

Ce règlement est une traduction abrégée du règlement du Dragon Fishing Piémonté.

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 afin d'améliorer ce qui peut l'être et valider ce qui fonctionne. Tous vos avis seront les bienvenus.

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

#### **Art.1 - Participation**

Tous ceux qui le souhaitent peuvent participer à l'événement dans les 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**

Elle doit être reçue au plus tard à la date limite spécifiée dans le règlement particulier de la manifestation, accompagnée 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 moments 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 nageurs, lames, stick et popper

**( les leurres souples et les cuillères tournantes sont strictement interdits )**

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.

**Hameçon simple sans ardillon .....Evidemment !**

**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 l'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 tant que juge et 6 en tant que pêcheurs.)
2. huitième ou quart de finale (selon le nombre de participants);
3. demi-finales;
4. Finale

#### **Art 6 - terrain de compétition**

les postes (deux pêcheurs par poste) 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 poste.

#### **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 côtés à mi-duel.

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

#### **Art 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.

#### **Art 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 noeuds, 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

l'appât artificiel et l'hameçon. Le poisson pendant cette phase devra rester à l'intérieur de l'épuisette suspendue, 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 cidessus, le juge sera informé. il vérifiera la situation et indiquera la meilleure procédure pour libérer le poisson. le poisson sera toujours considéré 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 qualification 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 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 concurrents 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 concurrents seront départagés par la golden TROUT ( 10 min). Après en cas d'égalité, le score obtenu lors des 9 premiers tours est valable.

Les classements 1° 2° 3° seront 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 nonvalidation 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.

Ce règlement est une traduction du règlement italien.

Seul l'originale compte (fournis sur demande).