



Document de présentation pour la

Truite AREA Cup

Sommaire

La Truite AREA Cup quesaco ?

- Un format de compétitions : nouveau
- Objectif de la Truite AREA CUP: Donner à la France un circuit Trout AREA « haut de gamme » et qualitatif, dans les faits mais aussi dans l'image
- Une charte éthique primordiale

2

Pourquoi organiser une date faisant parti de la Truite AREA CUP (partie organisateurs de date) :

- Une démarche nationale et ambitieuse pour le développement de l'AREA en France
- Visibilité Clermont
- Un nom déjà connu
- Des partenaires de qualité
- Une organisation et un financement de la date plus aisé

Les Partenaires :

- Les Marques d'équipement pêche
 - Les engagements des marques
 - Les possibilités qui leur sont offertes
 - Les avantages a être partenaires
- Les Youtubeurs : Un partenariat a part en collaboration avec les marques pour la visibilité et la modernité du championnat
- Les organisateurs de manche, la colonne vertébrale locale de l'organisation



- Fishfriender : l'acteur indispensable pour les classements, les directs,

La visibilité de la Truite AREA CUP

- Salon pêche notamment Clermont Ferrand (2019)
- Le site Internet Truite AREA (onglet : partenaires, calendrier, classement, règlement)
- Une présence forte sur les réseaux sociaux
- Communication des partenaires (marques, youtubeurs)
- Des mises en place volontairement moderne et facile à suivre (Fishfriender)

La finale date « cas particulier »

Une date à Truite AREA ans la Cantal, une grande fête de l'AREA

Deux types de manches différentes et complémentaires:

- Un principe au cœur de toutes les compétitions: « le duel »
- Le XUL Gamme
- Le Big Fish gamme

Les Règlements et déroulement des compétitions

- La philosophie
- Prix des participations
- Ce que permet le prix de mon inscription
- Déroulement de la compétition



- Règlement XUL (Article 1 à article 14)
 - Règlement Big Fish
-

Organisation sur place et logiciel de marque

Pour les organisateurs de manche 3 taches principales a réalisé :

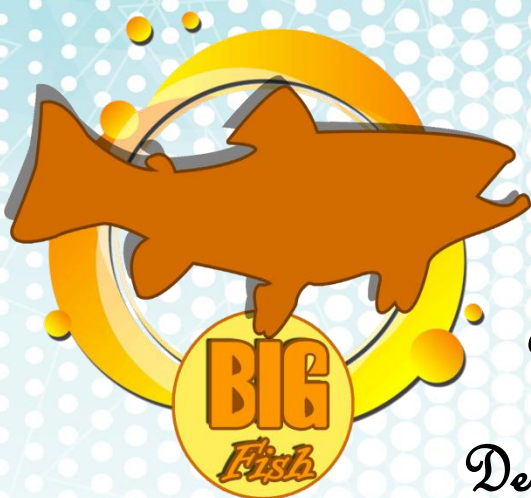
- Trouver le lieu idéal pour organiser la manche (caractéristique physique, agréabilité du lieu, fonctionnalité, accès)
- Faire le prévisionnel financier de la date (location lac, poisson, autre etc)
- Gérer le déroulement de la manche

L'organisation de la Truite AREA CUP s'en gère en amont :
financement, lot et coupe, visibilité et reportage, venue de personnalité.

Le mot de la fin

(La truite Area cup le prolongement de l'aventure TRUITE AREA, un souffle nouveau sur la pêche en France)





Deux formats

Deux fois plus d'émotions

Deux fois plus de bonne humeur



La Truite Area Cup

QUESACO ?

Un format de compétitions : nouveau, facile à mettre en œuvre, très prenant grâce à la forme de duel, et où des spectateurs et internautes peuvent être associés facilement !

- Objectif de la Truite AREA CUP: Donner à la France un circuit Trout AREA « haut de gamme » et qualitatif, dans les faits mais aussi dans l'image
- Une charte éthique primordiale



Pourquoi organiser une date

faisant parti de la Truite AREA CUP

(Partie organisateurs de date) :

- Une démarche nationale et ambitieuse pour le développement de l'AREA en France
- Visibilité Clermont
- Un nom déjà connu et protégé
- Des partenaires de qualité
- Une organisation et un financement de la date plus aisé (travail avec les sponsors, logiciel de classement fournis, pas de gestion des inscriptions et des paiements grâce au site internet : « <http://reservoir-peche-leurres.fr/> »)



Les Partenaires

- Les Marques d'équipement pêche

Le but de leur engagement : Pousser tous ensemble dans le même sens à savoir, le développement de la Trout AREA en France pour créer une nouvelle discipline ludique et agréable, créer de la satisfaction chez le public pêcheur et le développer, mais aussi créer un nouveau marché pour les magasins de pêche et autres revendeurs.

- *Les engagements des marques*

Sponsoriser une ou plusieurs dates à leur nom

Partager au minimum la communication générale du championnat et celle de leur date propre par tous les moyens de communication à leur portée.

Offrir les trophées standard « Truite AREA cup sur sa date »

Etre force de proposition pour faire de leur date une réussite

- *Les possibilités qui leur sont offertes*

Faire de leur date un véritable événement avec : la venue d'un spécialiste Trout AREA de la marque éventuellement étranger, la mise en place de stand de présentation, stand de vente sur place

Faire appel à un Youtubeur partenaire pour couvrir sa date et faire la promotion de sa marque et du circuit Truite AREA cup : en contrepartie la marque offre hébergement, les frais de déplacement et une dotation permettant la participation à la manche au Youtubeur. D'autres ententes peuvent voir le jour entre les deux acteurs.

- *En bref Les avantages être une marque partenaires*

Etre associé à la com truite AREA cup et à son image de marque



Avoir une date a son nom pour mettre en valeur sa marque et ses produits

Etre une des marques précurseuse de la Trout AREA en France

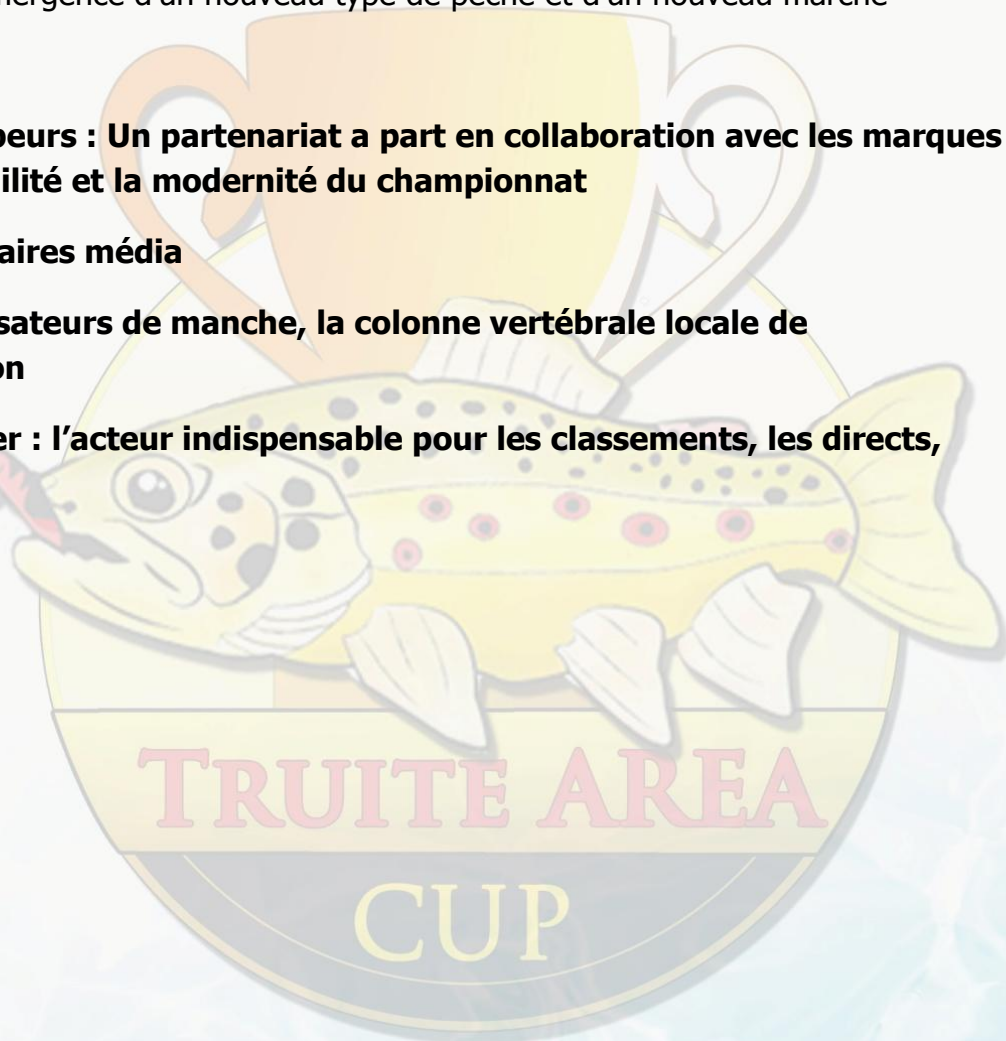
Permettre l'émergence d'un nouveau type de pêche et d'un nouveau marché

- **Les Youtubeurs : Un partenariat a part en collaboration avec les marques pour la visibilité et la modernité du championnat**

- **Les partenaires média**

- **Les organisateurs de manche, la colonne vertébrale locale de l'organisation**

- **Fishfriender : l'acteur indispensable pour les classements, les directs,**



La visibilité de la Truite

AREA CUP

- Salon pêche notamment Clermont Ferrand (2019)
- Le site Internet Truite AREA (onglet : partenaires, calendrier, classement, règlement)
- Une présence forte sur les réseaux sociaux (page Truite AREA, groupe Trout AREA et réservoir France)
- Communication des partenaires (marques, youtubeurs)
- Des mises en place volontairement moderne et facile à suivre (Fishfriendr)

10



La finale date

« Cas particulier »

Une date a Truite AREA, pas de sponsor particulier, grande fête, demonstration, stand etc..

Presentation de toutes les marques partenaires et de leur produits

11



Deux types de manches différentes et complémentaires:

12

- Un principe principal : « le duel »
- Le XUL Gamme
- Le Big Fish



Règlement

La philosophie

Le président du jury et les commissaires de course seront les derniers décideurs en cas de litige.

La compétition doit garder un caractère conviviale. Tous les comportements anti-sportifs seront sanctionnés. L'idée de convivialité et de partage doit rester au centre de cette compétition.

À la suite de ce meeting, un bilan sera tiré à fin d'améliorer ce qui peut l'être et valider ce qui fonctionne. Tous vos avis seront les bienvenus.

La «Truite aréa» est une technique de pêche ultra légère dans un réservoir, originaire du Japon. Il a des règles très spécifiques, il s'agit d'une discipline « catch & release », dans laquelle le poisson ne doit donc pas être gardé. Les leurres artificiels doivent être armés exclusivement avec des hameçons sans ardillon. Au Japon, cette technique est considérée comme une philosophie.

Prix des participations :

Entre 30 et 40€ selon les conditions trouvées localement. Prix des poissons, location du lac etc..

Ce que permet le prix de mon inscription :

L'inscription doit permettre : L'achat des poissons (5kg minimum par participants), la location du lieu de pêche, la communication, la création d'une page internet dédiée à la Truite AREA cup, le défraiement des bénévoles, la mise en place d'une assurance et tout autres frais pouvant être engendrés par l'organisation de la compétition : lots, coupe, aide au travail de terrain avant la compétition etc...)



Déroulement de la compétition

Accueil,

tirage au sort

placement des compétiteurs

Partie duel poule

quart de finale

demie finale

finale

repeuplement

remise des prix

14



Le Règlement XUL Gamme

Art.1 - Participation

Tous ceux qui le souhaitent peuvent participer aux dates de la Truite AREA Cup dans limites des possibilités d'accueil de la date déterminé a l'avance et préciser sur le calendrier et les éléments de communication 'affiche, flyers etc...)

le nombre de concurrents doit être un nombre total divisible par 3 (possibilité de créer des concurrents fantômes).

Art.2 - Inscription

Ils doivent être reçus au plus tard à la date limite spécifiée dans le règlement particulier de la manifestation, accompagnés de la somme requise pour l'inscription.

Si la date ne permet pas d'accueillir tous les pêcheurs désireux de s'inscrire, l'inscription se fera par ordre d'arrivée des paiements.

Une page permettant les inscriptions et les paiements sur l'ensemble des dates de la Truite AREA Cup sera mise en place sur le site : <http://reservoir-peche-leurres.fr/> courant 2019. Ce moyen d'inscription devra alors être privilégié pour toutes les participations. Si ce moyen n'est pas opérationnel une inscription sera rendue possible auprès de l'organisateur de la manche.

L'inscription doit permet : L'achat des poissons (5kg minimum par participants), la location du lieu de pêche, la communication, la création de la page internet dédié a la Truite AREA cup, le défraiement des bénévoles, la mise en place d'une assurance et tout autres frais pouvant être engendrer par l'organisation de la compétition : lots, coupe, aide au travail de terrain avant la compétition etc...)

Article 3 - les repeuplements:

- Repeuplement des truites en cours de compétition: au moins 70% au début, le président du jury choisira les différents moment pour les repeuplements suivants : (approximativement 10% avant le 4ème tour - 10% avant le 7ème tour - les 10% restants avant les huitièmes de finale et/ou quarts de finale). L'ensemble du repeuplement reste a l'appréciation du jury.



Art 4 - Matériel, leurres et accessoires

Les cannes ne peuvent pas faire plus de sept pieds et trois pouces de long

Les appâts artificiels autorisés sont les suivants: ondulantes, crank, poissons nageur, lames, stick et popper (**les leurres souples et les cuillères tournantes sont strictement interdit.**)

Il sera également autorisé d'utiliser d'autres appâts en métal, en plastique ou en bois, créés à l'origine par les constructeurs, à condition qu'ils aient des hameçons sans ardillon. L'utilisation d'appâts artisanaux sera autorisée, s'ils sont facilement disponibles sur le marché.

L'utilisation d'attractant est interdit.

L'épuisette est obligatoire et doit être munie d'un filet en caoutchouc et non d'un filet en plastique ou en tissu. La longueur de la épuisette doit être telle qu'elle puisse être utilisée sans danger et inférieur à la distance qui sépare les concurrents (1m50)

L'utilisation d'un realeser est autorisé.

Art 5 -

les concurrents inscrits se verront attribuer, par tirage au sort, un numéro et les différentes rotations.

- Le concours "Trout Area" est divisé en 4 phases:

- 1 9 tours de qualification,(trois en tans que juge et 6 en tans que pêcheurs.)
2. huitième ou quart de finale (selon le nombre de participants);
3. demi-finales;
4. Finales

Art 6 - terrain de compétition

les postes (deux pêcheurs par postes) seront équivalent à un tiers du nombre total de participants et à au moins 4 mètres les uns des autres. L'organisation du concours aura la possibilité d'augmenter ou de réduire l'espace qui divise chaque postes.



Art 7 - Déroulement de la course:

tours de qualification:

Les participants participeront à plusieurs duels de 10 minutes (1er, 4ème et 7ème rotations), 14 minutes (2ème, 5ème et 8ème rotations) et à 20 minutes (3ème, 6ème et 9ème rotations) avec inversion de côtes à mi-duel.

Les poissons piqués et annoncés avant la fin de la rotations comptent.

Article 8 - Récompenses

Les prix seront assurés par une partie des frais d'inscription et / ou par des dons spontanés. Tous les prix seront annoncés avant la course. À la fin du concours, les prix seront attribués à la première annonce classée et à la livraison de tout autre prix disponible.

Article 9 - Interdictions:

- Utiliser des appâts artificiels rotatifs (ex: cuillères tournantes)
- Utiliser un équipement inadapté (ex: cannes de plus de 7 pieds et trois pouces,).
- Adopter des attitudes anti-sportives et conclure des accords susceptibles d'aider ou de nuire à soi-même ou à autrui.
 - Pour empêcher le concurrent de traverser ou pour mener à bien l'action de pêche.
 - Lancer délibérément sur le côté.
 - Aider un concurrent pendant sa rotation de pêche (refaire les nœuds, passer une canne, etc.).

Art.10 - Mouvements sur le terrain de compétition

À la fin du tour, les candidats se positionneront sur le prochain spot qui leur sera assigné dans les plus brefs délais. Le délai sera indiqué par le juge de la compétition pour le placement.

Art.11 - Validité des captures



La mise à l'épuisette doit avoir lieu près de la rive (pas plus de 1mètre).

La capture sera validée si le poisson est capturé par la bouche, rentré entièrement dans l'épuisette, puis est 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. 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 et l'adversaire puissent vérifier la capture. Pendant le concours, l'inspecteur 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 round, à condition qu'elle soit communiquée au juge avant la fin du temps réglementaire.

Art.12 - Attribution des scores pour calcification au second tour ou aux quarts de finale (en fonction du nombre de participants).

Pour chaque duel, les points seront attribués selon les méthodes énumérées ci-dessous:

3000 points seront attribués pour chaque victoire;

1000 points seront attribués pour chaque match nul;

0 point sera attribué pour chaque défaite;

Chaque victoire se verra attribuer 100 points de plus



un point sera attribué à chaque poisson validé;

pour chaque proie capturée aux 3ème, 6ème et 9ème tours, un dixième de point sera attribué;

pour chaque proie capturée aux 2e, 5e et 8e tours, un centième de point sera attribué;

pour chaque proie capturée aux premier, quatrième et septième tours, un millième de point sera attribué;

Ce système réduit considérablement le risque d'ex aequo.

Art.13 - Accès aux finales: huitième / quatrième - demi-finales - finales

À la fin des 9 rotations (6 en pêcheur et 3 en juge), et sur la base du score obtenu, les compétiteurs ayant accumulé le plus de points entreront dans les phases finales

Selon le nombre de concurrent il y aura ou non huitième et quart de finale:

Huitième et quart de finale:

Seront qualifiés un pourcentage égal à environ un tiers du nombre total de participants (par exemple: 12 participants sur 36).

Les concurrents qualifiés s'affronteront par paires, par tirage au sort, pendant 10 minutes, avec inversion à 5 minutes. Si à la fin du temps programmé il y a égalité les concurrent s'affronteront sur la Golden TROUT qui durera encore 10 minutes (avec inversion après 5 minutes). En cas d'égalité, le score obtenu lors des 9 premiers tours sera déterminant.

Demi finales:

Les vainqueurs entreront dans la phase des demi-finales: après un tirage au sort, ils s'affronteront à nouveau par paires (pour 6 concurrents) ou en trios (pour 9 concurrents), pour un total de 10 minutes pour les paires (avec inversion après 5 minutes), pour un total de 15 minutes pour le trio (rotation toute les 5 min). Si à la fin du temps il y a égalité les concurrent seront départagés par la golden TROUT (10 min). Après en cas d'égalité, le score obtenu lors des 9 premiers tours est valable.



Les classement 1° 2° 3° sera disputés par groupe et pour une durée de 15 minutes avec rotations toutes les 5 minutes. En cas d'égalité les concurrents seront départagés par la golden Trout.

Art.14 - Pénalités et contestations

Toute infraction doit être constatée par les juges (pour toute conduite différente du règlement, la réclamation annoncée pendant la phase de compétition doit être présentée au juge de la compétition par écrit dans les 5 minutes suivant la fin de la rotation).

Le comportement non conforme du règlement entraînera la non-validation de la capture lors de la première constatation, tandis que la deuxième infraction entraînera l'élimination des prises du duel en cours et la troisième annulation du total des points accumulés.

Les juges pourront vérifier l'adéquation de l'équipement et des appâts à tout moment de la course.

Le compétiteur en possession ou surpris d'utiliser un équipement inapproprié subira l'annulation des captures effectuées à ce tour.

À la fin du tour, une fois que la signature est apposée sur le formulaire indiquant la prise, aucune objection ne sera autorisée.



Le Règlement Big fish Gamme

Art.1 - Participation

Tous ceux qui le souhaitent peuvent participer à l'événement dans limites des possibilités d'accueil de l'aréa.

le nombre de concurrents doit être un nombre total divisible par 3 (possibilité de créer des concurrents fantômes).

Art.2 - Inscription

Ils doivent être reçus au plus tard à la date limite spécifiée dans le règlement particulier de la manifestation, accompagnés de la somme requise pour l'inscription.

Article 3 - les repeuplements:

- Repeuplement des truites en cours de compétition: au moins 70% au début, le président du jury choisira les différents moment pour les repeuplements suivants : (approximativement 10% avant le 4ème tour - 10% avant le 7ème tour - les 10% restants avant les huitièmes de finale et/ou quarts de finale).

Art 4 - Matériel, leurres et accessoires

Les cannes ne peuvent pas faire plus de sept pieds et trois pouces de long

Les appâts artificiels autorisés sont les suivants: ondulantes, crank, poissons nageur, lames, stick et popper (**les leurres souples et les cuillères tournantes sont strictement interdit.**)

Il sera également autorisé d'utiliser d'autres appâts en métal, en plastique ou en bois, créés à l'origine par les constructeurs, à condition qu'ils aient des hameçons sans ardillon. L'utilisation d'appâts artisanaux sera autorisée, s'ils sont facilement disponibles sur le marché.

L'utilisation d'attractant est interdit.

L'épuisette est obligatoire et doit être munie d'un filet en caoutchouc et non d'un filet en plastique ou en tissu. La longueur de la épuisette doit être telle qu'elle puisse être utilisée sans danger et inférieur à la distance qui sépare les concurrents (1m50)



L'utilisation d'un realeser est autorisé.

Art 5 -

les concurrents inscrits se verront attribuer, par tirage au sort, un numéro et les différentes rotations.

- Le concours "Trout Area" est divisé en 4 phases:

- 1 9 tours de qualification,(trois en tans que juge et 6 en tans que pêcheurs.)
2. huitième ou quart de finale (selon le nombre de participants);
3. demi-finales;
4. Finales

Art 6 - terrain de compétition

les postes (deux pêcheurs par postes) seront équivalant à un tiers du nombre total de participants et à au moins 4 mètres les uns des autres. L'organisation du concours aura la possibilité d'augmenter ou de réduire l'espace qui divise chaque postes.

Art 7 - Déroulement de la course:

tours de qualification:

Les participants participeront à plusieurs duels de 10 minutes (1er, 4ème et 7ème rotations), 14 minutes (2ème, 5ème et 8ème rotations) et à 20 minutes (3ème, 6ème et 9ème rotations) avec inversion de côtes à mi-duel.

Les poissons piqués et annoncés avant la fin de la rotations comptes.

Article 8 - Récompenses

Les prix seront assurés par une partie des frais d'inscription et / ou par des dons spontanés. Tous les prix seront annoncés avant la course. À la fin du concours, les prix seront attribués à la première annonce classée et à la livraison de tout autre prix disponible.

Article 9 - Interdictions:



- Utiliser des appâts artificiels rotatifs (ex: cuillères tournantes)
- Utiliser un équipement inadapté (ex: cannes de plus de 7 pieds et trois pouces,).
- Adopter des attitudes anti-sportives et conclure des accords susceptibles d'aider ou de nuire à soi-même ou à autrui.
 - Pour empêcher le concurrent de traverser ou pour mener à bien l'action de pêche.
 - Lancer délibérément sur le côté.
 - Aider un concurrent pendant sa rotation de pêche (refaire les nœuds, passer une canne, etc.).

Art.10 - Mouvements sur le terrain de compétition

À la fin du tour, les candidats se positionneront sur le prochain spot qui leur sera assigné dans les plus brefs délais. Le délai sera indiqué par le juge de la compétition pour le placement.

Art.11 - Validité des captures

La mise à l'épuisette doit avoir lieu près de la rive (pas plus de 1mètre).

La capture sera validée si le poisson est capturé par la bouche, rentré entièrement dans l'épuisette, puis est 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 autorisée à toucher avec les mains uniquement appât artificiel et l'hameçon. 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 et l'adversaire puissent vérifier la capture. Pendant le concours, l'inspecteur 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 round, à condition qu'elle soit communiquée au juge avant la fin du temps réglementaire.

Art.12 - Attribution des scores pour calcification au second tour ou aux quarts de finale (en fonction du nombre de participants).

24

Pour chaque duel, les points seront attribués selon les méthodes énumérées ci-dessous:

3000 points seront attribués pour chaque victoire;

1000 points seront attribués pour chaque match nul;

0 point sera attribué pour chaque défaite;

Chaque victoire supplémentaire se verra attribuer 100 points de plus

un point sera attribué à chaque poisson validé;

pour chaque proie capturée aux 3ème, 6ème et 9ème tours, un dixième de point sera attribué;

pour chaque proie capturée aux 2e, 5e et 8e tours, un centième de point sera attribué;

pour chaque proie capturée aux premier, quatrième et septième tours, un millièm de point sera attribué;

Ce système réduit considérablement le risque d'ex aequo.

Art.13 - Accès aux finales: huitième / quatrième - demi-finales - finales

À la fin des 9 rotations (6 en pêcheur et 3 en juge), et sur la base du score obtenu, les compétiteurs ayant accumulé le plus de points entreront dans les phases finales



Selon le nombre de concurrent il y aura ou non huitième et quart de finale:

Huitième et quart de finale:

Seront qualifiés un pourcentage égal à environ un tiers du nombre total de participants (par exemple: 12 participants sur 36).

Les concurrents qualifiés s'affronteront par paires, par tirage au sort, pendant 10 minutes, avec inversion à 5 minutes. Si à la fin du temps programmé il y a égalité les concurrent s'affronteront sur la Golden TROUT qui durera encore 10 minutes (avec inversion après 5 minutes). En cas d'égalité, le score obtenu lors des 9 premiers tours sera déterminant.

Demi finales:

Les vainqueurs entreront dans la phase des demi-finales: après un tirage au sort, ils s'affronteront à nouveau par paires (pour 6 concurrents) ou en trios (pour 9 concurrents), pour un total de 10 minutes pour les paires (avec inversion après 5 minutes), pour un total de 15 minutes pour le trio (rotation toute les 5 min). Si à la fin du temps il y a égalité les concurrent seront départagés par la golden TROUT (10 min). Après en cas d'égalité, le score obtenu lors des 9 premiers tours est valable.

Les classement 1° 2° 3° sera disputés par groupe et pour une durée de 15 minutes avec rotations toutes les 5 minutes. En cas d'égalité les concurrents seront départagés par la golden Trout.

Art.14 - Pénalités et contestations

Toute infraction doit être constatée par les juges (pour toute conduite différente du règlement, la réclamation annoncée pendant la phase de compétition doit être présentée au juge de la compétition par écrit dans les 5 minutes suivant la fin de la rotation).

Le comportement non conforme du règlement entraînera la non-validation de la capture lors de la première constatation, tandis que la deuxième infraction entraînera l'élimination des prises du duel en cours et la troisième annulation du total des points accumulés.

Les juges pourront vérifier l'adéquation de l'équipement et des appâts à tout moment de la course.



Le compétiteur en possession ou surpris d'utiliser un équipement inapproprié subira l'annulation des captures effectuées à ce tour.

À la fin du tour, une fois que la signature est apposée sur le formulaire indiquant la prise, aucune objection ne sera autorisée.



Organisation sur place et logiciel de marque

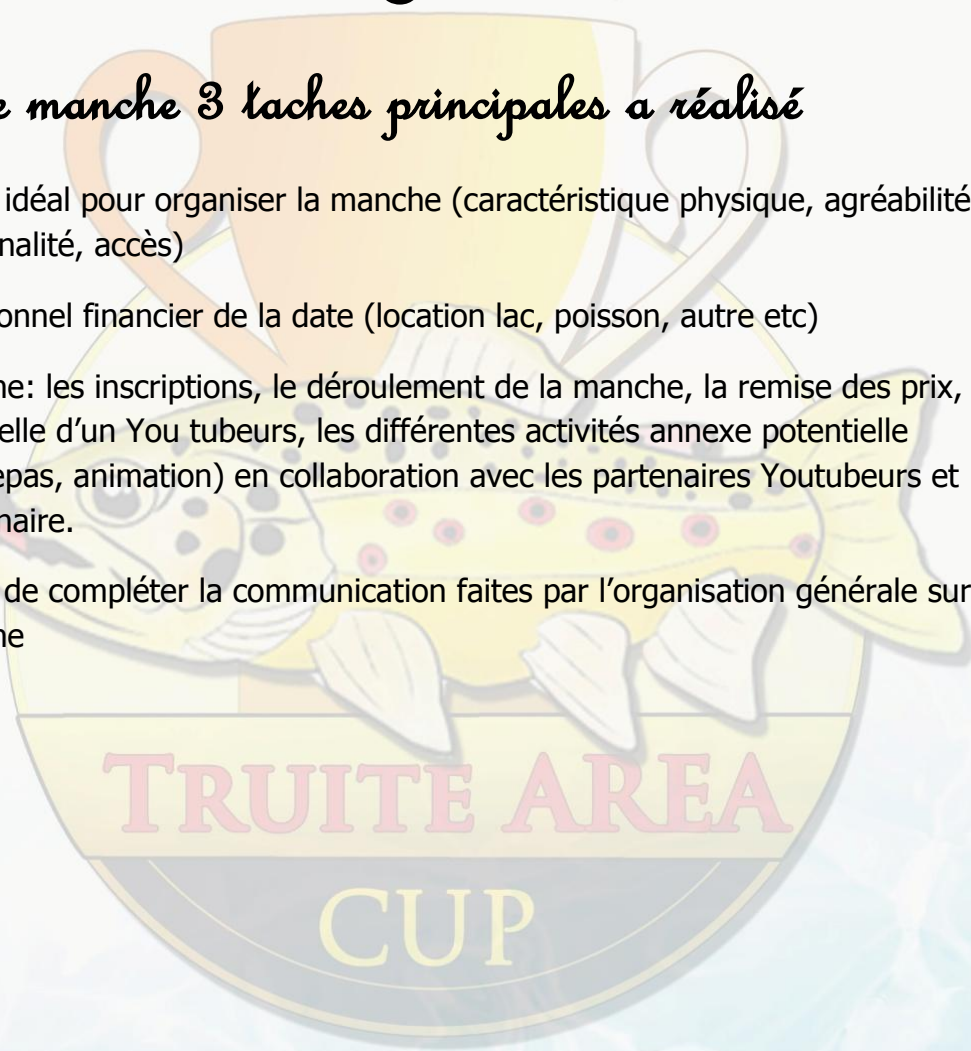
27



Pour les organisateurs

de manche 3 tâches principales à réaliser

- Trouver le lieu idéal pour organiser la manche (caractéristique physique, agréabilité du lieu, fonctionnalité, accès)
- Faire le prévisionnel financier de la date (location lac, poisson, autre etc)
- Gérer la manche: les inscriptions, le déroulement de la manche, la remise des prix, la venue potentielle d'un Youtubers, les différentes activités annexe potentielle (stand, vente, repas, animation) en collaboration avec les partenaires Youtubers et la marque partenaire.
- Ne pas oublier de compléter la communication faites par l'organisation générale sur sa propre manche



L'organisation

de la Truite AREA CUP s'en occupe

financement, sponsoring, communication, lot et coupe, visibilité et reportage, venue de personnalité.

29



Le mot de la fin

(La truite Area cup le prolongement de l'aventure TRUITE AREA, un souffle nouveau sur la pêche en France, Merci a tous les partenaires

Mettre logos des marques

30

