

THE BILLFISH LEAGUE:

1 - O torneio:

O **THE BILLFISH LEAGUE** traz para a pescaria esportiva oceânica um novo conceito de torneio, e será disputado em duas categorias:

- **Liga – THE BILLFISH LEAGUE**
- **Copa – BILLFISH CUP'S**
- O torneio será realizado no período de 30 de outubro de 2018 a 30 de janeiro de 2019.
- Terá um total de 3 (*três*) etapas e as equipes terão liberdade para escolher os 3 (*três*) dias que acharem melhor, de 30 de outubro de 2018 a 30 de Janeiro de 2019 para realizarem suas etapas, em qualquer cidade/estado do Brasil.

2 - Objetivos do THE BILLFISH LEAGUE:

O **THE BILLFISH LEAGUE** busca a integração entre todas as equipes de pesca oceânica de todos os cantos do país em uma única competição, viabilizando a participação de equipes que não tenham torneios em suas regiões.

O formato de torneio do **THE BILLFISH LEAGUE** foi criado para que as equipes participantes tenham liberdade e possam escolher os 3 (*três*) melhores dias para realizarem suas etapas, de acordo com suas estratégias e necessidades.

O torneio permitirá que o verdadeiro potencial da pesca esportiva oceânica em todos os cantos do país seja evidenciado.

O **THE BILLFISH LEAGUE** é um torneio **100% RELEASE**, todos os peixes de bico deverão ser libertados logo após validação.

3 - Formato:

3.1 - A liga:

A liga é a principal competição, onde a equipe que somar o maior número de pontos em três etapas será a campeã do **THE BILLFISH LEAGUE**.

O pontuação da liga será distribuída da seguinte maneira:

- **Marlin azul** equivalerá a **5 pontos**.
- **Marlin branco** equivalerá a **1 ponto**.
- **Sailfish** equivalerá a **1 ponto**.

Ex:

| | Equipes | Marlins azuis | Marlins brancos | Sailfishes | N de pontos | N de etapas |
|---|----------------|---------------|-----------------|------------|-------------|-------------|
| 1 | Equipe Charlie | 2 | 4 | 20 | 34pts | 3 |
| 2 | Equipe Foxtrot | 0 | 32 | 1 | 33pts | 3 |
| 3 | Equipe Alfa | 6 | 1 | 1 | 32pts | 3 |
| 4 | Equipe Yankee | 2 | 4 | 18 | 32pts | 3 |
| 5 | Equipe Quebec | 1 | 24 | 2 | 31pts | 3 |

O critério de desempate será a data e horário mais cedo do ultimo peixe de bico liberado por cada equipe. Aquele que liberar primeiro o ultimo peixe de bico do **THE BILLFISH LEAGUE** será o campeão.

3.2 - As copas:

Serão 3 (três) copas em disputa e as equipes poderão disputar todas se quiserem.

BLUE MARLIN CUP:

- Só serão válidos marlins azuis e cada um valerá 1 ponto.
- A equipe que liberar o maior numero de marlins azuis ao longo das três etapas será a campeã do BLUE MARLIN CUP.

Ex:

| | Equipes | Marlins azuis | N de pontos | Etapas |
|---|----------------|---------------|-------------|--------|
| 1 | Equipe Alfa | 6 | 6 | 3 |
| 2 | Equipe Bravo | 5 | 5 | 3 |
| 3 | Equipe Charlie | 2 | 2 | 3 |
| 4 | Equipe Tango | 2 | 2 | 3 |

O critério de desempate será a data e horário mais cedo do ultimo marlin azul liberado por cada equipe. Aquele que liberar primeiro o ultimo marlin azul do torneio será o campeão do BLUE MARLIN CUP.

WHITE MARLIN CUP:

- Só serão válidos marlins brancos e cada um valerá 1 ponto.
- A equipe que liberar o maior numero de marlins brancos ao longo das três etapas será a campeã do WHITE MARLIN CUP.

Ex:

| | Equipes | Marlins brancos | N de pontos | Etapas |
|---|----------------|-----------------|-------------|--------|
| 1 | Equipe Foxtrot | 32 | 32 | 3 |
| 2 | Equipe Delta | 31 | 31 | 3 |
| 3 | Equipe Echo | 28 | 28 | 3 |
| 4 | Equipe Golf | 27 | 27 | 3 |

O critério de desempate será a data e horário mais cedo do ultimo marlin branco liberado por cada equipe. Aquele que liberar primeiro o ultimo marlin branco do torneio será o campeão do WHITE MARLIN CUP.

SAILFISH CUP:

- Só serão válidos sailfishes e cada um valerá 1 ponto.
- A equipe que liberar o maior numero de sailfishes ao longo das três etapas será a campeã da SAILFISH CUP.

Ex:

| | Equipes | Sailfishes | N de pontos | Etapas |
|---|----------------|------------|-------------|--------|
| 1 | Equipe Whisky | 24 | 24 | 3 |
| 2 | Equipe Charlie | 20 | 20 | 3 |
| 3 | Equipe Tango | 19 | 19 | 3 |
| 4 | Equipe Mike | 19 | 19 | 3 |

O critério de desempate será a data e horário mais cedo do ultimo sailfish liberado por cada equipe. Aquele que liberar primeiro o ultimo sailfish do torneio será o campeão do SAILFISH CUP.

4 - Inscrição:

A inscrição para participar do **THE BILLFISH LEAGUE** será no valor de R\$2.000,00 (*dois mil reais*).

Após inscrita, cada equipe terá a opção de participar de 3 (*três*) copas:

- Blue Marlin Cup – R\$1.000,00 (*mil reais*)
- White Marlin Cup – R\$1.000,00 (*mil reais*)
- Sailfish Cup – R\$1.000,00 (*mil reais*)

As equipes poderão pescar, uma, duas, ou três copas e também terão a opção de não pescar nenhuma.

Só poderão participar de qualquer copa as equipes já inscritas no **THE BILLFISH LEAGUE**.

As inscrições para o **THE BILLFISH LEAGUE** serão por equipe, não por pescador, ou seja, um mesmo pescador poderá pescar em mais de uma equipe do torneio caso queira.

As inscrições serão ilimitadas, podendo uma mesma equipe se reinscrever no **THE BILLFISH LEAGUE** e em todas as copas. As equipes reinscritas começarão com pontuação zerada e não poderão vincular uma inscrição a outra, recebendo um número junto ao nome da equipe.

As inscrições vão até dia 27 de janeiro de 2019.

4.1 - Login:

Ao se inscrever no site do torneio, cada equipe gerará uma senha exclusiva, que será utilizada para fazer login.

Após logada no site, as equipes terão acesso a 3 (*três*) novas abas, com as funções **solicitar senha, comunicar pescaria e fazer upload**, além de terem um espaço próprio para armazenar as informações correspondentes a sua inscrição, como, número de etapas realizadas, resultado das etapas, gerenciamento da imagem da equipe, entre outras.

5 - Premiação:

Os prêmios do torneio serão distribuídos da seguinte maneira:

5.1 - Liga – **THE BILLFISH LEAGUE**:

Os 3 (*três*) primeiro colocados da Liga receberão prêmio em dinheiro.

- 1º R\$ 19.000,00 garantido.
- 2º R\$ 9.000,00 garantido.
- 3º R\$ 7.000,00 garantido.

5.2 - Copas:

BLUE MARLIN CUP:

O primeiro colocado será o campeão e receberá o prêmio referente a **BLUE MARLIN CUP**.

WHITE MARLIN CUP:

O primeiro colocado será o campeão e receberá o prêmio referente a **WHITE MARLIN CUP**.

SAILFISH CUP:

O primeiro colocado será o campeão e receberá o prêmio referente a **SAILFISH CUP**.

5.3 - Prêmios paralelos:

Ao se inscreverem no **THE BILLFISH LEAGUE**, as equipes também estarão disputando os seguintes prêmios:

Prêmio Tag & Release:

O barco que taguear o maior número de peixes de bico ao longo das 3 (*três*) etapas do torneio ganhará o prêmio Tag & Release Brasil.

Prêmio Equipe Exemplar:

A equipe que melhor executar os procedimentos de soltura dos peixes de bico durante as 3 (*três*) etapas do torneio será a vencedora do prêmio Equipe Exemplar.

A organização do torneio selecionará as 3 (*três*) equipes com melhor desempenho nos procedimentos de soltura e cada equipe inscrita no **THE BILLFISH LEAGUE** terá direito a dar 1 (*um*) voto para eleger a equipe campeã. A votação vai do dia 27 ao dia 29 de janeiro e será feita através do site do torneio, www.thebillfishleague.com.

Prêmio Profissionalismo:

A equipe que melhor executar os procedimentos de filmagem durante as 3 (*três*) etapas do torneio será a vencedora do Prêmio Profissionalismo.

A organização do torneio selecionará as 3 (*três*) equipes com melhor desempenho nos procedimentos de filmagem e cada equipe inscrita no **THE BILLFISH LEAGUE** terá direito a dar 1 (*um*) voto para eleger a equipe campeã. A votação vai do dia 27 ao dia 29 de janeiro e será feita através do site do torneio, www.thebillfishleague.com.

Prêmio Rei dos Mares:

O Premio Rei dos Mares será dado para a equipe que liberar o maior marlin azul durante o torneio.

As fotos dos candidatos ao titulo deverão ser enviadas para o e-mail do torneio contato@thebillfishleague.com até o dia 27 de janeiro. Cada equipe inscrita terá direito a dar seu voto para eleger o campeão. A votação vai de dia 27 a dia 29 de janeiro e será feita através do site do torneio, www.thebillfishleague.com.

Prêmio Grand Slam:

As equipes que liberarem um marlin azul, um marlin branco e um sailfish em qualquer uma das 3 (*três*) etapas, ganharão prêmios Grand Slam.

Prêmio Timoneiro da temporada:

O prêmio Timoneiro da Temporada será entregue ao timoneiro da equipe campeã do **THE BILLFISH LEAGUE**.

Prêmio Open Class:

O prêmio Open Class será entregue para a equipe melhor colocada no **THE BILLFISH LEAGUE** pescando suas 3 (*três*) etapas, obrigatoriamente em barco "open".

O torneio possui um rigoroso critério de qualidade, buscando oferecer sempre excelentes prêmios e equipamentos de pesca com total funcionalidade e uso para o pescador esportivo.

Prêmio individual:

Os pescadores do torneio terão a opção de disputar o premio individual, Caniço de ouro.

5.4 - Prêmio caniço de ouro:

A inscrição será por pescador, não por equipe, e poderá ser feita no site do torneio, www.thebillfishleague.com.

O valor da inscrição é de R\$350,00 (*trezentos e cinquenta reais*).

Cada pescador poderá pescar quantas etapas do **THE BILLFISH LEAGUE** quiser e por quantas equipes quiser, mas só poderá validar 3 (*três*) etapas para o Prêmio Caniço de Ouro, sejam elas realizadas na mesma ou em diferentes equipes.

Os pescadores inscritos terão até a meia noite do dia da etapa realizada para enviarem o resultado individual para validação. O envio deverá ser feito através da aba **comunicar pescaria**, no site do torneio, www.thebillfishleague.com.

Se o pescador inscrito não quiser computar seu resultado na etapa, basta desconsiderar e não enviar resultado para validação.

O pescador que somar o maior numero de pontos em 3 (*três*) etapa será o campeão.

A pontuação será como na Liga, marlin azul equivale a 5 (*cinco*) pontos, marlin branco equivale a 1 (*um*) ponto e sailfish equivale a 1 (*um*) ponto.

Os resultados do premio Caniço de Ouro só serão computados após validação das imagens fornecida pela equipe em que participou. Se o pescador não for identificado, os peixes serão invalidados.

Cada pescador receberá a confirmação de validação de resultado através do e-mail cadastrado no site do torneio.

O critério de desempate será a data e horário mais cedo do ultimo peixe de bico liberado por cada pescador. O pescador que liberar primeiro o ultimo peixe de bico das 3 (*três*) etapas validadas será o campeão do **Prêmio Caniço de Ouro**.

6 - Imagens:

Para validação da etapa é necessário estar de acordo com todas as regras de filmagem abaixo:

Procedimentos antes da etapa:

6.1 - Solicitação de senha:

As equipes participantes do **THE BILLFISH LEAGUE** deverão comunicar suas saídas e solicitar suas senhas através das abas **comunicar saída** e **solicitar senha** no site www.thebillfishleague.com.

As equipes terão até as 14 (*quatorze*) horas do dia anterior a saída para solicitarem a senha que será utilizada na etapa.

A partir das 14:01 do dia anterior a etapa que será realizada, a senha de validação será enviada para os e-mails cadastrados no banco de dados da equipe solicitante no site www.thebillfishleague.com.

6.2 - Solicitação de senha dupla:

A senha dupla deverá ser solicitada caso a equipe queira pescar dois dias consecutivos. A segunda senha será obrigatoriamente para o dia após a data informada no formulário. Ambas poderão ser canceladas separadamente, de acordo com o prazo limite pré determinado.

Em cada etapa, cada equipe participante receberá uma senha diferente e única.

6.3 - Procedimento após a etapa:

Todas as equipes são obrigadas a comunicar suas pescarias até a meia noite do dia da etapa realizada. Esse procedimento deverá ser feito através da aba **comunicar pescaria** no site www.thebillfishleague.com.

As equipes terão um prazo de 48 horas após realização de cada etapa para enviar todas as imagens para serem validadas pela direção do torneio através do site www.thebillfishleague.com, clicando na aba **upload de vídeos**. Caso os prazos acima não sejam respeitados, a etapa será computada com zero de pontuação.

Em caso de senha dupla (pernoite), as 48 horas estarão fixadas em cada data, e não na ultima data.

6.4 - Horário das etapas, procedimentos de filmagem e tempo limite:

As equipes poderão escolher entre duas faixas de horários para a realização das etapas:

- de 8:00 as 16:00 horas
- de 9:00 as 17:00 horas

Ao iniciar a etapa as equipes **deverão**:

- filmar a senha enviada no dia anterior.
- filmar os participantes da equipe na etapa.
- filmar a hora e a data de início em um *GPS* a ser utilizado.

Os mesmos procedimentos acima mencionados **deverão** ser feitos quando a etapa **se encerra**. O ultimo peixe liberado **também configurará** o encerramento da etapa.

As equipes que tiverem com peixe na linha após o termino do horário de etapa selecionado, terão seu peixe invalidado, exceto se o peixe for um marlin azul.

No caso de marlin azul, a equipe terá tolerância de meia hora e deverá filmar o GPS, a senha e pescador ferrado, momentos antes de exceder o tempo limite.

6.5 - Cancelamento da etapa

Em caso de uma equipe ter confirmado a saída para a etapa, tendo em posse a sua senha e a mesma desista de participar naquele dia especifico, a equipe tem até as 7:59 ou 8:59, dependendo do horário de etapa escolhido, para solicitar o cancelamento através da aba **solicitar senha** no site www.thebillfishleague.com, ou, em caso de falta de conexão, entrar em contato com a organização do torneio.

Se os procedimentos acima não forem realizados e a equipe não comunicar a organização no prazo mencionado, a etapa será contabilizada na sua pontuação. Caso a equipe esteja em um lugar onde a comunicação com a organização não seja possível via telefonia, recomenda-se o contato através da estação de rádio costeira e que a mesma comunique a organização do torneio.

6.6 - Validação de imagens:

Em cada peixe ferrado, é obrigatório:

- Filmar a **SENHA, DATA e HORA**.
- Identificar o **pescador** e o **material utilizado**.
- **De maneira ininterrupta** identificar a **espécie** e **filmar o líder tocando a ponta do caniço ou sendo tocado com a mão, em seguida a libertação**. (mostrar o tag fixado para quem estiver participando do **Premio Tag & Release Brasil**).

É fundamental e extremamente necessário identificar as espécies através da filmagem.

Caso um peixe seja identificado como peixe de bico, porém a qualidade da imagem não permita identificar de que espécie se trata, esse peixe será validado como um sailfish.

Se um peixe for identificado como marlin, mas não for possível identificar se é marlin branco ou azul, ele será pontuado como marlin branco.

Apenas a hora do *GPS* será aceita como horário oficial das etapas e validação de imagens dos peixes.

7- Conferência e termo de divulgação de imagens:

O diretor do torneio será o responsável pela conferência e validação das imagens apresentadas pelas equipes.

Logo após feita a conferência, as imagens dos peixes validados poderão ser divulgadas nos meios de comunicação do torneio para que todos tenham acesso. O critério de divulgação fica sobre responsabilidade da organização do torneio.

Todas as equipes participantes deverão estar de acordo com os termos de divulgação de imagens do torneio.

8 - Material:

Os anzóis, linhas e líderes utilizados pelas equipes **deverão obrigatoriamente** seguir as regras estabelecidas pela **IGFA**.

8.1 - Linha:

O **THE BILLFISH LEAGUE** permitirá o uso de qualquer tipo de linha até **130lbs**.

8.2 - Anzóis e iscas:

Será permitido a utilização de qualquer tipo de isca natural e artificial. Em caso de isca natural, viva ou morta, será obrigatório a utilização do anzol **circle hook non offset. J Hooks** só serão permitidos em iscas artificiais.

8.3 - Duplo e múltiplo strike:

Se o mesmo peixe for ferrado por duas ou mais iscas, será automaticamente invalidado.

9 - Dicas da organização:

- Sempre **atualizar horário e data** das câmeras a serem utilizadas nas etapas.
- Utilize **mais de uma câmera** nas etapas para garantir a segurança das imagens em caso de problema com uma das câmeras.
- Câmeras do tipo "GoPro" são recomendadas por filmarem dentro e fora d'água.
- **Confira** sempre o **cartão de memória** das câmeras.
- Coloque as imagens em ordem: Senha, horário e data, primeiro peixe, segundo peixe e assim em diante.
- Não se esqueça de **estar em dia** com sua **licença de pesca amadora**.

10 - IMPORTANTE:

- Qualquer ponto que não tenha sido citado no regulamento em relação a materiais de pesca e regras gerais de pescaria, deverá obedecer os padrões **IGFA**.
- A organização reserva o direito de enviar, a seu critério, um representante do **THE BILLFISH LEAGUE** em qualquer etapa, de qualquer uma das equipes participantes da competição.
- Caso uma equipe seja **comprovadamente flagrada** em descumprimento de qualquer regra, **de forma intencional**, será **excluída** imediatamente do torneio e todos os membros da equipe participante da etapa, serão proibidos de participarem das próximas edições do **THE BILLFISH LEAGUE**.

