

Compétition de Pêche Urbaine

Programme : •

Date : Dimanche 06 Octobre

Lieu : Romoranthin

Principe :

Les compétiteurs sont en binôme

Pendant la durée de la manche (6h00), un des compétiteurs est meneur pendant la première moitié et l'autre compétiteur est suiveur puis inversement pour le temps restant. Le meneur choisi où il veut aller dans le secteur prédéfini.

Le binôme s'autocontrôle lors de la prise d'un poisson (mesure et note sur la fiche de comptabilisation des prises et les deux parties signent).

Les commissaires bénévoles de secteurs sont essentiellement là pour s'assurer du bon déroulement de l'épreuve, vérifier qu'il n'y est pas de triche, pour la sécurité et en cas de litige

Tarif : 20 € par participant: comprenant le repas de midi et 10 euros par repas supplémentaires (accompagnateur(s)).

Règlement

Déroulement :

1. La manifestation « Pêche Urbaine » relève de la pêche au lancer avec des leurres artificiels. Cette compétition peut accueillir jusqu'à 50 personnes. Elle se déroulera en individuel. Cependant les organisateurs seront chargés de former des binômes en cas de nombre impair, un trinôme sera désigné. Bien qu'étant une compétition, elle se veut amicale.
2. La compétition se déroulera en 1 manche de 6h00. Tour à tour, par rotation d'1h30 ou d'1h00, chaque individu du binôme sera « leader » ou « suiveur ». En aucun cas, le « suiveur » ne devra perdre de vue le « leader », sans toutefois le gêner dans sa pêche (ce qui serait sanctionné comme manquement à l'esprit sportif). Tout retard sera sanctionné par le comité d'arbitrage (exception pour le cas des 5 min d'un combat avec un poisson après le temps imparti).
4. La nomination initiale des leaders s'effectueront amicalement entre les participants.
5. Les limites de pêche seront présentées à l'ensemble des concurrents lors d'un briefing le jour de l'épreuve. Elles seront matérialisées sur le terrain, par tout moyen à la convenance des organisateurs.
6. L'organisateur indiquera clairement et signalera (si nécessaire), les zones spéciales, à l'intérieur de la zone de pêche qui seront sujettes à un type de restriction, comme les réserves de pêche, les zones où l'accès est interdit, ou celles présentant des risques appréciés par l'organisateur local, les lignes haute tension, etc ...
7. L'organisateur peut annuler ou interrompre la manifestation si la sécurité des participants ne peut être assurée (condition météorologique).

Concurrents :

1. L'inscription est obligatoire
2. Les concurrents devront être en possession d'une carte de pêche en cours de validité.
2. Les participants mineurs ne pourront concourir qu'en présence d'une autorisation parentale remise lors de l'inscription.
3. Au sein du binôme, les compétiteurs se succéderont sur le parcours en bonne intelligence, sans qu'ils se gênent mutuellement mais en restant à vue l'un de l'autre, une distance réglementaire de 20 mètres entre chaque binôme sera de mise.
4. Il sera demandé à chaque concurrent de respecter les autres compétiteurs et de se plier au règlement ainsi qu'aux injonctions des commissaires, du comité et du jury.

5. Il sera demandé de respecter l'intégrité de la faune et de la flore (et pas uniquement des poissons !).

Tout manquement à ces règles de bonne conduite sera sanctionné.

5. Un appareil photo est obligatoire pour chaque participant.

6. En participant à cet événement, les compétiteurs cèdent leur droit à l'image.

Equipements et leurres :

1. La compétition se déroulera exclusivement au lancer aux leurres, dans toutes ses variantes. Toutefois la pêche à la mouche n'est pas autorisée. L'usage des appâts vivants est interdit.

2. Les pêcheurs veilleront en toute circonstance à adopter un comportement respectueux envers le poisson, afin notamment de préserver intacte l'intégrité physique de leurs prises. Les concurrents sont vivement incités à recourir à l'emploi d'hameçons simples sur leurs leurres en remplacement des triples et à écraser les ardillons ou bien utiliser des hameçons sans ardillons.

3. En action de pêche, chaque pêcheur ne pourra se servir que d'une seule canne et d'un moulinet. Cependant, les concurrents peuvent transporter au maximum 2 cannes durant le cours de l'épreuve.

4. L'utilisation d'une épuisette avec un manche est conseillée pour sortir le poisson de l'eau. Il est interdit d'utiliser les épuisettes métalliques.
Les « fish-grip » ou « pinces à poissons » sont interdits

5. L'utilisation d'attractants, arômes, huiles est autorisée uniquement pour imprégner les leurres. Tous types d'amorces, pâtes, huiles, arômes naturels ou artificiels déversés dans l'eau ou imprégnés sur autre chose que le leurre dans le but d'attirer le poisson sont interdits.

6. La pêche en marchant dans l'eau en (waders, cuissarde) ou depuis une embarcation (float-tube, barque) est strictement interdite. Seules les bottes sont autorisées.

Poissons pris en compte :

1. Sont considérés valides les poissons vivants appartenant aux espèces suivantes : Brochet, Sandre, Black Bass, Silure, Aspe, Chevesne et Perche

2. Longueur des captures : c'est la longueur totale en centimètres qui est retenue.

3. La longueur des poissons est la mesure maximale de l'extrémité de la bouche fermée à l'extrémité de la caudale avec la nageoire allongée dans l'axe du corps.

4. Si le poisson est ferré pendant le temps de pêche d'une manche mais que le combat dépasse l'heure de fin de manche, le pêcheur disposera de 5 minutes au delà de celui-ci pour sortir le

poisson de l'eau. Son binôme devra rester présent pendant cette durée et procéder à la validation du poisson.

5. Sauf lorsque la sécurité ou l'intégrité du poisson est menacée, le compétiteur ne devra bénéficier d'aucune aide extérieure pour sortir sa prise.

Validation des poissons :

1. Lors de la capture d'un poisson par un concurrent, dès sa sortie de l'eau, le second concurrent du binôme devra cesser de pêcher. Ensuite, il se chargera de contrôler la mesure du poisson réalisé par le pêcheur et d'inscrire la capture sur la feuille de marque de son concurrent, une photo du poisson pris avec le mètre et son marqueur est obligatoire pour chaque prise. En cas de double prise par les deux concurrents, l'intervention d'un commissaire peut être demandée pour la mesure des poissons.

2. Les points seront accordés de la manière suivante un point par centimètre. Une maille minimum de 30cm pour l'Aspe et le Chevesne et de 20cm pour la Perche.

3. La mesure du poisson de fera au demi point supérieur. Par exemple : Une perche de 20,3 cm comptera 20.5 cm. Ceci vaut pour toutes les espèces pris en compte.

4. En cas de litige lors de la validation du poisson, les participants devront appeler un commissaire qui tranchera. En cas de litige, aucun poisson ne sera pris en compte sans la présence d'un commissaire.

5. Ne seront considérés valides que les poissons capturés par la gueule et repartis vivants en bonnes conditions après la remise à l'eau.

6. Après mesure, le poisson sera remis directement à l'eau de façon à lui garantir les meilleures chances de survie.

7. Les commissaires assureront la bonne mise en œuvre de cet autocontrôle. Tout débordement frauduleux, toute tentative visant à gagner du temps seront sanctionnés selon leur gravité par le comité d'arbitrage.

Réclamations :

1. Les pêcheurs disposent de 30 minutes, à partir de la fin de la manche (heure officielle de fin du temps de pêche de chaque compétiteur), pour formuler les réclamations qui peuvent avoir lieu. Aucune réclamation concernant la compétition ne pourra être faite après.

2. Les réclamations devront être faites par écrit au comité d'arbitrage de l'épreuve.

3. La décision du comité d'arbitrage est motivée, définitive et non contestable. Il aura statué sur les réclamations avant la proclamation des résultats. Les compétiteurs seront informés des litiges et des sanctions éventuelles à l'énoncé des classements de fin de manche.

Attribution des points et classements:

1. Le classement est individuel
2. Les compétiteurs se classent selon la longueur totale obtenue. Les poissons comptabilisables le seront à raison de 1 point par centimètres selon la définition de la longueur de capture.
3. Le vainqueur de la manche sera le compétiteur qui aura obtenu la valeur la plus élevée de la manche (points poissons).
- 4 Si il y à égalité entre deux concurrents, le plus grand nombre de poisson pêchés fera tranchera sur le résultat.