (jeu à hauteur) et latéral (se démarque avant d'avoir le ballon) Se propose comme leurre. Aide à la conservation si blocage. Soutien éloigné : Se réorganise pour occuper l'espace (axe latéral ou profond).
	En défense (4 points). Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.	Plaque et/ou bloque. Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer loin du regroupement, se replace sur une ligne de façon irrégulière pour protéger les côtés.	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. Joueur capable de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Assure le cadrage défensif, compte ses adversaires et partenaires, s'engage en défense sur l'homme si défié ou sur l'homme et la balle, pour renverser le rapport de force (contester et récupérer la balle). Se déplace dans le 2eme rideau en fonction du ballon. Joueur capable de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.

/4 Points	Entretien Oral	De 0 à 1 point	De 1.5 à 2.5 points	De 3 à 4 points
	<p>Analyse sur sa propre pratique</p> <p>Connaissance sur l'activité (en lien avec la dimension culturelle, scientifique, technique, tactique, réglementaire du rugby)</p>	<p>Ecart important entre l'analyse du jury et celle du candidat</p> <p>Connaissance globale du fonctionnement rugby à 7 scolaire (Vécu, investissement, jeune officiel).</p>	<p>Ecart d'analyse réduit</p> <p>Analyse formelle en liens avec quelques connaissances sur l'APSA et sa dimension culturelle (Connaissances des principes offensifs et défensifs du rugby à 7 scolaire -Connaissances règlementaires liées à l'organisation en touche et en mêlée).</p>	<p>Le candidat est capable de développer à partir de chaque question du jury et prend la parole de manière pertinente et sur chacun des champs de questionnement.</p> <p>Faible écart entre l'analyse du jury et celle du candidat</p> <p>Analyse complète et rigoureuse qui souligne une bonne connaissance de l'APSA (Connaissances règlementaires liées au coup d'envoi, hors-jeu/en jeu, zone plaqueur plaqué, maul, ruck)</p>

Référence : Arrêté du 21-12-2011 BO spécial n°5 du 19 juillet 2012