|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **BGT RÉFÉRENTIEL D’ÉVALUATION CA4: ULTIMATE** | | | | | | |
| Compétence de fin de séquence caractérisant les Attendus de Fin de Lycée (AFL) dans l’APSA : 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. S’engager dans les apprentissages afin de mettre en place un projet collectif. Etre capable d’auto-arbitrer, coacher, observer et organiser. | | | | | | |
| **Principes d’élaboration de l’épreuve** : matchs à 5 contre 5 (possibilité de 4 contre 4) sur un terrain de 50mx35m opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute sous forme de tournoi, des rencontres de 8 minutes, dont au moins deuc rencontres contre la même équipe. Les équipes qui ne jouent pas sont en charge de l’organisation du tournoi (score, temps, rotation, etc…).  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. | | | | | | |
| **AFL1** | S’engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l’analyse du rapport de force. | | **Déclinaison dans l’APSA** | | Pour gagner le match […] 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. | |
| **Eléments à évaluer** | **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 | **Joueur peu concerné**  **Lanceur** : nombreuses pertes de disque même sur des passes courtes. Choix de passes souvent peu pertinents au regard de la situation de jeu.  **Réceptionneur** : souvent statique, des difficultés à se rendre disponible pour le lanceur, peu de démarquage. Pertes de contrôle au moment de la récupération du disque.  **Défenseur** : difficultés à passer du statut d’attaquant à celui de défenseur. Repli défensif aléatoire et pas de prise en compte son adversaire direct.  **Projet de jeu** : pas de stratégie collective repérable en attaque ou en défense. Actions individuelles majoritairement pour accéder à la zone d’en-but.  **Auto-arbitre (=fair-play)** : maîtrise de 1 critère sur 4 (cf.fiche fair-play) | **Joueur intermittent**  **Lanceur** : 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 pied de pivot comme élément offensif.  **Réceptionneur** : suit le sens du jeu et se rend disponible « en 2ème intention ». Propose des courses qui ne permettent qu’une seule solution de passe. Se défait parfois de la pression défensive de son adversaire direct.  **Défenseur** : perturbe le lanceur et tente  d’intercepter. Reste entre son adversaire et le disque pour dissuader le lanceur de lui passer.  **Projet de jeu** : organisation identifiable par moment mais peu structurée qui occasionne un jeu souvent brouillon.  **Auto-arbitre (=fair-play)** : maîtrise de 2 critères sur 4 (cf.fiche fair-play) | | **Joueur engagé et réactif**  **Lanceur** : réalise 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.  **Réceptionneur** : utilise et crée les espaces libres autour du lanceur, à distance optimale. Maîtrise plusieurs techniques de démarquage. Lit efficacement les trajectoires et attrape le disque même de façon acrobatique. Se replace en fonction du déroulement du jeu.  **Défenseur** : Empêche son adversaire direct de passer avant le compte. Oriente le jeu. Adapte ses actions en fonction de celles de ses partenaires.  **Projet de jeu** : organisation offensive et défensive capable de s’adapter au jeu adverse pour exploiter un rapport de force favorable.  **Auto-arbitre (=fair-play)** : maîtrise de 3 critères sur 4 (cf.fiche fair-play) | | **Joueur ressource**  **Lanceur** : 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 pied de pivot ample et rapide qui ne perturbe pas la qualité de ses passes.  **Réceptionneur** : Toujours disponible grâce à des appels dans des espaces libres (qu’il créé aussi), des changements de rythme et de direction. Maîtrise et fait évoluer les combinaisons dans l’action. Lit les trajectoires les plus improbables et attrape le disque de façon acrobatique.  **Défenseur** : bloque les passes du lanceur avec mobilité et l’oriente vers un côté choisi et connu de tous. Anticipe et intercepte les passes adverses.  **Projet de jeu** : 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**.**  **Auto-arbitre (=fair-play)** : maîtrise de 4 critères sur 4 (cf.fiche fair-play) |
|  | 0 1,5 | 2 3,5 | | 4 6 | | 6,5 8 |
|  | *Gain des matchs (1) : curseur dans le degré* | *Gain des matchs (1) : curseur dans le degré* | | *Gain des matchs (1) : curseur dans le degré* | | *Gain des matchs (1) : curseur dans le degré* |
|  | 0 0,5 | 1 1,5 | | 2 3 | | 3,5 4 |
| **Faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force** | Connaissances sur les principes d’efficacité tactiques et/ou techniques insuffisamment connues et maitrisées pour proposer des solutions aux problèmes proposés par l’équipe adverse.  Incapacité à repérer de manière claire les points faibles adverses pour faire des propositions.  Des difficultés à analyser ses erreurs et donc à les prendre en compte pour faire évoluer son projet de jeu. | Connaissances tactiques permettant de proposer des solutions simples pour l’organisation en attaque ou en défense.  Capacité à repérer de façon globale les points faibles adverses et faire des propositions.  Propositions souvent pertinentes mais peu réalistes par rapport aux possibilités tactiques et techniques des joueurs. | | Solutions tactiques diversifiées pour adapter son système de jeu au rapport de force proposé.  Points faibles adverses identifiés et mis en relation avec les moyens et les possibilités de son équipe.  Propositions validées en situation de jeu. | | Analyse de l’équipe adverse pertinente pour justifier les choix stratégiques offensifs et défensifs.  Solutions tactiques diversifiées et validées en situation de jeu permettant de faire basculter le rapport de force en faveur de l’équipe de manière efficiente. |
| **AFL2** | Se préparer et s’entrainer, individuellement ou collectivement, pour conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel. | | **Déclinaison dans l’APSA** | | Mettre en œuvre une organisation collective…  S’engager dans les apprentissages afin de mettre en place un projet collectif. | |
| **Eléments à évaluer** | **Degré 1** | **Degré 2** | | **Degré 3** | | **Degré 4** |
| **Indicateurs** | Entraînement inadapté  S’engage faiblement dans les situations et/ou à l’échauffement.  Très peu/pas autonome.  N’utilise pas les données statistiques liées à l’efficacité collective pour s’impliquer dans la progression de l’équipe. | Entraînement partiellement adapté  S’engage partiellement dans les situations et/ou à l’échauffement.  Peu autonome.  A besoin d’être guidé dans ses choix d’exercices.  S’intéresse aux données stastiques liée à l’efficacité collective mais ne les exploite pas pour proposer des axes de progression. | | Entraînement adapté  S’engage régulièrement dans les situations et/ou à l’échauffement.  Autonome. Se met en projet régulièrement pour soi ou son équipe en identifiant les points forts **ou** faibles pour lui-même ou son équipe.  Choisit des exercices adaptés pour les travailler.  Comprend les données statistiques et essaie de modifier le projet de jeu, au moins dans l’intention, afin d’être plus efficace dans l’efficacité collective. | | Entraînement optimisé  S’engage constamment dans les situations et/ou à l’échauffement avec persévérance et dynamisme.  Très autonome. Se met en projet constamment pour soi et son équipe en identifiant les points forts **et** faibles pour lui-même ou son équipe. Choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.  Comprend et exploite les données statistiques en réorganisant le projet de jeu collectif de manière pertinente et efficace |
| **AFL3** | Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. | | **Déclinaison dans l’APSA** | | Etre capable d’auto-arbitrer, coacher, observer et organiser. | |
| **Eléments à évaluer** | **Degré 1** | **Degré 2** | | **Degré 3** | | **Degré 4** |
| **Indicateurs** | Observateur :  Relevé partiel de données sur le même support.  Organisateur : Peu concerné. Gestion inefficace des matchs.  Coach : Peu de conseils donnés dans les situations et peu attentif en match. Aucune prise de parole dans le huddle de fin de match sur le fair-play et l’efficacité technique/tactique | Observateur :  Relevé de données reflétant la réalité majoritairement sur un seul support et transmet rarement les données à ses partenaires.  Organisateur : Elève appliqué mais brouillon. Des pertes de temps.  Coach : Encourage en match et apporte des conseils stéréotypés (ex : concentre toi, déplace toi, etc..). Très peu de prise de parole dans le huddle de fin de match sur le fair-play et l’efficacité technique/tactique | | Observateur :  Relevé de données reflétant la réalité surtout sur un support. Communique à son partenaire pour lui donner un feedback.  Organisateur : Organise le tournoi en déléguant des rôles (score, temps, observations...). Elève organisateur.  Coach : Encourage en match et apporte des conseils pertinents dans les situations d’apprentissage surtout en démontrant et quelques fois pendant les temps-morts. Quelques prises de parole dans le huddle de fin de match sur le fair-play et l’efficacité technique/tactique | | Observateur :  Relevé de données reflétant la réalité en variant les critères et les supports (Multi-compteur par exemple). Communique des feedbacks à ses partenaires.  Organisateur : Organise le tournoi. Gère parfaitement l’entre-deux matchs pour optimiser le temps. Délègue des rôles en faisant autorité (score, temps, observations…). Elève leader.  Coach : Apporte des conseils pertinents en match, pendant les temps-morts et dans les situations d’apprentissages. Prise de parole régulière dans le huddle de fin match sur le fair-play et l’efficacité technique/tactique. |