

ULTIMATE BACCALAUREAT PROFESSIONNEL

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
NIVEAU 4 : 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 (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.		Matches à 7 contre 7, sur un terrain d'environ 50m sur 25m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. (1) Chaque équipe dispute plusieurs rencontres en 5 points ou 8 minutes maximum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre chaque point et les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation de 30 secondes sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs projets collectifs. Les règles essentielles sont celles de l'ultimate. L'engagement est réalisé par un des joueurs depuis son en-but ; le principe d'auto arbitrage est respecté. <i>(1) Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve. Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau, mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</i>		
Points à affecter	éléments à évaluer	COMPETENCE DE NIVEAU 4 NON ACQUISE.	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE.	
		De 0 à 9 points.	De 10 à 14 points.	De 15 à 20 points.
10 Points	Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>En attaque</i> (4 points) <i>En défense</i> (4 points)	Maintiens le rapport de force quand il est favorable. L'espace de jeu est bien occupé, mais l'organisation des joueurs est identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse. Seuls deux ou trois joueurs participent réellement à l'attaque. Les passes courtes sont privilégiées. Les zones latérales sont exploitées pour la marque. Organisation défensive individuelle, avec répartition des adversaires. La pression directe sur l'adversaire permet les blocages et les interceptions.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Le jeu d'attaque est alterné entre direct/indirect et ou court/long. Le disque progresse grâce à des passes courtes et mi-distances. L'apparition de la répartition des rôles d'appui et de soutien permet une alternance de solutions en appui ou soutien. L'équipe identifie les indices d'alterner le jeu direct ou indirect, le jeu court ou le jeu long. Organisation défensive qui s'organise autour d'une répartition efficace des défenseurs sur le terrain pour intercepter régulièrement et orienter le jeu d'attaque.	Fais basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. L'organisation offensive est créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de tous les joueurs et adaptée aux problèmes posés par l'adversaire. Les passes longues sont décisives dans la marque. Les passes courtes permettent un jeu assuré. Organisation défensive qui permet à l'équipe d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score. L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace.
	Efficacité collective : Gain des rencontres, <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i> (2 points).	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.
10 Points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective. <i>Auto arbitrage :</i> (2 points) <i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> (4 points) <i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> (4 points)	Joueur intermittent. Connaissances réglementaires acquises, mais le joueur a malgré tout du mal à intervenir pour les faire respecter. P : l'enchaînement réception passe est maîtrisé. Toutefois, les passes nécessitent une adaptation du réceptionneur dans les trois coups. Utilise le pivot pour trouver de nouvelles solutions. NP : le joueur se rend disponible (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur. L'enchaînement des actions de course, de réception et de lancé est meilleur. Défenseur : le joueur très souvent impliqué dans la défense individuelle.	Joueur organisateur. Connaissances réglementaires acquises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. P : l'enchaînement réception passe est maîtrisé en coup droit et revers à mi-distance. L'« upside » (lâché de disque au dessus de la tête) est une solution de marque. NP : propose des alternatives de jeu près ou loin en enchaînant démarquage et remplacement en appui ou en soutien en fonction du rapport de force. Défenseur : le joueur intercepte souvent le disque, car il défend sur les lignes de passes.	Joueur ressource : organisateur et décisif. Connaissances réglementaires et techniques acquises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition et une contribution du projet collectif. P : les passes courtes et longues, en revers et en coup droit sont précises et décisives. Le pivot une technique de feinte. NP : propose des alternatives de jeu près ou loin en enchaînant démarquage et remplacement en appui ou en soutien en fonction du rapport de force. Par la variété des appels, il crée de l'incertitude. Défenseur : le joueur intercepte souvent le disque, car il défend sur les lignes de passes.