

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.

