

# Le Règlement



**Le Circuit** *SD light, SD technique, SD Frenchie...*

*XUL Gamme 2020/21*



# PLAN

- Art-1** : Participation Page 1
- Art-2** : Inscription Page 2
- Art-3** : Le repeuplement Page 2
- Art-4** : Matériels, Leurres et accessoires Page 3
- Art-5** : Phases du Concours Page 4
- Art-6** : Terrain de compétition Page 5
- Art-7** : Déroulement de la compétition Page 5
- Art-8** : Récompenses Page 6
- Art-9** : Interdictions Page 6
- Art-10** : Mouvements sur le terrain de compétition Page 7
- Art-11** : Validité des captures Page 7
- Art-12** : Attribution des scores en phase de qualification Page 8
- Art-13** : Accès aux Phases finales : Quart / Demi-finales / Finale Page 9-10
- Art-14** : Classement général Truite Area Cup Page 11
- Art-15** : Juge / Arbitre Page 12
- Art-16** : Concurrents Fantômes Page 12
- Art-17** : Golden Trout Page 13
- Art-18** : Pénalités et contestations Page 14
- Art-19** : Récapitulatif leurres autorisés Page 15



# Le Règlement Speed TAC

## Validité du règlement

Le règlement présenté ici est valide pour toutes les manches Speed TAC mise en place au sein de la Truite AREA Cup®. Aucune règle locale ne peut se substituer à ce règlement. Il s'agit du seul règlement officiel de l'ensemble des manches du circuit.

Certaines règles peuvent néanmoins le compléter localement avec l'accord de l'organisation générale de la Truite AREA Cup® ! Dans ce cas-là, ces mises en place exceptionnelles doivent être écrites sur l'affiche de la date concernée et énoncées sur place avant le début de la manche.

Il est rappelé ici que Truite AREA® et la Truite AREA Cup® ainsi que l'ensemble des marqueurs graphiques qui y font référence par extension sont des marques déposées ; que le circuit et son déroulement représentent l'image de la marque. Raisons pour lesquelles pour toutes

- Les questions sur le règlement
- Les situations problématiques
- Les situations de nature à nuire à l'image de la compétition ou à l'image de la marque

L'entreprise Truit Area CUP se réserve le droit d'intervenir sans justification et de la manière qui sera jugée utile. Quand bien même cette intervention ne serait pas citée dans ce règlement.

## Art.1 - Participation

Tous ceux qui le souhaitent peuvent participer aux dates de la Truite AREA Cup® dans la limite des possibilités d'accueil de la date déterminée à l'avance et précisée sur le calendrier et les éléments de communication (affiches, flyers etc...)

Le nombre de concurrents doit être un nombre total divisible par 2 (possibilité de créer des concurrents fantômes voir Art 16 du règlement).

Minimum 6

Maximum 12

La compétition doit garder un caractère convivial. Tous les comportements antisportifs seront sanctionnés.

**L'idée de convivialité et de partage doit rester au centre de cette compétition.**



## Art.2 - Inscription

Les inscriptions doivent être reçues au plus tard à la date limite spécifiée dans le règlement particulier de la manifestation, accompagnées 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® est mise en place sur le site : <http://truiteareacup.com> Ce moyen d'inscription devra être privilégié pour toutes les inscriptions. Si ce moyen n'est pas opérationnel un autre moyen d'inscription sera mis en place par l'organisateur de la manche.

L'inscription doit permettre : l'achat des poissons (env. 5kg par participants), la location du lieu de pêche, la communication, la gestion de la page internet dédiée à la Truite AREA Cup®, le défraiement des bénévoles, la mise en place d'une assurance et tout autre frais pouvant être engendré par l'organisation de la compétition (lots, coupes, aide au travail de terrain avant la compétition...).

## Art.3 - Le repeuplement

Le Repeuplement en Truites pour la compétition doit se répartir ainsi :

60% avant ou au début de la journée.

40% à la pause du midi après les 5 premiers Battles



## Art.4 - Matériels, leurres et accessoires

### Speed TAC XUL :

Taille du matériel :

- Les cannes ne peuvent pas faire plus de 220 cm.
- Les épuisettes : 150 cm (longueur totale tête + manche)

Les appâts artificiels autorisés sont les suivants: ondulantes, crank, boutons, poissons nageurs, lames, stick et popper

Les leurres souples et les cuillères tournantes sont strictement interdits

L'utilisation d'attractant est interdite.

### Speed TAC Big Fish :

Taille du matériel :

- Les cannes ne peuvent pas faire plus de 240 cm.
- Les épuisettes : 200 cm (longueur totale tête + manche)

Les appâts artificiels autorisés sont les suivants: ondulantes, crank, poissons nageurs, boutons, lames, stickbait, popper, leurres souples.

Les cuillères tournantes sont strictement interdits, ainsi que les copie d'œuf de poissons type (Micetail)

### Valable en Speed TAC XUL et Big Fish :

L'épuisette est obligatoire et doit être munie d'un filet en caoutchouc et non en tissu. Une tolérance pour les débutants sera la bienvenue à l'appréciation du responsable de la manche et toujours dans le but de permettre la découverte de la technique et la bonne ambiance autour des compétitions.

La ligne ne peut contenir plusieurs éléments distincts quel qu'ils soient, un émerillon ou une agrafe peuvent lui être accolée, mais ses derniers ne peuvent être situés plus haut sur la ligne.

**L'utilisation de tout autre hameçon que des hameçons simples sans ardillons est interdite (triple sans ardillon, simple avec ardillon) et au maximum 2 hameçons simples sans ardillon (leurres durs).**



Les Ardillons écrasé sont tolérés mais ces hameçons doivent pouvoir passer le test du piquage dans un « tissu » et ressortir sans aucune accroche.

Les assist-hook sont interdits.

L'arbitre pourra vérifier les hameçons à tout moment !

L'utilisation d'un releaser est autorisée.

En plus de la surveillance des arbitres en cours de compétition un contrôle du matériel plus approfondi sera effectué sur chaque date du circuit de la Truite Area Cup®. Ce contrôle se fera sur le matériel de 5 compétiteurs tirés au sort par le logiciel informatique de la Truite Area Cup®.

1 seul leurre autorisé par ligne. Tout les leurres utilisés doivent être disponible à la vente , les leurres « maison » ou peint sont interdits.

**Voir page 15 récapitulatif leurres autorisés**

### **Art.5 – Phases du concours**

Le jour de la compétition les concurrents inscrits se verront attribuer, un numéro de dossard et par tirage au sort sera effectué via l'application Smartphone Truite Aréa Cup.

Le concours "Truite Area Cup® Speed TAC est divisé en 2 phases :

1. 10 tours de qualification
2. Finale

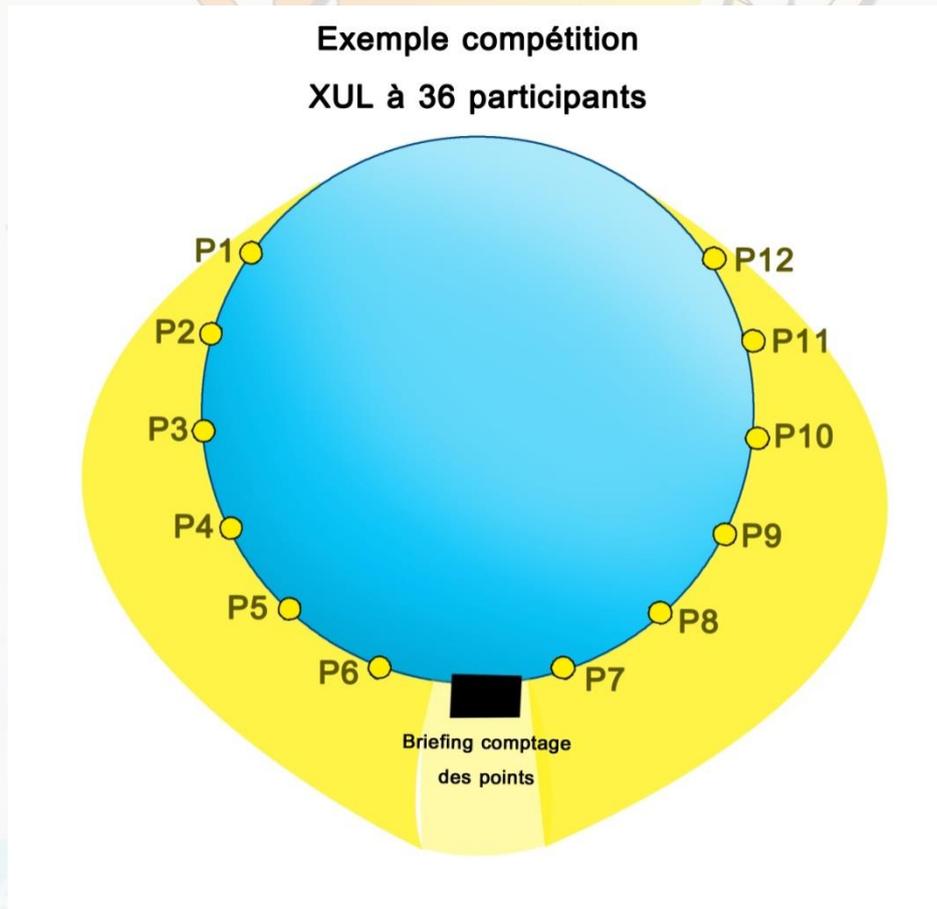
### **Art. 6 - terrain de compétition**



Les concurrents s'affrontent en duel à 2 pêcheurs sur un même poste (Droite et Gauche) avec une rotation à la moitié du temps.

Les pêcheurs doivent respecter la zone de pêche qui leur est attribuée et pêcher au maximum droit face à eux.

Les postes seront équivalents à 1/2 du nombre total de participants (4 postes pour 8 participants par exemple), à au moins 4 mètres les uns des autres et seront numérotés.



L'organisation du concours aura la possibilité d'augmenter ou de réduire l'espace qui divise chaque poste selon les besoins du terrain. Dans une courbe et à fortiori dans un virage, il est conseillé d'agrandir fortement la distance entre chaque poste pour éviter au pêcheur de se croiser en lançant devant eux.

L'organisation devra prévoir un bénévole qui relève les feuilles de marques à la fin de chaque manche pour les ramener au lieu de briefing ou elles seront enregistrées sur le logiciel informatique, en cas d'impossibilité de l'utilisation de l'application.

Les pêcheurs changent eux uniquement de poste en suivant les indications de l'application (ou de leur Ticket et en laissant la fiche de marque vérifié et signé).



La validation du score se fait sur l'application, avec la saisie du code personnel en guise de signature.

## **Art.7 - Déroulement de la compétition**

### **Tours de qualification:**

Après un tirage au sort informatique, les participants concourront à plusieurs duels de 10 minutes (1<sup>er</sup> et 6<sup>ème</sup> rotations), 14 minutes (2<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> rotations) et à 20 minutes (3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>, 8<sup>ème</sup> 9<sup>ème</sup> et 10<sup>ème</sup> rotations) avec inversion de côté à mi-duel.

Durée des duels en simplifié :

Tour N°1 et 6 : 10 minutes

Tour N°2 et 7: 14 minutes

Tour N°3, N°4, N°5, N°8, N°9 et N°10: 20 minutes

Afin de suivre les mouvements des poissons les postes seront déplacés après 2 battles consécutifs. C'est l'organisateur qui déterminera l'emplacement des postes lors des changements.

### **Phases finales**

Une finale se déroulera entre les deux compétitions les mieux classés à la suite des 10 tours de qualification.

## **Art.8 - Récompenses**

Tous les participants devront recevoir un lot. Le premier recevra un lot plus important en plus du trophée standard Truite AREA Cup®. Les lots seront en priorité pris en charge par le sponsor positionné sur la date. Les prix pourront en cas de défaillance du sponsor être assurés par une partie des frais d'inscription et / ou par des dons spontanés.

## **Art.9 – Interdictions**

- Utiliser des appâts artificiels rotatifs (en XUL ET BF)
- Utiliser des leurres souples (en XUL).
- Utiliser un équipement inadapté (ex: cannes de plus de 220cm)



- Adopter des attitudes antisportives 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.),
- Une attitude générale antisportive, susceptible de perturber la bonne ambiance sur le circuit ou simplement déplacée pourra être considérée comme interdite et générer des sanctions.

Les manquements à ses interdictions pourront conduire :

- à l'annulation de la manche pour le concurrent
- à une exclusion du circuit pour une année voir de façon définitive.

Ces sanctions sont à l'appréciation exclusive de l'organisateur général qui représente la marque déposée Truite AREA® en France.

### **Art.10 - Mouvements sur le terrain de compétition**

À la fin du tour, les candidats se positionneront sur leur prochain spot qui leur a été affecté dans les plus brefs délais. (Voir ticket ou application)

Le délai pour le placement sera indiqué par l'organisateur de la compétition.

### **Art.11 - Validité des captures**

Seul les Salmonidés (Arc en Ciel, Fario, Saumon de Fontaine ...) sont pris en comptent sur la compétition Truite AREACup® et il n'y a pas de maille minimale.

La mise à l'épuisette doit avoir lieu près de la rive.

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.

C'est le retour à l'eau du poisson dans le respect des règles qui valide la capture et non le moment de la mise à l'épuisette (attention en Golden Trout).



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

Durant le combat le poisson ne doit pas toucher le fond du lac. Cette réglementation sera adaptée en fonction du plan d'eau (suivant la profondeur à proximité des berges) cette information sera donnée lors du briefing de départ.

Le pêcheur est autorisé à toucher avec les mains uniquement le leurre et les hameçons. Pendant cette phase le poisson devra rester à l'intérieur de l'épuisette, le filet ne touchera jamais le sol.

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

En dernier recours si le poisson a avalé le leurre et rendu difficile et / ou impossible le décrochage de la manière indiquée ci-dessus, l'adversaire sera informé. Il vérifiera la situation et indiquera la meilleure procédure pour libérer le poisson.

Après le décrochage, le poisson pourra toujours être considéré comme valide.

Tout poisson mort, en méforme grave ou reparti avec un hameçon coupé ne sera pas comptabilisé.

Règles de bonnes pratiques :

- Relevez légèrement l'épuisette pour que le juge et l'adversaire puissent vérifier la capture.
- Pendant le concours chaque participant annoncera une prise à son adversaire afin qu'un contrôle visuel soit fait.

La capture sera valable même si la phase de combat se poursuit au-delà de la fin du round, à condition que la « touche » soit communiquée au juge avant la fin du temps réglementaire.

En cas de litige sur la santé du poisson l'avis de l'organisateur de la manche peut être demandé et il fera office de dernier mot.

## **Art.12 - Attribution des scores en phase de Qualification**

Lors d'un duel c'est celui des 2 concurrents qui a le plus de « points » qui gagne :

Chaque poisson validé compte 1 point

Pour le classement des qualifications, après chaque duel, les points seront attribués selon la méthode énumérée ci-dessous :

- 3100 points seront attribués pour chaque victoire



- 1000 points seront attribués pour chaque match nul
- 0 point sera attribué pour chaque défaite
- 1 point sera attribué à chaque poisson validé
- Le nombre de points maximum pour les tours de 20 minutes, sera multiplié par 0.1
- Le nombre de points maximum pour les tours de 14 minutes, sera multiplié par 0.01
- Le nombre de points maximum pour les tours de 10 minutes,, sera multiplié par 0.001

Ce système est fait pour réduire au maximum le risque d'ex aequo.

### **Art.13 - Accès aux finales**

L'accès aux finales est simple : À la fin des 10 rotations) et sur la base du score obtenu, les 2 compétiteurs ayant accumulé le plus de points participeront à la finale.

La finale se joue en individuel réparti aléatoirement sur 2 postes, chaque pêcheur sur un poste de pêche entier.

Elle dure 20 minutes Une Rotation aura lieu au bout de 10 minutes.

Si à la fin des 20 min, il y a une égalité, les concurrents seront départagés par Golden TROUT (Voir Art.17).

Après en cas d'égalité à la fin des Golden Trout, le score obtenu lors des qualifications servira de départage !



## **Art.14 -Classement général Truite AREA Cup® :**

Suite à une manche de la Truite AREA Cup® qu'elle soit XUL ou BIG Fish les participants reçoivent un certain nombre de points. Ces points permettent le classement général qui reste sous le contrôle de l'organisation de la compétition. Le pêcheur reçoit des points permettant le classement général à chaque manche de la compétition.

Seules les 3 compétitions les plus avantageuses seront retenues pour le classement général final de chaque pêcheur. Il faut donc faire au minimum 3 dates pour espérer se qualifier pour la grande finale.

A la fin de l'ensemble des dates, les 36 premiers au classement général seront qualifiés pour la grande finale de la Truite AREA Cup®.

Le calcul des points pour le classement général après chaque manche se fait en 2 parties :

- Les points « places » correspondant à l'avancée du compétiteur dans la manche.
- Les points classement phase qualification qui correspondent exactement au classement à l'issue de la phase de qualification.

C'est le total de ces points qui donne le nombre total de points au crédit du compétiteur sur une manche. Il faut donc avoir le moins de points possible pour être bien classé au classement général.

### *Calcul des Points « Place » :*

Les points « Place » correspondent :

- au classement réel de 1 à 3 multipliés par 2
- au classement réel de 4 à 6 reçoivent 30 points place
- les autres participants reçoivent 60 points place.

### *Calcul des Points « Classement phase Qualification » :*

Les points liés au classement phase Qualification reprennent strictement le classement que le pêcheur a obtenu pendant cette phase.



## EXEMPLE :

*Exemple 1 : Un pêcheur finit 4ème de la Compétition.*

*Point place : 30*

*Point classement phase Qualification : 4*

*Le pêcheur en question finit avec 34 points pour le classement général*

*Exemple 2 : Un pêcheur termine 10<sup>ème</sup> de la compétition*

*Point place : 60*

*Point classement phase Qualification : 10*

*Le pêcheur en question finit avec 70 points pour le classement général.*

## Art.15- Juge / Arbitres

Lors de ces battles, les 2 participants seront en autonomie sur la gestion du score. Nous demanderons à chacun d'entre vous de faire part de fairplay et de justesse durant toute la compétition.

En cas de problème, l'organisateur peut intervenir s'il a suivi le battles afin de départager le litige.

Si le litige reste présent le battles sera compté comme match nul 0 à 0.

## Art.16-Concurrents Fantômes

Pendant la phase de qualification et dans le cas où le nombre de compétiteurs n'est pas un multiple de 2, il est possible de créer 1 concurrent fantôme (concurrent virtuel) afin que la compétition puisse se dérouler normalement.

Quand un pêcheur (par exemple le N°X) affronte en duel un « Concurrent fantôme » : Le compétiteur peut pêcher seul sur le poste, mais le score final sera automatiquement un match nul avec le nombre de prises du pêcheur.



## **Art.17 - Golden Trout**

Lors de la finale, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire les concurrents concernés se départagent par une Golden Trout.

Cette phase est simple, le premier qui capture une truite, gagne !

Rappel : C'est bien le retour à l'eau du poisson dans le respect des règles qui valide la capture et non le moment de la mise à l'épuisette.

Une Golden Trout dure 10 min avec une rotation à 5 min, elle peut s'organiser dans la continuité de la manche sur les mêmes postes ou sur des postes nouveaux pour rassembler les différents protagonistes. Cette répartition est à l'appréciation de l'organisateur sur le moment.

S'il n'y a aucune capture validée pendant la Golden Trout, le score obtenu lors des qualifications servira de départage entre les concurrents concernés.

## **Art.18 - Pénalités et contestations**

Toute infraction doit être signalée et constatée par l'organisateur (pour toute conduite différente du règlement, la réclamation annoncée pendant la phase de compétition doit être présentée à l'organisateur de la compétition par écrit dans les 5 min suivant la fin de la rotation). Si l'infraction est grave et ne peut être jugée sur place, seule l'organisation générale de la Truite AREA Cup® pourra statuer sur la conduite à suivre.

Le comportement non conforme au 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 sur la compétition.

Les compétiteurs pourront vérifier l'adéquation de l'équipement et des leurres à tout moment de la compétition.

Le compétiteur en possession ou surpris en train d'utiliser un équipement inapproprié subira l'annulation des captures effectuées à ce tour et sera déclaré perdant du duel concerné.

Attention, à la fin du tour, une fois que les signatures des compétiteurs sont apposées sur la feuille de marque indiquant les prises et le résultat de la manche aucune objection ne sera autorisée. (Idem sur l'application une fois le code compétiteur saisi)



Les feuilles de marques doivent être conservé (et classé par N° de tour) par l'organisation lors de la compétition et même après saisie informatique afin de servir de point de vérification.

## Art.19 – Récapitulatifs Leurres autorisés



### MANCHES XUL ET SPEED XUL

**Leurres autorisés :**

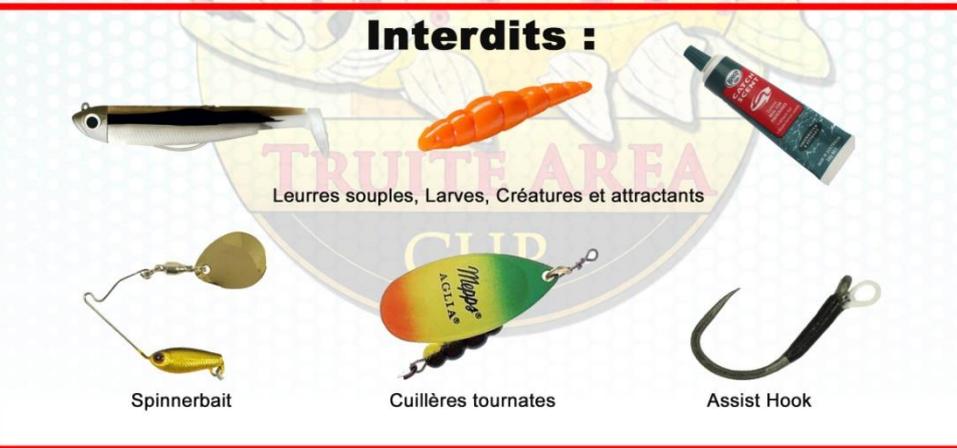


Lames vibrantes      Bottoms ou "Boutons"      Ondulantes

Leurres durs type poissons nageurs (Crank, Popper, Jerk, Stick...)

Les leurres doivent être en hameçons simple sans ardillons (limité à 2 par leurre)

**Interdits :**



Leurres souples, Larves, Créatures et attractants

Spinnerbait      Cuillères tournantes      Assist Hook





# MANCHES BIG FISH ET SPEED BF

## Leurres autorisés :



Poissons nageurs



Ondulantes



Leurres souples, Larves, Worm, Créatures et attractants

Les leurres doivent être en hameçons simple sans ardillons (limité à 2 par leurre)

## Interdits :



Copie d'oeufs de poissons et leurre type Micetail



Spinnerbait



Cuillères tournates



Assist Hook

La plombée doit être solidaire du leurre : Drop Shot, Carolina.... interdits



## Tables des matières du Règlement Speed TAC Truite Area Cup

Art-1 Participation	Page 3
Art-2 Inscription	Page 4
Art-3 Le repeuplement	Page 4
Art-4 Matériels, Leurres et accessoires	Page 5-6
Art-5 Phases du Concours	Page 6
Art-6 Terrain de compétition	Page 6-7
Art-7 Déroulement de la compétition	Page 8
Art-8 Récompenses	Page 8
Art-9 Interdictions	Page 8-9
Art-10 Mouvements sur le terrain de compétition	Page 9
Art-11 Validité des captures	Page 9-10
Art-12 Attribution des scores en phase de qualification	Page 10
Art-13 Accès aux Phases finales : Quart / Demi-finales / Finale	Page 11
Art-14 Classement général Truite Area Cup	Page 12
Art-15 Juge / Arbitre	Page 13
Art-16 Concurrents Fantômes	Page 13
Art-17 Golden Trout	Page 14
Art-18 Pénalités et contestations	Page 14
Art-19 Récapitulatifs leurres autorisés	Page 15

