

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ULTIMATE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant une montée de disque rapide et en profondeur ou une conservation du disque par une continuité des actions des porteurs et non porteurs pour se retrouver régulièrement et plus rapidement en situation favorable de marquer face à une défense organisée.</p> <p>S'engager dans une attitude « fair-play » et s'auto arbitrer de manière autonome. S'inscrire dans un projet de jeu simple lié à la conservation et la progression du disque.</p>		<p>Tournoi entre équipes homogènes. Matches 4 contre 4 sur un terrain aux dimensions adaptées à l'effectif des élèves (une épreuve en extérieur sur un terrain de 50 m de long et de 30 m de largeur est préconisée), les zones d'en-but mesurant 10 m de profondeur. Les élèves sont évalués dans les rôles de joueur, d'auto-arbitre et d'observateur.</p> <p>Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles pour faciliter l'évaluation de la compétence. Exemple : on peut diviser le terrain en 5 zones, lors d'une possession chaque zone atteinte ramène un point à l'équipe. La zone de marque est bonifiée. Le score final est l'addition de tous les points à chaque possession. Les pertes de disque sont comptabilisées. Le but est de gagner en marquant plus de points que l'adversaire. A partir d'un certain nombre de points atteint par l'équipe, le résultat est révélateur d'un niveau de compétence en cours d'acquisition, d'un premier degré d'acquisition ou d'un deuxième degré d'acquisition.</p>		
Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0 <i>En voie d'acquisition 0 à 9,5 points</i>	10 à 15,5 points <i>Niveau 2 acquis – 1^{er} degré</i>	20 <i>Niveau 2 acquis – 2^e degré 16 à 20 points</i>
8	<p>Efficacité collective dans le gain du match</p> <p>sur 6 pts Gains des matchs sur 2 pts</p>	<p>Conservation du frisbee L'équipe conserve le disque sans pour autant accéder régulièrement à la zone de marque. Elle progresse dans un petit périmètre par des passes courtes sous forme de passe et va. 0 – 2,5</p>	<p>Progression efficace Assure une progression régulière du frisbee vers la zone d'en-but et se retrouve souvent en situation favorable de marquer. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5</p>	<p>Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5 - 6</p>
8	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective</p>	<p>Joueur concerné Propose des solutions de passe dans un petit périmètre. Utilise essentiellement le revers et les passes courtes. La volonté de se projeter rapidement vers l'avant explique les erreurs techniques ou les mauvais choix 0 - 3,5</p>	<p>Joueur patient Pose le jeu et fait les bons choix pour conserver le frisbee. Il allonge les passes et permet au jeu de gagner de la profondeur. Assure la conservation du frisbee en offrant des solutions de passe. 4 - 6</p>	<p>Joueur décisif Bonifie les frisbees en variant les conditions de lancer. Pose le jeu ou l'accélère. Offre régulièrement des solutions à ses partenaires qui sont décisives pour marquer le point. 6,5 - 8</p>
4	<p>Efficacité dans le rôle d'auto-arbitre et d'observateur</p>	<p>Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'auto-arbitre, hésite sur l'application et l'appel des fautes 0-1,5</p>	<p>Rôles assumés Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'auto-arbitre en appliquant la majorité des règles. 2 - 3</p>	<p>Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'auto-arbitre en favorisant le respect des règles 3,5 - 4</p>
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items		
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile		L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée à la mi-temps.		
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective		L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables		
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'auto-arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.		