

**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
PECHE EN BATEAU**

Français

(Version 2025)

Table des Matières:

RÈGLEMENTS POUR LA PÊCHE EN BATEAU	3
A. CATÉGORIES DE PÊCHEURS.....	3
B. COMPOSITION DES ÉQUIPES	3
C. LA PÊCHE EN BATEAU AU MOUILLAGE	4
D. LA PÊCHE EN BATEAU ANCRÉ À LA PALANGROTTE	9
E. LA PÊCHE EN BATEAU À LA DÉRIVE.....	10
F. LA PÊCHE EN BATEAU AUX LEURRES ARTIFICIELS À LA DÉRIVE.....	11
G. LA PÊCHE AVEC JIG EN BATEAU À LA DÉRIVE	13
H. RÈGLEMENT POUR LA PÊCHE EN BATEAU AVEC EQUIPEMENT LEGER (LIGHT TACKLE BOAT ANGLING)	14
I. CLASSEMENT	16
J. RÉSULTATS ET TROPHÉES	23
K. PROTESTATIONS.....	24
L. POSITIONS DE PÊCHE SUR LES BATEAUX ET AIRE DE PÊCHE	25
M. SCHÉMA DE CHANGEMENT DE POSTES POUR LA PÊCHE À LA DÉRIVE	28
N. ANNEXE	29

La Partie Générale des Règlements Internationaux est valable dans son intégralité pour la Pêche en Bateau

RÈGLEMENTS POUR LA PÊCHE EN BATEAU

La Pêche en Bateau se divise en:

- A. La Pêche en Bateau au mouillage
- B. La Pêche en Bateau ancré avec Palangrotte
- C. La Pêche en Bateau à la dérive
- D. La Pêche en Bateau au leurre artificiel à la dérive
- E. La Pêche en Bateau à la dérive avec Jig
- F. La Pêche en Bateau avec équipement léger (Light tackle)

Pour toutes les pêches en bateau, les compétiteurs devront avoir en leur possession un gilet de sauvetage aux normes et qu'ils devront obligatoirement porter dès l'embarquement sur le bateau.

A. Catégories de pêcheurs

- 1. Seniors (Dames)
- 2. Masters (≥ 55)
Pour participer à un Championnat pour Masters le compétiteur doit avoir 55 ans au cours de l'année du championnat.
- 3. Juniors (U21) (garçons et filles) (16 – 21 ans)
Voir : Tableau des âges : Règlement Général
- 4. Une équipe de club peut être composée de membres des différentes catégories.
- 5. Les Paires pour les équipes « Light Tackle » peuvent être composées de pêcheurs des différentes catégories (sous condition qu'il y ait au moins un adulte).

B. Composition des équipes

- 1. Indépendant du pays de résidence, un compétiteur ne peut pêcher que pour sa propre Fédération Nationale.
En cas de nationalités multiples, la nationalité avec laquelle le compétiteur est fédéré (une seule fédération nationale est possible) et sous laquelle il prend part à un Championnat FIPS-M prévaut.
- 2. Une équipe nationale qui participe à une compétition FIPS/M Bateau devra être composée de cinq pêcheurs ou au moins de quatre pêcheurs.
Une équipe club qui participe à une compétition FIPS/M Bateau devra être composée de quatre pêcheurs ou au moins de trois pêcheurs.

Pour le «Light Tackle» (compétition par paires), une équipe qui participe à une compétition FIPS/M est composée de trois paires, ou au moins deux paires.

3. Dans une compétition « Clubs », 5 clubs différents au maximum par nation + le club gagnant de l'année précédente peuvent participer.
4. Dans une compétition « Masters », 2 équipes au maximum par nation peuvent participer.
5. Les noms des membres d'une équipe doivent être communiqués par écrit à l'organisateur au moins 30 jours avant le début du Championnat FIPS/M .
6. Des changements éventuels de la liste d'enregistrement doivent être communiqués aux représentants de la FIPS/M et à l'organisateur le soir de l'arrivée des équipes, c'est-à-dire la veille de la réunion des capitaines.
7. Avant le début de la réunion des capitaines, chaque capitaine doit vérifier et signer que la liste des compétiteurs et du réserve est correcte et dans le bon ordre.
8. Il est possible de remplacer un membre de l'équipe avant le début de chaque jour de compétition. Le remplacement doit être communiqué par écrit au jury international au maximum une heure après la proclamation des résultats journaliers. (sauf des cas de force majeure).
9. Le capitaine de l'équipe peut remplacer un membre de son équipe par le compétiteur de réserve. Ce changement doit se dérouler dans les règles du temps fixées lors de la réunion des capitaines.
10. Les remplacements peuvent se faire uniquement avec le pêcheur de réserve figurant dans la liste d'enregistrement.

C. La Pêche en Bateau au Mouillage

1. Définition de la pêche à soutenir en bateau

La pêche à soutenir en bateau est constituée par l'ensemble des techniques de pêche à l'appât qui se pratiquent en mode actif (avec la canne à la main pendant tout le déroulement de l'action de pêche). L'action de pêche se définit comme suit : l'ensemble de la ligne (corps de ligne et bas de ligne) se trouve positionnée dans l'eau plombée de manière à faire évoluer les appâts près du fond.

2. Lors de la pêche en bateau ancré, on doit pêcher avec une canne et un moulinet.

Une canne de réserve montée sans bas de ligne est permise. (Seulement canne et moulinet).

Le montage du bas de ligne est libre, il est possible d'utiliser aux avançons des matières attirantes comme les cuillères luisantes, les octopus, des perles colorées flottantes ou non flottantes (grandeur maximale 15 mm), des plumes colorées, des pièces fluorescents, etc.

Les hameçons sont en tout cas à munir d'appâts naturels remis par l'organisation. L'utilisation d'une bande élastique pour fixer les appâts à l'hameçon est permise. Par avançon on entend la

partie du bas de ligne qui porte l'hameçon. Le bas de ligne ne peut pas dépasser la longueur de la canne utilisée, il peut être fait en fil métallique.

Le compétiteur peut avoir près de lui des avançons » clipsables » de réserve sans appâts.

3. L'utilisation d'un seau d'au moins 15 litres avec un oxygénateur et des piles de réserve est obligatoire.
4. Lors de la pêche en bateau on peut fixer au bas de ligne 3 hameçons simples. Pour toutes les mers les hameçons doivent avoir un arc minimal de 7mm. Tout compétiteur utilisant ou étant en possession d'hameçons non corrects pendant la compétition sera disqualifié. En cas de doute seul les calibres officiels FIPS-M sont valables.



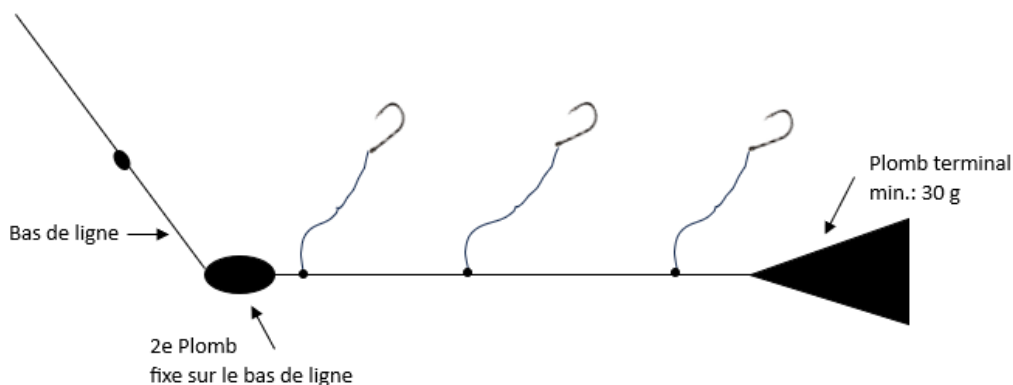
5. Lors de la pêche en bateau seulement les appâts naturels sont admis, qui sont distribués par la direction de compétition de même qualité et en quantité suffisante à tous les concurrents avant le début de la partie du concours.
6. Les postes de compétition sur les bateaux doivent avoir, lors de championnats du monde ou intercontinentaux, une distance minimum de 1,5 mètres entre eux. Le nombre de postes dépend de l'ordre de grandeur du bateau. Les compétiteurs doivent changer chaque jour du concours pour un total de 3 changements par jour (= 4 positions) toutes les 75 minutes, suivant les schémas de changement de postes ([voir annexe](#)). Pour le changement des postes sur le bateau il faut prévoir une pause d'une durée de 10 minutes.

Pour la pêche en bateau à la dérive (grands bateaux) le changement des postes est fait une fois. (voir Annexe)

7. Le lancer de la ligne est défendu. Le balancement de la ligne avec plomb sous la canne et hors du bateau est autorisé.
8. Les participants qui occupent des postes près des mouillages de bateau devraient utiliser des poids lourds. Le poids minima des poids de fond sur ces postes varie suivant la profondeur et le courant de l'eau. Il devrait être choisi à ce que les concurrents sur les places arrière du bateau ne sont pas gênés. Les concurrents sur les places à l'arrière du bateau pourraient utiliser des poids de fond plus légers. Le poids de fond minimum a utilisé est de 30 grammes.

Tous les poids de fond doivent être adaptés (convenir) pour la pêche au fond de la mer. Une pêche intentionnelle non au fond n'est pas permise et entraîne la disqualification du compétiteur respectif.

Le plomb terminal doit avoir un poids d'au moins 30 g. Un deuxième plomb (non coulissant) peut être fixé sur la bas de ligne.



9. Lors de la lutte avec le poisson, il n'est pas possible d'accepter une aide d'une autre personne jusqu'à ce que le poisson se trouve à portée de l'épuisette.
10. Lorsqu'on appuie ou dépose en continu la canne sur le bord de l'embarcation et quitte son poste de pêche ou on appuie ou dépose la canne sur le bord de l'embarcation pendant la lutte avec le poisson, entraîne l'élimination du poisson respectif du classement.

Si le poids utilisé dépasse les 500 gr, on peut appuyer la canne sur le bord de l'embarcation, mais au moment du ferrage du poisson, il faut tenir la canne à la main.

Des contacts provoqués par les mouvements du bateau sont admis.

11. Lors de la pêche en bateau ancré, l'équipage du bateau peut, comme les commissaires et les concurrents aider à sortir le poisson avec l'épuisette.
12. L'appâtage des hameçons se fait par le participant lui-même.
13. Le commencement resp. l'arrêt du concours se fait sur l'ordre des commissaires, après la descente resp. remontée du mouillage.

La pêche non admise avant et après le signal de commencement ou d'arrêt du concours, entraîne la disqualification après un premier avertissement par le commissaire.

14. Les poissons capturés lors de la raménée de la ligne au signal de fin de concours sont admis au classement. Il en est de même pour la raménée de la ligne lors du changement de position du bateau.

15. Le bateau pourrait, en cas de situations concernant la navigation ou la sécurité, et sur proposition du capitaine, changer de position.

Autres changements de position du bateau concernant la pêche, pourront être demandés, avec décision majoritaire, seulement par les concurrents.

À voix égales des concurrents il n'y a pas de changement de places.

Il ne pourra y avoir que 2 changements de place possibles et ceux-ci ne pourront excéder 10 minutes chacun à partir du moment où l'ancre est à bord. Le temps de pêche perdu pendant le changement de position du bateau n'est pas compensé.

Si on relâche la corde quand le bateau est ancré, ceci sera considéré comme un changement de place du bateau.

16. Le tirage au sort des postes de pêche sera réalisé par les concurrents seulement après l'ancrage du bateau à sa première position de pêche.
17. L'utilisation de flotteurs n'est pas permise.
18. Si un poisson est piqué par les hameçons de plusieurs concurrents dans la bouche, il ne sera pas admis au classement.
19. Si un poisson est piqué dans la bouche par l'hameçon d'un concurrent et sera ensuite piqué par l'équipement d'un autre concurrent, le poisson du concurrent est admis au classement dont l'hameçon se trouvait dans la bouche du poisson.
20. Si un poisson a plusieurs hameçons d'un même concurrent dans la bouche et dans le corps, il sera admis au classement.
21. Un poisson qui est piqué d'un hameçon dans le corps et non dans la bouche, ne sera pas admis au classement.
22. L'accrochage intentionnel de poissons entraîne la disqualification.
23. Par des indications spéciales et exactes dans les publications du concours, certaines espèces de grand poissons, qui sont à protéger, telles que des espèces de raies géantes et le chien de mer ou milandre, pourront être admis vivantes au classement sous condition, qu'après le mesurage de ces poissons vivants, ils sont traités avec ménagement et remis à l'eau de suite.

La capture délicate de ce poisson ne peut se faire qu'à l'aide d'épuisette, de corde à nœud coulant ou d'autres équipements, qui ne causent pas de blessures.

Le classement de ce poisson se fait par la mesure de longueur ou par des conditions spéciales définies dans la publication.

La mesure de longueur du poisson et le décrochage devraient si possible, se faire dans l'eau.

La mesure et la capture d'un tel poisson est à retenir par le commissaire et à confirmer par deux témoins et la capture au moins par signatures sur la fiche de concours du concurrent.
24. La capture d'un poisson a la priorité. Les autres concurrents devraient se dégager et ne pas gêner le concurrent qui a piqué le poisson.

S'il y a des captures simultanées, les pêcheurs devraient se mettre d'accord entre eux.
25. Des équipements de réserve devraient être rangés sur le bateau de manière, à ne pas gêner les autres concurrents pendant l'exercice de la pêche sportive en mer.
26. L'équipement de pêche et de capture est à manier de façon à ne pas mettre aucune autre personne en danger.
27. Tous les poissons qui sont ramenés à bord du bateau, doivent être manipulés avec soin.
28. Pour les poissons capturés de grande taille qui doivent être gardés séparément on doit prévoir un marquage par un "Label" ou une bande de marquage.

La marque devrait être fixée solidement par une bande à la nageoire caudale du poisson et elle doit comprendre, le nom du bateau, le nom ou le numéro du compétiteur et la date de la capture.

29. Les participants, qui pour cause d'absorption de drogues comme par exemple de boissons alcoolisées etc. ne sont plus en mesure de se servir d'une manière efficace de leur équipement de pêche, sont à éliminer du concours et à disqualifier.
30. Pour les concours de club, à la fin de chaque journée on établira un classement individuel suivant le règlement FIPS/M dans le but de faire le classement par équipe journalière. Il n'y a pas de classement individuel final en ce qui concerne la remise des prix.
31. Sur le bateau, un seul récipient par pêcheurs est permis pour conserver les poissons.

D. La Pêche en Bateau Ancré à la Palangrotte

1. Pour la pêche à la palangrotte, il sera utilisé des embarcations à moteur permettant à recevoir à bord 4 compétiteurs et un commissaire; un deuxième mouillage sera obligatoire sur chaque embarcation pour éviter la dérive; il est interdit d'utiliser un mouillage sur l'avant et un autre sur l'arrière de l'embarcation.
2. Pendant l'épreuve, les bateaux devront respecter une distance de 20 mètres entre eux.
3. Pour la pêche à la palangrotte, les concurrents pourront utiliser une palangrotte tenue à la main (à l'exclusion de toute canne). Des palangrottes de réserve sont autorisées mais ne peuvent être eschées.
4. La ligne pourra être montée avec un maximum de 3 hameçons simples.
5. Le montage de la palangrotte est libre, mais ne doit avoir en aucun cas des parties métalliques et peut avoir une longueur maximale de 1.5 mètres.
6. Le poids de fond ne peut être inférieur à 30 grammes.
7. La pêche doit se pratiquer sur le fond de l'eau, et l'usage du flotteur est interdit.
8. Le lancer des appâts est admis tant que les personnes se trouvant à bord du bateau ne sont pas mis en danger. Toute forme de broumé est interdite.
9. L'utilisation de l'épuisette est personnelle, mais elle peut être momentanément prêtée à un autre concurrent. Un deuxième épuisette, mis à disposition par l'organisateur, devra être à bord de chaque embarcation.
10. Le poisson capturé est conservé dans des sacs de filet remis à cet usage par l'organisateur. A la fin de l'épreuve, les poissons seront remis à l'embarcation du jury, qui assure la collecte des prises.
11. A mi-temps au temps prévu pour les épreuves, les compétiteurs sur chaque embarcation, procéderont au changement des postes de pêche d'après le schéma prévu (voir annexe).
12. Les actions comme la descente, le ferrage et la remontée des poissons se font à la main.
La ligne peut seulement pendant la remontée des poissons glisser sur le bord du bateau.
13. Chaque club peut participer avec deux équipes (A et B), composées de trois membres chacune. L'âge minimal des concurrents est de 18 ans.
14. Chaque jour de la compétition les membres des équipes sont repartis par tirage au sort sur les bateaux. Si une nation a plusieurs équipes nationales, de ville etc. il peut avoir que dans le même bateau des concurrents d'une même nation mais d'équipes différentes. Si une nation a plusieurs clubs, il se peut que dans le même bateau des concurrents d'une nation, mais de clubs différents. A la fin de chaque journée on établira un classement bateau et individuel, suivant le règlement FIPS/M et ceci seulement pour établir le classement par équipe.

Il n'est pas prévu un classement final individuel final.

E. La Pêche en Bateau à la Dérive

1. Tous les concurrents qui pêchent du côté sur lequel le bateau dérive, doivent choisir le poids de fond de la ligne de manière à ce que leurs corps de ligne avec le bas de ligne ne dérive pas dans les lignes des autres concurrents, spécialement dans celles des concurrents du côté opposé.

Du côté de la dérive est prescrit un poids de fond d'au moins de 250 g. Si plusieurs emmêlées de lignes du même concurrent se répètent avec d'autres lignes, dont il est le seul responsable et après un avertissement par le commissaire, il est à disqualifier.
2. Les positions des côtés des bateaux devraient être changées dans les mêmes intervalles, au plus tard après 30 minutes de durée de concours dans le sens de la dérive.

Lors d'un changement de postes de compétition des concurrents d'un côté sur l'autre côté du bateau, comme par exemple lors de la mi-temps, il est évident que le bateau n'est pas retourné dans le sens de la dérive.
3. Pour le changement de postes de compétition des concurrents sur le bateau, il faut prévoir une pause d'une durée minimale de 10 minutes. ([Schéma de changement](#))
4. Le temps nécessaire pour le déplacement du bateau ne peut être additionné au temps de durée du concours.
5. En accord avec les commissaires et avec l'approbation de la majorité des concurrents, le capitaine dirigera le bateau vers un autre lieu dans la zone de concours.

A égalité de voix, le bateau ne changera pas de place.
6. Les bateaux peuvent dans la zone de concours à volonté changer le lieu de la dérive.
7. Lors d'un concours avec plusieurs bateaux, ceux-ci ne se déplaceront pas de manière, à ce qu'ils ne dérivent pas de suite un après l'autre respectivement derrière un autre bateau.
8. Le sens de dérive devrait être maintenu à 90° par rapport à l'axe du bateau par l'équipage si possible.

Le concours devrait débuter seulement, lorsque le bateau se trouve à 90° par rapport au sens de la dérive, c'est à dire aussi bien que possible suivant les circonstances.
9. Le concours débutera resp. s'arrêtera en principe par un signal acoustique du bord par le commissaire ou par l'équipage du bateau sur son ordre.

La pêche avant et après le signal est inadmissible après un avertissement unique préalable du commissaire, entraîne la disqualification.
10. La canne utilisée lors du concours peut être posée après fixation et contrôle de celle-ci contre le parapet du bord. Dès qu'un concurrent est entrain de capturer un poisson, il ne peut plus déposer ou appuyer la canne sur le parapet du bord ou d'autres constructions du bateau.
11. Des erreurs de l'équipage du bateau concernant la dérive ou les durées de pêche, sont directement à corriger. Le temps perdu sera compensé.

F. La Pêche en Bateau aux Leurres Artificiels à la Dérive

1. Chaque leurre à dandiner (Pilker) de n'importe quel poids, grandeur, forme et couleur est admis. Comme hameçon principal pour le leurre à dandiner, on peut utiliser un hameçon simple, un hameçon double ou un triple au maximum.

Lors de l'utilisation d'un sauteur, celui-ci ne peut être fixé qu'à une distance maximale de 40 cm au-dessus du point d'attache du leurre à dandiner, distante de 15 cm au maximum du corps de ligne muni d'un sauteur avec hameçon simple.

Tous les hameçons utilisés peuvent être munis de parties colorées, comme plumes, de gaines en PVC etc.

Au lieu d'un leurre à dandiner avec triple et 1 sauteur, on peut utiliser sur le côté "LUV" du bateau (côté opposé du vent lors de la dérive) un bas de ligne muni de 2 sauteurs (distants de 15 cm du corps de ligne), qui ne peut pas dépasser 80 cm de longueur, avec le poids de fond (n'importe lequel) sans hameçon. Dans ce cas on ne peut pas lancer la ligne.

2. Le lancer du leurre à dandiner est admis, lorsqu'en dessous du leurre à dandiner à côté de l'hameçon libre, ne sont pas montés d'autres sauteurs.
3. Avant de lancer le leurre à dandiner, le concurrent doit vérifier la surface du bateau dans le rayon d'action de son équipement de pêche.

Le lancer ne peut s'effectuer, que lorsque le concurrent responsable s'est assuré, qu'il ne peut pas blesser une autre personne se trouvant à bord du bateau. Le concurrent devrait s'accorder avec les autres concurrents

A l'avant et à l'arrière du bateau une entente mutuelle entre concurrents est indispensable.

4. Le lancer du leurre à dandiner devrait s'effectuer à angle droit, si s'est possible, par rapport au parapet du bord du bateau.

Lors d'une dérive oblique, le lancer peut s'effectuer dans le sens de la dérive et en parallèle par rapport aux lignes des concurrents voisins. Les concurrents devraient s'accorder entre eux.

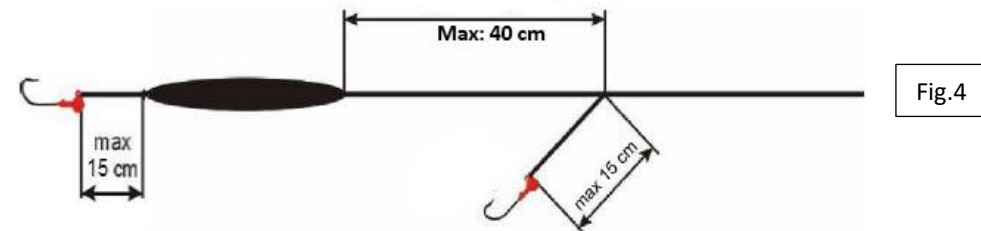
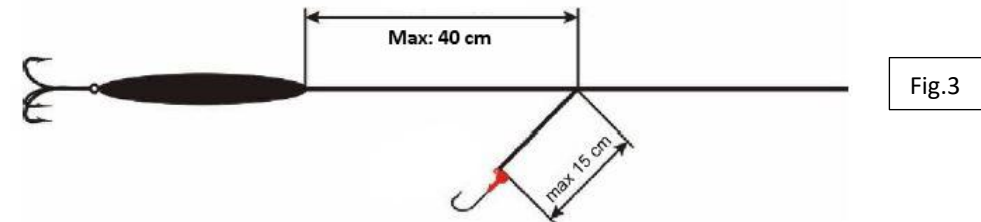
A l'avant du bateau resp. à l'arrière, le lancer peut s'effectuer plus loin sans gêner les concurrents voisins.

5. Montages

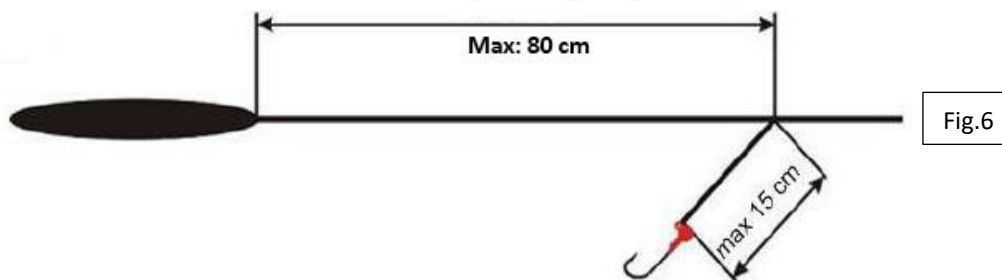
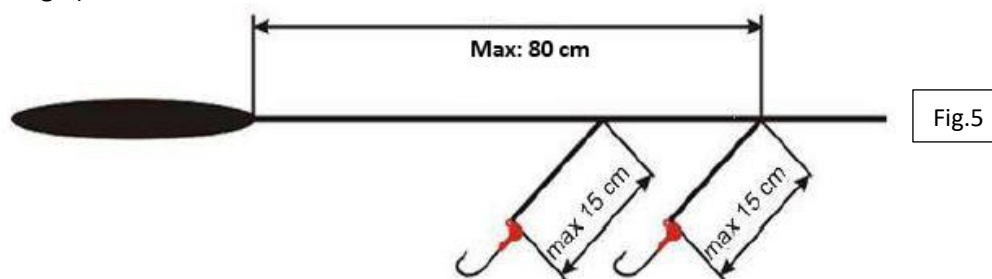
Un pilker peut être armé d'un hameçon triple avec trois pointes au maximum (Fig.1). Le triple hameçon ne doit pas être plus large que 30 mm. (il doit passer à travers un anneau de 30 mm de diamètre) ou un seul Jig (une tête gig avec un seul hameçon) avec une ouverture maximale de 20 mm (Fig.2).



Leurre comme indiqué ci-dessus (Fig.1 et Fig.2) plus un jig avec un seul hameçon avec une ouverture maximale de 20 mm à une distance maximale de 40 cm du leurre principal. (Fig.3 et Fig.4)



Poids sans hameçon avec un ou deux Jigs, à une distance maximale de 80 cm du poids. (Fig.5 et Fig.6)



G. La Pêche avec Jig en Bateau à la dérive

1. Chaque poids de fond de n'importe quel poids, et "pilk-dandinette." sans fixation directe d'hameçons, est autorisé pour la pêche avec bas de ligne sur le fond marin ou en eau moyenne.
2. Trois hameçons simples sont admis, qui peuvent être fixé au-dessus du poids de fond ou "pilk-dandinette". Les hameçons peuvent être exécutés comme hameçon JIG ou hameçon mouche ou comme simple hameçon. Il est également possible d'avoir deux hameçons simples au-dessus, ainsi qu'un hameçon simple derrière le poids de fond ou "pilk-dandinette".
3. Chaque hameçon derrière le poids de fond ou "pilk-dandinette" doit être relié à ceux-ci par un avançon, avec une longueur maximum de 25 cm – Mesuré depuis l'arc de l'hameçon au point de fixation du poids de fond ou "pilk-dandinette".
4. Les longueurs des avançons pour hameçons simples, mouches ou "jigs" au-dessus du poids de fond ou "pilk-dandinette" doivent avoir également une longueur maximum de 25 cm. Mesuré depuis l'arc de l'hameçon directement vers le bas de ligne, dans le prolongement de la ligne principale.
5. Les hameçons simples utilisés de n'importe quel type et grandeur, peuvent être réalisés comme "jigs" ou mouche pour la mer pour autant que ceux-ci ne sont pas supérieur à 15 grammes par hameçon.
6. Tous les hameçons utilisés doivent être pourvus d'un appât naturel qui a été distribué par l'organisateur du championnat.
7. Le bas de ligne peut être soulevé et descendu par le fond marin pour attirer les poissons!
8. Le bas de ligne, toutes les lignes, poids de fond ou "pilks-dandinettes" et hameçons inclus, comme prolongement de la ligne principale, ne peuvent dépasser la longueur de 1,50 mètres. – Mesuré du point de fixation à l'émerillon à la ligne principale à la fin du poids de fond ou "pilk-dandinette", ou depuis l'arc de l'hameçon derrière le poids de fond ou "pilk-dandinette".
9. Le poids de fond ou "pilk-dandinette" doit être balancé avec prudence par un lancer en dessous du bras, de manière à ne pas gêner et mettre en danger les autres concurrents.
10. Les poids de fond et "pilks-dandinettes" sont à tenir au fond marin de manière, ou être assez lourd, pour qu'ils ne dérivent pas en dessous du bateau et gênent les pêcheurs du côté opposé du bateau.

H. Règlement pour la Pêche en Bateau avec Equipement Leger (Light Tackle Boat Angling)

1. La ligne utilisée doit être limitée à 4 kg de résistance de rupture maximale. Les lignes seront fournies par les organisateurs. Aucune autre ligne ne peut être utilisée.
2. Les équipes peuvent être composées de 6 pêcheurs (= 3 paires). Il y aura deux pêcheurs par bateau de la même équipe qui forment une paire. Les résultats des deux meilleures paires compteront pour le classement par équipe et le résultat individuel des paires comptera pour le classement individuel paire.
3. Les pêcheurs sont autorisés à pêcher avec un maximum de deux cannes et moulinets. Une seule canne avec moulinet de réserve par pêcheur (canne non montée), sera autorisée sur le bateau.
4. Le lancer est autorisé tant qu'il n'y a pas de danger pour les personnes à bord du bateau.
5. La longueur de la canne est limitée entre 1,5 m à 3 m.
6. Tous les bateaux utilisés pour un tournoi seront de taille et d'équipement similaire.
7. Le poisson ne peut seulement pris à bord/sorti avec l'épuisette, du bateau sur lequel le pêcheur a accroché le poisson.
8. Tous les poissons doivent être mesurés et photographiés sur le bateau puis remis à l'eau, conformément aux directives spécifiées au paragraphe «I - Classification». Seulement après que le poisson sera remis à l'eau, la canne peut à nouveau être utilisée pour la pêche.
9. Un pêcheur ne peut recevoir aucune assistance d'une personne d'un autre bateau.
10. Le pêcheur, son partenaire ou le skipper ne peuvent pas quitter le bateau pendant l'action de pêche ou le prélèvement avec l'épuisette d'un poisson.
11. Seulement 2 hameçons séparés par canne sont permis.
12. Les hameçons doubles ou triples ne peuvent être utilisés que s'ils sont fixés à un leurre artificiel commercial.
13. Seuls les appâts naturels fournis par l'organisateur peuvent être utilisés. La capture d'appâts frais ou de poissons-appâts n'est pas autorisée.
14. L'ammorçage (chumming) est autorisé avec les appâts naturels fournis. Les liquides artificiels ou tout autre additif attractif sont interdits.
15. La canne à pêche d'un pêcheur ne peut être manipulée par personne autre que le pêcheur lui-même tant qu'elle est «vivante». La canne à pêche est considérée comme «vivante» lorsqu'un crochet ou un leurre est attaché et que la ligne est dans l'eau. Pour les compétitions Light Tackle, chaque pêcheur peut utiliser le matériel de son coéquipier et l'aider pour ramener un poisson.
16. Le pêcheur ne peut avoir aucune aide pour ramener un poisson vers le bateau ni de son partenaire, ni du skipper ou du commissaire du bateau. Le partenaire (paire) peut aider à appâter des hameçons.

17. Le pêcheur peut demander à son partenaire, au skipper ou au commissaire de l'aider à sortir le poisson avec l'épuisette.
18. La longueur du bas de ligne ne doit pas dépasser la longueur de la canne et peut être faite de tout type de matériau. Le fil de réserve pour faire des bas de ligne doit être sur la bobine d'origine. La longueur totale du bas de ligne est mesurée à partir de l'endroit où la ligne principale de 4 kg se termine jusqu'à la fin du bas de ligne, que ce soit le poids ou l'hameçon.
19. Un poisson capturé par 2 pêcheurs ne comptera pas pour le classement.
20. Aucun flotteur ou similaire de plus de 50 mm de diamètre dans quelque direction que ce soit ne peut être utilisé dans la compétition.
21. Un poisson accroché mais non sorti à l'heure de fin du concours peut être joué pendant 1 heure supplémentaire à la condition que les organisateurs en soient avertis. Toutes les autres cannes « vivantes » doivent être retirées de l'eau. Tous les poissons capturés après la l'heure de fin ne compteront pas.
22. Sauf accord mutuel préalable, les bateaux ne peuvent pas ancrer, placer une ancre ou une corde d'ancrage à moins de 50m d'un autre bateau,.
23. Les pêcheurs peuvent décider de changer de position autant de fois que nécessaire dans la zone de pêche, si la sécurité le permet.
24. L'équipage complet du bateau sera composé du skipper et / ou du commissaire et des 2 (deux) pêcheurs d'une paire.
25. Espèces de poissons: Toutes les espèces d'eau de mer. Les tobis, barbe de mers, anguilles, ni les poisson d'eau douce compteront pour le classement.
26. Zone de pêche: Eau de mer: Rivières à marée, lagunes et zones portuaires sous le contrôle du capitaine du port.
27. La zone de championnat/compétition doit être fermée pour tous les concurrents 30 jours avant le début de la manifestation. L'organisateur doit toutefois offrir la possibilité de pratiquer la pêche au moins dans les mêmes conditions de compétition par rapport à la zone où la compétition doit se dérouler à tous les participants.
28. Les poissons mal mesurés ne compteront pas.
29. A l'annonce de tempêtes ou de forts coups de vent ou de vagues dangereuses sur la zone concernée par la "Météorologie Nationale", avant le début de la compétition, le jury seul a le droit d'annuler une épreuve. Il pourra toutefois indiquer aux concurrents des zones de dans lesquelles ils pourront pêcher. Dans des cas particuliers, p. ex. en cas de danger d'accident, de vie ou de danger pour les bateaux pendant une épreuve, le Jury a le droit de suspendre l'épreuve. Si une équipe se trouve en lutte avec un poisson au moment de la suspension, elle aura un maximum de 15 minutes pour récupérer, mesurer et relâcher le poisson. Les participants seront informés par radio de cette décision. Dans ce cas, chaque skipper doit confirmer la réception de l'appel "Radio" et annoncer le nombre de poissons enregistrés. Le jury décide du classement de cette partie du concours.

I. Classement

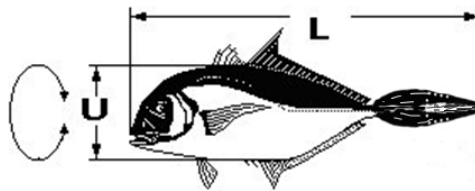
Pour chaque jour de compétition, des classements séparés individuels et des classements par équipes doivent être faits.

1. Classement par Longueur: (Catch and Release)

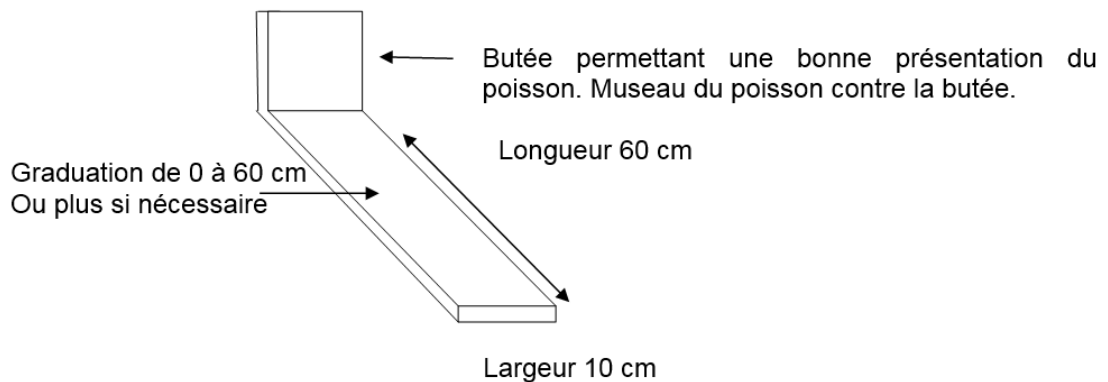
- Pour chaque poisson ayant la taille légale 10 points
- Pour chaque centimètre (1 cm) 1 point
- Chaque centimètre commencé est arrondi vers le haut 1 point
- Le nombre de poissons et le poisson le plus long doivent être enregistrés chaque jour pour être utilisés en cas d'égalité.
- Seulement le commissaire est autorisé à mesurer les poissons. En cas de désaccord le délégué FIPS-M prendra la décision finale.
- La longueur est mesurée sur une surface plate à partir de la pointe de la bouche jusqu'à la nageoire caudale. La mesure des poissons doit être prise, si possible, avec la queue fermée (voir figure).

Position de prise de mesure

La mesure des poissons doit être prise avec la queue fermée



Le schéma qui définit les dimensions de la pige (latte de mesure) à utiliser par les organisateurs pour vérifier la taille des poissons.



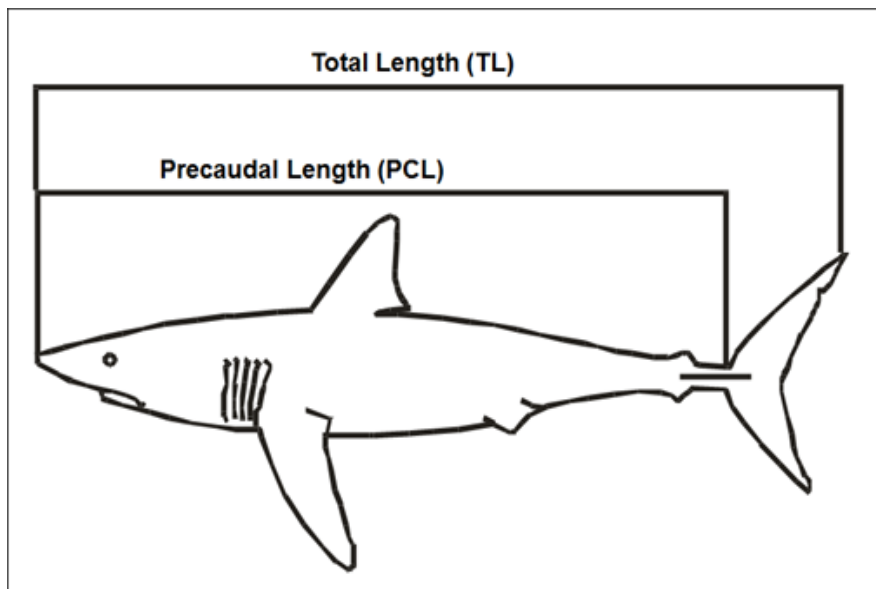
Quand un poisson arrive à la taille minimale (15 cm en Méditerranée resp. 18 cm dans les autres mers) le poisson est valide. En cas de système de classement par mesure, il faut arrondir les centimètres à attribuer vers le haut, c. à d. à 16 cm. Ceci est aussi valable pour toutes les mesures suivantes. »

2. Classement par Points "Catch and Release":

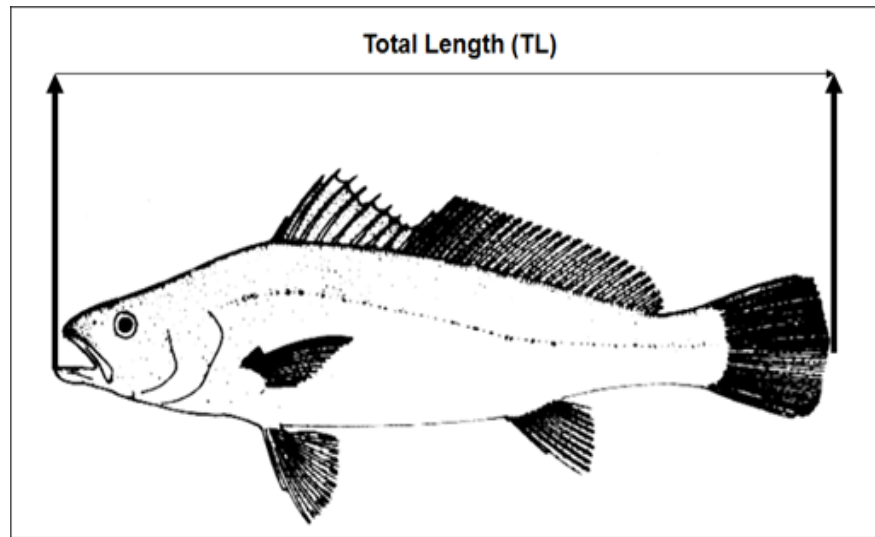
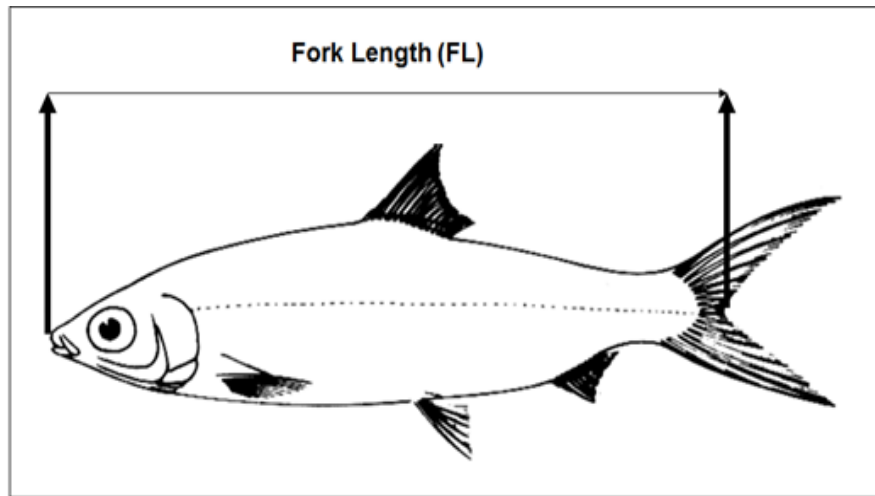
- Les points attribués à chaque espèce ou groupe doivent être clairement publiés dans les spécifications.
- Le plus grand nombre de points obtenus par un pêcheur déterminera l'ordre de classement.
- Le nombre de poissons de chaque catégorie de points doit être enregistré pour une utilisation éventuelle en cas d'égalité.

3. Classement par Poids "Catch and Release" (Light Tackle):

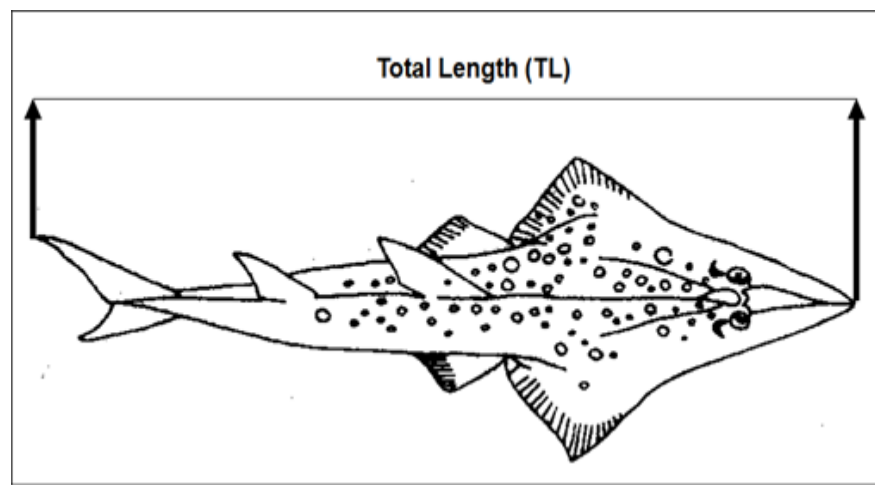
- a. Les poissons sont mesurés en cm avec les instruments de mesure fournis
- b. Le poisson est photographié sur la latte de mesure par le commissaire
- c. La longueur est enregistré sur la feuille des mesures par le commissaire et signé par le pêcheur
- d. La longueur est converti en poids selon les tables de conversions officielles du pays organisateur (ORI – Oceanic Research Institute)
- e. Le poids minimal pour le classement est 1 (un) kg.
- f. Les poissons sont mesurés de 5 façons différentes:
 - Requins



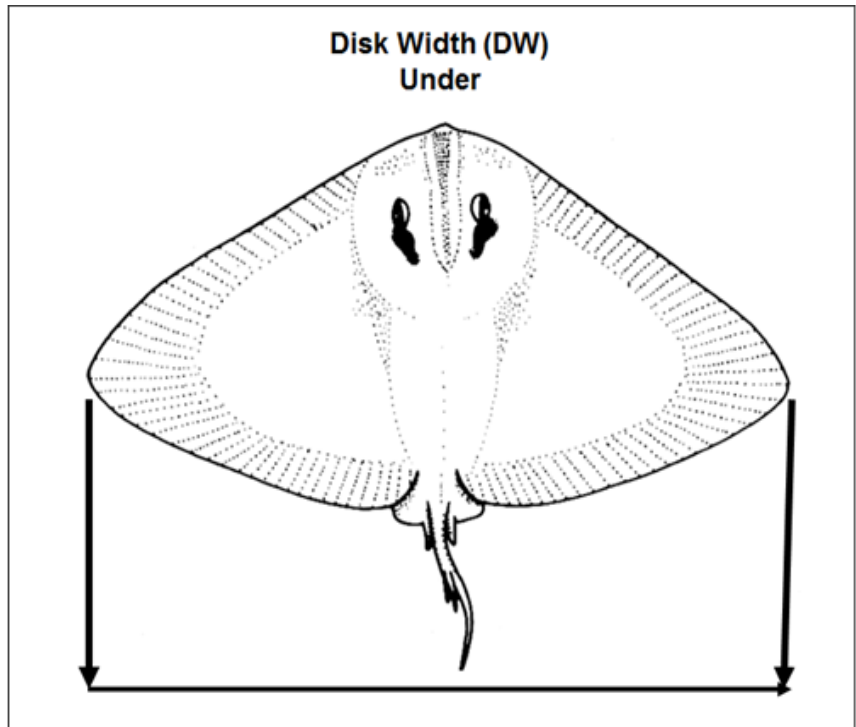
- Poissons osseux



- Requins de sable



- Raies



4. Classement journalier

- Le classement journalier individuel est donné par le classement d'un pêcheur sur son bateau, comparé au classement identique des autres pêcheurs des autres bateaux.
- Le classement des quatre meilleurs pêcheurs d'une équipe (3 meilleurs pour les clubs) compteront pour le classement journalier par équipe.
- Dans le cas où il y a des bateaux avec moins de pêcheurs que d'autres, le classement individuel journalier sera calculé sur le bateau avec le moins de pêcheurs. Les derniers compétiteurs des bateaux avec un plus grand nombre de pêcheurs seront classés à la même position que le dernier des bateaux avec moins de compétiteurs (voir exemple ci-dessous).

Exemple:

Classification par bateau

Bateau A (5 pêcheurs)	Bateau B (5 pêcheurs)	Bateau C (4 pêcheurs)	Bateau D (4 pêcheurs)	Bateau E (5 pêcheurs)
1 3500 p	1 4100 p	1 3550 p	1 3800 p	1 4000 p
2 3400 p	2 3500 p	2 3300 p	2 3700 p	2 3600 p
3 3300 p	3 3200 p	3 3250 p	3 3600 p	3 3400 p
4 3100 p	4 2900 p	4 3000 p	4 3150 p	4 3200 p
5 2600	5 2800			5 3050

Classement individuel:

1. B1 (1^{er} sur son bateau)
2. E1 (1^{er} sur son bateau)
3. D1 (1^{er} sur son bateau)
4. C1 (1^{er} sur son bateau)
5. A1 (1^{er} sur son bateau)
6. D2 (2^e sur son bateau)
7. E2 (2^e sur son bateau)
8. B2 (2^e sur son bateau)
9. A2 (2^e sur son bateau)
10. C2 (2^e sur son bateau)
11. D3 (3^e sur son bateau)
12. E3 (3^e sur son bateau)

13. A3 (3^e sur son bateau)
14. C3 (3^e sur son bateau)
15. B3 (3^e sur son bateau)
16. E4 (4^e sur son bateau)
17. D4 (4^e sur son bateau)
18. A4 (4^e sur son bateau)
19. E5 (5^e sur son bateau)
20. C4 (4^e sur son bateau)
21. B4 (4^e sur son bateau)
22. B5 (5^e sur son bateau)
23. A5 (5^e sur son bateau)

- d. Pour la Méditerranée une taille minimale de 12cm et pour toutes les autres mers une taille minimale de 15 cm est requise pour tous les poissons dont la taille légale n'est pas définie.

5. Classement final

- a. Le classement final individuel est déterminé par les résultats journaliers.
- b. Le classement final par équipe est déterminé par leurs résultats journaliers.
- c. Les compétiteurs qui n'ont pas participé tous les jours seront listés avec leur résultats journaliers respectifs à la fin du classement.
- d. Le pêcheur de réserve qui a participé chaque jour de la compétition à la place de différents compétiteurs n'est pas admis au classement général final individuel.
- e. Le classement du jour d'entraînement sera utilisé, pour rendre valide le championnat dans le cas où il est impossible d'établir un classement final, c'est-à-dire que si moins de 50% des épreuves ont pu être réalisées. Le classement se fera selon notre règlement normal.

6. Cas d'égalités au Classement

Classement individuel journalier

- S'il y a égalité le pêcheur qui a capturé le plus grand nombre de poissons sera classé premier.
- Et après le pêcheur avec le poisson le plus lourd/le plus long est à considérer pour un classement au poids/longueur.
Pour une pêche en « catch and release » (système à points), le plus grand nombre de poissons, avec la valeur la plus élevée est à considérer.

Exemple:

	Nombre de poissons valeur 1 point	Nombre de poissons valeur 2 points	Nombre de poissons valeur 3 points	Nombre de poissons valeur 4 points	Nombre de poissons valeur 5 points	Nombre de poissons valeur 6 points	Total de points	Total du nombre de poissons	Classement
Pêcheur 1	1	3	0	8	1	1	50	14	1
Pêcheur 2	0	3	1	9	1	0	50	14	3
Pêcheur 3	1	2	1	8	2	0	50	14	2

- Si après ces considérations, il y a encore égalité, les compétiteurs sont à mettre à la même place au classement.

Classement journalier par équipe

- S'il y a égalité au classement journalier par équipes, l'équipe qui aura obtenu pour les 5 pêcheurs (4 pour équipes clubs) le plus grand nombre de points, ou le poids total le plus important, sera classée première.
- Après le plus grand nombre de poissons, total des 5 pêcheurs (4 pour équipes clubs), est à considérer.
- Et après, le poisson le plus lourd/le plus long des 5 pêcheurs (4 pour équipes clubs) de l'équipe est à considérer.
Pour une pêche en « catch and release » avec un système à points, le plus grand nombre de poissons (pour les 5 resp. 4 pêcheurs), avec la valeur la plus élevée est à considérer (voir exemple ci-dessus : remplacer pêcheur par équipe).
- S'il y a encore égalité, les équipes sont à mettre à la même place au classement.

Classement individuel final

- S'il y a égalité au classement individuel final, le pêcheur qui a obtenu lors des classements journaliers les meilleurs classements sur tous les jours de la compétition sera premier.

	Jour 1 (Place)	Jour 2 (Place)	Jour 3 (Place)	Somme	Meilleures places	Classement
Pêcheur 1	1	3	4	8	1 ; 3	2
Pêcheur 2	2	4	2	8	2	3
Pêcheur 3	5	2	1	8	1 ; 2	1

- S'il y a encore égalité, le plus grand nombre de poissons capturés sur tous les jours de compétition sera considéré.

	Jour 1 (Place)	Jour 2 (Place)	Jour 3 (Place)	Somme	Nombre de poissons	Classement
Pêcheur 1	1	2	3	6	45	2
Pêcheur 2	2	3	1	6	30	3
Pêcheur 3	3	1	2	6	47	1

- Si après ces considérations il y a encore égalité, on retient pour le classement le poisson le plus lourd/le plus long ou pour un classement à points, le plus grand nombre de poissons, avec la valeur la plus élevée.

Classement final par équipes

- S'il y a égalité au classement final par équipes, la meilleure place sera attribuée à l'équipe (nation) qui a obtenu sur tous les jours de la compétition le meilleur classement journalier par équipe.

	Jour 1 (Place)	Jour 2 (Place)	Jour 3 (Place)	Somme	Meilleures places	Classement
Team 1	1	3	4	8	1 ; 3	2
Team 2	2	4	2	8	2	3
Team 3	5	2	1	8	1 ; 2	1

- Si après, il y a encore égalité, on retient pour le classement le plus grand nombre de points/poids (somme pour les 5 participants (4 pour équipes clubs) sur tous les jours de compétition).
- Si après, il y a encore égalité, on retient pour le classement le plus grand nombre de poissons ayant la taille légale (somme pour les 5 participants (4 pour équipes clubs) sur tous les jours de compétition).
- S'il y a encore égalité, l'équipe (5 pêcheurs ; 4 pour équipes clubs) qui aura pris le poisson le plus lourd/long sera classée première.
Pour une pêche en « catch and release » on retient le plus grand nombre de poissons, avec la valeur la plus élevée, capturés par les 5 pêcheurs (4 pour équipes clubs) pendant tous les jours de compétition.

7. Classement des pêcheurs (et des équipes) sans poissons

- Pour les compétiteurs sans poissons, la formule ci-dessous est utilisée pour le classement journalier individuel.

Somme des places non-attribuées divisée par le nombre de pêcheurs (paires) sans poissons (arrondi vers le haut).

Exemple 1:

55 pêcheurs au total : 48 ont pris des poissons - 7 sans poissons

→ 1- 48 (classement normal)

Somme des places non-attribuées: $49+50+51+52+53+54+55 = 364 / 7 = 52$

Chacun de ces 7 pêcheurs sans poissons aura la place (rank): 52

Exemple 2:

45 pêcheurs au total: 23 ont pris des poissons - 22 sans poissons

1- 23 (classement normal)

Somme des places non-attribuées: 24 à 45 = 759 divisé par 22 = 34,5

Chacun de ces 22 pêcheurs sans poissons aura la place (rank) : 35

- Si tous les compétiteurs d'une équipe n'ont pas pris de poissons, l'équipe aura la place de la dernière équipe ayant pris des poissons + 1.

8. Generalités pour le classement

- a. En cas d'égalité parfaite, les pêcheurs / équipes auront la même place. La place suivante ne sera pas attribuée.
- b. Pénalités: Un compétiteur qui essaye de faire enregistrer des poissons en dessous de la taille légale est pénalisé sauf si le poisson a été préalablement accepté par le commissaire.
 - Un pêcheur qui essaye de faire enregistrer un poisson n'ayant pas la taille légale sera pénalisé de 10 points par poisson pour un système longueur/points.
 - Pour un système à poids la pénalité sera de 1lbs. Ou bien 0,500 kg pour chaque poisson en dessous de la taille légale.
 - Dans une compétition Catch & Release seulement le commissaire a le droit de mesurer un poisson ; ainsi il n'y aura pas de pénalités
- c. Si un poisson a été mesuré et accepté par le commissaire, un contrôle n'est plus nécessaire, sauf en cas d'une erreur évidente:
 - Cas de contestation, annoncé au moment du contrôle sur le bateau.
 - Cas d'erreur d'identification de l'espèce.
- d. Si un poisson contesté a été marqué sur la carte d'enregistrement et amené séparément au Jury International, le délégué prendra la décision finale si le poisson est valide ou non.
- e. Cas de disqualification: Dans le cas de disqualification d'un compétiteur, le résultat d'équipe sera déterminé avec les résultats des quatre compétiteurs restants (3 pour équipes clubs). S'il y a moins de quatre (trois pour équipes clubs) compétiteurs restants, l'équipe sera disqualifiée du résultat d'équipe de ce jour. Les compétiteurs restants seront uniquement considérés pour le classement individuel.
- f. Si les prises ont été perdues par la faute de l'organisateur avant d'être pesées, on prends le poids moyen de tous les poissons pris sur le bateau et on multiplie ce poids par le nombre de poissons enregistrés sur la fiche du compétiteur.

J. Résultats et Trophées

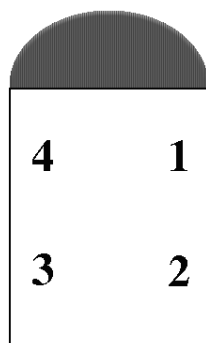
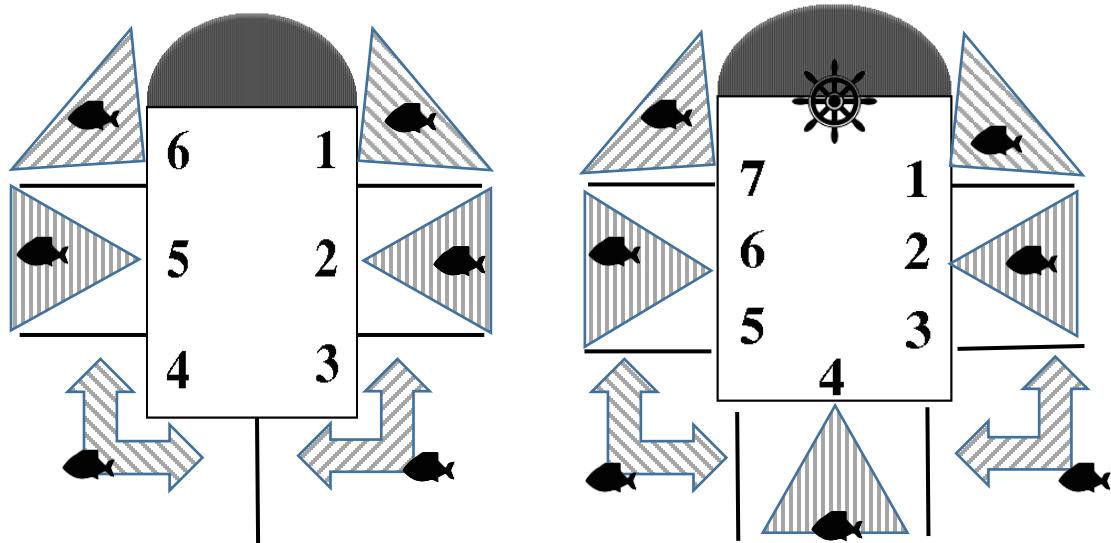
1. Les résultats, signés par les délégués FIPS-M, doivent être publiés chaque jour.
2. Au moins deux heures avant la proclamation des résultats finaux d'une compétition, une liste du classement de tous les compétiteurs et de toutes les équipes doit être publiée. Une copie de cette liste doit être envoyée au secrétaire général de la FIPS-M.

3. Pour les Championnats du Monde ou Championnats Continentaux, trois médailles pour individuels et trois médailles pour les équipes seront fournies par FIPS-M.
Les médailles pour équipes seront données aux compétiteurs y compris le compétiteur de réserve et le capitaine.
Les médailles pour le classement individuel seront données aux trois premiers.
4. D'autres trophées, par exemple pour le plus grand nombre de poissons, le poisson le plus lourd ou autres, peuvent être données par l'organisateur.

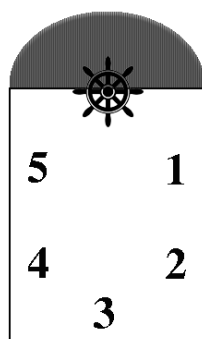
K. Protestations

1. Avec chaque protestation il faut remettre au jury international un droit 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 FIPSM, à l'organisation et aux accords de la hiérarchie indiquée.
6. Si on donne lieu à la protestation, un membre du jury doit de suite rendre le droit de protestation 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 faire parvenir le droit de protestation sur le compte de la fédération internationale FIPS/M.
8. La décision du jury est à proclamer.
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 prétendre faire participer une équipe l'année suivante dans la discipline en cause.

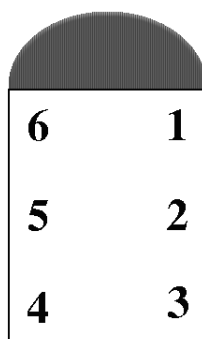
L. Positions de Pêche sur les Bateaux et Aire de Pêche



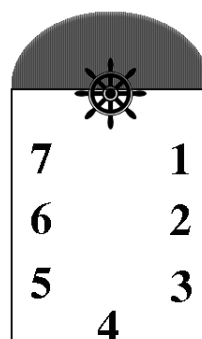
Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	3	2	4
2	4	1	3
3	1	4	2
4	2	3	1



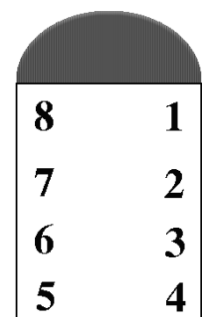
Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	3	5	2
2	4	1	3
3	5	2	4
4	1	3	5
5	2	4	1



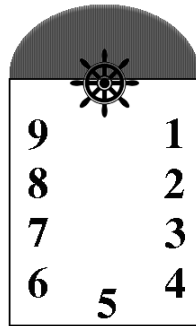
Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	4	3	5
2	6	1	4
3	5	2	6
4	2	6	3
5	1	4	2
6	3	5	1



Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	6	4	7
2	7	3	5
3	1	5	2
4	5	2	6
5	2	6	1
6	3	7	4
7	4	1	3

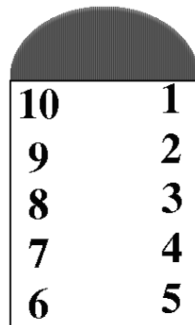


Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	5	3	7
2	6	4	8
3	7	1	5
4	8	2	6
5	1	7	3
6	2	8	4
7	3	5	1
8	4	6	2



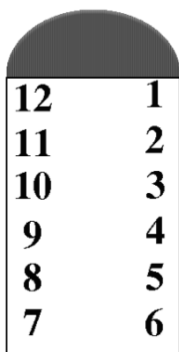
9	1
8	2
7	3
6	4
5	

Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	7	2	9
2	8	4	1
3	9	5	7
4	6	1	8
5	1	3	6
6	2	9	4
7	3	8	5
8	4	6	2
9	5	7	3



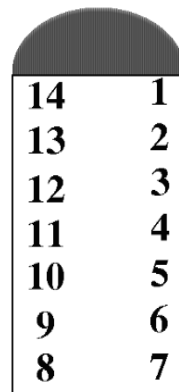
10	1
9	2
8	3
7	4
6	5

Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	8	3	7
2	7	5	8
3	6	1	9
4	10	2	6
5	9	4	10
6	3	9	2
7	2	8	3
8	1	6	4
9	5	10	1
10	4	7	5



12	1
11	2
10	3
9	4
8	5
7	6

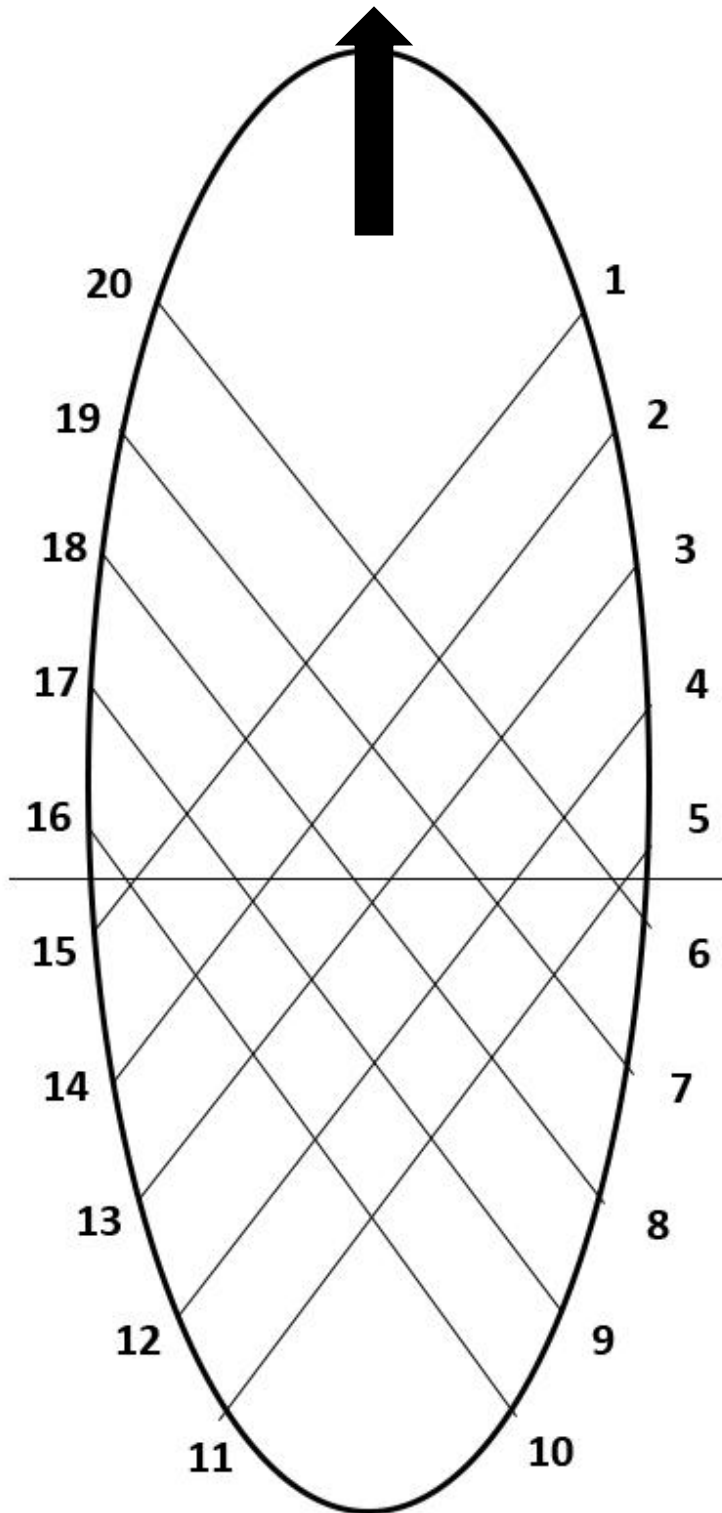
Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	9	5	12
2	8	6	10
3	7	4	11
4	12	2	7
5	11	1	9
6	10	3	8
7	3	11	4
8	2	10	6
9	1	12	5
10	6	8	3
11	5	9	1
12	4	7	2



14	1
13	2
12	3
11	4
10	5
9	6
8	7

Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	11	6	10
2	10	5	11
3	9	7	12
4	8	3	14
5	14	4	8
6	13	2	9
7	12	1	13
8	4	11	3
9	5	12	2
10	6	13	1
11	7	14	4
12	1	8	5
13	2	9	6
14	3	10	7

M. Schéma de Changement de Postes pour la Pêche à la Dérive



Exemple :

MATIN : Position **4**
APRES-MIDI : Position **12**

N. Annexe

Cas de disqualification (liste non exhaustive)

- Tout compétiteur qui utilise ou possède des hameçons en dehors des règles FIPS-M pendant la compétition.
- L'utilisation d'additifs pour les appâts (comme p.ex. colorants ou odorants).
- L'utilisation d'appâts autres que ceux fournis par l'organisation
- L'utilisation d'équipements non autorisés
- L'action consistant à tenter d'accrocher le poisson par des mouvements saccadés ou de sauts de ligne
- Placer plus de 3 flotteurs par bas de ligne
- Placer des flotteurs de dimension supérieure à 15 mm (1,5 cm)
- Garder ou faire mesurer par le commissaire un poisson pas capturé par lui-même
- Litige et bagarre violente entre 2 pêcheurs entraîne la disqualification des deux
- Fumer et boire des boissons alcooliques dans la zone de pêche ou sur le bateau par le pêcheur, les capitaines et les officiels entraîne la disqualification des personnes en cause.

Avertissement du Pêcheur (liste non exhaustive)

(le deuxième avertissement du pêcheur en preuve entraîne la disqualification même si la répétition de l'infraction est faite à un autre jour de la compétition)

- Reprise de la pêche avant d'avoir mis les poissons capturés dans un récipient avec de l'eau fraîche. Les poissons ne compteront pas pour le classement et le pêcheur sera averti. Il sera disqualifié impérativement en cas de répétition.
- Les lancers doivent se faire droit au-devant du poste du pêcheur. Dans certaines circonstances (vents ou courants très forts) le lancer peut se faire en amont, sous réserve de ne pas déranger d'autres pêcheurs.
- Le choix des poids est libre toutefois le poids ne peut pas être inférieur au poids autorisé. Lors de conditions météorologiques extrêmes il faut utiliser des poids plus lourds voire des poids à grappins pour ne pas déranger les compétiteurs voisins
- L'autorisation pour quitter pour un bref délai la zone de compétition peut être donnée par le commissaire. Dans ce cas la ligne doit être sortie de l'eau
- Comportement pas correcte vis-à-vis du commissaire ou jury par le concurrent ou le capitaine
- A la fin de l'épreuve, le compétiteur doit récupérer sa ligne rapidement à moins qu'il soit en train de ramener un poisson pris juste avant l'arrêt de l'épreuve
- Le placement visible du dossard est obligatoire
- L'utilisation d'un portable ou autre transmetteur, détecteur de poissons, GPS ... par le compétiteur est interdit

Pêcher en dehors du poste qui lui été assigne par tirage au sort (les poissons capturés ne comptent pas et le temps perdu ne sera pas récupéré)