



## **Règlement Truite Aréa Cup manche Parc Er Bihan**

### **Art 1 : Participation**

Tous celles et ceux qui le souhaitent peuvent participer à la truite Aréa Cup manche Parc er Bihan. Le nombre maximal d'inscrit est de 32 participants.

### **Art 2 : Inscriptions**

Les inscriptions se feront à l'avance, par paiement en ligne sur le site suivant : <https://www.weezevent.com/trout-area-cup-manche-bretagne-reservoir-de-parc-er-bihan-colpo>  
Aucun paiement sur place ne sera possible, ni de remboursement en cas d'imprévu. L'organisation s'autorise à annuler la compétition en cas de météo susceptible de mettre en péril l'intégrité physique des participant(e)s. Le Prix de l'inscription est fixé à 35€ par personne. Cette somme comprend le café accueil du matin, le repas du midi ainsi qu'une petite dotation fournis par les partenaires commerciaux de l'évènement.

### **Art 3 : Matériel, leurres et accessoires**

Les cannes ne peuvent être supérieures à une longueur de 2.20m et d'action maximum de 10gr.  
Le corps de ligne de doit pas excéder le diamètre de 18/100éme. Les leurres artificiels autorisés sont les suivants : poissons nageurs, cuillères ondulantes, leurres souples avec une plombée solidaire du leurre (drop shot, slip shot, carolina interdits). Les autres leurres métallique type lame sont autorisés. Les cuillères tournantes et les mouches artificielles ne sont pas autorisées. Les leurres doivent être armés d'hameçon simple sans ardillon. L'utilisation d'attractant sur les leurres est interdite.  
L'épuisette est obligatoire et doit être muni d'un filet en caoutchouc et non d'un filet en plastique ou en tissu. L'utilisation d'un releaser est autorisée.

### **Art 4 : Numéro de dossard-poule-rotation**

Les concurrent(e)s inscrit(e)s se verront attribuer, par tirage au sort à l'avance, un numéro, une poule dans laquelle ils (elles) seront et les différentes rotations sur les postes. Les rotations pour les demis finales et finales seront tirées au sort par les compétiteurs eux-mêmes.

### **Art 5 : Terrain de compétition**

La compétition se déroulera sur le réservoir mouche de Parc er Bihan. Les postes sont au nombre de 12, d'une longueur de 5m (4pêcheurs par poste) et d'un moins distant de 4m entre eux. L'organisation du concours aura la possibilité de réduire l'espace qui divise chaque poste. Les pêcheurs doivent pêcher devant eux en restant dans la continuité du poste (pas de lancer en diagonale).

## Art 6 : Interdictions

Adopter des attitudes anti-portives et conclure des accords susceptibles d'aider ou de nuire à soi-même ou à autrui. Empêcher le concurrent de traverser pour mener à bien une mise à l'épuisette. Aider un concurrent pendant une épreuve de quelques manières que ce soit. Utiliser du matériel inadapté.

## Art 7 : Déroulement de la compétition

**Les matches de poules (sur partie sud du réservoir) :** les participant(e)s divisé(e)s en 8 poules de 4 pêcheurs s'affrontent sur 8 duels de 20min chacun sur les différents postes qui leurs sont affectés à l'avance. (2 qui pêchent et 2 qui attendent) Seuls les 16 scores les plus élevés sur les 32 accèdent aux 1/8 de finales.

**Les huitièmes de finales (sur partie nord du réservoir) :** les participant(e)s divisé(e)s en 4 poules de 4 pêcheurs s'affrontent sur 4 duels de 20min chacun sur les différents postes qui leurs sont affectés à l'avance. Seuls les 8 scores les plus élevés sur les 16 accèdent aux 1/4 de finales.

**Les quarts de finales (sur partie sud du réservoir) :** les participant(e)s divisé(e)s en 2 poules de 4 pêcheurs s'affrontent sur 4 duels de 10min chacun sur les différents postes qui leurs sont affectés à l'avance. Seuls les 4 scores les plus élevés sur les 8 accèdent aux 1/2 finales.

**Les demi-finales (sur partie nord du réservoir) :** les participant(e)s s'affrontent les uns les autres durant 3 duels de 10min chacun sur les différents postes qu'ils (elles) tireront au sort. Seuls les 2 scores les plus élevés sur les 4 accèdent à la finale.

**La finale (sur partie sud du réservoir) :** les participant(e)s s'affrontent sur 3 matches de 10min chacun sur les différents postes qu'ils (elles) tireront au sort. Le (la) gagnant(e) sera celui (celle) qui totalise le plus de point sur l'épreuve de la finale.

**Nota :** En cas d'égalité critique entre deux concurrents à la fin d'une manche, les commissaires organiseront un duel de 10 min entre les 2 compétiteurs sur un poste de son choix. Le 1<sup>er</sup> qui attrapera une truite arc en ciel remportera le duel. Si les compétiteurs ne réalisent pas de poissons lors de ces 10min, les 2 compétiteurs seront départagés avec un lancer sur cible.

## Art 8 : Mouvement sur le terrain de compétition

A la fin du tour, les candidats se positionneront sur le prochain spot qui leur a été affecté en début de compétition. Les délais des différentes manches et le chrono seront calculés par le juge de la compétition.

## Art 9 : Définitions

Dans le présent règlement, est appelé **Duel**, un moment où les compétiteurs s'affrontent sur un même poste. Il peut y avoir 2 ou 4 participants à un duel

Dans le présent règlement, est appelée **Manche**, une des parties liées qu'il est convenu de jouer soit, les matches de poules, les 8<sup>ème</sup> de finale, les quarts de finales, les demies finales, la finale

Dans le présent règlement, est appelée **Rotation**, le mouvement des compétiteurs d'un poste vers un autre.

## **Art 10 : Validation des captures**

La mise à l'épuisette doit avoir lieu près de la rive (pas plus de 1 mètre). La capture sera validée si le poisson est capturé par la bouche, rentré entièrement dans l'épuisette, puis immédiatement libéré avec la prudence requise.

La capture ne sera validée que si le poisson ne touche pas le sol (même dans l'épuisette).

Le pêcheur sera autorisé à toucher avec les mains uniquement appât artificiel et l'hameçon (sauf cas de mesure sur goulotte voir art 11).

Le poisson pendant cette phase devra rester à l'intérieur de l'épuisette suspendu, l'épuisette contenant le poisson ne touchera jamais le sol.

L'utilisation du realeser est autorisée (après la mise à l'épuisette).

Au cas où le poisson aurait avalé le leurre et aurait donc rendu difficile et /ou impossible de décrocher de la manière indiquée ci-dessus, le juge sera informé. Il vérifiera la situation et indiquera la meilleure procédure pour libérer le poisson. Le poisson sera toujours considérée comme valide. Règles de bonne pratique : Relevez légèrement l'épuisette pour que le juge puisse vérifier la capture. Pendant la compétition, le juge communiquera le résultat et le nombre de captures effectuées à chaque fois qu'un concurrent en fera la demande.

La capture sera valable même si la phase de combat se poursuivra au-delà de la fin du match, à condition qu'elle soit communiquée au juge avant la fin du temps réglementaire. Un juge sera présent dans chaque poule et comptabilisera les prises. L'application fishfriendr devra être utilisée en complément par les juges juste après l'épreuve concernée, pour un classement en temps réel, visible de tous.

## **Art 11 : Attribution des points**

Pendant toute la durée de la compétition seules les truites arc en ciel sont comptabilisées. Une truite mesurant moins de 50cm rapporte 1 point. Une truite mesurant 50cm ou plus rapporte 2 points. En cas de doute sur la taille, le juge affecté à la poule donnera une goulotte de mesure au compétiteur pour qu'il puisse mesurer sa truite arc en ciel. La validation de la taille se fera de concert entre le juge et les autres pêcheurs de la poule.

- 3 points seront attribués aux vainqueurs des duels sur chaque rotation
- 2 points en cas d'égalité\*
- 0 point pour les perdants

Les compteurs points seront remis à zéro au début de chaque manche.

*\*Si aucun des deux pêcheurs ne capturent de truite arc en ciel il n'y aura pas les 2 points d'égalité. Un 0-0 ne compte pas comme une égalité sur une rotation.*

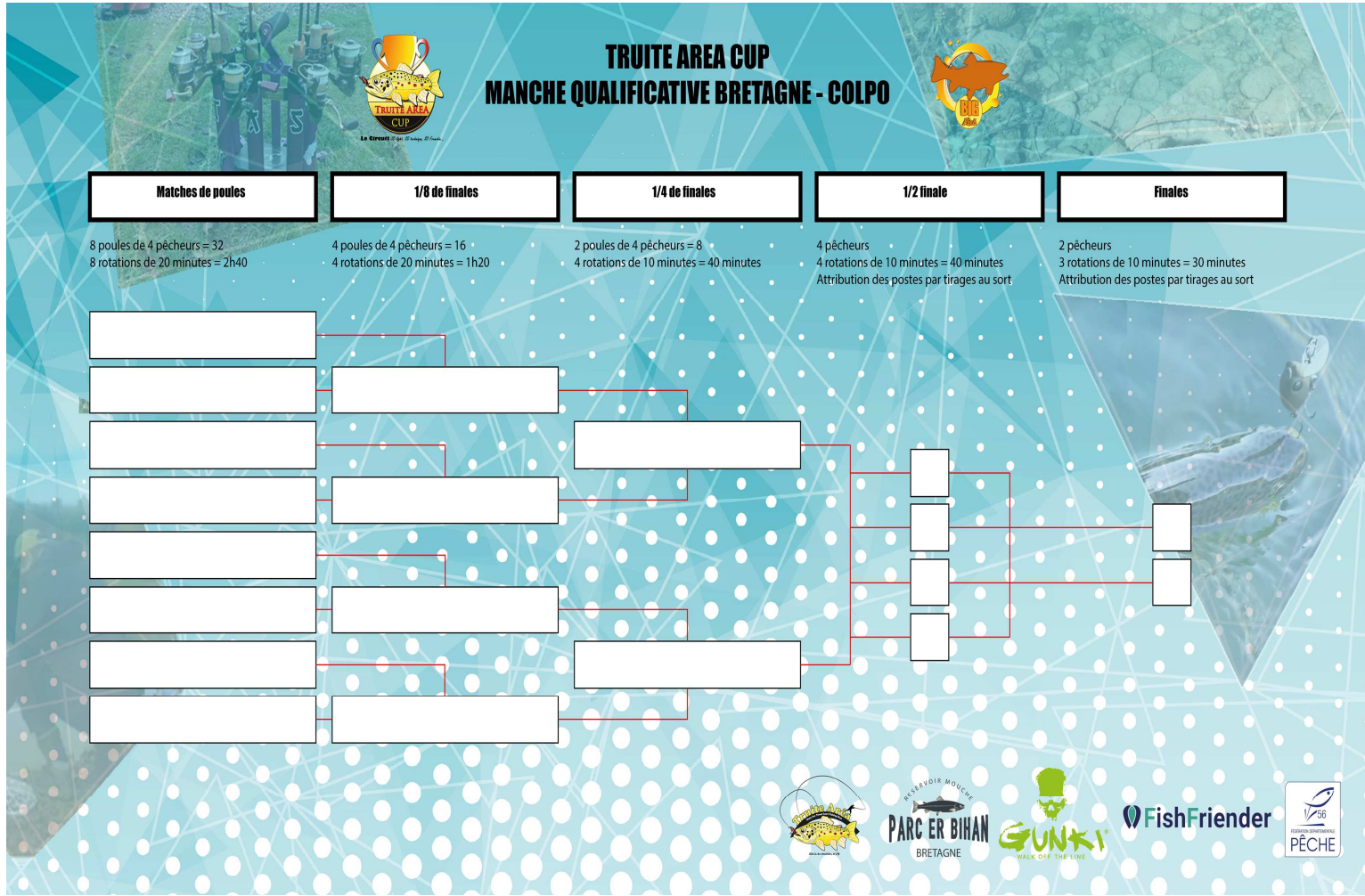
## **Art 12 : Communication - droit d'image**

L'organisation s'autorise à utiliser les images des compétiteurs prise lors de cette manifestation dans le but de promotion pêche sur les réseaux sociaux et sites web. Si un ou des compétiteurs ne sont pas d'accord, ils doivent le signaler avant le début de la compétition.

## Art 13 : Droit de pêche

Le prix de l'inscription inclut le droit de pêche sur le réservoir toute la journée. Les compétiteurs ne sortant pas des poules auront la possibilité de pêcher le reste de la journée sur le réservoir dans les espaces définis par les organisateurs et profiter des animations pêches mises en place par les partenaires commerciaux de l'évènement.

## Art 14 : Tableau du déroulé de la compétition



Art 15: La répartition des postes

