

Fiches pour gérer les combats des groupes sur chaque aire (situations avec réversibilité des rôles)
Groupes de 6 – 5 ou 4 élèves

Numéro des lutteurs	Nom	Résultats														
		5 rencontres										Total				
1																Points
2																Points
3																Points
4																Points
5																Points
6																Points
Tableau des rencontres :																
Juges	3-6	2-5	1-4	3-5	2-6	1-4	2-3	1-6	4-5	2-6	1-3	4-6	2-3	5-6	1-2	
Rencontres	1	3	5	2	1	3	1	3	2	1	4	2	1	2	4	
	2	4	6	4	5	6	4	5	6	3	6	5	6	3	5	
Entoure le numéro du vainqueur ou les deux numéros si match nul Remplis les cases de tes 5 rencontres puis fais le total : Victoire : 3 points / Match nul : 2 points à chacun / Défaite : 1 point / Brutalité, tricherie : 0																

Numéro des lutteurs	Nom	Résultats												
		4 rencontres								Total				
1														Points
2														Points
3														Points
4														Points
5														Points
Tableau des rencontres :														
Juges	4-5	1-2	2-3	1-3	2-4	3-5	1-4	2-5	2-3	1-5				
Rencontres	1	3	5	2	3	1	2	1	4	2				
	2	4	1	4	5	4	5	3	5	3				
Entoure le numéro du vainqueur ou les deux numéros si match nul Remplis les cases de tes 4 rencontres puis fais le total : Victoire : 3 points / Match nul : 2 points à chacun / Défaite : 1 point / Brutalité, tricherie : 0														

Numéro des lutteurs	Nom	Résultats						
		3 rencontres				Total		
1								Points
2								Points
3								Points
4								Points
Tableau des rencontres :								
Juges	3-4	1-2	2-4	1-3	2-3	1-4		
Rencontres	1	3	1	2	1	2		
	2	4	3	4	4	3		
Entoure le numéro du vainqueur ou les deux numéros si match nul Remplis les cases de tes 3 rencontres puis fais le total : Victoire : 3 points / Match nul : 2 points à chacun / Défaite : 1 point / Brutalité, tricherie: 0								