

BACCALAUREAT GENERAL TECHNOLOGIQUE ET PROFESSIONNEL / ULTIMATE	
PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
<b>COMPETENCE ATTENDUE</b>	<p><b>NIVEAU 4</b> : 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 presse le porteur et le réceptionneur potentiel pour récupérer le frisbee.</p> <p>Les règles essentielles sont celles de l'ultimate.</p> <p>(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</p>
<b>Points à affecter</b>	<p>NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION</p> <p>De 0 point à 9 points</p> <p>à 14 points</p> <p>De 15 points à 20 points</p>
<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective</b> Degré d'organisation collective de l'équipe Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes	<p><b>Maintient le rapport de force quand il est favorable</b> <b>de 0 à 3 pts</b></p> <p>Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation suffisante à l'équipe adverse. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de marque.</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>
<b>En attaque</b> <b>(4 points)</b>	<p><b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</b> <b>de 3,5 à 5,5 pts</b></p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un attrapeur en situation favorable (début du jeu de transition)</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression du frisbee (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en coupant l'accès à l'embut, et en ralentissant le plus possible la transmission du frisbee.</p>
<b>En défense</b> <b>(4 points)</b>	<p><b>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable</b> <b>de 6 à 8 pts</b></p> <p>Adaptation, réaction collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations du frisbee et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement constant des équipiers.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son embut, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</p>
<b>Efficacité collective</b> <b>Gain des rencontres</b> <b>Effet des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</b> <b>(2 points)</b>	<p>Matches souvent perdus.</p> <p>Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p> <p>0 pt</p>
<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b> <b>En attaque :</b> <b>( 6 points)</b> Prise de décisions dans la relation porteur de frisbee/non porteur de frisbee Réaction au changement de statut défense/attaque	<p><b>Joueur engagé et réactif.</b> <b>de 4,5 à 6,5 pts</b></p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p><b>Porteur :</b> passe avec précision sur trajectoires longue et droites, ou courbes et courtes. Transmet le frisbee sous pression en revers et parfois en coup droit dans la course du partenaire</p> <p><b>Non porteur :</b> offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de marque dans l'embut). Réceptionne en mouvement.</p> <p><b>Défenseur (marqueur) :</b> choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de frisbee en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de frisbee, intercepte, dévie les trajectoires adverses, aide en situation d'urgence.)</p>
<b>En défense :</b> <b>( 4 points)</b> Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer le frisbee. Réaction au changement de statut attaque/défense	<p>Matches gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.</p> <p>2 pts</p>
<b>10 points</b>	<p><b>Joueur ressource : organisateur et décisif</b> <b>de 7 à 10 pts</b></p> <p>Joueur capable d'articuler et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p><b>Porteur :</b> crée un danger systématique pour favoriser une rupture (gagne ses duels, efficacité des lancers sur trajectoires courbes et longues, passe décisive à un partenaire placé favorablement).</p> <p><b>Non porteur :</b> crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive. Lit tous types de trajectoires</p> <p><b>Défenseur (marqueur) :</b> gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires (harcele, oriente et conteste le porteur, dissuade, intercepte et aide).</p>