

Regolamento "Big Game"

A. Disposizioni generali per la pesca a traina, all'ancora e in deriva

1. Norme generali

1. Il Big Game è una pesca «Catch and Release» che prevede il divieto di cattura e d'imbarco dei pesci.
2. Le competizioni di Big Game Fishing si svolgono su unità da diporto e l'azione di pesca viene espletata con l'utilizzo di canne, mulinelli ed altre attrezzature idonee alla cattura di specifiche specie ittiche (presenti sia in superficie che a mezz'acqua) e consentite dalla presente Circolare Normativa.
3. Per alcune specie di pesci di fondale non sarà attribuito alcun punteggio al fine della classifica nelle competizioni ig Game Fishing. Per questo genere di catture esistono, infatti, specifiche competizioni. Per esempio i gronghi e le razze non vengono conteggiati ai fini della classifica nelle gare di Big Game.
4. Un regolamento sarà elaborato dalla nazione ospitante tenendo conto delle specifiche condizioni del sito ove la competizione avrà luogo. Questo definirà l'organizzazione e lo svolgimento della prova. Il regolamento deve essere sottoposto all'approvazione della commissione FIPS-M almeno 90 giorni prima dell'inizio della gara. In caso di conflitto tra il regolamento FIPS-M e il regolamento di gara, elaborato dalla nazione organizzatrice, prevarrà il regolamento FIPS-M.

2. Linee guida per le competizioni di Big Game

- Pesca in barca a Traina (Traina d'altura e Traina costiera)
 - Pesca in barca all'ancora
 - Pesca in barca in deriva (drifting)
1. Solamente le squadre nazionali indicate dalle Federazioni membre della FIPS-M possono partecipare ai Campionati del Mondo o Continentali.
 2. Le esche, naturali o artificiali devono obbligatoriamente essere dotate di ami la cui struttura non deve essere in acciaio inox ai fini di consentire il rilascio del pesce pescato.
 3. L'organizzazione di un campionato internazionale non può imporre ai partecipanti l'utilizzo esclusivo di una specifica marca di filo, della canna, del mulinello o di esche. I concorrenti sono liberi di scegliere liberamente la propria attrezzatura, purché quest'ultima sia conforme al regolamento e alle

direttive.

4. La resistenza del filo autorizzata sarà fissata dalla nazione organizzatrice in funzione delle specie ittiche locali proprie della zona dove si svolgerà la competizione. La resistenza deve essere menzionata nel regolamento e nel programma della competizione. In ogni caso essa non può superare i 37 kg (80 lb).
5. Può essere imbarcata una sola canna per angler. Nessun'altra canna filo o mulinello di riserva sarà accettato a bordo. Gli skipper devono rimuovere tutte le proprie canne dall'imbarcazione.
6. L'utilizzo della strumentazione elettronica individuale non è consentito (cellulari, GPS, ecoscandagli, ...). La pesca si deve basare sulle competenze del pescatore (skill) e non sulla strumentazione elettronica. Per il Big Game, la strumentazione è considerata parte integrante dell'imbarcazione. La mancanza di strumentazione è da considerarsi alla stregua di un guasto e comporta la sostituzione dell'imbarcazione.
7. Le esche possono essere artificiali o naturali.
8. Campo di gara
 1. L'organizzatore della competizione stabilisce il campo di gara.
 2. Il campo di gara deve avere un'estensione non superiore a 120 miglia quadrate e al suo interno deve essere vietata la pesca sportiva nei tre giorni precedenti all'inizio della competizione.
 3. Il campo di gara può essere modificato ogni giorno ed è scelto in funzione delle condizioni del mare.
 4. Una barca Giuria deve trovarsi sul campo di gara per tutta la durata della competizione, al fine di assicurare la comunicazione VHF con la Giuria Internazionale.

3. Partecipanti - condizioni di partecipazione

1. Per ragioni tecniche, sono ammessi al campionato di Big Game al massimo 2 equipaggi della stessa nazione, composti da 2 a 4 partecipanti cadauno (il numero massimo di angler per ogni equipaggio è precisato dall'organizzatore. Drifting: max. 4 partecipanti)
2. Il Capitano può essere un membro, una riserva o un accompagnatore dell'equipaggio. Questi è il rappresentante ufficiale dell'equipaggio. Se non è registrato come membro dell'equipaggio, tuttavia, non potrà prendere parte alla gara. Il Capitano ha il diritto di essere imbarcato con il suo equipaggio.

3. Nel caso in cui solo due equipaggi siano iscritti al campionato, essi figureranno, di diritto, nella classifica finale.
4. Sarà effettuata una sola classifica degli equipaggi.
5. I membri di un equipaggio iscritto ad un Campionato Internazionale FIPS-M non potranno essere modificati durante la competizione. Tuttavia, nel caso in cui il membro di un equipaggio debba abbandonare anticipatamente la gara per ragioni di forza maggiore (incidente, malattia, etc.) un membro di riserva potrà sostituirlo, a condizione di presentare domanda alla Giuria Internazionale. Tutti i certificati medici e altri tipi di documentazione relativi dovranno essere forniti alla Giuria. La decisione della Giuria di ammettere o di rifiutare il nuovo membro dell'equipaggio è inappellabile.
6. Tutti i partecipanti devono essere iscritti alla Federazione Nazionale e devono essere iscritti alle competizioni conformemente al regolamento della rispettiva nazione, oltre a dover rispettare le condizioni generali del Campionato. (vedi quanto riportato a seguire)

Nelle competizioni internazionali FIPS-M, tutti i membri degli equipaggi devono avere la nazionalità del Paese che rappresentano. Per i partecipanti che posseggono più di una nazionalità, sarà presa in considerazione la nazionalità con cui egli ha preso parte per la prima volta ad una competizione FIPS-M. Una modifica in questo senso può essere apportata se ne viene fatta pervenire richiesta alla commissione tecnica con un preavviso di 6 mesi rispetto all'inizio della competizione.

Per il campionato di Big Game per Società ogni nazione può iscrivere un massimo di 5 equipaggi per Club. Il Club che detiene il titolo di Campione del Mondo può partecipare al di fuori dei Club iscritti per la propria nazione.

7. I pescatori professionisti in attività non possono partecipare alle gare organizzate da FIPS-M.

4. Ispettori di bordo

1. Su ogni imbarcazione concorrente, deve essere presente un Ispettore indipendente per tutta la durata della competizione. Per la pesca all'ancora lo skipper può ricoprire anche il ruolo di commissario.

2. Ruolo dell'Ispettore bordo:

- riportare sulla scheda l'ora esatta del rilascio di ogni cattura (pesce misurato);
- verificare che le catture siano valide non appena un membro dell'equipaggio tocca con entrambe le mani il terminale;
- controllare la misura del terminale utilizzato e confermare il rilascio;
- riportare per iscritto tutti gli avvenimenti e le violazioni compiute dall'equipaggio durante l'azione di pesca, conformemente ai regolamenti FIPS-M. All'arrivo in porto

informarne tempestivamente la Direzione Gara e la Giuria;

- presentare una scheda delle catture alla Direzione Gara;
- nel caso in cui allo scadere del tempo regolamentare della competizione, un angler sia ancora in combattimento, informare per radio la Direzione Gara;

3. I risultati giornalieri devono essere trascritti nella classifica.

Queste liste devono essere firmate dall'Ispettore di bordo e dal Capitano di ogni equipaggio prima dell'elaborazione della classifica. Gli Ispettori di bordo di ogni barca sono nominati dalla Federazione del Paese organizzatore. La registrazione dei nomi e delle qualifiche federali di ogni commissario deve essere consegnata alla Giuria prima dell'inizio della competizione.

5. Disposizioni per le imbarcazioni

1. Tutte le imbarcazioni devono avere il medesimo equipaggiamento. Devono avere almeno 5 porte canne, 2 divergenti, 1 poltrona da combattimento tutto l'equipaggiamento necessario al rilascio. Per le competizioni in stand-up la poltrona da combattimento non è richiesta.

2. Tutte le imbarcazioni devono essere munite di un ricetrasmittente (VHF), di un GPS e di una bandiera di colore giallo per segnalare il combattimento in corso e di un pannello che riporti la lettera di identificazione dell'imbarcazione. Tutte le imbarcazioni devono inoltre soddisfare le prescrizioni nautiche e devono avere a bordo l'equipaggiamento di salvataggio conforme alla legislazione nautica del Paese dove ha luogo la competizione.

3. Il Capitano, su domanda dell'angler, può manovrare liberamente l'imbarcazione al fine di riportare rapidamente il pesce al fianco della barca, così da rilasciarlo con il minor stress possibile.

4. Per quanto concerne la pesca a traina, l'imbarcazione deve costantemente procedere, anche se a bassa velocità.

5. La Direzione Gara deve avvisare i Capitani delle barche coinvolte nella competizione di rispettare una distanza minima di 12 miglia dalla poppa o dal traverso dell'imbarcazione in azione e di segnalare il combattimento. **Il combattimento va segnalato con una specifica bandiera e va comunicato via radio a tutte le altre imbarcazioni in gara. Con il consenso del Capitano dell'angler in combattimento la Barca Giuria e la stampa possono avvicinarsi cautamente, rimanendo ad una distanza ragionevole che gli consenta di fare foto e video.**

6. Ogni equipaggio deve tempestivamente informare la Direzione Gara dell'avvenuta allamata indicando:

- (1) il numero e il nome dell'imbarcazione;
- (2) il nome dell'angler alla canna;

(3) l'ora dell'allamata;

(4) la posizione GPS.

7. Tutte le imbarcazioni devono tassativamente confermare il termine gara e il proprio rientro in porto alla Direzione Gara.
8. Nel caso in cui siano previsti temporali o forti raffiche di vento dal servizio di previsioni meteo nazionale ("Meteo Mar" canale 16/VHF 68) che coinvolgano il campo gara, solamente la Giuria può cancellare la gara. Questa potrà eventualmente indicare aree alternative dove le condizioni di pesca siano più favorevoli. In casi particolari, ad esempio nel caso di pericolo per l'incolumità delle persone o di sicurezza delle imbarcazioni, la Giuria può sospendere la competizione. La decisione sarà comunicata ai partecipanti via radio. Nel caso in cui si verifichi questa eventualità, i Capitani di tutte le imbarcazioni hanno il dovere di confermare l'avvenuta ricezione del messaggio radio e comunicare il numero di catture registrate. La Giuria stabilisce le modalità di classifica per questa parte di prova.

6. Asta di misurazione

1. L'asta di misurazione deve essere galleggiante ed avere delle misure conformi ai tipi di pesci presenti nella zona dove la gara ha luogo. Deve inoltre presentare dei colori differenti (ben visibili in video) che permettano di stabilire la validità della cattura. Ad una estremità deve essere montata un clip che permetta di attaccarla e farla scivolare lungo il terminale.

Asta di misurazione: materiali galleggianti



7. Durata della gara

1. L'organizzatore, o la nazione organizzatrice, comunica l'orario di inizio e l'orario di fine della gara. La durata della gara e le disposizioni specifiche vanno seguite scrupolosamente. All'inizio della manche la Barca Giuria deve essere posizionata a una distanza massima di 5 miglia rispetto al campo gara e deve assicurarsi che le barche partecipanti siano giunte in loco prima di dare segnale di inizio.
2. All'annuncio del termine gara le canne devono essere rimosse dalla murata. Le imbarcazioni che

vengano sorprese con le canne sulla murata saranno squalificate, indipendentemente dal fatto che la lenza sia in acqua o meno. Questa misura elimina ogni possibile reclamo da parte degli altri concorrenti, vista la difficoltà ad accertare a distanza il posizionamento della lenza.

Eccezioni:

tuttavia, se un angler sta combattendo uno strike avvenuto e comunicato prima del termine gara, la possibilità di continuare il combattimento va confermata da parte dell'organizzatore, congiuntamente al nome dell'angler coinvolto.

Tutte le altre lenze vanno tempestivamente ritirate dall'acqua e dalla murata della barca.

3. Tutte le barche, fatte salve le eccezioni menzionate nell'articolo precedente, devono rientrare in porto nel rispetto dei limiti temporali stabiliti dalla Direzione Gara.

I tempi di rientro in porto devono essere calcolati in relazione all'imbarcazione più lenta considerando che questa parte dal centro del campo gara.

4. Le barche che rientrino in porto dopo la scadenza dei tempi consentiti non sono tenute in considerazione per la classifica giornaliera.

5. Le barche che non possano rientrare in porto nei tempi previsti, o che devino per qualsiasi ragione, sono tenute ad avvisare la Direzione Gara via radio. In caso di guasto di un'imbarcazione accertato dal Commissario, i membri dell'equipaggio insieme al capitano, possono essere trasferiti a bordo di un'altra imbarcazione. L'unità da diporto che ha prestato soccorso all'imbarcazione in panne sarà accreditata del tempo impiegato per il soccorso, certificato per i Commissari delle imbarcazioni coinvolte. Solamente le imbarcazioni impossibilitate alla navigazione e alla manovra autonoma sono da considerarsi in panne.

6. Non è possibile modificare la data del giorno di prova.

8. Esche

1. L'organizzatore di una gara CIPS - FIPS-M deve mettere a disposizione di tutti i concorrenti le esche naturali, nella stessa quantità e qualità sia per il giorno di prova che per i giorni di gara. Le esche saranno consegnate dall'organizzatore ai Commissari che si occuperanno della distribuzione. L'utilizzo di altre esche rispetto a quelle distribuite dall'organizzatore comporta la squalifica. Eccezion fatta per le esche artificiali.

2. La Direzione Gara può conservare le esche eccedenti e distribuirle, come supplemento, in parti eguali il giorno successivo.

3. Le esche fornite possono essere utilizzate per attirare i pesci.

4. L'utilizzo di qualsiasi altra parte o sangue di mammiferi come esche o pastura è proibito in tutte le discipline

FIPS-M.

5. Un'esca da traina, di dimensioni più grande e senza ami, specifica per la traccia di odori, può essere lanciata dal capitano. Questa esca da traina deve essere messa a poppa della barca, senza infastidire gli angler.

9. Estrazione delle imbarcazioni

In occasione della riunione dei capitani delle imbarcazioni, il sorteggio sarà eseguito secondo l'ordine seguente:

1. estrazione delle lettere d'identificazione delle imbarcazioni;
2. estrazione degli equipaggi;
3. gli equipaggi cambiano imbarcazione giornalmente secondo l'ordine alfabetico delle lettere di identificazione in funzione del sorteggio della prima imbarcazione estratta.

Esempio: 8 imbarcazioni e 4 giorni di gara

Equipaggio n. 1 Venezuela è stato estratto per il primo giorno sull'imbarcazione corrispondente alla lettera "E".

Il secondo giorno gli sarà quindi attribuita l'imbarcazione con lettera "F".

Il terzo giorno quella con lettera "G".

Ed il quarto l'imbarcazione corrispondente alla lettera "H".

10. Classifica giornaliera e classifica finale

1. Le catture devono essere documentate da un filmato. L'ora esatta del rilascio di ogni pesce deve essere riportata nell'apposita scheda. Al fine di garantire l'originalità del filmato, deve comparire un cartellino nel quale sia riportato il giorno di gara e la data. Ogni giorno l'organizzatore distribuirà un nuovo cartellino a tutti gli equipaggi.
2. Nel caso in cui il criterio di classifica sia la lunghezza (convertita in peso / punti), l'organizzatore deve fornire un'asta di misurazione a tre colori per ogni imbarcazione. Per la misurazione, la lunghezza del pesce deve essere ben visibile sull'asta di misurazione.
3. Solamente la Giuria visionerà i video e convaliderà le catture in base alla misurazione avvenuta con l'asta. Nei casi dubbi, la Giuria può chiedere un parere al Capitano dell'equipaggio.
4. La classifica giornaliera si redige in base al maggior numero di punti acquisiti per ogni equipaggio. La posizione in classifica degli equipaggi che non hanno riportato catture, si calcola considerando la somma del numero di tutte le posizioni rimanenti e lo si divide per il numero di equipaggi senza catture. (La cifra si arrotonda per eccesso).

Esempio: 20 equipaggi iscritti. 14 equipaggi hanno riportato almeno una cattura. I 6 equipaggi

restanti occuperanno la posizione seguente $15+16+17+18+19+20 = 105/6 = 17,5 \rightarrow 18$

5. Nel caso in cui si verifichi un pari merito nella classifica individuale giornaliera, l'equipaggio che ha catturato il maggior numero di pesci si aggiudica il vantaggio. Se si verificasse nuovamente il pari merito si considererà l'ora di rilascio del primo pesce validamente. Successivamente quella del secondo e così via. Se verificasse ancora il pari merito, agli equipaggi sarà attribuita la stessa posizione in classifica. La posizione immediatamente successiva non sarà, pertanto, attribuita.

6. Classifica finale per squadre.

Se la competizione dura più giornate, la classifica finale si calcola sommando le posizioni giornaliere acquisite giornalmente.

L'equipaggio che ha ottenuto punteggio inferiore sarà dichiarato vincitore.

Nell'eventualità in cui si verificasse un caso di pari merito nella classifica finale per squadre, l'equipaggio che si sarà attestato il miglior posizionamento nella classifica giornaliera si aggiudica il vantaggio.

Se, ci fosse ancora un pari merito, si terrà conto di:

1. la somma dei punti di tutte le giornate di gara;
2. il maggior numero di catture ottenute in totale nei giorni di gara;
3. la più grande cattura (in base al punteggio) in corso di gara;
4. l'ora di rilascio del primo pesce, poi del secondo e così via;
5. se, si presentasse ancora il pari merito, alle squadre sarà attribuita la stessa posizione in classifica. La posizione successiva non sarà, pertanto, attribuita.

11. Reclami

Per i campionati di Big Game sono valide le seguenti disposizioni del Regolamento Generale:

1. Per ogni reclamo si pagherà alla Giuria Internazionale una somma di diritto di reclamo pari ad € 100,00 o all'equivalente somma monetaria del paese organizzatore;
2. La Giuria si deve riunire al più tardi un'ora dopo la proclamazione dei risultati e prendere, dopo un'ora di deliberazione, una decisione inappellabile;
3. La decisione della Giuria Internazionale deve essere riportata per iscritto e rimessa, dalla Giuria stessa, al segretario generale FIPS-M;
4. La Giuria è tenuta ad ascoltare con attenzione la persona che ha esposto il reclamo, la persona interessata e possibilmente il Direttore Gara.;
5. La decisione della Giuria Internazionale deve essere conforme agli statuti della FIPS-M, alle disposizioni generali e ai regolamenti di gara FIPS-M.

- all'organizzazione, secondo l'ordine indicato;
6. Se la Giuria accoglie il reclamo, questa deve tempestivamente riconsegnare la tassa di diritto di reclamo e la Direzione Gara deve prendere le misure necessarie alla sua attuazione ed eventualmente, apportare le necessarie modifiche;
 7. Se il reclamo fosse invece respinto, la giuria è tenuta ad accreditare la somma corrispondente alla tassa di diritto di reclamo sul conto corrente bancario della Federazione Internazionale FIPS-M;
 8. La decisione della Giuria va proclamata;
 9. Nel caso eccezionale in cui la Giuria non sia in condizioni di risolvere il problema in questione, sarà la FIPS-M a prendere la decisione finale, come per esempio la squalifica di un equipaggio o di una nazione. Le conseguenze pecuniarie di una tale decisione non potranno essere rivalse sulla FIPS-M e dovranno essere coperte dall'organizzatore di gara;
 10. Allo stesso modo, nel caso in cui un equipaggio abbandoni la competizione senza aver rimesso alla Giuria un reclamo formale, le e conseguenze pecuniarie saranno coperte a spese personali o della nazione rappresentata;
 11. In questo caso, la Federazione coinvolta non potrà far partecipare la propria squadra ad alcuna competizione della disciplina in questione, per tutta la durata dell'anno successivo.

B. Pesca in barca a traina

1. Due categorie:
 - A. *traina d'altura, oltre 12 miglia dalla costa*
 - B. *traina costiera, entro 12 miglia dalla costa*
2. Possono partecipare equipaggi della stessa nazione.
3. L'età minima richiesta per la partecipazione è 18 anni.

C. Pesca in barca all'ancora

1. Definizione di ancora. Un' ancora si compone di:
 - A. di un'ancora idonea al peso della barca e che abbia una catena di lunghezza appropriata;
 - B. di una cima di materiale naturale o sintetico di lunghezza almeno doppia rispetto alla profondità;
 - C. di una boa di segnalazione (che riporti il nome dell'imbarcazione e del porto di origine e che abbia la possibilità di montare una bandierina di segnalazione, di colore vivace).
2. Non appena la barca si è ancorata, l'imbarcazione deve immediatamente segnalare alla Direzione Gara, via radio, quanto segue:
 - A. l'ora dell'ancoraggio;
 - B. la propria posizione GPS
3. Va rispettata la distanza di 1/2 miglio da ogni imbarcazione in pesca.

4. Ogni imbarcazione in gara ha il diritto di cambiare la propria posizione di ormeggio una sola volta, eccetto se intralcia un'altra imbarcazione in gara: su domanda di quest'ultima, la prima, è infatti tenuta a modificare la propria posizione. Se l'ancora di un'imbarcazione ara, l'imbarcazione in deriva involontaria è tenuta a riguadagnare la posizione dichiarata alla Direzione Gara. Tutti gli spostamenti vanno comunicati, via radio, alla Giuria. I tempi di spostamento non vanno recuperati.
 5. L'ancora va imperativamente salpata al termine di ogni giornata di pesca.
 6. I pesci catturati dopo che l'ancora sia stata salpata, non saranno conteggiati.
 7. Il numero di canne da pesca autorizzate in azione di pesca è pari a 4.
 8. Durante il combattimento, il Capitano dell'equipaggio può chiedere allo skipper di salpare l'ancora per il tempo necessario per il recupero, la misurazione e il rilascio del pesce. Se si verifica uno strike mentre si sta salpando l'ancora, il pesce non è da considerarsi valido.
 9. La tecnica di pastura è libera. Se un'imbarcazione non è equipaggiata con un'attrezzatura elettronica per pasturare l'equipaggio può utilizzare uno strumento di proprietà, a condizione che questo sia munito di proprie pile.
 10. È proibito utilizzare altre lenze o canne che consentano di portare in profondità un piccolo recipiente contenente esche e ami. Questo recipiente deve, infatti, essere montato sulla lenza madre di una delle canne dell'equipaggio. Il recipiente non può contenere pezzi di pastura.
- ## D. Pesca in barca alla deriva
1. Ad ogni competizione di Big Game Fishing "Pesca in deriva" sono ammessi due equipaggi nazionali con un massimo di quattro partecipanti ognuna.
 2. Dal momento in cui l'imbarcazione spegne i motori la pesca ha inizio. Lo skipper deve tempestivamente comunicare, via radio, alla Direzione Gara:
 - A. l'orario della messa in acqua delle canne e delle lenze;
 - B. la propria posizione G.P.S.
 3. Le azioni di pesca in traina o all'ancora sono vietate durante una gara di pesca in deriva. Se un'imbarcazione in azione di pesca si avvicina ad un'altra, superando così la distanza minima di 1/2 miglio tra imbarcazioni, quella arrivata per seconda nella zona di pesca è tenuta ad allontanarsi e a guadagnare una nuova posizione. Questa manovra deve essere compiuta non appena l'equipaggio lesa, ne fa domanda. Tale disposizione non si applica a combattimento in corso.
 4. Tutte le imbarcazioni sono tenute ad annunciare

tempestivamente il termine pesca e devono imperativamente ritirare le canne e i terminali dall'acqua e devono inoltre comunicare il proprio rientro in porto alla Direzione Gara.

E. Disposizioni specifiche per l'equipaggiamento da pesca

1. Canne

1. Le canne da Big Game, che abbiano le specifiche seguenti, possono essere utilizzate durante le competizioni FIPS-M.
2. Il fusto di una canna da Big Game deve avere una lunghezza minima di 110 cm ed il manico non deve superare i 70 cm (misurati a partire dal centro del mulinello installato sopra al porta-mulinello della canna, verso l'estremità del fusto e verso l'estremità del manico). L'utilizzo di una canna da pesca in qualsiasi modo non conforme alle disposizioni invaliderà il punteggio giornaliero dell'equipaggio.

N.B.: i manici curvi vanno misurati in linea retta a partire dall'estremità verso il punto centrale del mulinello, montato sopra al porta-mulinello.

2. Mulinelli

1. I mulinelli da Big Game Fishing per il mare, costruiti e disegnati per la traina e per lo spinning, dal momento che rispettano le condizioni etiche e sportive e che seguono le disposizioni del Big Game Fishing possono essere utilizzati durante i campionati ed i tornei organizzati dalla FIPS-M.
2. I soli mulinelli autorizzati per le competizioni FIPS-M sono i mulinelli azionati a mano. È proibito l'utilizzo di qualsiasi altro dispositivo per mulinello di natura idraulica, meccanica o elettrica. (Per recuperare la lenza).
3. Sono proibiti i mulinelli da pesca in mare azionati da winch.
4. L'azione di riavvolgere la lenza da pesca sui mulinelli da traina e da spinning deve avvenire con l'ausilio di una sola mano.

3. Lenza madre

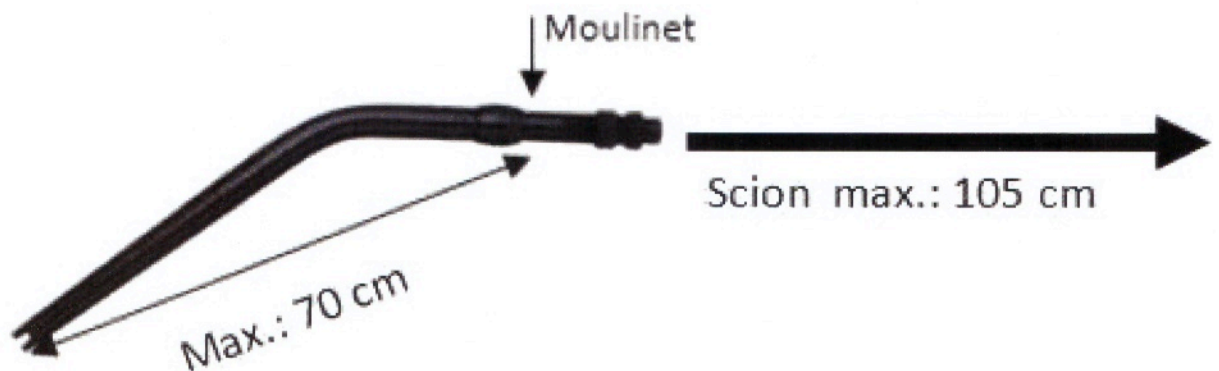
1. Sono autorizzati i materiali mono-filo e multi-fibre per la lenza madre.
2. Le lenze madre per le competizioni a equipaggiamento leggero necessitano di avere una resistenza ≤ 10 kg.
3. Le lenze madre per le competizioni ad equipaggiamento pesante esigono una resistenza superiore a 10 kg ≤ 37 kg.
4. È proibito l'utilizzo di una lenza madre in metallo. Il suo utilizzo comporta la squalifica dell'equipaggio per l'intera giornata di gara/invalida il punteggio giornaliero dell'equipaggio.

4. Backing

1. Non ci sono restrizioni per quanto riguarda dimensioni, la resistenza e il materiale del backing, quest'ultimo non è collegato alla lenza madre.
2. Se, tuttavia, il backing è collegato alla lenza madre per la cattura si terrà in considerazione la resistenza maggiore:
 - A. per evitare la squalifica, in una competizione ad equipaggiamento leggero, la resistenza al backing non deve superare i 10 kg;
 - B. per evitare la squalifica, in una competizione ad equipaggiamento pesante, la resistenza al backing non deve superare i 37 kg.

5. Raddoppio

1. L'utilizzo di un raddoppio è subordinato alle seguenti specifiche.
2. Il raddoppio deve far parte della lenza madre e deve avere le medesime caratteristiche di quest'ultima.
3. Qualsiasi raddoppio va misurato a partire dal nodo che lo lega alla lenza madre o a qualsiasi altro dispositivo di attacco alla lenza madre. La distanza misurata da questo punto fino al punto più distante all'esca, alla girella, all'amo o ad un altro dispositivo.
4. Per le competizioni con attrezzatura leggera, il raddoppio non deve superare i 4,5 metri.
5. Per le competizioni con attrezzatura pesante, la lunghezza totale del raddoppio, dell'esca e dell'amo non deve superare i 6 metri.



6. Per le competizioni con attrezzatura pesante il raddoppio non deve superare i 9 metri.
7. Per le competizioni con attrezzatura leggera, la lunghezza totale del raddoppio, del terminale, dell'esca e dell'amo non deve superare i 12 metri.

6. Terminale

1. L'utilizzo di un terminale è subordinato alle seguenti specifiche.
2. La lunghezza complessiva del terminale è una lunghezza complessiva che include la nella lunghezza i nodi, gli agganci per la traina, gli ami e le esche.
3. Il terminale va misurato a partire dall'incurvatura dell'amo più distante, fino al dispositivo di fissaggio al raddoppio. Quest'ultimo deve essere ben visibile in video (altro colore).
4. Per tutte le categorie la lunghezza del terminale non deve superare i 9 metri.
5. La resistenza/diametro è libera; è proibito utilizzare il filo in metallo.

7. Ami

1. È consentito un solo amo da pesca in una canna da Big Game.
2. L'amo può essere attaccato alla lenza madre oppure al terminale per la pesca con esca artificiale.
3. L'amo singolo può essere utilizzato con l'aggiunta di dressing per la pesca con esca artificiale.
4. Per la pesca con esche artificiali, il solo amo consentito è quello singolo e diritto. Per la pesca con esche naturali, l'utilizzo di ami circle è obbligatorio.
5. Nel Big Game, la lunghezza di un amo singolo è limitata a 10 cm. Questa va misurata a partire dal punto superiore dell'occhiello alla curvatura dell'amo stesso.
6. Tutti gli ami utilizzati nelle competizioni di Big Game FIPS-M., devono essere di materiale corrodibile (no inox).

8. Cima di sicurezza

1. Le cime di sicurezza possono essere utilizzate per assicurare le canne. Possono essere fissate al mulinello o alla canna, purché questo non si caratterizzi come un'agevolazione per l'angler in combattimento.

9. Porta-canne

1. Le imbarcazioni da Big Game devono avere sufficienti porta-canne, distribuite tra la poppa e le murate, per ospitare la totalità delle canne. I porta-canne possono essere utilizzati per riporre le canne da pesca, gli affondatori, o altri dispositivi.
2. Bisogna avere abbastanza porta-canne a disposizione, in modo da poter riporre le canne inutilizzate sulle murate, distanti dalla postazione di pesca e dal materiale da pesca.

10. Giubbotti da combattimento

1. I giubbotti con o senza panciera da combattimento, o altre attrezzature che consentano l'appoggio del manico della canna al corpo dell'angler, possono essere utilizzati. I giubbotti possono essere indossati prima o durante l'inizio del combattimento, sia dall'angler stesso, sia da un altro membro dell'equipaggio. Esse permettono di sfruttare della forza del corpo per catturare il pesce.

11. Harness

1. Un harness, legato al mulinello o alla canna, può essere utilizzato in aggiunta alla cintura.
2. L'harness può essere indossato e regolato sia all'inizio che durante il combattimento dall'angler stesso o da un altro membro dell'equipaggio. Esso ha lo scopo di consentire l'utilizzo della forza del corpo per catturare il pesce.
3. Non è consentito fissare l'harness alla sedia da combattimento.

12. Panciera da combattimento

1. La panciera da combattimento può essere parte integrante della cintura o della poltrona dall'imbarcazione.
2. Le panciere non devono essere vincolate lungo l'asse verticale.
3. Le panciere non hanno lo scopo di ridurre lo sforzo o di far riposare l'angler in combattimento ma con la forza del suo corpo cercherà di catturare il pesce.

13. Sedia da combattimento

1. Le imbarcazioni da Big Game utilizzate per le competizioni FIPS-M devono essere equipaggiate con almeno una sedia da combattimento. Per le competizioni stand-up con l'imbarcazione all'ancora, nessun tipo di sedia da combattimento è autorizzata.
2. Il pescatore che ferra il pesce deve prendere la canna dal porta-canne, mettere il manico della canna nella panciera da combattimento o nel giubbotto e fissarla alla sedia da combattimento. Solo lui deve portare la propria canna verso la sedia da combattimento.
3. Mentre l'angler recupera la lenza, la sedia può essere girata o riposizionata da qualsiasi membro dell'equipaggio.
4. La presenza dello schienale della sedia da combattimento non è obbligatoria.

14. Teaser per il Big Game a traina

1. È consentito l'utilizzo di un teaser sulla lenza da pesca. Questo deve essere posizionato tra il terminale e il raddoppio o la lenza madre. (Le lunghezze massime devono essere rispettate - art. E5 ed E6)
2. I teaser autorizzati non possono caratterizzarsi come un'agevolazione per recuperare la lenza durante il combattimento.

3. Durante le competizioni di pesca in traina, tutti gli equipaggi in gara possono utilizzare, oltre alle canne armate, altre due lenze semplici con teaser.
4. I teaser non devono essere armati.

15. Divergente laterale, divergente centrale e affondatore per il Big Game a traina

1. Gli affondatori sono dispositivi utilizzati per posizionare le esche da traina a diverse profondità. Se disponibili, possono essere utilizzati a condizione che dispongano di un dispositivo di rilascio (sgancio rapido). Se l'imbarcazione non ne è provvista, si possono utilizzare dei divergenti personali.
2. Se un divergente laterale, un divergente centrale o un affondatore è utilizzato, la lenza semplice deve essere fissata in maniera che lo sgancio rapido, o un altro dispositivo di rilascio, si azioni immediatamente se un pesce abboccata a queste lenze.
3. I divergenti laterali e i divergenti centrali fanno parte dell'equipaggiamento standard delle imbarcazioni d'altura. Questi possono essere utilizzati per allontanare le lenze da traina le une dalle altre.

16. Spreader bars, aquiloni, birds, galleggianti, ... , e piombi

1. Gli spreader bars sono autorizzati per la traina, se provvisti di un dispositivo di sgancio rapido per le lenze madri.
2. Gli aquiloni sono autorizzati se provvisti di un dispositivo di sgancio rapido per le lenze madri.
3. Le esche birds sono autorizzate per la pesca alla traina.
4. I galleggianti, palloni o altri simili dispositivi sono vietati per la pesca all'ancora e in deriva, eccetto se utilizzati per mantenere un'esca alla profondità desiderata e a condizione che non influenzino il nuoto o il combattimento del pesce allamato.
5. Per la pesca all'ancora o alla deriva, i piombi possono essere utilizzati per mantenere le esche alla profondità desiderata, a condizione che non influenzino il nuoto o il combattimento del pesce allamato.

17. Casi di squalifica (per una cattura o per la classifica giornaliera)

1. Se un equipaggio o il membro di un equipaggio non rispetta i regolamenti, le istruzioni o le disposizioni, le catture della giornata non saranno considerate valide ai fini della classifica giornaliera.
2. Se un membro dell'equipaggio o un'altra persona sulla barca tocca la canna, il mulinello, la lenza madre o il raddoppio di un angler durante il combattimento, il pesce in questione non sarà considerato valido ai fini del punteggio.
3. In qualsiasi caso la lenza madre sia presa in mano, prima che il terminale sia stato toccato con entrambe

le mani da un membro dell'equipaggio, questo pesce non sarà considerato valido ai fini del punteggio (eccetto se ciò avviene per rimuovere un eventuale piombo o galleggiante).

4. L'angler non può prendere la lenza con le mani con l'intenzione di tenere il pesce in posizione o modo da facilitarne la risalita in superficie. In questo caso il pesce non sarà considerato valido ai fini del punteggio.
5. Non è permesso posare la canna in un porta-canna prima che il pesce sia dichiarato valido da un altro membro dell'equipaggio. Nel caso contrario, il pesce non sarà considerato valido ai fini del punteggio.
6. Al capitano della barca non è consentito inseguire un pesce con la propria imbarcazione o di recare in acque poco profonde. Questo comportamento da considerarsi come scorretto e capace di turbare il nuoto e difesa del pesce pertanto comporta squalifica dalla classifica giornaliera dell'equipaggio coinvolto.
7. È proibito cambiare canna o ridurre o allungare una lenza durante un combattimento. In questo caso l'equipaggio sarà squalificato dalla classifica giornaliera.
8. I pesci devono essere combattuti con la lenza madre. Quest'ultima deve passare per l'apicale della canna e per nessuno sgancio dei divergenti. I pesci catturati unicamente con il terminale o con il raddoppio non saranno considerati validi ai fini della classifica.
9. È proibito posizionarsi sulla plancetta dell'imbarcazione per catturare o convalidare un pesce. Nel caso contrario, il pesce non sarà considerato ai fini della classifica.
10. Per ossigenare il pesce, questo può essere tenuto con le mani ma in alcuni casi può essere completamente estratto dall'acqua.
11. È proibito l'utilizzo del boga grip per trattenerlo il pesce.
È permesso l'utilizzo di qualsiasi strumento (lacci simili) che possano facilitare il rilascio e l'estrazione rapida dell'amo.