

DAL L. Proposition Compétences	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise	Excellente maitrise
<p>Motricité & Technique : Lancer, catcher, pivoter, viser avec précision.</p>	<p>Ne cherche à jouer qu'en revers. Les lancers sont effectués de face. La direction est encore trop peu contrôlée. Beaucoup de disques ne sont pas planants et sont envoyés en dehors de la surface adverse.</p> <p>Les catches à deux mains de face sont quand à eux privilégiés. Des difficultés apparaissent dans la lecture des trajectoires et les catches en mouvements sont trop souvent ratés.</p>	<p>Joue principalement en revers en utilisant son pied de pivot et en se plaçant de profil. Les trajectoires en revers sont davantage maîtrisées et le joueur sait davantage viser une zone à courte et moyenne distance sur la latéralité. Il commence également à ajouter de la vitesse. Le joueur commence à utiliser un second coup technique de manière ponctuelle pour s'adapter aux situations (Coup droit ou revers) mais la réalisation n'est pas toujours bonne. Les catches à une main avec la main "forte" apparaissent et permettent de catcher dans des postures plus complexes au dessus de soi ou sur des trajectoires basses.</p>	<p>Le joueur sait alterner des choix techniques au travers d'un panel de 2 lancers favoris. Il utilise son pied de pivot et a une posture adéquat.</p> <p>Il sait varier la vitesse et la longueur de ces deux types de lancers.</p> <p>Il utilise de manière régulière les catches à deux mains en posture "simple" et à une main lorsque la situation le demande.</p>	<p>Le joueur maîtrise deux lancers favoris dont le revers. Il commence à jouer sur les aspects balistiques du frisbee en lui inculquant un angle en fonction de la trajectoire voulu sur le plan transversal ce qui lui inculquera une courbe ou sur le plan longitudinal ce qui lui permettra d'avoir une trajectoire montante ou descendante.</p> <p>Il utilise les catches à deux mains et une main et en fonction de la posture cherche désormais à catcher de sa main faible.</p>	<p>Les coups sont variés : coup droit, revers et upside. Des variations au niveau de l'angle : inside/outside mais également de la vitesse sont constatés en fonction de l'analyse du jeu. Les coups sont donc majoritairement en lien avec la situation de jeu.</p> <p>Le joueur sait catcher à une main en variant main forte et main faible. Il n'hésite pas à plonger si nécessaire.</p>
<p>S'organiser collectivement : Communiquer - élaborer une stratégie</p>	<p>La logique qui anime l'équipe est de renvoyer le disque dans l'autre partie du terrain. Peu voire aucune communication n'est constatée entre les deux binômes</p>	<p>Les deux binômes commencent à communiquer notamment sur la réception du disque. Ils sont davantage dans une stratégie liée à marquer dans le camp adverse en alternant un jeu allant de gauche à droite</p>	<p>La communication se veut plus présente sur les catches et la stratégie de lancer. La joueur qui ne catch pas sert de guide conseillé en donnant parfois des indications sur la positions des adverses et le type de lancers à effectuer.</p> <p>"Vite à gauche" "Lob"... etc</p>	<p>La communication est réelle pendant le point. Les joueurs s'organisent sur leur placement, catches et lancers. Ils communiquent en temps réel sur leurs actions et sur la stratégie "attend" "vas y envoie", etc.</p> <p>L'aspect temporel d'accélération et de ralentissement du jeu pour marquer 2 points est au centre de leur raisonnement</p>	<p>Les joueurs sont dans une communication constante sur les phases d'attaques et de défense mais également en amont du match dans l'élaboration de la stratégie. Ils prennent également en compte les points forts et points faibles de chacun d'un point de vue technique pour adapter leur stratégie collective</p>

<p>Tactique : Déplacement et replacement</p>	<p>Le disque est renvoyé principalement au centre du terrain adverse sans prise en compte de la position de l'adversaire. Le joueur ne cherche pas à se replacer en fonction de son coéquipier après avoir relancé. Il reste en place et attend le lancé suivant. Il n'y a donc pas d'anticipation.</p>	<p>Le joueur commence à prendre les informations sur le placement de son binôme pour ne pas le gêner dans les catches ou dans les lancers. Après avoir catché ou lancer, il reste quelques secondes attentistes puis cherche à prendre l'information sur son coéquipier et le second disque. La prise d'information se fait donc exclusivement après.</p>	<p>Le joueur cherche à être réactif à son placement et à ceux de ses adversaire après avoir effectué un catch ou un lancer. Les joueurs ont tendance à se répartir un côté ou un espace dans la profondeur et à se replacer au centre de cet espace.</p>	<p>Les joueurs sont dans une logique de déplacement de l'adversaire de manière constante. De la même manière, leur logique défensive est élaborée de manière à couvrir constamment le terrain. Ils prennent donc l'information sur le placement de leur partenaire pour se déplacer dans l'espace libre après un renvoie.</p>	<p>Les joueurs cherchent à se répartir les espaces en fonction de leurs points forts techniques; Néanmoins ils savent analyser les espaces libres et cherchent à les occuper. Ils sont donc en capacité de switcher de zone dans leur zone non préférentiel pour défendre puis se replacer, tout en communiquant avec leur partenaire.</p>
<p>Auto-arbitrage et connaissance des Règles</p>	<p>Méconnaissance des règles - le joueur fait confiance les yeux fermés aux autres. OU élève qui cherche à tricher et ou ne respectant pas les principes de fairplay.</p>	<p>Connaissance partielle des règles.</p>	<p>Les règles sont connues mais pas toujours reconnues en jeu. Un aide arbitre est parfois nécessaire.</p>	<p>Connaissance des règles et application. Le joueur sait reconnaître les situations mais n'arrive pas toujours à expliquer concrètement ses appels. Les joueurs jouent avec fairplay.</p>	<p>Les joueurs savent s'auto-arbitrer et dialoguer pour expliquer leurs choix. Le match se déroule dans le respect total du fairplay</p>
<p>Tournoi - Performance - Contrat validé</p>	<p>0 à 20%</p>	<p>20 à 50%</p>	<p>50% à 60%</p>	<p>60 à 80%</p>	<p>80 à 100%</p>
<p>Proposition d'évaluation par compétences au DDC - Version 1 - Dal Lucie</p>					