

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	8
E. La Pêche en Bateau à la Dérive.....	9
F. La Pêche en Bateau aux Leurres Artificiels à la Dérive	10
G. La Pêche avec Jig en Bateau à la dérive.....	12
H. Règlement pour la Pêche en Bateau avec Equipement Leger (Light Tackle Boat Angling)..	13
I. Classement.....	15
J. Résultats et Trophées	20
K. Protestations.....	21
L. Positions de Pêche sur les Bateaux et Aire de Pêche	22
M. Schéma de Changement de Postes pour la Pêche à la Dérive	25

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

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. Jeunes (U21) (garçons et filles) (16 – 21 ans)
 - Les compétiteurs de Pêche en Bateau qui auront de 16 à 21 ans entre le 1er janvier et le 31 décembre de l'année du Championnat pourront participer en tant que U21.
4. Une équipe de club peut être composée de membres des différentes catégories.

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 devra être composée de cinq pêcheurs ou au moins de quatre pêcheurs.
Une équipe club qui participe à une compétition FIPS/M devra être composée de quatre pêcheurs ou au moins de trois pêcheurs.

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 la veille du jour de compétition.
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 plombé 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, 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. Lors de la pêche en bateau on peut fixer au bas de ligne 3 hameçons simples, 1 hameçon simple et un hameçon double ou un hameçon triple.
4. 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, à l'exception de l'article 15.
5. 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)

6. Le lancer de la ligne est défendu. Le balancement de la ligne avec plomb sous la canne et hors du bateau est autorisé.
7. 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.

8. 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.
9. 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 de saisir le poisson, il faut tenir la canne à la main.

Des contacts provoqués par les mouvements du bateau sont admis.

10. 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.
11. L'appâtage des hameçons se fait par le participant lui-même.
12. 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.

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

14. 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 demande, avec décision majoritaire, seulement par les concurrents.

A 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.

15. Les poissons de taille légale capturés par le concurrent lui-même peuvent être utilisés appâts supplémentaires. Des parties de poissons d'appât ne sont pas admises au classement.

16. L'action d'attirer les poissons par des matières, telles que "Ruby Duby" ou autres substances ne peut se faire que si les matières sont à disposition sur tous les autres bateaux.

17. 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.

18. L'utilisation de flotteurs n'est pas permise.

19. Si un poisson est piqué par les hameçons de plusieurs concurrents dans la bouche, il ne sera pas admis au classement.

20. 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.

21. Si un poisson a plusieurs hameçons d'un même concurrent dans la bouche et dans le corps, il sera admis au classement.

22. De même, un poisson qui est piqué d'un hameçon dans le corps et non dans la bouche, sera admis au classement.

23. L'accrochage intentionnel de poissons entraîne la disqualification.

24. 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.

25. 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.

26. 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.

27. L'équipement de pêche et de capture est à manier de façon à ne pas mettre aucune autre personne en danger.

28. Tous les poissons qui sont ramenés à bord du bateau, doivent être manipulés avec soin.

29. 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.

30. Les participants, qui pour cause d'absorption de drogues comme par exemple de boissons alcoolisées etc. ne sont plus en même de se servir d'une manière efficace de leur équipement de pêche, sont à éliminer du concours et à disqualifier.

31. 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.

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.

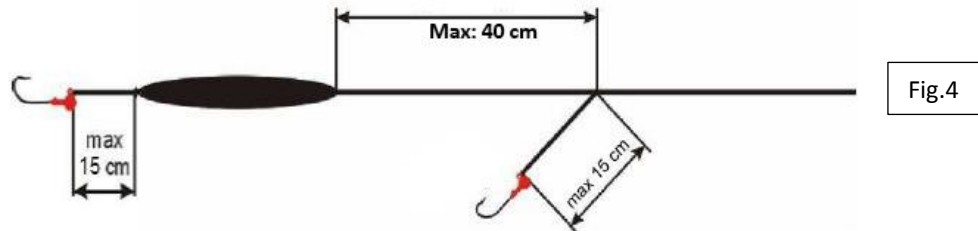
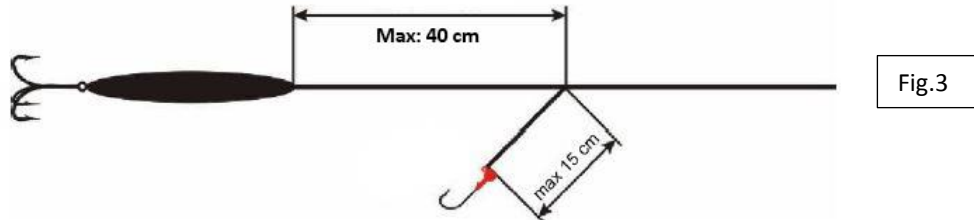
A l'avant du bateau resp. à l'arrière, le lancer peut s'effectuer plus loin sans gêner les concurrents voisins.

5. Montages

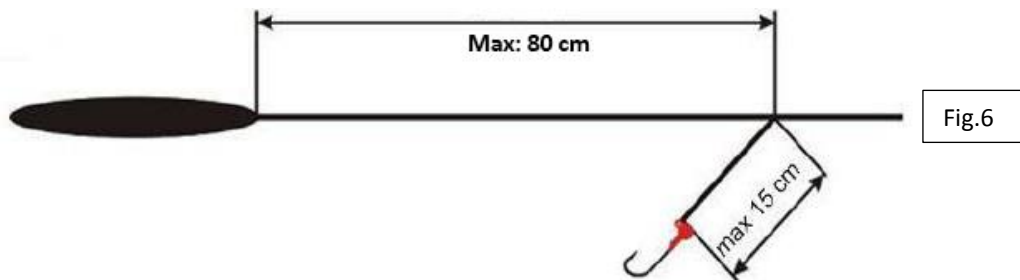
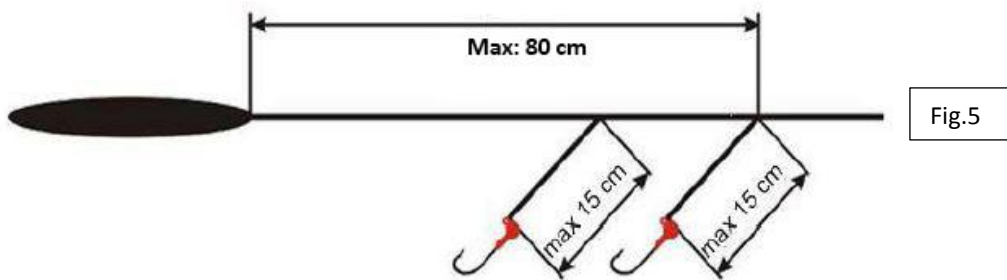
Un pilker peut être armé d'un hameçon triple avec trois pointes au maximum (Fig.1). Le triple hameçon ne doit pas être plus large que 30 mm. (il doit passer à travers un anneau de 30 mm de diamètre) ou un seul hameçon (une tête gig avec un seul hameçon) avec une ouverture maximale de 20 mm (Fig.2).



Leurre comme indiqué ci-dessus (Fig.1 et Fig.2) plus un gig 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 gigs, 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 Équipement Leger (Light Tackle Boat Angling)

1. La résistance de la ligne sera de 4 kg au maximum.
2. Les équipes sont constituées de 4 pêcheurs et pêchant sur bateaux de deux concurrents de la même équipe.
3. Les pêcheurs ont le droit de pêcher avec deux cannes. Une canne et un moulinet de réserve peuvent être emmenés à bord du bateau.
4. Le poisson ne peut pris au filet que depuis le bateau sur lequel le pêcheur a attrapé le poisson.

Tous les poissons seront mesurés d'après les techniques appropriés et relâchés immédiatement
5. Un pêcheur ne peut recevoir aucune aide d'une personne d'un autre bateau
6. Le pêcheur, son partenaire ou le capitaine ne peut pas quitter le bateau pendant les actions de combat, ou de prise au filet du poisson.
7. Pas plus de 2 hameçons simples séparés ne peuvent être utilisés par canne. Les d'appâts naturels sont fournis par l'organisation
8. Seulement les hameçons doubles ou triples attachés à un leurre artificiel standard de commerce peuvent être utilisés
9. Un pêcheur ne doit recevoir aucune aide ou assistance à préparer son appât ou à combattre le poisson, de la part de son partenaire ou du capitaine du bateau. Il peut cependant, s'il le désire, demander au capitaine ou commissaire d'attraper au filet son poisson.
10. Le bas de ligne ne doit pas dépasser 153 cm et peut être fait de n'importe quelle matière. (Longueur mesuré à partir de la fin de la ligne principale au dernier hameçon ou plomb)
11. Un poisson attrapé simultanément par 2 pêcheurs doit être disqualifié.
12. Aucun flotteur ou bouchon de plus de 50 cm³ ne doit être utilisé.
13. Un poisson en cours de combat au moment précis de l'heure de la levée des lignes peut continuer à être combattu pendant 1 heure supplémentaire à condition que les organisateurs en soient avisés.
14. Sauf si accord entre les bateaux, aucun bateau ne pourra ancrer à moins de 40 m d'un autre bateau.
15. L'équipage complet d'un bateau sera: le skipper, 2 pêcheurs et éventuellement un commissaire.
16. Espèces de poisson: Eau salée: Toutes les espèces d'eau salée.
17. Lieux de pêche: Eau salée: Rivières à marée, lagunes, zones portuaires sous contrôle du capitaine de port.

18. La zone de championnat / compétition doit être fermée pour tous les concurrents pendant 30 jours avant le début de la compétition. L'organisateur doit toutefois offrir la possibilité de pratiquer la pêche au moins dans les mêmes conditions de compétition dans la zone où la compétition doit être organisée pour tous les participants qualifiés.
19. La canne d'un pêcheur ne peut être manipulée par personne autre que le pêcheur lui-même pendant que la canne est « en vie ». Une canne à pêche est considérée « vivante » quand il y a un crochet ou un leurre attaché et que la ligne est dans l'eau.
20. Les poissons mesurés incorrectement ne compteront pas pour le classement.

I. Classement

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

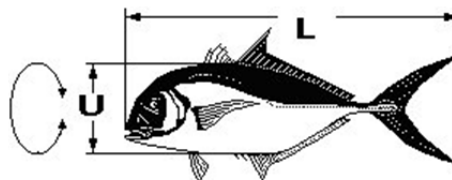
1. Classement par Poids:

- Un (1) gramme correspond à un (1) point.
- Le nombre de poissons et le poisson le plus lourd doivent être enregistrés chaque jour pour être utilisés en cas d'égalité.

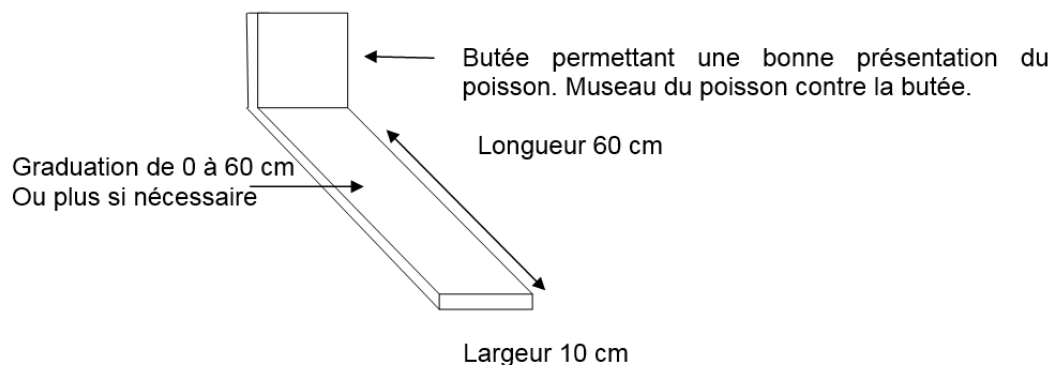
2. Classement par Longueur:

- 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 (voir figure).

Position de prise de mesure



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



3. 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.

4. Classement journalier

- a. 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.
- b. Le classement des quatre meilleurs pêcheurs d'une équipe (3 meilleurs pour les clubs) compteront pour le classement journalier par équipe.
- c. 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.

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 8 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. Généralités pour le classement

- a. 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

- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.
- e. 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.

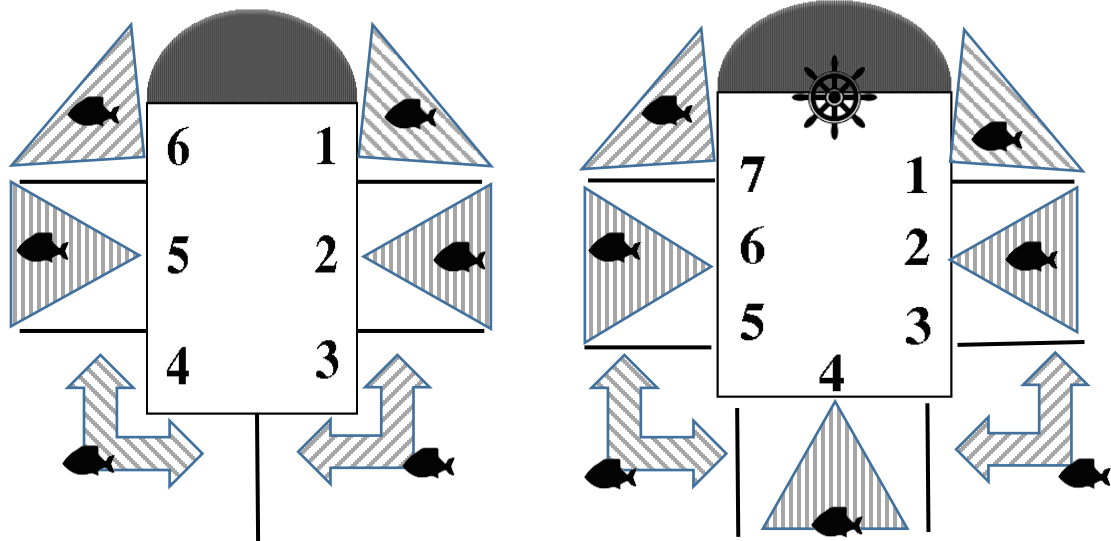
J. Résultats et Trophées

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.

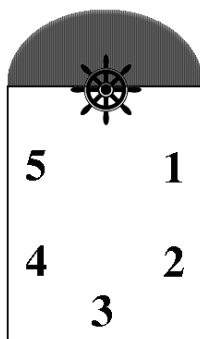
K. Protestations

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 international 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.

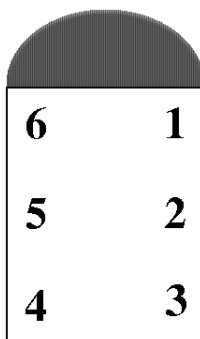
L. Positions de Pêche sur les Bateaux et Aire de Pêche



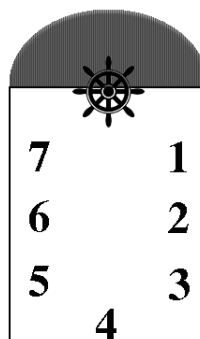
Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	3	2	4
2	4	1	3
3	1	4	2
4	2	3	1



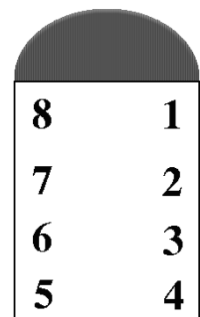
Pos.1	Pos.2	Pos.3	Pos.4
1	3	5	2
2	4	1	3
3	5	2	4
4	1	3	5
5	2	4	1




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

