

# **FINALE RÉGIONALE DU CHALLENGE EDG U16**

**BORDEAUX-LAC LE 25 AOÛT 2021**

**10 CLUBS SÉLECTIONNÉS**



# ORGANISATION DE LA JOURNÉE

- **ACCUEIL DES 10 ÉQUIPES À 9H00 : EQUIPE U16 COMPOSÉE DE 6 JOUEURS DONT 2 FILLES MINIMUM (JOUEURS ET JOEUSES ÉLIGIBLES AU CHALLENGE DANS L'ANNÉE EN COURS)**
- **10H00 PARCOURS EN FOURSOME - SHOT GUN - DURÉE 1H30**
- **PIQUE-NIQUE AVEC TIRAGE AU SORT DES ÉQUIPES QUI S'AFFRONTENT SUR 6 TROUS**
- **14H00 6 TROUS MATCH PLAY**
- **15H30 CONCOURS SUR ATELIERS**
- **17H00 SPEED GOLF**
- **18H00 REMISE DES PRIX**

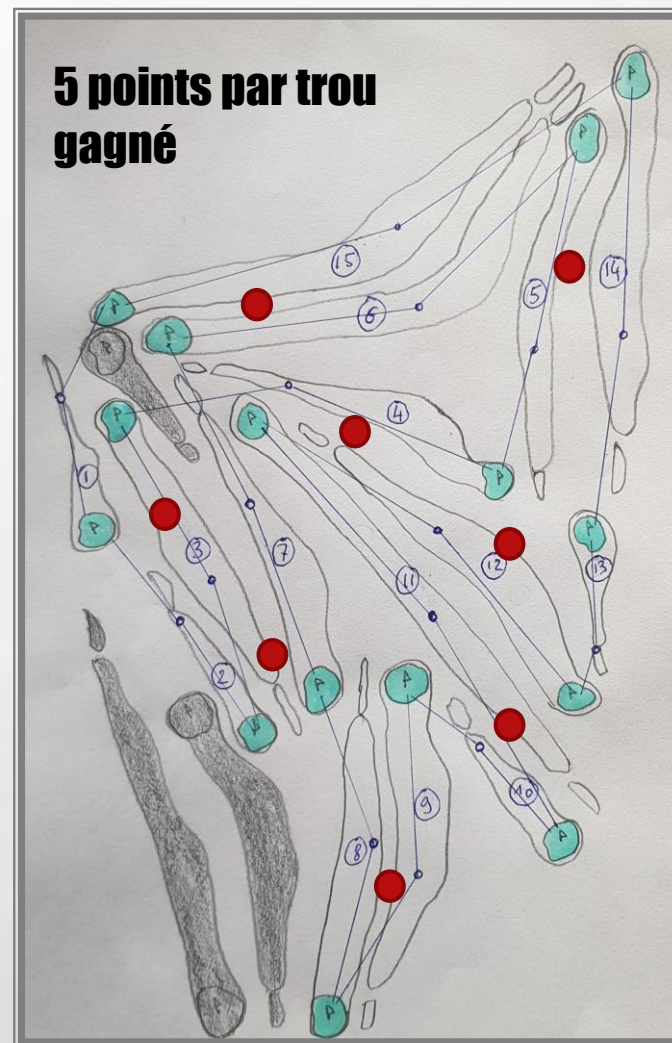
# ACCUEIL À PARTIR DE 9H00

- **60 JOUEURS ET ACCOMPAGNANTS EN TENUE D'EQUIPE**
- **ACCUEIL PAR LES MEMBRES DE LA COMMISSION JEUNES DE LA LIGUE ET LES PERMANENTS**
- **CAFÉ D'ACCUEIL ET GIFTS**
- **EXPLICATION DU DÉROULEMENT DE LA JOURNÉE**



# PARCOURS : 10H00-11H30 SHOTGUN

- **FORMULE DE JEU : FOURSOME (2 JOUEURS) MATCH PLAY « MONTANTE-DESCENDANTE », DÉPART VIOLET**
- **2 FOURSOMES PAR PARTIE SOIT 30 FOURSOMES RÉPARTIS SUR L'ENSEMBLE DU PARCOURS**
- **LE FOURSOME QUI GAGNE PASSE AU TROU SUIVANT**
- **LE FOURSOME QUI PERD RESTE SUR LE MÊME TROU**
- **AU BOUT DE 3 DÉFAITES, L'ÉQUIPE PASSE AU TROU SUIVANT. DANS CE CAS, L'ÉQUIPE QUI GAGNE RESTE SUR LE TROU**
- **CHAQUE TROU GAGNÉ MARQUE 5 POINTS**



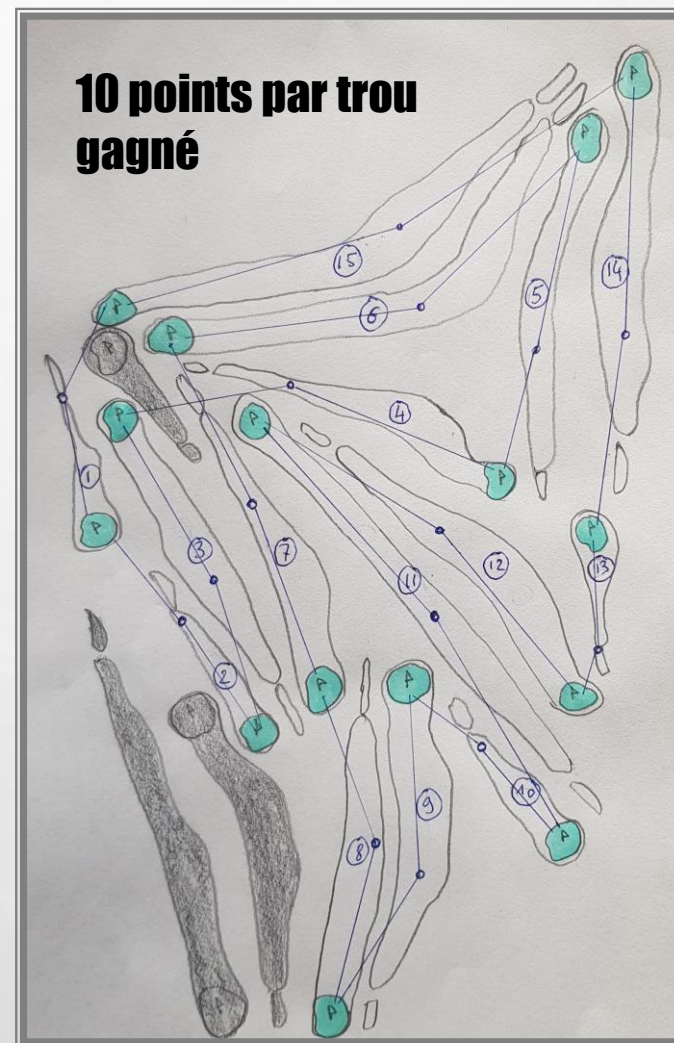
# PIQUE-NIQUE À PARTIR DE 12H00

- **CHAQUE ÉQUIPE APPORTE SON REPAS**
- **UNE TENTE EST PLACÉE AU MILIEU DU PARCOURS POUR LE RECORDING ET POSER DES AFFAIRES**
- **TIRAGE AU SORT DES ÉQUIPES QUI S'AFFRONTENT EN GREENSOME L'APRÈS-MIDI.**



# PARCOURS 6 TROUS : 14H00-15H00 SHOTGUN

- **TOUS LES BINÔMES SE PLACENT SUR LE PARCOURS DÉPART ORANGE**
- **GREENSOME MATCH PLAY**
- **TOUTES LES ÉQUIPES S'ARRÊTENT QUAND LES 6 TROUS SONT JOUÉS**
- **10 POINTS PAR TROU REMPORTE**
- **CUMUL DES POINTS GAGNÉS PAR L'ÉQUIPE AU RECORDING**

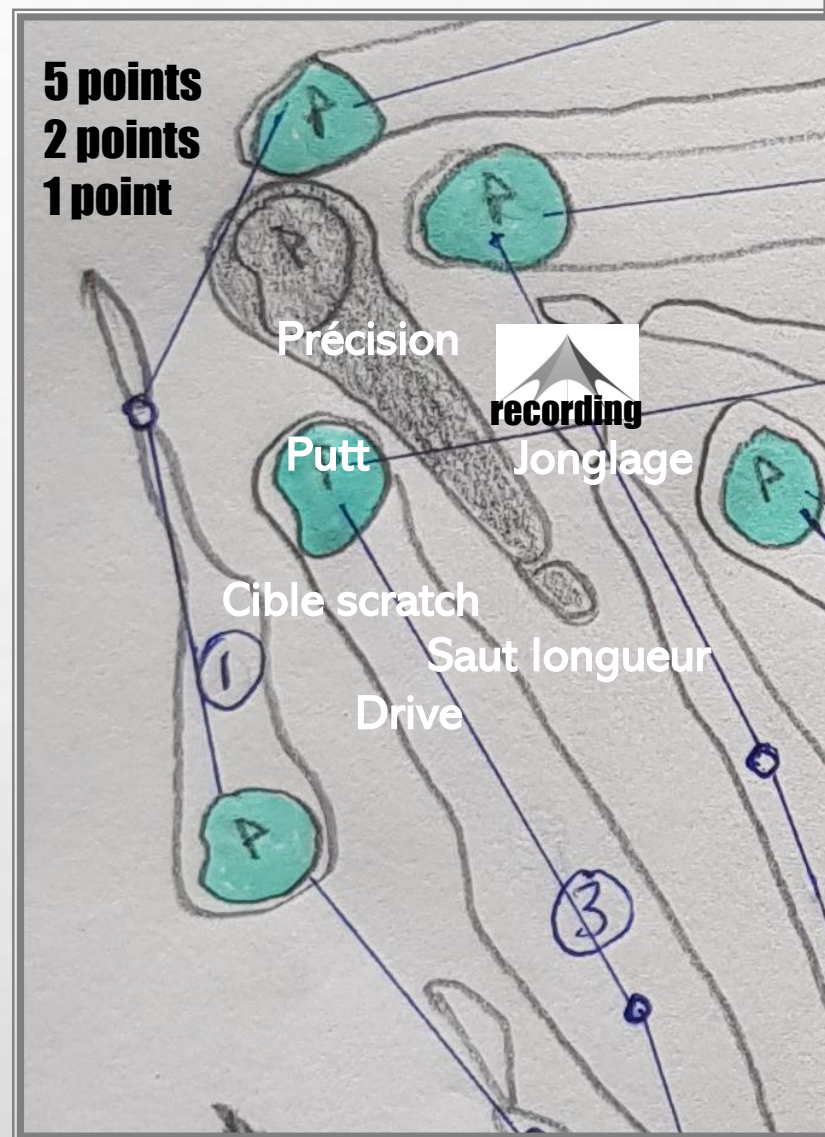


# CONCOURS : 15H30-16H30

## ATELIERS « KERMESSE »

CHAQUE JOUEUR A SA PETITE FICHE SUR LAQUELLE LE BÉNÉVOLE MARQUERA LES POINTS.

- **CONCOURS DE PRÉCISION SUR LE PAR 3 : PASSE L'EAU ET RESTE SUR LE TERRAIN 1 POINT OU SUR LE GREEN 5 POINTS**
- **CONCOURS DE JONGLE : 1 POINT POUR 3 JONGLES. 5 POINTS POUR 10 JONGLES**
- **CONCOURS SAUT LONGUEUR : PAR 2. CHOISIR UNE DISTANCE 5 M, 7 M, 10 M ET PLUS. L'UN JOUE AVEC LE CLUB DE SON CHOIX. L'AUTRE DOIT RÉCUPÉRER LA BALLE À LA VOLÉE. 1 POINT (5M), 2 POINTS (7 M), 5 POINTS (10 M ET PLUS)**
- **CONCOURS SCRATCH : UNE CIBLE PLACÉE À 5 M, ENVOYER LA BALLE SUR LA CIBLE 3 ESSAIS . BAREME 2 BALLE SCRATCHEES 5 POINTS, 1 BALLE SCRATCHEE 1 POINT**
- **CONCOURS DE DRIVE AVEC TRACKMAN : EN FONCTION DE L'ÂGE DE L'ENFANT UNE LONGUEUR À ATTEINDRE POUR MARQUER DES POINTS . BAREME AGE X10 5 POINTS OU AGE X8 1 POINT**
- **CONCOURS DE LONG PUTT AVEC DES GANTS DE BOXE. 3 BALLE : DANS LA ZONE 1 POINT ET DANS LE TROU 5 POINTS**





**1<sup>ère</sup> : 75 points**  
**2<sup>ème</sup> : 50 points**  
**3<sup>ème</sup> : 25 points**

# **SPEED GOLF**

## **17H00-18H00**



- **CHAQUE ÉQUIPE JOUE LE TROU LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE. PEU IMPORTE LE SCORE**
- **LES 3 MEILLEURS TEMPS GAGNERONT DES POINTS.**
- **TOUS RASSEMBLÉS : MUSIQUE ET ENCOURAGEMENTS**
- **FAIT SUR LE TROU N°1 DU PARCOURS DES ÉTANGS**



**REMISE DES PRIX  
À PARTIR DE 18H00**

