

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 17



Le Règlement XUL Game

Validité du règlement

Le règlement présenté ici est valide pour toutes les manches XUL 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 Cantal Emotions/Truite AREA® 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 3 (possibilité de créer des concurrents fantômes voir Art 16 du règlement).

Minimum 18

Maximum 60

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 enTruites pour la compétition doit se répartir ainsi :

Au moins 70% avant ou au début de la journée.

Puis au cours de la compétition approximativement :

10% avant le 4ème tour

10% avant le 7ème tour

Enfin les 10% restants avant les quarts ou la demi-finale.

L'ensemble du repeuplement reste à l'appréciation de l'organisation.



Art.4 - Matériels, leurres et accessoires

Taille du matériel :

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

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.

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

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.

Les leurres souples et les cuillères tournantes sont strictement interdits

L'utilisation d'attractant est interdite.

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 écrasés 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®.

Voir page 17 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 un Ticket avec les différentes rotations.

Exemple du Ticket XUL du Concurrent N°5

Truite AREA CUP		
Concurrent N°	5	
Tour	Piquet	Poste
1°	9	D
2°	3	D
3°	4	Juge
4°	10	G
5°	5	Juge
6°	8	D
7°	3	Juge
8°	4	D
9°	1	G

N° de tour

N° de poste ou piquet

Position de départ sur le poste:
D=Pecheur de droite
G=Pecheur de gauche
Juge = Arbitre du Duel

Rappel:
Manche 1/4/7=10min
Manche 2/5/8=14min
Manche 3/6/9=20min

Le concours "Truite Area Cup® Big Fish" est divisé en 3 ou 4 phases :

1. 9 tours de qualification (3 en tant que juge Arbitre et 6 en tant que pêcheur) ;
2. Quart de finale (Option dépend du nombre de participants)
3. Demi-finales
4. Finale



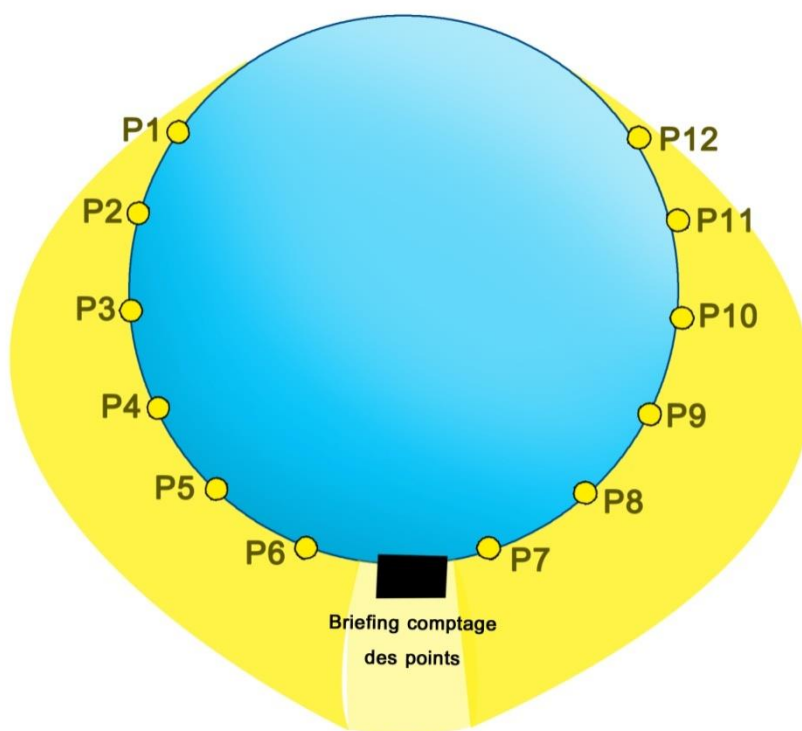
Art. 6 - terrain de compétition

Les concurrents s'affrontent en duel à 2 pêcheurs sur un même poste (Droite et Gauche) avec une rotation à la moitié du temps, arbitré par un 3^{ème} concurrent.

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 1/3 du nombre total de participants (12 postes pour 36 participants par exemple), à au moins 4 mètres les uns des autres et seront numérotés.

**Exemple compétition
XUL à 36 participants**



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.

Les pêcheurs changent eux uniquement de poste en suivant les indications de leur Ticket et en laissant la fiche de marque vérifiée et signé.



L'arbitre du duel se charge de transmettre cette fiche validée au bénévole responsable du ramassage.

Art.7 - Déroulement de la compétition

Tours de qualification:

Après un tirage au sort informatique, les participants concourront 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 côté à mi-duel.

Durée des duels en simplifié :

1ère, 4ème et 7ème tour : 10 minutes

2ème, 5ème et 8ème tour : 14 minutes

3ème, 6ème et 9ème tour : 20 minutes

Phases finales

Les phases finales réuniront 24 participants (si organisation de 1/4 de finale) ou 12 participants si on passe directement aux demi-finales pour arriver à une finale à 6.

Art.8 - Récompenses

Tous les participants devront recevoir un lot. Les trois premiers recevront un lot plus important en plus des trophées standards 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 ou leurres souples (ex: cuillères tournantes).

Sont autorisés strictement ces types de leurres : ondulantes, crank, boutons, poissons nageurs, lames, stick et popper.

- 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)

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 compte 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 (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.

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, le juge 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, l'arbitre 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 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 entre les 3ème, 6ème et 9ème tours, sera multiplié par 0.1



- Le nombre de points maximum entre les 2e, 5e et 8e tours, sera multiplié par 0.01
- Le nombre de points maximum entre les 1er, 4e et 7e tours, sera multiplié par 0.001

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

Art.13 - Accès aux phases finales quarts / demi-finales / finales

L'accès aux phases finales est simple : À la fin des 9 rotations (6 en pêcheur et 3 en juge Arbitre voir Art-15) et sur la base du score obtenu, les compétiteurs ayant accumulé le plus de points entreront dans les phases finales.

On qualifie les 12 ou les 24 premiers du classement des phases qualificatives.

Selon le nombre de concurrents et le choix de l'organisateur, il y aura ou non des quarts de finale.

Pour des phases finales qualifiant 12 concurrents, on passe directement en demi-finale pour arriver à une finale à 6.

Sinon pour des phases finales qualifiant 24 pêcheurs, on passe par des quarts de finale pour diviser par deux le nombre de qualifiés et revenir à 12 participants en demi-finale puis 6 en Finale.

Quarts de finale : (option)

Après tirage au sort, les concurrents qualifiés s'affronteront en duel, pendant 20 minutes, avec inversion à 10 minutes. Les paires seront placées comme pour les phases de qualifications à deux sur un poste de pêche.

Si à la fin des 20 min, il y a égalité, les concurrents s'affronteront sur une Golden TROUT (Voir Art.17).

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

Seuls les vainqueurs des duels passent en demi-finale.

Demi-finales :

Les demi-finales se jouent à 12 pêcheurs.



Soit les vainqueurs des duels des quarts de finale, soient les 12 premiers des qualifications (si pas de 1/4 de finale organisé sur cette manche).

Les 12 pêcheurs s'affronteront au sein de 3 groupes de 4 pêcheurs sur un temps de 20 minutes.

La répartition des concurrents dans les 3 groupes des Demi-finales se fait par un tirage au sort informatique.

Chaque groupe de demi-finale s'affrontera sur 2 postes complet (Droite et Gauche), les 4 pêcheurs se décaleront tous de 1 place toutes les 5 min (soit pour chacun : 3 décalages et les 4 places exploitées).

Si à la fin des 20 min, il y a des égalités pour les 2 places qualificatives, les concurrents concernés 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 !

Seuls les 2 premiers de chaque demi-finale passent en finale.

Les éliminés des demi-finales seront classés de la 7ème à la 12ème place, aux « points poissons » pris en demi-finale (départage point qualif).

Finale :

La finale se joue avec un groupe de 6 pêcheurs.

(Les 2 qualifiés de chacun des 3 groupes des demi-finales)

La finale se joue en individuel réparti aléatoirement sur 6 postes, chaque pêcheur sur un poste de pêche entier.

Elle dure 30 ou 36 minutes et tous les pêcheurs se décaleront de 1 poste toutes les 5 ou 6 minutes (soit pour chacun : cinq décalages et les 6 postes exploités).

Si à la fin des 30 ou 36 min, il y a des égalités, les concurrents concernés 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 !

La finale donne lieu à un classement des pêcheurs par le nombre de poissons des places 1 à 6.

Les 3 premiers montent sur le podium.



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 6 pour les finalistes multipliés par 2
- tous les demi-finalistes reçoivent 30 points place
- les quart de finalistes reçoivent 45 points place
- les pêcheurs non qualifiés après la phase de qualification 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 6ème de la finale et 11ème des phases de poules

Point place : $6 \times 2 = 12$

Point classement phase Qualification : 11

Le pêcheur en question finit avec 23 points pour le classement général

Exemple 2 : Un pêcheur ne passe pas les phases de poules car il finit 23ème des phases de poules

Point place : 60

Point classement phase Qualification : 23

Le pêcheur en question finit avec 83 points pour le classement général.

Art.15- Juge / Arbitres

Chaque concurrent, tiendra le rôle de juge / arbitre des duels (3) selon les informations et le rythme indiqué sur son ticket.

Cette mission est importante et essentielle au bon déroulement de la compétition, elle doit se faire avec rigueur mais dans un esprit sportif et équitable.

L'arbitre est le garant du score, de l'application du règlement et du respect de la zone de pêche. Ces remarques et consignes doivent être prises en compte et respectées par les pêcheurs.

En cas de litige, il se réfère à l'organisateur qui tranchera !

Lors des phases finales, les arbitres ne sont pas désignés automatiquement, il est donc demandé aux compétiteurs éliminés lors des tours précédents de prendre en charge ces missions.

Art.16-Concurrents Fantômes

Pendant la phase de qualification et dans le cas où le nombre de compétiteurs n'est pas un multiple de 3, 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 concurrent affecté à l'arbitrage (par exemple le N°Y) remplace le « fantôme » et le duel est arbitré par un bénévole de l'organisation.

Suite au duel et quel que soit le résultat, N°X marque les points réels de son duel (gagnant / perdant ou nul) alors que N°Y ne marque rien (il a juste remplacé le concurrent Fantôme) ce duel lui aura juste servi d'entraînement.



Quand le concurrent fantôme se retrouve affecté à l'arbitrage d'un duel celui-ci est remplacé par un bénévole de l'organisation.

Le concurrent fantôme ne marque aucun point au classement des qualifications et finira automatiquement dernier de la date !

Art.17 - Golden Trout

Lors des phases finales, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire pour les places qualificatives, les concurrents concernés se départagent par une ou des 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 (pour les $\frac{1}{4}$ et les $\frac{1}{2}$) 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.

La finale peut aboutir à l'organisation de plusieurs Golden Trout afin de classer tous les pêcheurs de 1 à 6.

Exemple : A la fin du temps réglementaire d'une finale on a les scores suivants :

Pêcheurs A= 2 « points poissons »

Pêcheurs B= 3 « points poissons »

Pêcheurs C= 2 « points poissons »

Pêcheurs D= 3 « points poissons »

Pêcheurs E= 2 « points poissons »

Pêcheurs F= 1 « points poissons »

A la suite de ces résultats « F » est donc classé 6-ème et a fini sa compétition.

Mais il faut départager les autres concurrents en organisant 2 Golden Trout :

La 1^{ère} Golden Trout classera les pêcheurs pour les places 3/4/5 et opposera « A/C/E »



La 2^{ème} Golden Trout déterminera le gagnant et le second et opposera « B » et « D »

Art.18 - Pénalités et contestations

Toute infraction doit être signalée et constatée par les arbitres (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 arbitres 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 et de l'arbitre sont apposées sur la feuille de marque indiquant les prises et le résultat de la manche, aucune objection ne sera autorisée.

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 :



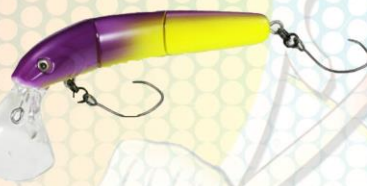
Lames vibrantes



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



Tables des matières du Règlement XUL Truite Area Cup

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

