

FEDERATION INTERNATIONALE DE LA PECHE SPORTIVE EN MER

F.I.P.S -M

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

Registre de Commerce et des Sociétés Luxembourg F7236



REGLEMENTS BIG GAME

(Version 31 mai 2015)

Table des matières:

1. Généralités	3
2. Genres et Directives de Compétitions Big Game.....	3
3. Équipes-Conditions de participation	4
4. Commissaires.....	5
5. Prescriptions pour les bateaux	5
6. Durée de concours.....	6
7. Appâts.....	7
8. Tirage au sort des Bateaux	7
9. Classement journalier et classement final.....	7
10. Protestations	8
D. Pêche en Bateau à la dérive	9
E. Dispositions spécifiques pour l'équipement de pêche.....	10
1. La canne.....	10
2. Le moulinet.....	10
3. Corps de ligne principale	11
4. Ligne de bourrage.....	11
5. Double ligne.....	11
6. Bas de ligne.....	11
7. Hameçons	12
8. Cordon de sécurité	12
9. Porte-cannes.....	12
10. Baudrier	12
11. Harnais.....	13
12. Godets	13
13. Chaises de bateau Big Game	13
14. Leurres artificiels pour le « Big Game » à la traîne.....	13
15. Tangons latéraux, centraux et de fond pour le « Big Game » à la traîne	14
16. Tiges d'écartement, «cerf-volants», «birds», flotteurs, ... , et plombs.....	14
17. Cas de disqualification	14

Règlement “Big Game”

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

1. Généralités

- 1.1. La pêche « Big Game » est une pêche « Catch and Release », aucun poisson n’est embarqué ou tué.
- 1.2. Big Game de Pêche en Bateau concerne les manières de pêcher définies par la FIPS-Mer avec canne et moulinet des espèces spécifiques de poissons de mer, présents à la surface et au-dessus du fond des mers.
- 1.3. Différentes espèces de poissons de fonds ne sont pas admises au classement dans les compétitions B.G.F.. Il y a des compétitions spéciales pour ces genres de poissons. Exemples: Congres et Raies ne comptent pas dans le classement des compétitions du Big Game.
- 1.4. Un cahier des charges sera établi par la nation organisatrice tenant compte des conditions spécifiques locales concernant le lieu où se déroulera l'épreuve. Il définira l'organisation et le déroulement de la compétition. Le cahier des charges doit être soumis pour approbation au Bureau Directeur de la FIPS-M au moins 90 jours avant la compétition. En cas de contestation entre le règlement FIPS-M et le cahier des charges de la nation organisatrice, seul le règlement FIPS-M prévaudra.

2. Genres et Directives de Compétitions Big Game

- Pêche Bateau à la Traîne (Traîne hautière et Traîne côtière)
 - Pêche Bateau au Mouillage
 - Pêche Bateau à la Dérive
- 2.1. Seules les équipes nationales présentées par les Fédérations membres de la FIPS-M ont le droit de participer aux Championnats du Monde ou Continentaux.
 - 2.2. Pour que l’on puisse réaliser la relâche des poissons pris sur les leurres artificiels ou appâts naturels, l’utilisation d’hameçons non inox et sans ardillon est obligatoire
 - 2.3. L’organisateur d’une compétition internationale ne peut imposer l’utilisation exclusive d’une marque de fil, de canne, de moulinet ou de leurres aux participants. Les concurrents sont libres de choisir leur matériel, conforme aux règlements et directives.
 - 2.4. La résistance du fil autorisé sera fixée par la nation organisatrice en fonction des poissons pris dans la zone où a lieu la compétition. La résistance doit être mentionnée dans le cahier des charges et le programme de la compétition. Toutefois elle ne peut être supérieure à 57 kg.

- 2.5. Seulement 1 canne par pêcheur peut être embarquée. Aucune autre canne, fil ou moulinet de réserve ne sera accepté à bord.
- 2.6. Les leurres peuvent être artificiels ou naturels.
- 2.7. Zone de pêche
 - 1. L'organisateur de la compétition déterminera la zone de pêche.
 - 2. La zone de pêche peut changer chaque jour et sera choisie en fonction de l'état de la mer.

3. Équipes-Conditions de participation

- 3.1. Pour des raisons d'ordre technique, lors des concours Big Game on n'admet que l'inscription de 2 Equipes Nationales composées de 2 à 5 compétiteurs chacune (maximum de pêcheurs par équipe précisé par l'organisateur). (Pêche à la dérive : max. 4 compétiteurs)
- 3.2. Le capitaine peut être membre ou accompagnateur de l'équipe.
Il est le représentant officiel de l'équipe. S'il n'est pas enregistré comme membre d'équipe, il ne peut en aucun cas participer au concours.
Le capitaine a le droit d'être sur le bateau de ses équipes.
- 3.3. Si deux équipes sont inscrites au concours, celles-ci figureront de droit au classement final.
- 3.4. Seulement un classement par équipe sera effectué.
- 3.5. Chaque équipe engagée dans une épreuve internationale FIPS-M ne pourra être modifiée au cours de l'épreuve. Toutefois, si un des équipiers pour des raisons majeures, (tels que, accident, maladie, etc.) devait interrompre sa participation, un équipier de remplacement pourra être admis, à condition de soumettre une demande au jury international.
Tous les certificats médicaux et autres documents concernant ce changement devront être fournis au jury.
La décision du jury d'accepter ou de refuser cet équipier de remplacement sera sans appel.
- 3.6. Tous les participants doivent avoir une licence valide de la nation représentée, ils doivent être inscrits aux épreuves suivant le règlement par leur nation respective. En outre, les conditions du règlement général de compétition, chapitre "D" article 2.02 doivent être remplies (voir encadré ci-dessous).

D 2.02 Les nations membres peuvent être représentées aux compétitions internationales de la FIPS/M par des membres, ayant la nationalité du pays représenté. L'admission de participants qui sont en possession de plusieurs nationalités, seule la nationalité sera prise en considération pour la nation avec laquelle ils ont participé pour la première fois à une organisation FIPS/M. Une modification de l'admission ne peut être accordée que sur requête spéciale de la nation en cause, dans un délai de 6 mois avant la compétition par décision de la commission technique.

Pour le championnat de Big Game de club chaque nation peut inscrire 5 équipes de club. Le club champion du monde en titre peut participer en plus des clubs inscrits par cette nation.

- 3.7. Les "Inscrits Maritimes", pêcheurs professionnels en activité ne peuvent participer aux épreuves organisées par la FIPS-M.

4. Commissaires

- 4.1. Sur chaque bateau de compétition un commissaire indépendant doit être présent à tout moment du concours. A la fin de chaque manche le commissaire doit confirmer les relâches. Il doit constater par écrit tous les faits et tous les non-respects de l'équipe en action de pêche sur le bateau en relation avec les règlements FIPS-M. A l'arrivée dans le port il doit en informer de suite la direction de compétition et le jury.
Il doit remettre une fiche des résultats à la direction de compétition.
Si à la fin du temps réglementaire de la compétition, un pêcheur est encore en action de pêche avec un poisson, le commissaire doit informer par radio la direction de compétition.
- 4.2. Les résultats journaliers devront être inscrits dans les listes de résultats. Ces listes seront signées par le commissaire et le compétiteur avant de faire le classement.
Les commissaires pour les bateaux sont nommés par la fédération du pays organisateur.
L'enregistrement des noms et qualifications fédérales de tous les commissaires sont à remettre au jury avant le début de la compétition.

5. Prescriptions pour les bateaux

- 5.1. Tous les bateaux doivent être équipés de manière identique. Ils doivent avoir au minimum 5 porte-cannes, 2 tangons, 1 « chaises de combat » et l'équipement pour la relâche.
- 5.2. Tous les bateaux doivent être munis d'un émetteur-récepteur (VHF), d'un GPS et d'un drapeau jaune pour indiquer le combat avec un poisson, ainsi qu'un panneau afficheur portant la lettre d'identification du bateau.
Ils doivent répondre aux prescriptions nautiques et doivent avoir à bord les équipements de sauvetage conformes à la législation de la nation où a lieu la compétition.
- 5.3. Le capitaine du bateau peut aider les pêcheurs en changeant de cap, nécessaire à la récupération d'un poisson en cas de "manque de ligne". Le capitaine devra, à la demande du pêcheur, positionner le bateau de façon à maintenir le poisson derrière le bateau.
- 5.4. Lors de la pêche à la traîne le bateau doit toujours avancer, même à faible vitesse.
- 5.5. La direction de compétition doit aviser les capitaines des bateaux engagés dans la compétition de respecter une distance minimale d'un ½ mille de l'arrière ou des côtés des bateaux, qui sont en action de combat avec un poisson.
L'action de combat avec un poisson est à indiquer par un fanion spécial et à communiquer par radio à tous les autres bateaux participants au concours.
Avec l'approbation du capitaine et du pêcheur en action de combat, les bateaux des commissaires ou de la presse peuvent s'approcher avec précaution à une distance raisonnable qui leur permettra de prendre des photos ou de filmer.
- 5.6. Chaque équipe doit informer immédiatement la direction de compétition par radio (VHF) sur chaque touche de poisson en indiquant:
 1. le numéro et nom du bateau
 2. le nom du pêcheur à la canne
 3. l'heure de la touche

4. la position GPS

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

5.8. A l'annonce de tempêtes ou de forts coups de vent ou de vagues 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 les zones où les conditions seront meilleures et plus favorables et dans lesquelles ils pourront pêcher.

Dans des cas particuliers, p. ex. en cas de danger d'accident ou de vie ou de danger pour les bateaux pendant une épreuve, le Jury a le droit de suspendre l'épreuve.

Les participants seront informés par radio de la décision d'arrêt de pêche.

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

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

6. Durée de concours

6.1. L'heure du début et de l'arrêt de pêche en mer seront indiqués par l'organisateur ou la nation organisatrice. Les durées du concours et les dispositions spéciales de la direction de compétition sont à suivre scrupuleusement.

6.2. Dès l'arrêt du concours, les cannes devront être retirées des plats-bords du bateau. Tout bateau surpris après l'arrêt de pêche avec une canne posée sur le plat-bord, que la ligne soit à l'eau ou pas, se verra disqualifié. Cette mesure élimine toute possibilité de réclamation de la part d'un autre concurrent compte tenu de la difficulté de juger à distance si une ligne est dans l'eau ou non.

Exception:

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

Les autres lignes devront être retirées de suite de l'eau et du plat-bord du bateau.

6.3. Tous les bateaux sauf l'exception de l'article précédant doivent arriver à quai dans les limites du temps fixées par la direction de compétition.

Le temps doit être donné de manière à ce que le bateau le plus lent, se trouvant au milieu de la zone de pêche, atteigne le port dans les temps.

6.4. Les bateaux arrivant à quai après le temps limite ne seront pas pris en compte pour le classement de la journée.

6.5. Tout bateau qui ne peut rentrer au port dans les temps, ou qui se déroute pour n'importe quelle raison, doit aviser la direction de compétition par radio.

En cas de panne du bateau noté par le commissaire, celui-ci, accompagné du capitaine de l'équipe, pourront être transférés à bord d'un autre bateau. Le bateau ayant porté assistance au bateau en panne sera crédité du temps perdu certifié par les commissaires des deux bateaux.

Seulement un bateau incapable de manœuvrer sera considéré à être en panne.

7. Appâts

- 7.1. L'organisateur d'une compétition de la CIPS - FIPS/M doit mettre à la disposition de tous les concurrents des appâts naturels de même qualité et quantité à l'entraînement et au concours. Les appâts seront remis par l'organisateur aux commissaires qui en feront la distribution sur le bateau.
L'utilisation d'appâts qui ne sont pas distribués par l'organisateur, entraîne la disqualification. Ceci n'est pas valable pour les leurres artificiels
- 7.2. La direction de compétition peut conserver les appâts restants après le concours et les distribuer à parts égales le jour suivant en supplément.
- 7.3. Les appâts qui sont à disposition peuvent être utilisés pour attirer le poisson.
- 7.4. L'utilisation de n'importe quelles parties de mammifères comme appât ou appâter avec du sang de mammifères, est défendu pour toutes les disciplines FIPS-M.
- 7.5. Un appât de traîne spécial pour la trace d'odeur, grand et sans hameçon, peut être mis à l'eau par le capitaine. Cet appât de traîne doit être placé près de l'arrière du bateau sans gêner les pêcheurs.

8. Tirage au sort des Bateaux

Lors de la réunion des capitaines d'équipe le tirage au sort des bateaux se fera dans l'ordre suivant :

1. Tirage au sort des lettres d'identification des bateaux.
2. le tirage au sort des équipes.
3. Les équipes changent de bateau journallement dans l'ordre alphabétique des lettres d'identification en fonction du 1er bateau tiré au sort.

Exemple: 8 bateaux et 4 jours de compétition

Equipe n. 1 - Venezuela sera tiré pour le premier jour sur le bateau " E
2ème jour bateau "F"
3ème jour bateau "G"
4ème jour bateau "H"

9. Classement journalier et classement final

- 9.1. Les captures doivent être documentées par film. Afin de garantir l'originalité du film, la capture d'un panneau distinctif indiquant la manche et la date doit faire partie du film.
Chaque jour, l'organisateur distribuera de nouveaux panneaux à tous les bateaux.
- 9.2. Le classement journalier s'effectuera au plus de points des prises effectuées par l'équipe.
Pour toutes les équipes qui n'ont pas pris de poissons, leur place est calculée en prenant la somme du nombre de toutes les places restantes divisée par le nombre d'équipes sans poissons.

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

- 9.3. S'il y a égalité de points/places au classement individuel journalier l'équipe qui a capturé le plus grand nombre de poissons sera classée devant.
Si après il y a encore égalité, les équipes sont à mettre à la même place de classement.
- 9.4. Classement final par Equipe
Si la compétition dure plusieurs jours, le classement final de l'épreuve sera calculé en additionnant les places journalières des équipes.
L'équipe ayant un cumul des places journaliers le moins élevé sera déclarée vainqueur.

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

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

1. la somme des points de toutes les journées du concours
2. le plus grand nombre de poissons pris en total dans toutes les journées
3. la plus grosse prise capturée (valeur points) pendant le championnat

10. Protestations

Pour le Big Game sont valables les dispositions suivantes:

Chapitre "D-10" Protestations: Article n 10.1

*D 10.01 Avec chaque protestation il faut remettre au jury international un droit de protestation de 100. € ou dans la valeur équivalente monétaire du pays organisateur.
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.
La décision du jury international doit être retenue par écrit et remise par le jury au secrétaire général FIPS/M.
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.
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.
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.
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.
La décision du jury est à proclamer.
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.
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.
Dans ce cas, la Fédération concernée ne pourra prétendre faire participer une équipe l'année suivante dans la discipline en cause*

B. Pêche en Bateau à la traîne

1. Deux catégories :
 - a. Traîne hautière (en haute mer) au delà de 12 miles de la côte
 - b. Traîne côtière en dedans de 12 miles de la côte
2. Des équipes nationales, régionales, de ville ou de club peuvent participer.
3. L'âge minimal des concurrents est de 18 ans.

C. Pêche en Bateau au mouillage

1. Définition du Mouillage
Un mouillage se compose:
 - a. D'une ancre adaptée au poids du bateau et ayant une chaîne de longueur appropriée.
 - b. D'un cordage en matière naturelle ou synthétique représentant au moins deux fois la longueur de la ligne de sonde.
 - c. D'une bouée de signalisation (avec nom du bateau et port d'attache surmonté par exemple d'une perche de repérage à laquelle on pourra fixer un pavillon de couleur vive).
2. Dès qu'il a mouillé, le bateau doit immédiatement signaler à la direction de compétition par radio:
 - a. L'heure de son mouillage
 - b. Sa position GPS
3. La distance d'un 1/2 mille est à respecter entre chaque bateau en pêche.
4. Un bateau en compétition n'a pas le droit de changer de mouillage, sauf s'il gêne un autre concurrent et sur demande de ce dernier. Lorsqu'une ancre casse, le bateau qui dérive involontairement doit revenir au mouillage initial qu'il a annoncé à la direction de compétition.
5. Le mouillage sera impérativement relevé à la fin de chaque journée de pêche.
6. Les poissons capturés après la levée du mouillage ne seront pas comptabilisés.
7. Le nombre de cannes autorisées en action de pêche est limité à 4 cannes.

D. Pêche en Bateau à la dérive

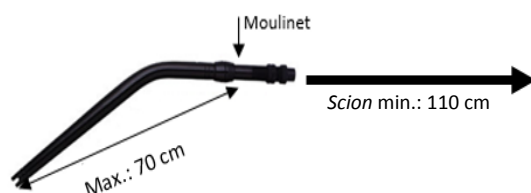
1. Pour un concours de B.G.F. " Pêche à la dérive " on admet 2 équipes nationales avec 4 participants maximum chacune.
2. Dès que le bateau est à l'arrêt, et la pêche commence. Le skipper doit immédiatement signaler par radio à la direction de compétition:
 - a. l'heure et la mise à l'eau des cannes et lignes.
 - b. sa position "G.P.S. ».
3. Les actions de pêche à la traîne ou au mouillage sont interdites lors d'une compétition de pêche à la dérive.
Si un bateau en action de pêche vient de se rapprocher d'un autre bateau à moins d'un ½ mille, il revient au bateau étant arrivé le dernier sur la zone de pêche de manœuvrer afin de reprendre une nouvelle position conforme.

- Cette manœuvre, sur la demande de l'équipe gênée, doit être immédiatement exécutée.
Cette disposition ne s'applique pas si le bateau est en combat avec un poisson.
4. Chaque bateau doit impérativement annoncer l'arrêt de pêche et la levée des cannes et des lignes et annoncer son arrivée à quai à la direction de compétition.

E. Dispositions spécifiques pour l'équipement de pêche

1. La canne

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



cette équipe, pour le résultat journalier.

Remarque:

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

2. Le moulinet

- 2.1. Les moulinets de B.G.F. pour la mer, construits et désignés pour la Traîne et le Lancer, tant qu'il y a respect des conditions sportives et éthiques et remplissant les recommandations de ces dispositions du B.G.F., peuvent être utilisés lors de Championnats et Tournois FIPS-M.
- 2.2. Seulement les moulinets actionnés à main sont permis pour les compétitions FIPS-M. Des dispositifs pour moulinets, différent d'un moulinet à main, ou autre dispositif désigné pour enrouler la ligne, que ce soit hydraulique, mécanique ou électrique sont défendus.
- 2.3. Les moulinets de pêche en mer construits pour être actionnés avec cliquets sont défendus.
- 2.4. L'action d'enrouler la ligne de pêche sur moulinet pour la Traîne ou pour le Lancer doit se faire seulement avec une main.

3. Corps de ligne principale

- 3.1. Les matériaux tels monofilament ou multi-filament sont acceptés pour le corps de ligne principale.
- 3.2. Les lignes principales de pêche pour les compétitions à équipement léger exigent d'avoir une résistance de ≤ 10 kg.
- 3.3. Les lignes principales de pêche pour les compétitions à équipement lourd exigent une résistance supérieure à 10 kg et ≤ 57 kg.
- 3.4. Les lignes en métal comme matériel de la ligne principale sont interdites. L'utilisation d'une ligne principale en métal pourrait disqualifier les prises de l'équipe le jour de la compétition.

4. Ligne de bourrage

- 4.1. Il n'y a pas de restriction pour la dimension, la résistance et le matériel de la ligne de bourrage, si cette ligne n'est pas attachée à la ligne principale.
- 4.2. Si toutefois la ligne de pêche est attachée à la ligne de bourrage, la prise sera considérée être prise avec la ligne avec la résistance la plus élevée des 2 lignes.
 - a) Pour éviter la disqualification lors d'une compétition à équipement léger la résistance de la ligne de bourrage ne doit pas excéder 10 kg.
 - b) Pour éviter la disqualification lors d'une compétition à équipement lourd la résistance de la ligne de bourrage ne doit pas excéder 57 kg.

5. Double ligne

- 5.1. L'emploi d'une double ligne est exigé d'après les spécifications suivantes.
- 5.2. Les doubles lignes doivent faire partie de la ligne principale et doivent avoir les mêmes caractéristiques que celle-ci.
- 5.3. N'importe quelle double ligne est à mesurer du point du noeud avec la ligne principale, ou avec un dispositif d'attache à la ligne principale. Depuis ce point d'attache la distance est à mesurer vers le point d'attache le plus éloigné du bas de ligne, d'un leurre, d'un émerillon, d'un hameçon ou autre dispositif.
- 5.4. Pour les compétitions à équipement léger les doubles lignes sont limitées à 4,5 mètres.
- 5.5. Pour les compétitions à équipement léger la longueur totale de la double ligne et du bas de ligne, du leurre et de l'hameçon est limitée à 6 mètres.
- 5.6. Pour les compétitions à équipement lourd la longueur des doubles lignes est limitée à 9 mètres.
- 5.7. Pour les compétitions à équipement lourd la longueur totale de la double ligne et du bas de ligne, du leurre ou de l'appât avec hameçons est limitée à 12 mètres.

6. Bas de ligne

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

- 6.2. La longueur du bas de ligne est une longueur d'ensemble. La longueur inclut la longueur des nœuds, du leurre attaché, de l'hameçon et de l'appât.
- 6.3. Le bas de ligne est à mesurer depuis la courbe de l'hameçon le plus éloigné, vers le dispositif de fixation à la double ligne.
- 6.4. Pour toutes les catégories la longueur du bas de ligne sera limitée à la longueur de la canne.

7. Hameçons

- 7.1. 1 seul hameçon est permis pour la pêche avec une canne de Big Game.
- 7.2. L'hameçon simple peut être attaché à la ligne principale, ou attachés au bas de ligne lors de pêche avec appât.
- 7.3. L'hameçon simple peut être utilisé en combinaison avec des jupes colorées lors de pêche avec appât.
- 7.4. Pour la pêche avec leurs artificiels, 1 seul hameçon simple droit (stanless) est exigée.
- 7.5. La longueur d'un hameçon simple est limitée à 10 cm pour le Big Game. Elle est mesurée du point de la partie supérieure du bout de l'oeil vers la courbe de l'hameçon.
- 7.6. Chaque hameçon, utilisé lors d'une compétition Big Game de la F.I.P.S. - M., doit être d'un matériel corrodant (non en inox) et sans ardillon.

8. Cordon de sécurité

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

9. Porte-cannes

- 9.1. Les bateaux du Big Game doivent avoir suffisamment de porte-cannes à l'arrière et sur les deux côtés pour recevoir la totalité des cannes des compétiteurs. Les porte-cannes peuvent être utilisés pour poser les cannes de pêche, tangons de fonds ou autres dispositifs.
- 9.2. Il faut avoir assez de porte-cannes à disposition, pour pouvoir placer les cannes non utilisées sur les côtés, distants des emplacements pour pêcher et du matériel de pêche.

10. Baudrier

- 10.1. Les baudriers avec ou sans godet permettant un appui du talon de la canne sur le corps du compétiteur peuvent être utilisées. Elles peuvent être positionnées lors du combat avec le poisson ou au cours du combat par le pêcheur lui-même ou par un autre membre de l'équipe du bateau.
Elles permettent d'utiliser la force du corps pour capturer le poisson.

11. Harnais

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

12. Godets

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

13. Chaises de bateau Big Game

Remarque préliminaire:

“Chaise de combat” est le mauvais mot pour une chaise bateau big game. Seulement le poisson de mer accroché fait le combat tandis que le pêcheur travaille et utilise la force de son corps pour capturer un gros poisson.

- 13.1. Les bateaux de big game utilisés pour les compétitions FIPS-M doivent être équipés au minimum de 1 chaise de bateau.
- 13.2. Le pêcheur doit ferrer le poisson lui-même et doit enlever sa canne du porte-canne, mettre le talon de la canne dans un des godets, soit sur la ceinture de canne ou fixé à la chaise du bateau. Lui-seul doit amener sa canne vers la chaise du bateau.
- 13.3. Pendant qu'un pêcheur enroule sa ligne et travaille, la chaise bateau peut être tournée et positionnée par n'importe member du bateau.
- 13.4. Le dos de chaise n'est pas obligatoire.

14. Leurres artificiels pour le « Big Game » à la traîne

- 14.1. L'utilisation d'un leurre artificiel par ligne de pêche est autorisé. Ce leurre doit être situé entre le bas de ligne et la double ligne ou la ligne principale. La largeur d'un tel leurre artificiel doit être inférieure à 14 cm. (Les longueurs totales art. E5 et E6 doivent être respectées)
- 14.2. Le leurre artificiel autorisé ne peut pas présenter un avantage pour enrouler la ligne de pêche avec le poisson.
- 14.3. A part des lignes de pêche autorisées, 2 lignes simples à leurres artificiels peuvent être utilisées par chaque équipe lors de compétitions de pêche à la traîne.
- 14.4. Les leurres artificiels avec hameçon ne sont pas autorisés.

15. Tangons latéraux, centraux et de fond pour le « Big Game » à la traîne

- 15.1. Les tangons de fond sont utilisés pour présenter les appâts de traîne à différentes profondeurs. S'ils sont disponibles, ils peuvent être utilisés à condition qu'ils soient équipés avec un dispositif de relâche.
- 15.2. Si un tangon latéral, un tangon central ou un tangon de fond est utilisé, la ligne de pêche simple doit être fixée de manière qu'une fixation à ressort, qu'une pince ou autre dispositif s'ouvrira immédiatement si un poisson tire à cette ligne.
- 15.3. Les tangons latéraux et tangons centraux appartiennent à l'équipement standard des bateaux de game fishing. Ils peuvent être utilisés pour séparer les lignes de traîne l'une de l'autre.

16. Tiges d'écartement, «cerf-volants», «birds», flotteurs, ... , et plombs

- 16.1. Des systèmes d'écartement sont autorisés pour la traîne, si elles sont équipées d'une fixation et d'un dispositif d'ouverture pour les lignes principales de pêche.
- 16.2. Les «cerfs-volants» sont autorisés s'ils sont équipés d'une fixation et d'un dispositif d'ouverture pour les lignes principales de pêche.
- 16.3. Les leurres artificiels «Birds» sont autorisés pour pêche à la traîne.
- 16.4. Les flotteurs, ballons ou dispositifs similaires sont interdits pour la pêche au mouillage ou à la dérive, sauf s'ils servent uniquement à maintenir un appât à une profondeur souhaitée à condition qu'ils n'influencent pas la nage ou le combat d'un poisson accroché.
- 16.5. Pour la pêche au mouillage ou à la dérive, des plombs peuvent être utilisés pour maintenir les appâts dans des profondeurs spécifiques, à condition qu'ils n'influencent pas la nage ou le combat d'un poisson accroché.

17. Cas de disqualification (pour 1 poisson ou pour le classement du jour)

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

- 17.5. Il n'est pas permis au capitaine de bateau de chasser un poisson avec son bateau, ou aller en eau peu profonde. Ce comportement est à considérer comme injuste visant à gêner la nage et la défense d'un poisson. Ce genre d'assistance disqualifiera l'équipe du classement journalier.
- 17.6. Il est défendu de changer de canne, ou d'allonger ou réduire la longueur d'une ligne, pendant le combat avec un poisson. Dans ce cas l'équipe sera disqualifiée du classement journalier.
- 17.7. Les poissons capturés doivent être ramenés avec la ligne principale vers le bateau. La ligne principale doit être sortie de l'anneau supérieur du scion de la canne et de n'importe quelle agraffe du tangon! Les poissons capturés uniquement avec le bas de ligne ou la double ligne, ne seront pas pris en compte pour le classement.