

COMPETENCES ATTENDUES			PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
<p>NIVEAU 1 Rechercher le gain d'une rencontre d'ultimate par la mise en place d'une organisation collective afin de progresser par passes successives jusqu'à la zone d'en but, face à une défense qui s'organise pour provoquer un changement de possession (le turn –over).</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre d'ultimate par la mise en oeuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution, l'utilisation de l'espace lointain et aérien impliquant au moins deux partenaires (lanceur et receveur) face à une défense collective organisée par une maîtrise de la défense individuelle.</p>			<p>Matches à 5 X 5 (équipes de 7 joueurs, 2 remplaçants) opposant 2 équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1) Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes au moins. Les règles essentielles sont celles de l'ultimate. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense Dimension du terrain : 40 x 20. Zone d'en but : 8 m de profondeur. Frisbee conseillé : 175 grammes.</p>	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Niveau 1 non atteint	Degré d'acquisition du niveau 1	Degré d'acquisition du niveau 2
05 / 20	Organisation collective (2)	<u>Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et à maintenir une organisation collective; elle n'opère pas d'adaptation ou de régulation d'un match à l'autre</u> Les actions individuelles prédominent en attaque et en défense. Les actions défensives sont réactives et permettent peu de turn over	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. L'équipe peut se réorganiser entre les matches <u>Le projet permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à deux joueurs (passe et va, passe et suit, etc....)</u> <u>Les actions défensives sont successives; peu coordonnées</u>	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles) Les actions d'attaque sont variées (alternatives et combinaisons) L'organisation défensive est efficace L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense
05 / 20	Actions individuelles du porteur de frisbee	Fait des passes à un partenaire proche et arrêté. Fait progresser le frisbee si l'espace est largement dégagé. Lance le frisbee sans prendre en compte la présence de l'adversaire et utilise le pivot de démarquage et d'orientation de façon épisodique ou aléatoire Choix du partenaire-cible peu judicieux	Efficace dans les passes courtes de revers et de coup droit Utilise appui et soutien Tente et réussit des passes longues de revers Tient compte de ses adversaires proches Choix judicieux du partenaire cible Tente différentes formes de passes, pas toujours adaptées au contexte et pas toujours réussies	Alterne jeu court et jeu long, joue dans la course d'un partenaire. Augmente sa distance de marque efficace Utilise feintes de passes et feintes d'orientation en pivotant Produit différentes formes de passes adaptées au contexte
05 / 20	Actions individuelles d'aide au porteur	Propose des solutions de passe sans vraiment se démarquer (s'éloigner de son adversaire proche) Se replace de façon pénalisante pour le collectif: se place trop près du porteur en appui ou en soutien Attrape les passes précises et peu fortes Attend la réception du frisbee à l'arrêt.	Propose des courses qui ne permettent qu'une seule solution de passe Se défait de la pression défensive de son adversaire direct (démarquage efficace) Attrape les passes peu précises et rapides Tient compte de ses partenaires dans son remplacement	Utilise et crée les espaces libres autour du porteur, à distance optimale, en fonction d'un code commun Maîtrise plusieurs techniques de démarquage Lit efficacement toutes sortes de trajectoires et attrape le frisbee même de façon acrobatique Adapte son remplacement au déroulement du jeu
05 / 20	Actions individuelles de défense	Se place entre le porteur et la cible, présence peu efficace et entraînant des fautes de contact; interceptions fortuites	Oblige son adversaire direct à recevoir ou à passer dans de mauvaises conditions tout en respectant le règlement. Anticipe les interceptions en créant un pressing permanent	Empêche son adversaire direct de passer Oriente le jeu pour créer l'interception et provoquer le turn-over Adapte ses actions en fonction de celles de ses partenaires

COMMENTAIRES :

(1) Dans la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement du même niveau à l'issue du cycle d'enseignement)

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins un point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation

Collective (de "rôle prépondérant "+1, à "passif" : -1 ; sans que la part de l'élément « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.