

CA 4

APSA : Softball

Objet d'enseignement prioritaire :

S'organiser collectivement pour réaliser des attaques qui mettent régulièrement en difficulté l'adversaire

Forme de pratique scolaire : Le 15.9.0



ACADÉMIE DE NANCY-METZ

Liberté
Égalité
Fraternité

Épreuve : L'épreuve oppose 2 équipes de même niveau, composées de 6 à 9 joueurs. Les bases sont placées à 20m, la plaque du lanceur à 14m, le Homerun à environ 50m dans l'axe de la 3e base soit la largeur d'un terrain de foot. Le lancé est effectué en fastpitch (tendu par le bas) avec balle de softball molle. Le port du masque et du plastron pour le catcheur est obligatoire. Les matchs sont joués en 3 manches de 5 points maximum (score maximum 15) et/ou 3 retraits par manche.

Chaque équipe réalise deux matchs soit des poules de 3 équipes. Le 15.9.0 sera l'indicateur de compétence :

- 15 : le premier score reflète le score maximum en 3 manches de 5 points. Au mieux il est de 15 ;

- 9 : le second score reflète le « Left on Base » c'est à dire le nombre de coureurs encore sur le terrain à la fin de la manche qui détermine le potentiel de l'équipe à marquer. Au mieux il est de 9 ;

- 0 : le dernier score est un indicateur inversé qui prend en compte le nombre de joueurs éliminés avant d'avoir atteint la première base (Sur strike out ou action de la défense) Au mieux il est de 0.

AFL1 : correspond au croisement des scores du 1590 des deux équipes (les étoiles) ainsi qu'au nombre moyen de bases parcourues de manière individuelles par l'élève le jour de l'épreuve (Les Runs)

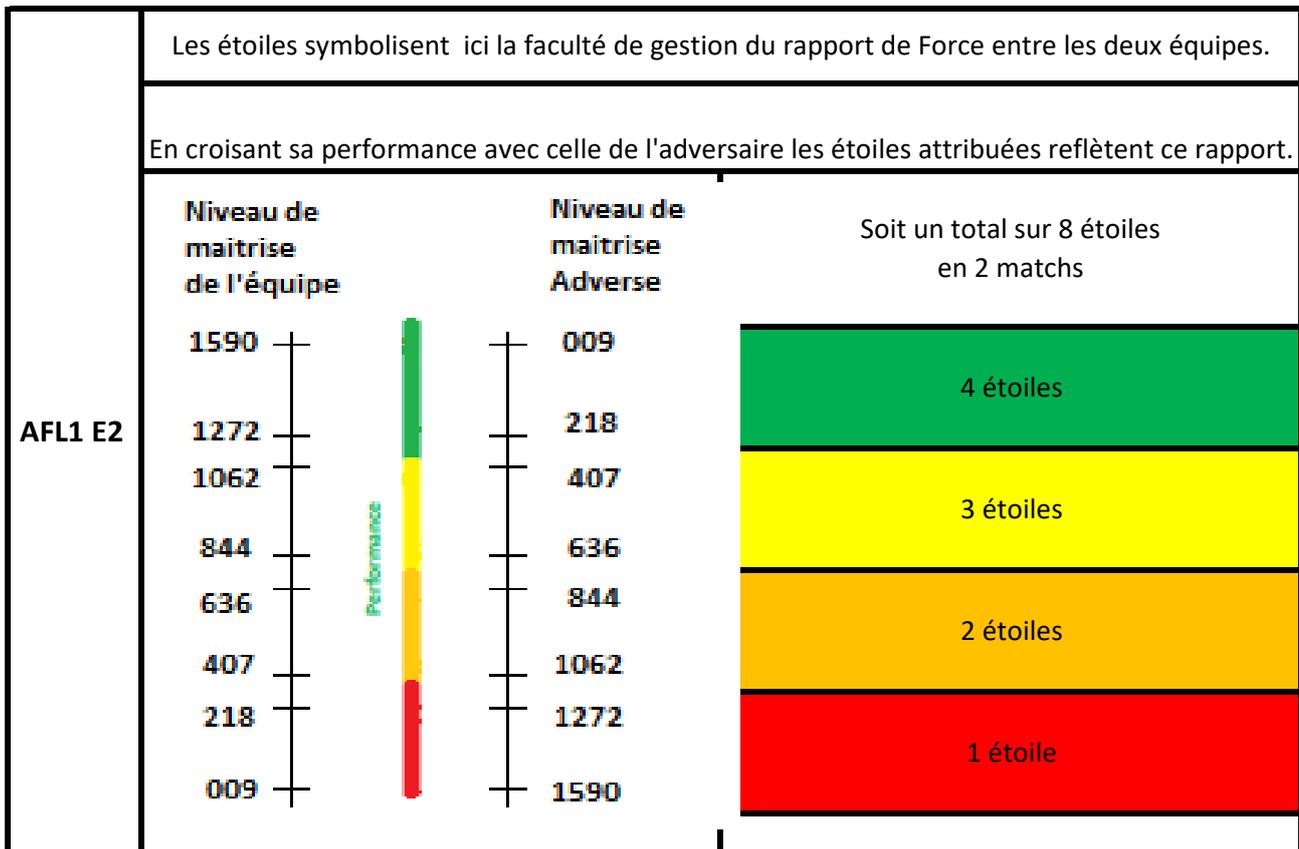
- E1 (en horizontal) : Efficacité individuelle pondérée par le classement.

- E2 (en vertical) : Efficacité collective de gestion du rapport de force pondérée par le classement (cf barème)

AFL2 : La capacité à : s'entraîner correctement et à faire des choix pertinents pour soi et son équipe en amont des matchs

AFL3 : La capacité de l'élève à assurer l'organisation et le déroulement d'un concours (secrétaire, juge et coach).

		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>Le rapport de force est à l'avantage de l'équipe tant au niveau offensif que défensif.</p>	8 étoiles	1 ^{ère}	6			7,25			8,75			10,25			12
			2 ^{ème}	5,5			6,25			7,75			9,25			11
			3 ^{ème}	4,5	4,75				6			7,5			9	
		5 et 7	1 ^{ère}	4,25			5,5			7			8,5			10,25
			2 ^{ème}	3,75		4,5			6			7,5			9,25	
	Le rapport de force est équilibré avec un léger avantage offensif et défensif.	3 et 4	1 ^{ère}	2,75			4			5,5			7			8,75
			2 ^{ème}	2,25		3			4,5			6,5			7,75	
			3 ^{ème}	1,5	1,75			3			4,5			6		
	Le rapport de force est défavorable, l'équipe n'est ni efficace offensivement ni défensivement	2 étoiles	1 ^{ère}	1,25			2,5			4			5,5			7,25
			2 ^{ème}	0,75		1,5			3			4,5			6,25	
3 ^{ème}			0,25	0,5			1,75			3,25			4,75			
<p>E2 : " Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force" : Score total efficacité collective (cf. tableau indicateurs E2)</p>	Indicateur	Points		0,25	0,75	1,25	1,5	2,25	2,75	3	3,75	4,25	4,5	5,5	6	
		Classement		3 ^{ème}	2 ^{ème}	1 ^{ère}	3 ^{ème}	2 ^{ème}	1 ^{ère}	3 ^{ème}	2 ^{ème}	1 ^{ère}	3 ^{ème}	2 ^{ème}	1 ^{ère}	
<p>E1 : "s'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu" : Score total efficacité individuelle (Cf. tableau indicateurs E1)</p>	Indicateur	2 Run			3 à 4 Run			5 à 7 Run			8 Run					
		La réussite à la batte et à la course est très fragile			L'efficacité est aléatoire. La frappe ne permet pas de courir plusieurs bases			La frappe est plus régulière et permet de progresser sur les bases. Les courses sont sécuritaires			Les frappes permettent de prendre plusieurs bases et les courses sont anticipées et réfléchies. Vol de base.					
<p>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>	2 / 4 / 6			N'est pas capable de s'échauffer/s'entraîner en autonomie, subit les exercices et les positions sur le terrain 0,5 / 1 / 1,5			Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. Subit le LineUp 1 / 2 / 3			Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler. Se concerta avec d'autres pour définir le LineUp 1,5 / 3 / 4,5			Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même et son équipe. Tutorat au sein de l'équipe. Les positions sur le terrain et le lineUp sont réfléchis collectivement 2 / 4 / 6			
				Arbitre			Coach			Observateur						
<p>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>	2 / 4 / 6			Ne connaît ni la gestuelle ni le compte à l'arbitrage 0,5 / 1 / 1,5			Reconnait les Strikes et les Balles mais ne s'affirme pas, reste influençable 1 / 2 / 3			Prend des décisions claires mais se trompe parfois dans les choix privilégiant la défense en cas d'incertitude. 1,5 / 3 / 4,5			Assume et justifie ses décisions, fait preuve de discernement sur le terrain 2 / 4 / 6			
				N'est pas concerné par le jeu. Ne connaît pas les signes basiques. 0,5 / 1 / 1,5			Est focalisé de façon irrégulière sur le jeu, crie les instructions. 1 / 2 / 3			Est concentré en permanence sur le jeu et fait les signaux clairs mais ne prend pas de risques. 1,5 / 3 / 4,5			Prend ses responsabilités et assume ses choix tactiques. 2 / 4 / 6			
				Ne regarde pas le jeu, ne vérifie pas l'ordre du Line Up Ne sait pas comment remplir le 15.9.0 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, rempli correctement le tableau mais demande vérification du professeur pour être sûr 1,5 / 3 / 4,5			Elève autonome dans la tenue de la feuille de match. 2 / 4 / 6			



Le "15.9.0"
Score 1 / Points 15 Le Score
Il est l'essence même de la CP4 pour gagner le match il faut marquer plus que son adversaire. Aucune façon de marquer n'est meilleur qu'une autre, prendre un BB (Base on Ball) ou atteindre la première base sur un coup sûr a au final le même effet sur le score.
Score 2 /POINTS 9 : LOB Left on Base
Le score de LOB est un indicateur incontournable de la compétence, il représente le potentiel de l'équipe à marquer des points. Comme il ne peut y avoir que 3 joueurs sur base au maximum, et comme nous jouons en 3 manche le score maximum est donc de 9. Ce score est représentatif d'un palier franchis par les élèves qui arrivent à monter sur base mais pas forcément à concrétiser la marque. Pour interpréter ce score il faut le comparer aux 2 autres pour en analyser le sens.
Score 3 / POINTS 0: Nombre de joueurs OUT avant la 1e Base
Ce score représente la capacité de l'équipe à aller sur base. Il est représentatif de la compétence car c'est un indicateur prioritaire de la réussite de l'équipe. Comme il y a 3 manches et 3 retraits maximum par manche, si le score est de 9 il traduit l'incapacité offensive de l'équipe. C'est donc un score inversé. Attention un score de 000 traduit une mauvaise action des coureurs sur base et sera donc meilleur qu'un score de 009

Très bonne maitrise	15.9.0 1272
Maitrise satisfaisante	1062 844
Maitrise Fragile	636 407
Maitrise insuffisant	218 9

AFL1 E1	Les Runs représentent le nombre de bases parcourues par un élève lors d'un match	
	Comme il y a plusieurs match le nombre de points Run est limité par match.	
		Soit un total sur 8 runs en deux matchs
	7 bases et plus	4 Runs
	5 à 6 bases	3 Runs
	3 à 4 bases	2 Runs
	1 à 2 bases	1 Run

Le tableau est rempli par un élève en suivant l'ordre des cases

	Equipe 1	
N°	Orde à la batte	Éliminé avant la 1ère base
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
		Score 3
	TOTAL	

	Equipe 2	
N°	Orde à la batte	Éliminé avant la 1ère base
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
		Score 3
	TOTAL	

