

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3: Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la montée du disque rapide ou patiente face à une défense qui cherche à récupérer le disque au plus tôt dans le respect des règles.</p> <p>Savoir respecter l'esprit de fair-play qui anime cette activité en sachant appliquer l'ensemble des règles en auto arbitrage. Animer une ronde d'après match pour faire un bilan tactique et de l'esprit sur chaque rencontre. Observer, avoir une analyse critique.</p>		<p>Match à effectif réduit, 5 contre 5 en intérieur et 6 contre 6 en extérieur. Constitution d'équipes dont le rapport de force est a priori équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes.</p> <p>Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur et auto-arbitre.</p> <p>Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles pour faciliter l'évaluation de la compétence.</p> <p><u>Par exemple</u> : autoriser le compte du défenseur sur le porteur de disque jusqu'à 10 secondes, notamment en extérieur, tolérer le « marcher » s'il n'engendre pas un avantage pour l'attaque, bonus de score en cas de point marqué en 1 contre 0 (absence de duel entre le joueur qui marque et le défenseur), augmenter la profondeur de l'en-but...</p> <p>Lors des rondes d'après match, les élèves sont capables d'évoquer 3 points : les points forts des 2 équipes, leurs points faibles, et l'esprit du jeu qui a animé la rencontre.</p>		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	COMPÉTENCE DU NIVEAU 3 ACQUISE	
		DE 0 à 9 POINTS	DE 10 à 14 POINTS	DE 15 à 20 POINTS
8	<p>Efficacité de l'organisation collective</p> <p>Degré d'organisation collective de l'équipe</p> <p>En attaque (3 points)</p> <p>En défense (3 points)</p>	<p>Maintient difficilement le rapport de force lorsqu'il est favorable</p> <p>Organisation offensive offrant peu de fluidité, où très peu de passes se font à la suite. Nombreux duels et nombreux changements de possession de disque.</p> <p>Les joueurs sont peu réactifs aux changements de rôles attaquants-défenseurs.</p>	<p>Maintient et exploite le rapport de force lorsqu'il est favorable</p> <p>L'organisation offensive permet une conservation du disque grâce à une succession de passes courtes vers l'avant répondant à des appels essentiellement réalisés vers le porteur de disque.</p> <p>Les duels à la réception du disque sont de moins en moins fréquents.</p> <p>Les joueurs sont attentifs aux changements de rôles attaquants-défenseurs, mais la plupart du temps, les défenseurs suivent les attaquants.</p>	<p>Crée le déséquilibre en sa faveur</p> <p>L'organisation offensive permet une conservation du disque grâce à une succession de passes courtes vers l'avant et une alternance des solutions grâce à des possibilités de passes longues vers l'avant.</p> <p>La majorité des passes sont réceptionnées sans duel.</p> <p>Les joueurs sont réactifs aux changements de rôles attaquants-défenseurs.</p> <p>Ils parviennent à précéder les appels des attaquants.</p>
	<p>Gain des rencontres (2 points)</p>	<p>De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus à 2 points (plus éventuellement l'écart entre points encaissés/ points marqués)</p>		

8	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque : Prise de décision du lanceur Travail des partenaires du lanceur pour faciliter la transmission du disque. (4 points) En défense : Efficacité individuelle pour dissuader la passe du lanceur, et/ou récupérer le disque. (4 points)	Joueur précipité <u>Porteur de Disque</u> : Le lanceur utilise rarement le temps du compte pour rechercher la meilleure solution de passe. Il lance vite vers l'avant sans reconnaître les situations de passes favorables. De nombreuses passes occasionnent des duels. Le jeu en appui est privilégié, oubliant les solutions en soutien <u>Partenaire du Porteur de Disque</u> : Réalise des appels, mais ne se replace pas et gêne la continuité du jeu. <u>Défenseur sur le Porteur de Disque</u> : peu mobile, la passe est souvent effectuée durant le 1 ^{er} tiers du compte. <u>Défenseur sur le non-Porteur de Disque</u> : se place de façon aléatoire proche de son attaquant direct, il agit en réaction aux courses de son vis à vis (sans anticiper).	Joueur patient ou rapide <u>Porteur de Disque</u> : Le lanceur sait attendre une solution de passe plus facile. Ses envois sont souvent précis. Le jeu vers l'avant est privilégié. <u>Partenaire du Porteur de Disque</u> : Appels clairs et précis. Les attaquants non impliqués dans une phase de jeu commencent à libérer la zone en avant du lanceur afin que ses partenaires puissent l'investir à leur tour. <u>Défenseur sur le Porteur de Disque</u> : Mobile, utilise prioritairement les mains pour gêner la passe. Maintient son action durant les 2/3 du compte. <u>Défenseur sur le non-Porteur de Disque</u> : se place entre le disque et le receveur en prenant de l'avance sur ses appels, mais agit encore en réaction aux courses de l'attaquant.	Joueur organisateur <u>Porteur de Disque</u> : Le lanceur reconnaît et exploite les solutions les plus favorables. Il utilise les possibilités en soutien lorsqu'aucune passe n'est possible vers l'avant. <u>Partenaire du Porteur de Disque</u> : Propose des solutions justes et libère systématiquement la zone avant pour ses coéquipiers lorsqu'il n'est pas sollicité. <u>Défenseur sur le Porteur de Disque</u> : très mobile, réagit aux pivots du porteur de disque et gêne le lancer avec les pieds et les mains. Maintient son action sur l'ensemble du compte. <u>Défenseur sur le non-Porteur de Disque</u> : Anticipe les actions adverses. Se place entre le disque et le receveur. Prend de l'avance pour enrayer l'appel de son attaquant direct et dissuade la passe.
4	Engagement dans le processus d'auto arbitrage (2 points) Contribution à l'animation de la ronde (2 points)	Connaissance approximative du règlement. L'élève n'est pas toujours de bonne foi. Les justifications de ses appels ne sont pas claires. Il a parfois du mal à contrôler ses émotions. Reste spectateur dans la ronde se contentant d'écouter les propositions de ses camarades.	L'élève reconnaît peu les fautes ou infractions et ne les appelle que rarement, mais il conserve toujours un bon esprit dans une discussion après un appel de faute. Est capable de donner son avis au moins sur l'un des trois points à aborder.	L'élève reconnaît les fautes et infractions. Il les appelle à juste titre et connaît les réparations. Il discute toujours avec calme et clairvoyance. Reprend les trois points à aborder et donne son avis en respectant le point de vue des autres.

COMMENTAIRES : Durant cette épreuve, les joueurs sont en même temps joueurs, auto-arbitres et observateurs. Ils connaissent et appliquent le protocole des appels de fautes et infractions. Ils sont également observateurs de leur propre jeu et sont capables de faire évoluer certains choix de leur organisation collective en fonction de ces observations durant des temps de concertations prévus pendant la rencontre ainsi que dans la ronde et le bilan de fin de match.