

GOUREN



**Règlement Technique
et
d'Arbitrage**

Version 2013

ANNEXES

SOMMAIRE

<i>ANNEXE I - COMPOSITION DU CORPS D'ARBITRAGE</i>	5
Article 1 L'arbitre central	5
Article 2 L'arbitre de table	5
Article 3 L'arbitre chronométrateur	5
Article 4 Disposition des arbitres sur et autour de l'aire de combat	6
<i>ANNEXE II - LES GESTES DE L'ARBITRE</i>	7
Prestoc'h	7
Krogit	7
Les Résultats	7
L'arrêt du combat	7
<i>ANNEXE III - L'EXAMEN D'ARBITRE</i>	9
Examen théorique	9
Examen pratique	9
Evaluation des compétences	10
<i>ANNEXE IV - LES TOURNOIS MOD KOZ</i>	12
<i>ANNEXE V - LES CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX</i>	13
Article 1 La zone de passivité	13
Article 2 Autres particularités	13

Annexe I - COMPOSITION DU CORPS D'ARBITRAGE

Rappel de l'article 29 :

«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. »

Ces rôles sont détaillés dans les articles suivants.

Article 1 L'arbitre central

Il donne les directives, vérifie la tenue des lutteurs ainsi que l'identité de ceux-ci (en collaboration avec l'arbitre de table) avant le combat et fait débiter celui-ci. Il assure les reprises...

Mobile autour, et éventuellement sur une partie de l'aire de combat, il veille à rester à distance suffisante des lutteurs afin d'avoir une bonne vision des chutes.

Chaque fois qu'il y a lieu, il fait le bilan des résultats proposés par les deux autres arbitres et lui-même, et annonce à haute voix la décision retenue (celle de la majorité).

Article 2 L'arbitre de table

Il remplit la feuille de combat, en y inscrivant les résultats retenus par le corps d'arbitrage. Le bureau y aura inscrit auparavant les noms des lutteurs, la catégorie, la durée du combat... (voir feuille de combat art. 37).

Il vérifie, avant le combat, en collaboration avec l'arbitre central, l'identité des lutteurs par rapport à celle prévue sur la feuille de combat.

Il note le nom des arbitres sur la feuille de combat.

L'arbitre de table aura à sa disposition le matériel permettant aux arbitres de donner leur proposition en cas de *diviz*.

Il porte à la table de compétition la feuille de combat précisant la décision.

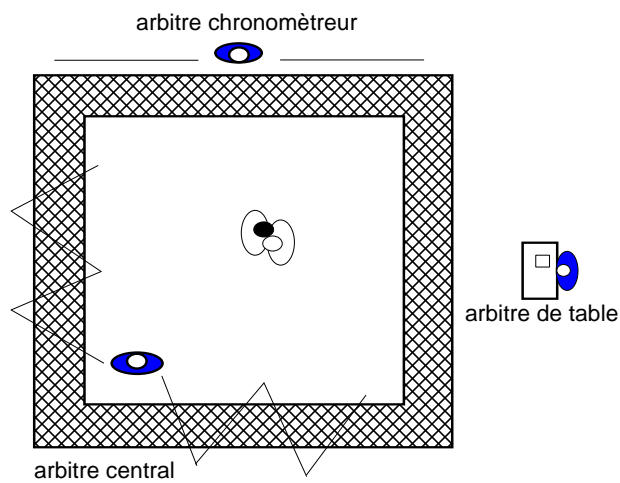
Article 3 L'arbitre chronométrateur

Il chronomètre la durée du combat.

Lorsque le temps précis est écoulé, il le signale instantanément à voix haute - *dibenn* (fin du temps) - en levant le bras tenant le chronomètre.

Il arrête le chronomètre seulement lorsque l'ordre *Ehan* est prononcé, et le redémarre sur l'ordre *krogit* prononcé par l'arbitre central.

Article 4 Disposition des arbitres sur et autour de l'aire de combat



Les arbitres doivent se positionner de façon à ce qu'au moins deux d'entre eux aient un bon angle de vue sur la chute du lutteur projeté. Il n'est en effet pas rare que le lutteur pratiquant l'attaque masque involontairement la chute avec son corps.

Annexe II - LES GESTES DE L'ARBITRE

Prest oc'h

L'ordre *Prest oc'h* accompagné du geste de rapprochement n'est dit par l'arbitre central que lorsque le corps d'arbitrage et les lutteurs sont effectivement prêts.

Krogit

Ordre accompagné du même geste que *Prest oc'h*, fait et dit par l'arbitre central.

Pour les deux ordres précédents le geste est le même et consiste pour l'arbitre central à montrer le centre de l'aire de combat.

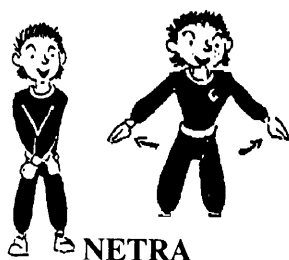


Les Résultats

Chaque arbitre donne une proposition pour le résultat (*Lamm, Kostin, Kein, ...*).

L'arbitre central récapitule et désigne le lutteur concerné en énonçant le résultat à haute voix. Pour un *Lamm* l'arbitre lève le bras ; pour un *Kostin* il place son bras à l'horizontale et pour *Kein* il place son bras vers le bas, à 45° par rapport à l'horizontale.

Si la chute n'entraîne pas de résultat appréciable par l'arbitre, celui-ci annonce *Netra* à haute voix en ponctuant sa décision par la gestuelle suivante :



L'arrêt du combat

Lorsque l'un des arbitres constate une anomalie quelconque (ceinture défectueuse, prise irrégulière, ...), il lève le bras et prononce *Ehan* à haute voix ou *E kreiz* si les lutteurs sont en train de sortir de l'aire de combat :



Si l'un des arbitres a jugé que l'un des lutteurs commettait une faute (par exemple un refus de combat), il le signale en levant le bras tout en prononçant *Ehan*, puis pratiquant la « moulinette » propose la sanction *Diwall* (ou *Fazi*) en indiquant le lutteur incriminé (*Ruz* ou *Gwer*) :



Dans ce dernier cas les autres arbitres doivent se prononcer pour un résultat ou *Netra*. L'arbitre central récapitule alors et, indiquant le lutteur fautif, pratique soit la « moulinette » signifiant un *Diwall* ou montre le lutteur du doigt (*Fazi*).

Ces deux façons d'arrêter le combat sont différentes par nature et doivent être utilisées avec précaution afin de maintenir la fluidité du combat.

Annexe III - L'EXAMEN D'ARBITRE

Il y a trois niveaux d'arbitres. Ces niveaux sont distingués par les appellations suivantes :

Arbitre Fédéral 1^{er} degré.

Arbitre Fédéral 2^{ème} degré.

Arbitre Fédéral 3^{ème} degré.

L'âge minimum pour se présenter à l'examen est de 16 ans.

Un délai minimum d'un an est obligatoire entre deux passages de degré. D'autre part, le candidat ne peut passer qu'un examen à la fois.

La connaissance complète du règlement est obligatoire pour les trois niveaux.

Examen théorique

L'examen théorique se décompose en deux parties : une épreuve écrite ainsi qu'une épreuve vidéo notée toutes deux sur 20. Une note minimale de **13/20** (arbitre 1^{er} degré) et **15/20** (arbitre 2^{ème} degré) est exigée pour l'**épreuve écrite** et de **13/20** (arbitre 1^{er} degré) et **15/20** (arbitre 2^{ème} degré) pour l'**épreuve vidéo**. Les candidats reçus aux premières épreuves seront admis à passer l'épreuve pratique lors des compétitions officielles suivantes.

Les arbitres deviennent officiels si, dans la saison, ils ont arbitré au moins :

3 compétitions pour les arbitres 1^{er} degré.

5 compétitions pour les arbitres 2^{ème} degré.

Épreuve	1 ^{er} degré	2 ^{ème} degré	3 ^{ème} degré
Écrit	Connaissance du règlement, de ses annexes et de la feuille de combat. note éliminatoire : < 13/20	Connaissance du règlement, de ses annexes et de la feuille de combat. note éliminatoire : < 15/20	Connaissance du règlement, de ses annexes et de la feuille de combat. note éliminatoire : < 17/20 Sujet d'analyse note éliminatoire : < 10/20
Mise en situation vidéo	- Jugement des chutes - Fazi - Diviz - Kouezh - Refus de combat note éliminatoire : < 13/20	- Jugement des chutes - Fazi - Diviz - Kouezh - Refus de combat note éliminatoire : < 15/20	- Jugement des chutes - Fazi - Diviz - Kouezh - Refus de combat note éliminatoire : < 15/20

Examen pratique

S'il est reçu aux deux premières épreuves, le candidat est examiné, au cours d'une compétition officielle, par deux membres de la Commission d'Arbitrage qui entérineront ou non son examen. Le candidat fait partie d'un corps d'arbitrage composé de deux autres arbitres diplômés.

Il est jugé sur son arbitrage et sur les fonctions de chaque poste d'arbitrage (trois combats

par fonction minimum). Il doit être capable d'assumer la prise en charge des lutteurs dès leur arrivée sur le *pallen* jusqu'à leur départ.

Evaluation des compétences

L'évaluation des compétences se fait selon les critères suivants :

Poste d'Arbitre Central	Oui	Non
➤ Vérifie la tenue et l'identité des lutteurs avant le combat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Constate que l'accolade est bien exécutée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Si non la fait refaire.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ S'exprime à voix haute et intelligible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Annonce les ordres (Prest oc'h, Krogit, ...).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Annonce et récapitule les décisions.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Désigne le vainqueur du bras et attend que l'accolade soit effectuée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Ne quitte pas le pallen avant les lutteurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Poste d'Arbitre Chronométréur	Oui	Non
➤ Déclenche son chrono et l'arrête sans contretemps.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Intervient pour toute raison nécessaire (Ehan, Diwall, E Kreiz, ...).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Signale à voix haute (DIBENN) la fin du temps et montre son chrono en levant le bras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Poste d'Arbitre de Table	Oui	Non
➤ Remplit la feuille de combat sans erreur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Intervient pour toute raison nécessaire (Ehan et remarques aux lutteurs, diwall, E Kreiz, ...).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Récapitule les fautes (2 diwall = 1 Fazi, ...) sur la feuille de combat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Vérifie ou fait vérifier l'identité des lutteurs avant le combat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

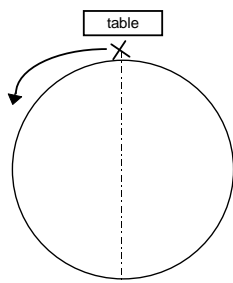
Maîtrise générale quel que soit le poste	Oui	Non
➤ Annonce toutes ses décisions à voix haute.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Garde une attention soutenue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Intervient pendant le combat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Signale les fautes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Interrompt le combat si nécessaire.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
➤ Fait respecter l'aire de combat par les lutteurs et les spectateurs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La pertinence des résultats énoncés et des décisions prises sera aussi un élément pris en compte dans l'évaluation du candidat.

Annexe IV - LES TOURNOIS MOD KOZ

Les lutteurs sont inscrits à la pesée.

Le départ du premier lutteur ou du lutteur vainqueur se fait devant la table dans l'axe « centre de la Piste – Table » dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Tous les lutteurs encore en compétition doivent être assis et le Défi peut être lancé. Il peut être relevé dès qu'il est lancé.

Pour le relever, un lutteur doit se lever et venir toucher de la main l'épaule du lutteur en lice.

Si plusieurs lutteurs touchent quasi-simultanément l'épaule du lutteur en lice, un tirage au sort est effectué entre les lutteurs concernés.

En cas de litige sur la quasi-simultanéité des touches, les arbitres décident si le tirage au sort est nécessaire et quels lutteurs y participent.

Une fois le Défi relevé, un délai de 30 secondes est accordé aux lutteurs pour se préparer.

Tout lutteur en lice tentant d'influencer un autre lutteur à relever le défi ou à l'en empêcher peut se voir infliger un *divrud*.

Nota : La relève du défi doit se faire dans le respect du serment et d'un réel esprit sportif.

Annexe V - LES CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX

Des particularités techniques interviennent en championnat international.

Article 1 La zone de passivité

La zone de passivité a pour mission de déceler le lutteur passif, de faire disparaître la lutte systématique au bord du tapis ainsi que les sorties de l'aire de combat.

La compétition ayant lieu sur tapis avec une zone de passivité (zone rouge d'environ 1 mètre), les règles suivantes sont appliquées :

Si les lutteurs arrêtent leurs actions dans la zone de passivité et restent là sans aucune action, les arbitres arrêteront le combat (*e kreiz*) et le feront reprendre au centre sans pénalité par rapport aux règles de passivité.

Dans tous les cas, quand il y a un pied en dehors de l'aire de combat, les arbitres arrêtent le combat.

En général les règles de passivité seront appliquées de la façon suivante :

Quand un lutteur refuse d'essayer de lutter.

Quand un lutteur pousse de façon évidente son adversaire en dehors du tapis.

Quand un lutteur recule de façon évidente en dehors du tapis.

Quand un lutteur tourne délibérément le long du bord de la zone de passivité et continue à lutter avec son dos tourné vers le bord du tapis.

Article 2 Autres particularités

Le temps réglementaire de combat est de 5 minutes, plus 2 minutes 30 s'il y a égalité. Lorsque la prolongation est terminée et s'il n'y a pas de résultat, le vainqueur sera nommé suite à un vote des arbitres avec une simple majorité (il n'y a pas de *Kouezh*).

Si un lutteur est blessé et doit arrêter la compétition à cause d'une brutalité de son adversaire, et si la faute a été sanctionnée par les arbitres, l'équipe à laquelle appartient le lutteur blessé est autorisée à faire appel au jury pour faire entrer un remplaçant pour le reste de la compétition.

Quand un lutteur abandonne dans un combat sans raison valable, il abandonne aussi toute la compétition pour le style concerné. Les règles concernant les problèmes de retrait des lutteurs sont supervisées par le jury.

Fédération de Gouren

Bobadeg ar Gouren

Saint Ernel - 29800 Landerneau

Tél. & Fax : 02 98 85 40 48

federation@gouren.com

www.gouren.com