

GOUREN



**Règlement Technique
et
d'Arbitrage**

Version 2013

SOMMAIRE

<u><i>CHAPITRE I - RÈGLES DE BASE</i></u>	<i>1</i>
<u>Article 1 Caractéristiques</u>	1
<u>Article 2 Le serment du lutteur</u>	1
<u>Article 3 La tenue de Gouren</u>	2
<u>Article 4 L'aire de combat</u>	3
<u><i>CHAPITRE II - LES LUTTEURS</i></u>	<i>4</i>
<u>Article 5 Les catégories</u>	4
<u>Article 6 Le contrôle médical et les surclassements des lutteurs</u>	5
<u>Article 7 La pesée</u>	5
<u>Article 8 Le tirage au sort</u>	6
<u><i>CHAPITRE III - LE COMBAT</i></u>	<i>7</i>
<u>Article 9 L'appel des lutteurs</u>	7
<u>Article 10 Durée des combats</u>	7
<u>Article 11 Règles de base</u>	8
<u>Article 12 Le gain du combat en Gouren</u>	8
<u><i>CHAPITRE IV - LES RÉSULTATS</i></u>	<i>9</i>
<u>Article 13 Le Lamm</u>	9
<u>Article 14 Le Kostin</u>	9
<u>Article 15 Le Kein</u>	10
<u>Article 16 Le Netra</u>	10
<u><i>CHAPITRE V - LES INTERDICTIONS</i></u>	<i>11</i>
<u>Article 17 Les prises irrégulières</u>	11
<u>Article 18 Défenses irrégulières et refus de combat</u>	11
<u>Article 19 Les déloyautés</u>	12
<u>Article 20 Les brutalités</u>	12

<u>CHAPITRE VI - LES FAUTES ET LES SANCTIONS</u>	13
<u>Article 21 Le Diwall</u>	13
<u>Article 22 Le Fazi</u>	13
<u>Article 23 Le Poent</u>	14
<u>Article 24 Le Fazi Bras</u>	14
<u>Article 25 Le Divrud</u>	14
<u>CHAPITRE VII - LES DÉCISIONS</u>	15
<u>Article 26 Le Diviz</u>	15
<u>Article 27 Le Kouezh</u>	15
<u>Article 28 Le Dilez</u>	15
<u>CHAPITRE VIII - LES ARBITRES</u>	16
<u>Article 29 Le corps d'arbitrage</u>	16
<u>Article 30 Les responsabilités et les prérogatives</u>	16
<u>Article 31 Les termes de l'arbitrage</u>	17
<u>Article 32 La feuille de combat</u>	17

Chapitre I - RÈGLES DE BASE

Le Gouren ou lutte bretonne est défini dans son originalité par l'Article 1 du règlement technique. Les moniteurs, lutteurs, arbitres, etc... doivent être pleinement pénétrés de sa signification s'ils veulent maîtriser ses règles.

Article 1 Caractéristiques

Le Gouren se pratique debout et ne se continue à terre en aucun cas. Le but de toutes les attaques ou contre-attaques est de mettre son adversaire *Lamm* (cf. Article 13).

Les lutteurs s'accrochent à la *roched* au-dessus de la ceinture (celle-ci comprise) avec les mains ; ils s'accrochent aux jambes avec les jambes.

Le corps à corps est favorisé par une chemise portée près du corps (cf. Article 3), il est un élément fondamental du combat.

Pour favoriser une prise, un lutteur peut ceinturer son adversaire, à condition de ne pas serrer anormalement (cf. Article 20).

Le *klied* est un élément fondamental du combat, il n'est cependant pas obligatoire.

L'accompagnement dans la chute est indispensable, le contrôle obligatoire. En guidant l'adversaire au sol pendant sa chute, par l'action des bras, des jambes, ou par le corps à corps, le résultat est soigné tout en assurant la sécurité du lutteur projeté (cf. Article 20).

Le lutteur doit attaquer, contre-attaquer, ou se laisser attaquer, le blocage prolongé du combat est pénalisé (cf. Article 18).

Article 2 Le serment du lutteur

Il est prêté avant chaque compétition officielle par tous les lutteurs engagés.

Précédés d'un arbitre, les lutteurs s'alignent en deux colonnes, se faisant face deux à deux, debout.

Les lutteurs sont en tenue réglementaire du Gouren (cf. Article 3).

Le serment est prononcé en breton puis traduit en français. Durant l'énoncé du serment et de sa traduction, les lutteurs lèvent la main droite, bras fléchi.

A la fin de la traduction, les lutteurs se font l'accolade et se serrent la main, puis repartent en ordre derrière les arbitres.

Remarques :

En salle : lors des championnats et des tournois, les lutteurs sont appelés individuellement dans l'ordre des catégories pour se ranger.

En plein air : lors des tournois, les lutteurs sont appelés par catégorie pour se ranger et défiler derrière les arbitres. Le défilé consiste en un demi-tour ou un tour de l'aire délimitée par les spectateurs.

Le serment en breton

*M'hen tou da c'houren gant lealded
Hep trubarderez na taol fall ebet
Evit ma enor ha hini ma bro
E testeni eus ma gwiriegez
Hag evit heul kiz vad ma zud koz
Kinnig a ran d'am c'henvreur ma dorn ha ma jod.*

Sa traduction en gallo

*Je m'ajurr a lutae o net de la dreitór
Saun bleschardery e saun maugraem
Pór mon enór E pór l'enór de mon paèiz.
Pór seinefiae mon onestetaé
E continuae la cóstum a mez ancien,
A mon consort je viens dirr
"Veici ma maen, veiloe ma jot !"*

Sa traduction en français

Je jure de lutter en toute loyauté
Sans trahison et sans brutalité
Pour mon honneur et celui de mon pays
En témoignage de ma sincérité
Et pour suivre la coutume de mes ancêtres
Je tends à mon émule ma main et ma joue.

Article 3 La tenue de Gouren

Le lutteur est pieds nus, en *bragoù* et en *roched*.

Le *bragoù* est de couleur noire. Sa coupe est droite, avec lacets sous les genoux.

La *roched* est confectionnée en forte toile écrue. Elle comprend une ceinture coulissante, au niveau de la taille (nombril), suffisamment large (3 à 4 cm), et épaisse. La ceinture, sous passants devant et derrière, se noue sur un seul côté. Elle doit être nouée pendant les cérémonies et les combats. La *roched* doit être portée près du corps mais permettre une bonne prise ; les manches doivent être suffisamment larges, leur longueur se situant à mi-biceps. La *roched* sera portée à l'extérieur du *bragoù*.

La tenue ne porte ni inscription, ni dessin, à l'exception du badge fédéral.

Pour le défilé, et les cérémonies, si le temps et les lieux l'exigent, le port d'un survêtement et de chaussures de sport est autorisé. Chez les féminines, la *roched* sera portée sur un débardeur ou un T-shirt blanc aux manches non apparentes.

Nota : le port du *bragoù* est obligatoire à partir de la catégorie benjamin. Pour les catégories poussins le port d'un short de sport noir est recommandé.

Article 4 L'aire de combat

Par sa souplesse et son épaisseur, elle doit assurer la sécurité des lutteurs lors des chutes.

Le *pallenn*, carré ou circulaire, sera d'une surface d'au moins 36 mètres carrés. Il sera délimité par une bande de protection (*difenn*) d'un mètre de large au moins pour les compétitions jeunes et de deux mètres de large pour les compétitions cadets, juniors et seniors. Cette zone est de même consistance que le *pallenn* sans faire partie de l'aire de combat.

En ce qui concerne les tournois en plein air, la piste de sciure, de copeaux de bois non traité ou les deux mélangés, comptera 5 mètres cubes *minimum*, pour obtenir une aire de combat de 6 mètres de diamètre environ. (Sur sol dur, la piste sera délimitée par une zone de protection de 1 mètre de large au moins, et une sous-couche meuble sera disposée sous la sciure).

Toute action menée ou exécutée en dehors de l'aire de combat est nulle et interdite.

Voir article 4 des ANNEXES pour un schéma de l'aire de combat.

Chapitre II - LES LUTTEURS

Article 5 Les catégories

Lors de chaque compétition officielle, les lutteurs sont répartis suivant les catégories d'âge et de poids définies comme suit :

Masculins

Senior 21 ans et +	-62 kg (Plume)	-68 kg (Léger)	-74 kg (Moyen)	-81 kg (Mi Lourd)	-90 kg (Lourd)	+ 90 kg (Super Lourd)	
Junior 18, 19, 20 ans	-57 kg	-62 kg	-68 kg	-74 kg	-81 kg	+ 81 kg	
Cadet 16 et 17 ans	-48 kg	-54 kg	-60 kg	-66 kg	-74 kg	+ 74 kg	
Minime 14 et 15 ans	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-56 kg	-62 kg	- 68 kg	+ 68 kg
Benjamin 12 et 13 ans	-33 kg	-37 kg	-41 kg	-46 kg	-52 kg	+ 52 kg	
Poussin 9, 10, 11 ans	-25 kg	-28 kg	-32 kg	-36 kg	-41 kg	+ 41 kg	
Poucet 7 et 8 ans							

Féminines

Senior 21 ans et +	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg		
Junior 18, 19, 20 ans	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg		
Cadette 16 et 17 ans	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg		
Minime 14 et 15 ans et Benjamine 12 et 13 ans	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-56 kg	-62 kg	+62 kg

Les féminines peuvent lutter avec les masculins dans la tranche d'âge Poussins (mêmes catégories de poids). Les catégories benjamines et minimes sont regroupées. De même les cadettes, juniors et seniors lutteront ensemble lors des championnats.

Les poucets et poussins ne luttent pas en Championnat ou en Challenge. Ils peuvent participer aux tournois d'été qui leur sont ouverts.

Nota : l'âge considéré est celui du lutteur dans l'année civile en cours.

5.1. Catégories benjamins, minimes et cadets

Cas d'un lutteur seul dans sa catégorie, hors championnat : il luttera dans la catégorie de poids la plus proche de son poids (sauf si l'écart de poids est supérieur au dixième du chiffre maximum de la catégorie concernée).

Exemple : supposons que dans la catégorie minime des 40 à 45 kg, il n'y a qu'un lutteur de 43 kg. Le 1/10 du chiffre maximum de la catégorie supérieure étant de :

$$\frac{50\text{ kg} \times 1}{10} = 5\text{ kg}$$

Il ne pourra concourir que si le lutteur le plus lourd de cette catégorie n'excède pas $43 + 5 = 48$ kg.

Le système est applicable en sens inverse, si dans la même catégorie le lutteur fait 42 kg, il pourra lutter dans les moins de 40 kg à condition que le plus léger de cette catégorie fasse au moins :

$$42\text{ kg} - \frac{40\text{ kg} \times 1}{10} = 38\text{ kg}$$

Un lutteur seul pourra être surclassé dans la catégorie d'âge supérieure, dans sa catégorie de poids.

Article 6 Le contrôle médical et les surclassements des lutteurs

Le certificat médical prévu par la loi sur le sport 1984-1992, préalable aux compétitions sportives, doit être renouvelé annuellement. Il est délivré par tout médecin agréé.

Les surclassements d'une catégorie d'âge, dans la même catégorie de poids, peuvent se faire. Toutefois, il est conseillé aux responsables sportifs de bien mesurer leurs décisions (Notamment de tenir compte si le lutteur est de 1^{ère} ou 2^{ème} année dans sa propre catégorie). La décision en incombe au délégué du club et au directeur du tournoi.

Les surclassements d'une catégorie de poids dans une même catégorie d'âge (hors cas art. 5.1) se font sous la responsabilité des responsables de clubs.

Nota : Ces surclassements doivent demeurer l'exception et être motivés par une raison valable.

Article 7 La pesée

Elle est effectuée avant chaque compétition par des officiels désignés à cet effet. La durée de l'inscription est limitée à 15 minutes. La pesée se termine à la fin de l'inscription, sauf si le nombre de participants nécessite une pesée plus longue.

Les lutteurs se pèsent en tenue. En cas de litige, un lutteur des catégories cadets, juniors ou seniors peut être pesé nu.

Pour les compétitions des cadets, juniors et seniors la balance sera à la disposition des concurrents une demi-heure avant le début de l'inscription. Jusqu'à la clôture des opérations de pesée, les lutteurs cadets, juniors et seniors peuvent se peser autant de fois que nécessaire.

Les responsables de la pesée vérifient la régularité et la propreté de la tenue, la propreté du lutteur : les ongles coupés courts, etc...

Article 8 Le tirage au sort

Le tirage au sort est effectué dans chaque catégorie, avant une compétition, par le directeur de celle-ci.

Les lutteurs dans chaque catégorie sont appariés, pour toute la durée de la compétition, dans l'ordre que leur attribue le tirage.

Chapitre III - LE COMBAT

Article 9 L'appel des lutteurs

Les lutteurs sont avertis 5 minutes au moins avant chaque combat. L'appel est fait par le bureau.

A l'appel de leur nom, les deux lutteurs se présentent sur l'aire de combat, de part et d'autre. Ils doivent avoir leur ceinture et bragoù lacés

Un lutteur ne se présentant pas, après trois appels de son nom, espacés d'au moins 1 minute, sera déclaré perdant du combat.

En plein air, les lutteurs seront présentés dès leur entrée sur l'aire de combat, avant la prise en charge par le corps d'arbitrage.

Article 10 Durée des combats

La durée de combat de Gouren est égale à un temps de base lié à la catégorie, plus prolongations éventuelles.

Le temps de base du combat, en fonction de la catégorie d'âge des lutteurs, est fixé comme suit *pour les championnats départementaux et fédéraux* :

Seniors : sept minutes

Juniors : six minutes

Cadets : cinq minutes

Minimes : quatre minutes

Benjamins : trois minutes

Poussins : trois minutes

Poucets : trois minutes

Le temps de base du combat pour les autres compétitions sera limité à 5 minutes, pour les cadets, juniors, seniors. Il reste inchangé dans les autres catégories.

Le temps de base du combat pour les féminines est fixée à :

Adultes : quatre minutes

Minimes : trois minutes

Benjamins : trois minutes

S'il y a prolongation, la durée sera la moitié du temps de base du combat.

Au début du combat, les deux lutteurs se font l'accolade sur l'ordre "*Prest oc'h*" de l'arbitre. Sur l'ordre "*Krogit*" qui déclenche le début du chronomètre, ils se serrent la main et engagent le combat.

Avant la prolongation, puis entre celle-ci et le *Kouezh*, s'ils ont lieu, les lutteurs ont droit à 30 secondes de récupération maximum.

En cas de choc, incidents... un lutteur, sur proposition ou acceptation du corps arbitral, peut demander de disposer d'un temps de récupération égal au minimum à 5 minutes et au maximum à la durée du combat suivant. Il reprendra le combat avec le même corps d'arbitrage.

Le combat est arrêté au temps précis écoulé (sonnerie). Les arrêts de combat demandés par les arbitres sont décomptés.

Nota : En *Kouezh*, la fin du combat est signifiée par un résultat (cf. Article 27).

Article 11 Règles de base

Au début et à la fin de chaque combat, les lutteurs se donnent l'accolade en témoignage de leur loyauté.

Au début du combat et après chaque chute, les lutteurs se serrent la main pour signifier qu'ils sont prêts. Ils doivent se relâcher la main et prendre du recul avant de s'empoigner par la chemise.

Article 12 Le gain du combat en Gouren

En terme de résultats « de combat », le gain peut être obtenu par (ordre dégressif) :

LAMM (cf. Article 13)

POENT (cf. Article 23)

KOSTIN (cf. Article 14)

FAZI (cf. Article 18 et Article 22)

KEIN (cf. Article 15)

DIVIZ (cf. Article 26)

KOUEZH (cf. Article 27)

Auxquels s'ajoutent :

FAZI BRAS (cf. Article 24)

DIVRUD (cf. Article 25)

DILEZ (cf. Article 28)

Chapitre IV - LES RÉSULTATS

1 -Les résultats suivants peuvent être donnés sur la chute, après une prise ou contre-prise:

- LAMM : tombé vainqueur
- KOSTIN : point
- KEIN : avantage
- NETRA : rien (après une chute sans résultat)

2 - Deux résultats simultanés identiques s'annulent.

3 -Le résultat est compté même si le lutteur projeté a d'abord touché le sol de la main, du bras, ou de l'avant-bras. Si ce geste a pour but d'éviter le résultat, il sera en plus sanctionné d'un fazi (cf art. 19).

Article 13 Le Lamm

C'est le but du combat en Gouren. Il donne la victoire immédiate.

Le *Lamm* est l'aboutissement parfait d'une prise ou contre-prise. Il est la chute sur le dos comportant le toucher au sol simultané des deux épaules, avant toute autre partie du corps et du corps de l'adversaire (unique exception : cf. point 3 de l'introduction du chapitre 4).

- la partie "dos" concernée peut aller des reins au haut du dos.
- la partie "épaules" concernée est la face postérieure des épaules (chute sur les omoplates).

Remarque : La chute sur la nuque ou la tête est considérée comme nulle ou faute (de l'attaquant ou de l'attaqué).

- chute sur le dos puis sur la nuque égale *Lamm*.
- chute sur la tête ou sur la nuque, puis sur le dos égale *Netra* ou *fazi*.

Le *Lamm* est apprécié d'après les contacts réels au sol lors de la chute et non d'après une beauté subjective du mouvement.

Il est possible de compter *Lamm* lorsque le ou les pieds n'ont pas décollé du sol. Exemples typiques : *krog da zont*, contre de *briad a-drenv,-briad araok*.

Article 14 Le Kostin

Le *Kostin* est le résultat proche du *Lamm*.

Exemples non-exhaustifs:

- chute sur le dos, avec toucher d'une seule épaule,
- chute sur le dos, avec toucher simultané des épaules et des fesses.
- *Lamm* refusé pour une main ou le bras de l'attaquant resté sous une épaule par exemple.
- *Lamm* refusé pour une chute simultanée des deux lutteurs.

Les précisions concernant le *Lamm* valent pour le *Kostin*: les parties dos et épaules concernées, les chutes sur la nuque ou la tête, la simultanéité des résultats, les pieds peuvent ne pas avoir décollé, la place de la main ou du bras sur le dos, etc...

Les *Kostin* sont comptabilisés durant le temps de base du combat et en cas d'égalité, durant la prolongation. Ils interviennent dans la décision avant les *fazi* non transformés en *Poent*.

Article 15 Le Kein

Le *Kein* est un résultat proche du *Kostin*, l'aboutissement sur le dos d'une prise ou contre-prise.

Exemples non-exhaustifs :

- chute sur les reins ou les reins plus les fesses.
- *Kostin* refusé pour chute simultanée des deux lutteurs.
- *Kostin* refusé pour un ou les pieds qui touchent le sol en même temps que le dos, etc...

La chute au sol sur le dos même fesses comprises, sans qu'il y ait *Kostin* donne un *Kein*.

Une chute sur les fesses, sans partie du dos, n'est en aucun cas *Kein*.

Les *Kein* sont comptabilisés durant le temps de base du combat et en cas d'égalité durant la prolongation.

Ce cumul des *Kein* marqués n'intervient dans la décision qu'en fin de prolongation, en cas d'égalité de *Kostin* et de *fazi*.

Nota A : Les chutes considérées pour le *Kein* s'entendent avant toute autre partie du corps et du corps de l'adversaire (unique exception : cf. point 3 de l'introduction).

Nota B : Un *Kostin* est supérieur à un ou plusieurs *Kein*.

Article 16 Le Netra

Lorsque la chute ne correspond à aucun des critères précédents (et en particulier pour les chutes sur les fesses), l'arbitre prononce *Netra* (voir aussi Article 32). L'arbitre se prononce également pour le *Netra* s'il n'a pas pu voir correctement l'action ou si la chute lui est masquée.

Chapitre V - LES INTERDICTIONS

Article 17 Les prises irrégulières

Effectuer une prise avec les mains sur toute partie du corps ou du vêtement de l'adversaire, autre que la chemise, au-dessus ou sur la ceinture.

Ceinturer l'adversaire au-dessous de la ceinture.

Effectuer une prise avec les jambes au-dessus de la ceinture.

Croiser les doigts en prise de ceinture.

Maintenir une prise au sol.

Appuyer sur la nuque, la tête ou la gorge de l'adversaire.

Mettre une main au sol pour effectuer une prise.

Article 18 Défenses irrégulières et refus de combat

a - **La main ou le coude au sol** : ce geste est sanctionné par *fazi* s'il permet d'éviter un résultat.

Nota : On ne compte pas de *fazi* pour une chute où le ou les coudes collés au corps touchent le sol en premier.

Exemples :

Un lutteur qui n'est pas en danger de chute sur le dos ne commet pas de faute en mettant sa main au sol. Exemples : il évite de chuter sur son adversaire ou il se reçoit sur les mains lors d'une chute faciale.

Un lutteur qui se protège ne commet pas de faute. Exemples : Il met ses mains au sol pour se protéger d'une chute dangereuse (la faute peut être imputée à l'attaquant) ou d'une chute dont l'issue est douteuse sur le plan de sa sécurité (la responsabilité peut être partagée).

Une main ou un bras du lutteur projeté qui touche le sol n'est pas obligatoirement *fazi*. L'accélération donnée dans certains mouvements peut faire que le ou les bras du lutteur projeté s'ouvrent plus ou moins et décollent du corps pour toucher le sol avant les épaules et le dos, sans blocage du mouvement. Il n'y a pas tentative d'éviter le résultat donc il n'y a pas *fazi* (ce toucher au sol n'évite pas le résultat qui a lieu ensuite ; cf point 3 de l'introduction au chapitre IV).

b - **Le refus de combat** : Un lutteur doit attaquer, contre-attaquer ou se laisser attaquer (cf. Art. 1). Le refus de combat doit être sévèrement pénalisé, même dans le cas où les deux lutteurs sont en irrégularité.

Exemples :

Refus constant et répétitif de prendre ou de maintenir la prise de main à la *roched*, ce refus ne permettant pas le bon déroulement du combat.

S'agenouiller, s'asseoir ; en général se laisser tomber pour éviter une attaque.

S'accroupir pour éviter une attaque.

Le blocage prolongé du combat par les bras tendus ou non.

Bras ou main sur la cuisse ou sous la ceinture de l'adversaire pour bloquer volontairement une entrée.

Sortir ou faire sortir son adversaire de l'aire de combat pour faire lâcher prise ou parer une attaque.

Reculer constamment devant l'adversaire qui cherche à attaquer.

Blocage prolongé par la tête sur la poitrine.

c - **Autres défenses irrégulières**, dangereuses pour l'auteur :

Mettre la tête en hyper-extension pour éviter que la chute se fasse d'abord sur le dos est une défense dangereuse donc interdite.

Lâcher les deux mains simultanément sur une projection en cours (l'adversaire n'ayant plus la possibilité de contrôler la projection), à l'exception d'une action de retournement ou de protection.

Article 19 Les déloyautés

Commencer ou recommencer le combat sans donner la poignée de main.

Poursuivre une action après un ordre donné de l'arbitre.

Ne pas se séparer après la poignée de main ou maintenir dans ce cas la main de l'adversaire dans la sienne.

Article 20 Les brutalités

Les injures à lutteurs, arbitres, dirigeants et spectateurs sont considérées comme des brutalités.

Coups volontaires quels qu'ils soient.

Strangulation, soit directement soit par l'intermédiaire de la chemise.

Clé, blocage ou même prise forçant sur une articulation.

Cisailler les muscles à l'aide de la chemise ou de poing, labourer les côtes à l'aide du poing.

Ceinturer très fort pour bloquer la respiration ou faire mal.

Poursuivre une prise qui prend une tournure dangereuse parce qu'on ne la contrôle plus (faire chuter l'adversaire sur la tête, la nuque et la face supérieure des épaules, la clavicule, le visage) ;

Mauvais contrôle de l'accompagnement entraînant une chute brutale sur l'adversaire (Nota : si le lutteur qui chute a tiré l'attaquant sur lui, la faute n'est pas imputable à ce dernier) ;

Poursuite d'une prise à l'extérieur de l'aire de combat, à plus forte raison si cette prise est commencée à l'extérieur.

Chapitre VI - LES FAUTES ET LES SANCTIONS

Les catégories de fautes sont les suivantes :

DIWALL : avertissement

FAZI : faute

POENT : point pour deux *fazi* de l'adversaire

FAZI BRAS : Perte immédiate du combat pour trois *fazi* reçus

DIVRUD : disqualifications

Les fautes peuvent se classer en deux catégories principales :

Celles qui entraînent un simple avertissement (*diwall*) et celles qui pénalisent vraiment en provoquant la sanction d'un *fazi* voire d'un *divrud*. Dans tous les cas la faute de l'attaquant entraîne l'annulation du résultat obtenu par celui-ci.

A titre d'exemple et pour donner une tendance d'interprétation, nous pouvons signaler les catégories générales suivantes :

Déloyautés	(<i>Diwall</i>)
Refus de combat	(<i>Diwall</i> ou <i>Fazi</i>)
Brutalités manifestes	(<i>Fazi</i> ou <i>Divrud</i>)
Défenses irrégulières et prises dangereuses	(<i>Fazi</i>)

Les trois niveaux de décisions possibles, en grande partie associés aux fautes mentionnées ci-dessus, sont énumérés dans les paragraphes qui suivent.

Article 21 Le Diwall

C'est un avertissement : il a plus un objectif pédagogique et est associé souvent avec des lutteurs débutants. Le *diwall* n'a pas d'influence directe sur le *diviz*. C'est un élément d'appréciation parmi d'autres.

Le *diwall* est demandé par n'importe quel arbitre et se donne à la majorité des arbitres. De même que pour le *fazi* il est noté sur la feuille de combat.

Deux *diwall* donnés valent un *fazi*.

Article 22 Le Fazi

Donné pour toute faute grave ou pour toute faute tendant à éviter systématiquement le combat ou le résultat, les *fazi* sont comptabilisés durant le combat. Le *fazi* est automatique pour 2 *diwall* donnés. Le *fazi* intervient dans la décision à la fin de la prolongation.

1 *Fazi* est supérieur à un ou plusieurs *Kein*

1 *Fazi* est inférieur à 1 *Kostin*

2 *Fazi* donnent 1 *Poent* qui est supérieur ou égal à 1 *Kostin* (cf. Art. 24)

3 *Fazi* donnent 1 *Fazi Bras*, disqualification du combat

Remarque : le *fazi* est une sanction forte car il faut que l'adversaire réussisse à marquer 1 *Kostin* au moins pour le remonter.

Remarque : le *fazi* du lutteur projeté n'empêche pas un résultat à suivre contre lui; le *fazi* de l'attaquant annule le résultat.

Article 23 Le Poent

Le *Poent* est automatique lorsque 2 *fazi* ont été donnés.

Il y a prolongation en cas d'égalité *Poent* - *Kostin*. Si le résultat en reste là, c'est-à-dire en dehors de tout autre avantage marqué par l'un ou l'autre des 2 lutteurs, le lutteur ayant « marqué » un *Poent* est déclaré vainqueur.

Sinon, la règle suivante s'applique :

1 *Poent* est inférieur à 1 *Kostin* plus 1 *Kein*

1 *Poent* est inférieur à 2 *Kostin* ou plus

Article 24 Le Fazi Bras

Le *Fazi Bras* est donné pour trois *fazi* dans le combat. Il signifie la perte immédiate du combat par disqualification. Toutefois celle-ci ne s'applique qu'au combat en cours et non à toute la compétition (*a contrario* du *divrud*).

Article 25 Le Divrud

Donné pour faute très grave – injure, brutalité caractérisée, ...-, sur ou en dehors du pallen, le *divrud* peut-être prononcé à tout instant. Le *divrud* entraîne l'exclusion de la compétition et décline le lutteur sanctionnée.

Dans les compétitions par points, est équivalent à un *Poent* pour l'adversaire.

Un *divrud* peut remettre en cause une victoire, même par *Lamm*.

Chapitre VII - LES DÉCISIONS

Le combat peut, après les prolongations, se terminer sur une égalité parfaite de points. Il est alors procédé à un *diviz* (décision d'arbitre) qui peut aboutir à une nouvelle égalité. Le sort du combat sera alors réglé par un *kouezh*, principe du premier tombé. Enfin, en cas de blessure (involontaire), le gain du combat est obtenu par *dilez*.

Article 26 Le Diviz

D'une façon générale, la décision doit se faire à partir d'actions ayant eu pour intention la recherche du *lamm*. La décision est obtenue si, sans concertation des arbitres, il y a une majorité de deux d'entre eux sur le choix du vainqueur. L'appréciation doit se faire à partir des caractéristiques du Gouren. Les arbitres peuvent notamment retenir les critères suivants :

maîtrise technique et du combat,

combativité d'un lutteur,

passivité d'un lutteur (sans refuser le combat au sens pénalisable).

Le *diviz* est le résultat d'une domination non concrétisée. Sur l'ensemble du combat, c'est l'appréciation de la plus petite différence de valeur qui s'est réellement constatée.

Lors du *diviz*, les arbitres s'expriment anonymement sur le choix du vainqueur. Ils ne sont pas tenus d'opter pour l'un ou l'autre des lutteurs (*kouezh*).

Nota : Un *diwall* peut éventuellement permettre la désignation du vainqueur par *diviz*.

Article 27 Le Kouezh

C'est le procédé de dernier recours pour départager les lutteurs s'il n'y a pas eu victoire par *diviz*. Le *Kouezh* est soumis aux mêmes règles que le combat.

La première chute d'un lutteur donne la victoire à son adversaire. Cependant, pour que cette chute soit retenue comme bonne, il faut qu'elle soit le résultat d'une prise, contre-prise ou parade qui aurait pu aboutir à un résultat, le but restant le *Lamm*.

Un *diwall* donne également le *kouezh*.

Article 28 Le Dilez

Dès que le *dilez* est prononcé, il donne le gain du combat au lutteur dont l'adversaire ne peut continuer à lutter pour une raison valable. Cette détermination est faite par le corps d'arbitrage ou le médecin, et est valable pour l'ensemble de la compétition.

Si l'abandon est justifié, le lutteur est classé dans la compétition, sinon il est déclassé pour l'ensemble de la compétition.

En cas d'arrêt sur blessure, si la responsabilité est imputable à l'adversaire, celui-ci pourra être disqualifié (*divrud*, cf. Article 25), la victoire revenant alors au blessé.

Chapitre VIII - LES ARBITRES

Article 29 Le corps d'arbitrage

Dans chaque compétition et pour chaque aire de lutte, le corps d'arbitrage est formé de **3 arbitres à égalité de droits**:

un arbitre central particulièrement chargé des interventions auprès des lutteurs et de la récapitulation des résultats annoncés par les deux autres et lui-même,

un arbitre de table, responsable de la feuille de combat,

un arbitre chargé du chronomètre.

Nota : **Chaque arbitre peut intervenir auprès des lutteurs lorsqu'il le juge utile.**

Une rotation des rôles dans le corps d'arbitrage est souhaitable.

Les arbitres se tiennent à distance suffisante des lutteurs pour pouvoir bien apprécier les résultats. Lorsqu'ils constatent un résultat ou une faute les arbitres interviennent à haute voix dans les termes réglementaires pour annoncer leur proposition. L'annonce d'un résultat, même par un seul arbitre doit être suivi d'un récapitulatif de l'arbitre central précédé éventuellement de *ehan*. Ceci est surtout vrai lorsqu'il n'y a pas de chute comme parfois pour *fazi* ou *diwall*.

A chaque fois qu'un arbitre proposera un résultat, il adoptera la gestuelle réglementaire (cf. annexe II) en annonçant sa proposition à voix haute. A la fin du combat, l'arbitre central doit s'assurer que le vainqueur lève un bras à l'annonce du résultat et que les deux lutteurs viennent faire l'accolade. Tous les arbitres sont présents jusqu'à ce que les deux lutteurs aient quitté l'aire de combat.

La décision retenue est celle de la majorité. Elle est prononcée à haute voix par l'arbitre central qui désigne le lutteur bénéficiaire et inscrite sur la feuille de combat prévue à cet effet.

Sur demande d'un des arbitres, le combat étant arrêté, les trois arbitres peuvent se concerter.

Article 30 Les responsabilités et les prérogatives

Dès l'instant où les lutteurs appelés par le bureau se présentent sur l'aire de combat, ils sont pris en charge totalement par le corps d'arbitrage jusqu'à l'obtention du résultat. Ce résultat est aussitôt porté au bureau qui l'annonce.

Nota : En tournoi d'été, le Directeur du tournoi présentera les lutteurs dès leur entrée sur l'aire de combat.

Un corps d'arbitrage ne doit pas être modifié pendant un même combat sauf cas exceptionnel.

Les arbitres étant seuls responsables de leur aire de combat, les secouristes et médecins (par exemple) doivent avoir leur accord avant d'y pénétrer.

Article 31 Les termes de l'arbitrage

PREST OCH : êtes-vous prêts ?

KROGIT : en prise !

EHAN : arrêtez !

E KREIZ : arrêtez et revenez au centre !

DIBENN : fin du temps

ASTENN : prolongation

DIVIZ : décision

DILEZ : abandon

KOUEZH : premier tombé

RUZ : rouge

GWER : vert

LAMM : tombé vainqueur

KOSTIN : point

KEIN : avantage

NETRA : rien (après une chute sans résultat)

DIWALL : avertissement

FAZI : faute

POENT : point pour deux *fazi* de l'adversaire

FAZI BRAS : Perte immédiate du combat pour trois *fazi* reçus

DIVRUD : disqualification

Article 32 La feuille de combat

POIDS							
TOUR							
DUREE							
ARBITRES		1					
		2					
		3					
NOM			NOM				
PRENOM			PRENOM				
SKOL GOUREN			SKOL GOUREN				
N°	RUZ		N°	GWER			
COMBAT		TOTAL		COMBAT		TOTAL	
			LAMM				
			KOSTIN				
			POENT				
			FAZI				
			KEIN				
			DIWAL				

RESULTAT : - VICTOIRE PAR - - EGALITE -

<input type="checkbox"/>	LAMM	<input type="checkbox"/>	POENT	<input type="checkbox"/>	KOUEZH
<input type="checkbox"/>	KOSTIN	<input type="checkbox"/>	KEIN	<input type="checkbox"/>	DILEZ
<input type="checkbox"/>	FAZI	<input type="checkbox"/>	DIVIZ	<input type="checkbox"/>	DIVRUD
<input type="checkbox"/>	FAZI BRAS				

Fédération de Gouren
Bobadeg ar Gouren
Saint Ernel - 29800 Landerneau
02 98 85 40 48
federation@gouren.com
www.gouren.com