

EVALUATION RUGBY DNB

Les principes d'organisation retenus sont les suivants :

- jeu à 8 contre 8
- 15 minutes de temps de jeu
- terrain de 35 mètres sur 50 mètres
- jeu au pied interdit
- pas de phases statiques
- les règles utilisées sont celles du noyau central :
 - respect de l'adversaire
 - tenu
 - hors-jeu
- chaque remise en jeu s'effectue balle au sol avec une ligne de hors-jeu à 5 mètres

Mode groupement :

Constitution de deux équipes homogènes entre elles de douze joueurs. Au sein de chaque équipe, trois groupes de niveaux sont identifiés (chaque groupe comprend donc quatre joueurs de même niveau). Les joueurs du groupe médian sont évalués dans deux contextes (avec les joueurs experts et avec les joueurs du groupe faible. Ces joueurs « moyens » seront évalués dans leurs deux équipes et bénéficieront de la meilleure note.

EFFICACITE COLLECTIVE : 6 points

De zéro à deux points: utilisation prioritaire du jeu dans l'axe profond avec un ou deux joueurs qui tentent de déborder seul. Le jeu déployé court (une passe latérale) est le seul utilisé dans la largeur. Les pertes de balle sont nombreuses lors des points de fixation. Le premier rideau défensif est créé lors de chaque remise en jeu mais il est rapidement désorganisé. La notion de rôle n'apparaît que rarement. Dans ce contexte d'opposition les évaluations individuelles seront coefficientées par 0,75

De 2 à 4 points : La réciprocité groupé/déployé apparaît sans être très efficace. Le jeu déployé à deux ou trois est utilisé et l'utilisation de la largeur est fréquente. Défensivement, le premier rideau défensif est assez efficace et une amorce de deuxième rideau défensif apparaît. La notion de rôle commence à être utilisée (relayer...) et les pertes de balle lors des regroupements sont limitées. Dans ce contexte d'opposition les évaluations individuelles seront coefficientées par 1

De 4 à 6 points : La réciprocité groupé-déployé est utilisée et la conservation du ballon est assez efficace. La notion de rôle apparaît en attaque et un deuxième rideau défensif est mis en place efficacement. Dans ce contexte d'opposition les évaluations individuelles seront coefficientées par 1,30

GAIN DU MATCH : 2 points

Ne prendre en compte que le résultat de match semble trop réducteur. Identifier l'efficacité de l'organisation défensive en comptabilisant (sur les premiers temps de jeu) le nombre de zones franchies et en prenant en compte le nombre d'essais permet de noter l'efficacité collective

| | | Valeur | Nombre |
|--|--|-------------|--------|
| Les actions positives collectives | Nombre de zones franchies lors du premier temps de jeu | + par zone | |
| | Essai marqué | ++ | |
| | | Total des + | |

12 + = 2 points

9 + = 1,5 point

7 + = 1 point

5+ = 0,5 point

EFFICACITE INDIVIDUELLE : 8 points

| | | Valeur | Nombre |
|--|---|-------------|--------|
| Les actions positives individuelles | Progresse et ne perd pas la balle | + | |
| | Avance avec la balle et transmet avant d'être arrêté | + | |
| | Fait tomber le porteur du ballon | + | |
| | Permet la conservation du ballon dans un regroupement | + | |
| | Permet la récupération du ballon sur un regroupement | + | |
| | | Total des + | |

BAREME

| | |
|------|----|
| 30 + | 20 |
| 28 + | 19 |
| 27 + | 18 |
| 26 + | 17 |
| 25 + | 16 |
| 23 + | 15 |
| 21 + | 14 |
| 19 + | 13 |
| 17 + | 12 |
| 15 + | 11 |
| 14 + | 10 |
| 13 + | 9 |
| 11 + | 8 |
| 9 + | 7 |
| 8 + | 6 |
| 7 + | 5 |
| 6 + | 4 |
| 5 + | 3 |
| 4 + | 2 |
| 2 + | 1 |

Il convient bien sûr de ramener la note sur 8 points :

OBSERVATION : 1 point

Lors du cycle les élèves observent tous le même joueur que le professeur et l'écart avec l'enseignant détermine la note

+ ou - 2 actions positives = 1 point

+ ou - 3 actions positives = 2 points

ARBITRAGE : 3 points

L'arbitrage est confié à un groupe de quatre élèves. Les élèves doivent valider trois niveaux d'expertise. L'enseignant supervise et participe à l'arbitrage tant que le groupe ne peut assumer seul une qualité d'arbitrage qui ne détériore pas le contexte d'apprentissage

N1 = 0,5 l'élève sait arbitrer les lignes de touches et d'essai

N2 = 1 pt l'élève identifie et sanctionne les fautes de l'attaquant (ballon non tenu à deux mains, hors-jeu sur passe, position illicite dans les regroupements)

N3 = 2 pts l'élève identifie et sanctionne les fautes du défenseur (placage irrégulier, poussée à deux mains, hors-jeu après les phases de regroupement)

N4 = 1 pt de bonus est accordé à l'ensemble du groupe si il est capable d'assurer collectivement un arbitrage cohérent.