

5G PALM Challenge Bretagne

- Rivière -

L'inscription à cette animation est gratuite. Cette animation est ouverte à tous les moucheurs majeurs (Voir précisions quant aux règles de participation dans le document de présentation de l'animation). Pour les mineurs, la participation ne peut se concevoir qu'avec un encadrement (club ou APN). Pour les clubs ou APN qui seraient intéressés, nous contacter.

Le règlement :

Pour participer, il faut s'inscrire en adressant à "bretagne.mouche.ffps@gmail.com" la fiche d'inscription complétée accompagnée d'une copie de sa carte de pêche en cours de validité.

- 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.

Afin de diversifier les rencontres entre pêcheurs et renforcer l'intérêt de ces rencontres, les pêcheurs ne pourront se rencontrer qu'une seule fois. Si, dès le début, 2 pêcheurs décident de rencontres aller/retour + "belle" éventuelle, seul le résultat final sera communiqué. Ces 2, ou 3 rencontres si belle, seront considérées une seule session.

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".

A réception le résultat est comptabilisé. Le classement sera consultable sur un groupe Facebook fermé destiné uniquement aux participants ainsi que sur le site FFPS Mouche Bretagne.

Pour favoriser le nombre de rencontres, les participants seront répartis en 5 groupes (cf ci-dessous) :

- 1 et 2 sessions "5G" remportées = Groupe 1 (G1).
- 3 et 4 sessions "5G" remportées = Groupe 2 (G2).
- 5 et 6 sessions "5G" remportées = Groupe 3 (G3).
- 7 et 8 sessions "5G" remportées = Groupe 4 (G4).
- Au-delà de 8 sessions "5G" remportées = Groupe 5 (G5).

- Pour le classement, un ratio sera calculé pour chaque participant de la façon suivante :

$$\left(\frac{\text{Total sessions remportées}}{\text{Total sessions effectuées}} + \text{chiffre du groupe} \right) / 100$$

Le classement final se fera par le classement dégressif des ratios obtenus.

En fin d'animation, en cas d'égalité au niveau du podium, les pêcheurs concernés se départageront à l'occasion d'une dernière rencontre.

5G PALM Challenge Bretagne

- Rivière -

Pour faciliter les rencontres, la liste des inscrits avec leur coordonnées mail et/ou téléphone sera adressé par mail aux participants. Penser aussi à utiliser le groupe Facebook pour les 1ères prises de contact ! Ce règlement sera susceptible d'évoluer en cas de nécessité.

Tous les documents (fiche d'inscription, règlement, feuille des marque, résultats, ...) sont consultables et téléchargeables sur le site de FFPS Mouche Bretagne : <https://ffps-mouche-bretagne.jimdofree.com/>

* 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.