

Centre-Val de Loire

DESTINATION PÊCHE



FÉDÉRATION DÉPARTEMENTALE

PÊCHE

CHALLENGE FLOAT-TUBE LOIRET

2024



ETANG DU PUIITS

Samedi 21 septembre 2024

paulfede45@orange.fr

06.03.84.76.37

REGLEMENT MANCHE 2

Etang du Puits (21/09/24)



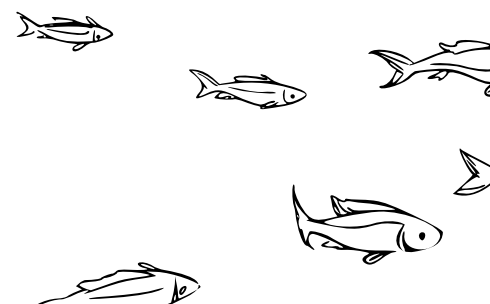
- 7h30 - 8h00 : Accueil
- 8h00 - 8h30 : Présentation de l'organisation
- 8h30 - 14h00 : Manche
- 14h00 : RDV point de départ
- 14h00 - 14h30 : Retour participants
- 14h30 - 15h00 : Classement, pot de l'amitié et repas

La rencontre amicale *Float-tube* relève de la pêche au lancer en embarcation avec des leurres artificiels.

Les participants doivent être munis de leur carte de pêche valide pour l'année en cours. Les mineurs doivent présenter à l'inscription une autorisation parentale.

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. 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 ainsi que celles présentant des risques : les lignes haute tension, haut fond, etc.

L'organisateur peut annuler ou interrompre la manifestation si la sécurité des participants ne peut être assurée (condition météorologique). Le temps de pêche ne sera pas reporté. Les concurrents devront être en possession d'une carte de pêche en cours de validité et il sera demandé de respecter les autres compétiteurs, de se plier au règlement ainsi qu'aux injonctions des commissaires, et de respecter l'intégrité de la faune et de la flore (et pas uniquement des poissons !). Les organisateurs se réservent le droit de sanctionner toutes personnes y compris les commissaires se trouvant en état d'ébriété. Les compétiteurs ne doivent pas être dérangés lors de la compétition.



1. L'inscription est obligatoire et devra s'effectuer directement sur l'application "Fish And You".

L'application est téléchargeable sur IOS et ANDROID.

(attention : écrire "fishandyou" tout attaché).



QR-CODE DE TÉLÉCHARGEMENT

En cas de problèmes lors de l'inscription ou l'utilisation de l'application, vous pouvez contacter :

Paul Tateossian
paulfede45@orange.fr
06.03.84.76.37

2. Les inscriptions seront considérées comme validées à la réception du paiement demandé lors de l'inscription sur l'application Fish and You.

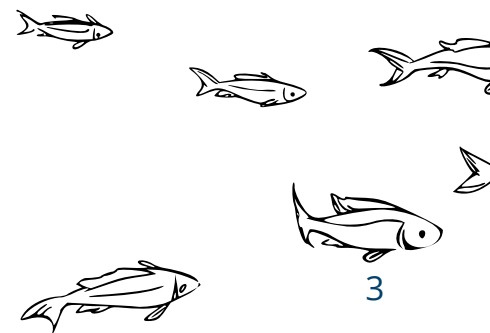
La date limite des inscriptions est fixée au 20/09/2024

A partir de cette date et pour des soucis d'organisation, tout désistement ne pourra être remboursé.

3. Le montant de l'inscription est fixé à 30 € (repas compris). Chaque participant repartira avec un lot.

4. Les concurrents devront être en possession d'une carte de pêche de l'année en cours, (Majeure, Interfédérale, Découverte Femme, Mineure, Hebdomadaire ou Journalière). La carte de pêche est obligatoire sur l'intégralité de nos rencontres.

5. L'organisation se dégage de toute responsabilité en cas de blessure d'un concurrent, mais assurera une prise en charge rapide par les sapeurs-pompiers.



6. La compétition se déroulera exclusivement au lancer aux leurres, dans toutes ses variantes.
- Leurres artificiels uniquement avec 2 hameçons maximum.

La pêche à la mouche est autorisée mais seulement au streamer.

7. Les pêcheurs veilleront en toute circonstance à adopter un comportement respectueux envers le poisson, pour préserver l'intégrité physique de leurs prises. Les concurrents devront obligatoirement avoir une bourriche ou vivier pour stocker leurs prises et ainsi garantir la survie du poisson en cas d'attente d'un commissaire. Après mesure, le poisson sera remis directement à l'eau de façon à lui garantir les meilleures chances de survie.

8. Chaque participant devra posséder un gilet de sauvetage et se verra refuser sa participation en cas de non application de cette règle.

9. En action de pêche, chaque pêcheur ne pourra se servir que d'une seule canne et d'un moulinet. Cependant, les concurrents peuvent transporter plusieurs cannes durant l'épreuve.

10. 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.

11. 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.

12. La pêche avant le début de la manche est strictement interdite.

13. Obligation de respecter une distance d'au moins 10 m avec toute autre embarcation.

14. L'utilisation de rames ou d'un moteur électrique n'est pas autorisée.

15. L'utilisation d'échosondeur est autorisée.

16. La pêche en marchant dans l'eau et depuis la berge est interdite.



17. Sont considérés valides, les poissons vivants appartenant aux espèces suivantes :

- brochet,
- sandre,
- black Bass,
- silure,
- perche,
- aspe,
- truite,
- chevesne,
- barbeau.

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

19. 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.

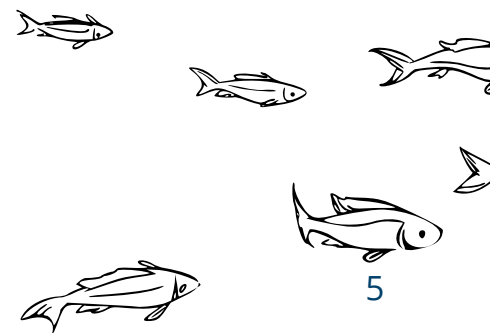
20. Lors de la capture d'un poisson par un concurrent, dès sa sortie de l'eau, il devra prévenir un commissaire au plus vite pour mesure du poisson, contrôle du poisson et du leurre utilisé. Les commissaires se chargent d'inscrire la capture directement dans l'application Fish And You.

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

22. Tout poisson mort, blessé ou ayant du mal à repartir entraînera une pénalité de 100 points pour le participant concerné.

23. Les commissaires assureront la bonne mise en œuvre de cette compétition. Tout débordement frauduleux ou toute tentative visant à gagner du temps ou des points, sera sanctionné.

Les pêcheurs disposent de 30 minutes, à partir de la fin de la rencontre, pour formuler les réclamations. La décision des commissaires est motivée, définitive et non contestable. Ils auront 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.



24. Le classement est individuel (à l'exception de la finale régionale) et les points sont accordés de la manière suivante :

- Addition des poissons les plus grands en fonction des quotas :

Espèces	Perche	Black-bass	Chevesne	Brochet	Sandre	Silure	Truite	Barbeau	Aspe
Quotas	5	3	3	3	2	2	2	2	2

25. Un bonus de 500 points sera attribué pour chaque quota atteint.

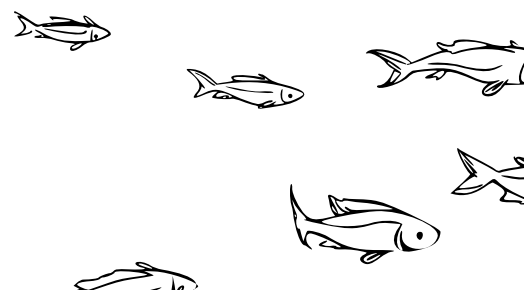
Exemple : *Si un pêcheur capture 10 perches, seules les 5 plus longues seront comptabilisées et 500 points supplémentaires seront ajoutés à la longueur totale.*

26. Un bonus de 500 points sera également accordé pour :

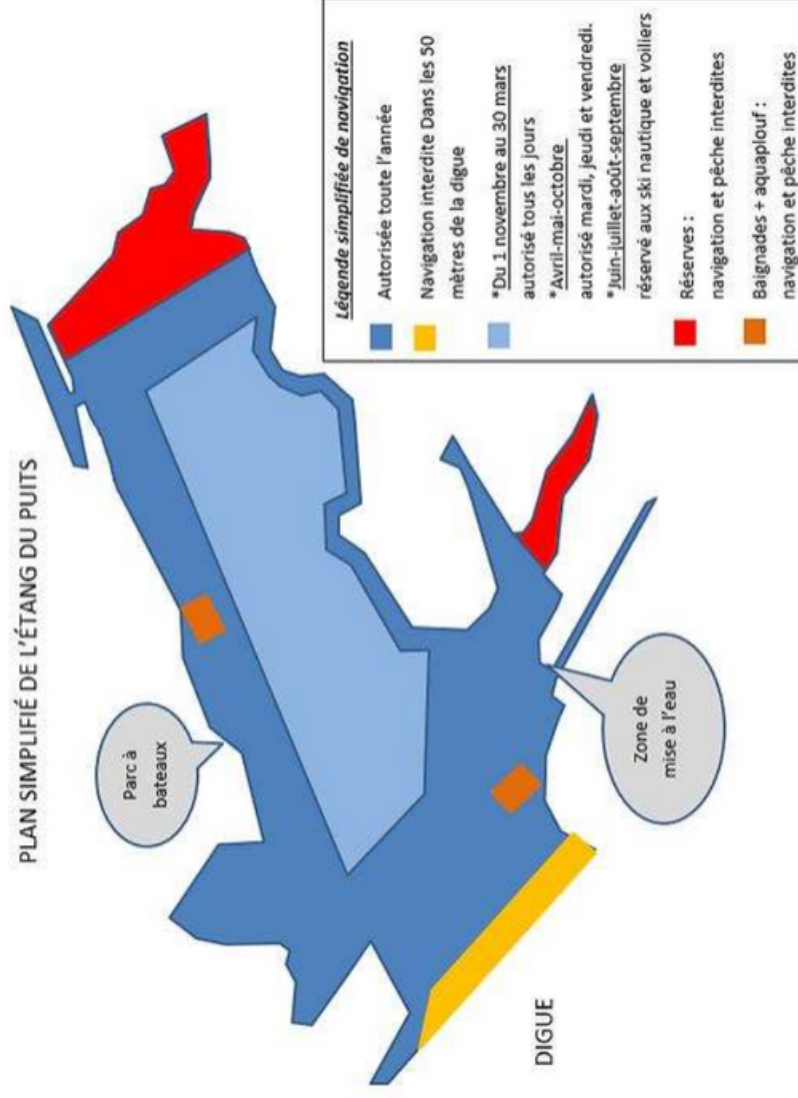
- un brochet d'au moins 80 cm
- un sandre d'au moins 70 cm
- une truite d'au moins 35 cm
- un black-bass d'au moins 45 cm
- une perche d'au moins 40 cm
- un barbeau d'au moins 60 cm
- un silure d'au moins 150 cm
- un chevesne d'au moins 50 cm
- un aspe d'au moins 70 cm

27. En cas d'égalité, le plus grand nombre de poissons pêchés tranchera sur le résultat. En cas d'une double égalité le compétiteur ayant pêché le poisson le plus long sera déclaré vainqueur.

28. L'organisateur est titulaire des droits d'images et des vidéos prises par ses soins durant la période de la rencontre (de l'accueil à la remise des prix). En participant aux rencontres, les concurrents acceptent sans condition, l'utilisation des droits d'images et des vidéos, sur l'ensemble des supports de communication départementale, régionale et nationale.



Carte de localisation du parcours



Etang du Puits, Cerdon

