

# Ultimate

## Rappel de la compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit rechercher le gain du match par des choix pertinents permettant de conserver et faire avancer le disque jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à gêner le porteur et à intercepter le disque. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple liés à la progression du disque.  
Respecter les partenaires et les adversaires et co-arbitrer.

## EVALUATION

réalisée le 25/03/09

### Détail de l'évaluation de **Lauren FANTON** en classe de **31** :

Données individuelles :

Lancer de la main **droite** , distance optimale de passe validé pendant le cycle : **7 m**

Equipe : **C**



### Travail et Connaissances : **4,0/4**

Capacités évaluées	points
Co-arbitrage (connaissance et respect des règles, annonce et arrêt en cas de faute ou d'infraction,...)	<b>2,0/2</b>
Observation (attention et rigueur, retour fait au joueur,...)	<b>1,0/1</b>
Tenue de la fiche « Bilan » (renseignement des rubriques, lisibilité,...)	<b>1,0/1</b>

### Maîtrise: **8,1 /10**

Chaque compétence est affectée d'un coefficient selon l'importance qui lui est attribuée au vu des objectifs du cycle.

Le codage utilisé pour la validation est le suivant : 0=non acquise, 1=en cours d'acquisition, 2=à renforcer, 3=acquise

coef.	Compétences évaluées	
2	En défense : <b>intercepter</b> le disque en vol	<b>2</b>
1	En défense : <b>droper</b> le disque	<b>2</b>
0,5	En défense : <b>gêner</b> avec ses bras	<b>3</b>
0,5	En défense : <b>gêner</b> avec ses jambes	<b>2</b>
1	En défense : <b>surveiller un adversaire</b> (réceptionneur potentiel)	<b>3</b>
1	En défense : <b>marquer</b> (suivre) <b>un adversaire</b> (réceptionneur potentiel)	<b>3</b>
1	En défense : <b>marquer</b> (gêner) <b>le lanceur</b> (et le suivre dès qu'il a lancé)	<b>3</b>
1	<b>Se démarquer dès le turn-over</b> (changement de rôle défenseur/attaquant)	<b>3</b>
0,5	En attaque : <b>utiliser</b> le rattrapé « <b>crocodile</b> »	<b>2</b>
0,5	En attaque : <b>utiliser</b> le rattrapé « <b>canard</b> »	<b>2</b>
1	En attaque : <b>s'orienter vers la cible</b> dès la possession du disque (interception, réception, faute...)	<b>2</b>
1	En attaque : <b>utiliser le pied pivot</b> pour s'excentrer	<b>2</b>
1	En attaque : <b>maîtriser le lancer</b> en revers	<b>2</b>
1	En attaque : <b>lancer</b> à un partenaire <b>un disque rattrapable</b>	<b>3</b>
1	En attaque : <b>enchaîner</b> une action <b>après avoir lancé</b>	<b>3</b>
1	En attaque : se démarquer pour <b>proposer des solutions à ses partenaires</b>	<b>3</b>
2	En attaque : <b>faire un appel signifiant</b> (qui permet à l'équipe de progresser vers la cible)	<b>2</b>
2	En attaque : <b>exploiter un appel signifiant pour progresser vers la cible</b>	<b>3</b>
1	En attaque : <b>marquer ou assister</b> (attraper ou faire la passe qui permet de marquer)	<b>40%</b>

### Performance : **4,6 /6**

Matches	points
Résultats des matchs : M1> 1, M2> -1, M3> 1, soit <b>2 victoires</b> et <b>3 pt(s)</b> marqué(s)	<b>1,5/2</b>
Capacité de l'équipe à conserver le disque : <b>46%</b> de pertes	<b>2,0/2</b>
Capacité du joueur à compléter ses passes : <b>67%</b> de passes complétées	<b>0,7/1</b>
Participation du joueur à l'incrémentation du score : <b>40%</b> de points ou d'assistances réalisés pour l'équipe	<b>0,4/1</b>

Note : **16,7 /20**