

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ULTIMATE

Compétences attendues de NIVEAU 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression du disque vers la zone d'en-but adverse dans le cadre d'un projet de jeu simple basé sur des choix de passes pertinents en appui et en soutien dans le but de conserver le disque et de se retrouver en situation favorable de marquer, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact. Respecter les partenaires, les adversaires et les règles pour s'auto-arbitrer avec l'aide d'observateurs.</p>		<p>Matches à effectif réduit (4 joueurs + 1 remplaçant) sur un terrain de 50 m de long et 30 m de large (pratique extérieur toujours privilégiée) en 2 mi-temps. Cinq zones de 10m de profondeur (pour valoriser dans le NIVEAU 2 des passes et des courses plus longues) Les équipes sont homogènes en leur sein afin de favoriser un rapport de force équilibré. Les élèves seront répartis sur trois niveaux. La défense individuelle est préconisée en privilégiant autant que faire se peut le marquage de joueur de même niveau. Le but est de gagner en marquant plus de points que l'équipe adverse. Au cours des phases de jeu, les élèves des équipes au repos sont chargés de l'observation des actions collectives et individuelles. Les points ne sont plus attribués en additionnant les zones franchies mais en tenant compte des zones atteintes à chaque possession : dernière passe réussie de la possession, c'est à dire saisie par le receveur. Si aucune passe n'est réussie (1^{ère} passe de la possession ratée), aucun point n'est marqué.</p>		
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degré d'acquisition du NIVEAU 2 de compétence		
8	<p>Efficacité collective dans le gain du match</p> <p style="text-align: right;">Sur 6 points Gain du match sur 2 points</p>	<p>Jeu « haché » organisé essentiellement autour de la conservation du disque sans intention collective d'attaquer la cible</p> <p>0 – 2,5</p>	<p>Jeu « simple » basé sur un gain terrain qui s'organise au près du porteur du disque (jeu privilégié en profondeur) avec l'intention d'attaquer la cible</p> <p>3 – 4,5</p>	<p>Jeu « simple » Organisé sur la continuité des actions offensives qui met en jeu plusieurs joueurs dans la profondeur et parfois dans la largeur pour déstabiliser la défense et attaquer la cible</p> <p>5 – 6</p>
8	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective</p>	<p>Porteur du disque : Passes aléatoires en revers et en coup droit, ne pivote pas. Non porteur de disque : des solutions courtes uniquement et souvent tardives Défenseur : ne suit pas son joueur direct, ne gêne pas la progression de l'adversaire</p> <p>0 – 3,5</p>	<p>Porteur du disque : attend une solution efficace, passe sûre en revers, aléatoire en coup droit, pivote Non porteur de balle : court partout et tout le temps pour se démarquer et proposer des solutions qui ne sont pas toujours pertinentes Défenseur : suit son adversaire et empêche les passes, mais ne prend pas en compte le disque dans sa trajectoire</p> <p>4 - 6</p>	<p>Porteur du disque : joue vers l'avant en se libérant de la pression de son défenseur, accélère le jeu par ses choix Non porteur du disque : varie ses positions par rapport au porteur de disque (proche/loin, droite/gauche) et propose des solutions intéressantes Défenseur : combine un marquage individuel strict à un placement anticipant les passes courtes ou longues</p> <p>6,5 - 8</p>
4	<p>Efficacité dans le rôle d'auto arbitre et d'observateur</p>	<p>Observateur : Retranscription des résultats incomplète, peu précise et peu lisible. Oublie de transmettre les informations au joueur observé Auto-arbitre : Connaît les règles et leur application, mais attend que quelqu'un appelle la faute pour lui. Fonctionne encore sur le principe d'aide à l'auto arbitrage.</p> <p>0 – 1,5</p>	<p>Observateur : Relevé et transmission des observations exacts et précis. Sans commentaires sur ces dernières Auto-arbitre : Connaît et applique la majorité des règles mais est souvent influencé par ses partenaires ou adversaires. Il change très vite d'avis.</p> <p>2 - 3</p>	<p>Observateur : Relevé et transmission des observations exacts et précis. Compréhension et début d'analyse des informations observées. Peut faire un résumé de l'observation. Auto-arbitre : Connaît la majorité des règles et les applique en appelant la plupart des fautes. Explique et justifie ses choix. Accepte le désaccord, la discussion et remet le disque rapidement en jeu.</p> <p>3,5 – 4</p>
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items		
Compétence 1 : participer à un débat, à un échange verbal		L'élève démontre sa capacité à exploiter un vocabulaire spécifique pour s'expliquer et communiquer sur sa pratique et/ou celle des autres		
Compétence 6 : respecter les règles de la vie collective		L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu (auto-arbitrage).		
Compétence 7 : assumer les rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève concourt à l'organisation collective par des conduites adaptées à l'esprit du jeu (auto-arbitrage)		