

REFERENTIEL ACADEMIQUE - ULTIMATE NIVEAU 3 - ACADEMIE D'AMIENS

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 3 : Rechercher le gain des matches par la mise en œuvre d'une organisation offensive qui utilise judicieusement le jeu rapide face à une défense qui cherche à récupérer le disque au plus tôt, dans le respect des règles</p>		<p>Matches à 4 contre 4 sur un terrain d'environ 50m sur 25m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes maximum, dont au moins 2 rencontres contre la même équipe. Entre chaque point et les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation de 30 secondes sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une équipe d'ajuster leurs projets collectifs. Les règles essentielles sont celles de l'ultimate. L'engagement est réalisé par un des joueurs depuis son en-but ; le principe d'auto arbitrage est respecté</p>			
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 NON ACQUISE		COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 à 10 points		De 10 à 15 points	De 15 à 20 points
8 points	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p align="right"><i>En attaque (3 points)</i></p> <p align="right"><i>En défense (3 points)</i></p>	<p>Organisation offensive simple : Organisation offensive simple, fondée sur le jeu de conservation de l'espace proche sans prise en compte de l'adversaire ou de la cible. Le disque progresse grâce à des passes longues</p> <p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité du porteur et des non-porteurs lente et insuffisante.</p>	<p>Organisation offensive qui s'organise prioritairement autour de 2 ou 3 joueurs. Le disque progresse grâce à des passes courtes (3 à 4 mètres) et parfois à mi-distance. L'action coordonnée d'au moins deux partenaires permet des passes et va. Les zones latérales sont exploitées pour la marque.</p> <p>Organisation défensive qui cherche à prendre en charge individuellement les adversaires. Cette défense permet quelques interceptions. Début de communication entre partenaires.</p>	<p>Organisation offensive qui organise tous les joueurs de l'équipe. Le disque progresse grâce à des passes courtes et mi-distances. L'apparition de la répartition des rôles d'appui et de soutien permet une alternance de solutions en appui ou soutien.</p> <p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une répartition efficace des défenseurs sur le terrain pour intercepter régulièrement et orienter le jeu d'attaque</p>	
	<p>Gain des rencontres (2 points)</p>	De 0 points	En fonction du nombre de matches joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement le nombre de points marqués /encaissés)	à 2 points	
12 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p>Auto arbitrage : (4 points)</p> <p>En attaque : prise de décision dans la relation porteur de disque/non porteur de disque (4 points)</p> <p>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer le disque (4 points)</p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant : Connaissances règlementaire approximatives : parfois difficulté de contrôle de soi. Le joueur se détermine attaquant ou défenseur, intègre la notion de cible</p> <p>Porteur du disque (PD): Choisir la meilleure alternative possible entre: jouer court/long, jouer en appui/soutien. Prend en compte la défense proche Maîtriser des techniques de « base »: lancer en revers, réception du disque, utilisation du pied de pivot</p> <p>Non porteur du disque (NPD): Le placement vis-à-vis du porteur inadapté (trop près, trop loin) engendre de nombreuses pertes de disques en réception</p> <p>Défenseur: Trop loin de l'attaquant, ne peut intervenir efficacement. Ou présence peu efficace entraînant des fautes de contact.</p>	<p>Joueur impliqué et lucide : Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition.</p> <p>Porteur du disque: Augmente sa distance de passe efficace (DPE) Complète sa « palette technique » pour être efficace..</p> <p>Non porteur du disque: Le joueur se rend disponible à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/défenseur. L'enchaînement des actions de courses, de réception et de lancé est meilleur.</p> <p>Défenseur: Met une pression temporelle en comptant les secondes. Oblige son adversaire direct à recevoir ou passer dans de mauvaises conditions.</p>	<p>Joueur organisateur : Utilise les règles comme intentions tactiques.</p> <p>Porteur du disque: Maîtrise les passes courtes et longues en imprimant des courbes extérieures. Produit des passes décisives, Peut varier le rythme de jeu.</p> <p>Non porteur du disque: Propose des alternatives de jeu près ou de loin en enchaînant démarquages et replacement en appui ou en soutien en fonction du rapport de force. Va « catcher » verticalement le plus haut possible le disque Défenseur: Bloque la passe directe et dissuade la longue permettant l'interception d'un partenaire.</p>	