

Pêcheur 1							Pêcheur 2						
Nom, Prénom :							Nom, Prénom :						
Prise inférieure à 50cm = 1 point - prise égale ou supérieure à 50cm = 2 points							Prise inférieure à 50cm = 1 point - prise égale ou supérieure à 50cm = 2 points						
Manche 1							Manche 1						
Total points =							Total points =						
Visa du pêcheur 1 pour accord:							Visa du pêcheur 2 pour accord:						
Manche 2							Manche 2						
Total points =							Total points =						
Visa du pêcheur 1 pour accord:							Visa du pêcheur 2 pour accord:						
Manche 3							Manche 3						
Total points =							Total points =						
Visa du pêcheur 1 pour accord:							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 <a href="mailto:bretagne.mouche.ffps@gmail.com">bretagne.mouche.ffps@gmail.com</a>													

### Règlement de la partie de pêche

Pêche à la mouche en no-kill (hameçons sans ardillon, épuisette obligatoire).

La rencontre se déroule en 3 manches d'une heure. Les pêcheurs choisissent, à chaque manche, un secteur de pêche. Ce secteur est divisé en 2 postes. Les pêcheurs échangent leur poste après 30 minutes de pêche.

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\*.

Seuls les salmonidés sont comptabilisés.

Mesure des poissons : poisson inférieur à 50cm = 1 point, égal ou supérieur à 50cm = 2 points

A chaque prise, le point est reporté immédiatement sur la feuille de marque par le second pêcheur.

\* 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-réservoir/>