

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 4</b>            Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu face à une défense qui s'organise collectivement pour récupérer le disque et protéger sa cible.            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 du fair-play sur chaque rencontre.            Tenir une feuille de match, observer, avoir une analyse critique.</p>		<p>Match à effectif réduit (5 contre 5) ou total (7 contre 7) en extérieur, sur un terrain allant d'un quart de terrain de football dans la largeur à un demi-terrain de football dans la longueur avec 2 en-but allant de 12 à 18m.            Constitution d'équipes dont le rapport de force est a priori équilibré.</p> <p>Au cours de 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.</p> <p>Lors des rondes d'après match, les élèves sont capables d'évoquer à chaud les éléments pertinents qui ont permis l'évolution du score. Ils effectuent également un retour sur la façon dont s'est comporté l'ensemble des joueurs, notamment durant les appels des fautes et des infractions.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 □ EN COURS D'ACQUISITION	COMPÉTENCE □ DU NIVEAU 4 ACQUISE	
		DE 0 A 9 POINTS	DE 10 A 14 POINTS	DE 15 A 20 POINTS
8	<p><b>Efficacité de l'organisation collective</b></p> <p><u>Degré d'organisation collective de l'équipe</u></p> <p><b>En attaque</b> (3 points)</p>	<p><b>Maintient le rapport de force lorsqu'il est favorable</b></p> <p>Organisation offensive offrant peu de fluidité. De nombreuses passes sont prioritairement recherchées vers l'avant.            Les courses pour appeler le disque ne sont pas franches, nombreux duels, nombre important de changements de possession de disque</p>	<p><b>Reconnaît et exploite le rapport de force lorsqu'il est favorable</b></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.            Quelques passes latérales permettent de patienter avec un nouveau compte pour une meilleure solution vers l'avant.            Les duels à la réception du disque sont de moins en moins fréquents.</p>	<p><b>Crée le déséquilibre en sa faveur</b></p> <p>L'organisation offensive permet une conservation du disque grâce à une utilisation adaptée de passes courtes, longues et latérales.</p>
	<p><b>En défense</b> (3 points)</p>	<p>Les joueurs réagissent souvent tardivement aux changements de rôles attaquants/défenseurs</p>	<p>Les joueurs réagissent souvent tardivement aux changements de rythme et de direction.</p>	<p>La majorité des passes sont réceptionnées sans duel.</p> <p>Les défenseurs agissent collectivement pour récupérer le disque en orientant le lancer du disque dans une zone restreinte.</p>
	<p><b>Gain des rencontres</b> (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>		

<b>8</b>	<p><b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b></p> <p><b>En attaque :</b> Prise de décision du lanceur</p> <p>Travail des partenaires du lanceur pour faciliter la transmission du disque.</p> <p style="text-align: right;">(4 points)</p> <p><b>En défense :</b> Efficacité individuelle pour dissuader la passe du lanceur, et/ou récupérer le disque.</p> <p style="text-align: right;">(4 points)</p>	<p><b>Joueur précipité</b></p> <p><u>Porteur de Disque</u> : Le lanceur lance souvent vers l'avant, sans reconnaître les situations de passes favorables. Le jeu en appui est privilégié.</p> <p><u>Partenaire du Porteur de Disque</u> : Ne va pas au bout de ses appels</p> <p><u>Défenseur du Porteur de Disque</u> : mobile, utilise prioritairement les mains pour gêner la passe. Maintient son action durant une grande partie du compte.</p> <p><u>Défenseur sur le non-Porteur de Disque</u> : se place de façon aléatoire proche de son attaquant direct, agit en réaction à ses courses (sans anticiper).</p>	<p><b>Joueur patient ou rapide</b></p> <p><u>Porteur de Disque</u> : Le lanceur sait attendre une solution de passe plus facile. Il utilise son pied de pivot pour rechercher aussi des solutions latérales.</p> <p><u>Partenaire du Porteur de Disque</u> : va au bout de ses appels, mais avec peu de changement de rythme et de direction pour surprendre son adversaire direct.</p> <p><u>Défenseur du Porteur de Disque</u> : très mobile, il réagit aux pivots du porteur de disque et gêne le lancer avec les pieds et les mains. Il maintient son action durant toute la durée du compte.</p> <p><u>Défenseur sur le non-Porteur de Disque</u> : se place entre le disque et le réceptionneur en prenant de l'avance sur ses appels, mais agit encore en réaction aux courses de l'attaquant.</p>	<p><b>Joueur patient, lucide et disponible</b></p> <p><u>Porteur de Disque</u> : Le lanceur reconnaît et exploite les solutions les plus favorables. Il se sert systématiquement de son pied de pivot pour trouver une solution.</p> <p><u>Partenaire du Porteur de Disque</u> : libère systématiquement la zone avant de passe pour ses coéquipiers lorsqu'il n'est pas sollicité.</p> <p><u>Défenseur du Porteur de Disque</u> : très mobile, il réagit aux pivots du porteur de disque, oriente les lancers dans une zone prévue avec ses coéquipiers, et gêne le lancer avec les pieds et les mains.</p> <p><u>Défenseur sur le non-Porteur de Disque</u> : Le défenseur se place et se déplace en fonction de ses adversaires et de la position de ses partenaires. Il s'intègre dans un dispositif collectif.</p>	
	<b>4</b>	<p><b>Engagement dans le processus d'auto arbitrage</b></p> <p style="text-align: right;">(2 points)</p>	<p>L'élève connaît peu les fautes et infractions, il ne les appelle jamais ou les appelle de mauvaise foi. Maîtrise difficilement ses émotions lors de discussions.</p>	<p>Connait le règlement et appelle les fautes de bonne foi. Il connaît les réparations. Les discussions se font dans un climat serein.</p>	<p>Connait le règlement, appelle les fautes de bonne foi. Connait les réparations et appelle ses fautes. Les discussions se font dans un climat détendu et constructif.</p>
		<p><b>Contribution à l'animation de la ronde</b></p> <p style="text-align: right;">(2 points)</p>	<p>Reste spectateur de la ronde, ou parle de façon anecdotique, sans avoir d'analyse globale.</p>	<p>Participe volontiers à la ronde en donnant un avis pertinent sur les éléments du jeu qui ont permis à l'une ou l'autre des équipes de prendre l'avantage. Il évoque également le niveau de fair-play de façon lucide.</p>	<p>Anime la ronde avec des arguments pertinents quant à l'analyse des rapports de force durant la rencontre. Il fait une analyse justifiée du climat de jeu général en se basant sur des exemples.</p>

**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.