



REGOLAMENTO TROUT AREA SASSUOLO 2021/2022

Art.1 Partecipazione:

Gli eventi sono a iscrizione libera, e potrà iscriversi chiunque voglia rispettando le tempistiche dettate dal volantino e sarà ufficializzata solo una volta saldata la quota entro il limite dettato.

Art.2 Immissione:

L'immissione sarà gestita dall'organizzazione di gara, salvo alcuni casi (logistici, ambientali o altro), verrà eseguita in un'unica immissione prima dell'inizio gara.

Art.3 Preparazione campo gara:

Il campo gara sarà suddiviso da picchetti pari ad 1/3 del totale dei concorrenti. I picchetti saranno distribuiti per garantire la distribuzione dei partecipanti in maniera ottimale e per evitare che il pesce stazioni dove non sono presenti pescatori e in base alla conformazione della struttura.

Su ciascun picchetto pesca una sola coppia, un concorrente a destra e l'altro a sinistra del picchetto. La distanza minima tra due picchetti deve essere di 4 metri circa.

Art.4 Divisione dei concorrenti:

In ogni gara il numero totale dei concorrenti iscritti verrà suddiviso mediante estrazione casuale e la gara "Trout Area" si articola in fasi:

1. N° 9 turni di qualificazione
2. Quarto di Finale
3. Semifinale
4. Finale

L'estrazione dei concorrenti e la loro assegnazione ai gruppi deve avvenire la mattina della gara e alla presenza dei concorrenti in modo da garantirne la trasparenza e l'assoluta casualità.

Art. 5 - N°9 turni di qualificazione

Durante la qualificazione i concorrenti gareggiano in uno scontro 1 contro 1 mentre un concorrente del gruppo non in gara in quel turno fungerà da giudice alle spalle della coppia. La coppia si posizionerà sul picchetto con un pescatore a dx e a sx di esso, in base al bugiardino consegnato prima dell'inizio evento.

I turni 1-2-3 avranno durata di 8 minuti, i turni 4-5-6 avranno durata di 14 minuti e infine i turni 7-8-9 avranno durata da 20 minuti.

Per ogni turno la direzione chiamerà l'inversione di picchetto a metà turno e i concorrenti dovranno scambiarsi il posto e riprendere l'azione di pesca, a seconda della struttura, la direzione gara si avvalerà di fermare il tempo gara per permettere un'inversione in sicurezza del picchetto.

Ogni pescatore effettuerà 6 turni di pesca e 3 turni da giudice.

OBBLIGHI DEL GIUDICE

Ai concorrenti con le funzioni di giudice sarà consegnata una modulistica per l'annotazione delle catture che sarà poi riconsegnata al direttore di gara ad ogni turno, salvo diversamente specificato.

Gli stessi giudici controlleranno il regolare comportamento dei partecipanti (consono al regolamento ed allo spirito della manifestazione).

La modulistica dovrà poi essere firmata per accettazione dai concorrenti.

In caso di contestazione irrisolta tra le parti, il modulo non dovrà essere firmato e a fine qualificazione si riprenderà a esame l'episodio davanti al direttore di gara assieme al giudice e i 2 concorrenti in questione e la segnalazione deve essere immediatamente comunicata al direttore di gara, il quale deciderà se e quale provvedimento attuare.

UNA VOLTA FIRMATO DAI 3 CONCORRENTI IL SEGNACATTURE IL RISULTATO SARA' IMMUTABILE E INCONTESTABILE.

Il giudice avrà comunque la facoltà di richiedere un controllo dell'amo in utilizzo, senza interruzione di tempo, qualora manifesti il dubbio di presenza di ardiglione.

Art.6 – Attribuzione dei punteggi

Nel turno di qualifica per il passaggio alle fasi finali ad eliminazione diretta i punteggi assegnati saranno i seguenti:

Ad ogni vittoria saranno attribuiti 4200 punti

Ad ogni pareggio con pesce convalidato saranno attribuiti 2000 punti

Ad ogni pareggio con NESSUN pesce convalidato saranno attribuiti 1000 punti

Ad ogni sconfitta saranno attribuiti 0 punti

Ad ogni cattura convalidata sarà attribuito 1 punto solo nei turni 4°-5°-6°-7°-8°-9°.

Durante i primi 3 turni non saranno attribuiti punteggi per le singole catture, ma saranno attribuiti punti solo per vittoria e pareggio.

Art.7 – Cut partecipanti

In base ai punteggi verrà stipulata una classifica provvisoria e tramite la tabella allegata sarà suddiviso il taglio per le semifinali/quarti.

<i>PARTECIPANTI</i>	<i>CUT PARTECIPANTI</i>	<i>QUARTI DI FINALE (20')</i>	<i>SEMIFINALE (20')</i>	<i>FINALE</i>
15	4	\	4	2
18	8	8	4	2
21	8	8	4	2
24	8	8	4	2
27	8	8	4	2
30	12	12	6	3
33	12	12	6	3
36	12	12	6	3
39	12	12	6	3
42	12	12	6	3
45	12	12	6	3
48	12	12	6	3

Art.8 – Quarti di Finale

I concorrenti vengono, tramite estrazione casuale, accoppiati ed assegnati ad un picchetto. Anche in questo caso la prova ha la stessa durata stabilita (20 minuti) per i turni di qualificazione. A metà del tempo le coppie invertono la loro posizione sul picchetto. Allo scadere del tempo il 50% dei concorrenti viene eliminato. Passano alla semifinale i vincitori degli scontri diretti (ossia chi ha catturato il maggior numero di pesci).

IN CASO DI PARITA' TRA UNO PIU' CONCORRENTI VIGERA' LA REGOLA DEL GOLDEN TROUT DI DURATA 5 MINUTI TRA I VARI CONCORRENTI, IN CASO DI INSOLUZIONE AL PROBLEMA ACCEDERA' CHI HA IL MIGLIOR PUNTEGGIO IN CLASSIFICA PROVVISORIA.

PER VALIDARE LA CATTURA LA TROTA DEVE ESSERE INGUADINATA E RILASCIATA CORRETAMENTE.

FATTA AD ECCEZIONE PER I PRIMI 3 DELLA CLASSIFICA PROVVISORIA CHE IN CASO DI PARITA' ACCEDERANNO AUTOMATICAMENTE ALLA SEMIFINALE.

Art.9 – Semifinale

La semifinale vede come concorrenti i vincitori dei quarti di finale, anche in questo caso vengono formate coppie per estrazione. La durata della semifinale anche in questo caso è di 20 minuti e trascorsa la metà del tempo stabilito i concorrenti devono invertire la posizione sul picchetto, così come nei turni precedenti

IN CASO DI PARITA' TRA UNO PIU' CONCORRENTI VIGERA' LA REGOLA DEL GOLDEN TROUT DI DURATA 5 MINUTI TRA I VARI CONCORRENTI, IN CASO DI INSOLUZIONE AL PROBLEMA ACCEDERA' CHI HA IL MIGLIOR PUNTEGGIO IN CLASSIFICA PROVVISORIA.

PER VALIDARE LA CATTURA LA TROTA DEVE ESSERE INGUADINATA E RILASCIATA CORRETAMENTE.

FATTA AD ECCEZIONE PER I PRIMI 3 DELLA CLASSIFICA PROVVISORIA CHE IN CASO DI PARITA' ACCEDERANNO AUTOMATICAMENTE ALLA FINALE.

Art.10 – Finale

I vincitori della semifinale arriveranno in finale.

Anche in questo caso vengono formate coppie per estrazione. La durata della finale anche in questo caso è di 20 minuti e trascorsa la metà del tempo stabilito i concorrenti devono invertire la posizione sul picchetto, così come nei turni precedenti.

Nel caso la Finale presentasse 3 finalisti, si provvederà ad effettuare 3 turni da 10 minuti, al termine di ogni turno il concorrente dovrà effettuare uno spostamento +1 verso DX.

IN CASO DI PARITA' VERRA' EFFETTUATO UN GOLDEN TROUT DI DURATA 5' MINUTI IL PRIMO CHE PRENDERA' E RILASCIERA' CORRETAMENTE IL PESCE VERRA' DECRETATO VINCITORE. IN CASO DI PIU' PAREGGI L'ATTRIBUZIONE DELLE POSIZIONI RIMANENTI IL GOLDEN TROUT PROSEGUIRA' SENZA INTERRUZIONI.

IN CASO DI GOLDEN TROUT IRRISOLTO SI ATTRIBUIRA' LA POSIZIONE FINALE TRAMITE IL MIGLIOR PUNTEGGIO DELLA FASE DI QUALIFICAZIONE DEI 9 TURNI.

Art.10 - Validità del pesce

- **INGUADINARE:** per essere ritenuta valida il pesce deve essere per intero dentro il guadino ancora allamato, sarà considerato valido il pesce slamato in volo entrando nel guadino senza toccare l'acqua.
- **RILASCIO:** il pesce in qualsiasi momento non deve toccare la sponda, salvo eccezioni ad arbusti o ostacoli che emergono dall'acqua o diversamente indicato.
- **FINE TURNO:** il pesce per essere valido dovrà essere allamato entro i tempi del turno di pesca, in caso di pesce in canna il pescatore dovrà avvisare il giudice. In caso contrario sarà da ritenersi nullo.
- **NON TOCCARE IL PESCE:** il pesce non può essere toccato con nessuna parte del corpo e in nessuna maniera possibile, fatta eccezione all'apparato boccale per rimuovere l'amo in fase di slamatura.
- **POSIZIONE DELL'AMO:** per essere ritenuta una cattura valida, la trota deve essere allamata all'interno dell'apparato boccale, per questo si intende tutta zona che si estende dalle branchie, sotto la bocca e sotto l'occhio e sopra il becco, altre zone sono da ritenersi non valide. (vedi foto)



In caso di esche con doppio amo, sarà da considerare valido se almeno 1 amo sia nell'apparato boccale.

- **SANGUINAMENTO:** il sanguinamento dovuto a INGOIO di pesce di qualsiasi tipo è da ritenere la trota NULLA. Se il caso si presentasse procedere alla soppressione dell'animale e successivamente alla slamatura.

In caso la salute del pesce fosse compromessa, una volta validata, avvisare il giudice e procedere all'ossigenazione del pesce, ma solo con il pesce in acqua e con le mani rigorosamente BAGNATE o immerse in acqua. I poteri del giudice si limitano solo nel monitorare o validare catture, non ha il potere di espellere un concorrente dall'evento. Ogni qualvolta si assiste ad un comportamento scorretto, fare subito riferimento agli organizzatori dell'evento, i quali prenderanno provvedimenti riguardo all'ammonizione o espulsione del partecipante.

Art.11 – Attrezzatura Consentita:

- **Canne da pesca** con lunghezza massima di 215cm.
- **Guadino Gommato** che abbia una lunghezza massima complessiva di testa di 140cm, in caso contrario IL DIRETTORE DI GARA indicherà se è regolare o meno a seconda di chi lo utilizza.
- **Spoon (ONDULANTI)** commercializzati dove sia possibile reperire tramite negozi o venditori con partita IVA e che abbiano massimo 1 amo senza ardiglione di colore neutro o metalizzato.
- Tutte **Hardbaits** commercializzati dove sia possibile reperire tramite negozi o venditori con partita IVA e con massimo 2 ami senza ardiglione di colore neutro o metalizzato.
- tutti gli ondulanti e tutte le hardbaits; siano esse state in commercio, al momento della manifestazione oppure in passato (es: 3 piece lures, Ondulanti BlackFlagg) a patto che presentino tutte mono ami senza ardiglione, è consentito avere esche riverniciate e restaurate. Per restauro si intende di riportare l'esca nella sua condizione originale.
- Divieto di esche PELOSE o con STREAMER e SCENT vari.

TUTTO QUELLO NON CITATO E' DA RITENERSI NON VALIDO

Art.12 – Obblighi & Azioni concesse

- Effettuare lanci dritti e senza ostacolare azioni di pesca altrui (sponda opposta)
- Al momento di inizio dell'evento l'attrezzatura che si porta dentro la struttura e strettamente personale NON CEDIBILE e non deve mutare nel corso dell'evento fino alla fine
- È obbligo firmare o acconsentire di farsi firmare il foglio segna catture
- Ogni azione e comportamento all'interno dell'evento deve essere rivolto al rispetto dei presenti.
- Non maltrattare il pesce.

TUTTO QUELLO NON CITATO E' DA RITENERSI NON VALIDO

Art.13 – Penalità

Solo la commissione di gara è in grado di applicare penalità, restrizioni o espulsioni in caso di comportamento scorretto o mancata presa visione del regolamento. Che a sua volta potrà attribuire a seconda del caso quello che riterrà più consono.