

CP4 LUTTE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE					
COMPETENCES ATTENDUES Niveau 3 : Intégrer les principes d'affrontement en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques et en acceptant d'entrer dans une logique d'affrontement codifié.		<ul style="list-style-type: none"> • Constitution de poules de 4 élèves de niveau de combativité proche (poids de corps, sensibilité au duel, tonicité). Un écart de 15% de poids est toléré entre le plus lourd et le plus léger d'une même poule. • 3 assauts de 3 minutes, avec règlement lutte-collège aménagé (voir commentaire). Récupération de 10 minutes entre deux assauts. • Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles de sécurité et d'annoncer la cotation des points marqués debout et au sol (1 point, 2 points et 3 points et <i>tombé</i>), un autre se charge du chronométrage. • L'e l'Enseignant note la cotation des prises sur la feuille de match. • Les lutteurs respectent les rituels et l'éthique du combat. <p>Points de classement des poules :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une victoire par au moins un <i>tombé</i> ou <i>ST</i> rapporte 3 points. Une victoire aux points rapporte 2 points - Un match nul aux points rapporte 1,5 point - Un match nul sans point et une défaite aux points rapporte 1 point - Une défaite sans point rapporte 0,5. 					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	0	9	10	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 16	20	
5 points	Efficacité Gestion de l'effort et du rapport de force	Faible efficacité offensive (peu ou pas de points marqués) L'engagement physique de l'élève très important au premier assaut devient quasiment inexistant au dernier. Recul, refuse le contact, fait preuve de non combativité plus ou moins fréquemment.	0 à 2,5 points	Plusieurs actions offensives comptabilisées par combat quelle que soit l'issue du match. Engagement physique important et constant sur l'ensemble des combats sans toutefois s'adapter à l'opposition rencontrée. Produit des actions offensives en tant qu'il est dominant et défensive en tant que dominé.	2,5 à 4 points	Bonne efficacité offensive et défensive (nombreuses actions diversifiées et comptabilisées) Adapte son effort en fonction de l'opposition rencontrée. Passe de dominé à dominant pour reprendre l'initiative tout au long du combat.	4 à 5 points
3 points	Gain des combats	Le nombre total de points de classement divisé par 3 rapporte entre 0,5 et 1 point		Le nombre total de points de classement divisé par 3 rapporte entre 1,5 et 2 points		Le nombre total de points de classement divisé par 3 rapporte entre 2,5 et 3 points	
8 points	Système d'attaque et de défense - saisies, contrôles, attitudes - variétés des attaques et des opportunités - comportement défensif	Subit et/ou utilise uniquement le contrôle bras-nuque de départ. Attaques en force ou statique. Maintient son adversaire à distance bras et jambes tendus.	0 à 4 points	Utilise au moins deux contrôles différents. Attaques directes en déplacement dans une direction avec au moins une forme de corps. Enchaîne deux attaques de même sens. Contre les attaques en déséquilibre.	4 à 6 points	Impose plusieurs types de contrôles à partir de la garde de départ Attaques directes variées dans plusieurs directions avec au moins deux formes de corps (ex : décalage et hancher) Enchaîne deux attaques de même sens et de sens contraires. Bloquent les attaques et contre.	6 à 8 points
4 points	Arbitrage Éthique et rituels	N'annonce que le signal de début et de fin du combat Comportement brutal voire dangereux. Ne respecte pas le rituel	0 à 2 point	Annonce les différentes cotations mais commet quelques erreurs. Respecte les rituels, l'adversaire et l'arbitre.	2 à 3 points	Dirige le combat et annonce sans hésitation et sans erreur les différentes cotations. Respecte les rituels, les décisions de l'arbitre et accepte le résultat.	3 à 4 points
Commentaires : <u>Aménagement de la lutte collège :</u> - Garde placée (contrôle bras et nuque) avant le signal « lutez ! » de l'arbitre. Les lutteurs ne peuvent pas « se délier ». - <i>Le tombé</i> n'arrête pas le combat. Les combattants reprennent debout et luttent jusqu'à la fin des 3 minutes. Par contre la <i>supériorité technique</i> (10 points d'écart) stoppe le combat. - Une mise en danger maintenue au moins 5 secondes rapporte 1 point supplémentaire à la cotation précédente. - Il n'y a pas de prolongation ni de décision en cas de match nul.							

CP4 LUTTE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
COMPETENCES ATTENDUES Niveau 4 : • Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles de sécurité et d'annoncer la cotation des points marqués debout et au sol (1 point, 2 points et 3 points et <i>tombé</i>), un autre se charge du chronométrage. • L'enseignant note la cotation des prises sur la feuille de match. • Les lutteurs respectent les rituels et l'éthique du combat. Combiner les techniques d'attaque et de défense pour affronter et dominer un adversaire en mettant en oeuvre un projet stratégique dans une situation de combat.		<ul style="list-style-type: none"> Constitution de poules de 4 élèves de niveau de combativité proche (poids de corps, sensibilité au duel, tonicité). Un écart de 15% de poids est toléré entre le plus lourd et le plus léger d'une même poule. 3 assauts (règlement lutte-collège aménagé) de 3 minutes, récupération de 10 minutes entre deux assauts. <p>Points de classement des poules :</p> <ul style="list-style-type: none"> Une victoire par au moins un <i>tombé</i> ou <i>ST</i> rapporte 3 points. Une victoire aux points rapporte 2 points Un match nul aux points rapporte 1,5 point Un match nul sans point et une défaite aux points rapporte 1 point Une défaite sans point rapporte 0,5. 			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 NON ACQUIS		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		0	9	10	20
5 points	Efficacité Gestion de l'effort et du rapport de force	Peu d'efficacité offensive (peu de points marqués) L'engagement physique de l'élève décroît au fil des matchs. Quelques phases de non combativité. 0 et 2,5 points		Plusieurs actions offensives comptabilisées par combat quelle que soit l'issue du match. Engagement physique important et constant sur l'ensemble des combats en s'adaptant à l'opposition rencontrée dans l'immédiateté. Produit des actions offensives en tant que dominant et défensives en tant que dominé. 2,5 et 4 points	
3 points	Gain des combats	Le nombre total de points de classement divisé par 3 rapporte entre 0,5 et 1 point		Le nombre total de points de classement divisé par 3 rapporte entre 1,5 et 2 points	
8 points	Système d'attaque et de défense	Se laisse saisir et contrôler à la garde. Attaques statiques. Maintient son adversaire à distance bras et jambes tendus. Contre seulement les attaques adverses effectuées en déséquilibre. 0 à 4 points		Adapte des contrôles différents en fonction de la situation Attaques directes en déplacement dans une direction avec au moins deux formes de corps. Enchaîne deux attaques de même sens et de sens contraires. Bloque les attaques et contre. 4 à 6 points	
4 points	Arbitrage Éthique et rituels	N'annonce que le signal de début et de fin du combat Comportement brutal voire dangereux. Ne respecte pas le rituel. 0 à 2 point		Annonce les différentes cotations mais commet quelques erreurs. Respecte les rituels, l'adversaire et l'arbitre. 2 à 3 points	
Commentaires : Aménagement de la lutte-collège : - Il faut deux <i>tombés</i> pour arrêter le combat. Par contre la <i>supériorité technique</i> (10 points d'écart) stoppe le combat. - Une mise en danger maintenue au moins 5 secondes rapporte 1 point supplémentaire à la cotation précédente. - Il n'y a pas de prolongation ni de décision en cas de match nul.					