

REGLEMENT

Leurre Junior 22 - 2023

ARTICLE 1. - MODALITÉS DES RENCONTRES

1) Ces rencontres souhaitent rassembler les jeunes pêcheurs de carnassiers âgés de 9 à 17 ans. Chaque épreuve se pratique au lancer ou au fouet avec des leurres artificiels dans un esprit convivial et de partage. Elles se déroulent en Street Fishing en binôme pour autocontrôle avec un classement individuel. L'organisation sera chargée de former des binômes par tirage au sort.

Cette compétition de pêche aux leurres est ouverte aux jeunes de 9 à 17 ans.

2) L'organisation disposera des moyens nécessaires pour veiller à la sécurité des participants.

3) Le coût de l'inscription est de 10€ par pêcheur (à régler en ligne lors de la réservation sur www.maisonpechenature.com , dans la limite des places disponibles)

4) La détention ou la consommation de boissons alcoolisées ou de drogue pendant la manche est strictement interdite.

5) Les rencontres du circuit Leurres Junior se dérouleront sur une demi-journée, et comporteront deux parties. Une manche pêche de 2h et un concours de lancers sur cible. Les heures de départ de pêche et de lancers sur cible seront fixées par le comité d'organisation pour garantir le meilleur déroulement sportif et, dans la mesure du possible, en fonction de l'activité des poissons.

6) Les limites de pêche seront présentées à l'ensemble des concurrents lors de la réunion des compétiteurs au briefing de la rencontre. Elles seront matérialisées sur le terrain, s'il y a lieu, par tout moyen à la convenance de l'organisation. L'organisation indiquera clairement et signalisera si nécessaire les zones spéciales, à l'intérieur de la zone de pêche qui sont 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.....

ARTICLE 2. - DÉROULEMENT RENCONTRE

La rencontre se déroule le samedi matin en une manche de 2H

Rendez-vous à 9h15

Briefing à 9h30

Manche de 9h45 à 11h45

Finale lancer de 11h45 à 12h00

Podium à 12h30

Les heures de départ et d'arrivée pourront être modifiées par l'organisation pour garantir le meilleur déroulement.

ARTICLE 3. - CONCURRENTS

1) L'organisation limite les inscriptions à 40 participants, de 9 à 17 ans.

2) La rencontre se déroulera à pied.

3) Les participants ne pourront concourir qu'après vérification de la fiche d'inscription remplie, et **une carte de pêche en cours de validité.**

4) Il sera demandé aux participants de se respecter entre eux et de se plier au règlement ainsi qu'aux injonctions des commissaires, du comité d'organisation et du jury. De même, il sera demandé de respecter l'intégrité de la faune et de la flore (et pas uniquement les poissons !). Tout manquement à ces règles de bonne conduite sera sanctionné.

5) La participation aux rencontres Leurres Junior 22 implique la collaboration des participants aux reportages médias de ces événements et donnent le droit à la Fédération de Pêche des Côtes d'Armor et à la Maison Pêche

et Nature des Côtes d'Armor le libre droit de l'image.

ARTICLE 4. - ÉQUIPEMENTS ET LEURRES

1) La compétition se déroulera exclusivement au lancer avec des leurres artificiels, dans toutes ses variantes. Les pêcheurs auront l'entière liberté de choisir les styles qu'ils désirent, pourvu qu'ils entrent dans la catégorie lancer (et leurre fouetté).

2) Les formes, matériaux, dimensions, etc. des cannes, moulinets, lignes, hameçons et ustensiles employés pour la compétition, seront libres, mais ils devront s'ajuster à l'éthique sportive, aux bonnes coutumes et à la législation française en matière de pêche. 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.

3) Les participants sont vivement incités à recourir à l'emploi d'hameçons simples sur leurs leurres en remplacement des triples et à écraser les arpillons ou utiliser des hameçons sans arpillon !

4) En action de pêche, chaque pêcheur ne pourra utiliser qu'une canne et un moulinet. Cependant, les concurrents peuvent avoir d'autres cannes de réserve montées, maintenues hors de l'eau (leurres y compris).

5) Il est permis d'utiliser une époussette pour hisser les poissons.

6) Les gaffes sont interdites.

ARTICLE 5. - POISSONS ACCEPTÉS

1) Sont considérés valides tous les poissons vivants capturés au lancer ou au fouet avec des leurres artificiels.

2) Les captures seront validées par votre binôme (règle mesure fournie par l'organisation) et en état d'être remises à l'eau avec des chances de survie maximales.

3) Sont considérés valides les poissons sans maille minimum de capture. Toutes les espèces seront comptabilisées.

4) Il n'y a pas de quotas par espèce.

Le calcul de point s'effectuera en mm, 1 mm = 1 point. Un coefficient x2 sera appliqué sur la taille des poissons. Après mesure, le poisson sera remis directement à l'eau de façon à lui garantir les meilleures chances de survie. On pourra toutefois prendre le temps de prendre une photo.

ARTICLE 6. - LANCER SUR CIBLE

1) La manche comporte une épreuve de lancer sur cible obligatoire.

2) Chaque participant devra effectuer 6 lancers et les 5 meilleurs seront comptabilisés. Chaque cible dispose d'un nombre de point matérialisé par un rond rouge. Si ce rond rouge est atteint, le lancer compte double.

3) Un coefficient de 1 est induit au score total de l'épreuve de lancer sur cible.

4) Une finale réunissant les trois meilleurs scores définit le podium du lancer sur cible.

ARTICLE 7. - CLASSEMENTS VALIDATION DES POINTS

1) Longueur des captures. C'est la longueur en millimètres de toutes les captures valides. Un coefficient de 2 est appliqué au score total des captures.

2) La longueur des poissons est la mesure maximale entre l'extrémité de la bouche fermée à celle de la caudale avec la nageoire allongée dans l'axe du corps. Des mesures seront mises à la disposition des participants.

3) Le classement prend en compte l'addition des longueurs maximales cumulées des poissons ainsi que le score obtenu lors de l'épreuve de lancer sur cible. Un podium présentera les 3 premiers de la manche.

4) Un second classement est effectué uniquement avec les résultats du lancer sur cible. Le podium est constitué des 3 premiers du lancer. (Meilleur score obtenu sur les 5 lancers retenus)

ARTICLE 8. - COMPORTEMENT

1) Toujours et à tous moments, avant, pendant et après la rencontre, les participants devront suivre les normes élémentaires de sportivité et de courtoisie.

2) Ainsi, une attention spéciale sera demandée à tous pour ne pas nuire à l'ambiance générale.

3) Les participants s'engagent à respecter les autres utilisateurs du lac et à faire preuve de courtoisie à leur rencontre.

ARTICLE 9. - EGALITE

En cas d'égalité au classement final, les pêcheurs faisant partie des exæquos se verront départagés par l'attribution d'un point supplémentaire à celui ayant capturé le plus gros poisson.

En cas d'égalité de scores au lancer sur cible, les exæquos seront départagés par leur meilleur lancer.

ARTICLE 10. - INSCRIPTION

Les participants disposeront de tous les éléments et informations d'inscription sur le site de La Maison pêche et nature des Côtes d'Armor. Les participants devront s'inscrire sur le site de la Maison pêche et nature des Côtes d'Armor en joignant la fiche d'inscription par mail.