



**LE MONSTRE
À 2 TÊTES**

DÉFI DES PROS

SKIN\$ CARITATIF

**ÉVÉNEMENT DISC GOLF
SE DÉPASSER & S'IMPLIQUER!**

CADDIE BOOK LIVRET DE L'ÉVÉNEMENT

**BASE PLEIN AIR SAINTE-FOY
COMPÉTITIONS - 2 JOURS - SUR INVITATION**

LE MONSTRE À 2 TÊTES

Un événement disque golf rassembleur qui se déroulera les **28-29 octobre 2023** en 2 volets:

LE DÉFI DES PROS

Compétition sur invitation où s'affronteront **8 des meilleur(e)s joueuses et joueurs professionnel(le)s de la province (4 FPO et 4 MPO)** dans diverses stations de défis techniques et d'habiletés du sport.

LE SKINS CARITATIF

Le Monstre souhaite redonner à divers organismes de la région en organisant un « skins » caritatif où les **8 participant(e)s formeront 4 équipes mixtes** qui seront jumelées chacune à un OBNL.

Les bourses des paniers seront remises aux causes suivantes :

☀ ADAPTAVIE

La mission d'**Adaptavie** vise à prévenir, maintenir, améliorer et promouvoir le bien-être physique et mental ainsi que l'autonomie des personnes vivant avec des limitations fonctionnelles.

☀ MOISSON QUÉBEC

Moisson Québec est l'unique banque alimentaire de la grande région de Québec (de Portneuf à Charlevoix et de Lotbinière à Lévis) et sa mission est d'agir sur l'insécurité alimentaire pour améliorer la qualité de vie des personnes vivant des conditions socioéconomiques difficiles.

☀ LES OEUVRES JEAN-LAFRANCE

La mission de **La Maison Jean Lafrance**, c'est d'abord et avant tout d'offrir aux jeunes garçons un encadrement individualisé dans un environnement sain et cohérent. L'objectif est de les aider à progresser sur les plans personnel, professionnel et social pour qu'ils puissent avoir la chance de devenir de jeunes citoyens autonomes, responsables, actifs et engagés!

☀ LE PAVOIS

Le Pavois vise l'intégration socio-professionnelle et scolaire de personnes ayant un problème de santé mentale qui privilégie l'actualisation des rêves et l'amélioration de leur qualité de vie.



28 OCTOBRE 2023 - LE DÉFI DES PROS

Pour chaque épreuve, les participant(e)s reçoivent des points pour leur position, selon leur catégorie (FPO ou MPO) :
1er (4pts), 2e (3pts), 3e (2pts) et 4e (1pt).

ÉPREUVE 1: PRÉCISION

Épreuve en 5 stations, l'objectif est de lancer le plus près d'un panier en passant par un passage obligatoire.

Les participant(e)s font **5 lancers par station** et cumulent leurs points.

POINTS PAR STATION

- ⦿ Ace (5pts)
- ⦿ Bullseye - 10' (3pts)
- ⦿ Circle 1 - 33' (2pts)
- ⦿ Circle 2 - 66' (1pt)

**** Note** : Pour la dernière station (Passage obligé par le haut), il n'y a de points qu'à **Ace (5pts), Bullseye (3pts), Circle 1 (1pt)**.

En cas d'égalité sur le pointage final, un tir CTP sur un panier à une distance de 250' déterminera le classement.

LES 5 STATIONS

↑ **Gauche** : MANDO

Passage obligé à gauche (contourner un groupe d'arbres), le panier est à 250'.

↑ **Droite** : MANDO

Passage obligé à droite (contourner un groupe d'arbres), le panier est à 250'.

⇒⇄ **Fenêtre** : GAP SHOT

Passage à travers les 4 côtés (cadre de 7'x7' à 3' du sol et 90' de distance du terre), le panier est à 250'.

↵ **À raz le sol** : MANDO

Passage obligé par le bas (cadre à 3½' du sol à 60' du terre), le panier est à 200'.

↻ **Grenade**** : MANDO

Passage obligé par le haut (fenêtre de lancer dans les arbres), le panier est à 110'. **voir **POINTS**

ÉPREUVE 2 : PUTTING

Épreuve en 6 stations, l'objectif est d'accumuler des points pour chaque putt réussi aux différentes stations.

Les participant(e)s font 5 lancers par station, sauf à la station #6 où il y a seulement 1 lancer.

ÉPREUVE 3 : DISTANCE CONTROLÉE

Épreuve en 2 stations, l'objectif est de lancer le plus loin possible, en demeurant dans un corridor de 125' de large.

Les participant(e)s font 2 lancers d'échauffement et 4 lancers mesurés pour chaque station. On additionne les distances du meilleur revers et coup droit pour le résultat final.

ÉPREUVE 4 : TIC-TAC-TOE

Épreuve spéciale, l'objectif est de se mesurer aux autres participant(e)s de sa catégorie (FPO et MPO) dans la station.

Les 2 gagnant(e)s rejouent ensemble pour déterminer la 1ère et 2e position.

Les 2 perdant(e)s rejouent ensemble pour déterminer la 3e et 4e position.

POINTS DES 6 STATIONS

- #1 (1pt/putt) : 25' du panier, standard
- #2 (2pts/putt) : 25' du panier, obstrué
- #3 (2pts/putt) : 33' du panier, surélevé
- #4 (3pts/putt) : 33' du panier, surbaissé
- #5 (3pts/putt) : 45' du panier, standard
- #6 (5pts bonus) : 66' du panier

LES 2 STATIONS

- ① Revers : *BACKHAND*
- ② Coup droit : *FLICK, SIDEARM, FOREHAND*

LA STATION



Tic-Tac-Toe géant

Placé à 175' & 225' de distance, les cases peinturées au sol, mesurent 16' par 16'.

29 OCTOBRE 2023 - LE SKINS CARITATIF

La partie se jouera au format **Skins Doubles Best Disc**, les équipes mixtes joueront donc de leur meilleur lancer.

Lorsqu'il y a une égalité sur un panier, la bourse est reportée au prochain panier.

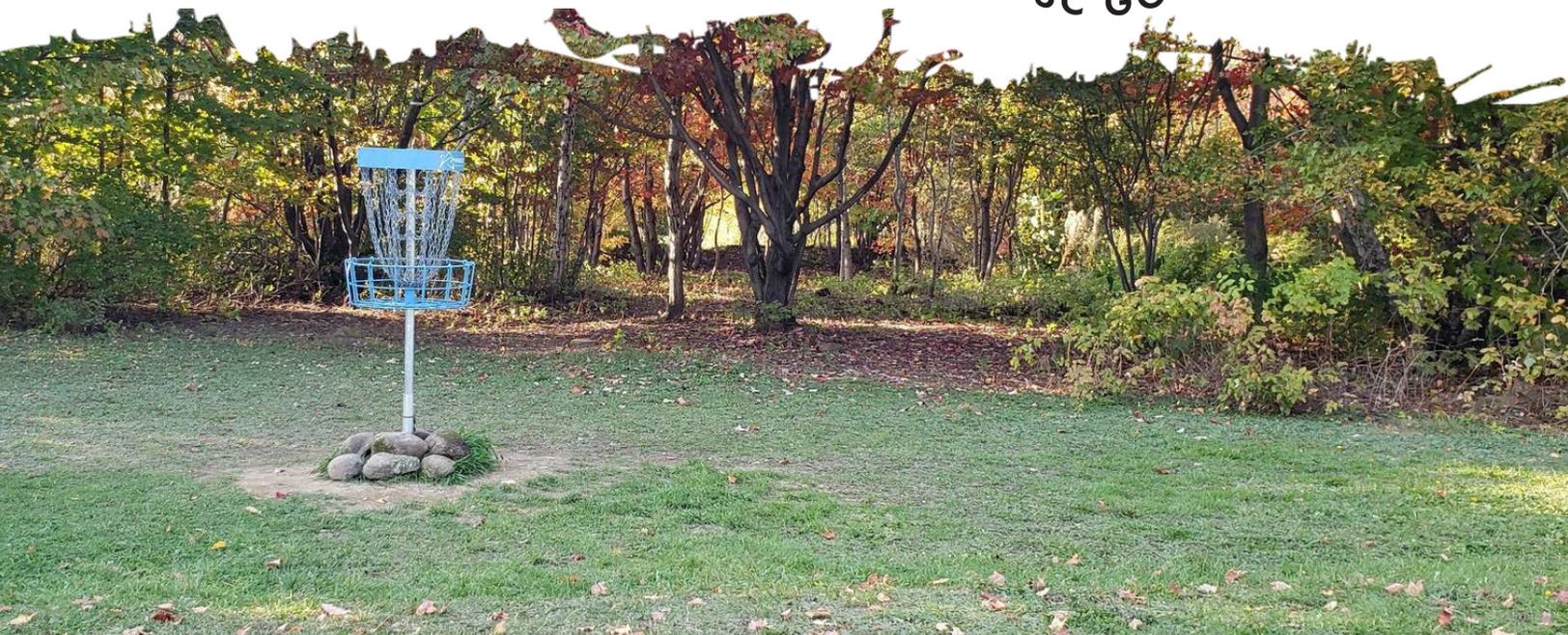
S'il y a une égalité au dernier panier, la bourse sera divisée à parts égales entre les causes.

Samedi en fin de journée, à la remise des ceintures du **DÉFI DES PROS**, les 2 gagnant(e)s auront à **faire le choix de leur coéquipier** (du sexe opposé) parmi les participant(e)s qui ont fini en 3e ou 4e position.

Dimanche matin, chaque équipe sera jumelée à une cause par tirage au sort. Toutes les bourses pour les **Skins** gagnés par les équipes pendant la partie, seront remises à leur cause respective.

LE PARCOURS DE 12 ALLÉES

🏠 Panier #1 (Court)	: 290'	Normale	3
🏠 Panier #2 (Long)	: 370'	Normale	3
🏠 Panier #3 (Court)	: 440'	Normale	4
🏠 Panier #4 (Court)	: 290'	Normale	3
🏠 Panier #5 (Long)	: 320'	Normale	3
🏠 Panier #6 (Long)	: 375'	Normale	3
🏠 Panier #7 (Court)	: 330'	Normale	4
🏠 Panier #13 (Court)	: 300'	Normale	4
🏠 Panier #14 (Long)	: 310'	Normale	3
🏠 Panier #15 (Long)	: 270'	Normale	3
🏠 Panier #16 (Court)	: 225'	Normale	3
🏠 Panier #17 (Altern.)	: 280'	Normale	4



LE MONSTRE

BASE PLEIN AIR SAINTE-FOY, Québec, QC

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX & NOTES

- Tout hors limite est défini par une route, une corde, une ligne peinte ou l'eau.
- Tout point d'eau n'étant pas spécifié dans les règles se joue "casual water".
- Lorsqu'ils sont présents, des piquets peints servent d'aide visuelle pour les lignes **OB**.
- Les joueurs peuvent obtenir, sans pénalité, un dégagement vers l'arrière, sur la ligne de jeu, des supports publicitaires temporaires, poteaux de signalisation permanents, marqueurs de fairway ou des cordes et piquets de spectateur se trouvant dans les limites de jeu, conformément à la règle 803.02 (A) de la PDGA.
- Par dérogation de la PDGA, les joueurs sont responsables pour les amis ou la famille qui sont spectateurs et qui tenteraient de rejoindre leur groupe de jeu, en violation de CM 3.05.G. Les joueurs recevront alors des pénalités de violation de courtoisie sous 812.C.
- La règle **2 mètres** n'est PAS en vigueur.
- Toute position de tir qui se retrouve sous un pont peut être élevée à sa surface.

RÈGLES SPÉCIFIQUES PAR ALLÉE

1. Hors-limite (**OB**): Lacs et Chemin à gauche et au-delà.
2. Hors-limite (**OB**): Terrain de tir à l'arc et Canal à droite et au-delà.
3. Hors-limite (**OB**): Canal à gauche et au-delà, Chemin à droite et au-delà.
4. Hors-limite (**OB**): Chemin à droite et au-delà.
5. Hors-limite (**OB**): Chemin à droite et au-delà.
6. Passage Obligatoire (**Mando**): Par la droite. Zone d'Allègement (**DZ**) au départ Court.
Hors-limite (**OB**): Chemin à droite et au-delà.
7. Passage Obligatoire (**Mando**): Par la droite. Zone d'Allègement (**DZ**) au niveau du Mando. Hors-limite (**OB**): Chemin et Route à droite et au-delà.
15. Passage Obligatoire (**Mando**): Par la gauche. Zone d'Allègement (**DZ**) au départ Court.
17. Hors-limite (**OB**): Champ à droite, Lac, Chemin et au-delà.





1	2	3	4	5	6	7	13	14	15	16	17	TOTAL
3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	40
290 PIEDS	370 PIEDS	440 PIEDS	290 PIEDS	320 PIEDS	375 PIEDS	330 PIEDS	300 PIEDS	310 PIEDS	270 PIEDS	225 PIEDS	280 PIEDS	3800 PIEDS
88M	112M	134M	88M	97M	114M	100M	91M	94M	82M	68M	85M	1150M

UN PARCOURS SPÉCIAL POUR L'ÉVÉNEMENT PRÉSENTÉ PAR:



HORAIRES

SAMEDI 28 OCTOBRE LE DÉFI DES PROS

09h00 : Accueil & Animation
10h00 : ÉPREUVE #1 - PRÉCISIONS
12h00 : Dîner & Animation
13h00 : ÉPREUVE #2 - PUTTING
14h00 : ÉPREUVE #3 - DISTANCE
15h00 : ÉPREUVE #4 - TIC-TAC-TOE
16h00 : Remise des ceintures
et des prix de participation

DIMANCHE 29 OCTOBRE LE SKINS CARITATIF

11h00 : Accueil & Animation
12h00 : Début du Skins
15h00 : Fin du Skins
15h15 : CTP à 200' (pour tou(te)s)
15h45 : Remise des bourses



ANIMATION SUR PLACE À 9H00 & 12H00 OUVERT À TOU(TE)S!

Essaye les stations!

- ⦿ PRÉCISIONS
- ⦿ PUTTING

Prix de participation :

- ① Chance de gagner, par spectateur
- ① Chance en devinant ta vitesse, au radar
- ① Chance en réussissant un putt, à genoux

ANIMATION SUR PLACE À 11H00 & 15H00 OUVERT À TOU(TE)S!

Prix de participation :

- ① Chance de gagner, par spectateur
 - ① Chance en réussissant le mini-panier
 - ③ Chances en réussissant un Ace, à 100'
 - ① Chance en devinant le CTP du Skins
- Et un prix spécial!
- ⦿ CTP à 200' (pour tou(te)s)

VENEZ SUIVRE LES PARTICIPANT(E)S
PENDANT LE SKINS DOUBLES...
C'EST GRATUIT!