



Académie de Rouen

CAP/BEP Session 2009

Éducation Physique et Sportive

ULTIMATE

Épreuve obligatoire Contrôle en cours de formation

REFERENTIEL ACADEMIQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 1 Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque basée sur des passes prioritairement courtes pour progresser jusqu'à la zone d'en but adverse face à une défense individuelle peu organisée collectivement.</p> <p>Niveau 2 Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque collective basée sur des passes variées et rapides, face à une défense qui s'organise pour provoquer un changement de possession.</p>		<p>Match à 5X5 sur un terrain de hand-ball, se déroulant en 10 minutes, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori, dans la mesure du possible. Les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueur sensiblement de même niveau.), les règles essentielles sont celles de l'Ultimate. Chaque équipe dispute au moins deux rencontres. Frisbee conseillé : 175 grammes</p>		
POINTS A AFFECTER	ELÉMENTS À ÉVALUER	Niveau 1 non atteint	Degré d'acquisition du niveau 1	Degré d'acquisition du niveau 2
Sur 4 points	Engagement du joueur et fair-play	N'accepte pas les erreurs des autres Ne reconnaît pas ses fautes Fait volontairement des fautes. <i>0pt</i> <i>1,5pt</i>	Maîtrise ses réactions émotionnelles. Prend en compte les capacités de ses partenaires Capable de recueillir des données (fiche d'observation) <i>1,5 pt</i> <i>3pts</i>	-S'engage avec combativité, mais loyalement. Capable de recueillir et d'utiliser les données pour évoluer et faire évoluer l'équipe. <i>3,pts</i> <i>4pts</i>
Sur 4 points	Auto arbitrage	Connaît peu ou mal les règles N'appelle jamais ses fautes <i>0pt</i> <i>1,5pt</i>	Connaît et applique les règles Appelle les fautes mais pas toujours efficacement <i>1,5 pt</i> <i>3 pts</i>	-Connaît, applique l'ensemble des règles et conseille <i>3,pts</i> <i>4pts</i>
Sur 3 points	Efficacité collective	Jeu de sauvegarde L'équipe ne parvient pas à maintenir une organisation collective <i>1pt</i>	Utilisation de tout l'espace de jeu <i>2pts</i>	Utilisation de tout l'espace de jeu en mouvement <i>3pts</i>
Sur 3 points	Action en attaque du porteur du frisbee	Lance le frisbee sans prendre en compte la présence de l'adversaire <i>1pt</i>	Efficace dans les passes courtes. Tient compte de ses adversaires proches <i>2pts</i>	Alterne jeu long, jeu court Joue dans la course d'un partenaire. Utilise des feintes de passes <i>3pts</i>
Sur 3 points	Action en attaque des non porteurs	Propose des solutions de passes sans être vraiment démarqué Attend la réception du frisbee l'arrêt <i>1pt</i>	Se démarque en tenant compte uniquement de son adversaire direct. <i>2pts</i>	Maîtrise plusieurs techniques de démarquage. Adapte ses courses et déplacements aux prises d'information du porteur du disque <i>3pts</i>
Sur 3 points	Action individuelle de défense	Présence peu efficace entraînant des fautes de contact <i>1pt</i>	Oblige son adversaire direct à recevoir ou passer dans de mauvaises conditions <i>2pts</i>	Adapte ses actions défensives à celles de ses partenaires. <i>3pts</i>