

**Règles Officielles du Catch de Dessin à Moustache - version 1.1**  
**Par la Fédération Officielle de Catch de dessin à Moustache Nantaise (FOCDAMN)**  
**<http://catchdessin.blogspot.com>**

1. **Le Catch de Dessin à Moustache** est une discipline de joute graphique costumée.
2. Chaque combat voit s'affronter deux dessinateurs à moustache, chacun sur sa propre surface technique appelée : « feuille blanche ». Les deux feuilles blanches sont disposées côte-à-côte sur l'aire de combat, appelée « Ring ». Le ring est divisé en deux parties égales, une noire et une blanche (*voir annexe technique A*).
3. Chacun des combattants s'équipe en début de combat d'un marqueur noir en parfait état de fonctionnement, privatif ou fourni par la FOCDAMN. À ce marqueur noir peut venir s'ajouter toute technique personnelle reconnue par l'Académie Nationale des Beaux-Arts (collage, pinceau, graisse de taupe, pastel, lavis, aérographe, tampon, lithographie, œuf pourri, etc.)
4. Chaque combattant doit impérativement être costumé, et arborer une ostentatoire paire de moustaches. Chaque combattant doit habilement dissimuler sa véritable identité sous un nom de scène. Ceci a pour objectif de protéger sa vie privée d'éventuelles poursuites judiciaires.
5. Chaque compétition de Catch de Dessin à Moustache se déroule en public. Aucun entraînement n'est recommandé par la FOCDAMN qui considère, au contraire, l'entraînement comme nuisible à la santé et source potentielle d'accidents.
6. Le public se voit distribuer au début du tournoi un carton biface noir/blanc d'une taille raisonnable, au nombre de 1 carton par personne. Il est appelé « Carton de Vote ».
7. L'arbitrage : Un tournoi de Catch de Dessin à Moustache nécessite au moins un arbitre. Pour les grosses compétitions (public supérieur à 10 personnes), un second arbitre peut-être utile. Il évolue sur le ring, et est appelé « arbitre de touche ». Il conserve exactement les mêmes prérogatives que l'arbitre principal. La corruption, supposée ou avérée, des arbitres n'entre à aucun moment en ligne de compte et ne peut faire l'objet d'aucune réclamation de la part de qui que ce soit.
8. **Le sujet** : Le public se voit distribuer aussi une « Fiche-Sujet Officielle » sur laquelle il inscrit le sujet de son choix, ainsi que son nom. Les fiches non officielles sont aussi acceptées. L'ensemble des fiches est recueillies dans le Seau à Champagne Officiel de la Fédération, ou tout autre récipient en forme de seau à condition qu'il sente le champagne. Pour les sujets, la FOCDAMN préconise des sujets plutôt courts, écrits de préférence en langue française.
9. Au début de chaque match, l'arbitre tire au sort 2 fiches-sujets et les énonce à haute et

intelligible voix de la manière suivante : « Sujet N°1 *versus* Sujet N°2 ». Exemple : « Le petit Prince *versus* mon poing dans ta gueule ». L'arbitre s'engage à répéter le sujet régulièrement durant les deux rounds afin que les combattants et le public, fussent-ils sous l'emprise de la boisson ou des stupéfiants, puissent le comprendre.

10. **Le premier round** : Au début du combat, chacun des combattants est dans son box, prêt à l'action, tous les sens en éveil, la musique de « Rocky » dans la tête. Au premier coup de gong, les deux adversaires se jettent sur leur surface technique de combat (feuille blanche) en poussant, si possible, un cri sauvage. Le combat est commencé, et les combattants doivent exécuter une œuvre graphique dessinée répondant de la manière la plus précise et pertinente possible au sujet énoncé précédemment par l'arbitre. Mais ils doivent aussi y répondre de la manière la plus rapide possible. Si un combattant souhaite n'être ni précis ni pertinent ni rapide, aucune sanction ne pourra être prise contre lui.
11. Lorsque les combattants ont à peu près réalisé la moitié de leur dessin, l'arbitre sonne la fin du premier round, après un compte à rebours énoncé à haute voix, de 10 à 0. (attention : les intervalles peuvent être variable entre chaque chiffre). Le public est incité par l'arbitre (de la façon qui lui conviendra le mieux) à reprendre en chœur le compte à rebours avec lui.
12. **La pause** : Sa durée est variable. Les combattants retournent chacun à leur place après, s'ils le souhaitent, s'être insultés, toisés, harrangués ou embrassés. Aucune sanction n'est prévue au cas où ces actions seraient inconvenantes pour le public. Dans leur box, les combattants peuvent se désaltérer, se faire masser ou pratiquer toute autre activité destinée à améliorer leurs performances. Tout dopage de quelque nature que ce soit est toléré. Toutefois, le dopant ne doit pas mettre la santé de l'athlète en danger le soir-même. Durant la pause, l'arbitre répète les sujets pendant que le public prend connaissance de l'œuvre en cours.
13. **Le second round** : Il débute par un coup de gong donné par l'arbitre au moment où personne ne s'y attend. Il se déroule exactement comme le premier round. Il se termine lorsque les dessins sont presque arrivés à leur terme, par un compte à rebours énoncé à haute voix de 10 à 0. L'arbitre s'exclame alors « fin du combat ».
14. **Le vote** : Les combattants retournent dans leur box et prennent soin de garder vide la main qui est la plus proche de l'arbitre de touche (pas de bière). Le public est invité à prendre connaissance des dessins achevés, puis il est obligé de voter pour son combattant préféré en montrant à l'arbitre la face de couleur correspondant au combattant qu'il souhaite voir sortir victorieux (face noire si son combattant est du côté noir, face blanche si son combattant est du côté blanc). L'arbitre décompte très précisément chacun des bulletins de vote, et déclare vainqueur le combattant de son choix, prenant sa main dans la sienne et la levant au ciel.
15. Le vainqueur se voit attribuer 1 point au tableau des scores, et le perdant 0. Le tableau des scores est un tableau où les scores sont indiqués. Il peut être réalisé à la craie sur un tableau noir ou à l'ordinateur et vidéo-projeté sur un écran géant. Il sert au public pour s'informer, à tout moment de la soirée, de l'avancée de la compétition.

16. Les dessins sont offerts aux deux personnes du public dont le sujet a été tiré au sort. Le premier gagnant arrivé sur scène a l'honneur de choisir le dessin qu'il préfère, mais il peut tout aussi bien prendre l'autre.
17. **Tournoi** : Un tournoi se déroule en un nombre de matches aléatoires. Est déclaré « Grand Vainqueur » le combattant qui a le plus de points à la fin du tournoi. Il se voit alors décerner, lors de la cérémonie finale, une récompense honorifique de type « Poire d'Argent » ou « Concombre d'Argent » ou toute autre saloperie qui brille et dont la valeur n'excède pas le prix d'une bière ordinaire. Une compétition dure environ 2 heures ou 3 heures. Ou moins.
18. **Tournoi par équipe** : C'est la même chose mais les points sont comptés par équipe. Traditionnellement, une équipe de gentils affrontera une équipe de méchants. Les gentils évoluent sur la moitié blanche de la scène, et les méchants sur la moitié noire.
19. **La Grande tournante** : À la fin d'un tournoi, lorsque les deux équipes se retrouvent (accidentellement ou non) à égalité, elles sont départagées par la phase de jeu appelée « grande tournante », qui se déroule en un seul round. Tous les combattants de chaque équipe se placent en file indienne dans le box. Le premier dessinateur de chaque équipe débute le dessin, et à chaque coup de gong, il est remplacé par le dessinateur qui le suit. L'arbitre fait effectuer le nombre de changements qu'il juge nécessaire pour la beauté du sport et l'exécution complète du dessin. L'équipe qui sort vainqueur de la Grande Tournante est déclarée vainqueur du tournoi.

#### **Annexes techniques :**

1. **Le ring** : Il est composé d'une estrade surélevée assez solide pour supporter le poids d'une vache de taille moyenne. Si la hauteur de l'estrade dépasse un mètre, des cordes doivent la sécuriser sur les deux côtés pour éviter les chutes intempestives de catcheurs (*Jurisprudence « Michou La Savate au Lieu Unique », mai 2007*). Deux rouleaux de papier blanc sont disposés au fond de l'estrade à hauteur d'homme, face au public. Ils doivent pouvoir se dérouler sur une surface assez plane pour permettre de dessiner. Techniquement, il est préférable que les deux rouleaux soient insérés dans un manche à balai fixé sur un mur. Une moitié du ring est à dominante noire, une autre à dominante blanche, afin de simplifier la tâche du public. Deux petits tabourets sont placés de chaque côté du ring, et déterminent un espace appelé « box », dans lequel les concurrents se placent lors des combats. Lors d'une Grande Tournante, chacune des équipes essaie de tenir dans son « box », en file indienne.
2. **Coups spéciaux** : Chaque combattant a le droit à une ou plusieurs techniques graphique personnelle dont l'ensemble est désigné sous le terme générique de « Coups Spéciaux » ou « Botte Secrète ». Ces coups sont exécutés par surprise lors d'un combat afin de déstabiliser l'adversaire, ou le public. Certains coups spéciaux sont totalement interdits, à la discrétion de l'arbitre. Les « Coups Spéciaux » ne peuvent pas être appliqués sur le dessin de l'adversaire, sauf si l'arbitre ne regarde pas dans cette direction à ce moment précis.

3. **Sanctions** : En cas de faute de l'un des participants, l'arbitre peut décider d'une sanction aléatoire. Il lève alors un carton bi-couleur, jaune devant et marron derrière. Une faute « jaune » est une faute grave tandis qu'une faute « marron » est une faute très très grave. Pour les fautes marron, de très nombreuses punitions sont à la disposition des arbitres dans tous les bons livres de savoir-vivre ainsi que dans les mauvais films sado-maso. Exemples : terminer le round en dessinant de la main gauche, en équilibre sur un pied, exécuter un strip-tease, se faire fouetter, se faire arracher les ongles pour de faux, etc.
4. **Ambiance musicale** : Tous les styles musicaux sont acceptés dans la mesure où la musique doit être grandiose et jouée très fort. Il est préférable de choisir un mauvais Disc-Jockey. En effet, en lançant les morceaux musicaux de manière à ce qu'ils soient en harmonie avec ce qui se passe sur scène, un bon D.J. peut totalement gâcher la soirée.
5. **Le Défi-Moustache** : Un concurrent peut-être défié à tout moment de la compétition en dehors des matches, par n'importe qui, aux conditions suivantes : le défieur devra avoir un beau costume, une moustache et un marqueur personnel en état de marche. Il doit crier de manière intelligible « Moustache ». Il est alors invité à monter sur scène, et désigne le catcheur-dessinateur professionnel qu'il souhaite affronter. Le débutant peut évidemment porter son choix sur le catcheur le plus saoul à ce moment de la soirée. Les défis ne servent à rien. Dans le cas où les défis serviraient à quelque chose, ce serait éventuellement de permettre aux anonymes de se faire remarquer des partenaires sexuels potentiels présents dans la salle et/ou de crâner sur scène devant ses amis et sa famille.
6. **Les pom-pom girls** : Au bout d'un nombre non défini de matches, l'arbitre peut décréter un entracte. Au cours de cet entracte, les combattants se reposent tandis que des pom-pom girls exécutent sur scène des danses lascives et suggestives pour divertir le public et l'inciter à se faire l'amour. À titre exceptionnel, les Pom-pom boys sont autorisés, ainsi que les chansons pourries à la guitare sèche (*Jurisprudence « Manolo Manolito au Lieu Unique » octobre 2007*).
7. **Communication** : Une semaine avant l'événement, des affiches et des prospectus annonçant l'événement doivent inonder la région, en ciblant particulièrement les lieux où se retrouvent les filles faciles. La presse doit être informée sans trop de détail de la soirée. Il est important de lui faire croire qu'il s'agit d'un divertissement familial.

M. Bob  
Arbitre principal

M. Moulebite  
Arbitre de touche

Avec l'accord de Scott Double-Fesse,  
Maître du monde

Le 29 février 2008