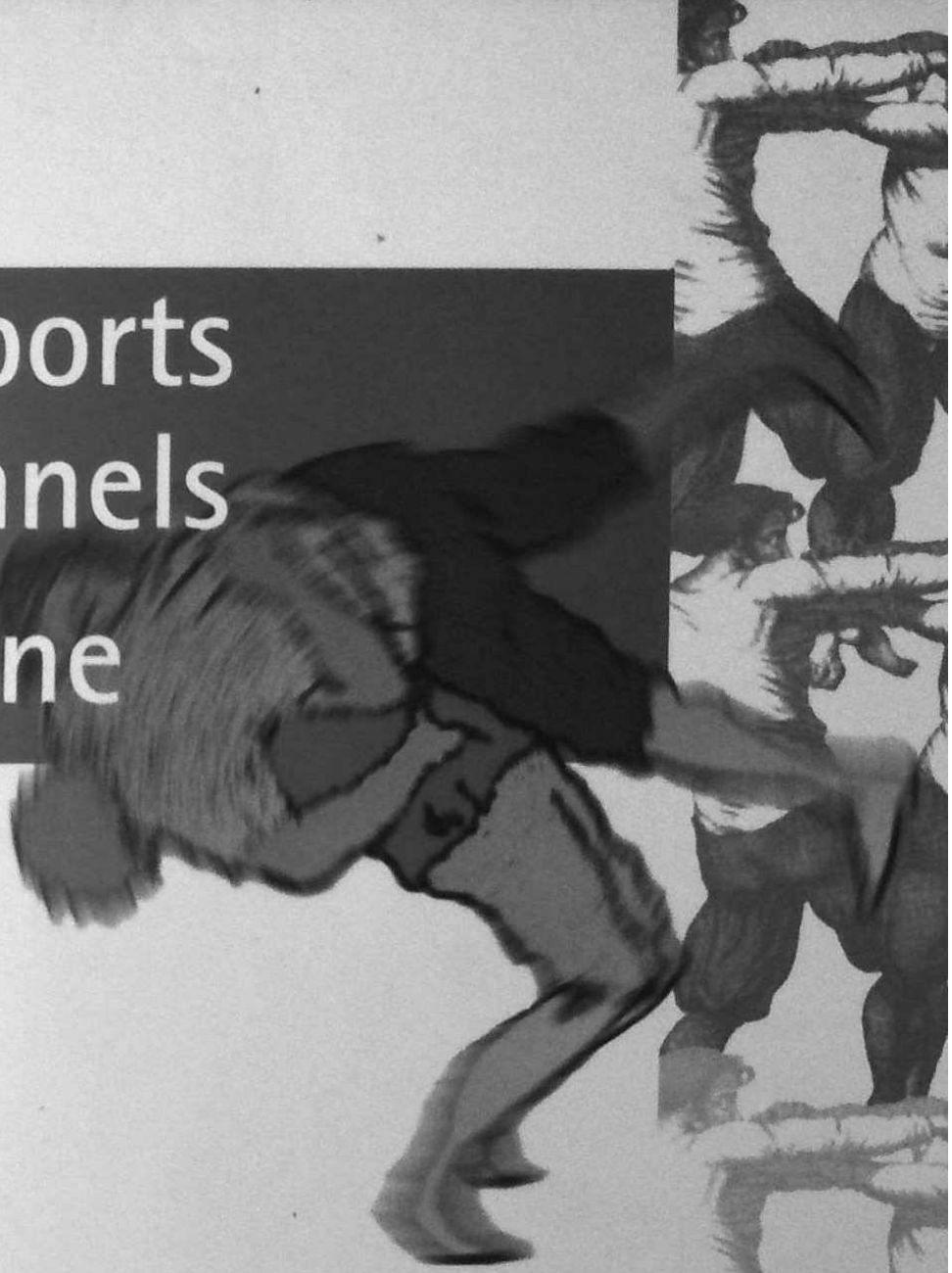
Jeux & sports traditionnels en Bretagne



Collection
Culture Régionale

Ministère de l'Éducation Nationale
Académie de Rennes

CRDP DE BRETAGNE

Jeux et sports traditionnels en Bretagne

Collection
Culture Régionale
Ministère de l'Éducation Nationale
Académie de Rennes

CRDP DE BRETAGNE

ONT PARTICIPÉ À CET OUVRAGE :

Marie-Françoise LARROQUE, Fabrice LEDUC,
Marie-Pierre LESTÉRISSEY, Patricia MOULLEC.
Équipe éditoriale du CRDP de Bretagne.

© CRDP de Bretagne, juin 1997

Directeur de la publication : Jean-Pierre IGOT
CRDP de Bretagne, 92, rue d'Antrain, BP - 158, 35003 RENNES Cedex
e-mail : edition @ crdp 35.gateode.fr

"La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa 1er de l'article 40).
Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal".

ISBN 2-86634-296-8
ISSN en cours

Éducation physique et sportive et culture régionale de la maternelle au lycée

Le contexte social est une composante importante du projet d'école, du projet d'établissement et du projet pédagogique d'éducation physique et sportive. Ainsi, entre les programmes nationaux garants d'une éducation nationale existe un espace où les cultures régionales trouvent leur place et perpétuent une certaine culture patrimoniale. Ainsi la culture bretonne et le patrimoine culturel breton ont-ils toute leur place dans ces projets car ils répondent au travers des sports, danses et jeux traditionnels aux objectifs que s'est fixée la discipline éducation physique et sportive :

- Ils peuvent favoriser le développement des capacités organiques et motrices.
- Ils permettent l'accès à un domaine de la culture qui ici perpétue l'histoire régionale.
- Ils apportent à chacun les connaissances nécessaires à l'entretien de ses potentialités et à l'organisation de sa vie actuelle et future.

Il est intéressant que ces pratiques corporelles et artistiques s'inscrivent dans les projets d'enseignement de l'EPS à chaque fois que cela est possible, aussi bien à l'école primaire, au collège qu'en lycée, car ils peuvent participer au développement des compétences spécifiques au côté des activités habituellement enseignées. À l'école primaire, cet accès au patrimoine culturel sera facilité par les liens interdisciplinaires que pourra tisser le maître polyvalent. Il ne s'agit pas ici de développer une culture régionaliste mais plutôt de ne pas laisser disparaître la culture bretonne qui fonde avec les autres cultures régionales la culture nationale. L'idée de ce document repose sur un travail effectué par des IPR-IA et des conseillers pédagogiques départementaux en EPS, en liaison avec les différentes fédérations et organisations qui perpétuent cette culture dans notre région. C'est un véritable outil pour connaître ces activités que nous avons voulu mettre à la disposition des enseignants. Ceux-ci les didactiseront, les transposeront pour les utiliser comme support de leur enseignement en les inscrivant dans leurs projets pédagogiques.

Il nous est apparu normal de catégoriser ces jeux et sports en quatre grands champs d'activités. Nous les avons par la suite confrontés aux connaissances que nous devons faire acquérir en éducation physique tout au long du cursus primaire et secondaire. Ceci nous permet de dresser un premier bilan non exhaustif de ce qui nous semble actuellement compatible :

▪ Les danses folkloriques (1)

Elles sont un des moyens de s'engager dans les pratiques artistiques. La richesse du répertoire des danses bretonnes permet un choix adapté à chaque niveau de classe. En présence de sonneurs (musiciens), l'organisation de *fest diez* (bal de jour) inter écoles

(1) Personne ressource Mme N. Urvois, collège des Monts d'Arrée, Plouneour Menez.

dans le premier degré trouve un écho très favorable auprès des élèves et des enseignants. Il est facile d'imaginer la mise en place de telles rencontres dans le cadre de la liaison CM2 - 6e entre les écoles élémentaires et les collèges. Si ces danses bretonnes peuvent servir de support à la pratique de l'EPS et notamment pour débuter certains cycles d'activités à support artistique, elles peuvent aussi dans certaines filières, et nous pensons ici à certains BEP (sanitaire et social par exemple) plus tournés vers le social, favoriser des travaux transversaux réinvestisables par la suite directement dans la vie professionnelle. Pour résumer, les danses bretonnes peuvent être le support de multiples pratiques festives et éducatives à partir du moment où l'enseignant saura traiter ces danses comme support de son enseignement au regard de son niveau d'intervention.

- **Les jeux traditionnels bretons**

Ils sont un des moyens de contribuer au développement chez les élèves de :

- ☞ la précision gestuelle ;
- ☞ la stabilité des appuis ;
- ☞ l'organisation de l'équilibre ;
- ☞ le contrôle de soi et la concentration.

- **Les jeux sur cible : jeux de quilles, jeux de boules, jeux de palets**

Calculer les élans et les distances, prévoir les trajectoires et les effets, viser une cible. Tirer, lancer, frapper, constater, évaluer les résultats. Par conséquent, ces activités ont leur place aux côtés des activités traditionnellement enseignées à l'école, au collège et lycée et qui contribuent au développement des mêmes capacités organiques et motrices. Cependant, il nous semblerait plus intéressant de pratiquer ces activités à l'école maternelle et primaire.

- **Les jeux collectifs de balle au but : jeux d'investissement de territoire, jeux de crosse**

Ils sont les moyens de se construire par la relation à l'autre, de développer par l'élaboration de stratégie une intelligence tactique, ainsi que des qualités physiques et psychiques. Il est à noter que certains de ces jeux sont les ancêtres de sports actuellement très prisés par la jeunesse, nous citerons pour exemple : le base ball et le hockey voire le rugby. Tous ces jeux font partie du patrimoine culturel breton et trouvent tout naturellement leur place auprès des autres activités comme support de notre enseignement, à partir du moment où il sont traités pour servir aussi la motricité des élèves. D'autres part, la connaissance de ces jeux peut aussi dans le cas de certaines filières permettre aux élèves d'augmenter leurs connaissances dans le domaine de l'animation.

Néanmoins, à l'école primaire, de part sa spécificité, l'âge, l'intérêt des enfants, il pourra être faite une place privilégiée à ce répertoire de jeux traditionnels breton, en lien avec l'ensemble du patrimoine des jeux dans lequel l'instituteur puise souvent les contenus de ses séances d'EPS. Il nous semble également pertinent de poursuivre ces activités en 6e voire au début du cycle central, à partir du moment où un traitement didactique permettra à ces activités de servir de support de notre enseignement. Ces activités s'inscrivent en plus dans les préoccupations ludiques des élèves de ces classes.

- **La lutte bretonne Gouren (2)**

Le gouren est une des activités que nous pouvons utiliser comme support des activités de combat au côté des autres sports de combat traditionnellement utilisés à l'école. Nous pouvons penser que sur un cursus école, collège et lycée, l'un des cycles d'activités d'opposition puisse avoir comme support le gouren. Le jeu du court bâton, le tir à la corde peuvent entrer dans la familiarisation aux activités d'opposition et développer des connaissances du type:

- ☞ mettre dans un rapport favorable sa force et celle de l'adversaire ;
- ☞ utiliser les déplacements de l'adversaire pour produire des attaques ;
- ☞ élaborer des stratégies utiles à un projet de défense et d'attaque dans des activités de combat de préhension.

Les différents jeux et sports utilisés sont bien évidemment à traiter au plan didactique pour leur permettre d'entrer à l'école, afin de permettre la construction de savoirs. Il revient aux enseignants de faire ces choix en fonction du projet d'établissement, de l'école et du projet pédagogique d'éducation physique et sportive.

- **Les sports athlétiques et les jeux de force (3)**

Ces activités ont des ressemblances avec les activités athlétiques du fait qu'elles développent des compétences du type :

- ☞ savoir tenir et contrôler un engin ;
- ☞ différencier les formes des lancers et les trajectoires.

Il n'en reste pas moins que beaucoup de ces jeux font souvent appel à la force pure et qu'ils sont parfois en inadéquation avec le troisième objectif de l'éducation physique et sportive explicité précédemment. Elles seront exclues du programme de l'école primaire, de façon à préserver une croissance et un développement harmonieux de l'enfant. Nous pensons qu'il faudra réaliser un travail de traitement didactique très pointu de ces activités pour qu'elles apparaissent dans un projet pédagogique au collège et au lycée et bien évidemment à l'école primaire.

L'USEP, l'UNSS et l'UGSEL sont des structures qui, par l'intermédiaire des associations sportives pour le second degré, peuvent également favoriser la pratique de ces jeux et sports bretons. C'est un lieu de rencontre, de confrontation, de convivialité où peuvent s'exprimer ces différentes cultures sportives.

Les documents qui vont suivre sont des outils qui doivent permettre aux enseignants qui voudraient utiliser les jeux et sports bretons comme support de leur pratique d'éducation physique, de pouvoir posséder les connaissances nécessaires pour envisager un travail didactique. Nous voudrions remercier tout particulièrement Mme G. Podeur de nous avoir permis d'utiliser ses fiches pédagogiques dans ce document, ainsi que l'Institut culturel de Bretagne (ICB). D'autre part, c'est grâce à un travail avec la fédération de Gouren et son président M. J-F.

(2) Personne ressource M. Hubert, président du comité de Gouren de la FFL.
(3) Personne ressource M. Feret, fédération gallaise de jeux et sports de tradition culturelle.

Hubert que nous avons pu utiliser les travaux de cette fédération, qu'il en soit remercié ainsi que M. Feret, président du Jaupitre pour ses explications sur les jeux issus de la culture gallèse. Dans ce document n'apparaîtront pas d'information par rapport aux jeux de force pour les raisons évoquées précédemment, toute personne intéressée peut se reporter au document de l'ICB édités par la FALSAB. Pour les danses bretonnes, en l'attente d'un travail audiovisuel, nous avons préféré donner des références auxquelles pourront se reporter les enseignants intéressés.

DOCUMENTS SUR LESQUELS SE SONT APPUYÉES NOS RÉFLEXIONS

- *Les Associations sportives scolaires du second degré en Bretagne* (P. Lacombe).
- *Les Activités physiques en Bretagne : pour une politique régionale* (Conseil économique et social).
- *La Lutte bretonne, des origines à nos jours* (Institut culturel de Bretagne).
- *Jeux traditionnels de Bretagne* (Institut culturel de Bretagne).
- *Éclipses et renaissance des jeux populaires* (J.-J. Barreau et G. Jaouen).
- *L'Écho des sports et jeux traditionnels de Bretagne.*
- G. Podeur, *Fiches pédagogiques, mémoire de maîtrise S T A P S* (Institut culturel de Bretagne).
- *La Tradition populaire de danse en Basse Bretagne*, J.-M. Guilcher, coll. Chasse Marée Armen.
- J.-C. Maréchal, *Jeux traditionnels et jeux sportifs*, coll. Vigot.
- C. Ledu, *Danses et culture bretonne*, CDDP des Côtes-d'Armor.

ÉDUCATION PHYSIQUE & CULTURE BRETONNE

Dans le tableau ci-dessous sont recensés les groupements d'activités, les activités supports et les outils utilisables.

ACTIVITÉS SUPPORTS	GROUPEMENT D'ACTIVITÉS	OUTILS
Activités de combat (Partie I, p. 9 à 28)	❖ Gouren	✏ Fiches techniques de la fédération de Gouren (Comité national de Gouren de la FFL).
Activités athlétiques (Partie II, p. 29 à 41)	***Jeux traditionnels à base de lancer sur cible(s)*** ❖ Galoche ❖ Kilhoù Kozh ❖ Palets sur planche ❖ Palets sur terre ❖ Patigo ❖ Boul-tenn, etc..	✏ Fiches pédagogiques "*JEUX TRADITIONNELS DE BRETAGNE*" de Gaïdig Podeur.
Activités collectives d'opposition (Partie II, p. 42 à 47)	***Jeux traditionnels*** ❖ jeux de crosse – Bazh dotu – Bazhig Kamm ❖ tir à la corde ❖ soule réglementée	✏ Fiches pédagogiques de Gaïdig Podeur.
Activités de pleine nature	***Jeux de pleine nature*** ❖ jeux d'orientation, course d'orientation ❖ randonnées pédestres Les deux activités ci-dessus s'inscrivent plus dans une démarche interdisciplinaire à l'école primaire. L'activité physique se retrouve au centre d'une action culturelle élargie : découverte d'une zone, randonnée à thème, approche d'un milieu naturel, découverte du patrimoine culturel breton. La course d'orientation reste une activité sportive support de l'enseignement de l'EPS dans le second degré.	❖ essais de réponses "Activités d'orientation". ❖ cartes IGN série bleue. ❖ topo guide FFRP. ❖ guides des petites randonnées et randonnées locales (office du tourisme et associations locales).
Activités artistiques	***Danses traditionnelles bretonnes*** Le répertoire culturel est tellement riche et diversifié qu'il nous est apparu impossible de faire des choix, ceux-ci doivent s'opérer en fonction de l'effet recherché et des transformations attendues en terme de motricité expressive.	✏ Fiches pédagogiques de l'équipe départementale Culture bretonne 22. ✏ Confédération Kendalc'h (Danses de toutes les Bretagne) BP 20 - 56250 Elven. ✏ War'l leur – 7, rue du chanoine Moreau - 29000 Quimper.

Phonétique des termes bretons employés dans cet ouvrage

Terme breton	Phonétique	Terme breton	Phonétique
ar c'haloj	[]	lamm	[ˈlãm:]
ar peioï	[]	mod kozh	[motkoːs]
ar vriad a-dreñv	[ərˈvriaddəˈdrẽ:]	netra	[neˈtra:]
ar vriad a-raok	[ərˈvriadəˈroːk]	pallenn	[ˈpaləɲ]
ar vriad da c'hostez	[ərˈvriaddəˈxɔste]	paotr an dotu	[ˈpoːdənˈdoty]
bazh dotu	[ˈbaːzˈdoty]	peg sav	[pegˈzaw]
bazhig kamm	[ˈbaːzikˈkãm:]	pinoê	[]
boul-tenn	[bulˈtɛn:]	poent	[ˈpwɛn(t)]
bragoù	[ˈbraːgu]	roched	[ˈrɔʃət]
briadoù	[briˈaːdu]	stank	[ˈstãŋk]
dilez	[ˈdiːləs]	taol biz troad	[tolˈbisˈtrwaːt]
distank	[ˈdistãŋk]	taol biz troad da c'hostez	[tolˈbisˈtrwaːdˈdəxɔste]
diviz	[ˈdiːvis]	taol dreist div a-raok	[tolˈdrɛjstˈdiwəˈroːk]
divrud	[ˈdiːvryt]	taol dreist unan a-dreñv	[tolˈdrɛjstˈyːnãnəˈdrẽ:]
diwall	[ˈdiwal]	taol korn revr	[toːlˈkɔrnˈrɛːr]
dotu	[ˈdoty]	taol Peron dre zindan	[tolˈperõndrezinˈdãːn]
fazi	[ˈfaːzi]	taol samm miliner	[tolˈzãm:miˈliːnər]
gouren	[ˈguːrən]	taol roched	[tolˈrɔʃət]
kein	[ˈkɛjn]	taolioù skarzh	[ˈtoljuˈskars]
kilhoù Kozh	[ˈkiʎuˈkoːs]	taolioù skoaz	[ˈtoljuˈskwaː]
kliked	[ˈklikət]	ul lipar	[]
kliked a-dreñv	[ˈklikədˈdrẽ:]		
kliked a-raok	[ˈklikədˈroːk]		
kliked mod kozh	[ˈklikədmotˈkoːs]		
klikedoù	[kliˈkeːdu]		
kliked ront	[ˈklikədˈrõn(t)]		
kostin	[ˈkɔstiɲ]		
kouezh	[ˈkweː(s)]		
krog da zont	[ˈkroːgdəˈzõn(t)]		

Prononciation du serment en breton (cf. p. 10)

[menˈtuːdəˈɣuːrənˈgãnleˈaldət]
[heptrybarˈdeːrɛsnatolˈfal(ə)ˈbeːt]
[eˈvidməˈiːnɔraˈhinimə̃ˈbroː]
[etesˈteːnidøzməgwiriˈeːgɛs]
[ageˈvitˈhøʃgizˈvaːdməzytˈkoːs]
[ˈkinigəˈrãːdãmˈxenvrœrməˈdɔrnameˈʒoːt]

Partie I

Activités de combat

Le Gouren

Règlement technique de compétition et d'arbitrage du Gouren

Extraits

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. art 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. art. 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. art. 25-26).

Le *kliked* 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, l'on soigne le résultat tout en assurant la sécurité du lutteur projeté (cf. art. 25-26). Le lutteur doit attaquer, contre-attaquer, ou se laisser attaquer, le blocage prolongé du combat est pénalisé (cf. art. 23-26).

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 distantes de quatre pas, se faisant face deux à deux, debout. Les lutteurs sont en tenue réglementaire du gouren (cf. art. 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. À la fin de la traduction, les lutteurs se font l'accolade et se serrent la main, puis repartent en ordre derrière les arbitres.

Remarque : 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.

M'hen tou da c'houren gant lealded
Hep trubarderezh na taol fall ebet
Evit ma enor ha hini ma bro
E testeni eus ma gwiriegezh
Hag evit heuilh giz vat ma zud kozh
Kinnig a ran d'am c'henvreur ma dorn ha ma jod.
(Je jure de lutter en toute loyauté
Sans traîtrise 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*.

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.

Le *bragoù* est de couleur noire. Sa coupe est droite, avec lacets sous les genoux. La tenue ne porte ni inscription ni dessin, à l'exception du badge fédéral.

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*. 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.

Nota : le port du short est autorisé jusqu'à la catégorie minimes.

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, aura au moins 36 m² de surface. Il sera délimité par une bande de protection d'un mètre de large au moins. Cette zone peut être de même consistance que le *pallenn* sans faire partie de l'aire de combat.

La piste comptera 5 m³ minimum de sciure, de copeaux de bois ou les deux mélangés, 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.

Article 11 – Règles de base
Au début et à la fin de chaque combat, les lutteurs donnent l'accolade pour assurer leur loyauté. Au début du combat et après chaque chute, les lutteurs 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
Il peut être obtenu par (ordre dégressif) :
- *lamm* (cf. art. 13)
- *kostin* (cf. art. 14 et 16)
- *poent* (cf. art. 21)
- *kein* (cF. art. 16 et 18)
- *fazi* (cf. art. 15, 22, 23, 24, 25, 26)
- *divrud* (cf. art. 21, 22, 23, 24, 25, 26)
- *dilez* (cf. art. 20)
- *diviz* (cf. art. 18)
- *kouezh* (cf. art. 19)

Nota : les kein *sont toujours inférieurs à un seul* fazi.

Article 13 – *Lamm*
C'est le but du combat en gouren.

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.
- 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 :
- 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. Deux résultats simultanés s'annulent.

Il est possible de compter *lamm* lorsque le ou les pieds n'ont pas décollé du sol. Exemples typiques : *krog da zont*, contre de ceinture arrière, ceinture avant.

Article 14 – *Kostin*
Le *kostin* est le résultat proche du *lamm*.

Exemples :
- 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 ;
- *lamm* refusé pour une chute simultanée des deux lutteurs. (Si les deux lutteurs dans ce cas sont en position de *kostin*, il n'y a pas de résultat.)

Nota : Le kostin *ou le* lamm *sont comptés même si le lutteur projeté à d'abord touché le sol de la main pour éviter le résultat.*

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 combat et en cas d'égalité, durant la prolongation. Ils interviennent dans la décision avant les *fazi* non transformés en *kostin*.

Article 15 – *Fazi* (faute, cf. chap. 5)
Les *fazi* sont comptabilisés durant le combat et l'accumulation de deux *fazi* donne un *poent* à l'adversaire. Celui-ci peut donner la victoire à la fin du temps réglementaire. En cas d'égalité *kostin poent*, il y a prolongation.

Le *fazi* intervient dans la décision après la prolongation et avant le décompte des avantages, en cas d'égalité de *kostin*. Pour ce faire, le cumul des *fazi* du combat et de la prolongation non transformés en *kostin* désigne le vainqueur.

Cas particulier : Il y a égalité de points entre deux lutteurs, mais l'un des lutteurs a un *kostin* pour deux fautes de son adversaire, qui lui a marqué *kostin* sur une attaque. Par ailleurs, il y a égalité absolue des autres résultats. Le lutteur ayant commis les fautes est perdant.

Article 16 – *Hin* (avantage)
Le *kein* est un résultat proche du *kostin*, l'aboutissement sur le dos d'une prise.

Exemples :
- chute sur les reins ou les reins plus les fesses.
- *kostin* refusé pour chute simultanée des deux lutteurs (un seul est en position de *kostin*).
- *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, fesses comprises, sans qu'il y ait *kostin* donne un *kein*. Les *kein* sont comptabilisés durant le 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 : Les chutes considérées pour le kein *s'entendent avant toute autre partie du corps de l'attaquant et du corps de l'adversaire.*

Article 17 – *Diwall* (avertissement)
Demandé par n'importe quel arbitre, il est donné à la majorité des arbitres, comme pour le *fazi* (noté sur la feuille de combat).

Deux *diwall* donnés pour un même type d'interdiction valent un *fazi*.

Article 18 – *Diviz* (décision)
S'il y a égalité de *kostin*, *fazil* ou *kein*, après la prolongation, le vainqueur peut être désigné par *diviz*. *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, du combat, des prises, des contre prises, des retournements, etc.,
- combativité remarquable d'un lutteur,
- manque de combativité notable 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 ne sont pas tenus d'opter pour l'un ou l'autre des lutteurs (choix nul). Ils s'expriment par billets.

Nota : d'une façon générale, la décision doit se faire à partir d'actions ayant eu pour intention la recherche du lamm.

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

Article 19 – *Kouezh* ("premier tombé")
C'est le procédé de dernier recours pour départager les lutteurs s'il n'y a pas eu victoire par *diviz*.

Le premier tombé est soumis aux mêmes règles que le combat. Le premier résultat, par exemple un *diwall* pour refus de combat, donne le *kouezh*. Mais la première chute d'un lutteur donne également 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 paradequi aurait pu aboutir à un résultat, le but restant le *lamm*.

Article 20 – *Dilez* (abandon)
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.

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. art. 21), la victoire revenant alors au blessé.

Article 21 – *Divrud* (disqualification)
Cf. art. 22, 23, 24, 25, 26.

En cas de victoire par *divrud*, un lutteur conserve le bénéfice de ses résultats, s'ils existent.

Nota : dans le cas des compétitions par points, le divrud *vaut un* poent.

Article 22 – Non respect du règlement technique
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 23 – Non respect du règlement technique
DEFENSE IRRÉGULIÈRE ET REFUS DE COMBAT

a – *La main ou le coude au sol* : ce geste n'est sanctionné par *fazi* que 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 (ex. : il évite de chuter sur son adversaire ou il se reçoit sur les mains lors d'une chute ventrale en avant).
- Un lutteur qui se protège ne commet pas de faute. Exemple : 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 qui traîne au sol n'est pas *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).
- La main ou le coude au sol peuvent aussi être des gestes de défense dangereux (en dehors du fait qu'ils évitent ou non le résultat).

b – *Le refus de combat* : un lutteur doit attaquer, contre attaquer ou se laisser attaquer. Le refus de combat doit être sévèrement pénalisé, même dans le cas où les deux lutteurs sont en irrégularité (*diwall* aux deux). *L'accumulation de trois* fazi *pour refus de combat, entraîne le* divrud *pour le combat (voir article 15).*

Exemples :

- S'agenouiller, s'asseoir ; en général se laisser tomber pour éviter une attaque.
- Se mettre et rester accroupi pour éviter une attaque.
- Le blocage prolongé du combat par les bras tendus ou non, par exemple les deux mains sur les hanches de l'adversaire, corps cassé (ou bras ceinturant la taille).
- Bras ou main sur la cuisse de l'adversaire pour bloquer une entrée.
- Sortir ou faire sortir son adversaire de l'aire de combat pour faire lâcher prise ou parer une attaque.
- Rester pendant une durée exagérée en position de contre extérieur sur une attaque de l'adversaire en ceinture croisée.
- 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.

Article 24 – Non respect du règlement technique :
DÉLOYAUTÉ

- Commencer ou recommencer le combat sans donner la poignée de main.
- Poursuivre une action après un ordre donné par 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 25 – 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 du 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 :
  1 – parce qu'on ne le contrôle plus, faire chuter l'adversaire sur la tête, la nuque et la face supérieure des épaules, la clavicule, le visage ;
  2 – 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*) ;
  3 – poursuite d'une prise à l'extérieur de l'aire de combat, à plus forte raison si cette prise a commencé à l'extérieur.

Article 26 – Sanctions et précisions

a – Toute autre irrégularité constatée par les membres du corps d'arbitrage pourra être prise en compte.

b – En cas de faute grave, toutes les interdictions peuvent donner lieu à *divrud* du ou des lutteurs, notamment en cas de brutalité.

c – La main ou le coude au sol pour éviter le résultat, ou une brutalité, sont sanctionnés immédiatement par un *fazi*.

d – Les autres interdictions sont en général assorties d'un *diwall*, puis d'un *fazi* en cas de récidive.

Toute faute commise par l'attaquant annule le résultat.

Kliked a-raok
Le kliked avant

1 *Prise du groupe :* Klikedoù

Points importants

- "Casser" l'adversaire vers l'avant.
- Obtenir un bon contact.
- Effectuer très fort le mouvement de balancier tronc/jambe accrochée.

Fautes à éviter

- Trop hancher, ou pas assez.
- Ne pas effectuer simultanément les deux mouvements du balancier.

Variantes

- Une main sur le dos, à la ceinture.
- La main sur le dos remontant à la ceinture.
- Les deux mains aux manches en sautillant ; la main gauche peut passer à la ceinture.
- En fauchant la jambe, départ de face, voir variantes *taol korn revr.*

Enchaînements

- Feinte d'attaquer en kliked arrière, revenir en kliked avant (enroulé).
- Feinte d'attaquer en *krog da zont*, revenir en kliked avant (enroulé).
- Feinte d'attaquer en balayage latéral, puis revenir en kliked avant rapide (de loin).
- Feinte d'attaquer en balayage arrière, puis revenir en kliked avant rapide (de loin).
- Jambe enroulée, déséquilibre avant, puis fauchage avant.
- Kliked avant avec la main sur les reins : feinter la prise et revenir en ceinture avant.

Blocages - Contres

- Repousser le contact.
- Se tenir droit.

Kliked a-dreñv
Le kliked arrière

2 *Prise du groupe :* Klikedoù

Points importants

- Rester bien droit.
- Obtenir un contact très "fort" au niveau des appuis.
- Bien enrouler la jambe, sans oublier le doigt de pied qui fait verrou.

Fautes à éviter

- Se laisser casser par l'adversaire.
- Ne pas faire le quart de tour.
- Lâcher l'adversaire de trop haut.

Variantes

- Kliked arrière en position ceinture de coté (*mod kozh*).
- Kliked arrière en position *krog da zont*.
- Avec le bras en travers de la poitrine (*kliked ront*).
- Sans faire le quart de tour, en soulevant sans élan, puis en se jetant en arrière.

Enchainements : c'est la meilleure position pour trouver des enchainements

- Les mains ne changent pas de position, on décroche la jambe,
  a. *Fauchage avant.*
  b. *Balayage du pied gauche de l'adversaire.*
  c. Peg sav *arrière.*
  d. *Coup de Péron, etc.*
- Dans les positions des variantes, multiples possibilités : ceintures, balayages, etc.
- Divers :
  a. *Se laisser soulever en* peg sav *et accrocher la jambe au passage, puis "tirer" instantanément.*
  b. *Feinter le* krog da zont, *puis revenir en kliked arrière.*
  c. *Feinter le kliked avant, puis revenir en kliked arrière.*

Blocages – Contres

- Repousser le contact au niveau des hanches.
- "Casser" l'adversaire en double de Péron ou en coup de Péron.
- Serrer les genoux pour éviter l'enroulement.
- Lutter de travers, la jambe susceptible d'être enroulée étant en arrière.
- Une fois "pris", chercher tout de suite la jambe d'appui de l'adversaire pour contrer ou le déséquilibrer.

Krog da zont
le kliked de côté

3 *Prise du groupe :* Klikedoù

Points importants

- Mettre l'adversaire sur les talons (déséquilibre).
- Le "tasser" sur le pied de sa jambe enroulée.
- Obtenir un contact très "fort".

Fautes à éviter

- Se laisser charger par l'adversaire.
- Ne pas tirer en cercle avec le bras droit.

Variantes

- En "s'asseyant" sur la cuisse gauche de l'adversaire pour aller en arrière.
- En ayant le bras sur le dos pour remonter au col.
- En se laissant projeter en ceinture arrière, puis en reprenant appui sur le pied gauche pour prendre l'avantage sur la chute (pour les grands).

Enchainements

- Feinter *krog ka kont* puis kliked avant.
- Feinter *krog da zont* puis :
  * *variante kliked arrière,*
  * *fauchage avant,*
  * *barrage avant,*
  * *double de Péron (en pivotant),*
  * *balayage arrière.*

Blocages - Contres

- Soulever l'adversaire.
- Passer le coude sur la poitrine.
- Repousser le contact.

Taol Korn Reor
Le tour de hanche

4 *Prise du groupe : Hanche et jambe*

Points importants

- Bien déséquilibrer l'adversaire.
- Bien sortir la hanche en fléchissant.

Fautes à éviter

- Plier le dos.
- Ne pas fléchir.

Variantes

- Bras droit enroulant la tête avec la main à l'épaule droite.
- Main droite à la hanche.
- Avec le coude droit sous l'aisselle.
- Charger l'adversaire comme pour aller en arrière puis en revenant en hanche.
- Fauchage intérieur (kliked avant rapide).
- Hancher en laissant glisser la jambe droite entre les jambes de l'adversaire.

Enchainements

- Feinter barrage arrière et hancher.
- Entrer en deux temps.
- Feinter le balayage puis hancher.
- Position Le Bris puis hancher en vrillant le corps pour accompagner.
- Ceinture avant hanchée.
- Surpassement puis hancher.
- Pivoter vers la gauche (le pied gauche effectue un demi-tour) puis *taol korn reor* arrière.

Blocages - Contres

- Voir *taol roched* et fauchage avant.

Taol dreist div a-raok
Le fauchage avant

5 *Prise du groupe : Hanche et jambe*

Points importants

- Bien déséquilibrer l'adversaire.
- Bien lancer la jambe pour un fauchage puissant.
- Dans l'action, tourner la tête dans le sens de la rotation du corps.

Fautes à éviter

- Ne pas avoir les pieds tournés dans le sens de la chute.
- Plier le dos dans l'attaque.
- Relacher la traction du bras gauche.

Variantes

- En ayant les mains en position de kliked avant.
- Avec le bras droit enroulant l'épaule gauche.
- Fauchage de la jambe juste au dessous du short (ou barrage).
- Fauchage au niveau de la cheville (ou barrage).
- Barrage avec le corps décalé sur la gauche, jambe d'appui à l'extérieur des jambes de l'adversaire (barrage au dessous des genoux).

Enchaînements

- Attaque *taol korn reor* puis fauchage.
- Enroulé du *kliked* puis fauchage.
- Attaque en fauchage arrière puis revenir en avant (barrage).
- Soulever en *kliked* avant puis faucher.
- Soulevé en *peg sav*, enrouler la jambe droite autour de la jambe droite de l'adversaire, et, quand il repose, faucher ou barrer.

Blocages - Contres

- Bloquer du ventre puis soulever l'adversaire.
- Bloquer l'attaque de face, bras gauche à la hanche.
- Fermer la garde au milieu.

Taol dreist unan a-dreñv
Le fauchage arrière

6 *Prise du groupe : Hanche et jambe*

Points importants

- Bien tasser l'adversaire sur le talon droit.
- Plonger en tête avant, le haut du corps un peu penché en avant.
- Créer un contact "fort" des deux corps.

Fautes à éviter

- Ne pas déséquilibrer latéralement.
- Plier les reins.
- Plier la jambe au niveau des genoux.
- Plier l'axe tronc-jambe au niveau de la hanche.

Variantes

- L'adversaire résiste, on pose le pied droit et on pousse en plongeant.
- Fauchage des deux jambes.
- En posant pied droit et en hanchant.
- Avec jambe droite enroulée.
- En posant jambe droite sur jambe droite de l'adversaire et en attaquant en tournant avec des sautillements.

Enchaînements

- Engager jambe en fauchage arrière puis revenir en fauchage avant, *taol korn reor* ou fauchage intérieur.
- Engager la jambe puis balayage arrière avec le pied gauche.
- Attaque arrière, puis changement de main et "soleil".
- Feinter balayage puis fauchage arrière.
- Attaquer en fauchage avant puis revenir en fauchage arrière en pivotant.
- Attaquer en prise d'épaule puis engager la jambe et attaquer en arrière.

Blocages - Contres

- Se plier en avant en mettant son poids sur le pied gauche.
- Créer un trou entre les deux corps.
- Bloquer l'attaque.

Taol peg sav
Le soulevé

7 *Prise du groupe : Prises de bras*

Points importants

- Bien caler le coude dans les abdominaux.
- Bien rentrer fléchi sous l'adversaire.
- Bien caler la nuque sous l'aisselle de l'adversaire.

Fautes à éviter

- Garder le dos plié au moment de la prise.
- Ne pas fléchir au moment de l'accompagnement de la prise.

Variantes

- De loin, les bras tendus.
- Sur déplacement, en provoquant une rotation vers la gauche et en utilisant cet élan.
- Le *peg sav* arrière, au lieu de tourner l'adversaire vers la gauche on le retourne en le lançant sur la droite.
- *peg sav* avec un balayage.

Enchaînements

- L'adversaire contre sur jambe gauche : lever cette même jambe pour barrer les siennes tout en se laissant aller en avant.
- L'adversaire contre sur jambe droite avec jambe gauche : soulever jambe droite puis prendre sa jambe gauche et partir en ceinture avant.
- L'adversaire contre avec jambe droite sur jambe droite : changer de position de mains et poursuivre en soleil.
- L'adversaire contre avec ses deux jambes : ceinturer et poursuivre en ceinture avant.

Blocages - Contres

- Enroulé de jambe intérieur ou extérieur (différentes façons).
- Lâcher prise.
- Repousser à la ceinture.
- Se vriller pour tourner le dos à l'adversaire et arriver en position Le Bris, jambes accrochées.

Taol Peron dre zindan
Le double coup de Peron

8 *Prise du groupe : Prises de bras*

Points importants

- Le bras gauche va chercher la prise de ceinture le plus loin possible.
- Bien plier l'adversaire à l'aide du bras droit.
- Rentrer fléchi.

Fautes à éviter

- Plier le dos.
- Rentrer la prise en ayant les jambes à "cheval" par rapport à la jambe droite de l'adversaire (il peut alors s'enrouler).

Variantes

- Les deux mains à la ceinture.
- En repoussant les jambes avec la jambe gauche.
- En barrant avec la jambe gauche et en déséquilibrant vers la droite.
- Adversaire en *kliked* : surpassement en accrochant le pied gauche.

Enchaînements

- La main qui est à la ceinture passe sur le dos, puis hancher.
- La main qui est à la ceinture passe sur le dos, puis hancher en barrant.
- Feinte d'attaque puis revenir en renversement arrière.

Blocages - Contres

- Se redresser.
- Accrocher en *kliked*.
- Contre à l'extérieur jambe droite.

Taol biz troad
Le barrage du pied

9 *Prise du groupe :* Taolioù skarzh *(balayage, fauchage)*

Points importants

- Le corps de l'attaquant ne doit jamais barrer la chute de l'adversaire.
- Mettre tout le poids de l'adversaire sur sa jambe droite.
- Ne jamais relacher la traction du bras gauche.
- La main vient, de la ceinture, plaquer l'épaule au moment de la chute.

Fautes à éviter

- Se cambrer en arrière.

Variantes

- En accrochant la cheville droite avec le pied, puis en sacrifiant son équilibre.
- L'adversaire a les deux pieds au même niveau : l'attaquant avance pied droit à l'extérieur, sur la ligne des pieds, et vient barrer les deux jambes tout en bloquant la cheville droite de l'adversaire.

Enchaînements

- Feinte d'attaque en *kliked* ou hanche, puis mettre les deux mains devant, à la ceinture, et renverser sur le côté en barrant avec la jambe.
- Les enchaînements du balayage latéral s'adaptent également à cette prise.

Blocages - Contres

- Les deux mains bloqué à la ceinture pendant l'attaque.

Taol biz troad da c'hostez
Le balayage latéral

10 *Prise du groupe :* Taolioù skarz *(balayage, fauchage)*

Points importants

- Créer une réaction pour amener l'adversaire sur le pied droit (déséquilibre).
- Pousser du ventre au milieu de l'action.
- Bien relever le coude gauche pour un déséquilibre en arc de cercle.
- La main qui est à la ceinture vient plaquer l'épaule au moment de la chute.

Fautes à éviter

- Repousser l'adversaire (perte du contact).

Variantes

- Balayage sans contact de jambes (de loin).
- Quand l'adversaire avance la jambe droite (attaque intérieure), balayage arrière.
- Balayage d'un pied avancé.
- Balayage d'un pied arrière quand :
  a. adversaire en kliked ;
  b. adversaire en tentative de fauchage.

Enchaînements

- Feinte d'attaque en hanche, puis balayage arrière (les deux jambes).
- En position de *kliked*, feinter kliked avant puis revenir en balayant jambe gauche.
- En position de *kliked*, petit balayage intérieur sur jambe droite puis revenir en balayant jambe gauche.

Blocages - Contres

- Repousser, les deux bras tendus, à la ceinture, pendant l'attaque.
- Assurer sa prise de bras avant toute attaque de jambes.

Ar vriad a-raok
La ceinture avant

11 *Prise du groupe :* Briadoù *(ceintures)*

Points importants

- Les bras ne servent pas à soulever, mais à bloquer l'adversaire en contact "serré".
- Fléchir en passant sous l'adversaire.

Fautes à éviter

- Relâcher le blocage des bras, ce qui permet à l'adversaire de se retourner.
- Ne pas écarter les genoux, ce qui laisse une possibilité de récupération en jambes pour l'adversaire.

Variantes

- Les deux mains aux hanches, à la ceinture.
- Avec la tête sous l'aisselle.
- En reposant en arrière (le pont).
- Les deux jambes de l'adversaire à l'intérieur.
- Les deux jambes de l'adversaire à l'extérieur.

Enchaînements

- L'adversaire serre les jambes (attaqué en ceinture avant) :
  a. faucher les deux jambes à l'extérieur ;
  b. barrer les deux jambes derrière (les jambes de l'adversaire passent sous le corps ;
  c. projeter les jambes sur le côté et revenir en ceinturant et en barrant avec la jambe ;
  d. une main passe en taol korn reor, *puis hancher.*
- Attaquer en ceinture avant, puis la main passe (gauche) à l'épaule et fauchage arrière.
- Attaquer en ceinture de côté, pivoter sur le coude et plonger en ceinture avant, les deux jambes du même côté.
- Soulever en *peg sav* pour que l'adversaire s'accroche, puis plonger en ceinture avant.
- Contrer le *kliked* arrière – à l'extérieur pendant l'attaque ;
  – à l'intérieur dès la prise de jambe.
- Étant contré à l'intérieur, sur une ceinture croisée, faucher la jambe d'appui à l'intérieur, et poursuivre en ceinture avant.
- L'adversaire contre sur attaque de ceinture avant à l'extérieur d'une jambe avec jambe opposée, l'empêcher de se retourner en position Le Bris, puis soleil.

Blocages – Contres

- Repousser le contact.
- Laisser une jambe en arrière tout en s'appuyant sur l'adversaire.
- Se retourner en position Le Bris.

Ar vriad da c'hostez
La ceinture croisée de côté

12 *Prise du groupe :* Briadoù *(ceintures)*

Points importants

- Bien fléchir en gardant le corps droit.
- Imprimer un mouvement de vrille à l'adversaire.
- Tasser l'adversaire, (avant de le soulever), avec une pression de l'avant-bras.

Fautes à éviter

- Partir en arrière, sans avoir soulevé l'adversaire.
- Ceinturer l'adversaire trop haut.

Variantes

- Ceinture de côté (une main dessus, l'autre dessous, paume retournée).
  - *a. en position de* kliked mod kozh *;*
  - *b. en soulevant avec le genou ;*
  - *c. en barrant avec la jambe.*
- Mains en ceinture de côté, les deux jambes à l'extérieur, repousser l'adversaire avec la jambe droite pliée (sur déplacement arrière ou avant).
- Mains croisées, soulever comme pour aller en arrière, puis lancer les jambes vers la gauche, retourner l'adversaire et poser entre les jambes.

Enchaînements

- L'adversaire contre à l'intérieur, bloquer sa cuisse avec les jambes et faucher l'autre jambe en finissant en ceinture avant.
- L'adversaire contre avec la jambe gauche à l'extérieur, tenir soulevé, puis finir en kliked arrière.
- L'adversaire contre avec la jambe droite à l'extérieur, garder soulevé, changer de position de mains puis terminer en soleil .
- Feinter attaque *kliked mod kozh*, puis revenir en ceinture.
- Attaquer en ceinture avant, tête sous le bras, puis revenir en ceinture.
- Contrer à l'intérieur dès le départ, puis le pied gauche tourne pour venir en blo-' cage, en arrière de l'adversaire ; à ce moment retirer le contre et faire la ceinture.

Blocages - Contres

- Éviter d'être « cassé » dès le départ.
- Accrocher en *kliked* tout en se redressant.
- Contrer à l'extérieur, sur les deux jambes.
- Lâcher les mains avec des battements de jambes.

Ar vriad a-dreñv
La ceinture arrière

13 *Prise du groupe :* Briadoù *(ceintures)*

Points importants

- Bien se cambrer en se vrillant sur la fin.
- Bien fléchir en évitant de se mettre en déséquilibre avant.
- Empêcher l'adversaire de prendre en *kliked* ou de mettre le bras à droite.
- Passer sur le côté de l'adversaire.

Fautes à éviter

- Trop se cambrer au départ car l'adversaire peut prendre l'attaque à son avantage (*krog da zont*).
- Se cambrer en gardant les jambes tendues (l'adversaire sera trop soulevé, donc trop tourné et peut tomber sur la nuque).
- Attaquer un adversaire en position de kliked arrière (jambe plus bras).

Variantes

- En ceinturant le ventre.
- En faisant passer par dessus l'épaule (adversaire enroulé en jambe, corps en contact étroit).
- En barrant avec le genoux ou la jambe.
- En attaquant complètement derrière l'adversaire.

Enchaînements

- Soulever en tirant vers l'arrière puis revenir en hanche.
- Simuler une attaque de hanche puis balayer les jambes tout en partant en arrière.
- Le Pont, même l'adversaire accroché en *kliked* (décrocher la jambe).

Blocages - Contres

- Placer le coude dans le creux de l'aisselle de l'adversaire.
- Accrocher en *kliked.*
- Contrer à l'intérieur jambe droite en se mettant en déséquilibre avant.
- Se plaquer sur l'adversaire dans l'action en se retournant poitrine contre poitrine (l'adversaire peut se mettre lui-même sur le dos).

Taol samm miliner
La prise de l'épaule

14 *Prise du groupe :* Taoliou Skoaz *(épaules)*

Points importants

- Bien fléchir sur les jambes.
- Bien déséquilibrer l'adversaire sur le bout des pieds.
- Etablir le contact dans la prise.
- Les pieds doivent être tournés dans le sens de la chute.

Fautes à éviter

- On ne regarde pas l'adversaire mais au contraire on tourne la tête dans le sens de la rotation du corps nécessaire à la chute.

Variantes

- Avec le bras droit enroulant l'aisselle.
- Avec le coude droit sous l'aisselle gauche ou droite.
- En projetant par dessus la tête.

Enchaînements

- Passer le bras en *toal korn reor*, puis hancher.
- *Idem* puis faucher en avant.
- Engager la jambe droite à l'extérieur de la jambe droite de l'adversaire, puis poursuivre en fauchage arrière.
- Après un blocage de l'adversaire, revenir en balayage arrière ou en ceinture arrière avec barrage de jambe.

Blocages - Contres

- Bloquer du ventre.
- Contre de jambe gauche sur jambe gauche.
- Repousser le contact.

Partie II

Activités athlétiques

galoche
kilhoù kozh
palets sur planche
palets sur terre
patigo
boul-tenn

Activités collectives d'opposition

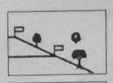
bazh dotu
bazhig kamm
tir à la corde
soule

Légende

Le travail servant de base à l'élaboration de ces fiches de jeu provient du Mémoire de maîtrise de Gaïdig Podeur : "Étude sur les différents jeux et danses traditionnels de Bretagne, leur utilisation possible dans l'enseignement primaire".

Le travail du groupe de recherche du Centre d'entraînement aux méthodes d'Éducation Active (CEMEA) a inspiré l'élaboration des vignettes situées en tête de chaque fiche de jeu.

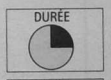
1. Terrain


terrain plat, aménagé

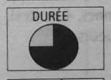
terrain peu aménagé mais relativement plat et dégagé

espace sauvage de pleine nature

2. Durée



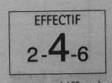
durée considérée comme la plus propice : 1/4 H



3/4 H

1/2 H

3. Effectif



le chiffre central représente le nombre jugé optimum et les deux autres chiffres indiquent les seuils inférieur et supérieur qu'il est conseillé de ne pas dépasser.

4. Age

La catégorie d'âge qui paraît le mieux convenir au jeu est désignée par une flèche.

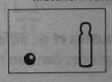
moins de 9 ans

pour 9 - 10 ans

pour 10 - 11 ans

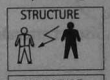
5. Matériel

Les dessins indiquent, d'une manière sommaire, le matériel nécessaire au jeu.

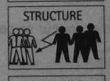

ce jeu requiert des boules et des quilles

6. Structure

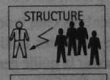
Ce logo symbolise les rapports sociaux engendrés par les règles du jeu.



duel symétrique entre deux joueurs : ils disposent des mêmes pouvoirs, leurs rôles sont identiques.

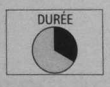


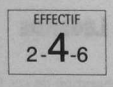
duel symétrique entre deux équipes : elles disposent des mêmes pouvoirs et des mêmes rôles.

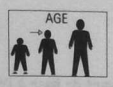


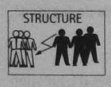
un contre tous : un joueur détient un rôle privilégié qui l'oppose à l'ensemble des autres.

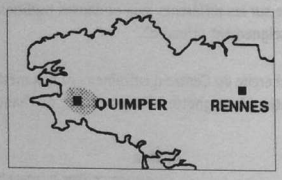
chacun pour soi.











Origine

On a retrouvé les premières traces de ce jeu vers le XI^e^ siècle. Il fut surtout joué dans le Sud Finistère et dans la partie ouest du Morbihan.

Kilhoù kozh

Principe de jeu

Jeu sur cibles, le *kilhoù kozh* ou "quilles à l'ancienne" oppose deux joueurs ou deux équipes. Il consiste à marquer le maximum de points. Le joueur lance successivement les 5 boules contre des quilles, puis cède son tour au suivant.

Terrain

Dans les allées, chemins de terre... terrain plat de préférence.

Matériel

9 quilles en bois obusées et de différentes tailles (1 grande, 4 moyennes, 4 petites). Les quilles sont disposées dans un rectangle côté étroit face aux joueurs.

Structure

En un contre un, deux contre deux.

Action dominante

Ajuster une frappe, viser et atteindre une cible.

Le jeu commence

Tiré au sort, le premier joueur se positionne sur la ligne de lancer.

Déroulement

Les joueurs effectuent les cinq lancers à la suite. Chacun doit faire rouler la boule au moins un mètre avant les quilles. Chaque quille doit être abattue seule pour valoir sa valeur, à savoir la quille centrale : 9 points, les quilles moyennes : 5 points ; les petites : 1 point. Si plusieurs quilles tombent ensemble, elles ne valent plus qu'un point chacune. Seule "la vieille" (la grande centrale), si elle tombe, peut être relevée entre chaque lancer.

Le jeu s'achève

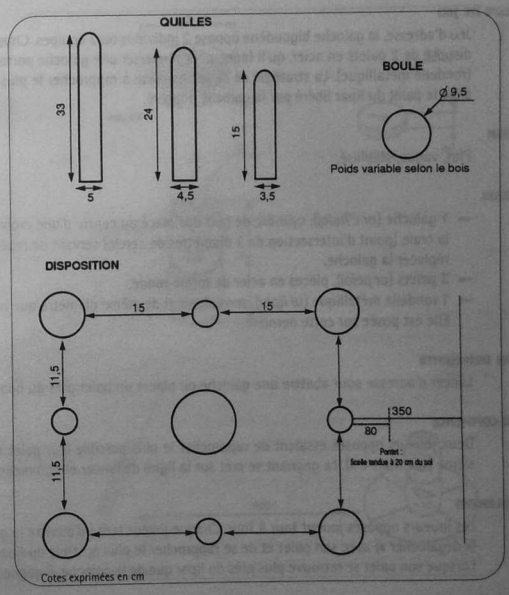
Le gagnant est le joueur ou l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points après avoir épuisé les 5 lancers autorisés.

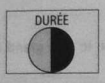
Autre façon de jouer : par contrat, les joueurs fixent un certain nombre de points à atteindre. Le gagnant est celui qui le premier y parvient ou qui s'en approche le plus.

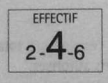
Remarque pédagogique

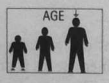
➡ *Il est important de varier le matériel, la distance entre les joueurs et les quilles en fonction de l'âge des sujets. Pour l'adulte, la distance de lancer est de 5,50 m et les quilles ont les dimensions suivantes :*

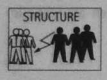
- *la grande quille : 50 cm*
- *les moyennes : 35 cm*
- *les petites : 20 cm*

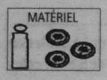


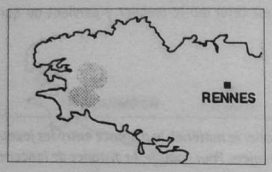












Origine

La galoche bigoudène se pratique en Pays Bigouden, dans le Sud Finistère, région de Pont-l'Abbé.

Galoche

Principe de jeu

Jeu d'adresse, la galoche bigoudène oppose 2 individus ou 2 équipes. Chaque joueur dispose de 2 palets en acier, qu'il lance pour renverser une galoche portant le lipar (rondelle métallique). La stratégie de ce jeu consiste à rapprocher le plus près possible le palet du lipar libéré par la galoche abattue.

Terrain

Plat, vague, stabilisé.

Matériel

- 1 galoche (*ar c'haloj*), cylindre de bois dur placé au centre d'une croix cerclée à la craie (point d'intersection de 2 diamètres de cercle) servant de repérage pour replacer la galoche.
- 3 palets (*ar peioù*), pièces en acier de forme ronde.
- 1 rondelle métallique (*ul lipar*), sensiblement de même diamètre que la galoche. Elle est posée sur cette dernière.

Action dominante

Lancer d'adresse pour abattre une galoche ou placer un palet près du lipar.

Le jeu commence

Deux joueurs opposés essaient de rapprocher le plus possible leur palet d'un troisième (« le maître »). Le gagnant se met sur la ligne de lancer et commence.

Déroulement

Les joueurs opposés jouent tour à tour. Chaque joueur tente d'abattre la galoche (« dégalocher ») avec son palet et de se rapprocher le plus possible du lipar.
Lorsque son palet se retrouve plus près du lipar que de la galoche, il gagne un point.

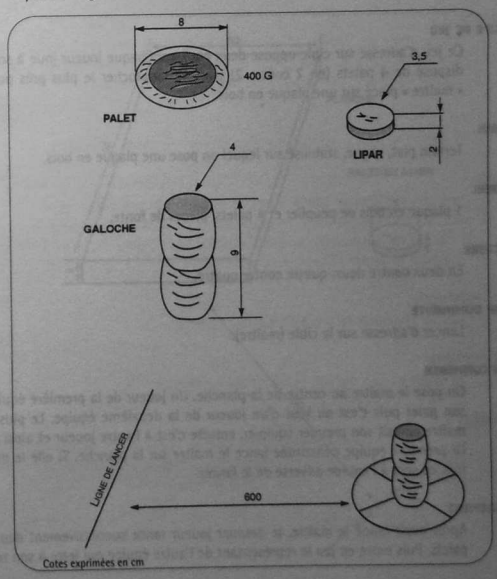
Dans le cas contraire, il utilise son 2e palet, soit pour ravir le point à la galoche, soit pour se placer en *stank* (en défense), avant de céder son tour au joueur suivant. Ainsi, il essaie de placer son palet à côté de la galoche en espérant gagner un point si l'adversaire maladroit, en renversant celle-ci, ramène le lipar plus près de son palet.
Si le lipar est plus proche d'un palet que de la galoche, le point est définitivement acquis à l'équipe qui a placé ce palet, sinon la galoche garde le point et le lipar vaut donc 1 point de plus. La galoche est alors relevée et tous les palets sont enlevés du jeu, qui est alors dit *distank* (ouvert).
Chaque joueur qui échoue dans ses deux tentatives de lancer de palet laisse un palet en *stank*. Sur l'un de ses deux lancers, chaque joueur a droit à 3 pas d'élan pour dégalocher.

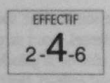
Le jeu s'achève

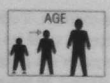
Lorsqu'un joueur ou une équipe atteint 15 points.

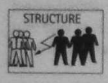
Remarque pédagogique

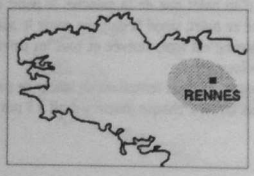
➡ *Il est nécessaire d'adapter la distance de lancer et le poids du palet à l'âge de l'enfant. Les adultes jouent à une distance de 9 pas (8,50 m environ) et les palets pèsent 1 kg environ.*











Origine

Originaire d'Ille-et-Vilaine, ce jeu est encore très pratiqué dans ce département.

Palets sur planche

Principe de jeu

Ce jeu d'adresse sur cible oppose deux équipes. Chaque joueur joue à son tour et dispose de 4 palets (en 2 contre 2) pour se rapprocher le plus près possible du « maître » placé sur une plaque en bois.

Terrain

Terrain plat, vague, stabilisé sur lequel on pose une plaque en bois.

Matériel

1 plaque en bois de peuplier et 4 palets, pièces de fonte.

Structure

En deux contre deux, quatre contre quatre.

Action dominante

Lancer d'adresse sur la cible (maître).

Le jeu commence

On pose le maître au centre de la planche. Un joueur de la première équipe lance son palet puis c'est au tour d'un joueur de la deuxième équipe. Le plus près du maître choisit son premier équipier, ensuite c'est à l'autre joueur et ainsi de suite. La première équipe constituée lance le maître sur la planche. Si elle le manque 3 fois, ce sera à l'équipe adverse de le lancer.

Déroulement

Après avoir lancé le maître, le premier joueur lance successivement deux de ses palets. Puis entre en jeu le représentant de l'autre équipe qui jette à son tour deux

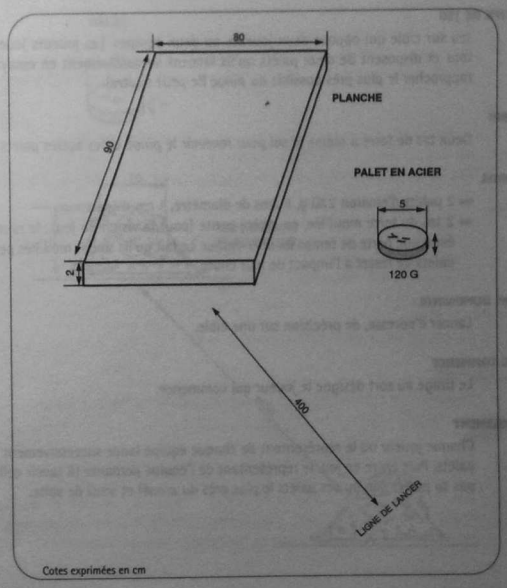
palets. Le joueur suivant fera partie de l'équipe perdante, une équipe joue tant qu'elle ne domine pas. Si au cours du jeu, un joueur chasse le maître hors de la planche, on recommence le jeu. Seuls comptent les points des galets les plus proches du maître. À la partie suivante, lance le maître celui qui a gagné la partie précédente.

Le jeu s'achève

Lorsque l'une des deux équipes atteint 12 points.

Remarque pédagogique

➡ *Il est important d'adapter la distance de lancer à l'âge des enfants. Elle est de 5 m pour les adultes.*



TERRAIN | DURÉE | EFFECTIF 2-4-8 | AGE

STRUCTURE

MATÉRIEL

Origine

Jeu du Centre Bretagne ouest, il se situe dans le triangle Gourin-Carhaix Rostrenen. Ce jeu traditionnel y est toujours joué aujourd'hui.

Palets sur terre

Principe de jeu

Jeu sur cible qui oppose deux joueurs ou deux équipes. Les joueurs jouent tour à tour et disposent de deux palets qu'ils lancent successivement en essayant de se rapprocher le plus près possible du *pinoë* (le petit maître).

Terrain

Deux tas de terre à même le sol pour recevoir le *pinoë* et les autres palets.

Matériel

- 2 palets d'environ 220 g, 5 cms de diamètre, 1 cm d'épaisseur.
- 2 tas de terre mouillée, en légère pente (pour la vision du jeu) ; le nombre de 2 évite une perte de temps en aller-retour. Le fait qu'ils soient mouillés permet aux palets de rester à l'impact de leur chute.

Action dominante

Lancer d'adresse, de précision sur une cible.

Le jeu commence

Le tirage au sort désigne le joueur qui commence.

Déroulement

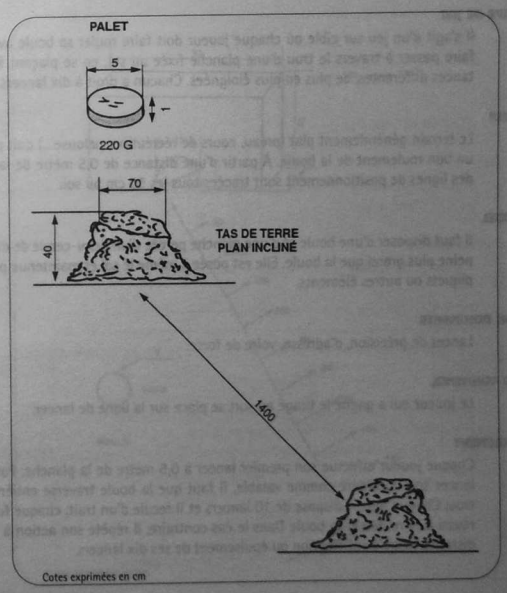
Chaque joueur ou le représentant de chaque équipe lance successivement ses deux palets. Puis entre en jeu, le représentant de l'équipe perdante (à savoir celle qui n'a pas su placer son ou ses palets le plus près du *pinoë*) et ainsi de suite.

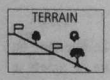
Le jeu s'achève

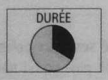
Le jeu s'achève lorsque le dernier joueur a lancé ses deux palets. Le gagnant ou l'équipe gagnante est celui ou celle qui totalise le plus grand nombre de palets le plus près du *pinoë*.

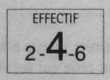
Remarque pédagogique

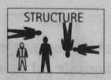
- *Il est nécessaire d'adapter la distance de lancer suivant l'âge des enfants. Pour les adultes, la distance entre les deux tas de terre est de 17 m.*

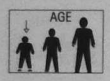


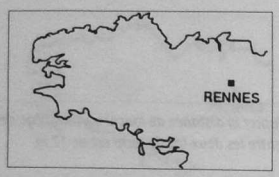












Origine

Patigo ou « trou de chat », ce nom se réfère au trou que l'on trouve dans le bas des portes (la chatière), pour faciliter les entrées et sorties nocturnes des chats.

Patigo

Principe de jeu

Il s'agit d'un jeu sur cible où chaque joueur doit faire rouler sa boule avant de la faire passer à travers le trou d'une planche fixée au sol, en se plaçant à des distances différentes, de plus en plus éloignées. Chacun a droit à dix lancers.

Terrain

Le terrain généralement plat (préau, cours de récréation, pelouse...) doit permettre un bon roulement de la boule. À partir d'une distance de 0,5 mètre de la planche, des lignes de positionnement sont tracées tous les 50 cm au sol.

Matériel

Il faut disposer d'une boule et d'une planche percée d'un demi-cercle de diamètre à peine plus grand que la boule. Elle est posée à même le sol et maintenue par quatre piquets ou autres éléments.

Action dominante

Lancer de précision, d'adresse, voire de force.

Le jeu commence

Le joueur qui a gagné le tirage au sort se place sur la ligne de lancer.

Déroulement

Chaque joueur effectue son premier lancer à 0,5 mètre de la planche. Pour que le lancer soit considéré comme valable, il faut que la boule traverse entièrement le trou. Chaque joueur dispose de 10 lancers et il recule d'un trait, chaque fois qu'il a réussi à faire passer la boule Dans le cas contraire, il répète son action à la même distance jusqu'à satisfaction ou épuisement de ses dix lancers.

Le jeu s'achève

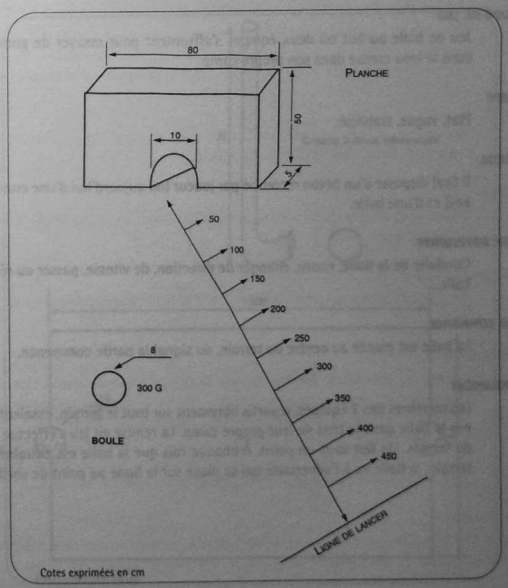
Lorsque chacun a terminé ses 10 lancers. Le gagnant est celui qui le premier est parvenu le plus loin. Autres façons de jouer :

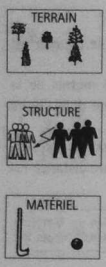
- le gagnant est le premier qui est parvenu à la distance de 5 mètres de la planche, sans limite de lancers. Le classement s'effectuant ensuite dans l'ordre décroissant des distances atteintes par chacun des joueurs.
- le joueur dispose de 10 lancers pour atteindre le nombre de points fixés en début de partie (par ex : atteindre le premier 45 points). À chaque distance est affecté un certain nombre de points :

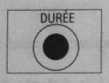
0,5 m	1 m	1,5 m	2 m	2,5 m	3 m	3,5 m	4 m	4,5 m	5 m
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts	7 pts	8 pts	9 pts	10 pts

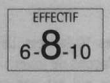
Remarques pédagogiques

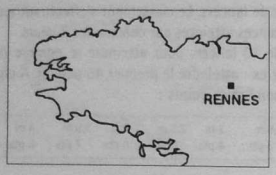
- *Il est important d'aménager la distance entre les traits, suivant l'âge des enfants afin de mieux les motiver (ce jeu initialement destiné aux adultes, commence à 3 mètres pour finir à 10 m de la planche).*
- *Il est intéressant que la boule puisse être maniée facilement par l'enfant. Il est donc indiqué que son diamètre soit adapté à la main de l'enfant.*











Origine

Les bergers s'y adonnaient afin de se dégourdir les membres et se réchauffer, mais ses origines restent floues. Ce jeu fut l'ancêtre du sport moderne appelé hockey.

Bazhig kamm

Principe de jeu

Jeu de balle au but où deux équipes s'affrontent pour essayer de porter la balle dans le trou creusé dans son propre camp.

Terrain

Plat, vague, stabilisé.

Matériel

Il faut disposer d'un béton recourbé par joueur (ou aujourd'hui d'une crosse de hockey) et d'une balle.

Action dominante

Conduite de la balle, courir, changer de direction, de vitesse, passer ou récupérer la balle...

Le jeu commence

La balle est placée au centre du terrain, au signal la partie commence.

Déroulement

Les membres des 2 équipes, répartis librement sur tout le terrain, essaient de ramener la balle dans le trou de leur propre camp. La remise en jeu s'effectue au centre du terrain. Un but vaut un point. À chaque fois que la balle est entraînée hors du terrain, la balle va à l'adversaire qui se place sur la ligne au point de sortie.

Le jeu s'achève

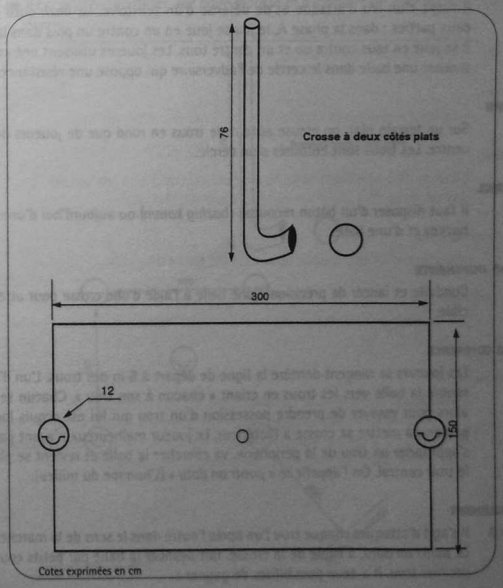
Lorsque les joueurs conviennent d'arrêter.

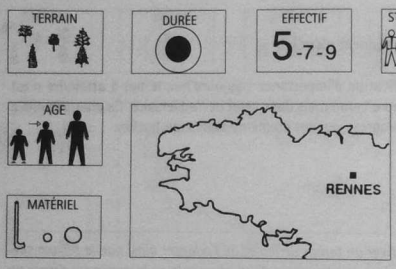
Autre façon de jouer

Petit à petit, une modification d'importance : aujourd'hui, le but à atteindre n'est plus placé dans son propre camp mais dans celui de l'adversaire. Ce changement a transformé le jeu et a progressivement donné naissance au hockey.

Remarques pédagogiques

➡ *Il est intéressant de fixer un temps de jeu et de l'adapter ainsi que le terrain suivant l'effectif des équipes. Il est prudent d'interdire de lever la crosse au-dessus du genou et de soulever la balle.*





Origine

Le Bazh dotu *se jouait autrefois en Bretagne d'où il a aujourd'hui disparu.*

Bazh dotu

Principe de jeu

Il s'agit d'un jeu d'attaque et de défense d'un territoire. Le *bazh dotu* comprend deux parties : dans la phase A, le jeu se joue en un contre un puis dans la phase B, il se joue en tous contre un et un contre tous. Les joueurs utilisent une crosse pour amener une balle dans le cercle de l'adversaire qui oppose une résistance.

Terrain

Sur un terrain plat, on creuse autant de trous en rond que de joueurs dont un au centre. Les trous sont entourés d'un cercle.

Matériel

Il faut disposer d'un bâton recourbé (*bazhig kamm*) ou aujourd'hui d'une crosse de hockey et d'une balle.

Action dominante

Conduite et lancer de précision d'une balle à l'aide d'une crosse pour atteindre une cible.

Le jeu commence

Les joueurs se rangent derrière la ligne de départ à 5 m des trous. L'un d'entre eux envoie la balle vers les trous en criant « chacun à son trou ». Chacun se précipite alors pour essayer de prendre possession d'un trou qui lui est acquis lorsqu'il est parvenu à mettre sa crosse à l'intérieur. Le joueur malheureux n'ayant pas réussi à s'approprier un trou de la périphérie, va chercher la balle et revient se placer dans le trou central. On l'appelle le « *paotr an dotu* » (L'homme du milieu).

Déroulement

Phase A Il s'agit d'attaquer chaque trou l'un après l'autre dans le sens de la marche du soleil. Le *paotr an dotu*, à l'aide de la crosse, fait avancer la balle par petits coups vers le premier trou. Il a deux possibilités de gagner :

- soit il arrive à faire passer la balle dans le cercle,
- soit il arrive à mettre sa crosse dans le trou lorsque le défenseur envoie la balle au loin.

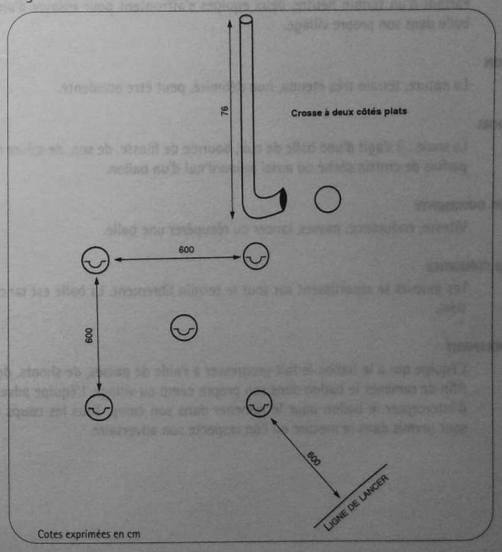
Quant au défenseur, pour gagner, il doit envoyer la balle au loin d'un seul coup et d'un seul, et ensuite mettre rapidement sa crosse dans son trou avant l'attaquant.
Le joueur perdant va au centre et renouvelle la même opération d'attaque avec le joueur suivant et ainsi de suite.

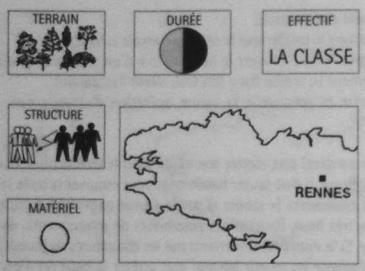
Phase B Le dernier joueur du centre (le perdant) doit mettre son bâton dans le trou central. Et de cette position, en appui sur sa crosse, il doit sauter habilement pour esquiver la balle lancée avec précision contre ses chaussures (« sabots ») par le joueur gagnant. Les autres joueurs l'empêchent de sauter très haut, limitant ses possibilités de mouvements, en le tapotant à l'aide de leur crosse. Si le *dotu* (balle) n'atteint pas les chaussures du joueur du centre, celui qui se trouve à l'opposé du joueur lanceur doit arrêter la balle ou alors la chercher pour la ramener dans un des trous. Il doit opérer très vite, car pendant ce temps le joueur du centre peut très bien prendre possession de son trou ou d'un autre. S'il perd, il est pénalisé et se retrouve au centre pour libérer le joueur précédent, et ainsi de suite.

Remarques pédagogiques

➠ *Il est important d'adapter la crosse et la balle à la taille, à l'âge des enfants.*

➠ *Il est prudent d'utiliser une balle mousse et d'interdire de lever la crosse au-dessus du genou.*





Origine

Jeu très populaire, aux origines mal définies (des écrits le mentionnent à la fin du XII^e siècle) dont la violence, la rudesse et les excès ont entraîné l'interdiction de la pratique à maintes reprises. Il perdit de son ampleur après la révolution de 1789, seul le Morbihan rural y joua jusqu'à la deuxième guerre mondiale. La soule serait l'ancêtre du football et du rugby actuels.

Soule

Principe de jeu

Partant d'un terrain neutre, deux équipes s'affrontent pour essayer d'amener une balle dans son propre village.

Terrain

La nature, terrain très étendu, non délimité, peut être accidenté.

Matériel

La soule : il s'agit d'une balle de cuir, bourrée de filasse, de son, de sciure de bois ou parfois de crottin séché ou aussi aujourd'hui d'un ballon.

Action dominante

Vitesse, endurance, passes, lancer ou récupérer une balle.

Le jeu commence

Les joueurs se répartissent sur tout le terrain librement. La balle est lancée par un tiers.

Déroulement

L'équipe qui a le ballon le fait progresser à l'aide de passes, de shoots, de course... Afin de ramener le ballon dans son propre camp ou village. L'équipe adverse essaie d'intercepter le ballon pour le ramener dans son camp. Tous les coups et feintes sont permis dans la mesure où l'on respecte son adversaire.

Le jeu s'achève

Lorsqu'une équipe a réussi à déposer la balle à l'endroit déterminé en début de partie (dans le passé, il s'agissait d'une chapelle, de la cheminée d'une maison).

Remarque pédagogique

➡ *Il est important d'interdire certains coups qui pourraient blesser les joueurs (pousser dans le dos, croche-pied...).*

ACHEVÉ D'IMPRIMER
EN JUIN 1997
PAR L'IMPRIMERIE
DE LA MANUTENTION
À MAYENNE
N° 210-97

Dépôt légal : 2e trimestre 1997

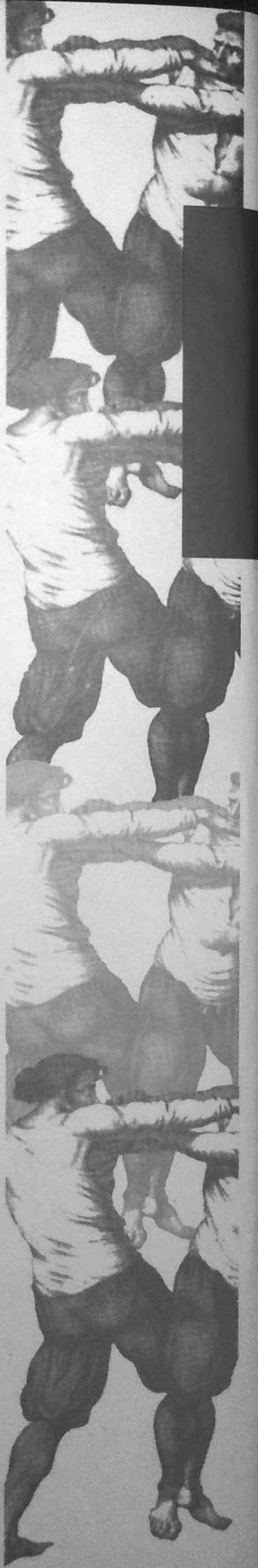
Une série d'ouvrages qui permettra aux professeurs de l'académie de Bretagne d'appuyer leur enseignement sur la culture et le patrimoine régional.

Collection Culture Régionale

Jeux et sports traditionnels en Bretagne

Les sports, danses et jeux traditionnels ont une place dans les projets pédagogiques de l'éducation physique et sportive. Ils peuvent participer au développement de compétences spécifiques au côté des activités habituellement enseignées, aussi bien à l'école primaire, au collège qu'en lycée.

Sports et jeux traditionnels en Bretagne est un outil mis à disposition des enseignants pour connaître ces activités et les utiliser comme support de leur enseignement.



ISSN en cours
ISBN 2-866 34-296-8
CODE 350 B6810
PRIX : 45 F

ACADEMIE RENNES

Ministère de l'Éducation Nationale
Académie de Rennes

CRDP DE BRETAGNE

9 782866 342968