



# **REGLEMENT AFCPL 2010**

## **Concours carnassiers de pêche aux leurres lancés**

---

### **« LES BATTLES » (Pêche en un contre un)**

#### **Article I. OBJET**

Le présent règlement s'applique aux compétitions de pêche sportive des carnassiers à la ligne dénommées "Les Battles".

#### **Article II. MODALITES DE LA COMPETITION**

Les Battles sont une compétition de pêche sportive des carnassiers aux leurres dont le déroulement s'échelonne sur plusieurs mois.

Chaque compétiteur s'inscrit et concourt individuellement.

Chaque manche des Battles prend la forme d'une joute halieutique entre deux compétiteurs qui s'affrontent en un lieu de pêche et à une date conjointement définis entre eux.

Les manches se déroulent pour l'ensemble des inscrits sous forme de matchs de poule constitués à l'intérieur de chacun des départements organisateurs, à l'issue desquels les deux meilleurs compétiteurs de chaque poule participent à des manches à élimination directe jusqu'à la finale départementale dont le vainqueur est proclamé champion départemental des Battles.

Les quatre demi-finalistes de chaque département sont qualifiés pour participer à la finale nationale

#### **Article III. Organisation**

Cette manifestation est organisée par *[nom de l'organisateur local]* sous l'égide de l'Association Française des Compétiteurs de Pêche aux Leurres (AFCPL).



## **Article IV. Réglementation**

Chaque participant aux Battles s'engage à respecter et être en règle avec la législation française en cours en matière de pêche et en matière de navigation sur les eaux intérieures.

## **Article V. Assurances**

Chaque participant aux Battles s'engage à être couvert par une ou des polices d'assurances couvrant les activités définies dans le présent règlement ainsi que les dommages pouvant être causés à des tiers dans l'exercice de cette compétition.

## **Article VI. Déroulement de la compétition**

**La date, le lieu, le mode de pêche et la durée** de déroulement de chaque manche sont fixés conjointement par les deux participants, dans le respect des règles suivantes :

### ✓ **La date**

- les matchs de poule pourront débuter à compter de la date du tirage au sort des poules, et devront tous avoir été joués avant le 15 septembre 2010.
- les matchs de quart de finale, demi-finale et la finale seront joués à partir du 15 septembre, et devront avoir été joués dans leur intégralité avant la date de déroulement de la finale nationale.

### ✓ **Le lieu**

Peut être choisi comme lieu de pêche tout lac, étang, rivière situé dans le département où est constituée la poule concernée, du domaine public ou privé, dans le respect des réglementations en vigueur.

### ✓ **La durée**

Chaque manche doit durer entre 4 et 8h, cette durée devant être définie conjointement entre les participants avant le démarrage de la manche.

### ✓ **Le mode de pêche**

Les matchs peuvent se jouer en bateau, kayak, float-tube ou du bord. Le choix du mode de pêche est laissé à l'appréciation des deux compétiteurs. Seuls impératifs : le même mode de pêche est utilisé par les compétiteurs lors de leur match, et les distance de pêche doivent rester compatibles avec l'autocontrôle des captures et du respect des règles du jeu.



## Article VII. Règles de pêche

Les techniques de pêche utilisées lors de chaque manche peuvent être librement choisies parmi les catégories du lancer, de la pêche verticale et du fouet.

Seuls les leurres, totalement artificiels, sont autorisés. Il est interdit d'utiliser des appâts naturels, vivants ou morts.

Les attractants appliqués sur les leurres sont néanmoins autorisés.

En action de pêche, chaque participant ne pourra utiliser qu'une canne et un moulinet tenus à la main. Cependant les concurrents peuvent avoir d'autres cannes de réserve montées, leurres maintenus hors de l'eau.

Dans le cas, le plus fréquent, où le match se déroule en bateau, chacun des deux participants est maître de l'embarcation, de ses déplacements, de son positionnement, et de ses équipements (sondeur, moteur électrique...) pendant 50% du temps de pêche total, préférentiellement par périodes de une heure. Cela signifie qu'il a libre et total accès à toutes ses fonctionnalités, commandes et équipements. Le propriétaire du bateau reste responsable de son embarcation si le second ne sait ou ne peut légalement diriger l'embarcation. Il la dirige alors selon les demandes du second, pendant la période de maîtrise du bateau de ce dernier.

La validation des prises se fait sur le mode de l'autocontrôle entre participants. A ce titre, la mesure de la longueur de la prise d'un des participants est réalisée par l'autre compétiteur.

Cette mesure se fait de l'extrémité de la gueule fermée à l'extrémité de la caudale allongée dans l'axe du corps.

Afin de réaliser la mesure des prises dans les meilleures conditions, l'utilisation de règles de mesure est recommandée.

Si un mètre est utilisé, il doit être positionné de façon parfaitement horizontale sans épouser la forme du poisson.

La mesure doit être validée par l'auteur de la capture.

La remise à l'eau des poissons capturés est obligatoire. La manipulation des captures avant remise à l'eau se fera avec précaution et se limitera aux besoins de la mesure et d'une éventuelle photographie. La présence d'un poisson conservé sur l'embarcation des compétiteurs est un motif de disqualification des deux concurrents.

L'esprit des Battles : Bien qu'il s'agisse d'une compétition, la forme de joute sous laquelle elles se déroulent doit favoriser rencontres entre pêcheurs, échanges, découverte et partage de techniques et de lieux de pêche dans chaque département.

Le fair-play et la convivialité sont les valeurs et les états d'esprit dont les participants ne doivent pas se départir.



## Article VIII. Résultats de chaque manche

A l'issue de chaque manche seront additionnées les longueurs en millimètres de l'ensemble des carnassiers capturés durant la manche par chaque compétiteur et dépassant la taille minimale définie à l'article 9.

Celui des deux compétiteurs qui aura capturé la plus grande longueur de carnassier comptabilisable est déclaré vainqueur de la manche et se voit attribuer trois points, l'adversaire se voyant attribuer zéro points.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui ayant capturé le poisson le plus long.

En cas de rencontre sans prise, chaque compétiteur marque un point.

En cas de forfait d'un des participants, le match concerné est réputé perdu par ce dernier, et trois points sont attribués à son adversaire.

Dans l'hypothèse où l'application de cette règle entraînerait mathématiquement la qualification pour la phase finale d'un concurrent n'ayant réalisé lors de l'ensemble de ses matchs de poule aucune prise maillée, un match de barrage serait réalisé entre ce concurrent et son suivant immédiat dans le classement de la poule.

## Article IX. Prises comptabilisables

**Black-bass** de longueur supérieure ou égale à 30 cm.

**Brochet** de longueur supérieure ou égale à 50 cm.

**Perche** de longueur supérieure ou égale à 25 cm.

**Sandre** de longueur supérieure ou égale à 40 cm.

**Silure** de longueur supérieur ou égale à 60 cm.

**Truite fario** de longueur supérieure ou égale à 25 cm

Note importante : dans le cas où la réglementation de la pêche sur le site du match définit une taille minimale de capture des carnassiers supérieure à celle indiquée ci-avant, cette réglementation s'impose aux compétiteurs participant aux Battles.

## Article X. Informations à communiquer par les participants

Les date, lieux, modes de pêche et durées prévisionnelles de chaque manche seront communiquées au comité d'organisation au plus tard 24h avant le déroulement de la manche.

Les résultats de chaque manche seront communiqués au comité d'organisation au plus tard 48h après le déroulement de la manche.



## **Article XI. Incriptions**

l'inscription puis la participation aux Battles implique l'acceptation du présent règlement, dont l'irrespect par un participant pourra entraîner une disqualification de l'épreuve.

Le montant de l'inscription aux Rencontres Carnassier est fixé à *[en général 15€, à adapter selon département]*.

La date prévisionnelle du tirage au sort des poules est fixée au *[à adapter selon département]*.

Les inscriptions accompagnées de leur règlement doivent parvenir par courrier avant la date de tirage au sort des poules à l'adresse suivante :

*[à adapter selon département]*

...ou être remises en main propre au comité d'organisation avant le tirage au sort des poules.

## **Article XII. Communication**

Le présent règlement, ainsi que toutes les informations relatives aux Battles (liste des participants, tableau des rencontres, résultats, photographies et compte-rendus) seront consultables en temps et en heure sur le site de l'AFCPL, [www.afcpl.eu](http://www.afcpl.eu)

Pour tout contact avec le comité d'organisation, l'adresse électronique suivante *[à adapter selon département]* est à utiliser.

## **Article XIII. Dotation**

*[ à adapter selon département]*

## **Article XIV. Litiges**

Tout litige intervenant dans le déroulement de la compétition sera soumis à l'avis du comité organisateur, dont la décision sera irrévocable.