Référentiel **BAC PROFESSIONNEL : BASE-BALL**

COMPETENCES ATTENDUES	PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE
Niveau 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'exploitation des situations pour avancer et\ou faire avancer ses partenaires face à une défense structurée (postes) permettant l'élimination la plus rapide possible.	Matches sur un terrain de 20m x20m minimum (distances de base à base) ; équipes de 7 joueurs au minimum ; plaque du lanceur située à 8m au moins du marbre (ces normes peuvent être augmentées pour être adaptées au niveau des candidat(e)s ; les balles sont adaptées à la pratique scolaire. Equipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres. Chaque équipe adopte un projet d'organisation collective en attaque et en défense Les règles sont celles du Base-ball

POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9points	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 de 10 à 14 points	de 15 à 20 points
Points : 10 **Note collective**	***Pertinence de l'organisation collective*** En Défense (4 points) En Attaque (4 points) Gain des rencontres (2 points)	***Le projet d'organisation est inefficace*** * Défense qui cherche à s'organiser mais qui ne parvient pas à éliminer un coureur. * Ordre de passage à la batte non judicieux. * L'attaque marque des points principalement sur les erreurs des adversaires	***Le projet d'organisation est identifiable et adapté*** * Défense organisée en vue de l'élimination du coureur le plus proche de l'endroit de récupération de la balle. * Ordre de passage à la batte réfléchi * L'attaque tente régulièrement le vol de base pour marquer ou avancer.	***Le projet d'organisation tient compte de l'équipe adverse et se révèle efficace*** * Défense organisée en vue de l'élimination la plus pertinente d'un ou de plusieurs joueurs sur une même action. * Ordre de passage à la batte organisé et efficace * Exploitation efficace les situations pour avancer et\ou faire avancer ses partenaires * Exploitation efficace des « subtilités » du règlement.
Points : 6 **Note individuelle**	***Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective en Défense***	***Joueur intermittent*** * Lanceur : lance irrégulièrement dans la zone de prise. * L'élève suit le jeu sans anticiper et participe épisodiquement à la défense.	***Joueur engagé et réactif*** * Lanceur : lance régulièrement dans la zone de prise. * L'élève s'organise pour participer à une relance qui vise à stopper ou à éliminer le coureur le plus avancé. * L'élève connaît les exigences des postes	***Joueur ressource, organisateur et décisif*** * Lanceur : est capable de varier ses lancers. * L'élève décide et exécute rapidement en fonction de la situation * L'élève mobilise ses ressources en fonction des exigences du poste choisi.
Points : 4	***Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective en Attaque***	* Batteur : réussit irrégulièrement ses frappes. * Coureur : n'exploite que les situations très favorables pour avancer, ne prend pas de risques.	* Batteur : frappe régulièrement et efficacement. *Coureur : Exploite les situations favorables pour avancer, tente des vols de base mais ne contrôle pas toujours sa course.	* Batteur : varie, contrôle, oriente ses frappes en fonction du placement de ses partenaires afin de mettre la défense en difficulté. * Coureur : anticipe et enchaîne rapidement les actions, il leurre/feinte pour provoquer des erreurs dans la défense, il prend des décisions rapides et efficaces.