

# Ultimate

## Objectif :

Proposer une situation de jeu collectif Ultimate Frisbee qui favorise l'utilisation d'un lexique spécifique par tous les joueurs et propose des situations d'interactions dans le cadre du déroulement du jeu.

## Constat :

Le règlement de l'ultimate utilise de nombreux termes en anglais.

L'esprit du jeu nécessite de la part des joueurs de s'exprimer en utilisant un certain nombre de termes en anglais pour assurer le déroulement du jeu

## Intérêts :

- Esprit du jeu (auto arbitrage) facilite la prise de parole des joueurs.
- Par l'énoncé oral des règles les élèves construisent une meilleure connaissance pour jouer.
- Engager deux élèves concernés par un fait de jeu à s'exprimer et interagir
- Organiser le choix des règles du jeu à construire et utiliser en fonction intérêt pour les acquisitions en EPS et en fonction intérêt pour les acquisitions en anglais.

## Adaptations :

- Partir d'un règlement a minima voir fiche jointe pour construire progressivement des règles du jeu plus complètes.
- Possibilité d'organiser un jeu dirigé avec arrêt de jeu pour expliquer les faits de jeu et associer l'utilisation d'un lexique particulier en anglais
- Possibilité d'intégrer un arbitre qui pourra annoncer des faits de jeu. Ils commentent le jeu plus qu'il ne l'arbitre.

## Liens

<a href="http://francis.kaftel.pagesperso-orange.fr/sommaire.htm">http://francis.kaftel.pagesperso-orange.fr/sommaire.htm</a>	Plutôt destiné professeur d'EPS et entraîneurs. Néanmoins des informations intéressantes et des vidéos.
<a href="http://www.ffdf.fr/Pedagogie/Documents">http://www.ffdf.fr/Pedagogie/Documents</a>	Site de la fédération française : documents pédagogique, poster (en français) sur les règles, les lancers, document sur l'historique
<a href="http://www.ultimatehandbook.com/basics/">http://www.ultimatehandbook.com/basics/</a>	Site en anglais trop complexe. Animation sur des types d'offensive,....
<a href="http://www.planetolak.net/sportco.php?page=4">http://www.planetolak.net/sportco.php?page=4</a>	Site qui propose un module Cycle 2 et cycle 3 en Ultimate
<a href="http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1168357702671/0/fiche__ressourcepedagogique/&amp;RH=1339506376546">http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1168357702671/0/fiche__ressourcepedagogique/&amp;RH=1339506376546</a>	Compte rendu de stage second degré sur ultimate. Complet

## Ultimate in 10 simple rules

1. **The Field** -- A rectangular shape with endzones at each end. A regulation field is 64m by 37m, with endzones 18m deep.
2. **Initiate Play** -- Each point begins with both teams lining up on the front of their respective endzone line. The defense throws ("pulls") the disc to the offense. A regulation game has seven players per team.
3. **Scoring** -- Each time the offense completes a pass in the defense's endzone, the offense scores a point. Play is initiated after each score.
4. **Movement of the Disc** -- The disc may be advanced in any direction by completing a pass to a teammate. Players may not run with the disc. The person with the disc ("thrower") has ten seconds to throw the disc. The defender guarding the thrower ("marker") counts out the stall count.
5. **Change of possession** -- When a pass is not completed (e.g. out of bounds, drop, block, interception), the defense immediately takes possession of the disc and becomes the offense.
6. **Substitutions** -- Players not in the game may replace players in the game after a score and during an injury timeout.
7. **Non-contact** -- No physical contact is allowed between players. Picks and screens are also prohibited. A foul occurs when contact is made.
8. **Fouls** -- When a player initiates contact on another player a foul occurs. When a foul disrupts possession, the play resumes as if the possession was retained. If the player committing the foul disagrees with the foul call, the play is redone.
9. **Self-Refereeing** -- Players are responsible for their own foul and line calls. Players resolve their own disputes.
10. **Spirit of the Game** -- Ultimate stresses sportsmanship and fair play. Competitive play is encouraged, but never at the expense of respect between players, adherence to the rules, and the basic joy of play.

## Annexe 2

### Règles minimum pour jouer à l'Ultimate

- The field is a rectangular shape with endzone at each end
- 2 teams : 5 players on the field. The others players are subistute. Players not in the game may replace players in the game after a score
- Each point begins with both teams lining up on the front of their respective endzone line. The defense throws ("pulls") the disc to the offense.
- Each time the offense completes a pass in the defense's endzone, the offense scores a point. Play is initiated after each score.
- You can reach the endzone by passing the disc to a teammate
- When the disc touch the ground or goes out the possession changes.
- No physical contact is allowed between players
- Players are responsible for their own foul and line calls. Players resolve their own disputes

## Organisation du lexique et articulation EPS/Anglais

Communication obligatoire dans le jeu	Adaptations	Communication orale de certaines règles = jeu commenté	Autre lexique
<p><b>Ces termes doivent être connus et utilisés.</b>  <b>Ils sont obligatoires au déroulement du jeu</b>  <b>Ils peuvent être amenés de façon progressive dans le cadre d'un jeu simplifié.</b></p>	<p><b>Ces adaptations sont à l'identique des autres supports d'activité.</b>  <b>Elles permettent la compréhension et l'expression orale</b></p>	<p><b>Ces termes doivent être connus pour pouvoir jouer.</b>  <b>Ils peuvent être utilisés dans le cadre d'un jeu « commenté » par un observateur</b></p>	<p><b>Ce lexique n'a pas besoin d'être utilisé.</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- « Stalling » = compté 1 à 10</li> <li>- « Disc in » = Disque vivant suite à un check</li> <li>- « Retracted » = Se retirer suite à un appel à la faute</li> <li>- « Brick » or « middle » : a annoncé après sortie directe du pull</li> <li>- « Call » = appel à une faute</li> </ul> <p><i>ou appel directement le nom de la faute</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Infractions-violation :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- « Fast count »</li> <li>- « Straddle »</li> <li>- « Disc space »</li> <li>- « Wrapping »</li> <li>- « Strip »</li> <li>- « Vision »</li> <li>- « Contact »</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comptage des points</li> <li>- Question / réponse pour l'engagement :              « Are you ready ? »              « Yes »              « Pull »</li> <li>- Fiches d'observation</li> <li>- Demander un remplacement :              « substitution »              « <i>Firstname out, firstname in</i> »</li> <li>- Demander un temps mort :              « Time out »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pull - dropped pull</li> <li>- Out of bounds</li> <li>- Turnovers :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Down</li> <li>- hand over</li> <li>- double touch</li> <li>- interception</li> <li>- out of bounds</li> <li>- Stall out</li> </ul> </li> <li>- Infractions-violation :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fast count</li> <li>- Straddle</li> <li>- Disc space</li> <li>- Wrapping</li> <li>- Strip</li> <li>- Vision</li> <li>- Contact</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Catch</li> <li>- Turnover</li> <li>- Check / Auto check</li> <li>- Brick</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Time out</li> <li>- Substitution</li> <li>- Thrower</li> <li>- Marker</li> </ul>

## Utilisation du lexique dans le règlement ultimate frisbee

Terme	Sens
Call	Appelle à une faute
Foul	Seul le joueur qui subit la faute peut l'appeler
Stall count	Le compte
Thrower	Joueur en possession du disc
Marker	Défenseur sur le porteur du Disc. Celui qui compte
Time-out	Temps mort. Arrêt du jeu demandé par une équipe pour concertation
Stalling	Terme annoncé. Précède le début du comptage de 1 à 10
Check	Nécessaire à la reprise du jeu après un arrêt de jeu quelqu'il soit sauf sortie et point. Il est fait par un défenseur.
Auto-check	Action du lanceur qui touche le sol avec le disque quand le défenseur est trop éloigné pour toucher le disque.
Disque in	Terme annoncé. Disque vivant », permet de reprendre le jeu.
Out	Dehors
Pull	Engagement : au début du match, après un point, au début de la seconde période.
Ready	Equipe qui reçoit doit signaler quand elle est prête : geste. On peut envisager de prononcer « ready »
Brick ou Middle	Annonce après que « pull » tombe directement en dehors de l'aire de jeu et non touché par équipe adverse. La remise en jeu se fait sur ce repère situé entre le centre et la zone de but.
Dropped pull	Disque touché mais relâché avant le contact au sol conséquence turnover
Catch	Réception du disque.
Turnovers	Changement de possession du disque et donc de statut : Att aquant ou Défenseur
Condidions d'un turnover	
Down	Disque touche le sol
Hand-over	Disque passé de la main à la main
Deflection	Joueur dévie intentionnellement sa propre passe vers un autre attaquant
Double touch	Joueur retouche le disque après l'avoir lancé

Interception	Passé interceptée par un défenseur
Stall out	Disque non lancé avant la fin du décompte
Out of bounds	Le disque tombe en dehors des limites de l'aire de jeu
Dropped pull	Disque touché avant contact au sol ou disque lâché
Fast count	Décompte trop rapide
Violation	Infractions aux règles
Travel	Marcher. Le réceptionneur utilise le nombre de pas pour s'arrêter (appréciation)
Strip	Tentative d'arrachage du disque dans les mains du porteur.
Force out	Contact à la réception avec expulsion en dehors du terrain ou en dehors de la zone de but
Infractions et violations	
Straddle	Pénétration dans le cylindre du lanceur
Disc space	Distance entre le défenseur et le porteur est trop courte. Repère = bras tendu avec le disque.
Wrapping	Encerclement
Vision	Utilisation volontaire d'une partie du corps pour gêner la transmission
Contact	Un défenseur entre en contact avec le lanceur
Double team	Double marquage sur le porteur.
Fast count	Comptage trop rapide
Stalling	Le terme « stalling » n'est pas prononcé avant le comptage.