

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : référentiel académique ULTIMATE *Académie de Besançon*

Compétence attendue de niveau 2		Principe de l'élaboration de l'épreuve :		
<p>Dans un jeu à effectif réduit sans arbitre rechercher le gain du match par des choix pertinents de passes permettant de conserver et faire avancer le disque jusqu'à l'en-but adverse face à une défense individuelle qui cherche à gêner le porteur. Créer un projet de jeu simple favorable à la marque.</p> <p>S'auto arbitrer et observer</p>		<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, entre équipes dont le rapport de force est équilibré à priori.</p> <p>Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus avant chaque engagement, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leur organisation collective en fonction du jeu adverse. Les élèves passent à tous les rôles joueurs, observateurs.</p> <p>En fin de match les élèves se regroupent en cercle afin d'échanger sur leur vécu, ressentis, interrogations relatifs au match.</p> <p>Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence. Par exemple : possibilité à chaque possession d'une deuxième chance avec une défense placée, création d'une situation de surnombre, défenseur en retard, bonus de score en cas de « catch » en zone sans présence de défenseur</p>		
Points	Éléments à évaluer indicateurs de compétence	0 Degré d'acquisition de niveau 2 de compétence 20		
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points. Gains des matchs sur 2 points	Jeu direct 0-2,5 Recherche de jeu simple avec progression du disque dans le dos du défenseur (zone d'ombre).	Jeu en relais 3-4.5 Progression du disque par des lancers hors de la zone d'ombre du défenseur (sur le côté) par relais court en attaque placée. Jeu de contre-attaque avec disque vers l'avant près de l'en-but adverse.	Jeu varié, en contre-attaque et en attaque placée. 5-6 Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force : passe variée, courte ou longue avec soutien. Jeu de contre-attaque depuis sa propre zone défensive. Début d'utilisation de « la ligne » en attaque.
		Joueur intermittent et peu collectif 0-3,5 Ne fait pas toujours les bons choix de passes et de démarquage, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. Ne sait pas utiliser son pied de pivot, n'utilise pas le coup droit ou le revers à bon escient.	Joueur permettant le jeu court rapide ou placé 4-6 Le porteur de disque pivote, il est capable d'utiliser les deux passes dans un espace proche. Le non porteur sort de l'alignement disque/défenseur. Bonne lecture de trajectoire sur disque plat, plus difficile sur disque lancée avec effet.	Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées. 7-8 Bonifie les attaques en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère en jeu court ou long. Utilisation modérée et à bon escient de l'up side. Contribue à la progression du disque et à sa conservation. Bonne lecture de trajectoires avec effets.
4	Efficacité dans le rôle d'auto arbitrage et d'observateur.	Rôles insuffisamment assurés 0-1,5 Recueil des données insuffisamment fiables. Le joueur hésite à appeler la faute par méconnaissance du règlement. Pas de retour sur la pratique individuelle et collective.	Rôles assurés 2-3 Recueil des données globales, justes et fiables. Peu de retour sur la pratique individuelle et collective. Les principales fautes et infractions sont appelées (« marcher, les sorties, les contacts »)	Rôles assurés 3.5-4 Recueil des données différenciées exploitables. Appelle la faute à bon escient. Connaissance approfondie des points de règlements. Pendant le cercle de fin de match, élève lucide sur les choix effectués en match.
		Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : participer à un débat, à un échange verbal (notamment pendant le cercle)		L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision qu'elle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action.		
Compétence 6 : respecter les règles de vie collective		L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.		
Compétence 7 : assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Participation active à l'élaboration d'une stratégie et d'un projet de jeu en match.		