

Les 10 manches du dimanche

Règlement 2026-2027

Cette compétition est ouverte à tous les membres du Bercuit (hcp max 45).

Voici le calendrier des 10 Manches du Dimanche 2026-2027 :

1 novembre, 22 novembre, 29 novembre, 20 décembre, 3 janvier, 24 janvier, 31 janvier, 14 février, 28 février, 7 mars.

Chaque équipe, représentée par un Capitaine, est composée de minimum 5 à maximum 8 joueurs, et doit obligatoirement compter un joueur avec un hcp ≥ 30 .

Les Capitaines sont invités à communiquer la composition de leur équipe au plus tard le 2 novembre, par email au secrétariat. 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).

Tee de départ: il y a comme chaque hiver deux tees : les hommes (blancs et jaunes) et les dames (bleus et rouges), le tee orange n'est pas d'application pour la compétition.

- Les dames de 75 ans et plus partent des tees dames (bleus/rouges) avec les strokes des tees bleus.
- Les messieurs de 75 ans et plus partent des tees dames (bleus/rouges) avec les strokes des tees jaunes.
- Les dames de moins de 75 ans partent des tees dames (bleus/rouges) avec les strokes des tees rouges. Les dames souhaitant jouer des tees messieurs (blancs/jaunes) reçoivent les strokes des tees jaunes.
- Les messieurs de moins de 75 ans partent des tees messieurs (blancs/jaunes) avec les strokes des tees jaunes.

Formule de jeu: on joue 9 trous en Single Stableford. L'encodage des scores se fait directement via l'application BEgolf (pas de distribution de cartes de scores).

Si une manche est jouée sur green d'hiver, 75% des strokes sont pris en compte.

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 (3 cartes doivent être jouées pour que le score de la journée soit valide).
2. Individuel : la somme des 5 meilleurs scores Stableford sur les 10 manches.

Défi: A partir de la 6ème manche jouée, 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.

Joueurs blessés sous certificat médical : un joueur d'une équipe qui pour des raisons médicales et avec un certificat d'incapacité de plusieurs mois (opération, ou autre traitement médical), l'empêchant de jouer le restant de la compétition, pourra être remplacé par un nouveau joueur pour autant qu'il ait un certificat médical et qu'il ne réintègre plus son équipe initiale, il sera définitivement écarté de la compétition.

Rabbit's: les joueurs correspondant à la catégorie Rabbit's pourront en fonction des résultats être 'coupés' par le capitaine.