RCCF Cup 2025 règles de compétition

Pour gagner du temps avant le début de la compétition, le tirage au sort est effectué à l'avance, envoyé aux participants et publié sur les réseaux sociaux (facebook, site du club…).

L'intention est que tout le monde soit informé avant le début de la compétition. En cas de questions, elles doivent être adressées à l'organisation du concours 1 heure avant le début de la compétition.

La RCCF Cup 2024 se pêchera en équipe de 2 pêcheurs. Au total, 2 x 4 séries sont pêchées avec un petit déjeuner le matin et un lunch à midi.

À partir de 7h30, vous pourrez prendre votre petit-déjeuner à la cantine (c'est offert à vous).

A 8h00, il y aura un briefing sur la compétition et le règlement.

Aperçu des manches (40 min de pêche avec 10 min de pause entre les deux). A chaque manche il y a un signal de départ et un signal d'arrêt.

- Série 1 - 08h45 à 09h25
- Série 2 - 09h35 à 10h15
- Série 3 - 10h25 à 11h05
- Série 4 - 11h15 à 11h55

Lunch – 11u55 – 13u00 (inclusief bij inschrijving).

- Série 5 - 13h00 à 13h40
- Série 6 - 13h50 à 14h30
- Série 7 - 14h40 à 15h20
- Série 8 - 15h30 à 16h10

Vous trouverez ci-dessous le règlement du concours qui se pratique par couple.

<u>Places de pêche</u>

1. Les places de pêche sont bien visibles avec des panneaux numérotés indiquant le début (côté étang avec île) et la fin du secteur. Votre secteur se trouve à droite de l'emplacement dessiné jusqu'à la prochaine plaque d'immatriculation.

2. La pêche doit toujours avoir lieu à l'intérieur du secteur. C'est à l'intérieur de lignes perpendiculaires imaginaires du bord avec des panneaux numérotés à gauche et à droite.

3. Les participants et leur équipement ne sont pas autorisés à quitter le secteur dans lequel ils pêchent pendant la série. Leur matériel doit également rester toujours disponible au sein du secteur. Il est absolument interdit de pêcher dans le secteur d'un autre.

4. Les participants ne peuvent quitter leur secteur de compétition que pour un motif valable (maladie, arrêt sanitaire, etc.). Quiconque ne souhaite plus continuer à pêcher peut quitter son secteur et doit donc abandonner définitivement la compétition. Il n'est plus permis de recommencer la série suivante.

5. Le “wading” est toujours interdit.

Matériel approuvé

1. Le matériel autorisé est celui habituellement utilisé pour la pratique de la pêche à la mouche, c'est-à-dire une canne à mouche d'une longueur maximale de 11'00'' équipée d'un moulinet à mouche sur lequel une ligne en soie naturelle ou en plastique (DT, WF...) est prolongée par un seul bas de ligne. , avec ou sans nœuds, auxquels peuvent être attachées au maximum 3 mouches artificielles.

2. Une mouche artificielle est définie comme toute imitation constituée d'un seul hameçon sans ardillon ou avec un ardillon aplati. Liant naturel (laine, coton, soie, plumes, raphia, plomb, cuivre…) ou synthétique (fil nylon, polypropylène, vitafloss, guirlande, chenille, etc…).

3. Le “bung” avec hameçon peut être n'importe quelle mouche (normalement une mouche sèche). Tous les détecteurs de touche sont autorisés, sans crochet. Une bonde sans crochet est donc toujours autorisée et ne compte pas comme une mouche.

4. Chaque pêcheur peut monter autant de cannes qu'il le souhaite, mais ne peut en utiliser qu'une à la fois pendant la pêche. Les cannes montées ne doivent pas être dans l'eau.

5. Sont interdits : avant, pendant ou après la manche de pêche, les appâts ou attractifs (odeurs et arômes), les twisters, les queues de twister, toutes imitations plastiques, etc. non attachés, volant avec des vis, des lames (Petit Jean) ou des émerillons, etc. Les boobies avec des yeux en pâte ne sont pas non plus autorisées. Il est également interdit d'appliquer des lests externes au bas de ligne ou à la soie. Ne laissez pas les cannes à pêche sans surveillance dans l’eau. La pêche n'est autorisée dans aucun étang pendant la pause.

6. Tous les déchets, canettes, restes de nylon, etc. doivent être ramenés à la maison.

7. L'utilisation d'une épuisette est obligatoire. Tous les poissons capturés doivent être remis dans l’eau avec l'épuisette. Le filet de l’épuisette doit être d'une construction telle qu'il n'endommage pas le poisson et qu'il permette au poisson d'être relâché immédiatement après avoir appelé le contrôleur. Remettre le poisson avec les mains est toujours interdit.

Contrôleurs

1. Tous les participants veillent au bon déroulement des compétitions. Aucune autre personne n'est autorisée sur le terrain.

2. Le contrôle est effectué par les pêcheurs eux-mêmes.

3. Vous êtes contrôlés par les pêcheurs postés à votre droite ou à votre gauche. Le numéro 1 contrôle le numéro 2 et le numéro 2 contrôle le numéro 1, etc. (contrôle mutuel)

4. Si les entrées sont incorrectes, les avant-derniers pêcheurs vérifieront également le dernier pêcheur.
5. Si un couple abandonne le match, le couple le plus proche du prochain couple de pêcheurs doit contrôler ce couple.
6. Quiconque a mis un poisson dans l'épuisette appelle le pêcheur à côté de lui.
    - Le contrôleur appelé confirme avoir vu la capture du poisson dans le filet. Immédiatement après, le poisson est relâché.
    - Le pêcheur se présente chez le contrôleur avec sa fiche de compétition et un stylo à bille.
    - C'est l'inspecteur qui note le temps sur la fiche de compétition, pas le pêcheur ! L'heure indiquée sur la feuille est l'heure à laquelle la feuille est présentée et non l'heure à laquelle le poisson est dans le filet.
    - Les deux doivent signer en guise d'approbation.
    - Les poissons ne sont pas mesurés.
    - Il n'est pas permis d'enregistrer les captures à la fin de la manche de pêche.
7. Le pêcheur est tenu de veiller lors de l'inspection et ne peut en aucun cas poursuivre la pêche pendant le contrôle.
8. La truite et l'aspe sont des captures valables.
9. Les poissons qui ne sont pas piqués dans la bouche ne sont pas considérés comme des captures valides. Nous comptons sur le fair-play de chaque participant.
10. Chaque espèce de poisson valide piquée dans la bouche avant le signal de fin et mis dans l'épuisette avant le signal de départ de la manche suivante compte. Le contrôleur doit attendre.
11. Tout matériel de décrochage, de tirage du bas de ligne avec mouche hors de la bouche avec le doigt dans la bouche (pour tous les poissons) est interdit afin de protéger au maximum le poisson.
12. Si le poisson a avalé votre mouche trop profondément, vous êtes obligé de couper votre bas de ligne contre la bouche.
13. Remettre n'importe quel poisson avec les mains est mal vu.
14. Si le poisson présente des problèmes lorsqu'il est relâché, le pêcheur est obligé de faire le maximum d'efforts pour maintenir l'animal en vie.
15. Le contrôleur peut vérifier les mouches pour détecter la présence de barbes. Si le contrôleur détecte un ardillon, il doit l'écrire clairement sur la fiche d'inspection "ARDILLON". Le contrôleur informe immédiatement les responsables du concours en poste (il s'agit toujours d'administrateurs désignés d'avance).
16. Si les pêcheurs ne sont pas d'accord, un autre pêcheur est appelé.

17. Les réclamations sont recevables jusqu'à 24 heures après le concours. La cérémonie de remise des prix ne sera pas répétée.
18. Il existe 2 formules de compétition, une pour le matin et une pour l'après-midi. En plus des formulaires de compétition, chaque équipe reçoit également des bons de consommation pour le lunch.
19. Les fiches de compétition sont remises aux responsables de la compétition immédiatement après les 4 manches du matin et les 4 manches de l'après-midi.

Cérémonie de notation, classements et récompenses

1. Un classement distinct est établi pour chaque série de 40 minutes.
    - L'équipe gagnante est celle qui possède le plus de poissons dans cette série.
    - S'il y a égalité entre différentes équipes ayant capturé le même nombre de poissons dans cette série, le dernier poisson capturé par ces équipes déterminera le vainqueur de cette série.
    - Un blanc est égal au nombre d'équipes pouvant participer au match. Cela fait donc 24.
2. L'équipe gagnante est celle qui totalise le meilleur total de points à l'issue des 8 manches.
    - En cas d'égalité entre plusieurs équipes dans le total final des points, le dernier poisson capturé par ces équipes déterminera le vainqueur de la compétition.
3. Il y a un prix pour chaque participant présent.
4. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à en informer les responsables du concours.