

Fédération Nautique de Pêche Sportive en Apnée

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT NATIONAL INDIVIDUEL 2016

PRÉAMBULE

L'organisation attire l'attention des compétiteurs sur le fait que notre championnat national se doit d'être exemplaire tant d'un point de vue sportif qu'environnemental.

Il est de notre devoir collectif de respecter les objectifs des zones Natura 2000 en matière de préservation et de restauration du milieu naturel marin. Nous veillerons donc à ne pas porter atteinte à la flore, aux habitats et à respecter les mailles, quotas et espèces autorisées à la capture par le règlement de la compétition.

Pour rappel : les préconisations et interdictions spécifiques aux zones NATURA 2000 sont :

- Ne rien rejeter en mer,
- Pour éviter tout arrachement d'algues et détérioration des habitats, ne pas ancrer.
- A l'approche des zones terrestres, éviter tout comportement pouvant déranger la faune locale.

Article 1. CONDITIONS D'INSCRIPTION

Les inscriptions des compétiteurs sont à faire auprès de leur président de ligue qui transmet le nom et le nombre des qualifiées à l'organisation. Les dossiers d'inscriptions complets sont fournis dans les délais par les compétiteurs sélectionnés.

Passé ce délai, si une ligue n'a pas envoyé autant des compétiteurs que de places qui lui étaient attribuées, alors les places libres sont redistribuées aux autres ligues qui auront rempli leur quota.

Les compétiteurs doivent :

- être en possession d'une licence F.N.P.S.A. en cours de validité, délivrée par un club affilié à la FNPSA
- fournir un certificat médical d'aptitude à la pêche sous-marine en cours de validité (1 an maximum), comportant la mention « y compris en compétition ».

Les compétiteurs se présentent avec un bateau, un pilote et un juge arbitre. Les clubs et ligues aident leurs compétiteurs dans leur recherche de juge arbitre. Si le juge arbitre manque, le compétiteur est tout de même admis à concourir. Les ligues veillent à ce que ce cas de figure reste l'exception. Elles en informent le comité d'organisation suffisamment en avance pour lui laisser le temps de trouver le nombre de juges arbitres manquants.

Les photocopies suivantes sont demandées à l'inscription :

- photocopie du certificat médical du compétiteur,
- photocopie du permis du pilote,
- photocopie de la carte de circulation du bateau,
- photocopie de l'attestation d'assurance en responsabilité civile du bateau.

La signature de la fiche d'inscription par le compétiteur et son pilote implique qu'ils ont pris connaissance du règlement et qu'ils s'engagent sur l'honneur à :

- Respecter le dit règlement.
- Respecter la législation sur la pêche sous-marine et la réglementation de la navigation.
- Respecter les concurrents, les organisateurs et les juges arbitres.
- Ne pas intervenir dans l'organisation de la compétition, ni remettre en cause les décisions prises par le Directeur de la compétition, le Comité d'organisation ou le jury.
- Conserver en toutes circonstances une attitude digne et propre à valoriser l'image de la pêche sous-marine. En particulier les litiges devront être réglés à huis-clos dans les conditions de l'article 15 et à l'écart du public.
- Ne pas avoir recours à des produits dopants.

Tout manquement à ces engagements entraîne une sanction telle que définie dans l'article 18

Article 2. DURÉE DE LA COMPÉTITION ET VALIDITÉ

La compétition se déroule sur 2 manches. Chaque manche dure six heures.
Une manche est considérée comme valable si elle a une durée égale ou supérieure à 3h00 consécutives.

La compétition est considérée comme valable si une manche minimum a eu lieu.

L'heure de début et de fin de compétition est confirmée par le directeur de compétition au moment du départ. Il donne l'heure officielle (heure GPS). L'heure de début de compétition correspond à l'heure de départ des bateaux au point de départ. L'heure de fin de compétition correspond à l'heure d'arrivée au point de sortie.

Article 3. BATEAU, PILOTE ET DÉPLACEMENT PENDANT LA COMPÉTITION

3 - 1 : bateau

Le bateau utilisé par le compétiteur doit être équipé de l'armement de sécurité réglementaire pour une navigation à moins de 6 Nm d'un abri, d'une VHF étanche (25 W fortement recommandée) et d'un téléphone portable chargé.

Dès que le compétiteur est à l'eau, un pavillon « Alpha » de guindant égal ou supérieur à 50 cm doit être visible. En cas de perte ou de détérioration du pavillon alpha, le pilote est tenu d'en avvertir l'organisation, et le compétiteur est tenu d'arrêter de pêcher tant que sa remise en état ou son remplacement n'a pas été effectué. Un pavillon alpha de rechange est donc vivement recommandé.

Le N° de dossard du compétiteur, inscrit sur une affiche plastifiée format A4 fournie par l'organisation, doit être fixé sur la partie la plus haute du bateau, et être visible en permanence.

Les permis de navigation du pilote, la carte de circulation du bateau et son attestation d'assurance doivent se trouver à bord du bateau.

Les compétiteurs peuvent emporter sur leur bateau tout matériel de rechange (combinaisons, palmes, masques, arbalètes, bouée, ralingue, pavillon alpha, plombage, VHF...). L'utilisation d'un sondeur et d'un GPS est autorisée.

Le remplacement d'un bateau et/ou d'un pilote (panne, problème médical) en cours de compétition n'est possible qu'après le feu vert du Directeur de compétition et à condition que le compétiteur trouve une solution n'entraînant aucune diminution des moyens logistiques prévu par l'organisation.

3 - 2 : pilotes

Les pilotes sont des bénévoles. En tant que tels, ils sont couverts en responsabilité civile par l'assurance MMA de la fédération. Ils n'ont donc pas obligation d'être licenciés à la F.N.P.S.A. Ils sont fournis par les compétiteurs. Ils doivent être titulaires du permis mer. Ils endossent la responsabilité de chef de bord.

Ils sont chargés de la conduite du bateau, de la surveillance sécuritaire du compétiteur. Ils doivent maintenir le bateau à proximité du compétiteur (moins de 50 m si la profondeur le permet) de façon à pouvoir surveiller efficacement son évolution dans l'eau et lui porter assistance en cas de besoin.

Si pour effectuer cette surveillance ils sont amenés à s'approcher à moins de 100 m de la bouée d'un autre compétiteur (ou du pavillon alpha de son bateau), le moteur doit être au point mort tant qu'il n'y a pas de visuel sur le dit compétiteur.

Le pilote du bateau est tenu de donner sa position au directeur de compétition par VHF (téléphone si pas de contact) à chaque changement de secteur, et au minimum au départ puis toutes les heures. Le compétiteur est responsable du bon fonctionnement de ces deux moyens de communication.

3 - 3 : déplacements

Les déplacements des compétiteurs pendant la compétition se font à la palme et en bateau. Il n'y a pas de limite au nombre de déplacements effectués. La vitesse de navigation est adaptée à la proximité de la cote ou la présence d'autres compétiteurs, et ne doit jamais dépasser 20 kt.

Pour des raisons environnementales, sauf cas force majeure, il est interdit d'ancrer le bateau.

Article 4. BOUÉES, PLANCHES, ARBALÈTES ET AUTRES MATÉRIELS DE PÊCHE

Les compétiteurs à l'eau doivent obligatoirement être munis d'une bouée ou planche personnelle réglementaire. Une bouée de rechange à bord du bateau est hautement recommandée, car en cas de détérioration, le compétiteur est tenu d'arrêter de pêcher. Dans le cas contraire, cette infraction est sanctionnée d'un carton jaune.

Les bouées ou planches doivent être entièrement ou partiellement de couleur vive (rouge ou jaune). Elles ne doivent pas être munies de sacs ou bâches pouvant contenir les prises. Elles doivent être équipées d'un fanion de sécurité portant un pavillon rouge barré d'une diagonale blanche ou d'une croix de Saint André, et d'une ligne de mouillage appropriée.

Il peut y être accroché d'une ralingue flottante d'une longueur maximum de 30 m et terminée par un flotteur bien visible. Le flotteur ne doit pas être une bouée de signalisation de plongeur isolé. Le déploiement de tout ou partie de la ralingue n'est toutefois autorisé que dans la mesure où les distances minimales prévues entre compétiteurs (mentionnées à l'article 6) sont respectées. Le non respect de ces distances entraîne un carton jaune.

Seul l'usage de fusils ou arbalètes chargés par la seule force musculaire du pêcheur est autorisé. L'usage d'un foyer lumineux en action de pêche est interdit. Aucune arbalète chargée ne doit être tenue hors de l'eau. Le non respect de ces règles légales entraîne une sanction telle définie dans l'article 18.

Le nombre de fusils ou arbalètes emporté n'est pas limité. Les flèches des fusils ou arbalètes doivent être munies de protection ou mises dans un emplacement évitant tout accident. Ces infractions sont sanctionnées d'un carton jaune.

Chaque compétiteur doit porter sur lui pendant la compétition un couteau ou une dague de plongée. Cette infraction est sanctionnée d'un carton jaune.

Il est interdit de porter un accroche poissons à la ceinture, ni même une pointe dite « tue poisson ». Cette infraction est sanctionnée d'un carton jaune. Un accroche poissons peut se trouver à la bouée.

Les pesons et moyens de mesurer les poissons sont autorisés à bord des embarcations.

Article 5. ZONE DE COMPÉTITION, RECONNAISSANCE

Les deux zones sont délimitées par des points GPS qui doivent être entrés en waypoints par les compétiteurs dans leur GPS. De façon à constater objectivement toute sortie de zone, les compétiteurs sont tenus de programmer, au départ de chaque manche, l'enregistrement sur leur GPS d'une nouvelle trace. Tout juge arbitre est habilité à vérifier les traces et ce jusqu'à la fin de la pesée de la journée. La trace ne peut être effacée qu'après la fin de la pesée. La pêche hors zone entraîne un carton rouge manche.

La reconnaissance des zones est autorisée à tout moment. La veille de la compétition, la reconnaissance est encore autorisée mais elle doit se faire sans arbalète, ni dans l'eau, ni sur le bateau.

La présence sur la zone le jour de la compétition avant que celle-ci ne commence est sanctionnée par un carton rouge manche.

La zone 1 exclut la zone de Guéthary (interdite à la pêche sous marine), et comporte l'interdiction préfectorale suivante (arrêté 2002/66 du préfet maritime de l'Atlantique) :

Toute activité nautique telle que la baignade, la pêche, la plongée sous-marine et la navigation de toute embarcation est interdite dans la zone de 20 mètres autour des rochers « Boucalot » et « Roche ronde », situés sur le littoral de Biarritz.

Article 6. RAYON D'ACTION AUTOUR DE LA BOUÉE OU PLANCHE

Le rayon d'immersion ne doit pas excéder 30 mètres autour de la bouée ou planche. Si à l'émersion, cette distance n'est plus respectée, le compétiteur est tenu de se rapprocher de sa bouée sans délai (à la palme ou en bateau).

Il est interdit à un compétiteur d'évoluer à moins de 30 mètres d'un autre compétiteur ou de sa bouée sauf lors de la première heure. Dans ce cas, la règle des 30 m ne s'applique pas aux compétiteurs groupés au terme de la première heure, et ce jusqu'à abandon du site.

Article 7. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Selon les conditions météorologiques, l'organisateur et/ou le Directeur de la compétition peuvent décider de décaler, raccourcir, voire annuler l'épreuve. Ils prennent alors toutes les dispositions imposées par les circonstances.

Le jour de l'inscription et sur le lieu de départ, le directeur de compétition rappelle les limites de zone préalablement définies, ainsi que le lieu de sortie, indique l'heure officielle aux concurrents et rappelle le poids minimum des prises. Il précise les modalités de début et fin de compétition et fait part d'éventuelles consignes spécifiques (espèces autorisées, zones interdites, réglementation et recommandations générales et spécifiques aux zones NATURA 2000, etc.)

Seules les embarcations officielles, les embarcations des compétiteurs et celles dûment autorisées par le Directeur de la compétition sur proposition de l'organisation peuvent être présentes sur la zone de compétition. Il n'y a qu'un seul point de départ et un seul point de sortie.

Le début de l'épreuve est annoncé à la VHF par le directeur de compétition. Il peut être doublé par des signaux sonores de forte intensité. La fin de l'épreuve est jugée au point de sortie. En arrivant à ce point de sortie, les compétiteurs s'annoncent à la VHF. Un bateau de juge arbitre avec VHF s'y tient pour répondre aux appels, pointer les concurrents, et constater le respect de l'heure de fin de compétition. L'heure de référence est l'heure GPS. Tout dépassement d'horaire entraîne un carton rouge manche.

Article 8. PRISES

La présentation à la pesée de poisson de longueur inférieure à la taille légale ou de disqualification est sanctionnée par un carton rouge manche.

La prise d'espèce non listée dans le tableau de l'article 9 est sanctionnée par un carton jaune.

La prise d'espèces interdites par la législation est sanctionnée par un carton rouge compétition.

La prise d'espèces à statut (dénomination Natura 2000 pour tous les poissons nécessitant des mesures de restriction/interdiction) est sanctionnée par un carton rouge compétition (alose, saumon, esturgeon, lamproie, anguille, tortue Luth, grand dauphin, dauphin commun, globicéphale)

Seule la possession d'un poisson en prouve la propriété. Les échanges de prises sont interdits entre compétiteurs et entraînent un carton rouge compétition. Les poissons sont déposés au fur et à mesure dans le bateau (glacière autorisée). Le juge arbitre fait au fur et à mesure la comptabilité des prises faites par le compétiteur.

Le rejet d'un poisson en mer est disqualifiant par un carton rouge manche. Une exception à cette règle : prise involontaire (par exemple lors d'un doublé ou par très mauvaise visibilité) d'un poisson de taille inférieure à la taille légale ou disqualificative. Dans ce cas, le juge arbitre mesure le poisson, et n'autorise le rejet en mer que si le poisson est de taille inférieure à la taille légale ou disqualificative. Si ce n'est pas le cas, le poisson doit être gardé.

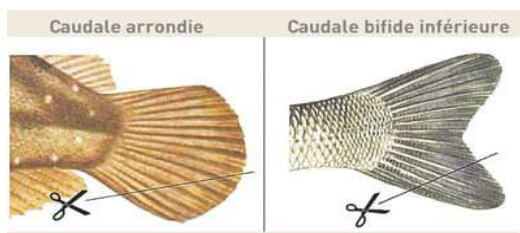
Avant d'arriver au ponton de remise des pêches, à bord de son bateau, le compétiteur fait le tri de ses poissons, et les répartit dans ses 2 filets (ou câbles) fournis par l'organisation à l'inscription:

. dans le premier filet, le compétiteur met les poissons qu'il présente à la pesée pour son classement. Ce filet prend alors le nom de filet de pesée.

. dans le second filet, le compétiteur met tous les autres poissons pêchés. Ce filet prend le nom de filet de rejet.

Les deux filets sont reliés l'un à l'autre et identifiés par le médaillon comportant le numéro de dossard du compétiteur. A la pesée, tous les poissons sont mesurés et pesés, de façon à comptabiliser les points et constater les éventuels dépassements de quota.

Les poissons concernés par l'arrêté du 17 mai 2011 doivent avoir leur demi caudale inférieure coupée au plus tard dès la montée à bord du bateau, conformément à la législation. Tout manquement à cette règle entraîne un carton rouge manche.



Tout le produit de la pêche reste acquis au Comité d'organisation qui en dispose librement.

Article 9. QUOTAS ET MAILLES

Cet article fait l'objet d'une annexe.

Article 10. DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque prise valable compte pour le nombre de points détaillé dans le tableau de l'article 9, plus un point par gramme. Dans le filet de pesée, il est possible de présenter :

- Groupe 1 : 10 poissons.
- Groupe 2 : 6 poissons.
- Groupe 3 : 3 poissons.
- Groupe 4 : 6 poissons.
- Groupe 5 : 5 poissons.

Dans chaque groupe, le nombre de poissons présentés dans le filet de pesée ne doit toutefois pas dépasser les quotas espèce.

A la pesée, toute prise présentée (même au filet de rejet) de taille inférieure à la taille disqualificative entraîne la disqualification du compétiteur (carton rouge manche). Le filet de rejet ne doit pas compter plus de 8 poissons, toutes espèces confondues.

Le nombre de points rapportés par une prise est limité à 10 000 points.

Une bonification de 1000 points est attribuée pour le premier poisson de chaque groupe.

Pour chaque dépassement de quota de groupe ou quota espèce, le poisson le plus léger est écarté et une pénalité de 1000 points est appliquée. Rappel : les quotas groupe et espèce ne s'appliquent qu'au filet de pesée.

Pour chaque dépassement de quota de rejet, une pénalité de 1000 points est appliquée.

Exemple de calcul de points pour 1 bar de 2000 g :

- 1000 points apportés par la prise
- 2000 points apportés par le poids (1 point par gramme)
- 1000 points pour l'ouverture du groupe 3

Soit un total de 4000 points

Exemples d'application de pénalité :

- Filet de pesée à 4 mulets et 2 saupes : aucune pénalité
- Filet de pesée à 5 mulets : une pénalité quota espèce appliquée. Le mullet non comptabilisé est le plus petit (qu'il soit valable ou non).
- Filet de pesée à 4 mulets et 3 saupes : une pénalité quota groupe. Le logiciel ne comptabilise pas le plus léger des poissons.
- Filet de pesée à 5 mulets et 2 saupes : une pénalité quota espèce (mulet) et c'est tout. Le mullet le plus léger n'est pas comptabilisé par le logiciel. Les 2 saupes sont comptabilisées. Le logiciel ne comptabilise donc plus que 6 poissons du groupe 4, et n'applique pas de dépassement de quota groupe.
- Filet de pesée à 5 mulets et 3 saupes. Une pénalité quota espèce (mulet). Le logiciel ne comptabilise pas le mullet le plus léger (qu'il soit valable ou non). Mais s'ajoute une pénalité groupe, car il reste 7 poissons. Le logiciel écarte le plus léger des poissons restants.

Article 11. RÔLE DES CAPITAINES

Chaque Ligue doit désigner un capitaine. En cas d'absence de personne pouvant assurer le rôle de capitaine, le capitaine peut exceptionnellement être un compétiteur.

Les capitaines ont un rôle très important :

- A terre, ils sont le point de contact de l'organisation pour transmettre les dernières informations ou modifications à tous ses pilotes et compétiteurs. Ils sont responsables de leur discipline. Il sont leur porte parole, leur transmetteur des réclamations, voire membre du jury (voir article 14).

- Sur l'eau, leurs compétences et expérience de la compétition sont mises à profit par l'organisation en leur donnant le rôle de juge arbitre à bord du bateau d'un compétiteur d'une autre ligue, ou à bord d'un bateau de sécurité aux ordres du directeur de compétition. Les capitaines peuvent communiquer avec leurs compétiteurs. Ces échanges doivent se faire par téléphone et en aucun cas par VHF réservée à la sécurité et à la surveillance. Les compétiteurs ne sont pas autorisés à communiquer entre eux.

Tous les capitaines et membres de droit du jury (article 15) doivent assister à la réunion de cadrage qui a lieu la veille de chaque manche

Article 12. BATEAUX DE SÉCURITE, DIRECTEUR DE COMPÉTITION, MÉDECIN ET SECOURISTES

12 – 1 bateaux de sécurité

La flotte « bateaux de sécurité » se compose d'un bateau amiral (nommé PC mer) et de plusieurs bateaux de sécurité (minimum deux) nommés sécu 1, sécu 2, ...

Le bateau amiral embarque à son bord :

- Le directeur de compétition
- Un personnel de santé (médecin, secouriste PSE1, pompier) capable d'effectuer le premier secours et habilité à utiliser l'oxygénothérapie (présence d'une bouteille d'oxygénothérapie).

Ce bateau sert de PC mer. Il est présent sur la zone pendant toute la durée de la compétition, et jusqu'au retour du dernier bateau. Il est situé au plus près du centre de la zone, ou dans le secteur présentant la majorité des compétiteurs. Il recueille les positions des bateaux des compétiteurs et coordonne la sécurité de tous. Il est équipé d'une VHF fixe ASN, d'une deuxième VHF portable de secours et d'un téléphone portable.

Les bateaux de sécurité embarquent à leur bord :

- un juge arbitre.
- éventuellement accompagné d'un secouriste PSC1, ou d'un plongeur bouteille, ou toute autre personne prévue par l'organisation.

Les bateaux de sécurité sont équipés de VHF et téléphone portable. Ils sont à la disposition du Directeur de compétition et chargés de se déplacer pour vérifier le bon déroulement de la compétition, le respect des règles, et porter assistance si nécessaire. Ils sont habilités à circuler sur la zone qui leur est affectée. Ils peuvent être amenés à intervenir en premier auprès d'un participant malade ou accidenté se trouvant à proximité. Ils doivent dans ce cas avertir immédiatement le médecin qui garde en toutes circonstances la responsabilité de la prise en charge médicale de la personne malade ou accidentée.

12 - 2 Directeur de compétition

Le directeur de compétition contrôle le déroulement de la compétition. Il établit le plan de secours et le plan de transmission de la compétition. Ce schéma prend en compte tous les bateaux autorisés à se trouver sur la zone. Il annonce au CROSS le début et la fin de compétition. Il est en contact direct et continu par V.H.F. avec les autres bateaux de sécurité et les bateaux des compétiteurs. Il est informé de ce qui se passe sur le plan d'eau (accident, manquement au règlement, abandon, retour avant la fin de la compétition ...). Il suit l'évolution de la météo pour décider de modifier si nécessaire l'heure de fin de compétition.

12 – 3 médecin

Le médecin assure la couverture médicale de la compétition. Il apporte les soins nécessaires aux participants accidentés ou malades. Pour cela, il a à sa disposition une trousse de premiers soins et une bouteille d'oxygénothérapie, fournies par l'organisation. Il a toute autorité pour contraindre, s'il le juge nécessaire, un compétiteur accidenté ou malade à cesser l'épreuve. Les compétiteurs victimes d'accidents de plongée type « samba » ou « taravana » ne sont pas autorisés à continuer la manche. En cas de nécessité, le médecin peut décider l'évacuation d'un blessé. Dans ce cas, il remplit une fiche d'évacuation, et donne toutes les précisions médicales au SAMU.

Article 13. LES JUGES ARBITRES, LES PILOTES

13 – 1 : les juges arbitres.

Les juges/arbitres sont fournis prioritairement solidairement par les compétiteurs et les ligues.

La liste des juges arbitres affectés à la compétition est établie par l'organisateur et/ou le Directeur de la compétition. Leur affectation aux bateaux des compétiteurs est de sa responsabilité.

En cas de nombre insuffisant, les juges arbitres sont répartis sur les bateaux la veille de chaque manche, sous la responsabilité du directeur de compétition. Les compétiteurs bien classés qui étaient éventuellement sans juge arbitre lors de la première manche sont les premiers à se voir attribuer un juge arbitre pour la seconde manche.

Le juge arbitre est chargé de veiller au respect de la législation et au respect du règlement de compétition. A tout moment durant l'épreuve, sous l'autorité du seul directeur de compétition, un juge arbitre peut, à la condition qu'il soit licencié, intervenir sous l'eau pour contrôler le respect du règlement.

Les sanctions peuvent aller du simple avertissement (carton jaune) à la disqualification (carton rouge manche ou carton rouge compétition). Le juge arbitre qui constate une infraction en informe le directeur de compétition. Ce dernier, après avoir demandé des précisions sur les circonstances de l'infraction, décide en dernier ressort de l'attribution ou non du carton jaune ou rouge. Le juge arbitre notifie alors la décision au compétiteur.

Le juge arbitre n'est pas autorisé à conduire le bateau du compétiteur, sauf en cas de force majeure. En cas d'accident, il alerte le directeur de compétition et le médecin en utilisant tous les moyens présents sur son bateau (VHF, téléphone portable du pilote, téléphone portable personnel).

Tous les juges arbitres doivent assister à la réunion de cadrage qui a lieu la veille de chaque manche.

Précisions sur le rôle des juges arbitres

D'une façon générale, le juge arbitre est le bras droit du directeur de compétition : il fait appliquer les lois et règlements en général, et le règlement de compétition en particulier. Sa compétence s'applique tant vis-à-vis du compétiteur et du pilote qui lui sont affectés que vis-à-vis des autres compétiteurs, notamment ceux qui n'auraient pas de juge arbitre à bord.

Il doit :

Avant le départ des bateaux : - respecter les horaires de début de journée, - vérifier que la VHF du bateau est bien audible et sur le bon canal à tout moment, - vérifier que le téléphone déclaré par le compétiteur est bien allumé, accessible et audible, - avoir son propre téléphone allumé, accessible et audible, - vérifier la présence à bord des documents demandés, - vérifier la présence à bord du matériel demandé, - prendre connaissance du GPS, notamment des différents modes d'affichage, comment afficher la vitesse et l'heure- vérifier que les points GPS des zones sont bien créés et exacts - faire afficher la zone de compétition sur le GPS ainsi que la trace du parcours de la journée- assister au briefing de sécurité qui précède chaque manche.

Pendant la compétition : - vérifier que le pilote répond aux appels à la VHF avec discipline, en utilisant les indicatifs du plan de transmission, - faire respecter les consignes données par le directeur de compétition, - prévenir le directeur de compétition de toute impossibilité de respecter une consigne donnée, - faire respecter la vitesse max de 20 kt lors des déplacements : pour cela, demander que la vitesse soit affichée en permanence sur l'écran du GPS. - surveiller le respect des règles de sécurité et de la réglementation. - vérifier que le pilote ne s'éloigne pas trop de son compétiteur (50 m maximum) et qu'il se met au point mort lorsque son compétiteur est sous l'eau ou qu'il n'a pas le visuel sur un autre compétiteur dont il est à moins de 100 m de la bouée (ou du bateau). - participer à la sécurité du compétiteur vis-à-vis des plaisanciers, - donner ou faire donner la position du bateau au directeur de compétition à chaque fois qu'elle change notablement, et minimum au départ puis toutes les heures, en utilisant tous les moyens du bord (VHF, téléphone) - enregistrer au fur et à mesure les prises du compétiteur sur la feuille de suivi : noter l'heure, l'espèce, la taille. - surveiller le respect de la réglementation en matière de pêche sous-marine, - vérifier l'application du règlement de compétition, - constater tout litige entre compétiteurs et en informer le directeur de compétition - dans la mesure où la profondeur et le ressac le permettent, porter assistance au compétiteur en cas de besoin. Se mettre à l'eau si nécessaire. Dans ce cas, informer le directeur de compétition - informer le directeur de compétition de tout cas justiciable d'un carton jaune ou rouge. Notifier au compétiteur la décision du directeur de compétition quant à l'attribution du carton. - surveiller le respect de l'horaire de fin de compétition au point de sortie : pour cela, demander que l'heure GPS soit affichée. - annoncer son arrivée au point de sortie à la VHF : s'assurer que le bateau de sécurité présent a bien reçu l'information.

Après l'heure de fin de compétition : - avant d'arriver à quai, demander au compétiteur de faire le tri de sa pêche. . Celui-ci met les poissons qu'il présente à la pesée dans le premier filet, le restant de sa pêche dans le second filet. - vérifier que les prises présentes dans les filets correspondent aux prises enregistrées au fur et à mesure. - vérifier que le numéro de dossard est bien fixé à l'ensemble. - annoncer au directeur de compétition et au PC terre son arrivée au port (VHF ou téléphone) : s'assurer que le directeur de compétition a bien reçu l'information. - à l'arrivée à quai, surveiller que le compétiteur donne bien ses prises au PC terre. S'assurer que le PC terre a bien pointé la remise de pêche et lui remettre la feuille de suivi des prises. - une fois la remise des pêches effectuée, rassembler et rendre à l'organisation le matériel et les documents qui avaient été mis à sa disposition.

NOTA : pour respecter la confidentialité des points, les juges arbitres n'ont pas le droit de noter des amers ou coordonnées, ni de prendre de photo sans l'aval du compétiteur.

13 – 2 : Les pilotes :

Le pilote a pour rôle principal la surveillance sécuritaire du compétiteur. Il est le chef de bord. Il est le complice du compétiteur et a le droit (et le devoir) de l'aider. Il ne doit pas oublier de donner sa position au directeur de compétition à chaque fois qu'elle change notablement. La position se donne par rapport aux points remarquables que le directeur de compétition a listés lors de sa réunion de cadrage.

Ce que le pilote a le droit de faire : - donner au compétiteur tout le matériel qu'il demande (arbalète notamment) - prendre le poisson pris, même s'il est encore sur la flèche - couper les demi caudales des poissons concernés par l'arrêt - si la profondeur et le ressac le permettent, aller récupérer son compétiteur qui le demande - déposer ou récupérer une balise de marquage pendant la ventilation surface du compétiteur, à la condition de ne pas s'éloigner à plus de 50 m du compétiteur - une fois le compétiteur et son mouillage de bouée à bord, se déplacer en laissant la bouée flottant à l'arrière pour gagner du temps sur le prochain positionnement.

Ce que le pilote n'a pas le droit de faire : - charger une arbalète avant de la donner au compétiteur - remonter la bouée à bord alors que le compétiteur est encore à l'eau - attacher la bouée au bateau - déplacer la bouée pour la rapprocher du compétiteur (il peut en revanche embarquer son compétiteur pour le repositionner proche de sa bouée) - avoir son moteur en prise sans visuel de son compétiteur. - avoir son moteur en prise sans visuel de tous les autres compétiteurs lorsque son bateau est à moins de 100 m de la bouée (ou bateau) d'autres compétiteurs - remorquer le compétiteur - s'éloigner volontairement de plus de 50m de son compétiteur (sauf cas de force majeure) - entrer en conversation téléphonique ou VHF avec tout autre pilote ou compétiteur - naviguer à plus de 3 Noeuds dans les ports, plus de 5 Noeuds dans la bande des 300 m, et plus de 20 Noeuds dans tous les autres cas.

Article 14. RECLAMATIONS

Toute réclamation concernant l'épreuve peut être déposée par un compétiteur auprès du directeur de compétition avant l'ouverture de la pesée, par écrit, et accompagnée d'un chèque de 100 € libellé à l'ordre la FNPSA.

Toute réclamation concernant une pesée doit être faite immédiatement auprès du directeur de compétition.

Les réclamations sont traitées par un jury défini conformément à l'article 15. La caution de 100 € est rendue si la réclamation est recevable.

Article 15. MEMBRES DU JURY

Il peut être fait appel à un jury pour traiter des réclamations. Les membres du jury ne peuvent être des compétiteurs inscrits à la compétition (sauf cas particulier exceptionnel du compétiteur qui est aussi capitaine). Ils sont désignés par le Directeur de compétition. Les réclamations sont examinées par le jury réuni à huis clos. Les votes se font à bulletin secret. Les décisions rendues par le jury sont souveraines. Il a obligation de réserve.

Les membres de droit du jury sont :

- le président de la ligue organisatrice (ou son délégué dûment mandaté),
- le directeur de compétition,
- les membres du comité directeur de la fédération qui sont présents,
- les membres de la commission permanente qui sont présents,
- les capitaines ou leur président de ligue en cas d'absence.

Les membres de droit ayant deux casquettes n'ont qu'une seule voix. En cas d'égalité des voix, la voix du directeur de compétition est prépondérante.

En cas de litige sur le poids d'un poisson ou sur son état de fraîcheur, l'analyse ou la dissection d'un poisson peut être demandée par le jury. Dans ce dernier cas, un certificat doit être délivré par un vétérinaire pour faire foi.

Article 16. CLASSEMENT

Le classement de chaque manche s'établit au pourcentage sur la base des points obtenus :

- le premier compétiteur ayant comptabilisé le plus de points obtient 100 %
- les autres obtiennent un pourcentage égal à : nombre de point obtenus x 100 / nombre de points du premier

Le classement final de la compétition se fait par addition des pourcentages obtenus à chacune des deux manches. Si une seule manche a eu lieu, le classement se fait sur cette seule manche.

En cas d'égalité le départage se fait dans l'ordre : au profit du compétiteur n'ayant pas reçu de carton, puis de celui ayant pris le plus grand nombre d'espèces, puis de celui ayant le plus de prises valables, et enfin de celui qui aura présenté le plus gros poisson.

Article 17. TITRE

A l'issue de l'épreuve le vainqueur se voit décerner le titre de :

VAINQUEUR DU **CHAMPIONNAT NATIONAL INDIVIDUEL 2016.**

Article 18. RÉCAPITULATION DES INFRACTIONS ET SANCTIONS ASSOCIÉES

Pour les compétiteurs, les sanctions commencent par des cartons jaunes et peuvent aller jusqu'à la disqualification. Celle-ci peut concerner la totalité de la compétition (**carton rouge compétition**), ou être limitée à la manche durant laquelle l'infraction est constatée (**carton rouge manche**).

18 – 1 Infractions sanctionnées par une disqualification (carton rouge) :

Cartons rouges compétition :

- Attitude non digne, ou irrespectueuse, non respect des concurrents, des organisateurs ou des juges arbitres (article 1)
- Non respect de l'interdiction de dopage (article 1)
- Echange de prises entre compétiteurs (article 8)
- Usage d'arbalète dont le chargement se fait autrement que par la force musculaire (article 4)
- Usage d'une lampe sous l'eau (article 4)
- prise d'espèces à statut ou interdites par la législation (article 9)

Cartons rouges manche :

- Non-respect de la législation de la pêche sous marine (article 1)
- Absence des pièces administratives, des équipements de sécurité obligatoires sur le bateau ou défaut d'affichage du n° de dossard (article 3)
- Ancrage du bateau sauf circonstances exceptionnelles (article 3).
- Planche non conforme (article 4).
- Repérage sur la zone avec arbalète la veille de la compétition (article 5).
- Présence sur la zone le jour de la compétition avant le début de celle-ci (article 5).
- Pêche hors zone (article 5).
- Dépassement d'horaires (article 7).
- Présentation à la pesée de poisson de longueur inférieure à la taille de disqualification (article 8).
- Rejet de prises en mer, sauf exception précisée dans l'article 8.
- Demi caudale non coupée pour les espèces concernées (article 8).
- Navigation à moins de 20 m autour des rochers « Boucalot » ou « Roche ronde » (article 5).
- Deuxième carton jaune.

18 – 2 : Infractions sanctionnées par un avertissement (carton jaune) :

- Non-respect des distances réglementaires (article 6).
- Absence de pavillon alpha lorsque le compétiteur est à l'eau (article 3).
- Absence de bouée lorsque le compétiteur est à l'eau (article 4)
- Port d'un accroche-poissons ou d'une pointe « tue-poissons » (article 4).
- Absence de protection de pointe de flèche (protection individuelle ou collective).
- Non port de dague ou couteau.
- Fusil ou arbalète tenu chargé hors de l'eau (article 4).
- prise de poisson non listé dans le tableau quotas et mailles (article 9).

NB : un carton jaune donné lors de la première manche n'est pas effacé pour la seconde manche.

Le concurrent, juge arbitre ou participant qui, après les délais prévus pour les réclamations, fait état de faits ou de critiques sur l'organisation et le déroulement de la compétition, ou sur d'autres concurrents, juges arbitres ou participants se verra sanctionné par une décision du jury pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition.