

Session 5G Rivière du :  
Participants :

Pêcheur 1						
Nom, Prénom :						
Nombre de points (prise inférieure à 20cm = 1 - prise entre 20 et 30 cm = 3 - prise supérieure à 30cm = 6)						
Manche 1						
					Total points =	
Visa du pêcheur 1 pour accord:						
Manche 2						
					Total points =	
Visa du pêcheur 1 pour accord:						
Manche 3						
					Total points =	
Visa du pêcheur 1 pour accord:						

Session 5G Rivière du :  
Participants :

Pêcheur 2						
Nom, Prénom :						
Nombre de points (prise inférieure à 20cm = 1 - prise entre 20 et 30 cm = 3 - prise supérieure à 30cm = 6)						
Manche 1						
					Total points =	
Visa du pêcheur 2 pour accord:						
Manche 2						
					Total points =	
Visa du pêcheur 2 pour accord:						
Manche 3						
					Total points =	
Visa du pêcheur 2 pour accord:						

Gain de la session pour :

A l'issue de la rencontre ce document est à adresser par mail à [bretagne.mouche.ffps@gmail.com](mailto:bretagne.mouche.ffps@gmail.com)

#### Règlement de la partie de pêche

- Pêche en no-kill (hameçons sans ardillon, épuisette obligatoire).
  - La rencontre se déroule en 3 manches d'une heure pendant laquelle les pêcheurs pêchent ½ heure à tour de rôle.
  - Le pêcheur qui n'est pas en action joue le rôle de "contrôleur".
  - Celui qui a marqué le plus de points dans une manche remporte la manche.
- Le gain de la session "5G" est acquis à celui qui remporte le plus de manches\*.
- Un tirage au sort désigne le moucheur qui commence la session.
  - Seules les truites sont comptabilisées. Mesure des poissons : poisson inférieur à 20cm = 1 point, entre 20 et 30 cm = 3 points, supérieur 30cm = 6 points
  - A chaque prise, le nombre de points est reporté immédiatement sur la feuille de marque.

\* En cas d'égalité à l'issue des 3 manches d'une session (1 manche gagnée par chacun et une manche à égalité) celui qui remporte la session sera, dans l'ordre :

- 1) Si les 2 pêcheurs sont dans 2 groupes différents, le pêcheur appartenant au groupe le moins élevé.
- 2) Si les pêcheurs sont dans le même groupe :
  - a) le pêcheur ayant le plus de prises sur la totalité de la session.
  - b) le pêcheur ayant le plus de points sur la totalité de la session.

Si impossibilité de les départager au travers des critères retenus la session devra être rejouée.

La validation de la rencontre "5G" sera faite à réception des 2 volets de la feuille de marque adressés par le gagnant à [bretagne.mouche.ffps@gmail.com](mailto:bretagne.mouche.ffps@gmail.com).

Pour le règlement complet de l'animation, rendez-vous sur :

<https://ffps-mouche-bretagne.jimdofree.com/5g-palm-challenge/règlement-rivière/>