

FEDERATION INTERNATIONALE DE LA PECHE SPORTIVE EN MER

F.I.P.S -M

A.s.b.l – Association sans but lucratif

Registre de Commerce et des Sociétés Luxembourg F7236



REGLEMENTS BIG GAME

Français

(Version 2024)

Table des matières :

A. Directives Générales pour la pêche à la traîne, la pêche au mouillage et la pêche à la dérive.....	3
1. Généralités.....	3
2. Genres et Directives de Compétitions Big Game.....	3
3. Équipes - Conditions de participation.....	4
4. Commissaires.....	5
5. Prescriptions pour les bateaux.....	5
6. La pige de mesure.....	6
7. Durée de concours.....	7
8. Appâts.....	8
9. Tirage au sort des Bateaux.....	8
10. Classement journalier et classement final.....	9
11. Protestations.....	10
B. Pêche en Bateau à la traîne.....	11
C. Pêche en Bateau au mouillage.....	11
D. Pêche en Bateau à la dérive.....	12
E. Dispositions spécifiques pour l'équipement de pêche.....	13
1. La canne.....	13
2. Le moulinet.....	13
3. Corps de ligne principale.....	14
4. Ligne de bourrage.....	14
5. Double ligne.....	14
6. Bas de ligne.....	14
7. Hameçons.....	15
8. Cordon de sécurité.....	15
9. Porte-cannes.....	15
10. Baudrier.....	15
11. Harnais.....	16
12. Godets.....	16
13. Chaise de bateau Big Game.....	16
14. Teaser ou teaser d'appel pour le « Big Game » à la traîne.....	16
15. Tangons latéraux, tangon central et downrigger pour le « Big Game » à la traîne.....	17
16. Spreader bar, «cerf-volants», «birds», flotteurs, ... , et plombs.....	17
17. Cas de disqualification (pour 1 poisson ou pour les prises du jour).....	17

La Partie Générale des Règlements Internationaux est valable dans son intégralité pour le Big Game

Règlement “Big Game”

A. Directives Générales pour la pêche à la traîne, la pêche au mouillage et la pêche à la dérive.

1. Généralités

- 1.1. La pêche « Big Game » est une pêche basée sur le « Catch and Release », aucun poisson n’est embarqué ou tué, l’utilisation d’appât vivant est INTERDITE dans n’importe quelle situation.
- 1.2. La pêche au gros, Big Game, en bateau concerne les différentes techniques de pêche soutenues par la FIPS-Mer uniquement en utilisant des cannes et des moulinets et en recherchant des espèces pélagiques.
- 1.3. Différentes espèces de poissons de fonds ne sont pas admises au classement dans les compétitions Big Game, Il y a des compétitions spéciales pour ces genres de poissons. Exemples: Congres et Raies ne comptent pas dans le classement des compétitions du Big Game.
- 1.4. Un cahier des charges sera établi par la nation organisatrice tenant compte des conditions spécifiques locales concernant le lieu où se déroulera l'épreuve. Il définira l'organisation et le déroulement de la compétition. Le cahier des charges doit être soumis pour approbation au Bureau Directeur de la FIPS-M au moins 90 jours avant la compétition. En cas de contestation entre le règlement FIPS-M et le cahier des charges de la nation organisatrice, seul le règlement FIPS-M prévaudra.

2. Genres et Directives de Compétitions Big Game

- Pêche Bateau à la Traîne (Traîne hauturière et Traîne côtière) (6 cannes)
 - Pêche Bateau au Mouillage (4 cannes)
 - Pêche Bateau à la Dérive (4 cannes)
- 2.1. Seules les équipes nationales présentées par les Fédérations membres de la FIPS-M ont le droit de participer aux Championnats du Monde ou Continentaux.
 - 2.2. L’organisateur d’une compétition internationale ne peut imposer l’utilisation exclusive d’une marque de fil, de canne, de moulinet ou de leurres aux participants. Les concurrents sont libres de choisir leur matériel, conforme aux règlements et directives.
 - 2.3. La résistance du fil autorisé sera fixée par la nation organisatrice en fonction des poissons pris dans la zone où a lieu la compétition. La résistance doit être mentionnée dans le cahier des charges et le programme de la compétition. Toutefois elle ne peut être supérieure à 37 kg (80 lbs) et avec une tolérance maximale de 5%.
 - 2.4. Un maximum de quatre (4) cannes et moulinets (pêche au mouillage et pêche à la dérive) et six (6) cannes et moulinets (pêche à la traîne) peuvent être embarqués. Aucune autre canne ou moulinet de réserve ne sera accepté à bord. Les skippers doivent enlever toutes leurs

propres cannes et moulinet du bateau avant chaque départ.

- 2.5. L'utilisation des instruments électroniques tels que le Panoptix, ainsi que les moteurs Minnkota, ou accessoires équivalents, est interdite.
- 2.6. Les leurres peuvent être artificiels, naturels (fournis uniquement par l'organisation) ou une combinaison des deux.
- 2.7. Zone de pêche
 1. L'organisateur de la compétition déterminera la zone de pêche.
 2. La zone ne pourra pas être supérieure à 150 miles carrées
 3. Un bateau commissaire doit se trouver tout le temps dans la zone de pêche pour assurer la communication Vhf avec le jury international.

3. **Équipes - Conditions de participation**

- 3.1. Pour des raisons d'ordre technique, lors des concours Big Game on n'admet que l'inscription de 2 Equipes Nationales composées de 2 à 4 compétiteurs chacune (maximum de pêcheurs par équipe sera précisé par l'organisateur). Il est interdit que les équipes utilisent leurs propres bateaux pour participer au championnat FIPS-M.
- 3.2. Le capitaine peut être membre, réserve ou accompagnateur d'une seule équipe. Il est le représentant officiel de cette équipe. S'il n'est pas enregistré comme Capitaine-Réserve d'équipe, il ne peut en aucun cas participer au concours. Le capitaine a le droit d'être sur le bateau de son équipe, sans participer à la pêche.
- 3.3. Si deux équipes sont inscrites au concours, celles-ci figureront de droit au classement final.
- 3.4. Seulement un classement par équipe sera effectué.
- 3.5. Une équipe inscrite ne peut plus être modifiée pendant la compétition. Toutefois, si un des équipiers pour des raisons majeures, (tels que, accident, maladie, etc.) devait interrompre sa participation, le Capitaine-Réserve prévu pourra être admis, à condition de soumettre une demande au jury international. Tous les certificats médicaux et autres documents concernant ce changement devront être fournis au jury. La décision du jury d'accepter ou de refuser ce remplacement sera sans appel.
- 3.6. Tous les participants doivent avoir une licence valide de la nation représentée, ils doivent être inscrits aux épreuves suivant le règlement par leur nation respective. En plus, les conditions du règlement général de compétition (Chap. IV Art. 2.04) doivent être remplies. Les nations membres peuvent être représentées aux championnats internationaux de la FIPS-M par des compétiteurs ayant la nationalité du pays représenté et étant fédéré dans ce pays.
 - Un seul participant, ayant la nationalité étrangère mais qui réside depuis plus de cinq ans dans ce pays et participe aux sélections nationales de cette nation, est admis dans une équipe nationale. Ce compétiteur de nationalité étrangère ne peut pas être fédéré dans son pays d'origine et y participer dans des équipes nationales. Pour les participants qui sont en possession de plusieurs nationalités, le compétiteur pourra participer seulement pour une nation.

3.7. L'âge minimal des concurrents est de 18 ans.

4. Commissaires

4.1. Rôle du commissaire :

- Un commissaire indépendant doit être présent sur chaque bateau lors de chaque manche du championnat. Les commissaires seront attribués par l'organisation et leurs noms seront donnés au jury avant le début du championnat. Le Jury peut placer un observateur tiers (non de la nation organisatrice) sur les bateaux des équipes du pays organisateur.
- Pour les championnats de pêche au gros au mouillage ou à la dérive, le skipper pourra être également le commissaire de l'équipe du jour.
- Les observateurs ne peuvent pas être des capitaines d'équipes, ils doivent être indépendants.
- Marquer sur la fiche l'heure précise de la touche, l'heure de la relâche de chaque poisson et le nom du pêcheur.
- A la fin de la manche le commissaire, accompagné par le capitaine ou un membre de l'équipe, remettre au Jury la fiche des résultats et les cannes avec les numéros qui ont pris des poissons pour le test sur la ligne principale.
- Si à la fin du temps réglementaire de la compétition, un pêcheur est encore en action de pêche avec un poisson, le commissaire doit informer par radio la direction de compétition.

4.2. Les résultats journaliers devront être inscrits sur la fiche de pêche du jour. Ces listes seront signées par les commissaires et les compétiteurs.

4.3. Le commissaire en chef (sur le bateau principal) doit établir une liste complète (rapport chronologique) avec toutes les données de capture rapportées par les commissaires de tous les bateaux de la compétition.

5. Prescriptions pour les bateaux

5.1. Tous les bateaux doivent être équipés de manière identique. Ils doivent avoir au minimum 6 porte-cannes, 2 tangons, 1 « chaise de pêche » et l'équipement pour la relâche. Pour les compétitions en « Stand-up » une chaise n'est pas nécessaire.

5.2. Tous les bateaux doivent être munis d'un émetteur-récepteur (VHF), d'un GPS et d'un panneau afficheur portant la lettre d'identification du bateau. Ils doivent répondre aux prescriptions nautiques et doivent avoir à bord les équipements de survie conformes à la législation de la nation où a lieu la compétition.

5.3. Le capitaine pourra, à la demande du pêcheur, manœuvrer librement le bateau de façon à ramener rapidement le poisson le long du bateau pour pouvoir le relâcher avec un minimum de stress.

5.4. Lors de la traîne, le bateau doit toujours avancer, même à faible vitesse.

5.5. Lors de la pêche au mouillage ou en dérive, la direction de compétition doit aviser les capitaines des bateaux engagés de faire respecter une distance minimale d'un ½ mille de

l'arrière ou des côtés des bateaux qui sont en prise avec un poisson.

L'action de récupération d'un poisson est à communiquer par radio à tous les autres bateaux participants au concours.

Avec l'approbation du capitaine et du pêcheur en action de combat, les bateaux des commissaires ou de la presse peuvent s'approcher avec précaution à une distance raisonnable qui leur permettra de prendre des photos ou de filmer.

5.6. Chaque équipe doit informer immédiatement la direction de compétition par radio (VHF) sur chaque touche de poisson, toutes techniques confondues (pêche à la traine, mouillage ou dérive) en indiquant:

- le numéro et nom du bateau
- le nom (nation) de l'équipe
- le nom du pêcheur à la canne
- le numéro de la canne
- l'heure de la touche
- la position GPS
- l'heure de relâche
- espèce de poisson relâché

5.7. Chaque bateau doit impérativement annoncer son arrêt de pêche et son arrivée à quai à la direction de compétition.

5.8. A l'annonce d'une tempête, de forts coups de vent ou de vagues dangereuses sur la zone concernée, le jury seul a le droit d'annuler une épreuve. Il pourra toutefois indiquer aux concurrents des zones où les conditions seront meilleures et plus favorables et dans lesquelles ils pourront pêcher.

Dans des cas particuliers, p. ex. en cas de danger d'accident ou de vie ou de danger pour les bateaux pendant une épreuve, le Jury a le droit de suspendre l'épreuve. Les participants seront informés par radio de la décision d'arrêt de pêche. En cas de récupération d'un poisson il faudra couper la ligne.

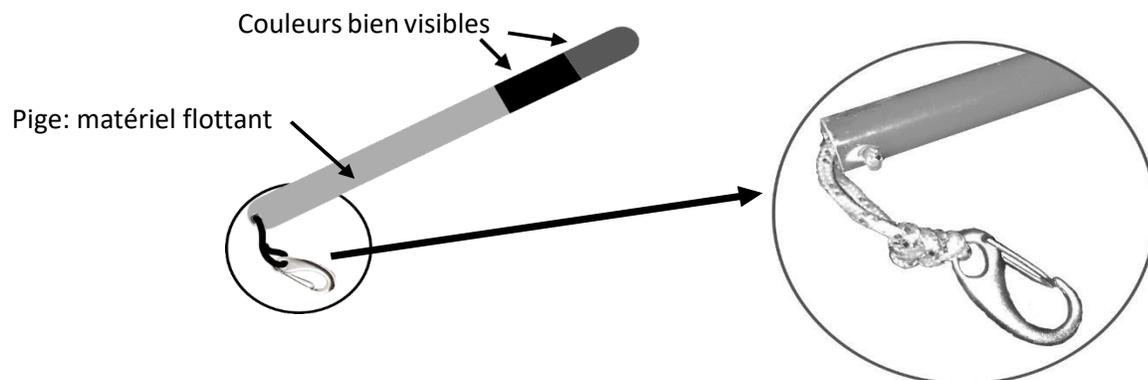
A cet appel général, chaque capitaine de bateau devra obligatoirement confirmer la réception de l'appel "Radio" et annoncer le nombre de prises enregistrés.

Le Jury décide des modalités de classement pour cette partie de l'épreuve.

6. La pige de mesure

6.1. Pour la vérification de la longueur minimale, l'organisation doit fournir à tous les bateaux une pige de mesure avec des marques de couleur pour chaque espèce admise au classement.

6.2. La pige doit être flottante et présenter des mesures conformes aux poissons présents dans la zone de pêche. Elle doit présenter des couleurs différentes (bien visible sur la vidéo) pour établir la validité du poisson. Sur le sommet doit être monté une attache qui permet de faire glisser la pige sur le bas de ligne.



- 6.3. Pour des raisons de sécurité, la prise de mesure avec la pige est interdite pour tous les poissons avec rostre (marlin, espadon etc..). Pour ces poissons seront fixés des points par espèce.

Pour les autres espèces de poissons, seule la longueur minimale prescrite pour la validation est mesurée. S'ils atteignent la longueur minimale, les points par espèce seront donnés.

S'ils n'atteignent pas la longueur minimale, les poissons remis à l'eau se voient attribuer des POISSONS BONUS.

Aucun point ou poisson bonus ne sera attribué aux poissons capturés qui ne sont pas inscrits sur la liste des poissons valides.

7. Durée de concours

- 7.1. L'heure du début et de l'arrêt de pêche en mer seront indiqués par l'organisateur ou la nation organisatrice. Les durées du concours et les dispositions spéciales de la direction de compétition sont à suivre scrupuleusement.
Au début de la manche le bateau commissaire doit être positionné au moins 5 miles dans la zone de pêche et doit s'assurer que tous les bateaux participants soient présents avant de donner le signal du début de la manche.
- 7.2. Dès l'arrêt du concours, les cannes devront être retirées des plats-bords du bateau. Tout bateau surpris après l'arrêt de pêche avec une canne posée sur le plat-bord, que la ligne soit à l'eau ou pas, l'équipe sera disqualifiée du classement de ce jour (= dernière place +1). Cette mesure élimine toute possibilité de réclamation de la part d'un autre concurrent compte tenu de la difficulté de juger à distance si une ligne est dans l'eau ou non. Quand le bateau marche à forte vitesse pour rentrer au port, les cannes peuvent être mises dans les plats-bords pour éviter d'être endommagées.

Exception:

Toutefois, si un pêcheur est en action de pêche avec une prise effectuée avant l'arrêt de pêche, la continuité du combat est à confirmer à l'organisateur par radio avec indication du nom du pêcheur.

Les autres lignes devront être retirées de suite de l'eau et du plat-bord du bateau. Le jury établira et communiquera par radio le temps pour terminer le combat à ajouter au temps

nécessaire pour rentrer au port.

- 7.3. Tous les bateaux sauf l'exception de l'article précédant doivent arriver à quai dans les limites du temps fixées par la direction de compétition.
Le temps doit être donné de manière à ce que le bateau le plus lent, se trouvant au milieu de la zone de pêche, atteigne le port dans les temps.
- 7.4. Les bateaux arrivant à quai après le temps limite ne seront pas pris en compte pour le classement de la journée.
- 7.5. Tout bateau qui ne peut rentrer au port dans les temps, ou qui se déroute pour n'importe quelle raison, doit aviser la direction de compétition par radio.
En cas de panne du bateau noté par le commissaire, celui-ci, accompagné du capitaine de l'équipe, pourront être transférés à bord d'un autre bateau. Le bateau ayant porté assistance au bateau en panne sera crédité du temps perdu certifié par les commissaires des deux bateaux.
Seulement un bateau incapable de manœuvrer sera considéré à être en panne.
- 7.6. Il n'est pas permis de changer la date du jour d'entraînement.

8. Appâts

- 8.1. L'organisateur d'une compétition de la CIPS - FIPS/M doit mettre à la disposition de tous les concurrents des appâts naturels de même qualité et quantité à l'entraînement et pendant le concours. Les appâts seront remis par l'organisateur aux commissaires qui en feront la distribution sur le bateau.
L'utilisation d'appâts qui ne sont pas distribués par l'organisateur, entraînera la disqualification.
Ceci n'est pas valable pour les leurres artificiels.
- 8.2. Ces appâts pourront être utilisés pour attirer ou attraper des poissons.
- 8.3. L'utilisation de n'importe quelles parties de mammifères comme appât, ou appâter avec du sang de mammifères, est défendue pour toutes les disciplines FIPS-M.

9. Tirage au sort des Bateaux

Lors de la réunion des capitaines, le tirage au sort des bateaux se fera électroniquement.

1. Tirage au sort des lettres d'identification des bateaux.
2. le tirage au sort des équipes.
Les équipes changent de bateau journallement dans l'ordre alphabétique des lettres d'identification par rapport du tirage au sort de la première journée de compétition.

Le tirage au sort des bateaux se fera en utilisant le programme FIPS-M. En cas de manque de Wi-Fi ou autres problèmes informatiques, le tirage au sort des bateaux se fera selon le tirage manuel.

*Exemple: 8 bateaux et 4 jours de pêche (1 journée d'entraînement + 3 jours de compétition)
Dans le cas où une équipe se voit attribuer pour la journée d'entraînement le bateau*

numéro "5", alors les autres jours comme suit :

1^{er} jour de compétition -> bateau "6"

2^e jour de compétition -> bateau "7"

3^e jour de compétition -> bateau "8"

Si la journée d'entraînement est annulée, l'équipe commencera la compétition sur le bateau prévu pour le 1er jour de compétition : bateau 6

Si le premier jour de compétition est annulé, seulement la date de la compétition change, pas le bateau. L'équipe restera sur le bateau 6 pour la journée suivante.

10. Classement journalier et classement final

10.1. Les prises doivent être documentées par film vidéo. L'heure précise de la relâche de chaque poisson mesuré doit être indiquée sur la fiche. Afin de garantir l'originalité du film, une marque distinctive indiquant la manche, la date et le numéro de la canne doit se voir distinctement sur le film.

Chaque jour, l'organisateur distribuera de nouvelles marques à tous les bateaux ou équipages.

10.2. Seul le jury visionnera les vidéos et prendra les décisions de validation d'après la mesure avec la pige. En cas de doute il peut demander l'avis du capitaine de l'équipe.

10.3. Le classement journalier s'effectuera au plus de points des prises effectuées par l'équipe. Pour toutes les équipes qui n'ont pas pris de poissons, leur place est calculée en prenant la somme du nombre de toutes les places restantes divisée par le nombre d'équipes sans poissons (Nombre arrondi vers le haut).

Par exemple : 20 équipes inscrites. 14 équipes ont pris des poissons. Les 6 équipes sans poissons auront tous la place suivante : $15+16+17+18+19+20= 105/6 =17,5 \rightarrow 18$

10.4. - S'il y a égalité de points/places au classement individuel journalier, l'équipe qui a capturé le plus grand nombre de poissons légaux sera classée devant.

- S'il y a encore égalité, on tiendra compte du nombre des poissons listés mais n'ayant pas la taille légale (= POISSON BONUS)

- S'il y a encore égalité, on tiendra compte de l'heure de la relâche du premier poisson valide.

- Ensuite l'heure de relâche du deuxième poisson...

- Si après il y a encore égalité, les équipes sont à mettre à la même place de classement. La place suivante dans le classement ne sera pas attribuée.

10.5. Classement final par Equipe

Si la compétition dure plusieurs jours, le classement final de l'épreuve sera calculé en additionnant les places journalières des équipes.

L'équipe ayant le plus petit cumul points sera déclarée vainqueur.

S'il y a égalité au classement final par équipes, la meilleure place obtenue sur tous les jours de compétition départagera les équipes à égalité.

Si après, il y a encore égalité, on retient pour le classement :

1. la somme des points de toutes les journées du concours

2. le plus grand nombre de poissons légaux pris en total dans toutes les journées de compétition
3. la plus grosse prise capturée (valeur points) pendant le championnat
4. Nombre des poissons listés n'ayant pas la taille légale (nombre de Poissons Bonus)
5. L'heure de la relâche du premier poisson ; ensuite du deuxième poisson ...
6. Si après il y a encore égalité, les équipes sont à mettre à la même place du classement. La place suivante ne sera pas attribuée.

11. **Protestations**

Pour les Championnats Big Game sont valables les dispositions du règlement général :

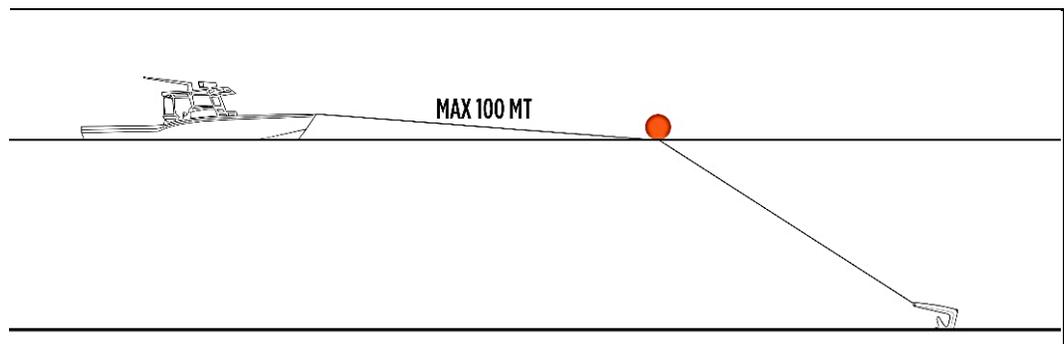
1. Avec chaque protestation il faut remettre au jury international un montant de protestation de 100 € ou dans la valeur équivalente monétaire du pays organisateur.
2. Le jury doit se réunir 1 heure au plus tard après la proclamation des résultats et prendre après 1 heure de délibération une décision qui est à respecter par chacun.
3. La décision du jury international doit être retenue par écrit et remise par le jury au secrétaire général FIPS/M.
4. Le demandeur de protestation, les personnes en cause et la direction de compétition doivent, s'il est nécessaire ou possible, être entendu par le jury.
5. La décision du jury international doit être conforme aux statuts de la FIPS/M, aux dispositions générales et des règlements de compétition de la FIPS/M, à l'organisation et aux accords de la hiérarchie indiquée.
6. Si on donne lieu à la protestation, un membre du jury doit tout de suite rendre le montant de protestation (100€) au demandeur et la direction de compétition doit prendre les mesures nécessaires ou le cas échéant faire des modifications.
7. S'il y a refus de la protestation, le jury doit déposer le montant de protestation (100€) sur le compte de la fédération international FIPS/M.
8. La décision du jury est doit être proclamée.
9. A titre exceptionnel et dans le cas où le Jury ne peut résoudre le problème posé, il appartiendra au Bureau Directeur de la FIPS-Mer de prononcer une sentence allant jusqu'à la disqualification d'une équipe voire d'une nation. Les conséquences pécuniaires d'une telle décision ne pourront être opposées à la FIPS-Mer et devront être supporté par l'organisateur de la compétition.
10. De même lorsqu'une équipe quitte la compétition sans avoir émis de protestation en bonne et due forme auprès du Jury, les conséquences pécuniaires seront à sa propre charge ou à la charge de la nation qu'elle représente.
11. Dans ce cas, la Fédération concernée ne pourra pas prétendre faire participer une équipe l'année suivante dans la discipline en cause.

B. Pêche en Bateau à la traîne

1. Deux catégories :
 - a. Traîne haute (en haute mer) au-delà de 12 miles de la côte
 - b. Traîne côtière en dedans de 12 miles de la côte
2. Des équipes nationales peuvent participer.
3. Le nombre maximal de cannes autorisées en action de pêche, indépendamment du nombre de pêcheurs de l'équipe, est limité à 6 cannes en incluant les teasers.
Pendant le combat avec un poisson, les autres cannes peuvent continuer à amorcer ou à pêcher.

C. Pêche en Bateau au mouillage

1. Un mouillage se compose :
 - a. D'une ancre adaptée au poids du bateau et ayant une chaîne de longueur appropriée.
 - b. D'un cordage en matière naturelle ou synthétique représentant au moins deux fois la longueur de la ligne flottante avec un maximum de 100m.
Le cordage doit faire partie intégrale du bateau.



- c. D'une bouée de signalisation (avec nom du bateau et port d'attache surmonté par exemple d'une perche de repérage à laquelle on pourra fixer un pavillon de couleur vive).
2. Dès qu'il a mouillé, le bateau doit immédiatement signaler à la direction de compétition par radio:
 - a. L'heure de son mouillage
 - b. Sa position GPS
 3. La distance d'un 1/2 mille est à respecter entre chaque bateau en pêche.
 4. Un bateau en compétition a le droit de changer 2 fois la position de mouillage, sauf s'il gêne un autre concurrent et sur demande de ce dernier, il doit changer la position. Lorsqu'une ancre

lâche et le bateau qui dérive involontairement doit revenir au mouillage initial qu'il a annoncé à la direction de compétition. Cette manœuvre ne sera pas considérée comme changement de place.

Tous les déplacements sont à communiquer par radio au jury. Le temps ne sera pas récupéré.

5. Le mouillage sera impérativement relevé à la fin de chaque journée de pêche.
6. Les poissons capturés après la levée du mouillage ne seront pas comptabilisés.
7. Le nombre maximal de cannes autorisées en action de pêche, indépendamment du nombre de pêcheurs de l'équipe, est limité à 4 cannes en incluant l'amarçoir.
Pendant le combat avec un poisson, les autres cannes peuvent continuer à amorcer ou à pêcher.
8. Pendant le combat avec un ou plusieurs poissons le capitaine de l'équipe peut demander au skipper de laisser le mouillage pour le temps nécessaire pour récupérer, mesurer et relâcher le poisson.
S'il y a une autre prise pendant que l'ancre est levée, alors ce poisson ne comptera pas.
9. La manière de broumeger est libre. Si un bateau n'est pas équipé d'un appareil électrique pour préparer le broumé, l'équipe peut utiliser son propre appareil à condition d'avoir ses propres batteries.

D. Pêche en Bateau à la dérive

1. Le nombre maximal de cannes autorisées en action de pêche, indépendamment du nombre de pêcheurs de l'équipe, est limité à 4 cannes en incluant l'amarçoir.
Pendant le combat avec un poisson, les autres cannes peuvent continuer à amorcer ou à pêcher.
2. Dès que le bateau est à l'arrêt, et la pêche commence. Le skipper doit immédiatement signaler par radio à la direction de compétition :
 - a. l'heure et la mise à l'eau des cannes et lignes.
 - b. sa position "G.P.S. ».
3. Les actions de pêche à la traine ou au mouillage sont interdites lors d'une compétition de pêche à la dérive.
Si un bateau en action de pêche vient à se rapprocher d'un autre bateau à moins d'un ½ mille, il revient au bateau étant arrivé le dernier sur la zone de pêche de manœuvrer afin de reprendre une nouvelle position conforme.
Cette manœuvre, sur la demande de l'équipe gênée, doit être immédiatement exécutée. Cette disposition ne s'applique pas si le bateau est en combat avec un poisson.
4. Chaque bateau doit impérativement annoncer l'arrêt de pêche et la levée des cannes et des lignes et annoncer son arrivée à quai à la direction de compétition.
5. Pendant le combat avec le poisson, les autres membres de l'équipe peuvent continuer à

appâter et à pêcher.

6. L'utilisation d'une ancre de mer (ancre flottante) est autorisée pour réduire la vitesse de dérive.
7. Il est interdit à deux équipes ou plus de dériver ensemble à moins d'un quart de mille l'une de l'autre. Les équipes seront disqualifiées dans le classement journalier.
8. Il n'y a aucune restriction concernant le changement de lieu de dérive pendant la compétition.
9. En cas de dérive en dehors de la zone de pêche, le bateau doit immédiatement retourner dans la zone de pêche définie. En cas de combat avec un /plusieurs poissons, les poissons peuvent être ramenés, mais toutes les autres cannes doivent arrêter immédiatement la pêche. (Le commissaire principal sera informé).

E. Dispositions spécifiques pour l'équipement de pêche

1. La canne

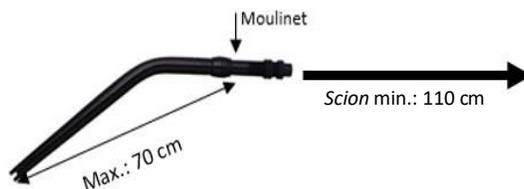
Les cannes du Big Game, contenant les spécificités suivantes, peuvent être utilisées lors de compétitions FIPS-M. Le scion d'une canne de Big Game doit avoir une longueur minimale de 110 cm et le talon ne doit pas être plus long que 70 cm. (mesures à partir du centre du moulinet monté sur le porte- moulinet de cette canne, vers l'extrémité du scion, et vers l'extrémité du talon).

Toutes les cannes doivent porter un numéro spécifique bien visible dans la vidéo. Ce numéro est fourni par l'organisateur

Toute utilisation de cannes qui ne sont pas conformes avec les mesures ou les numéros, disqualifiera les prises de cette canne.

Remarque:

Les talons coudés sont à mesurer en ligne droite de la distance de l'extrémité vers le point central du moulinet monté sur le porte-moulinet.



2. Le moulinet

Les moulinets de B.G.F. pour la mer, construits et destinés pour la pêche à la traîne et le Lancer, tant qu'il y a respect des conditions sportives et éthiques et remplissant les recommandations de ces dispositions du B.G.F., peuvent être utilisés lors de Championnats et Tournois FIPS-M.

- 2.1. Seulement les moulinets actionnés manuellement sont autorisés pour les compétitions FIPS-M. Des dispositifs pour moulinets, différent d'un moulinet manuel, ou autre dispositif destiné à enrouler la ligne, que ce soit hydraulique, mécanique ou électrique sont interdits.

- 2.2. Les moulinets de pêche construits pour être actionnés avec cliquets sont interdits.
- 2.3. La poignée du moulinet de traine ou de lancer doit s'actionner uniquement par une seule main.

3. **Corps de ligne principale**

- 3.1. Les matériaux tels que monofilament ou multi-filament sont acceptés pour le corps de ligne principale.
- 3.2. Les lignes principales pour les compétitions de pêche au gros exigent une résistance d'un maximum de 37 kg (80 lbs) ou de la puissance maximale indiquée par le pays organisateur.
- 3.3. L'utilisation de monel, lead core ou autres lignes métalliques comme ligne principale est interdite. L'utilisation d'une telle ligne principale disqualifiera les prises de l'équipe du jour de la compétition.

4. **Ligne de bourrage**

Il n'y a pas de restriction pour le diamètre, la résistance et le matériel de la ligne de bourrage (ligne métallique non permise).

5. **Double ligne**

Si une double ligne est employée, alors elle le sera d'après les spécifications suivantes.

- 5.1. Les doubles lignes doivent faire partie de la ligne principale et doivent avoir les mêmes caractéristiques que celle-ci.
- 5.2. N'importe quelle double ligne est à mesurer du nœud sur la ligne principale, ou du dispositif d'attache à la ligne principale. Depuis ce point d'attache, la distance est à mesurer jusqu'à la jonction avec le bas de ligne, le leurre, l'émerillon ou autre accessoire. Dans le cas où une équipe n'utilise pas de double ligne mais seulement un nœud de jonction, la mesure totale (tout compris du bas de ligne plus le nœud) sera limitée à 9 mètres.
- 5.3. Pour les compétitions Big Game, la double ligne ne doit pas dépasser 9 mètres.
- 5.4. Pour les compétitions Big Game, la longueur totale de la double ligne et du bas de ligne incluant le leurre ou l'appât avec hameçon est limitée à 12 mètres.

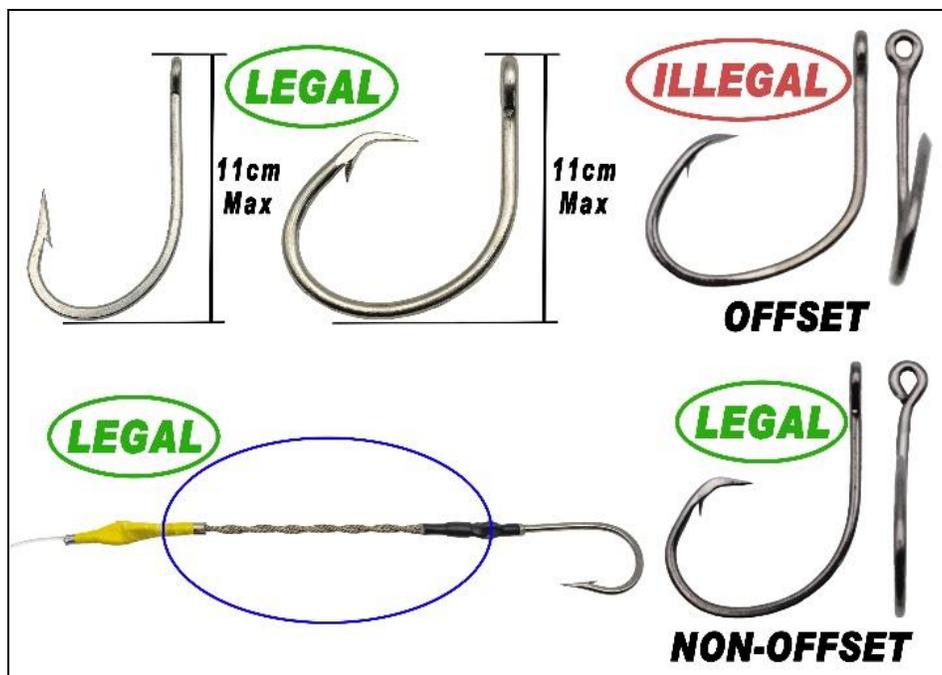
6. **Bas de ligne**

L'emploi d'un bas de ligne d'après les spécifications suivantes est exigé.

- 6.1. La longueur du bas de ligne est une longueur d'ensemble. Cette longueur inclut la longueur des nœuds, du leurre attaché, de l'hameçon et/ou de l'appât.
- 6.2. Le bas de ligne est à mesurer depuis la courbe de l'hameçon le plus éloigné, vers le dispositif de fixation à la double ligne.
- 6.3. Pour toutes les catégories, la longueur du bas de ligne est limitée à 9 mètres.
- 6.4. La résistance ou le diamètre est libre ; il est interdit d'utiliser une ligne métallique comme bas de ligne.

7. Hameçons

- 7.1. 1 seul hameçon est autorisé pour les championnats Big Game.
- 7.2. L'hameçon simple doit être attaché à la ligne principale ou au bas de ligne ou au leurre.
- 7.3. L'hameçon simple peut être utilisé en combinaison avec un leurre artificiel et un appât naturel.
- 7.4. En combinaison, l'hameçon qui porte l'appât naturel doit être un circle hook.
Pour la pêche uniquement avec des appâts naturels, l'utilisation de circle hook (non-offset) est obligatoire.
- 7.5. La longueur d'un hameçon simple est limitée à 11 cm pour le Big Game. Elle est mesurée du point de la partie supérieure de l'œillet vers la partie la plus basse de la courbe de l'hameçon.
- 7.6. Chaque hameçon, utilisé lors d'une compétition Big Game de la F.I.P.S. - M., doit être d'un matériel corrodant (inox interdit).



8. Cordon de sécurité

Des cordons de sécurité peuvent être utilisés pour sécuriser l'intégralité des cannes. Ils peuvent être fixés au moulinet ou à la canne, pour autant qu'elles ne donnent pas un avantage au pêcheur qui est en combat avec un poisson.

9. Porte-cannes

Les bateaux du Big Game doivent avoir suffisamment de porte-cannes à l'arrière et sur les deux côtés pour recevoir au moins les 6 cannes des compétiteurs. Les porte-cannes peuvent être utilisés pour poser les cannes, downrigger ou tout autre dispositif autorisé.

10. Baudrier

Les baudriers, avec ou sans godet, permettant un appui du talon de la canne sur le corps du

compétiteurs peuvent être utilisés. Ils peuvent être positionnés avant le combat avec le poisson ou au cours du combat par le pêcheur lui-même ou par un autre membre de l'équipe du bateau.

11. Harnais

- 11.1. Un harnais (veste ou fessier) relié au moulinet ou à la canne peut être utilisé complémentaiement aux baudriers.
- 11.2. Un harnais peut être enfilé et ajusté au début du combat avec le poisson ou au cours du combat par le pêcheur lui-même ou par un autre membre de son équipe ou de l'équipage du bateau.
Il permet d'utiliser la force de son corps pour capturer le poisson.
- 11.3. Il n'est pas permis de fixer le harnais à la chaise du bateau.

12. Godets

- 12.1. Les godets peuvent être partie intégrante du baudrier ou de la chaise du bateau.
- 12.2. Les godets doivent être libres dans leurs mouvements verticaux.
- 12.3. Les godets ne serviront pas à réduire l'effort ou à donner un répit au pêcheur pendant qu'il travaille avec la force de son corps pour ramener le poisson vers le bateau.

13. Chaise de bateau Big Game

- 13.1. Si nécessaire, les bateaux de Big Game utilisés pour les compétitions FIPS-M doivent être équipés au minimum d'un siège adapté.
Pour les compétitions « Standup » avec bateaux au mouillage, on n'a pas besoin d'une chaise de bateau.
- 13.2. Le pêcheur doit ferrer le poisson lui-même et doit enlever sa canne du porte-canne, mettre le talon de la canne dans un des godets, soit sur la ceinture de canne ou fixé à la chaise du bateau. Lui-seul doit amener sa canne vers la chaise du bateau.
- 13.3. Pendant qu'un pêcheur est en prise avec son poisson, la chaise bateau peut être tournée et positionnée par n'importe quel membre de son équipe ou de l'équipage.
- 13.4. Le dos de chaise n'est pas obligatoire.

14. Teaser ou teaser d'appel pour le « Big Game » à la traîne

- 14.1. L'utilisation d'un teaser (« bird » y compris) par ligne de pêche est autorisée. Ce teaser doit être situé entre le bas de ligne et la double ligne ou la ligne principale. (Les longueurs totales art. E5 et E6 doivent être respectées)
- 14.2. Le teaser autorisé ne peut pas présenter un avantage pour récupérer du fil pendant l'action de pêche avec le poisson.
- 14.3. A part des lignes de pêche autorisées, 2 teaser d'appel, attachés par une cordelette ou du nylon, peuvent être utilisés par chaque équipe lors de compétition de pêche à la traîne. (dredge, daisy chain, birds, streapteaser etc)
- 14.4. Il est interdit d'utiliser des teasers ou teasers d'appel montés avec un hameçon.

15. **Tangons latéraux, tangon central et downrigger pour le « Big Game » à la traîne**

- 15.1. Le downrigger est un appareil utilisé pour présenter les leurres de traîne ou appâts à différentes profondeurs. S'ils sont disponibles, ils peuvent être utilisés à condition qu'ils soient équipés avec un dispositif de relâche du corps de ligne principale.
- 15.2. S'il ne fait pas partie du bateau on peut utiliser son downrigger personnel.
- 15.3. Si des tangons latéraux, un tangon central ou un downrigger est utilisé, la ligne de pêche principale doit être fixée de manière qu'une fixation à ressort, qu'une pince ou autre dispositif s'ouvrira immédiatement si un poisson tire sur cette ligne.
- 15.4. Les tangons latéraux et tangon central appartiennent à l'équipement standard des bateaux de game fishing. Ils peuvent être utilisés pour séparer les lignes de traîne l'une de l'autre.

16. **Spreader bar, «cerf-volants», ballons, «birds», flotteurs, ... , et plombs**

- 16.1. Les spreader bars sont autorisés pour la traîne, si elles sont équipées d'une fixation et d'un dispositif d'ouverture pour les lignes principales de pêche.
- 16.2. Les «cerfs-volants» (kite) ou ballons d'hélium, ou accessoires similaires ne sont pas autorisés pendant la compétition
- 16.3. Les teasers de type «Birds» sont autorisés pour pêche à la traîne.
- 16.4. Les flotteurs, ballons ou autres dispositifs similaires sont interdits pour la pêche au mouillage ou à la dérive, sauf s'ils servent uniquement à maintenir un appât à une profondeur souhaitée à condition qu'ils n'influencent pas la nage ou le combat d'un poisson accroché.
- 16.5. Pour la pêche au mouillage ou à la dérive, des plombs peuvent être utilisés pour maintenir les appâts dans des profondeurs spécifiques, à condition qu'ils n'influencent pas la nage ou le combat d'un poisson accroché.

17. **Cas de disqualification (pour 1 poisson ou pour les prises du jour)**

- 17.1. Si une équipe ou un membre de l'équipe ne respecte pas les règlements, les instructions ou les dispositions pour le matériel de pêche, les prises de la journée de compétition ne seront pas prises en compte pour le classement.
- 17.2. Si un membre de l'équipage, un membre de l'équipe, ou une autre personne sur le bateau touche la canne, le moulinet, la ligne principale ou la double ligne d'un pêcheur, pendant qu'il est en action de pêche pour ramener un poisson ferré vers le bateau, ce poisson ne sera pas pris en compte pour le classement.
- 17.3. Dans n'importe quel cas où la ligne principale est prise en main, avant que le bas de ligne ait été touché par les 2 mains par un membre de l'équipe, ce poisson ne sera pas pris en compte pour le classement (sauf pour enlever un éventuel plomb ou ballon).
- 17.4. Le pêcheur ne peut prendre la ligne principale avec la main dans l'intention de tenir le poisson en position ou pour le ramener à la surface. Dans ce cas le poisson ne sera pas pris en compte pour le classement.
- 17.5. Il n'est pas permis de poser la canne dans un porte canne avant que le poisson ne soit validé par un autre membre de l'équipe. Dans le cas contraire, le poisson ne sera pas pris en

compte pour le classement.

- 17.6. Il est défendu de changer de canne, ou d'allonger ou réduire la longueur d'une ligne, pendant le combat avec un poisson. Dans ce cas l'équipe sera disqualifiée du classement de ce jour (= dernière place +1).
- 17.7. Les poissons capturés doivent être ramenés avec la ligne principale vers le bateau. La ligne principale doit être sortie de l'anneau supérieur du scion de la canne et de n'importe quelle pince du tangon. Les poissons capturés uniquement avec le bas de ligne ou la double ligne, ne seront pas pris en compte pour le classement.
- 17.8. Pour réoxygéner le poisson, il peut être tenu avec les mains, mais en aucun cas il ne peut être sorti totalement de l'eau. Dans le cas contraire le poisson ne sera pas pris en compte pour le classement.
- 17.9. Il est interdit d'utiliser des pinces pour tenir le poisson par la bouche (entraîne la disqualification de la journée = dernière place + 1) Il est permis d'utiliser tous les instruments qui peuvent faciliter la relâche et l'enlèvement rapide de l'hameçon.
- 17.10. Si le poisson n'est pas clairement identifié entre la validation (bas de ligne touché avec les 2 mains) et le moment de la relâche par une vidéo continue, le poisson n'est pas comptabilisé.