

CATCH

TIGERS PRO WRESTLING -STRONG STYLE-



REGLEMENT OFFICIEL TIGERS PRO WRESTLING

Article 1 : Généralités

- 1.1 Catch Strong Style
- 1.2 Aire de combat
- 1.3 Arbitres
- 1.4 Sportifs
- 1.5 Equipements et tenue
- 1.6 Niveau des sportifs
- 1.7 Durée des combats
- 1.8 Comportement
- 1.9 Dopage
- 1.10 Licence TPW
- 1.11 Règlement intérieur
- 1.12 Catégories de poids
- 1.13 Combat par équipes

Article 2 : Règles de combat

- 2.1 Objectif
- 2.2 Spécificités de la TPW
- 2.3 Coups interdits
- 2.4 Prises autorisées/prises interdites
- 2.5 Déroulement du combat et obtention de la victoire
- 2.6 Avertissements
- 2.7 Disqualification
- 2.7 Mesures disciplinaires

Article 1 : Généralités

1.1 LE CATCH STRONG STYLE

Le catch Strong Style de la Tigers Pro Wrestling est un sport qui se déroule sur un ring où deux adversaires ou plusieurs équipes s'affrontent en se faisant des prises inspirées de la lutte et des arts martiaux dans le but de gagner le combat. La TPW propose du catch basé sur la compétition et l'affrontement sportif. Ce style de catch inspiré du catch japonais répond à une demande du public français c'est à dire des vrais combats de catch où le sport est mis en avant. La performance sportive des combats TPW offre un spectacle hors du commun au public friand de ce style unique en opposition complète avec les shows scénarisés et truqués proposés habituellement en France.

1.2 AIRE DE COMBAT

Les combats ont lieu sur un ring hexagonal de 5,5 mètres de bord à bord. Un ring classique à 4 côtés peut être utilisé lorsque le ring officiel n'est pas disponible.

Les dimensions autorisées peuvent varier de 4,5 mètres à 6,5 mètres.

Les rings utilisés sont homologués pour la pratique du catch par leurs constructeurs. Un ring est composé d'une structure en métal, d'un plancher, d'un ring padding, d'une bâche, de jupes, de 3 cordes et de protèges coins. Les rings non homologués ou possédant un ou plusieurs ressorts ne sont pas autorisés par la fédération.

Le ring doit être installé sur une surface parfaitement plane et dure. Un périmètre de sécurité d'au moins 1.5mètres devra être aménagé autour du ring.

1.3 ARBITRE

L'arbitre à le pouvoir de :

- Diriger le combat
- S'assurer qu'il se déroule selon les règles
- Expliquer le fondement de ses décisions
- Vérifier la conformité des équipements
- Donner des avertissements oraux
- Donner un temps mort
- Faire arrêter le combat
- Annoncer le résultat

L'arbitre doit porter la tenue officielle qui est composée :

- D'un polo noir
- D'un pantalon noir
- De chaussures noires

1.4 SPORTIFS

Les participants aux combats officiels hommes ou femmes doivent être majeurs, avoir un état de santé permettant la pratique du catch, doivent pratiquer plusieurs fois par semaine un entraînement de catch sérieux et pratiquer un sport de remise en forme tel que la musculation, le fitness... afin de maintenir ou d'améliorer sa condition physique.

1.5 EQUIPEMENTS ET TENUES

Les combattants ont l'autorisation de porter :

- Des genouillères en mousse
- Des coudières en mousse
- Des protèges tibias et pieds en mousse
- Des bandes de renfort
- Une coquille
- Un protège dents

Plus généralement, tous les équipements permettant de protéger la santé et l'intégrité physique du combattant sans risquer celle de son adversaire, sont autorisés.

La tenue des combattants ne doit pas porter de métal et doit être adapté à la pratique du catch ainsi le port de jean est interdit.

Les combattants ne devront pas porter de bijoux et d'objets métalliques.

L'arbitre refusera toute tenue qu'il jugera non adaptée à la sécurité ou à l'éthique de la compétition.

1.6 NIVEAU DES CATCHEURS(S)

Il existe 5 niveaux différents :

- Classe E : Catcheur(se)débutant(e)
- Classe D : Catcheur(se)débutant(e) confirmé(e)
- Classe C : Catcheur(se)confirmé(e)
- Classe B : Catcheur(se)de haut niveau
- Classe A : Catcheur(se) professionnel(le)

Les entraîneurs TPW sont les seuls à pouvoir attribuer un niveau aux sportifs.

1.7 DUREE DES COMBATS

Les combats solos ont une durée maximum de 30 minutes en classes A et B, 15 minutes en classe C, 10 minutes en classe D et E.

Les combats par équipe ont une durée maximum de 40 minutes en classes A, B et C, 20 minutes en classes D et E.

Les durées pourront être modifiées par la commission technique afin de rendre une compétition équitable, en fonction des engagements et des niveaux. La durée sera annoncée par l'arbitre et le présentateur.

1.8 COMPORTEMENT

Les sportifs et staffs devront observer un comportement correct lors des combats et dans les vestiaires. Tout comportement inapproprié pourra être sanctionné. Les combattants ne doivent en aucun cas insulter ou bousculer l'arbitre, sous peine de disqualification.

1.9 DOPAGE

Les sportifs sont des exemples pour les jeunes et se doivent donc d'être irréprochables. Afin de préserver la santé de ses sportifs et de maintenir une bonne image auprès des autorités et du public, la TPW décide de mener une campagne intransigeante contre le dopage. Toute prise de stupéfiants ou de stéroïdes décelée lors d'un contrôle inopiné sera immédiatement sanctionné par un retrait provisoire ou définitif de la licence TPW.

1.10 LICENCE TPW

La licence TPW est obligatoire à partir de septembre 2012. La fédération fonctionne désormais comme tous les autres sports reconnus ou non par le Ministère des sports. Cette licence permet de financer la TPW, de former les instructeurs/arbitres/staff et d'assurer les licenciés à l'entraînement ou lors des événements officiels.

Pour participer aux compétitions ou autres événements de la TPW, les sportifs devront posséder la licence en cours de validité.

1.11 REGLEMENT INTERIEUR

Tous les licenciés de la Tigers Pro Wrestling doivent prendre connaissance du règlement intérieur de la fédération.

1.12 CATEGORIES DE POIDS

Les divisions féminines et masculines de toutes les classes sont open-weight (toutes catégories).

1.13 COMBAT PAR EQUIPES

Les règles sont les mêmes que pour un combat solo. 1 membre de chaque équipe commence dans le ring. Les autres membres attendent dans leur coin sur le rebord du ring. Les sportifs peuvent effectuer le relai en tapant la main d'un coéquipier, ils peuvent alors travailler ensemble pendant 10s avant d'échanger leurs places. Seul l'arbitre peut valider un relai. Les sportifs qui attendent le relai ne doivent pas interférer avec les sportifs qui sont dans le ring au risque de se faire sanctionner par l'arbitre du combat.

Article 2 : Règles de combat

2.1 OBJECTIF

Le but de chaque combat est d'obtenir la victoire sur son ou ses adversaires dans le respect du règlement officiel de la fédération. Seul l'arbitre du combat est habilité à déclarer le vainqueur du match.

2.2 SPECIFICITES DE LA TPW

- Serrage de mains ou salut avant le combat
- Les prises et les coups doivent être portés et appuyés.
- Les athlètes ne doivent pas truquer leur combat

2.3 COUPS INTERDITS

- Coups de poing
- Coups de coudes
- Coups de genoux
- Coups de talons
- Coups de doigts (mains ou pieds)
- Coups portés aux points vitaux, aux oreilles ou aux parties génitales

2.4 PRISES AUTORISEES/PRISES INTERDITES

- Toutes les prises sont autorisées du moment que l'intégrité physique de l'adversaire est respectée
- Il est strictement interdit de blesser volontairement l'adversaire sous peine de sanction

- Il est interdit de mordre ou de griffer son adversaire
- Les tirages de cheveux, barbe ou vêtements pour prendre l'avantage sur l'adversaire sont sanctionnables

2.5 DEROULEMENT DU COMBAT ET OBTENTION DE LA VICTOIRE

- Chaque compétiteur doit être prêt avant son appel revêtu correctement de sa tenue et de son équipement. Dans la négative et quelque soit la raison le compétiteur sera au bout de 2min de retard disqualifié et son adversaire sera déclaré vainqueur. Les compétiteurs se présentent sur le ring et devront se placer dans le coin rouge ou dans le bleu, afin que l'arbitre puisse inspecter et vérifier la conformité des équipements. Une fois la vérification des équipements faite par l'arbitre, les combattants se saluent et l'arbitre lance le signal du début de combat.
- Un combattant peut solliciter l'arrêt du combat afin de replacer son équipement de sécurité ou vérifier une blessure. Si l'arbitre estime qu'un combattant utilise les arrêts de combat afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de porter une prise, un avertissement oral lui sera donné et pourra être disqualifié pour utilisation abusive de l'arrêt de combat.
- En cas d'agression verbale ou d'insultes envers l'arbitre, le combattant sera prévenu par avertissement oral et pourra être disqualifié.
- Le combat se termine en cas d'abandon, de tombé (les 2 épaules rivées au sol pendant 3s), d'incapacité à poursuivre le match, de blessure nécessitant l'arrêt du combat, de disqualification, ou lorsque le temps du match est écoulé.
- Pour les combats en extérieur, l'arbitre devra arrêter le match et le déroulement de la compétition en cas de pluie.
- Règles spécifiques classes E et D : Pas de coup au visage, pas de KO.

2.6 AVERTISSEMENTS

L'arbitre est autorisé à donner des avertissements oraux aux combattants si ceux-ci ne respectent pas le règlement. En cas d'abus l'arbitre pourra être amené à disqualifier le(s) combattant(s).

2.7 DISQUALIFICATION

L'arbitre peut être amené à disqualifier un combattant en cas de :

- Non respect abusif des règles
- Retard supérieur à 2 minutes pour participer au combat
- 10 secondes hors du ring
- Non respect de l'arbitre
- Utilisation de techniques interdites
- Utilisation d'objet
- Non respect du règlement

2.7 MESURES DISCIPLINAIRES

En cas de disqualification, dopage ou non respect des règlements officiels, la fédération prendra les sanctions à l'encontre du(des) fautif(s). Elles iront d'une simple amende, au retrait provisoire ou définitif de la licence TPW selon la gravité de la faute. Les sanctions seront décidées par le bureau de la Tigers Pro Wrestling.