

REGOLAMENTO GENERALE E OPERATIVO

CARPADVENTURE TROPHY

1. PRESENTAZIONE E FILOSOFIA DELL'EVENTO

Il CarpAdventure Trophy è un evento unico, nato per dare valore al pescatore e minimizzare la fortuna. Chi sarà il vincitore del Trophy avrà dimostrato il suo reale valore.

A differenza delle competizioni tradizionali, nel CarpAdventure Trophy sono state eliminate le estrazioni casuali delle postazioni. La competizione inizia dal primo secondo di gara fino all'ultimo, premiando la velocità, la strategia e l'esperienza del pescatore.

2. SVOLGIMENTO E PARTENZA

Orari di ritrovo: L'appuntamento di inizio competizione è fissato per le ore 13:00 del venerdì, con pre-appuntamento al box iscrizioni almeno un'ora prima dell'inizio della gara.

La Partenza: Quando il giudice di gara dà il via ("Run!"), la competizione ha inizio. Il lago è diviso in un numero di postazioni superiore rispetto al totale delle squadre partecipanti.

Scelta della postazione: Il primo concorrente che sale sull'imbarcazione e arriva in postazione conquista il diritto di pescarvi. Una volta arrivati, il partecipante prende per primo la bandierina per confermare la postazione.

Regole di navigazione e sicurezza

- Ogni imbarcazione può essere dotata di un solo motore elettrico (è severamente vietato l'uso del motore a scoppio), oltre che dei remi.
- È obbligatorio per chiunque salga sul natante indossare il giubbotto salvagente (prima violazione: ammonizione; seconda violazione: espulsione).
- È vietato interferire con la rotta di un'altra imbarcazione o toccarla con le mani o oggetti. È consentito il sorpasso mantenendo le distanze. Nella fase di partenza è assolutamente vietato bloccare in qualsiasi modo gli altri concorrenti.
- È vietato l'avvicinamento alla diga: distanza minima consentita 60 metri dalla struttura.

3. AZIONE DI PESCA E NORME COMPORTAMENTALI

Canne e Partecipazione: Ogni squadra può pescare con un massimo di 4 canne contemporaneamente. Le squadre composte da tre partecipanti dovranno indicare due soli membri autorizzati a svolgere le azioni principali di pesca (calare o combattere il pesce), mentre il terzo potrà occuparsi di tutte le altre mansioni.

Spazio e Rispetto: L'azione di pesca deve svolgersi rigorosamente all'interno della postazione assegnata, senza invadere le aree limitrofe.

Esche e Tecniche: Sono consentite boiles, particles, pellets e method mix. È vietato l'uso e la pasturazione con esche vive, la pesca con il galleggiante, l'uso di ami di tipo bent hook e ZIG RIG.

Gestione del pesce: Il pesce può essere trattenuto esclusivamente per il tempo necessario alla pesatura ufficiale da parte del giudice. È vietato mantenere in sacca gli Amur: in caso di cattura si deve avvisare immediatamente lo staff, slamare il pesce nella rete e attendere i giudici (o, in alternativa, effettuare la convalida in presenza di almeno un componente della squadra vicina).

Altre disposizioni

- La competizione si svolge con qualsiasi condizione atmosferica e livello del lago.
- È fatto divieto assoluto di accendere fuochi a terra; è consentito l'uso di piccoli bracieri portatili per cucinare.
- Si raccomanda un linguaggio appropriato, poiché l'evento prevede interviste, dirette e contenuti social.

4. SPOSTAMENTI DURANTE LA GARA

- Se una postazione scelta si rivela non attiva o poco produttiva, è possibile effettuare uno o più spostamenti.
- Durante la gara le squadre saranno aggiornate sulle postazioni rimaste libere.
- Prima di effettuare qualsiasi spostamento è obbligatorio contattare i giudici e attendere il loro benestare.
- Lo spostamento valorizza l'esperienza del pescatore e verrà premiato con punteggi extra assegnati a discrezione della giuria in base a fattori ambientali e strategici.

5. SISTEMA DEI PUNTEGGI

La classifica finale è determinata dalla somma dei punti accumulati attraverso le seguenti categorie:

A. Punti Postazione e Partenza

Distanza: Ogni postazione ha un punteggio base stabilito in base alla distanza percorsa dal punto di partenza (più la postazione è lontana, più alto è il punteggio). Se una postazione scelta risulta già occupata all'arrivo, il punteggio verrà assegnato in base alla nuova postazione effettivamente occupata.

Velocità di ingresso: I primi due concorrenti che inviano al giudice di gara la foto con la bandierina di postazione ricevono un punteggio supplementare.

B. Punti Cattura

Ogni cattura, dopo la convalida dei giudici (effettuata negli orari prestabiliti dalle 09:00 alle 22:00), assegna punteggi specifici in base alla specie e al peso:

Specie	Peso	Punti
Carpa Regina	Da 1 a 4 kg	3
	Da 4 a 7 kg	6
	Da 7 a 10 kg	14
	Da 10 a 15 kg	18
	Da 15 a 20 kg	22
	Da 20 kg in poi	28
Carpa Specchi	Da 1 a 4 kg	4
	Da 4 a 7 kg	7
	Da 7 a 10 kg	15
	Da 10 a 15 kg	19
	Da 15 a 20 kg	23
	Da 20 kg in poi	30
Amur	Qualsiasi dimensione o peso	7
Tinca	Qualsiasi dimensione o peso	4
Siluro	Qualsiasi dimensione o peso	7

C. Votazioni da Casa (Aggiornamento)

Posizione	Punteggio
1ª squadra più votata	10 punti
2ª squadra più votata	8 punti
3ª squadra più votata	6 punti

Posizione	Punteggio
Dalla 4ª squadra in poi	0 punti (nessun punteggio)

6. CONCLUSIONE E ARRIVO

L'evento prevede due orari di stop: il primo dichiara la fine dell'azione di pesca (le catture in corso vanno segnalate tempestivamente per essere ritenute valide); il secondo riguarda il rientro e la riconsegna della bandierina di postazione presso la sponda di partenza.

Chi avrà totalizzato il punteggio complessivo più alto al termine della manifestazione si aggiudicherà il CarpAdventure Trophy.