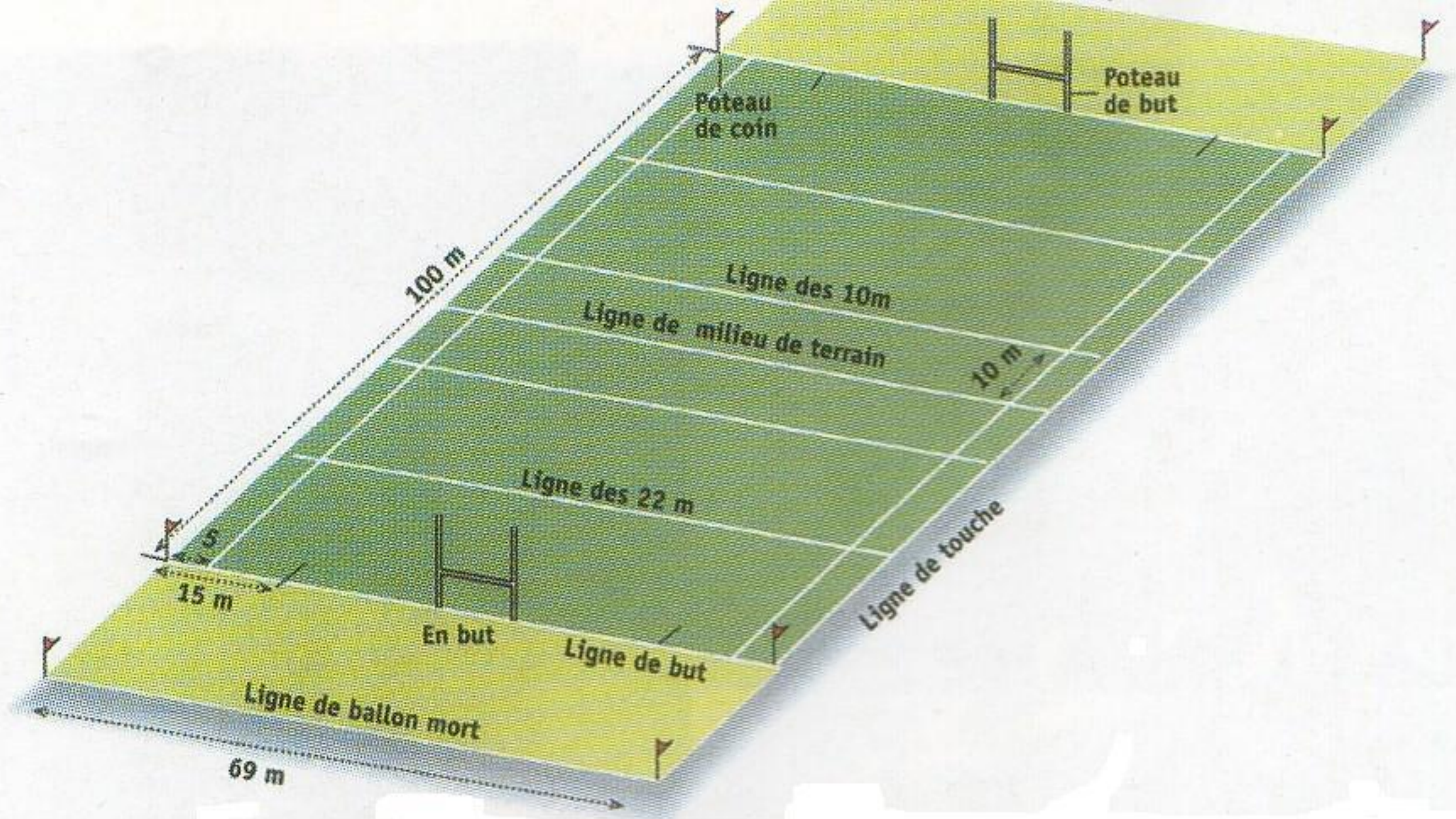


Staps L3 EM



ACCORDER UN ESSAI



COUP DE PIED FRANC



C. PIED DE PENALITE



PASSE EN AVANT



EN AVANT



MELEE ORDONNEE



BALLON GARDE AU SOL



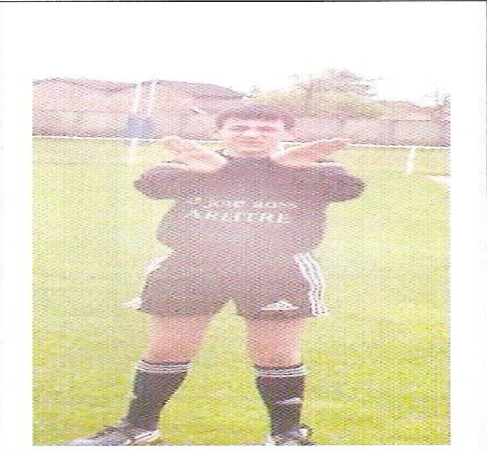
PLAQUAGE HAUT



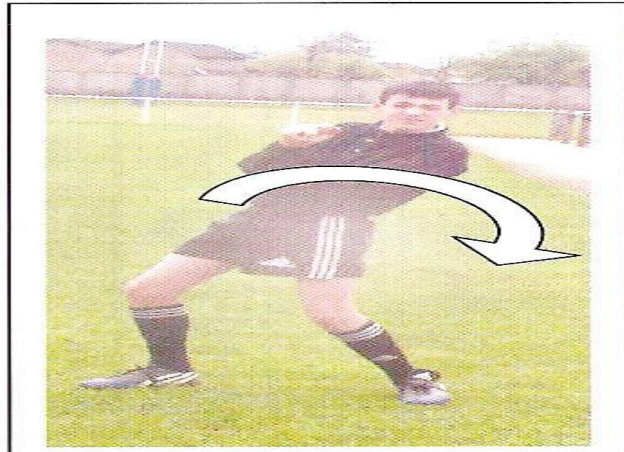
TOMBER SUR DES JOUEURS AU SOL



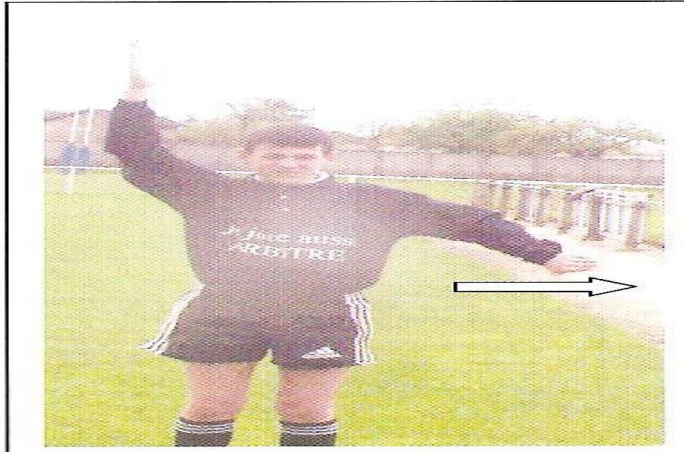
OBSTRUCTION



FAIRE ECROULER UN REGROUPEMENT



HORS JEU DES NON PARTICIPANT



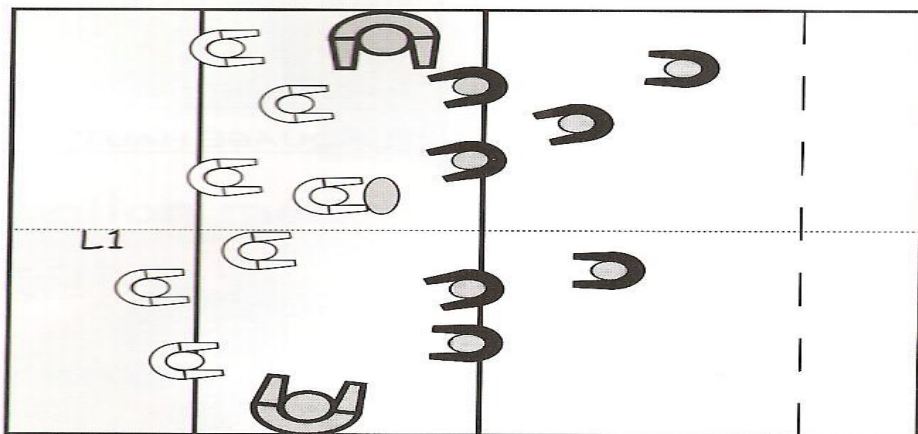
L'ARBITRAGE A DEUX

Partager le terrain par une ligne imaginaire (L1) dans le sens de la longueur. Chaque arbitre gère sa moitié de terrain et peut siffler une faute qui se commet dans l'autre partie si le deuxième arbitre ne la voit pas.

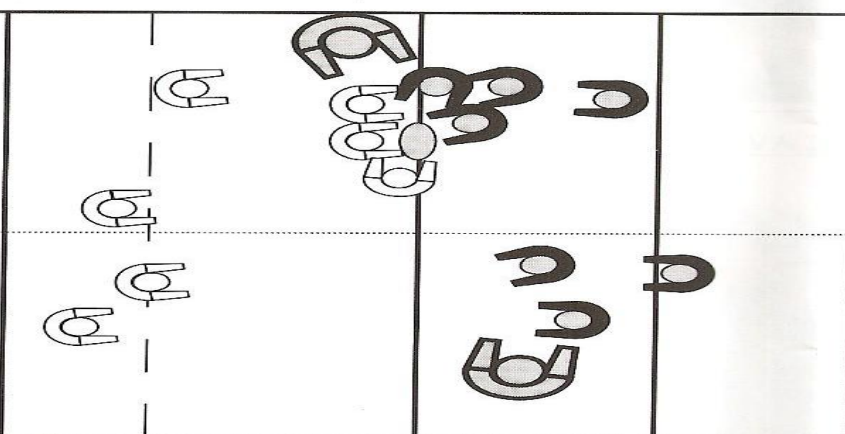
DANS TOUS LES CAS : SE DEPLACER

VITE, SOUVENT, et ETRE PROCHE DES ACTIONS dans SA ZONE

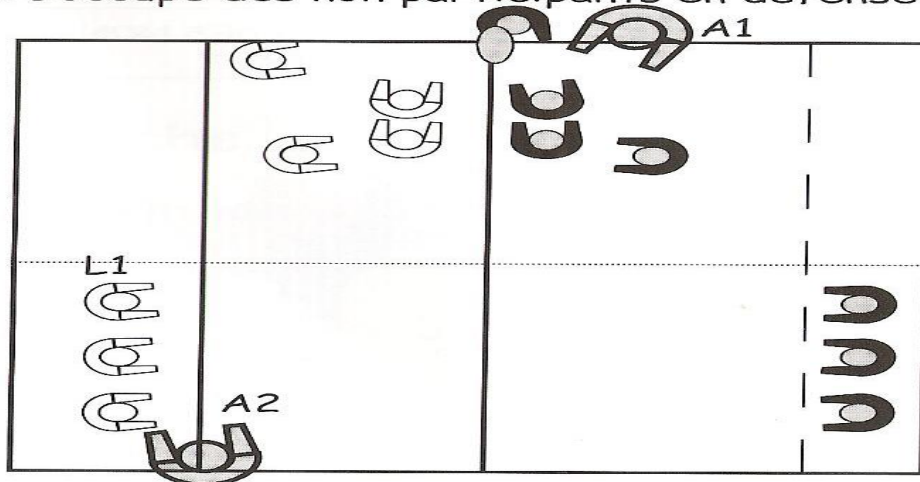
Exemple pendant
le mouvement du jeu



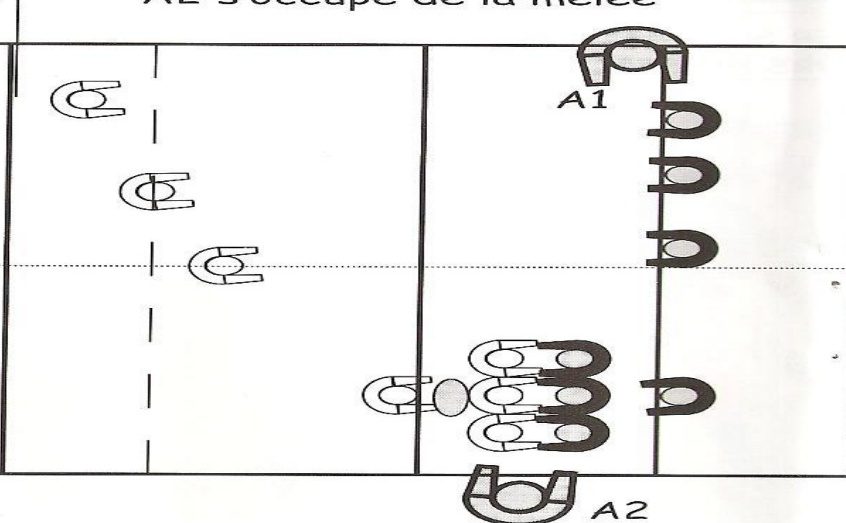
Exemple sur blocages ou
regroupements



Exemple sur touche
A1 s'occupe des participants à la touche
A2 s'occupe des non participants en défense



Exemple sur mêlée
A1 s'occupe des non participants
A2 s'occupe de la mêlée



Règles fédérales		Cycle 3 ou N1		Cycle 4 ou N2		Lycée		
		15-20 x 40		25 x 40		40 x 50m		
Terrain	50-60 x 100m	15-20 x 40		25 x 40		40 x 50m		
Nombre de joueurs	15 c/15	5c/5		6c/6		7c/7 ou 8c/8		
Sécurité	Placage sous la ceinture U13 / U15	Prot dents Raffut non autorisé				Prot dents Raffut non autorisé Mêlée simulée Pas de lift		
Ruck et Maul	illimité	2 par équipe max		3/4 par équipe max				
Pénalités	Main / Pied /Mêlée /Touche	Direct à la main ou gratte-poule				Direct à la main à la main ou gratte-poule ou mêlée simulée à 3 (choix C)		
Touche	Alignement Lift autorisé en U15	A la main, passe obligatoire				Alignement (2) sans lift		
Marque	Essai, Pénalité, Transformation	Essai						
Remplacement def	10m sur pénalité/touche 5m sur mêlée	5m						
Jeu eu pied	Autorisé					Sur coup d'envoi et de renvoi (équipe qui marque rend la balle) (Jeu au pied total à N5 !)		
Arbitrage	Simple	Double						
Composante	Triple	Double (<u>Groupé</u> Déployé)			Double (<u>Groupé et déployé</u>)		Double (Groupé et déployé) Voire Triple N5 (+ pied)	

Les textes EPS collège

- Cycle 3 : enjeux de formation
- Cycle 3: attendus fin de cycle
- Cycle 4: enjeux de formation
- Cycle 4: attendus de fin de cycle

CP 4 RUGBY

COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 4:

-pour la voie professionnelle, au BO n°2 du 19 février 2009.

-pour la voie générale et technologique, au BO spécial n°4 du 29 avril 2010.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Sur l'APSA</p> <ul style="list-style-type: none"> Les principes d'efficacité tactique : <ul style="list-style-type: none"> Création d'une concentration (jeu groupé) pour contourner (jeu déployé) et inversement. Indices à prélever pour faire des choix efficaces en tant que porteur de balle, non porteur et défenseur. Les principes d'efficacité technique : <ul style="list-style-type: none"> PB : attitude au duel permettant de jouer dans le dos du défenseur, passe latérale longue. Aide au PB : liaison ferme à ses partenaires ou adversaire, mains tendues vers la balle pour recevoir à pleine vitesse. DEF : position sur la pointe des pieds pour plus de réactivité lors du duel, plaquer, se relever et gratter. Le vocabulaire spécifique : Phases statiques (mêlées, touches, coup d'envoi), phases dynamiques (jeu de mouvement). Les règles associées aux niveaux de jeu: règles sur phases de fixation (maul, ruck et zone plaqueur-plaqué). Les routines de préparation à l'effort : préparation physique et mentale. <p>Sur sa propre activité</p> <ul style="list-style-type: none"> Ses points forts et faibles : liaison, attitude au duel, passe, remplacement, anticipation, communication. Les critères d'efficacité : faire avancer son équipe en utilisant une forme de jeu appropriée <p>Sur les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> Les points forts et les points faibles de l'adversaire : remplacement, intervalle dans la défense, forme de jeu préférée. Les points forts des partenaires pour élaborer une stratégie collective. Les moments où le ballon est jouable ou injouable. 	<p>Savoir-faire en action</p> <ul style="list-style-type: none"> Planifier et réaliser une préparation à l'effort individuelle et collective. <p>Au plan collectif</p> <ul style="list-style-type: none"> Alterner les formes de jeu appropriées aux faiblesses de l'adversaire. Exploiter les espaces libres et les sumombres en fixant puis en transmettant. Glisser ensemble sur les côtés sans se laisser aspirer par le ballon, en faisant confiance à ses partenaires. Reformer une ligne défensive après plusieurs temps de jeu. <p>Au plan individuel</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenir et soutenir un effort optimal sur une succession de périodes de jeu <p><i>Porteur de balle :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Créer et exploiter un sumombre. Jouer en avançant : fixer, percuter, libérer... Passer à des joueurs en mouvement. Chercher à prendre un intervalle pour franchir ou progresser. Opérer les choix de relance appropriés au dispositif défensif. <p><i>Aide au porteur de balle :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Etre efficace dans le soutien debout et au sol (en vue de faire des transformations rapides du jeu). <p><i>Défenseur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Moduler la vitesse de montée en fonction des partenaires et du rapport de force. Enchaîner les tâches pour harceler, freiner, intercepter, bloquer, plaquer, arracher... Ralentir la sortie de balle et/ou la récupérer par la poussée. Se replacer sans être hors jeu malgré l'augmentation des temps de jeu. <p>Savoir-faire pour aider aux apprentissages</p> <ul style="list-style-type: none"> Concevoir un projet collectif : se donner les moyens de le mettre en œuvre; Repérer la pertinence (ou non) d'actions individuelles ou collectives. Co-arbitrer avec des règles plus élaborées. Savoir se déplacer pour être plus efficace dans la lecture du jeu. 	<p>En direction de soi</p> <ul style="list-style-type: none"> Etre altruiste dans le combat. Prendre des initiatives dans un projet commun au service de l'efficacité collective. S'impliquer dans toutes les phases de jeu sur toute la durée du match. Maîtriser son engagement face à la pression adverse. Analyser sa prestation et celle de son équipe avec lucidité. <p>En direction d'autrui</p> <ul style="list-style-type: none"> Exercer et respecter son rôle au sein du collectif. Respecter les choix de ses partenaires et modifier en conséquence ses placements et replacements. Prendre ses responsabilités en tant qu'arbitre et expliquer ses décisions, faire de la prévention. Ecouter et tenir compte des conseils de ses partenaires et des observateurs. Encourager et conseiller ses partenaires, être solidaire. Participer activement à la mise en place des choix tactiques. S'impliquer dans le temps de prélèvement d'informations et de concertation pour modifier le projet de jeu.