

ACTIVITE PHYSIQUE DE COMBAT (LUTTE) .	<u>NIVEAU</u> : 5°- 4°				
<u>DEFINITION DU CONCEPT DE PERFORMANCE :</u>					
La performance en lutte consiste à marquer la plus grosse différence de points avec l'adversaire, en marquant plus de points ou en réalisant un tombé. Les combats regroupent des élèves par sexe et poids les plus proches possibles. Des combats mixtes pourront être acceptées en 5°, entre des élèves de faibles tonicité, faible poids, ne présentant pas de danger. Les élèves effectuent 2 combats (défi au-dessus et en dessous de son classement) . Les points sont comptabilisés par trois arbitres sur 3' de combat : 10pts = tombé.(match gagné) 2pts = Mise en danger maintenue 2" 1pt= contrôle arrière ou MEDnon tenue + 1pt pour adv = actes interdits ou refus de combat. L'indice d'efficacité croise le nombre de victoires, défaites, matchs nuls et le nombre total de points marqués.					
BAREME DE PERFORMANCE					
POINTS MARQUES RESULTAS	> +14	+10 à+14	+6 à +10	+2 à +6	< à +2
2V	5	4,5	4	3,5	3
1V et 1N	4,5	4	3,5	3	2,5
2N	4	3,5	3	2,5	2
1N et 1D	3,5	3	2,5	2	1,5
2D	3	2,5	2	1,5	1

RAPPEL : 10pts = tombé.(match gagné)
 2pts = Mise en danger maintenue 2"
 1pt= contrôle arrière ou MEDnon tenue
 + 1pt pour adv = actes interdits ou refus de combat.

FICHE DE LUTTE :

NOMS	Adversaire 1	Adversaire 2	Adversaire 3
Adversaire 1			
Adversaire 2			
Adversaire 3			
VICTOIRES, NULS, DEFAITES :			
SOMME DES POINTS MARQUES :			

RAPPEL : 10pts = tombé.(match gagné)
 2pts = Mise en danger maintenue 2"
 1pt= contrôle arrière ou MED non tenue
 + 1pt pour adv = actes interdits ou refus de combat.

FICHE DE LUTTE :

NOMS	Adversaire 1	Adversaire 2	Adversaire 3
Adversaire 1			
Adversaire 2			
Adversaire 3			
VICTOIRES, NULS, DEFAITES :			
SOMME DES POINTS MARQUES :			