



RÈGLEMENT FÉDÉRAL

CASTING LEGER

Article 49 : du Règlement Intérieur National.

Pour pouvoir prendre part à une compétition inscrite au calendrier fédéral, organisée par la Fédération, un Comité régional, un Comité départemental ou une association affiliée, tout participant doit être titulaire d'une licence fédérale de la FFPM régulièrement établie au millésime de l'année.

1^{ère} PARTIE : RÉGLEMENT INTÉRIEUR

Article 1 : Objet

La pratique du casting léger est une discipline sportive qui regroupe 9 épreuves individuelles, réparties en 5 épreuves de distance et 4 épreuves de précision, dont 3 épreuves de lancer à la mouche et 6 épreuves de lancer de poids (7,5 et 18 grammes).

Il s'agit là d'une activité sportive et technique de très haut niveau qui demande force, adresse, concentration, rapidité et endurance aux athlètes qui pratiquent cette discipline.

Cette activité a pour objectifs:

- a) D'améliorer la technique pour la pêche à la mouche et du lancer (précision, distance, technique)
- b) d'améliorer aussi la qualité et les performances des matériels (cannes, moulinets, nylons etc..).

Article 2 : Constitution commission lancer poids de mer

- Un Président nommé ou élu par le Comité Directeur National F.F.P.M.
- Un DTN désigné par le Président commission lancer et proposé au bureau Directeur FFPM.

Article 3 : Le Championnat de France

Le championnat de France est ouvert à tous licenciés de notre fédération.

Ils peuvent s'inscrire à toutes les épreuves où partiellement à des épreuves sélectionnées.

Une invitation peut être accordée aux ressortissants européens non licenciés FFPM.

Article 4 : La sélection équipe de France

Composition de la commission de sélection des équipes de France

- Le Président de la commission casting léger
- le DTN

Article 5 : Le Championnat régional

Sera à la diligence des Comités Régionaux.

Article 6 : Catégories

a) Les différentes catégories sont les suivantes:

- Poussins: 6 à 9 ans révolus au 31 décembre de l'année précédente ⇒ **P**
- Benjamins: 10 ans révolus au 31 décembre de l'année précédente ⇒ **B**
- Minimes: 12 ans révolus au 31 décembre de l'année précédente ⇒ **M**
- Cadets: 14 ans révolus au 31 décembre de l'année précédente ⇒ **C**
- Juniors: 16 ans révolus au 31 décembre de l'année précédente ⇒ **J**
- Dames: 18 ans révolus au 31 décembre de l'année précédente ⇒ **D**
- Seniors: 18 ans révolus au 31 décembre de l'année précédente ⇒ **S**
- Vétéran H ou D: 60 ans révolus au 31 décembre de l'année précédente ⇒ **Vh ; Vd**

b) Dans les catégories P-B-M-C-J (mixité), (voir Article 54 du RI).

Article 7 : Juges et Arbitres

2 juges-arbitres minimum officieront lors des épreuves de casting léger.

- a) le 1^{er} juge-arbitre aura la responsabilité de l'épreuve en cours.
 - il donne le top départ de l'épreuve, en même temps qu'il déclenche le chronomètre.
 - il contrôle que le lanceur, respecte bien les directives imposées dans l'épreuve en cours.
 - il a la responsabilité d'enregistrer, et de proclamer les résultats par épreuves et combinés.
- b) le 2^{ème} juge arbitre, seconde le juge principal
 - il se positionne à hauteur des cibles, ou point d'impact.
 - il valide les impacts et mesures

Article 8 : Jury

Pour le Championnat de France, il sera composé du DTN et du responsable de l'organisation.

Article 9 : Récompenses

Pour le Championnat de France, il sera distribué des médailles or, argent, bronze aux trois premiers lanceurs du classement général par catégorie, aux meilleurs clubs et aux meilleurs comités que si le podium est constitué de cinq athlètes ou représentants de clubs et comités. (Article 61 du RI).

Un trophée F.F.P.M toutes catégories, pour le combiné 1 à 9, remis en jeu chaque année, sera décerné au Champion de France.

Des coupes peuvent être attribuées aussi, et des diplômes certifiant l'exactitude des titres et des records dans les poids et les distances réalisées.

D'autres récompenses pourront être distribuées et restent sur l'initiative de l'organisateur du concours, (articles de pêche ou produits régionaux) de manière à rendre aux concours leur caractère compétitif.

Article 11 : Classements

Le classement se fait individuellement par épreuve

- Un classement par combiné (épreuve 1 à 5 ; 1 à 7 ; 1 à 9)
- Un challenge distance mouche (épreuve 1 et 2).
- Un challenge distance poids 18g (épreuve 7 et 9).

2^{ème} PARTIE : RÉGLEMENT CONCOURS

Article 1 : Épreuves

Pour le Championnat de France, les concours régionaux et locaux.

Les épreuves sont définies en fin de page.

Article 2 : Les plombs et mouches

Chaque compétiteur devra avoir ses propres plombs ou mouches conformes au règlement ICSF.

Article 3 : Terrain de lancer

Dans la mesure du possible, la piste par épreuve sera placée dans le sens du vent.

Article 4 : Record de France

Un classement sera tenu par le responsable du Casting Léger.

Pour chaque épreuve, un classement sera fait annuellement.

Article 5 : Homologation des distances

Pour les épreuves de lancer de distance, Mouche ou lancer, les mesures seront faites à l'aide d'une jumelle à visée laser optique, ou tout autre procédé.

Article 6 : Ordre de passage

Sur ordre du juge arbitre

Article 7 : Déroulement des épreuves



Épreuve N° 1 : Skish Mouche (Précision mouche à une main)

Matériel :

- Canne à mouche : longueur maximale : 3 mètres
- Moulinet pas de contraintes particulières
- Soie : longueur minimale: 13,5 mètres
- Mouche : taille 10, sans hameçon, couleur blanche ou jaune
- Bas de ligne : longueur minimale : 1.80 mètres

Durée maximale de l'épreuve (épreuve chronométrée) : 5 min 30 s

Cibles :

- 5 cibles : Diamètre : 60 cm
- Distance des cibles / plate-forme :
 - cible 1 = 8 mètres
 - cible 5 = 13 mètres
 - cible 3 face au centre de la plate-forme
 - cibles 2, 3 et 4 alignées sur 1 et 5
 - distance entre chaque cible = 1.80 mètres

Plate-forme : Taille minimale

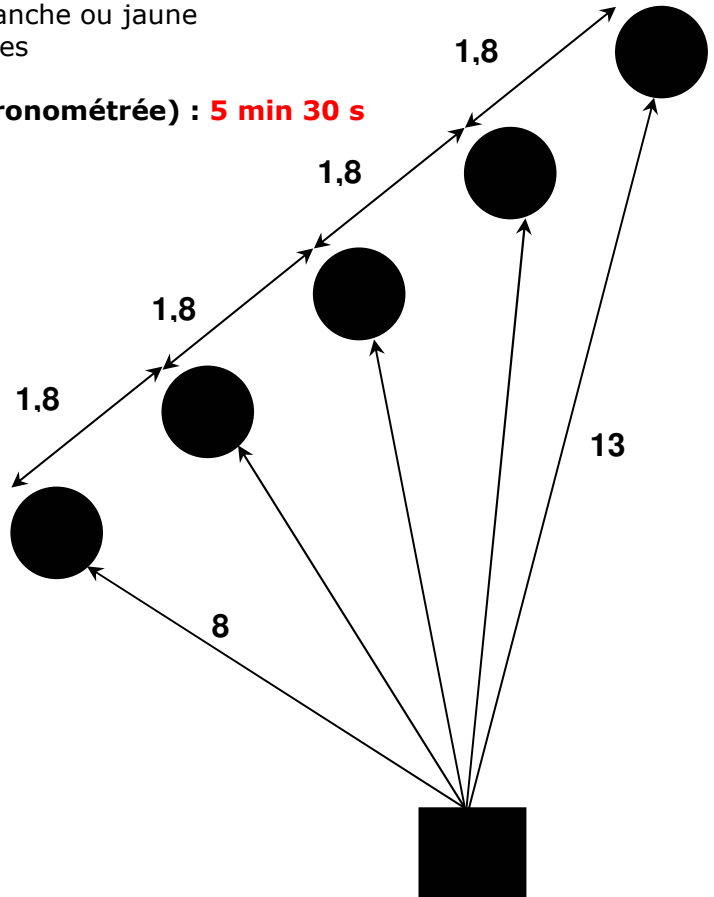
- longueur : 1,50 mètres
- largeur : 1,20 mètres
- hauteur : 0,50 mètre

Déroulement de l'épreuve :

- le lanceur s'installe sur la plate-forme de lancer, mouche dans la main, soie sur le moulinet
- Au Go du Juge Arbitre, l'épreuve commence (ainsi que le chronométrage)
- Le lanceur déroule sa soie en faisant des faux lancers puis commence l'épreuve en visant la cible N°3
- Ordre des cibles :
 - 1^{ère} série de lancer en mouche sèche (un faux lancer obligatoire entre chaque jet) :
Cible N° 3 puis N° 1 puis N° 4 puis N° 2 puis N° 5
 - 2^{ème} série de lancer en mouche sèche (un faux lancer obligatoire entre chaque jet) :
Cible N° 3 puis N° 1 puis N° 4 puis N° 2 puis N° 5
 - 1^{ère} série de lancer en mouche noyée (pas de faux lancer entre chaque jet) :
Cible N° 1 puis N° 2 puis N° 3 puis N° 4 puis N° 5
 - 2^{ème} série de lancer en mouche noyée (pas de faux lancer entre chaque jet) :
Cible N° 1 puis N° 2 puis N° 3 puis N° 4 puis N° 5

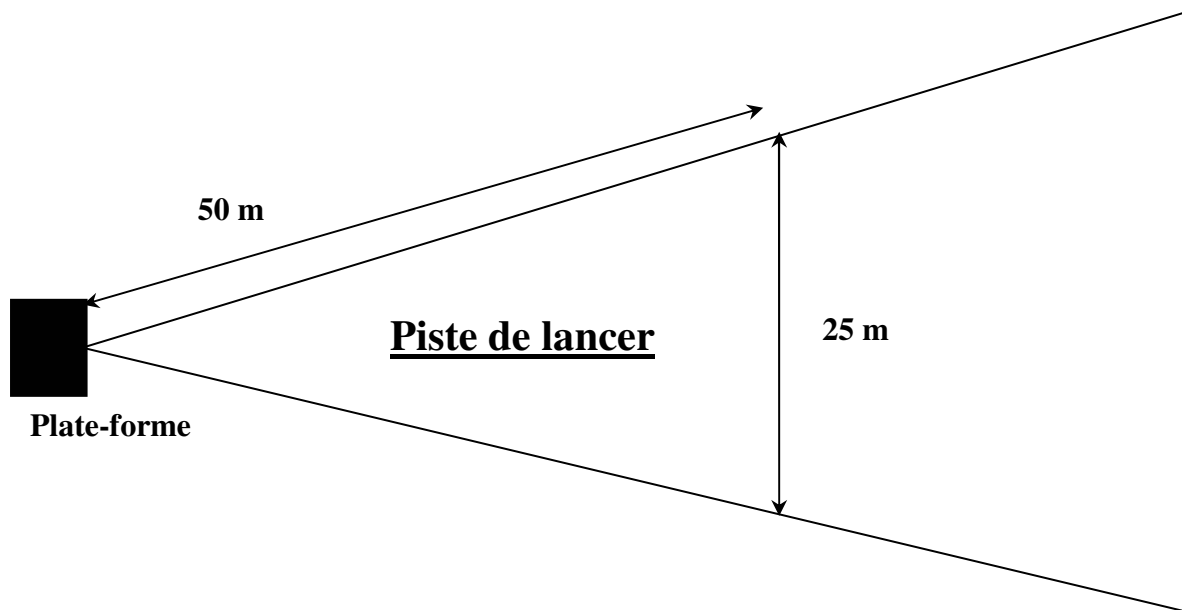
Calcul des résultats :

- Chaque cible touchée vaut **5 points**
- Il y a 20 cibles pour un total max de 100 points
- Pour être comptabilisée, la mouche doit être posée à l'intérieure de la cible (remplie d'eau)





Épreuve N° 2 : **Distance mouche à une main**



Matériel :

- Canne à mouche : longueur maximale : 3 mètres
- Moulinet pas de contrainte particulière
- Soie de compétition : longueur minimale : 15 mètres ; poids : 38 grammes
(Seules les soies homologuées ICSF sont autorisées)
- Mouche : taille 10, sans hameçon, couleur blanche ou jaune
- Bas de ligne : longueur minimale : 1,80 mètres ; longueur maximale : 3 mètres

Durée maximale de l'épreuve (épreuve chronométrée) : 6 minutes

Plate-forme :

- Taille minimale :
 - longueur : 1,50 mètres
 - largeur : 1,20 mètres
 - hauteur : 0,50 mètre

Aire de lancer (cf schéma) : 25 mètres de large à 50 mètres de distance

Déroulement de l'épreuve :

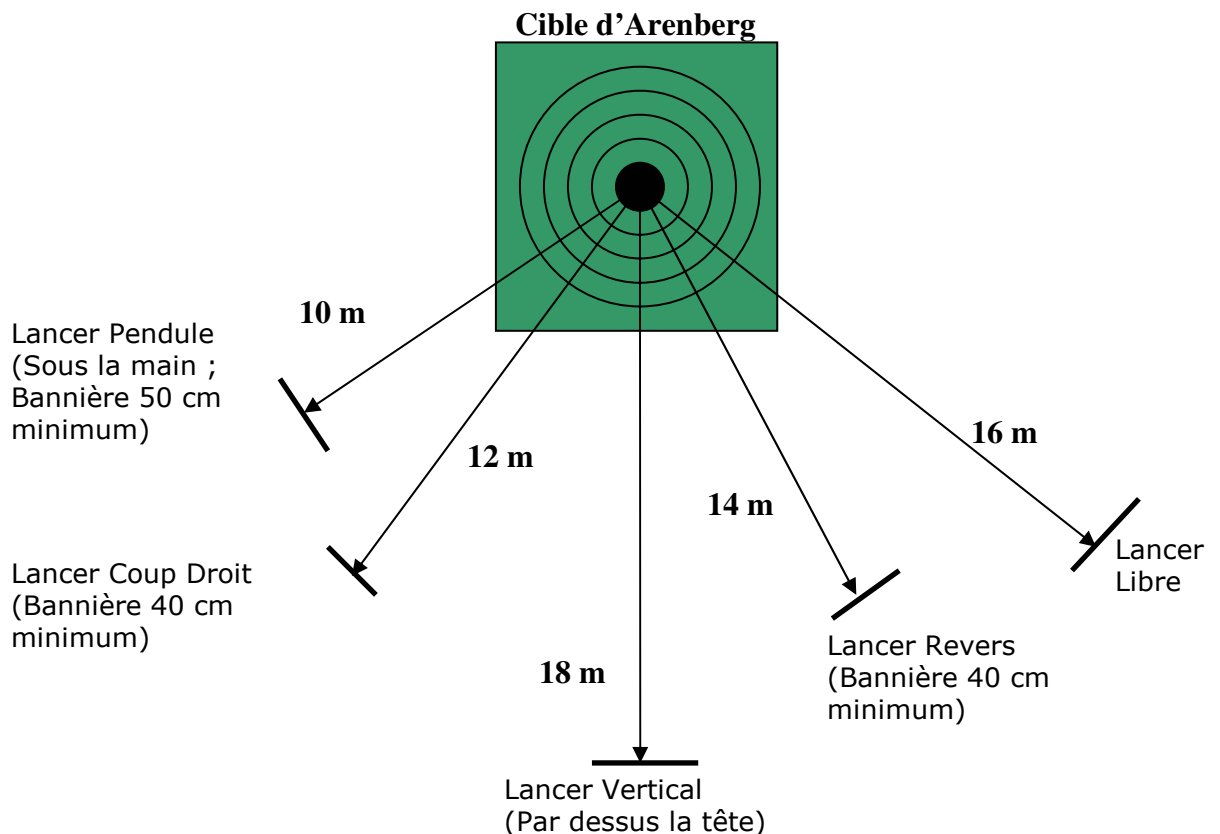
- Le lanceur peut étaler sa soie sur l'aire de lancer avant le début de l'épreuve
- Au Go du Juge Arbitre, l'épreuve commence (ainsi que le chronométrage)
- Le juge arbitre pointe les 3 meilleurs jets pendant la séance de lancer

Calcul des résultats :

- Une fois l'épreuve terminée, les juges arbitres mesurent les 2 meilleurs jets
 - Le juge note le temps afin de départager les compétiteurs en cas d'égalité
 - Le vainqueur de l'épreuve est celui qui a réalisé le jet le plus loin



Épreuve N° 3 : Précision Arenberg poids 7,5 g



Matériel :

- Canne à lancer : longueur minimale : 1,37 m ; longueur maximale : 2,50 m ; au minimum 3 anneaux + un anneau de tête ; diamètres max des anneaux intermédiaires : 5 cm ; anneau de tête : max 1 cm ; la poignée ne doit pas dépasser $\frac{1}{4}$ de la longueur de la canne.
- Moulinet à tambour fixe : pas de contraintes particulières.
- Fil : pas de contrainte de diamètre, si ce n'est au minimum 20 mètres sur la bobine du moulinet et un diamètre constant sur toute la longueur.
- Poids : 7,5 grammes, aux normes ICSF.

Durée maximale de l'épreuve (épreuve chronométrée) : 5 minutes

Cible d'Arenberg : cf schéma ci-dessus ; la cible centrale mesure 75 cm (10 points) ; les autres cercles (8, 6, 4, 2 points). Les lancers s'effectuent derrière les planches (1 mètre de longueur pour 10 cm de hauteur) ; interdiction de dépasser la planche pendant le lancer.

Déroulement de l'épreuve :

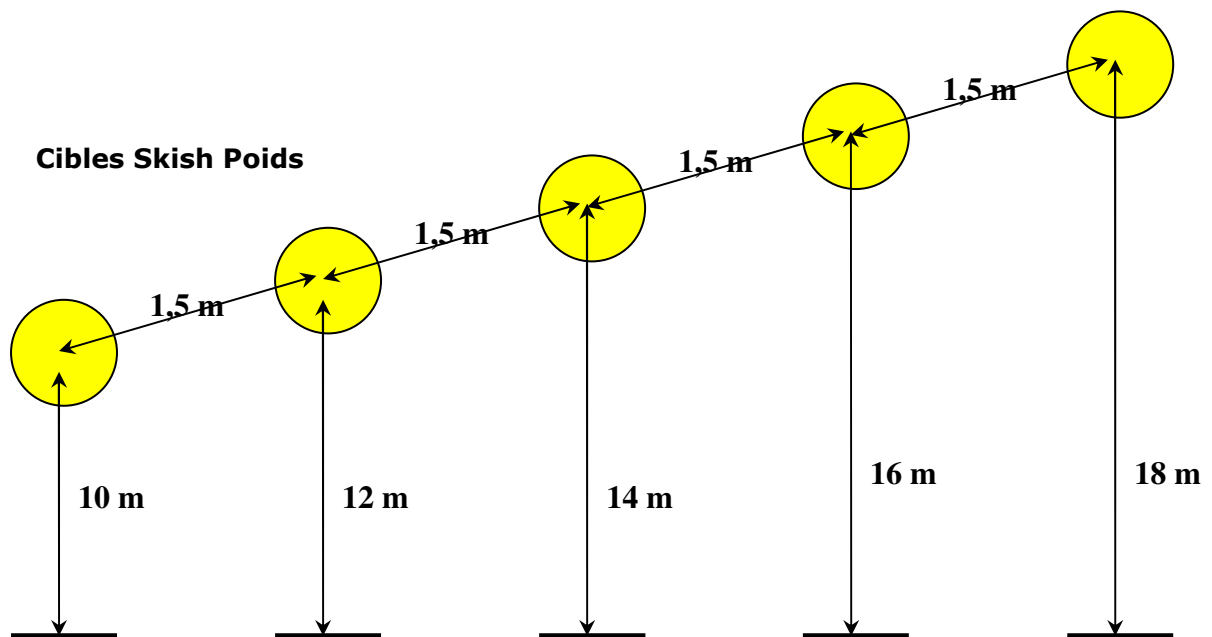
- le lanceur devant la première planche, face, mouche dans la main, soie sur le moulinet.
- Au Go du Juge Arbitre, l'épreuve commence (ainsi que le chronométrage)
 - Ordre des cibles : Lancer pendule (10 mètres), puis Lancer coup droit (12 mètres), puis Lancer Vertical (18 mètres), puis Lancer Revers (14 mètres), puis lancer libre (16 mètres).
 - 2 tirs par lancer ; le juge regarde la zone d'impact du poids sur la cible et note le score correspondant.

Calcul des résultats :

- Le centre de la cible d'Arenberg vaut 10 points puis 8, 6, 4, 2.
- Si l'arrière du plomb touche une ligne, on garde le score le plus élevé.
- Il y a 10 tirs pour **10 points** maximum par tir, soit 100 point maximum au total.
- Le juge note le temps afin de départager les compétiteurs en cas d'égalité.



Épreuve N° 4 : Précision poids 7,5 g



Matériel :

- Canne à lancer : longueur minimale : 1,37 m ; longueur maximale : 2,50 m ; au minimum 3 anneaux + un anneau de tête ; diamètre max des anneaux intermédiaires : 5 cm ; anneau de tête : max 1 cm ; la poignée ne doit pas dépasser $\frac{1}{4}$ de la longueur de la canne.
- Moulinet tambour fixe : pas de contraintes particulières.
- Fil : pas de contrainte de diamètre, si ce n'est au minimum 20 mètres sur la bobine du moulinet et un diamètre constant sur toute la longueur.
- Poids : 7,5 grammes, aux normes ICSF.

Durée maximale de l'épreuve (épreuve chronométrée) : 8 minutes

Cibles : Les cibles mesurent 76 cm de diamètre avec une épaisseur maximale de 1 cm. La hauteur avant est de 10 cm. La hauteur arrière de 17 cm. Les cibles sont positionnées à 10, 12, 14, 16 et 18 mètres. Les lancers s'effectuent derrière les planches (1 mètre de longueur pour 10 cm de hauteur) ; interdiction de dépasser la planche pendant le lancer.

Déroulement de l'épreuve :

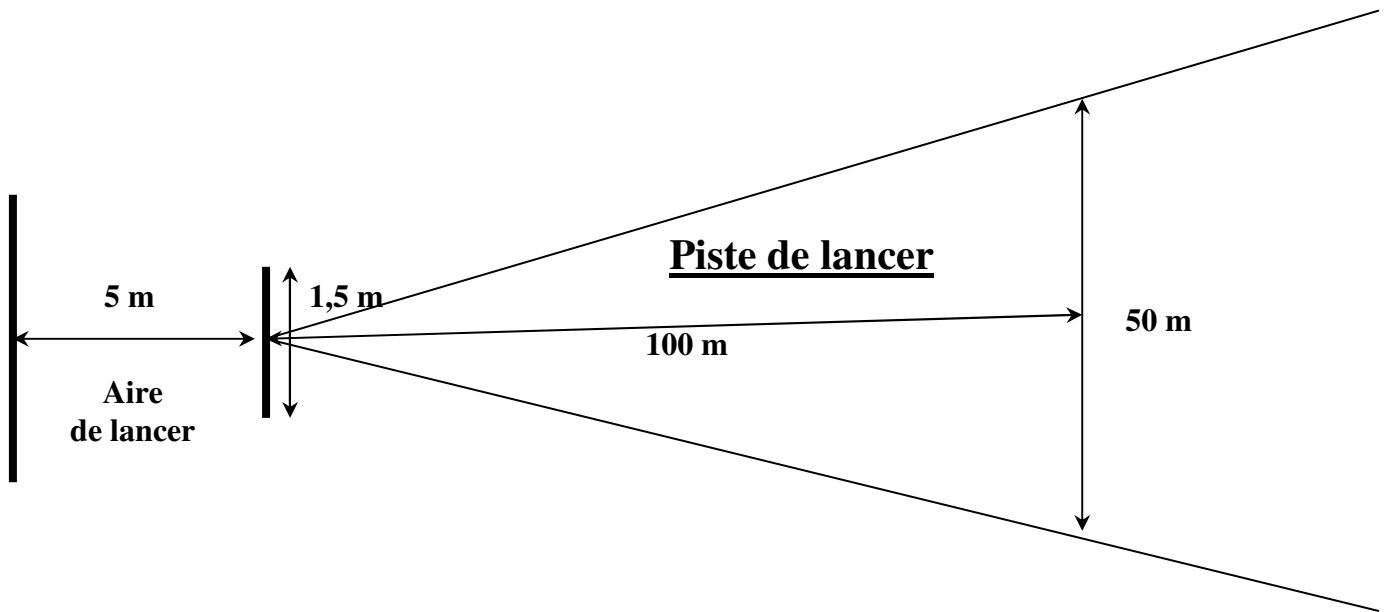
- Le lanceur se place devant la première planche, face à la cible.
- Au Go du Juge Arbitre, l'épreuve commence (ainsi que le chronométrage)
 - Ordre des cibles (2 tirs par position ; les lancers sont libres) :
 - 1er tour : lancer à 10 mètres, puis à 12 mètres, puis à 14 mètres, puis à 16 mètres, puis à 18 mètres
 - 2ème tour : lancer à 10 mètres, puis à 12 mètres, puis à 14 mètres, puis à 16 mètres, puis à 18 mètres
- Le juge regarde si le poids impacte la cible ou la tranche. Les touches arrière sont nulles.

Calcul des résultats :

- Il y a 20 lancers au total. Chaque cible vaut **5 points**, soit 100 points max au total.
- Le juge note le temps afin de départager les compétiteurs en cas d'égalité.



Épreuve N° 5 : Distance poids à une main 7,5g



Matériel :

- Canne à lancer : longueur minimale : 1,37 m ; longueur maximale : 2,50 m maximale ; au minimum 3 anneaux + un anneau de tête ; diamètre maximum des anneaux intermédiaires : 5 cm ; anneau de tête : max 1 cm ; la poignée ne doit pas dépasser $\frac{1}{4}$ de la longueur de la canne
- Moulinet tambour fixe : pas de contraintes particulières
- Fil : diamètre minimum de 18 centièmes ; un diamètre constant sur toute la longueur ; bas de ligne d'arracher interdit.
- Poids : 7,5 grammes, aux normes ICSF

Nombre de lancers : 3 (effectués dans l'ordre de sélection des lanceurs, un lancer à chaque tour) ;

Style de lancer : libre

Aire de lancer :

- À 100 mètres de distance, le terrain mesure 50 mètres de largeur.
- Course de lancer : maximum 5 mètres.
- Le lanceur ne doit pas dépasser la planche de lancer (1,50 mètres pour 10 cm de hauteur).

Déroulement de l'épreuve :

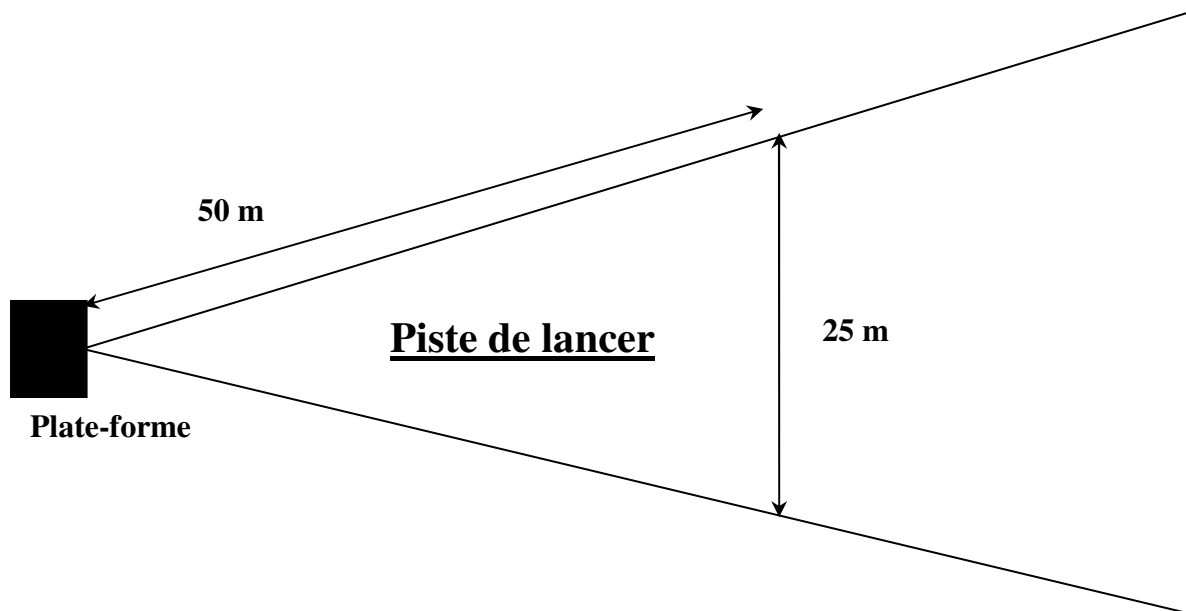
- Le juge arbitre appelle le lanceur par son numéro et lève le bras pour déclarer libre l'aire de lancer.
- Le lanceur se place dans la zone d'aire de lancer (maximum 5 mètres de la planche). Le style est libre. Le lanceur a **60 secondes pour lancer**.
- Le compétiteur lance son poids le plus loin possible en direction de la piste de lancer.
- Le juge regarde si le poids est tombé sur la piste de lancer et le note par un marqueur au sol indiquant le N° du lanceur. Si le poids est sorti de la piste, le lancer est nul.

Calcul des résultats :

- À la fin de l'épreuve, les juges mesurent les différents lancers des compétiteurs et conservent le meilleur jet pour chacun d'entre eux. Chaque mètre vaut **1.5 points**.

NB : En compétition internationale, la mesure des lancers est réalisée au fur et à mesure, grâce à un laser

Épreuve N° 6 :
Distance Mouche Saumon (2 mains)



Matériel :

- Canne à mouche : longueur maximale : 5 mètres 20.
- Moulinet : pas de contraintes particulières.
- Soie de compétition : longueur minimale : 15 mètres ; poids : 120 grammes, en un ou plusieurs morceaux (seules les soies homologuées ICSF sont autorisées).
- Mouche : taille 10, sans hameçon, couleur blanche ou jaune.
- Bas de ligne : longueur minimale : 1,80 mètres ; longueur maximale : 5 mètres 20

Durée maximale de l'épreuve (épreuve chronométrée) : 7 minutes

Plate-forme :

- Taille minimale :
 - longueur : 1,50 mètres
 - largeur : 1,20 mètres
 - hauteur : 0,50 mètre

Aire de lancer (cf schéma) : 25 mètres de large à 50 mètres de distance

Déroulement de l'épreuve :

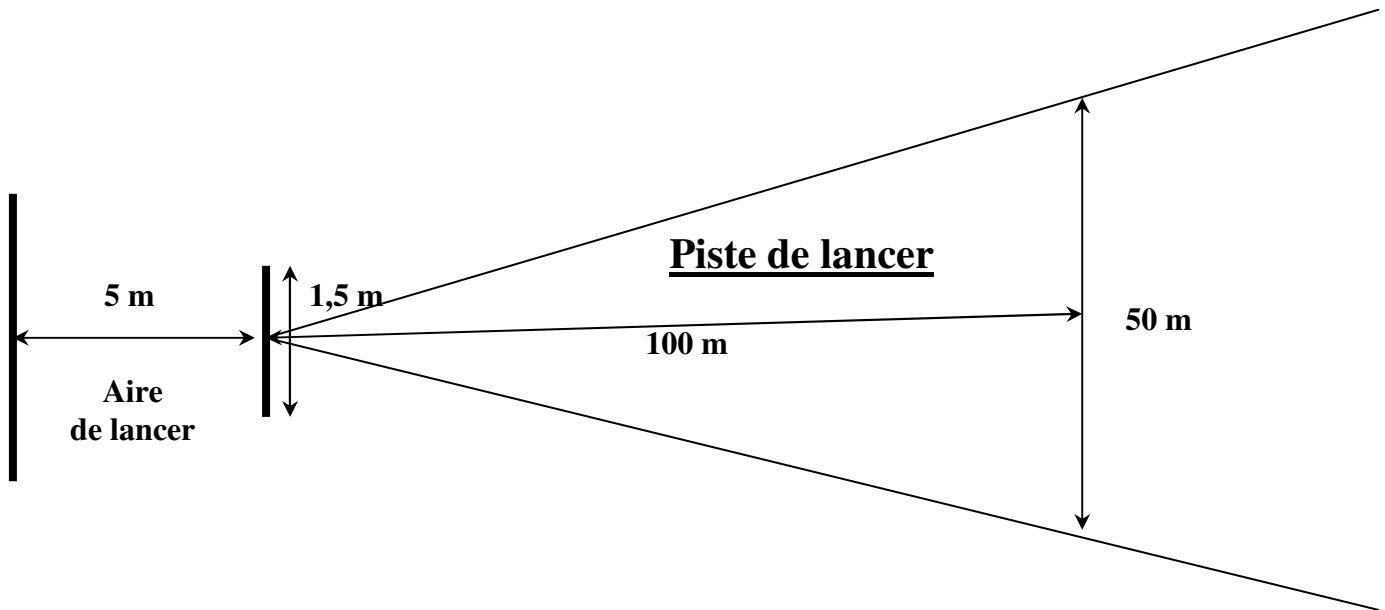
- Le lanceur peut étaler sa soie sur l'aire de lancer avant le début de l'épreuve.
- Au Go du Juge Arbitre, l'épreuve commence (ainsi que le chronométrage).
- Le juge arbitre pointe les 3 meilleurs jets pendant la séance de lancer.

Calcul des résultats :

- Une fois l'épreuve terminée, les juges arbitres mesurent les 2 meilleurs jets
- Le juge note le temps afin de départager les compétiteurs en cas d'égalité
- Le vainqueur de l'épreuve est celui qui a réalisé le jet le plus loin



Épreuve N° 7 :
Distance Poids 18 grammes (2 mains)
avec moulinet tambour fixe



Matériel :

- Canne à lancer : sans contrainte.
- Moulinet tambour fixe : pas de contrainte particulière.
- Fil : diamètre minimum de 25 centièmes ; un diamètre constant sur toute la longueur ; bas de ligne d'arracher de 35 centièmes minimums ; au minimum un tour du bas de ligne d'arracher sur le moulinet.
- Poids : 18 grammes, aux normes ICSF.

Nombre de lancers : 3 (effectués dans l'ordre de sélection des lanceurs, un lancer à chaque tour).

Style de lancer : libre

Aire de lancer :

- À 100 mètres de distance, le terrain mesure 50 mètres de largeur
- Course de lancer : maximum 5 mètres
- Le lanceur ne doit pas dépasser la planche de lancer (1,50 mètres pour 10 cm de hauteur)

Déroulement de l'épreuve :

- Le juge arbitre appelle le lanceur par son numéro et lève le bras pour déclarer libre l'aire de lancer.
- Le lanceur se place dans la zone d'aire de lancer (maximum 5 mètres de la planche).
- Le style est libre. Le lanceur a **60 secondes pour lancer**.
- Le compétiteur lance son poids le plus loin possible en direction de la piste de lancer.

Le juge regarde si le poids est tombé sur la piste de lancer et le note par un marqueur au sol indiquant le N° du lanceur. Si le poids est sorti de la piste, le lancer est nul.

Calcul des résultats :

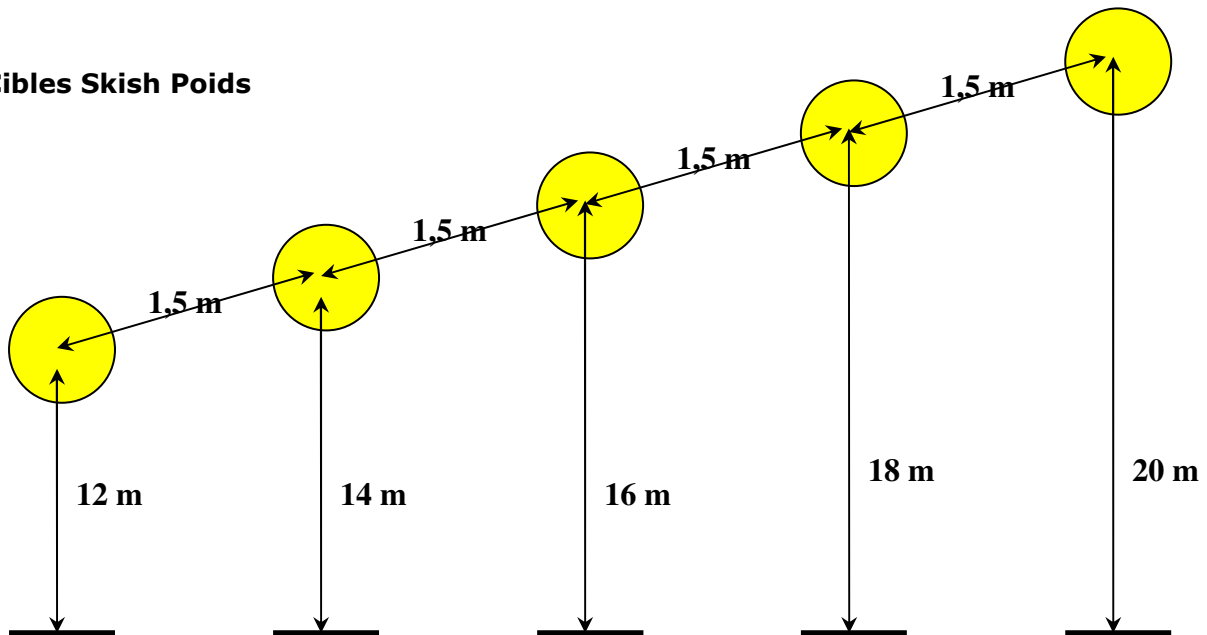
À la fin de l'épreuve, les juges mesurent les différents lancers des compétiteurs et conservent le meilleur jet pour chacun d'entre eux. Chaque mètre vaut **1.5 points**.

NB : En compétition internationale, la mesure des lancers est réalisée au fur et à mesure, grâce à un laser



Épreuve N° 8 : Précision Poids 18 grammes

Cibles Skish Poids



Matériel :

- Canne à lancer : pas de contraintes particulières sauf la longueur maximale : 2,50 m maximale.
- Moulinet tambour tournant : pas de contraintes particulières.
- Fil : pas de contrainte de diamètre, si ce n'est au minimum 22 mètres sur la bobine du moulinet et un diamètre constant sur toute la longueur.
- Poids : 18 grammes, aux normes ICSF.

Durée maximale de l'épreuve (épreuve chronométrée) : **10 minutes**

Cibles : Les cibles mesurent 76 cm de diamètre avec une épaisseur maximale de 1 cm. La hauteur avant est de 10 cm. La hauteur arrière de 17 cm. Les cibles sont positionnées à 12, 14, 16, 18 et 20 mètres. Les lancers s'effectuent derrière les planches (1 mètre de longueur pour 10 cm de hauteur) ; interdiction de dépasser la planche pendant le lancer.

Déroulement de l'épreuve :

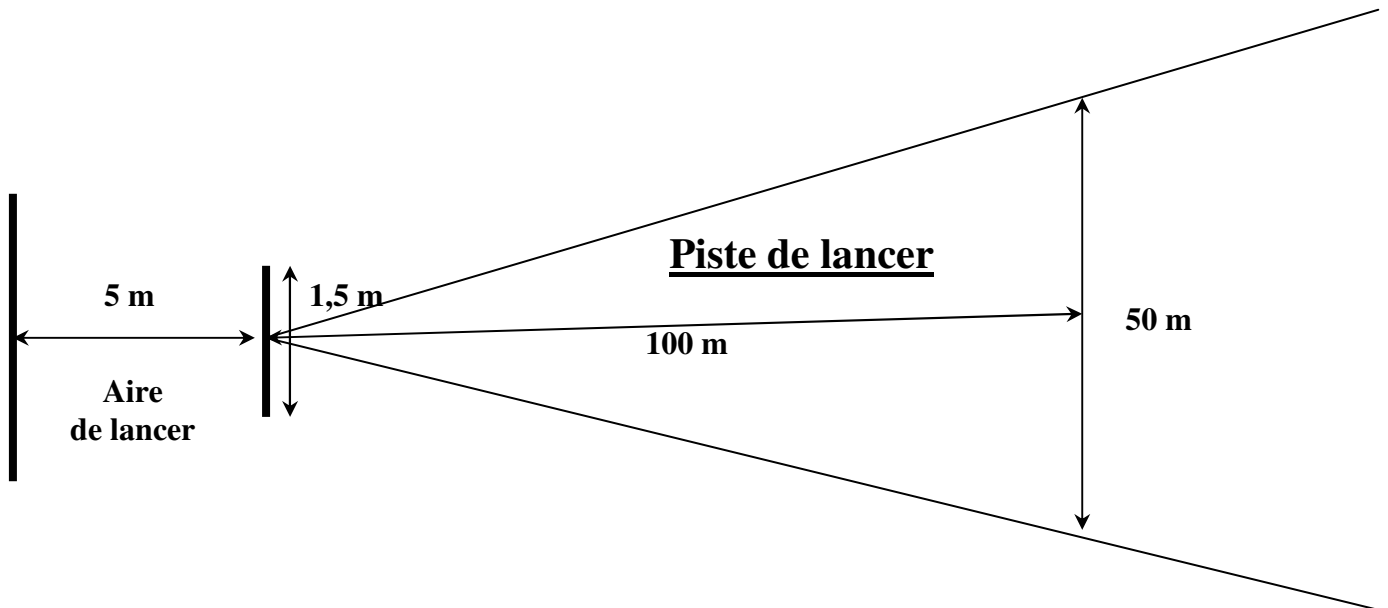
- Le lanceur se place devant la première planche, face à la cible
- Au Go du Juge Arbitre, l'épreuve commence (ainsi que le chronométrage)
- Ordre des cibles (2 tirs par position ; les lancers sont libres) :
 - 1er tour : lancer à 12 mètres, puis à 14 mètres, puis à 16 mètres, puis à 18 mètres, puis à 20 mètres
 - 2ème tour : lancer à 12 mètres, puis à 14 mètres, puis à 16 mètres, puis à 18 mètres, puis à 20 mètres
- Le juge regarde si le poids impacte la cible ou la tranche. Les touches arrière sont nulles.

Calcul des résultats :

- Il y a 20 lancers au total. Chaque cible vaut **5 points**, soit 100 points maximum au total
- Le juge note le temps afin de départager les compétiteurs en cas d'égalité



Épreuve N° 9 :
Distance Poids 18 grammes (2 mains)
avec moulinet tambour tournant



Matériel :

- Canne à lancer : sans contrainte.
- Moulinet tambour fixe : pas de contrainte particulière.
- Fil : diamètre minimum de 25 centièmes ; un diamètre constant sur toute la longueur ; bas de ligne d'arracher de 35 centièmes minimum ; au minimum un tour du bas de ligne d'arracher sur le moulinet.
- Poids : 18 grammes, aux normes ICSF.

Nombre de lancers : 3 (effectués dans l'ordre de sélection des lanceurs, un lancer à chaque tour)

Aire de lancer : À 100 mètres de distance, le terrain mesure 50 mètres de largeur ; Course de lancer : maximum 5 mètres ; Le lanceur ne doit pas dépasser la planche de lancer (1,50 mètres pour 10 cm de hauteur)

Déroulement de l'épreuve :

- Le juge arbitre appelle le lanceur par son numéro et lève le bras pour déclarer libre l'aire de lancer.
- Le lanceur se place dans la zone d'aire de lancer (maximum 5 mètres de la planche). Le style est libre. Le lanceur a **60 secondes pour lancer**.
- Le compétiteur lance son poids le plus loin possible en direction de la piste de lancer.
- Le juge regarde si le poids est tombé sur la piste de lancer et le note par un marqueur au sol indiquant le N° du lanceur. Si le poids est sorti de la piste, le lancer est nul.

Calcul des résultats :

- À la fin de l'épreuve, les juges mesurent les différents lancers des compétiteurs et conserve le meilleur jet pour chacun d'entre eux. Chaque mètre vaut **1.5 points**.

NB : En compétition internationale, la mesure des lancers est réalisée au fur et à mesure, grâce à un laser