

CAP/BEP / ULTIMATE

COMPETENCE ATTENDUE

NIVEAU 3 :
Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise dans la mesure du possible et du règlement la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer le frisbee au plus tôt dans le respect des règles.

- Matches à 5 contre 5 sur terrain de 20m x 40m, ou 3 contre 3 sur terrain de 12m x 20m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré (1)
- Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse.
- Les règles essentielles sont celles de l'ultimate.

(1) Commentaires : 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. Dans certains cas 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

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3	
Points à affecter	Éléments à évaluer	De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points
8 points	<p>Efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe</p> <p>En attaque (3 points)</p> <p>En défense (3 points)</p>	<p>de 0 à 2,5 pts</p> <p>Organisation offensive simple, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante dans l'axe central du terrain. Discontinuité du jeu à cause de trajectoires aléatoires des lancers de frisbee.</p> <p>Organisation défensive désordonnée, sans marquage individuel précis, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe au porteur fait souvent perdre le frisbee à l'attaque.</p>	<p>de 3 à 4 pts</p> <p>Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse les défenseurs et accéder à l'espace de marque. Le frisbee progresse vers la cible dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des espaces latéraux et exploitation du jeu en profondeur.</p> <p>Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le frisbee, caractérisée parfois par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. La défense gêne la montée du frisbee, impose des temps d'arrêts à la progression du frisbee adverse en gênant gestuellement l'envoi rapide du frisbee. L'organisation adoptée favorise les interceptions. Début d'entraide</p>
		<p>de 15 points à 20 points</p> <p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en tenant compte parfois du rapport de force existant. L'espace de jeu s'écarte</p> <p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de frisbee et le receveur potentiel, et retarder l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>	
12 points	<p>Gain des rencontres (2 points)</p> <p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p>En attaque : (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de frisbee/non porteur de frisbee</p> <p>En défense : (6 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer le frisbee.</p>	<p>De 0 point</p> <p>en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les buts encaissés/ buts marqués)</p>	<p>à 2 points</p>
		<p>de 0 à 4,5 pts</p> <p>Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi</p> <p>Joueur concerné si le frisbee arrive dans son espace de jeu.</p> <p>Porteur: peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard à la recherche du receveur potentiel. Maîtrise aléatoire de la trajectoire dans l'envoi du frisbee, même sans adversaire direct avec un lancer privilégié (surtout revers). Envoi en avant sans analyser la pression, déclenche souvent ses lancers en position peu favorable.</p> <p>Non porteur : suit le jeu, attend la réception du frisbee en étant à l'arrêt. Poursuit la trajectoire du frisbee, peu d'enchaînement d'actions.</p> <p>Défenseur : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes et des violations.</p>	<p>de 5 à 8 pts</p> <p>Joueur impliqué. Connaissances réglementaires qui lui permettent un engagement moteur et une attitude loyale dans l'opposition.</p> <p>Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du frisbee si la pression adverse n'est pas trop forte. Capable d'enchaînement d'actions simples comme passer le frisbee et se placer en appui ou en soutien.</p> <p>Porteur : sait prendre quelques informations, et sait reconnaître un partenaire bien placé pour faire progresser le frisbee ; capable d'accélération. Repère une situation favorable de tir. Réussit la plupart des trajectoires droites si la distance avec le partenaire n'est pas trop grande et que l'adversaire ne presse pas trop.</p> <p>Non porteur : se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur). Va se placer dans la zone d'en-but pour marquer.</p> <p>Défenseur : gêne et ralentit la progression du frisbee. Capable de repérer la distance le séparant de son adversaire, en fonction de la proximité du frisbee.</p>
		<p>de 0 à 4,5 pts</p> <p>Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi</p> <p>Joueur concerné si le frisbee arrive dans son espace de jeu.</p> <p>Porteur: peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard à la recherche du receveur potentiel. Maîtrise aléatoire de la trajectoire dans l'envoi du frisbee, même sans adversaire direct avec un lancer privilégié (surtout revers). Envoi en avant sans analyser la pression, déclenche souvent ses lancers en position peu favorable.</p> <p>Non porteur : suit le jeu, attend la réception du frisbee en étant à l'arrêt. Poursuit la trajectoire du frisbee, peu d'enchaînement d'actions.</p> <p>Défenseur : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes et des violations.</p>	<p>de 8,5 à 12 pts</p> <p>Joueur lucide. Connaissances réglementaires précises.</p> <p>Joueur capable de s'impliquer la plupart du temps dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (peux réorganiser son équipe, conseiller, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...).</p> <p>Porteur : capable de transmettre le frisbee avec des trajectoires courtes et droites sous pression défensive et de réussir des trajectoires longues et précises en absence de pression. Souvent pertinent dans ses tentatives de tirs.</p> <p>Non porteur : capable de changer de rythme ou de direction. Propose des alternatives de jeu près ou loin du porteur.</p> <p>Défenseur : varie ses placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement /dissuasion, en fonction de ses capacités physiques. Essaye d'intervenir si le partenaire est dépassé.</p>