

BACCALAUREAT ULTIMATE « outdoor » Epreuve Académique

Compétences attendues			Principes d'élaboration de l'épreuve.	
<p>Niveau 1 Rechercher le gain d'une rencontre d'ultimate par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu face à une défense qui s'organise prioritairement pour récupérer le frisbee et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>Niveau 2 Rechercher le gain d'une rencontre d'ultimate par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant un(e) ou deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu à l'approche de l'en-but. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>			<p>Matches à 7 contre 7 (7 joueurs de champ) sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes au moins. Les règles essentielles sont celles de l'ultimate « outdoor », l'engagement est réalisé par un des joueurs depuis l'en-but. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
05 /20	Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à 2 joueurs (passe et va, passe et suit...) L'équipe peut se réorganiser entre les matchs	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons, etc...) L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05 /20	Actions individuelles du porteur du frisbee	Efficace dans les passes courtes en revers. Donne le frisbee sans prendre en compte la présence de l'adversaire ou de façon précipitée.	Fait progresser le frisbee : passe courte et/ou longue dans la course d'un partenaire en revers. Efficace dans les passes courtes en coup droit. Utilisation du pivot avec une présence défensive. Exploite les situations favorables de jeu. Met en difficulté le défenseur.	Maîtrise des techniques de passes variées (coup droit, revers) court ou long avec ou sans effet. Produit des passes décisives, varie le rythme de jeu. Donne efficacement dans des situations favorables, à des distances et sous des angles variés.
05 /20	Actions individuelles du non porteur du frisbee	Se place en situation de receveur face au porteur de frisbee, dans l'axe central. Court en s'écartant de son adversaire, en appelant verbalement ou physiquement. Perd régulièrement le disque en réception.	Se rend disponible pour aider le porteur de frisbee (appui, soutien...) Utilise les couloirs latéraux. Efficace en réception facile à une main, perd peu de disque en réception à deux mains.	Crée des espaces libres ou utilise des espaces libérés par un autre joueur (écran, bloc...) Maîtrise des techniques variées de démarquage. Efficace dans toutes les réceptions à une ou deux mains.
05 /20	Actions individuelles du défenseur.	Se place uniquement entre l'adversaire et l'en-but. Gêne le porteur du frisbee mais ne le compte pas.	Presse le porteur du frisbee, dissuade sur le non porteur et réussit quelques interceptions. Compte le porteur du frisbee.	Adapte sa défense au jeu de l'adversaire. Articule des actions avec celles de ses partenaires : harcèlement, dissuasion, interception, aide...

Commentaire :

- (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).
(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.