

# Référentiel d'évaluation baccalauréat général et technologique

## Une illustration dans le champ d'apprentissage 4 : Ultimate

### Principes d'évaluation

- L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique
- L'AFL 2 et l'AFL 3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve.
- Pour l'AFL 3, l'élève est évalué dans 2 rôles qu'il a choisis en début de séquence d'enseignement (au minimum à la 3<sup>ème</sup> leçon).

### Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points : l'élément 1 est noté sur 8 pts et l'élément 2 sur 4 pts.
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves. Trois choix sont possibles (dans le tableau ci-dessous, l'élève place une croix pour chaque AFL).
- Une fiche d'évaluation vous est proposée en fin de document.

### Illustration pour la répartition AFL2 / AFL3

- AFL2 = 2 pts / AFL3 = 6 pts ;
- AFL2 = 4 pts / AFL3 = 4 pts ;
- AFL2 = 6 pts / AFL3 = 2 pts .

Evaluation en cours de séquence						Note du professeur	
Niveau	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	Choix de l'élève (X)		
<b>AFL 2</b>	0.5	1	1.5	2		AFL2 / 2 pts /4 pts ou /6 pts	
	1	2	3	4			
	1.5	3	4.5	6			
<b>AFL 3</b>	1.5	3	4.5	6		AFL3 / 6 pts /2 pts ou /4 pts	
	1	2	3	4			
	0.5	1	1.5	2			
						<b>/8</b>	

**Choix**

### possibles pour les élèves :

- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation.
- AFL 3 : le rôle d'autoarbitre + choix d'un rôle parmi deux autres (superviseur ou entraîneur).

## Repères d'évaluation de l'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 »

### Principe d'élaboration de l'épreuve CCF d'ultimate

Chaque candidat dispute plusieurs oppositions dans des équipes (mixtes dans la mesure du possible, l'idéal étant 2 ou 3 filles sur le terrain) présentant des rapports de force et de mixité équilibrés.

Matches à effectif réduit (5 contre 5) sur un terrain extérieur de 66m\*24m avec 2 en-but de 12 m (équivalent à un quart de terrain de football dans la largeur) ou en intérieur sur un terrain de 40m\*20m avec 2 en-but de 6m.

Matches au temps (10 à 15 mn) puis lorsque le temps est écoulé, il faut terminer le dernier point engagé avant la fin du temps. A son issue, cap +1 systématique (ajout au meilleur score en cours).

Au cours des phases de jeu, un temps de concertation de 1' à chaque point est prévu à la disposition des coaches de manière à permettre à l'équipe d'ajuster son organisation collective en fonction du jeu adverse (chronomètre déclenché à la fin de chaque point marqué).

- Après avoir situé l'élève dans un degré pour l'AFL1, les co-évaluateurs affinent la note en utilisant les résultats des matchs qui servent de curseur au sein du degré dans lequel l'élève ou l'équipe est positionné.

- Pour l'AFL2, les équipes sont évaluées pendant la séquence d'enseignement sur le projet collectif d'entraînement de l'équipe.

- Concernant l'AFL3, tous les élèves sont évalués dans le rôle d'auto-arbitre. Les règles essentielles de l'ultimate sont mises en place (cf règlement UNSS) dans la mesure du possible. L'élève est évalué dans un deuxième rôle au choix : celui d'entraîneur (coach) ou de superviseur (game advisor).

Lors des cercles d'après match (obligatoires) : chaque équipe se réunit en pré-cercle pendant 2' (pre-huddle) puis le groupe se rassemble ensuite dans le cercle commun (huddle), les élèves sont ainsi capables de faire un retour de l'état d'esprit sur le match, en évoquant notamment l'application du règlement, la façon dont s'est comporté l'ensemble des joueurs (notamment durant les appels des fautes et des infractions). Tous les élèves peuvent parler dans le pré-cercle tandis que seuls le superviseur / game advisor et le capitaine parlent dans le cercle de fin de rencontre.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec le projet de jeu de son équipe (4 points)</b></p> <p><b>Organisation collective en attaque</b></p> <p><b>En défense</b></p>	<p><b>Maintient difficilement la possession du disque malgré un rapport de force favorable</b></p> <p>Organisation hachée avec un enchaînement de passes limité. Nombreux changements de possession de disque (turn-over).</p> <p>Les joueurs sont peu réactifs aux changements de statuts (attaquants / défenseurs).</p> <p style="text-align: center;"><b>0-1 pt</b></p>	<p><b>Maintient la possession du disque permettant de gagner du terrain quand le rapport de force est favorable.</b></p> <p>Organisation offensive offrant ponctuellement un peu de fluidité. De nombreuses passes sont prioritairement recherchées vers l'avant. Les courses de démarquage (appels) vers le disque ne sont pas franches, nombre encore important de turn-over.</p> <p>Les joueurs réagissent souvent tardivement aux changements de statuts et en réaction au comportement des attaquants.</p> <p style="text-align: center;"><b>1.5-2 pts</b></p>	<p><b>Exploite le rapport de force lorsqu'il est favorable et accède régulièrement à la zone de marque</b></p> <p>L'organisation offensive permet une conservation du disque grâce à une succession de passes courtes vers l'avant répondant à des appels essentiellement réalisés vers le porteur de disque. Quelques passes latérales permettent de patienter avec un nouveau compte avant une meilleure solution vers l'avant.</p> <p>Les joueurs réagissent plus régulièrement aux changements de rythme et de direction ce qui permet quelques interceptions. Une organisation défensive collective commence à se dessiner.</p> <p style="text-align: center;"><b>2.5-3 pts</b></p>	<p><b>Renverse le rapport de force et exploite le déséquilibre.</b></p> <p>L'organisation offensive permet maintenant un accès régulier à la zone de marque grâce à une utilisation variée et adaptée des passes/appels (courts, latéraux, longs et fuyants).</p> <p>L'organisation collective offensive tente de s'adapter à l'adversaire et propose des systèmes de jeu variés.</p> <p>Les défenseurs agissent collectivement pour récupérer le disque en orientant le lancer dans une zone restreinte (=force) ou en proposant des défenses de zone.</p> <p style="text-align: center;"><b>3.5-4 pt</b></p>
<b>Ajustement de la note collective</b>	<b>Gain des matchs</b> ←————→	<b>Gain des matchs</b> ←————→	<b>Gain des matchs</b> ←————→	<b>Gain des matchs</b> ←————→

<p><b>Contribution individuelle du joueur dans l'organisation collective (4 points)</b></p> <p><b>En attaque /2 pts :</b></p> <p>1 pt pour la réalisation et prise de décision du Porteur de Disque (PdD)</p> <p>1 pt pour le Démarquage des Non Porteurs de Disque (NPdD) pour faciliter la transmission du disque</p> <p><b>En défense /2 pts :</b></p> <p>Efficacité individuelle pour dissuader la passe du lanceur et/ou récupérer le disque.</p> <p>1 pt pour le rôle de marqueur</p> <p>1pt pour le rôle de défenseur</p>	<p><b>Joueur précipité</b></p> <p><b>Porteur de disque (PdD) :</b></p> <p>Il lance souvent vers l'avant, sans reconnaître les situations de passes favorables. Un jeu aléatoire et aérien est privilégié. Pas de pivot.</p> <p><b>Attaquant Non porteur de Disque (NPdD) :</b></p> <p>Il ne se démarque pas efficacement, reste dans l'alignement du défenseur.</p> <p>-----</p> <p><b>Défenseur suiveur</b></p> <p><b>Marqueur (défenseur sur PdD) :</b></p> <p>Peu mobile, il ne compte pas pour presser et utilise prioritairement les mains pour gêner le lanceur. La passe est souvent faite avant son arrivée sur le porteur.</p> <p><b>Défenseur NPdD :</b></p> <p>Se place de façon aléatoire proche de son attaquant direct, agit en réaction à ses courses de démarquage (appel).</p> <p><b>0-1pt</b></p>	<p><b>Joueur rapide</b></p> <p><b>PdD :</b></p> <p>Il préfère encore jouer rapidement avant d'avoir un défenseur devant lui mais devient efficace. Le jeu en appui est privilégié. Il commence à utiliser son pied de pivot lorsqu'il est marqué.</p> <p><b>NPdD :</b></p> <p>Actif, il utilise pour se démarquer des courses d'appels monotones : changements de rythmes et de directions encore insuffisants.</p> <p>-----</p> <p><b>Défenseur concerné</b></p> <p><b>Marqueur :</b></p> <p>Davantage mobile, il se déplace rapidement sur le porteur et gêne plus précisément avec les mains. Il expérimente le compte sur son adversaire (pas systématiquement) avec timidité et pas toujours assez fort (repère pour ses partenaires).</p> <p><b>Défenseur :</b></p> <p>Il commence à se placer entre le disque et le réceptionneur en réaction aux courses de l'attaquant.</p> <p><b>1.5-2pts</b></p>	<p><b>Joueur patient</b></p> <p><b>PdD :</b></p> <p>Le joueur sait attendre ou choisir une solution de passe plus facile. Il utilise son pied de pivot pour rechercher aussi des solutions latérales face à un défenseur et fait des passes en soutien.</p> <p><b>NPdD :</b></p> <p>Plus efficace, il se démarque davantage en réalisant des appels et contre appels lui permettant de se rendre plus utile et disponible.</p> <p>-----</p> <p><b>Défenseur engagé</b></p> <p><b>Marqueur :</b></p> <p>Très mobile, il réagit aux pivots du porteur de disque, gêne efficacement le lanceur avec les mains et commence à interdire certaines zones de passes (début de force).</p> <p><b>Défenseur :</b></p> <p>Se place entre le disque et le réceptionneur en prenant de l'avance sur ses appels, il essaie d'anticiper.</p> <p><b>2.5-3pts</b></p>	<p><b>Joueur lucide</b></p> <p><b>PdD :</b></p> <p>Il reconnaît et utilise les solutions les plus avantageuses. Il exploite systématiquement son pied de pivot pour trouver une solution. Il sait aussi profiter de situations favorables plus éloignées grâce à des passes longues pertinentes et précises.</p> <p><b>NPdD :</b></p> <p>Suite à ses appels, libère systématiquement la zone attaquée pour ses coéquipiers lorsqu'il n'est pas servi. Ses appels/ contre appels deviennent très rythmés et variés.</p> <p>-----</p> <p><b>Défenseur stratège</b></p> <p><b>Marqueur :</b></p> <p>Très mobile, il réagit aux pivots en gênant avec les mains ET les pieds. Il oriente les lancers dans une zone choisie avec ses coéquipiers (« la force »).</p> <p><b>Défenseur :</b></p> <p>Se place et se déplace en fonction des qualités de ses adversaires et de la position de ses partenaires. Il s'intègre dans des dispositifs collectifs variés.</p> <p><b>3.5-4pts</b></p>
<p><b>Faire des choix et s'adapter collectivement au regard de l'analyse du rapport de force</b></p> <p><b>/ 4 points</b> (+/- 1 possible en fonction de la prépondérance individuelle)</p> <p><b>Évalué obligatoirement sur un match sans coach</b></p>	<p><b>Adaptations aléatoires</b></p> <p>Peu de projection sur la période d'opposition à venir (absence de projet collectif).</p> <p>Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence.</p> <p><b>1 pt</b></p>	<p><b>Tentatives d'adaptation</b></p> <p>Entame de projection sur la période d'opposition à venir.</p> <p>Ce projet demeure sommaire et commence à prendre en compte les forces et/ou les faiblesses les plus évidentes.</p> <p><b>2 pts</b></p>	<p><b>Adaptations régulières</b></p> <p>Projet devenant cohérent et prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence.</p> <p>Choix stratégiques systématiques de plus en plus efficaces pour la période d'opposition à venir.</p> <p><b>3 pts</b></p>	<p><b>Adaptations permanentes</b></p> <p>Plusieurs alternatives de choix stratégiques avant et pendant la période d'opposition.</p> <p>Adaptations pertinentes et efficaces du projet prenant en compte les forces et les faiblesses en présence.</p> <p><b>4 pts</b></p>

## Repères d'évaluation de l'AFL 2

« Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un projet d'entraînement d'équipe bien identifié. Chaque équipe définit son profil en concertation avec l'enseignant, au cours du cycle. En rapport avec son niveau de ressources, il cible ses points forts et ses points faibles, et prévoit un projet de transformation (physique, technique et tactique) à court et moyen terme. Il gère son échauffement en autonomie.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>Projet d'entraînement peu cohérent</b></p> <p>Projet d'entraînement peu lisible ou peu cohérent au regard des ressources du groupe.</p> <p>Faible engagement dans les phases de répétitions nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p> <p>L'échauffement du groupe est inadapté. Peu d'autonomie.</p> <p><b>0.5 pt / 1pt / 1.5 pt</b></p>	<p><b>Projet d'entraînement partiel</b></p> <p>Le projet d'entraînement de l'équipe est adapté au groupe mais ne prend en compte qu'un axe de travail (physique ou technique ou tactique).</p> <p>Les joueurs s'engagent avec plus de régularité dans le projet d'entraînement mais ont besoin d'un guidage de l'enseignant dans les choix à opérer.</p> <p>L'échauffement du groupe est incomplet. Autonomie sur certaines phases.</p> <p><b>1 pt / 2 pts / 3 pts</b></p>	<p><b>Projet d'entraînement cohérent</b></p> <p>Le projet d'entraînement est en cohérence avec les ressources de l'équipe et prend en compte au moins 2 axes de travail (physique, technique, tactique).</p> <p>Les joueurs s'engagent avec régularité et intensité dans leur progression. Ils partagent leurs compétences.</p> <p>L'échauffement du groupe est cohérent et ritualisé. Le groupe est autonome.</p> <p><b>1.5 pt / 3 pts / 4.5 pts</b></p>	<p><b>Projet d'entraînement optimal</b></p> <p>Réflexion avant, pendant et après les séances d'apprentissage permettant d'ajuster en continu le projet d'entraînement et de cibler des objectifs à atteindre.</p> <p>Plusieurs axes de travail sont poursuivis parallèlement et s'accompagnent de dispositifs adaptés à chacun pour les atteindre (situations d'apprentissage).</p> <p>Investissement optimal de l'équipe en fonction du niveau de ressources des joueurs. Partage de compétences.</p> <p>L'échauffement du groupe est personnalisé à l'équipe. Le groupe est autonome.</p> <p><b>2 pts / 4 pts / 6 pts</b></p>

### Repères d'évaluation de l'AFL 3

« Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »

L'élève est évalué en AFL3 sur 2, 4 ou 6 pts en fonction de la répartition avec l'AFL2 qu'il aura définie pour son évaluation.

Il sera évalué **dans le rôle d'auto-arbitre obligatoire** et dans **un second rôle à choisir entre superviseur et entraîneur-coach**.

La note finale de l'AFL3 correspondra à la moyenne des 2 rôles évalués sur 2, 4 ou 6 points.

**Rôle d'auto-arbitre** (spécificité de l'ultimate, ce rôle est obligatoirement évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>Il subit, il détourne la règle à son avantage</b></p> <p>Ne connaît pas le règlement : ne différencie pas les fautes et les infractions. L'élève ne les appelle jamais ou est de mauvaise foi cherchant à tirer un avantage de l'auto-arbitrage. Les discussions se font dans un climat parfois tendu qui peut se manifester par un mauvais état d'esprit. Reste spectateur du pré-cercle (pre-huddle).</p> <p>0.5 pt / 1 pt / 1.5 pt</p>	<p><b>Il essaie d'engager une discussion mais...</b></p> <p>Connaît le règlement partiellement, sans être sûr de ses résolutions. Les deux parties ne s'écoutent pas : l'échange est partiel voire inexistant. Il cherche à imposer son point de vue. Etat d'esprit encore contestataire. Parle de façon anecdotique dans le pré-cercle sans avoir de vision globale.</p> <p>1 pt / 2 pts / 3 pts</p>	<p><b>Il maîtrise</b></p> <p>Connaît le règlement et appelle les infractions et les fautes. Il connaît les réparations. Les discussions se font dans un climat serein. Bon état d'esprit permettant des prises de décision communes rapides et adaptées. Donne un avis pertinent dans le pré-cercle sur l'évolution du jeu et sur l'esprit du jeu de manière lucide.</p> <p>1.5 pt / 3 pts / 4.5 pts</p>	<p><b>Il anime</b></p> <p>Connaît le règlement, appelle les fautes et les infractions de bonne foi et avec discernement. Connaît les réparations, appelle ses propres fautes même à son désavantage. Peut aider sur les résolutions lorsqu'il est sollicité. Etat d'esprit qui devient constructif sans négliger le point de vue adverse ou extérieur. Anime le cercle en donnant une analyse pertinente du rapport de force et du climat de jeu en argumentant avec des exemples concrets.</p> <p>2 pts / 4 pts / 6 pts</p>

**Rôle d'entraîneur = coach** (évalué au cours de la séquence d'enseignement et de l'évaluation finale s'il a été choisi)

Il fait partie de l'équipe mais sans être joueur sur le match pour lequel il est évalué dans ce rôle, il met en place et adapte le plan de jeu en fonction du rapport de force.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>Il encourage</b></p> <p>Peu de conseils mais se limite à des encouragements lors du match de l'équipe coachée. Analyse très superficielle du rapport de force, peu de projection sur le match à venir.</p> <p><b>Le groupe s'organise seul.</b></p> <p>0.5 pt / 1 pt / 1.5 pt</p>	<p><b>Il propose un projet simple liée aux compétences de son équipe</b></p> <p>Attentif au match de son équipe, il analyse peu le rapport de force et propose un projet tactique simple centré sur son équipe.</p> <p><b>A chaque début de point, il aide à l'organisation des lignes de jeu (attaque et ou défense), il définit les rôles de base (handler, middle).</b></p> <p>1 pt / 2 pts / 3 pts</p>	<p><b>Il analyse pour adapter le jeu de son équipe à l'adversaire</b></p> <p>S'investit activement dans son coaching</p> <p>Donne des conseils dans plusieurs registres (technique, tactique, physique) permettant de réorienter le jeu de son équipe en insistant davantage sur les points forts de son équipe et en identifiant quelques points faibles adverses.</p> <p><b>Adapte les rôles aux ressources de chacun en fonction de son analyse pour mieux organiser son équipe sur le point à jouer.</b></p> <p>1.5 pt / 3 pts / 4.5 pts</p>	<p><b>Il régule pour exploiter et mettre à profit les ressources de son équipe</b></p> <p>S'engage pleinement dans son rôle</p> <p>Planifie en amont et régule pendant le match de manière pertinente et adaptée.</p> <p>Fait évoluer son coaching en fonction de l'état du rapport d'opposition et des points forts et faibles de l'adversaire.</p> <p>Peut faire changer le type de défense en cours de match et même en cours de point.</p> <p><b>Adapte le rôle de chacun et le plan de jeu aux ressources de ses joueurs et de son adversaire.</b></p> <p>2 pts / 4 pts / 6 pts</p>

**Rôle de superviseur = game advisor** (évalué au cours de la séquence d'enseignement et de l'évaluation finale s'il a été choisi)

En ultimate un superviseur ou conseiller de jeu (traduit de l'anglais game advisor) n'est pas à confondre avec un arbitre. C'est une personne neutre qui a pour rôle de superviser et conseiller lors d'une rencontre les joueurs des deux équipes qui s'opposent. Il est ainsi le relais des appels, des fautes et infractions annoncés par les joueurs en reproduisant les codes et gestes. Lorsqu'il y a une situation qui l'emmène à avoir un point de vue supplémentaire (désaccord des joueurs ou point de vue suite à son placement) il a la possibilité de conseiller ou d'apporter son éclairage sur un fait de jeu. Son avis n'est qu'un élément extérieur qui peut être utilisé par les joueurs mais sans être obligatoirement pris en compte pour la prise de décision qui ne demeure qu'aux joueurs impliqués.

Pour l'évaluation, un binôme de superviseurs / game advisor ou un seul élève par rencontre qui donnera également son avis sur le pre-huddle à l'enseignant et il s'exprimera en premier dans le cercle final avec les capitaines des deux équipes.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>Il n'ose pas relayer les informations</b></p> <p>Passif et distant lors du match, il ne peut pas relayer la communication lors des appels de fautes et ou infractions.</p> <p><b>0.5 pt /1 pt /1.5 pts</b></p>	<p><b>Il comprend mais ne sait pas relayer les gestes</b></p> <p>Attentif au match, il comprend ce qui se passe lors des appels mais ne connaît pas encore tous les gestes à relayer.</p> <p>Il tente de se positionner en relais dès qu'il le peut.</p> <p><b>1 pt /2 pts /3 pts</b></p>	<p><b>Il relaie les gestes avec précision</b></p> <p>Il est très attentif au jeu et relaie les gestes sans se tromper sur les codes utilisés.</p> <p>Lorsqu'il est sollicité, il donne sa version lors d'un appel de faute et ou d'infractions qui peut être utilisée ou non par les joueurs.</p> <p><b>1.5 pt /3 pts /4.5 pts</b></p>	<p><b>Il intervient avec lucidité</b></p> <p>Il est impartial et donne un avis lucide sur la situation avec les gestes adéquats.</p> <p>Il intervient également, dès que la situation l'exige, pour apporter son éclairage (sortie, point) ou donner sa version lors d'un appel de faute ou d'infraction (son avis peut être utilisé ou non par les joueurs).</p> <p><b>2 pts /4 pts /6 pts</b></p>

**Fiche d'évaluation baccalauréat général et technologique  
Champ d'apprentissage 4 : Ultimate**

NOM :

Prénom :

Classe :

Evaluation le jour du CCF		Notes du professeur	
<b>AFL1</b> « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »	<b>Elément 1</b> Efficacité technique et niveau de performance /8 pts		
	<b>Elément 2</b> Efficacité tactique /4 pts		

Evaluation en cours de séquence						Notes du professeur	
Niveau	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	Choix de l'élève (X)		
<b>AFL 2</b> « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »	0.5	1	1.5	2		Note AFL2 / 2 pts /4 pts ou /6 pts	
	1	2	3	4			
	1.5	3	4.5	6			
<b>AFL 3</b> « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »	1.5	3	4.5	6		AFL 3 obligatoire auto-arbitre	
	1	2	3	4		AFL 3 au choix superviseur ou entraîneur	
	0.5	1	1.5	2		Note AFL3 / 6 pts /2 pts ou /4 pts	
						<b>Note ultime /20</b>	