

CA 4
APSA : Ultimate



Épreuve : Les élèves sont par équipes de 5 à 6 pour 4 joueurs de champ en gymnase C (40x20) ou de 6 à 7 joueurs pour 5 joueurs de champ en terrain extérieur (1/3 de largeur de terrain de foot). Chaque équipe effectue 2 matchs. Chaque match est joué en 2x7 minutes, avec une mi-temps de coaching de 2 minutes. Pas de match nul : le premier au score gagne. Mixité obligatoire, 2 filles et 2 garçons minimum sur le terrain. L'équipe attaquante (celle qui reçoit le disque), définit lors de chaque engagement la composition (3F 2G ou 3G 2F), qui ne bouge plus jusqu'à la marque suivante. Les changements de joueurs subviennent n'importe quand au cours du déroulement du match, dans le respect de la composition annoncée en début de chaque engagement. Les joueurs d'une même équipe gèrent leur rotation pour assurer leur observation/coaching, récupération, hydratation, équilibre des forces... Pas de temps morts ni arrêt de jeu. Chaque joueur devra jouer au minimum 14 minutes (la moitié du temps de jeu total). Les équipes sont composées et stabilisées par les élèves 3 leçons avant l'évaluation. Si ce choix est libre, une consigne d'équilibrage des forces est recherchée.

- **AFL 1 : 12 points** évaluent * :

E1 (8pts) : L'efficacité individuelle en situation de match. Positionnement sur un des 4 degrés en fonction des descripteurs.

E2 (4pts) : L'efficacité dans la mise en place du projet de jeu collectif. Positionnement sur un des 4 degrés en fonction de l'évolution du score de l'équipe entre les 2 mi-temps : « + + » = les 2 secondes mi-temps sont en amélioration par rapport aux premières (+ 2 pts et plus), « + = » = une mi-temps en amélioration (+ 2 pts et plus) et une maintenue (+ ou - 1 points), « - = » = une mi-temps maintenue (+ ou - 1 points) et une en régression (-2pts et moins), « - - » = les 2 secondes mi-temps sont en régression (-2 pts et moins).

- **AFL 2 et 3 : 8 points** (choix de répartition par l'élève). Le travail collaboratif dans l'entraînement de l'équipe tout au long du cycle (AFL 2). Choix de l'élève dans les rôles assurant le fonctionnement collectif et solidaire (AFL 3)

* **Remarque sur la proposition de répartition particulière des points de l'AFL 1 dans ce sport collectif :** L'une des spécificités du jeu d'ultimate réside dans le développement du jeu par les joueurs non porteurs du disque. Le porteur ne peut marquer par lui-même, ne peut se déplacer, ne peut développer son jeu individuel sans s'appuyer et prendre en compte son équipe ainsi que toute la dimension collective du jeu. (À la différence d'un jeu où la balle peut être portée, ou un joueur de football, de basket, peut mener une action et une marque de manière solitaire, chaque action d'un joueur d'ultimate est en lien direct et inscrit dans le projet collectif de son équipe). Ce qui pourrait passer pour une valorisation de l'efficacité individuelle (8 pts) sur la partie collective (4 pts) n'en est rien. La partie individuelle comporte elle toute la compétence du joueur à prendre en compte, s'engager et servir le projet collectif. Ex : Pour reprendre la description du « joueur décisif » : « Se coordonne avec ses partenaires » ; « Déséquilibre le jeu pour offrir des espaces de réception » => ces espaces de réception sont d'autant plus importants ici, qu'ils sont dans les conditions sine qua non du développement du jeu, à la différence des autres sports collectifs où cette action n'est pas forcément celle qui va amener le développement du jeu et la marque. Cette dimension collective du joueur d'ultimate est exacerbée, car elle conditionne encore une fois, la possibilité même du jeu.

		Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4																															
<p>AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p> <p>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p> <p>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>	<p>Evolution du score : ++</p> <p>Evolution du score : =+</p> <p>Evolution du score : =</p> <p>Evolution du score : =-</p> <p>Evolution du score : -</p> <p>E2 : " Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force" : Score total efficacité collective (cf. tableau indicateurs E2)</p>	2V	4		6		8		10		12	2V	3		5		7		9		11	2V	2		4		6		8		10	2V	1		3		5		7		9				
		1V-1D-Delta+	3,75		5,25		7,25		9,25		11,25	1V-1D-Delta+	2,75		4,25		6,25		8,25		10,25	1V-1D-Delta+	1,75		3,25		5,25		7,25		9,25	1V-1D-Delta+	0,75		2,25		4,25		6,25		8,25				
		1V-1D-Delta-	3,5	4,5			6,5			8,5		10,5	1V-1D-Delta-	2,5	3,5			5,5			7,5		9,5	1V-1D-Delta-	1,5	2,5			4,5			6,5		8,5	1V-1D-Delta-	0,5	1,5			3,5			5,5		7,5
		2D	3,25	3,75			5,75			7,75		9,75	2D	2,25	2,75			4,75			6,75		8,75	2D	1,25	1,75			3,75			5,75		7,75	2D	0,25	0,75			2,75			4,75		6,75
		Gain des matchs		2D	1V-1D-Delta-	1V-1D-Delta+	2V	2D	1V-1D-Delta-	1V-1D-Delta+	2V	2D	1V-1D-Delta-	1V-1D-Delta+	2V	2D	1V-1D-Delta-	1V-1D-Delta+	2V																										
				Joueur passif				Joueur intermittent				Joueur actif				Joueur décisif																													
				Attaque : PdD : choix de passe sans analyse. NPdD : disponibilité aléatoire, quel que soit le secteur de jeu. Défense : Identification et présence individuelle sur son joueur adverse. Intervention limitée, faible impact sur le déroulement du jeu.				Attaque : PdD : choix de passes courtes principalement, conservation du disque NPdD : solutions proches permettant la conservation du disque Défense : Pression sur PdD (règle du comté), interception opportune, changement rapide de statut sur le turnover				Attaque : PdD : choix de passes courtes/longues pertinentes, réorientation (pivot) NPdD : solutions pertinentes, permettant la conservation du disque et le déploiement du jeu. Défense : Pression sur le PdD et/ou un NpD pour dissuader ou couper les lignes de passe				Attaque : PdD : créer le danger (feintes, réorientations...) NPdD : Appel/contre-appel. Déséquilibre le jeu pour offrir des espaces de réception. Créer/utiliser l'espace libre, dans la perspective d'une mise en danger/opportunité de marque immédiate. Défense : Efficacité décisive dans la récupération du disque. Se coordonne avec ses partenaires (force side...)																													
				S'engage peu dans les séances. Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice ; pas de relation à l'équipe. Échauffement absent, inadapté, improductif 0,5 / 1 / 1,5				S'engage dans les exercices selon ses aptitudes Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes. Échauffement présent, sans montée en intensité ou diversification 1 / 2 / 3				S'engage avec régularité dans les différents exercices S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : échange de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Échauffement complet 1,5 / 3 / 4,5				S'engage dans la totalité des séances. Quel que soit l'exercice, adapte lancer / réception de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Propose des axes d'adaptation techniques et tactiques pertinents. Échauffement complet, personnalisé. 2 / 4 / 6																													
				Coach				Co-équipier partenaire				Observateur																																	
				Peu attentif au match de ses partenaires et adversaires. Aucune, ou mauvaise décision 0,5 / 1 / 1,5				Attentif au match de ses partenaires, encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching 1 / 2 / 3				Attentif au match de ses partenaires et adversaires, encourage et apporte des conseils 1,5 / 3 / 4,5				Attentif au match de ses partenaires et adversaires, encourage. Choix et conseils pertinents, décisifs. Gère intelligemment les rotations de joueurs. Apporte des conseils, pilote son équipe 2 / 4 / 6																													
				Absence de relationnel avec son équipe 0,5 / 1 / 1,5				Comportement intermittent, opportun par rapport au déroulement du jeu. 1 / 2 / 3				S'insère dans le projet collectif, suit les consignes du coach. 1,5 / 3 / 4,5				Apporte des éléments constructifs, aide ses partenaires dans le jeu. Nourrit les décisions du coach. 2 / 4 / 6																													
				Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi), feuille de score peu fiable 0,5 / 1 / 1,5				Regarde le jeu de façon irrégulière, le tableau de suivi est rempli à moitié 1 / 2 / 3				Regarde le jeu constamment, remplit correctement le tableau mais demande vérification du professeur pour être sûr. 1,5 / 3 / 4,5				Élève autonome et fiable dans la tenue de la feuille de match. 2 / 4 / 6																													