

LE REGLEMENT OFFICIEL
DES JEUX ET SPORTS
ATHLETIQUES BRETONS

Masculin

FNSAB



Pour participer aux championnats de Bretagne il faut :

- Faire partie d'un club breton affilié officiellement à notre fédération, situé dans la région Bretagne historique, ou sur le territoire national.
- S'être qualifié et avoir fait les minimas lors d'un des 5 championnats départementaux (22, 35, 56, 44, 29)
- Participation et représentation avec le département que vous souhaitez
- Payer sa cotisation annuelle et avoir sa carte fédérale
- Présentation d'un certificat médical autorisant la pratique sportive dater de moins de 3 ans, valable si ce certificat a été établie pour d'autres pratiques sportives que nos disciplines.

La pesée :

- Elle a lieu entre 9h00 et 13h00. L'athlète confirme en signant sa participation.
- Pour le tir à la corde, la pesée se fait jusqu'à 16 h. Les dirigeants de club fournissent la liste des tireurs par équipe. Le calcul de leur poids est totalisé et contrôlé par le directeur des jeux
- La bascule de la FNSAB fait foi sur le poids des athlètes :

Un athlète qui pèse 79,900 kg à son départemental s'est qualifié. Si au Bretagne, il pèse 80,300 kg : il ne pourra pas participer en individuel ni même monter dans la catégorie supérieure (comme cela se faisait avant).

-La pesée limite pour les moins de 80 kg est de 79,90. A 80,00 kg, l'athlète ne peut pas participer.

-La pesée limite pour les moins de 100 kg est de 99,90. A 100,00 kg, l'athlète ne peut pas participer.

Ar maen pouez La pierre lourde

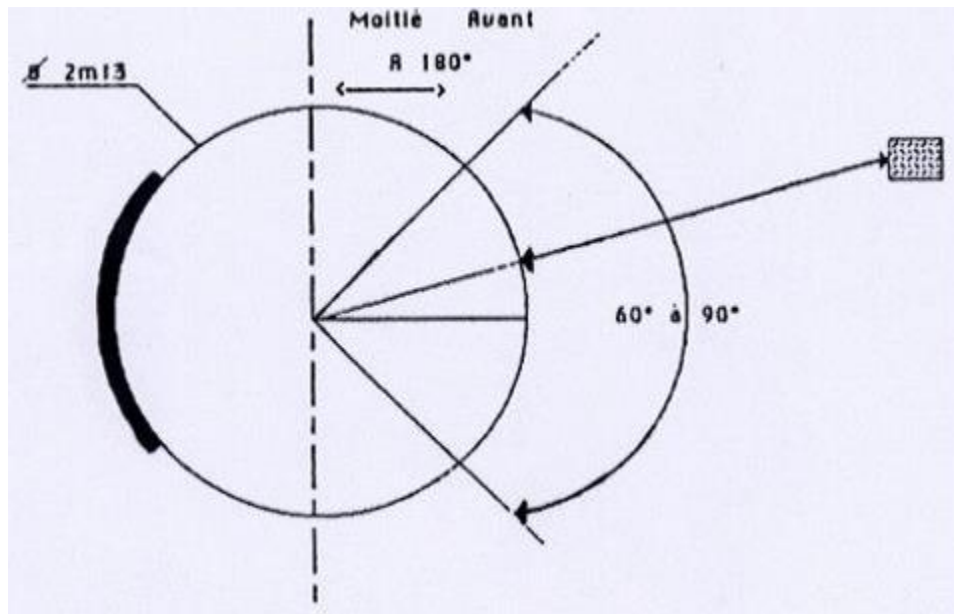
Principe du jeu : Il s'agit de lancer le plus loin possible un poids de ménage de 20 kg, autrefois une pierre.

Caractéristiques du matériel - Règlement

Art. 1 : Le poids pèse 20 kg. Il est rectangulaire et doit être creux. Il doit impérativement posséder son plomb à l'intérieur du creux et son anneau.

Art. 2 :

L'aire de lancer est représentée par un cercle de 2,13 mètres de diamètre, c'est ce dont l'athlète dispose pour élan. Elle se compose de butoirs avant et arrière (demi-cercle de 10 cm de hauteur minimum, en bois), de la matérialisation au sol en mètre avec du plâtre. La surface de retombée du poids est un angle de 60° à 90° en partant du milieu du cercle.



Art. 3 :

L'ordre de passage des concurrents se fera par département selon le tirage préalable du directeur de l'arbitrage.

Art. 4 :

Le lancer se fait d'une seule main, et sans se servir de l'anneau. Pour se donner de l'élan le lanceur peut lancer la pierre en se retournant. Le lancer doit être effectué face à soi. Chaque concurrent a le droit à trois essais.

Art. 5 : Les concurrents effectuent leurs trois essais à tour de rôle.

Art. 6 : Chaque essai (lancer) est matérialisé au sol par le poids. Il est mesuré au décamètre, depuis la marque la plus proche de l'aire de lancer jusqu'à l'intérieur du butoir.

Art.7 :

Coups déclarés nuls :

- a) Lorsque le lanceur "mord" du pied sur le cercle ou le franchit après avoir lancé le poids.
- b) Lorsque le poids est lancé hors du tracé matérialisé au sol, essai compté mais coup nul.
- c) Lorsque le lanceur n'est pas en règle avec l'article 4.

Art. 8 : Le meilleur des trois essais est retenu. Il déterminera le classement final de chacun.

Art. 9 : Le vainqueur est l'athlète qui lancera le poids le plus loin possible. En cas d'égalité, le concurrent ayant réalisé la meilleure deuxième performance est le vainqueur.

Pour être qualifié au championnat de Bretagne il faut :

-Avoir réalisé les minimas : c'est à dire 5,30 m pour les athlètes de + de 80 kg et 4,30 m pour les – de 80kg et être parmi les 6 meilleurs athlètes de son département ou champion de Bretagne en titre.

Bazh-Yod

Le bâton à bouillie

Principe du jeu : Le jeu se pratique à deux adversaires. Il s'agit de faire passer la planche à l'adversaire ou de lui arracher le bâton.

Il existe trois catégories pour la pratique de ce jeu :

Moins de 80 kg

Moins de 100 kg

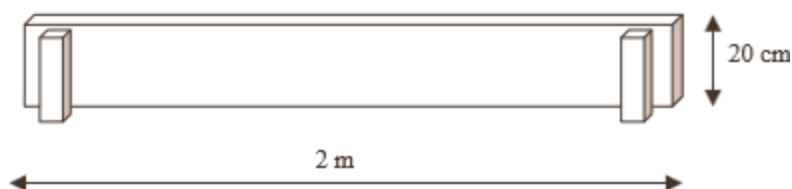
Plus de 100 kg

Caractéristiques du matériel - Règlement

Art. 1 : Le bâton est une pièce de bois de cinquante-cinq à soixante centimètres de longueur de section cylindrique, parfaitement rectiligne d'un diamètre compris entre 35 et 40 mm

Art. 2 :

La planche est fixée à chant sur le sol. Elle fait deux mètres de longueur, 20 cm de hauteur et son épaisseur doit être de 4 cm environ pour assurer sa solidité. La planche est fixée aux extrémités. Il ne doit pas y avoir d'espacement entre elle et les piquets. Ceux-ci ne dépassent pas la planche. S'il y a trop d'espacement et trop de mouvement, les concurrents le signalent à l'arbitre et au directeur de jeu. Les piquets sont fixés et visés à la planche de préférence.



Art. 3 :

Au premier tour, un tirage au sort est effectué, ensuite les concurrents se rencontrent selon la grille dégressive d'élimination direct. Les concurrents ont chacun un numéro qui leur est attribué, qu'ils gardent durant tout le championnat.

Art. 4 :

Les adversaires sont assis à terre, face à face, de part et d'autre de la planche, les pieds bien à plat contre celle-ci avant le coup d'envoi de chaque manche, les talons non-appuyés sur la planche sont autorisés une fois le coup d'envoi donné par l'arbitre. La prise du bâton s'effectue à deux mains.

Prise dite du milieu : Ils disposent leurs mains, l'une au-dessus du bâton et l'autre par-dessous le bâton, soit à l'intérieur ou au milieu du bâton les deux mains l'une à côté de l'autre pour l'un des adversaires.

Prise dite des côtés : Prise à l'extérieur des mains de l'adversaire, ou du côtés des extrémités de part et d'autre du bâton pour l'autre. Ce bâton doit être maintenu au-dessus de la planche en attendant le signal de départ de l'arbitre. Position des mains inversés également.

Art. 5 :

Le tir se pratique en deux manches gagnantes, une troisième manche à lieu pour départager en cas d'égalité, cela s'appelle un match. Après la première manche on change obligatoirement de côté de planche et la prise des mains sur le bâton.

En cas de d'égalité une manche chacun, départage avec une 3^{ème} manche, l'arbitre effectue un tirage au sort au pile ou face, le plus jeune choisi le côté de la pièce qu'il souhaite, le vainqueur du tirage au sort, peut choisir le côté de la planche et la prise du bâton.

Art. 6 :

Il est interdit de tordre le bâton pour forcer l'adversaire à lâcher prise, de se coucher sur le côté et de tirer ainsi, de "courir" sur la planche et de déplacer le jeu du centre de celle-ci, comme de caler ses pieds sur les piquets de fixation au sol, de croiser les doigts, de tirer latéralement, de tenir le bâton d'une main.

Art. 7 :

L'athlète ne pourra pas utiliser de résine, ni sur le bâton, ni dans les mains. Cependant l'utilisation de magnésie est possible et conseillée. En cas de tricherie manifeste ou de mauvaise foi, le concurrent peut se voir éliminer.

Art. 8 :

Le vainqueur est celui qui fait passer la planche à son adversaire ou bien qui lui aura fait lâcher le bâton.

Art. 9 : Le vainqueur final est l'athlète qui remportera la finale en deux ou trois manches.

Pour être qualifié au championnat de Bretagne il faut :

-Être parmi les 6 meilleurs athlètes de son département ou champion de Bretagne en titre et ne pas dépasser la limite de poids autorisée pour sa catégorie.

A retenir : Suppression du terme tirer par à-coup ou par secousse : étant donné que le défenseur doit répondre à l'attaquant lors d'une attaque de ce type.

Il est interdit de donner de grande impulsion dite violente par répétition, seul les impulsions ou attaque puissantes sans répétitions sont autorisés durant une manche. (Seul l'arbitre est apte à juger et sanctionner en donnant manche perdu ou avertissement pour l'athlète juger en faute)

An ahel karr

L'essieu de charrette

Principe du jeu : Il s'agit de lever un essieu de charrette, jambes et bras tendus, l'essieu au-dessus de la tête, le maximum de fois en trois minutes.

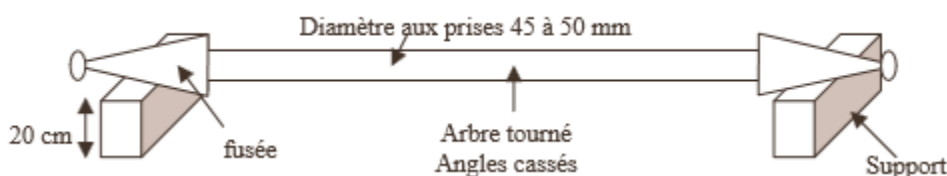
Caractéristiques du matériel - Règlement

Art. 1

Le poids de l'essieu de charrette est compris entre 46,5 kg et 47,5 kg, la section de l'arbre est carrée (angles cassés) ou tournée. La section est de 45 mm de diamètre minimum. L'essieu est traditionnel. Par conséquent, aucun artifice ou matériel moderne (poids d'haltères etc.) ne peut le composer.

Art. 2 :

L'essieu est présenté sur deux supports en bois de même épaisseur, de 20 cm de hauteur et de 10 cm de largeur minimum, entre lesquels se tient l'athlète.



Art. 3 : L'ordre de passage des concurrents se fera après un tirage au sort spécifique à cette discipline.

Art. 4 :

Pour le lever l'athlète a les mains nues, il se saisit de l'essieu où bon lui semble. Entre chaque lever, l'essieu doit obligatoirement toucher les supports voire s'y reposer.

Art. 5 :

Pour ce jeu il y a un arbitre et deux aides. Durant les trois minutes de lever, l'arbitre demande le silence. Il annoncera le temps écoulé de la façon suivante : 30", 60", 1'30", 2', 2'30", 2'45", et ensuite de 5" en 5". Un aide arbitre compte les levers. Il les comptera à voix haute si l'athlète le désire.

Art. 6 :

Le temps de l'épreuve est de 3 minutes et démarre au moment où l'athlète décolle l'essieu. A la fin de ce temps, on prend en compte la performance. Pendant l'épreuve l'athlète a droit de lâcher l'essieu un fois que celui-ci est posé sur les supports.

Art. 7 :

Pour qu'un lever soit valable, l'athlète doit avoir les bras et les jambes complètement tendus, l'essieu au-dessus de la tête. Le lever sera validé en haut, l'essieu devant ou derrière la tête.

Art. 8 :

L'athlète pourra avoir un assistant qui ne pourra à aucun moment gêner le travail de l'arbitre, il ne pourra pas non plus toucher l'athlète ou le matériel durant l'épreuve.

Art. 9 :

En cas de perte d'un élément de l'essieu (exceptionnel), le concurrent recommencera l'épreuve au

moment où le chrono a été arrêté par l'arbitre. On cumule alors les deux nombres de levers avant et après l'arrêt.

Art. 10 :

L'athlète ne pourra pas utiliser de résine, ni sur les prises, ni dans les mains, cependant la magnésie est possible et conseillée.

Art .11 :

Le vainqueur est l'athlète qui réalisera le plus grand nombre de levers. En cas d'égalité pour la victoire, le titre est attribué à l'athlète le plus léger en poids de corps. Pour les places d'honneurs, on procède de la même façon.

Pour être qualifié au championnat de Bretagne il faut :

-Avoir réalisé les minimas : c'est à dire 25 levers et être parmi les 6 meilleurs athlètes de son département ou champion de Bretagne en titre.

Sevel ar berchenn

Le lever de la perche

Principe du jeu : Il s'agit de hisser une perche chargée d'un curseur à la verticale, et de la maintenir dans cette position avant de la poser puis de la relâcher.

Il existe trois catégories pour la pratique de ce jeu :

Moins de 80 kg

Moins de 100 kg

Plus de 100 kg

Caractéristiques du matériel - Règlement

Art. 1 : La perche est d'acier, cylindrique de section (idéalement galvanisé) :

Diamètre intérieur : 33 mm

Diamètre extérieur : 42 mm

Longueur totale : 6 m (5 m pour les - 80 kg)

Poids à nu : 18 à 22 kg (15 à 18 kg pour une 5 m)

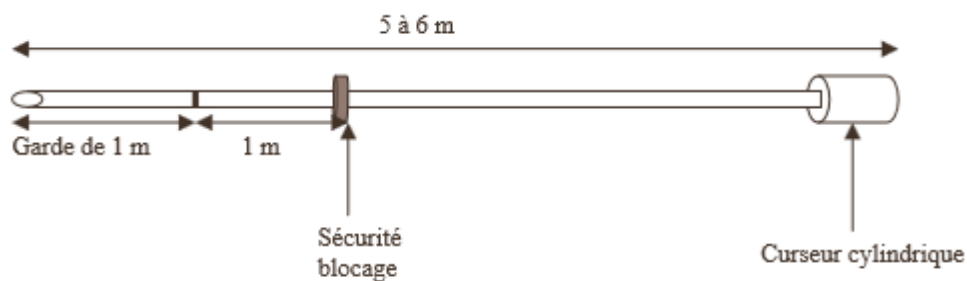
La cote dans le commerce : Tube T1 NBL NFA 49145 42mm4 / MM90

Art. 2 : Le curseur est d'acier, cylindrique de section :

- diamètre intérieur : 42 mm.

- poids : 11 kg pour les +100 kg ; 10 kg pour les - 100 kg ; 9 kg pour les - 80 kg (perche de 5 m). Si le poids du curseur s'avère insuffisant pour les différentes catégories, on ajoute alors un ou des petits curseurs de 1 kg au fur et à mesure.

Art. 3 : La garde est caoutchoutée, son diamètre est de 42,5 mm et sa longueur de 1 m (durcit pour les poids lourds). La graduation est calculée sur toute la longueur, en incluant la longueur de la garde.



Art. 4 :

L'ordre de passage des concurrents se fera après tirage au sort. Chaque concurrent a le droit à trois essais par point fixe du curseur, en cas d'échec le concurrent est éliminé. Ce curseur est déplacé d'une distance appréciée par l'arbitre après chaque essai réussi. Chaque mesure sera disputée dans le même ordre que le tirage au sort.

Art. 5 :

Pour le lever, trois techniques sont admises :

- a) avec appui de la garde sur la cuisse (à la façon des porteurs de bannières dans les pardons).
- b) sur le côté
- c) entre les jambes (technique Y. Vaucher)

Art. 6 :

La prise avec les mains s'effectue soit main dessus main dessous, soit les mains jointes doigts croisés. Pour la phase de décollage du sol, l'athlète peut faire vibrer ou rebondir le bout de la perche, il peut également bondir en arrière pour se donner de l'élan et de la vitesse.

Art. 7 :

La mesure minimale de départ du concours sera fixée par l'arbitre après consultation avec les concurrents, afin de ne pas décourager les novices. Chaque concurrent devra passer par tous les échelons à partir de 3,00 m.

Art. 8 :

Essais déclarés nuls :

- a) tout appui au sol du bout de la garde pendant le lever.
- b) tout lever ayant dépassé 50 cm du sol sans atteindre la verticale.
- c) tout tomber de la perche avant la phase finale.
- d) toute tentative de rééquilibrer la perche de la tête.
- e) la perche étant à la verticale ou presque, le déplacement d'une main hors de la garde est interdit.
- f) après mise à la verticale de la perche et avant que le bas-bout n'ait touché terre, déséquilibre entraînant la chute.

Art. 9 : L'utilisation de magnésie est possible et conseillée.

Art. 10 :

Le vainqueur de l'épreuve sera celui qui aura levé la perche à la verticale avec le curseur placé le plus loin possible, ou avec la charge le plus élevé à l'extrémité de celle-ci.

Art. 11 :

En cas d'égalité, le concurrent ayant atteint cette hauteur avec le moins d'essais est le vainqueur. En cas de nouvelle égalité parfaite, le vainqueur est celui qui a le plus léger poids de corps dans la catégorie concernée, suivant la pesée avant le début du championnat.

Pour être qualifié au championnat de Bretagne il faut : Avoir réalisé les minimas : c'est à dire le curseur à 3.50 m (pour toutes les catégories) et être parmi les 6 meilleurs athlètes de son département ou champion de Bretagne en titre. Ne pas dépasser la limite de poids autorisée pour sa catégorie.

Ar voutelenn

La gerbe

Principe du jeu : Il consiste à lancer en hauteur une gerbe à l'aide d'une fourche et de passer au-dessus d'une barre même en la touchant ou la frôlant.

Caractéristiques du matériel - Règlement

Art. 1 :

Pour les installations, il faut deux mâts haubanés de cordelette élastique ou câbles et espacés de 4,00 m minimum à 4,50 m maximum. La hauteur des mâts est de 10,00m minimum

Entre ces mâts est suspendue une barre horizontale rigide tenue par des câbles non élastiques. A cette barre que l'on peut monter et descendre, on accroche un décimètre ruban servant à prendre la mesure.

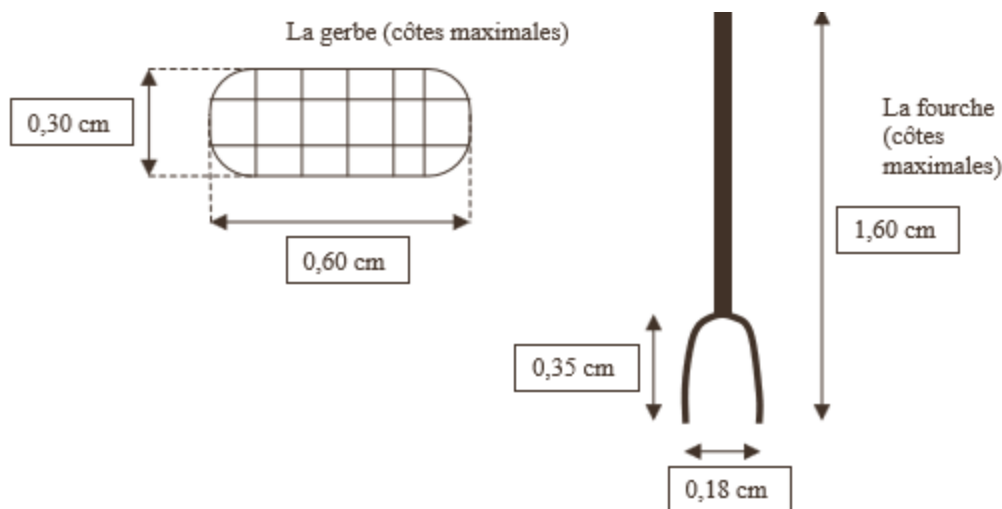
Faire en sorte que la barre de franchissement soit limitée dans ces mouvements et balancement, et reste dans l'axe des mâts, et coulisse sur ceux-ci.

Art. 2 :

Le poids de la gerbe sera compris entre 7,250 et 7,5 kg, elle sera ficelée fortement et emballé dans un filet pour éviter son éclatement. Elle est constituée de foin ou de paille.

Art. 3 :

De par les morphologies différentes, chaque concurrent peut emmener sa fourche en plus de celle fournie par l'organisateur. La fourche a deux dents et ne doit pas présenter autre chose que le broc et le manche



Art. 4 :

L'ordre de passage des concurrents se fera par département selon le tirage préalable (valable pour toutes les épreuves sauf l'essieu) du directeur de l'arbitrage.

Art. 5 :

La hauteur minimale de départ du concours au championnat de Bretagne est de 6,00 m. Le concurrent peut démarrer le concours quand il le souhaite mais sans jamais faire redescendre la barre. Il peut faire des impasses à certaines hauteurs.

Art. 6 :

Il sera autorisé 3 essais à chaque hauteur. S'il le souhaite, le lanceur peut effectuer ses trois essais de suite. En cas d'échec le concurrent sera éliminé.

Art. 7 :

Le matériel utilisé peut se détériorer durant la compétition. Il est recommandé d'avoir 2 gerbes lors de chaque compétition.

Art. 8 : Le vainqueur de l'épreuve sera celui qui aura franchi la plus grande hauteur.

Art. 9 :

En cas d'égalité, le concurrent ayant atteint cette hauteur avec le moins d'essais est le vainqueur. En cas de nouvelle égalité parfaite, le vainqueur est celui qui a le plus léger poids de corps, suivant la pesée avant le début du championnat.

Art. 10 : Toute tentative de franchissement à la suite du 3^{ème} essai manqué, sera considérée comme nulle, et ce même s'il y a un passage réussi lors d'un 4^{ème}, 5^{ème}, 6^{ème} essai, et plus.

Pour être qualifié au championnat de Bretagne il faut :

-Avoir réalisé les minimas : c'est à dire 6,00 m et être parmi les 6 meilleurs athlètes de son département ou être champion de Bretagne en titre.

Redadeg gant ur samm

La course de relais avec charge

Principe du jeu : Il s'agit pour une équipe, de parcourir 6 x 120m avec obstacles le plus rapidement possible avec une charge de 50 kg sur les épaules.

Caractéristiques du matériel - Règlement

Art. 1 :

L'aire de la course est délimitée, par des lignes blanches en plâtre. Sur le parcours sont disposés des obstacles qui sont des rangs de bottes de paille compressées (dites de moyenne densité).

La 1^{ère} rangée est distante de 15 m du départ, la 2^{ème} est à 1 m 50 plus loin, la 3^{ème} à 0,80 m après la 2^{ème}. La dernière est distante de 5 m avant le piquet de bout de couloir. Elle contient un minimum de trois couloirs et un maximum de six. Chaque couloir fait deux mètres de largeur : il constitue l'aire de course de l'équipe qui y est affectée.

Art. 2 :

Des piquets sont sur la ligne de départ, ils délimitent les couloirs. Chaque équipe se place entre les piquets. Au bout de chaque couloir se trouve un piquet que l'on doit contourner.

Art. 3 :

Le matériel pour une équipe de six coureurs est composé d'un sac (en toile) de 50 kg, rempli de blé, bien ficelé dans le haut (2 nœuds).

Art. 4 :

Pour le départ de la course, les coureurs sont en rang derrière la ligne dans l'ordre de transmission de la charge, le sac à terre et le leveur débutant la course mains sur celui-ci. Au signal de l'arbitre (coup de sifflet) le leveur place dans la zone de transmission, charge le sac sur ses épaules, sans aucune aide, et commence la course. Aucune personne de son équipe ne doit être présente dans cette zone de transmission lors du départ.

Art. 5 :

Chaque coureur parcourt 120 mètres (aller-retour) en ne sortant pas de son couloir. A la fin de sa course, l'athlète transmet la charge à son coéquipier. Cette charge doit être obligatoirement transmise derrière la ligne, dans une zone de transmission délimitée au sol.

Art. 6 : En cas de chute, le concurrent doit continuer par ses propres moyens, sans aide pour reprendre le sac, si la chute intervient lors de la transmission dans la zone délimitée au sol, le coéquipier à qui était destiné le sac le relève sans-aide également et reprend la course.

Art. 7 :

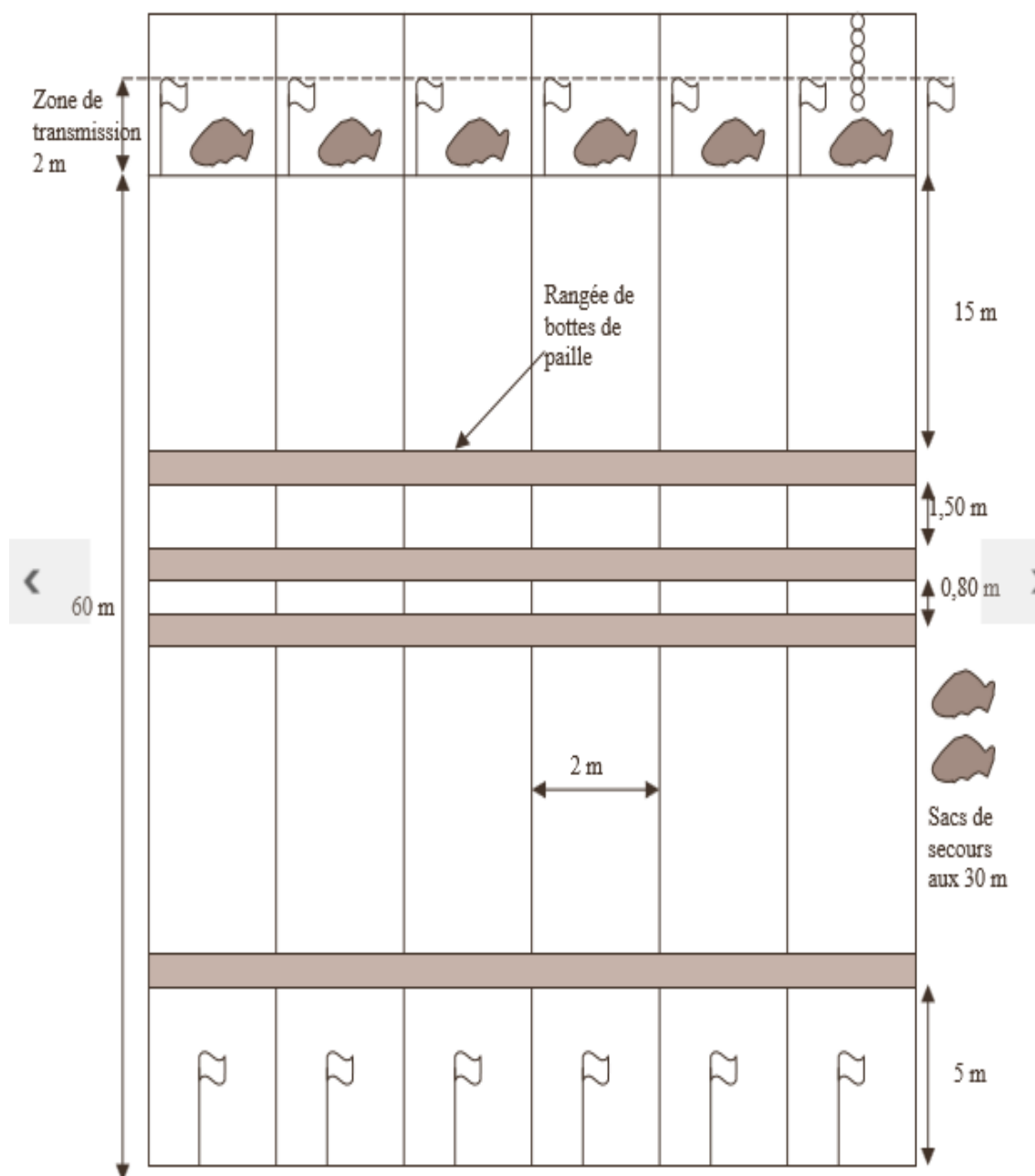
En cas de rupture ou d'ouverture du sac sur le dos d'un concurrent, l'arbitre intermédiaire situé au milieu du parcours lui signale. Deux sacs de remplacement sont au 30 m. Le concurrent doit alors changer de sac, avec l'aide d'un membre de son équipe mais qui ne fait pas la course.

Art. 8 : Le dernier coureur franchit la ligne d'arrivée et pose le sac. Cela correspond à la fin de la course.

Art. 9 :

Le classement est établi selon l'ordre d'arrivée des équipes et des temps indiqués aux chronomètres.

Pour être qualifié au championnat de Bretagne il faut : -Être parmi les 3 meilleures équipes de son département ou être champion de Bretagne en titre.



Chech fun

Le tir à la corde

Principe du jeu : Il s'agit de tirer à la corde des adversaires vers soi et de faire passer leur témoin latéral de son propre côté, par rapport au bâton témoin de l'arbitre.

Il existe trois catégories pour la pratique de ce jeu :

Moins de 540 kg

Plus de 540 kg

Équipe mixte (3 gars et 3 filles) moins 540 kg

Caractéristiques du matériel - Règlement

Art. 1 :

L'air de tir est un couloir de 60 m de long (un couloir de relais des meuniers) et de deux mètres de large. La corde : Longueur de 25 à 32 mètres ; diamètre : de 35 à 45 mm Le bâton témoin doit mesurer entre 1,50 m et 2,00 m.

Art. 2 :

Le témoin central est un ruban jaune de 30 cm solidement noué autour de la corde. Les deux témoins latéraux sont situés chacun à 3,50 mètres de part et d'autre du témoin central, ils sont comme le témoin central sauf la couleur : rouge.

Art. 3 :

Au premier tour, un tirage au sort est effectué, ensuite ils se rencontrent selon la grille dégressive d'élimination.

Art. 4 :

Le tir se pratique en deux manches ou en deux manches et une belle, cela s'appelle un match. Après la première manche on change obligatoirement de côté. Pour la belle, il y a un tirage au sort à la pièce, pile ou face, pour le choix du côté. Le plus jeune capitaine choisit : pile ou face.

Art. 5 :

Pour le tir, les deux équipes se disposent de part et d'autre de la corde dans le couloir. Le capitaine de l'équipe choisit librement sa place dans le tir. Tous les tireurs sont pieds nus. L'arbitre enfonce le bâton au point précis où se trouve le témoin central, au moment même du coup de sifflet du tir.

Art. 6 :

Il est interdit de tirer assis ou couché. Il est interdit de creuser des trous dans le sol ou de marquer celui-ci à coup de talon. Le dernier de cordé ne peut pas s'enrouler de plusieurs tours avec le surplus de corde, autour de sa taille ou du cou. Seulement un passage derrière la nuque est toléré.

Art. 7 :

Si lors du tir, 3 tireurs de la même équipe sortent du couloir, la manche est perdue

Art. 8 :

Toute corde lâchée par une équipe constitue un abandon même si le témoin rouge n'a pas dépassé le bâton.

Art. 9 :

L'arbitre siffle la fin d'un tir. Il annonce également la fin d'un match et désigne le vainqueur de son bras tendu en sa direction.

Art. 10 :

L'entraîneur peut jouer le rôle de remplaçant. Il peut circuler le long des tireurs, depuis son témoin latéral jusqu'à l'extrémité, et les encourager du geste et de la voix.

Art. 11 :

Le remplacement d'un tireur se fait uniquement après une manche, ou après un match, interdit pendant le tir. Ce remplacement ne se fait qu'une fois au cours de l'épreuve pour l'ensemble des équipes d'un même club.

Art. 12 :

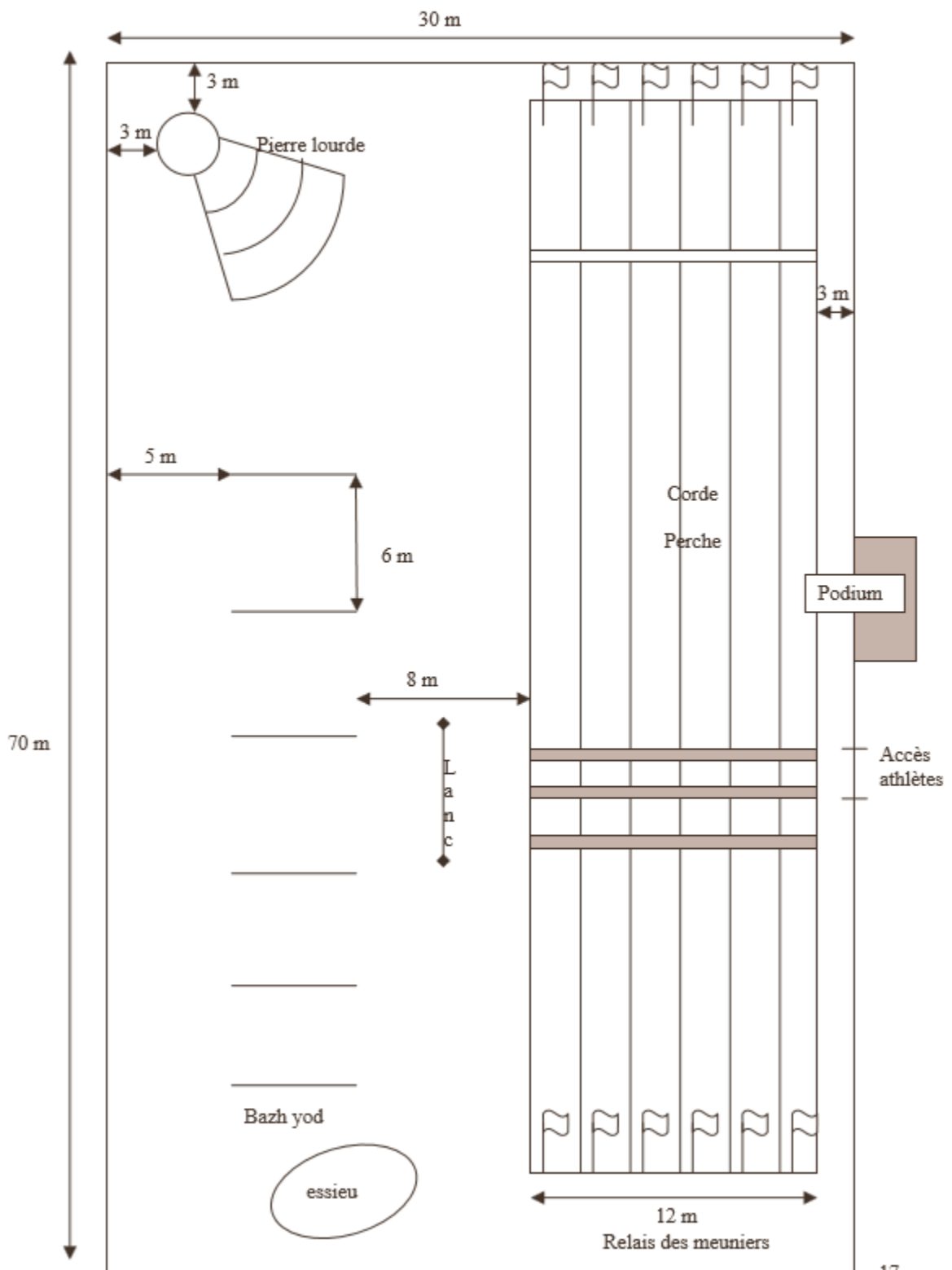
Chaque équipe a une marque distinctive pour ses 6 tireurs par catégorie.

Art. 13 : Le vainqueur est l'équipe qui aura remporté le match en deux ou trois manches.

Pour être qualifié au championnat de Bretagne il faut :

-Être parmi les 4 meilleures équipes de son département ou être champion de Bretagne en titre.

AIRE DE JEUX



Règlement disciplinaire de la FNSAB

Les arbitres du jeu, ont l'autorités sur les sanctions et pénalités à prendre durant la compétition, une concertation avec le directeur des arbitres désigné, peut s'avérer nécessaire pour les décisions de sanction forte, lors de grosses fautes ou mauvais comportement, le directeur des arbitres à pour cela les pleins pouvoir de sanction, comme par exemple, l'exclusion total de la compétition.

Sauf s'ils font partie de l'effectif des arbitres, les membres du bureau fédérale ou des bureaux des clubs ne peuvent intervenir dans les décisions prises par ces derniers, comme aucuns des athlètes présents sur l'aire de jeu, seuls les capitaines d'équipe ou clubs désigner avant la compétition, peut porter des réclamations pour un litige, mais uniquement après le passage de l'épreuve concerné, auprès du directeur des arbitres.

Les échelles de sanction et les motifs :

- **Avertissement** : 2 avertissements = exclusion de l'épreuve.
 - Non-respect d'un ou plusieurs articles des règles du jeu de l'épreuve concerné.
 - Désapprobation en parole ou en acte, d'une décision arbitrale.
- **Exclusion d'une épreuve** :
 - Mauvais comportement envers un adversaire ou le public.
 - Non-respect du règlement.
 - Non-respect des règles primordiale de sécurité de l'épreuve en question.
 - Désapprobations répétées ou non des décisions arbitrales, même si celle-ci vise une faute d'un concurrent, seul le capitaine peut porter des réclamations dans ce cas.
- **Exclusion totale de la compétition** :

Motifs des comportements inappropriés dans nos compétitions :

- Violences.
- Insultes.
- Propos sexiste ou raciste.
- Crachats.
- Menaces verbales.
- Intimidations.
- Jet de projectiles, envers autrui, sur l'aire de jeu et aux abords.
- Dopage.
- Tricherie avérée.
- Etat d'ébriété avéré (Boissons alcoolisés interdite sur l'aire de jeux).
- Désapprobation en parole ou en acte répéter des décisions arbitrales, durant une ou plusieurs épreuves.
- Faute grave ou répétitive au règlement.
- Expression, promotion ou symbole à connotation politiques, religieuses, idéologiques ou syndicale.

Dans les cas les plus graves, une commission disciplinaire exceptionnelle peut être réunie par la suite, avec convocation du licencié ou des licenciés concernés.

Les compétitions officielles départementales sont évidemment concernées par ces règles et sanctions.

La fédération accorde bien-sûr toute sa confiance aux pratiquants licenciés de son organisme, et est dans l'obligation d'encadrer du mieux possible la pratique de nos sports, car chacun d'entre nous porte l'image de notre fédération, et en est responsable individuellement. Sans oublier que nous faisons régulièrement l'objet de prise de vue, photos ou vidéos, une pratique sereine est donc préférable, dans l'intérêt de la transmission de nos jeux culturels Bretons.



Fédération Nationale des Sports Athlétiques Bretons – FNSAB
Siège : 2 Rue Jean Moulin, 22810 Plounévez-Moëdec – Mairie
N°RNA : W222000375