

**Compétence attendue :**

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passes courtes supposant une maîtrise suffisante des lancers du disque en revers et en coup droit pour accéder régulièrement à la zone de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.  
Savoir s'intégrer dans l'esprit de « fair-play » qui anime cette activité, en sachant appliquer les principales règles en auto arbitrage dans le respect de ses partenaires et de ses adversaires.

<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
<p><b>Du pratiquant :</b> Le règlement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le non-contact : défense à distance de bras et aucun contact entre les joueurs</li> <li>- Double défense interdite : un seul défenseur sur le porteur de disque dans un périmètre de 3m.</li> <li>- l'interdiction de marcher avec le disque en main</li> <li>- le changement systématique de possession du disque dès qu'il touche le sol</li> <li>- les zones d'en but et ses changements après chaque point marqué pour des raisons liées à l'environnement (soleil, sens du vent).</li> </ul> <p>Le vocabulaire anglais de l'activité : <i>catch, check, touchdown, turn-over.</i></p> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p>L'Auto arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'immobilisation des joueurs à l'appel d'une faute.</li> <li>- l'approbation ou la contestation d'une faute par les deux joueurs concernés.</li> </ul>	<p><b>Du pratiquant :</b> <u>Porteur du Disque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser son pied de pivot pour choisir une solution et trouver un partenaire démarqué</li> <li>- Effectuer des passes courtes en revers et en coup droit, à plat en tenant compte de sa distance de passe efficace.</li> <li>- Assurer une transmission rapide vers un partenaire proche en privilégiant la progression vers l'avant.</li> </ul> <p><u>Non Porteur du Disque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sortir de la zone d'ombre du défenseur pour offrir des solutions de passe au porteur.</li> <li>- Libérer l'espace autour du Porteur de disque sans stationner dans la zone de passe proche de celui-ci.</li> <li>- Attraper le disque prioritairement à deux mains, une au dessus et une au dessous.</li> <li>- Lire et apprécier les différentes trajectoires du disque.</li> </ul> <p><u>Défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se tenir à distance réglementaire du porteur de disque. (distance d'un bras)</li> <li>- Gêner et/ou intercepter la passe avec les pieds et/ou mains.</li> <li>- Exercer une pression temporelle face au porteur en comptant les secondes (10") à haute voix.</li> <li>- Suivre son vis-à-vis dans tous ses déplacements sans gêner sa course ni entrer en contact avec lui.</li> </ul>	<p><b>Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepte la pression défensive, sans se précipiter (<i>ne pas se débarrasser du disque</i>)</li> <li>- Etre attentif aux déplacements des autres joueurs.</li> <li>- Respecte la règle du non-contact.</li> <li>- Reste concentré pour toujours connaître le sens de l'attaque et de la défense.</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p>Attitudes liées à l'auto-arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sent responsable de l'application et du respect des règles.</li> <li>- Accepte de s'arrêter à l'appel d'une faute.</li> <li>- Se positionne objectivement (contestation ou approbation) face à une faute appelée.</li> <li>- Réagit calmement lors d'un désaccord ou d'une provocation supposée.</li> <li>- Reconnaît honnêtement sa faute afin de permettre au jeu de reprendre rapidement.</li> </ul>

**Liens avec le socle :**

*Compétence 1 : en situation d'auto-arbitrage, communiquer oralement et clairement entre eux pour expliquer une faute, ou au contraire la contester.*  
*Compétence. 2 : maîtriser le vocabulaire anglais associé à l'activité Ultimate.*  
*Compétence. 6 : l'auto-arbitrage nécessite l'appropriation et l'application individuelles et collectives des règles.*  
*Compétence.7 : l'élève devient ainsi autonome et responsable dans ses choix et décisions.*

**Compétence attendue :**

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées du disque par une continuité des actions utilisant différentes orientations de passes sur l'espace de jeu (avant, arrière, latéral). Adopter suivant le placement de ses partenaires et des ses adversaires, une progression en passes courtes ou longues. Les défenseurs cherchent à récupérer le disque rapidement en anticipant les passes adverses par un placement approprié. Savoir s'intégrer dans l'esprit de fair-play qui anime cette activité en sachant appliquer l'ensemble des règles en auto arbitrage. Observer, avoir une analyse critique.

<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
<p><b>Du pratiquant:</b> Le règlement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comptabilité à haute voix, jusqu'à 8 secondes, du défenseur sur le porteur de disque.</li> <li>- Après chaque arrêt de jeu du à une faute ou une discussion, remise en jeu par un « check », le défenseur touche le disque dans les mains du porteur du disque pour annoncer la reprise du jeu et commence à compter.</li> <li>- Identifier de manière plus stricte les actions de marcher du porteur dans la réception d'un frisbee en course ou dans l'utilisation du pied pivot.</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p>Les spécificités de l'engagement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque « capitaine » des deux équipes qui se rencontrent réalise le toass pour déterminer l'équipe qui engage.</li> <li>- Engagement après qu'un joueur de l'équipe adverse ait levé la main.</li> <li>- les observables pour identifier les qualités d'une équipe efficace dans son rapport à l'utilisation de l'espace de jeu ainsi que des ses choix de passes (en appui, en soutien, passes longues ou courtes selon la situation).</li> </ul>	<p><b>Du pratiquant :</b> <u>Porteur du Disque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le temps du compte pour effectuer le meilleur choix de passe.</li> <li>- En utilisant le pied pivot, réaliser des feintes de passe pour déstabiliser son défenseur.</li> <li>- Lancer en revers, en coup droit et Up-side (lancer haut par dessus la tête).</li> <li>- Adresser une passe à un partenaire en mouvement en tenant compte de sa vitesse de course.</li> </ul> <p><u>Non Porteur du Disque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se replacer en s'éloignant et en libérant la zone de jeu devant le porteur de disque.</li> <li>- Etre capable d'offrir des solutions de passes au porteur dans les différents couloirs de progression de l'espace de jeu et aussi en soutien.</li> <li>- Savoir se démarquer bien au-delà du porteur pour anticiper la réception du frisbee en deuxième intention.</li> </ul> <p><u>Défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compter son vis-à-vis jusqu'à 8 « haut et fort » pour sensibiliser ses partenaires.</li> <li>- Adopter une attitude de défense active face au porteur par des mouvements de jambes et de bras afin de gêner la transmission.</li> <li>- En défense sur les non-porteurs de disque, se placer entre l'en-but et le disque, proche de son adversaire direct.</li> <li>- Se tenir à distance de disque.</li> </ul>	<p><b>Du pratiquant :</b> <u>Porteur du Disque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepte d'être compté et approuve sans contester le « turn-over » (changement de main) si le disque n'a pas été lâché avant le temps écoulé.</li> </ul> <p><u>Non Porteur du Disque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- est attentif aux déplacements des autres joueurs pour déclencher son appel au bon moment.</li> </ul> <p><u>Défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- est attentif à éviter tout contact avec les adversaires, maîtrise ses courses et ses actions défensives.</li> <li>- s'inquiète du préjudice physique causé sur un adversaire en cas de faute et s'excuse.</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p>Attitudes liées à l'auto-arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informe immédiatement un coéquipier si celui-ci a appelé une faute incorrecte, ou causé une faute ou une violation.</li> <li>- Est capable de se détacher de l'importance du gain du match pour tenir son rôle de joueur-arbitre, le plus objectivement possible pour un jeu propre dans l'esprit du « Fair play ».</li> </ul>

**Liens avec le socle :**

*Compétence 1 : à la fin d'un match, un joueur de chaque équipe fait un bilan, oralement, sur le match et en revient notamment sur le règlement et l'esprit du jeu.*  
*Compétence 6 : par une appropriation plus large de l'ensemble des règles et de leur sens, chacun assume son rôle d'arbitre nécessaire sur le terrain en étant objectif et honnête.*  
*Compétence 7 : en prenant l'initiative d'enseigner les règles et l'esprit du jeu à des joueurs moins avertis sur le terrain.*