

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
NIVEAU 4: Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en utilisant opportunément le jeu court de fixation et le jeu long de progression. La défense s'organise pour orienter le jeu de l'équipe adverse. Être capable d'auto arbitrer.		Match à 5 contre 5 sur un terrain de 50m x 35m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les 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 des caractéristiques du jeu adverse Les règles essentielles sont celles de l'ultimate indoor (compte de 8 secondes sur le porteur du disque).		
Points à affecter	Elements à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4	
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes En attaque (4 points) En défense (4 points)	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 pts Organisation offensive identifiable qui repose sur : - Une répartition des rôles et des tâches recherchée mais aléatoire (handler, middle). - Une occupation de l'espace de jeu irrégulière et des relations à deux joueurs. - Une progression par des allers et retour dans l'axe central, alternant passes courtes réussies et passes allongées plus hasardeuses. Organisation défensive qui tente un marquage individuel se transformant souvent en repli pour les uns et récupération pour les autres. Les récupérations du frisbee dépendent uniquement d'initiatives individuelles. La pression directe au porteur fait parfois perdre le disque à l'attaque.	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 pts Organisation offensive efficace : - Répartition des rôles et des tâches (handler, middle) adaptable dans l'action. - L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). - Les actions d'attaque sont variées (combinaisons, passe et va, passe et suit, etc....) et utilisent à la fois les espaces latéraux et la profondeur. Organisation défensive efficace : le marquage individuel est assez bien tenu et souple pour permettre : - des permutations judicieuses dans l'urgence de l'action. - des interceptions par anticipation. - une réelle pression sur le porteur.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 pts Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (passe et suit, une – deux, combinaisons d'appels libérant des espaces à exploiter). Variation du rythme de jeu permettant d'accélérer le jeu de passes ou de faire circuler le disque de façon sûre si nécessaire. Il devient difficile pour la défense de récupérer le frisbee (possession assurée). Jeu long efficace. Organisation défensive capable d'évoluer en individuelle ou en zones, afin de créer un problème à l'attaque et récupérer le frisbee plus proche de la zone de marque. La pression sur le porteur est mobile, orientée vers un côté choisi et connu de tous.
		Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.		
	Efficacité collective (2pts) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score 1 point	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de frisbee / non-porteur de frisbee. Réaction au changement de statut défense/attaque. En défense (4 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer le frisbee. Réaction au changement de statut attaque /défense.	Joueur intermittent de 0 à 4,5 points PF : Efficace dans les passes courtes de revers et de coup droit. Tente et réussit des passes longues en revers. Tente différentes formes de passes, pas toujours adaptées au contexte et pas toujours réussies. Utilisation du pivot comme élément offensif (qualité de vol du frisbee et démarquage). PF : 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.	Joueur engagé et réactif de 5 à 8 points 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. PF : 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 remplacement 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.	Joueur ressource de 8,5 pts à 10 points 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. PF : Toujours disponible grâce à des appels dans des espaces libres (qu'il crée 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.