

Les 10 manches du dimanche



Principe et règlement de la compétition

Cette compétition est ouverte à tous les membres du Bercuit (hcp max 45).
Voici le calendrier des 10 Manches du Dimanche 2024-2025.
10 et 17 novembre, 8 & 15 décembre, 12 & 26 janvier, 2, 16 & 23 février, 9 mars.

Chaque équipe, représentée par un Capitaine, est composée de minimum 5 à maximum 8 joueurs.
Le Team doit obligatoirement compter un joueur avec un hcp \geq 30, **le huitième joueur doit être un nouveau membre, inscrit depuis Septembre 2024 ou à partir de janvier 2025.**

Les Capitaines sont invités à communiquer la composition de leur équipe, au plus tard le 3 novembre, par email au secrétariat (à l'exception du 8^{ème} joueur qui pourra encore être ajouté ultérieurement). Si vous avez du mal à trouver des coéquipiers, n'hésitez pas à contacter le secrétariat. Une fois les équipes inscrites, les joueurs s'inscrivent individuellement via l'application BEgolf (clôture des inscriptions le vendredi à 10h).

Formule de jeu: 9 trous en Single Stableford, départs de 9h à 12h du 1 et du 10. L'encodage des scores se fait directement via l'application BEgolf (pas de distribution de cartes de scores).

Classement: au terme de chaque manche deux classements sont établis :

1. Par équipe : les trois meilleurs scores de chaque équipe seront comptabilisés pour former le total du jour et seront additionnés au fil des 10 manches.
2. Individuel : la somme des 5 meilleurs scores Stableford sur les 10 manches.

Défi: A partir de la 6ème manche, chaque équipe recevra une seule fois sur l'ensemble des matchs restants le droit de défier l'équipe qui la précède. L'équipe gagnante recevra alors 10 points supplémentaires qui seront ajoutés à son score global du jour. Pour que le défi soit valable l'équipe défiée sera composée au minimum de 4 joueurs le jour de la compétition. Le capitaine défiant devra avertir l'équipe adverse au plus tard le jeudi à 12h30.

Astuces: chaque équipe peut faire appel à un joker. Un joker est un joueur membre du Club et ne faisant pas partie d'une équipe. Un joker ne peut jouer que 3 manches au total, et ne peut jouer qu'une seule fois pour une même équipe. Chaque équipe ne peut faire appel que 3x maximum à un joker (et donc chaque fois différent). Un seul joker par manche maximum, si l'équipe est au complet, aucun joker ne peut jouer cette manche. Le joker fait partie intégrante de l'équipe lors de la journée.