BG/BT — REFERENTIEL ACADEMIQUE — CA4: ULTIMATE

AFL 1

« S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

Principes d'élaboration de l'épreuve

Matchs à 5X5 (possibilité de 4X4) sur un terrain de 50m sur 35M, et opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Les joueurs peuvent choisir d'occuper un poste préférentiel.
Chaque équipe effectue au moins 2 rencontres de 2X6 mn. Des temps de concertation peuvent être mis en place à la mi-temps ou entre les matchs pour ajuster leur organisation ou leur stratégie en fonction du contexte et du score.
Les règles essentielles sont celles de l'Ultimate indoor (compte de 8 secondes sur le porteur du disque).
Les élèves sont partie prenante dans l'organisation, tenue des feuilles de matchs, arbitrage (AFL3).
L'évaluation des AFL 2 et 3 peut être finalisée au cours de la séance. Pour l'AFL3, l'élève choisit les 2 rôles (gestionnaire, arbitre, observateur) sur lesquels il veut être évalués en début de séquence.
L'élève peut finaliser la répartition des points pour les AFL2 et 3 au début de l'épreuve.

Eléments à évaluer (12pts)	Repères d'évaluation			
	Degré 1	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu 8 pts	Pas de stratégie collective repérable en attaque ou en défense. L'accès à l'espace de marque est fondé essentiellement sur des actions individuelles. **Joueur peu concerné** **PF** : de nombreuses pertes de Frisbee même sur des passes courtes. Les choix de passes sont souvent peu pertinents au regard de la situation de jeu. **NPF** : Souvent statique, des difficultés à se rendre disponible pour le PF. La récupération du frisbee engendre des pertes de contrôle. **DEF** : des difficultés à passer du statut d'attaquant à celui de défenseur. Le repli défensif est aléatoire et ne prend pas en compte son adversaire direct.	Une organisation identifiable par moment mais peu structurée qui occasionne un jeu souvent brouillon. **Joueur intermittent** **PF** : Efficace essentiellement dans les passes courtes de revers et de coup droit. Des échecs sur les passes longues en revers. Des choix de passes pas toujours adaptés au contexte et pas toujours réussies. Utilisation du pivot comme élément offensif. **NPF** : Suit le sens du jeu et se rend disponible « en deuxième intention ». Propose des courses qui ne permettent qu'une seule solution de passe. Se défait parfois de la pression défensive de son adversaire direct. Attrape les passes peu précises et rapides. **DEF** : Perturbe le passeur et tente d'intercepter. Reste entre son adversaire et le frisbee pour dissuader le porteur de lui passer le frisbee.	Une organisation offensive et défensive efficace qui est capable de s'adapter au jeu adverse pour exploiter un rapport de force favorable. **Joueur engagé et réactif** **PF** : Produit différentes formes de passes adaptées au contexte. Augmente sa distance de marque efficace. Utilise feintes de passes et feintes d'orientation en pivotant. Choisit d'utiliser appuis, appels ou jeu long. **NPF** : Utilise et crée les espaces libres autour du porteur, à distance optimale, en fonction d'un code commun. Maîtrise plusieurs techniques de démarquage. Lit efficacement toutes sortes de trajectoires et attrape le frisbee même de façon acrobatique. Adapte son replacement au déroulement du jeu **DEF** : Empêche son adversaire direct de passer avant le « compte 8 ». Oriente le jeu. Adapte ses actions en fonction de celles de ses partenaires	Une organisation offensive et défensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur grâce à une lecture du jeu rapide qui permet aux joueurs de résoudre les problèmes posés par l'équipe adverse. **Joueur ressource** Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. **PF** : Créé le danger par des passes variées (types, longueur) dans le dos de la défense adverse. S'adapte à la pression défensive et feinte grâce à un pivot ample et rapide qui ne perturbe pas la qualité de ses passes. **NPF** : Toujours disponible grâce à des appels dans des espaces libres (qu'il créé aussi), des changements de rythmes et de directions. Maîtrise et fait évoluer les combinaisons dans l'action. Est capable de lire les trajectoires les plus improbables et attrape le frisbee même de façon acrobatique. **DEF** : Bloque réellement les passes du porteur avec mobilité et l'oriente vers un côté choisi et connu de tous. Anticipe et intercepte les passes adverses.

Note /8	0	1	1,5	2	3	3,5	4	5	6	6,5	7	8
Matchs gagnés	*0*	*1*	*2+*	*0*	*1*	*2+*	*0*	*1*	*2+*	*0*	*1*	*2+*
Note /4	0	0,5		1	1,5		2	2,5	3	3,5	4	

Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force 4 pts	Les connaissances relatives aux principes d'efficacité tactiques ou techniques ne sont pas suffisamment connues et maitrisées pour proposer des solutions aux problèmes proposés par l'équipe adverse. Incapacité à repérer de manière claire les points faibles de l'équipe adverse pour faire des propositions efficientes et efficaces. Des difficultés à analyser ses erreurs et donc à les prendre en compte pour faire évoluer son projet de jeu.	Les connaissances sur le plan tactique permettent de proposer des solutions simples sur le plan de l'organisation en attaque ou en défense. Capacité à repérer de façon globale les points faibles adverses et faire des propositions. Zones préférentielles à atteindre, type de Frisbee, joueur particulier. Les propositions faites peuvent être pertinentes mais peu réalistes par rapport aux possibilités tactiques et techniques des joueurs.	L'éventail de solutions sur le plan tactique est suffisamment large pour adapter son système de jeu au rapport de force proposé. Les points faibles de l'équipe adverse sont identifiés et mis en relation avec les moyens et les possibilités de son équipe. Les propositions faites sont validées en situation de jeu.	L'analyse des éléments prélevés sur l'équipe adverse permet de justifier les choix stratégiques effectués tant en attaque qu'en défense. L'éventail des solutions proposées est large. Elles sont validées en situation de jeu et font de manière effective pencher le rapport de force en faveur de l'équipe.

Les évaluateurs classent les élèves dans un degré pour chacun des éléments évalués, la proportion de matchs gagnés permet d'ajuster la note dans le degré choisi.

AFL2 et AFL3 à évaluer au fil de la séquence (8 pts à répartir par l'élève)			
AFL2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »			
Degré 1	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
Entrainement inadapté • Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.	***Entrainement partiellement adapté*** • Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. • L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.	***Entrainement adapté*** • Engagement régulier dans les différents exercices. • L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.	***Entrainement optimisé*** • Engagement régulier dans les différents exercices. • L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.
AFL3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire » L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc…)			
Degré 1	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif.	L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.	L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.
GESTIONNAIRE			
Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi), feuille de score peu fiable.	Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Remplit correctement une feuille de score.	Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement.	Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos et les tables, gère le classement.
ARBITRE			
Méconnaissance des règles essentielles. Ne participe que rarement à l'auto-arbitrage.	Connaissances des règles principales de l'activité Participe au Co arbitrage, des difficultés à repérer toutes les fautes, manque d'assurance dans les décisions.	Connaissances élargies des règles. S'investit de manière effective dans l'arbitrage. Les décisions sont prises à bon escient. Sa compétence est reconnu des autres joueurs et ses décisions respectées.	Connaissances approfondies des règles. Capacité à accompagner et former d'autres élèves à l'arbitrage.
OBSERVATEUR			
Pas ou peu concerné par les phases d'observation. Les données recueillies sont peu fiables, pas d'analyse effectuée.	Participe à l'observation des matchs ou des situations. La concentration est aléatoire ce qui nuit à la qualité des données recueillies. Les analyses proposées sont sommaires.	Participe de manière effective et régulière aux différentes phases d'observation. Les données recueillies sont fiables et permettent des analyses constructives. Les bilans effectués n'aboutissent pas toujours sur des propositions concrètes.	Très investi dans l'observation, capable de faire des propositions relatives aux données à recueillir. Les analyses effectuées sont pertinentes et donnent lieu à des propositions concrètes et utiles répondant aux difficultés du joueur ou de l'équipe.