

# SOFTBALL

## Niveau 3

Compétences attendues N3		Principe d'élaboration de l'épreuve			
Pour gagner le match, favoriser la progression rapide des joueurs attaquants en fonction de la frappe et de l'organisation défensive. La défense s'organise selon des modalités d'élimination simples. S'inscrire dans le cadre d'une organisation collective assurant la continuité du jeu, la sécurité et le respect des règles.		Bases à environ 20 m, plaque du lanceur à environ 14 m. env 80 m dans l'axe de la base 3 catcheur à 4 m du marbre (base de départ) Balles de softball, gants, batte (attention à la taille pour les filles ou les petits gabarits) Equipes de 8 ou 9 joueurs. 5 reprises (en cas d'égalité continuer à nombre égal de reprises jusqu'au(x) point(s) gagnant(s). Si 3 éliminés ou 10 points sont marqués changement de reprise. Liste des batteurs avant le match (line up). La batte doit être posée sur un repère au sol (avertissement puis élimination)			
POINTS à AFFECTER	Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 pts	De 15 pts à 20 pts	
8 points	<b>Efficacité de l'organisation collective</b> <i>En attaque (3points)</i>  <i>En défense (3points)</i>	Les actions individuelles prédominent, Pas de prise en compte des partenaires coureurs. Organisation offensive simple  Organisation défensive désordonnée. Peu de stratégie de placement sur les bases	Mise en place d'un ordre à la batte qui permet la marque de points Enchaînement cohérent des joueurs en fonction de leur place sur le terrain.  Mise en place d'une organisation défensive en fonction des adversaires. Placement judicieux des joueurs sur le terrain suivant leurs compétences dans les différents rôles (lanceur, sur les bases, sur les champs)	Organisation offensive adoptée en fonction du rapport de force existant. Communication entre les joueurs (batteur, coureurs) Jeu rapide et anticipé.  Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse. Sur chaque frappe, placement des joueurs de défense en couverture et relais. Entraide entre les joueurs.	
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point	En fonction du nombre de matchs gagnés ou perdus		à 2 points
12 points	<b>Contribution et Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation</b> <i>En attaque : 6 points</i>  <i>En défense : 6 points</i>	<u>Joueur passif et peu vigilant</u> <b>Connaissances réglementaires approximatives</b> <u>Batteur</u> : Réussite aléatoire à la batte <u>Coureur</u> : peu d'analyse du contexte Gain de bases sans tenir compte de ses partenaires. <u>Défenseur</u> : Temps de réaction lent. Lancers sans prise en compte du placement des joueurs adverses. Peu de contrôle de la balle lors d'un rattraper	<u>Joueur impliqué et lucide</u> <b>Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition</b> <u>Batteur</u> : Frappe régulièrement des balles qui lui permettent de rejoindre la 1 <sup>ère</sup> base <u>Coureur</u> : Progrès sur les bases en prenant des informations (balle, partenaires, adversaires). <u>Défenseur</u> : Enchaîne rapidement les deux actions : rattraper lancer en analysant le jeu (batteur, progression des coureurs).	<u>Joueur organisateur</u> <b>Utilise les règles comme intentions tactiques</b> <u>Batteur</u> : Sélectionne les bons et mauvais lancers, frappe la balle avec une intention de distance et de direction. <u>Coureur</u> : Prend rapidement des décisions en fonction du jeu pour évoluer sur les bases. Fait des feintes de déplacement. <u>Défenseur</u> : Les relances sont précises sur les bases ou au joueurs relais .Respecte son poste sur le terrain en fonction de la stratégie collective adoptée. Entraide.	

Compétences attendues N4			Principe d'élaboration de l'épreuve	
<p>Pour gagner le match mettre en œuvre une organisation collective (perceptible dans l'utilisation de communication verbales ou non) capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en attaque une organisation mettant en évidence des projets collectifs.</li> <li>- en défense une occupation rationnelle du terrain tenant compte des compétences individuelles, de l'équipe adverse et des situations de jeu.</li> </ul>			<p>Match opposant des équipes de 8 à 10 joueurs dont le rapport de force est équilibré a priori (1) Match sur un terrain dont les bases sont espacées de 20m. Plaque du lanceur à environ 12 m, Catcheur à 4 mètres du marbre. Chaque équipe dispute plusieurs reprises dont au moins 2 contre la même équipe. au cours des phases de jeu, les temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse et du déroulement du match Si 3 éliminés ou 10 points marqués changement de reprise. La batte doit être posée sur un repère au sol (avertissement puis élimination) <b>(1) commentaires</b> : Le principe d'équilibre du rapport de force: les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs) ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>	
POINTS à AFFECTER	Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 point à 9 points	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 points à 14pts de 15pts à 20pts points	
10	<p><b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective.</b> Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes. <b>En attaque : 4 points</b> <b>En défense : 4 points</b></p> <p><b>Efficacité collective : (2 points)</b> Gain des rencontres Effets des organisations choisies sur l'évolution du score.</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable. Organisation offensive repérable, identique dans le tps et sans adaptation à l'équipe adverse et au fait de jeu. Pas de cible définie, réponses individuelles, accès à la marque fortuit. Beaucoup de joueurs rapidement éliminés.</p> <p>Maintien le rapport de force quand il est favorable : Organisation défensive désordonnée, individuelle sans adaptation à l'équipe adverse et au fait de jeu. Défense relevant d'actions individuelles aléatoires. Mécontentes dans les interventions, pas de cohésion chez les joueurs</p> <p>Matches perdus avec peu d'écart Effets : augmentation des mises en danger, réduction d'écart.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Mise en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situation favorable. Enchaînement cohérent des joueurs en fonction de leur compétence. Utilisation des espaces libres aléatoire.</p> <p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Placement des joueurs pertinent sur le terrain, début anticipation des placements suivant les situations (compétences du batteur, présence des attaquants sur les bases...) Placement judicieux des joueurs sur le terrain suivant leur compétence "au gant"</p> <p>Matches perdus = matchs gagnés Effets : les organisations choisies équilibrent les scores</p>	<p>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable équilibré ou défavorable. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Création d'incertitudes par la combinaison d'action des joueurs en jeu. Utilisation efficace des différents espaces (latéraux, profonds)</p> <p>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable équilibré ou défavorable. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Transmissions rapides et anticipées. Spécialisation de certains joueurs à certains postes (lanceur, sur bases...)</p> <p>Matches gagnés Les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.</p>
10	<p><b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective.</b> <b>En attaque : 5 points</b> Prise de décision suivant les phases de jeu. Compétence à battre. Déplacements et anticipation <b>En défense : 5 points</b> Prise de décision suivant les phases de jeu. Compétence au gant. Déplacements et anticipation</p>	<p><u>Joueur intermittent :</u> -En attaque : Joueur impliqué lorsque c'est à lui de battre. Peu d'initiatives mais écoute les conseils de ses camarades. Réussite aléatoire à la batte et pas d'emprise sur la trajectoire. Peu d'analyse du jeu, déplacements stéréotypés ne prenant pas compte de la situation de jeu.</p> <p>- En défense : Joueur impliqué lorsque la balle vient sur lui. Peu d'initiatives mais écoute les conseils de ses camarades. Réussite aléatoire au gant, passes en cloche et peu précises. Peu d'analyse du jeu, passes stéréotypées ne prenant pas compte de la situation de jeu.</p>	<p><u>Joueur engagé et réactif :</u> -En attaque : Joueur capable d'agir après analyse du jeu. Fait des choix pertinents suivant les situations (placements partenaires, adversaires) Le plus souvent en réussite à la batte. Est capable de maîtriser certains paramètres dans ses frappes (distances, direction...) Courses rapides et judicieuses.</p> <p>-En défense : Joueur capable d'agir après analyse du jeu. Fait des choix pertinents suivant les situations (placements partenaires, adversaires) Le plus souvent en réussite au gant. Est capable de faire des passes précises et puissantes Courses rapides et judicieuses.</p>	<p><u>Joueur ressource, organisateur et décisif :</u> -En attaque : Fait des choix pertinents, a une vision globale et juste de l'ensemble des paramètres du jeu. Action efficace à la batte permettant la progression de ses partenaires. Maîtrise les différentes trajectoires et les utilise judicieusement. Déplacements réactifs et anticipés, vole les bases...</p> <p>-En défense : Fait des choix pertinents, a une vision globale et juste de l'ensemble des paramètres du jeu. Action efficace au gant permettant l'élimination des adversaires. Maîtrise et anticipe parfaitement la coordination entre réception et passe Déplacements réactifs et anticipés. Enchaîne les actions pour gêner au mieux l'ensemble de l'équipe adverse.</p>