

Fédération sportive de swin-golf

www.leswin.com

Le Swin-Golf

Mon carnet du licencié



Fédération Sportive de Swin Golf

Février 2019

SOMMAIRE

	Pages
1 – PREFACE	2
2 – ETIQUETTE	3
3 – LA LICENCE	4
4 – LE CERTIFICAT MEDICAL	4
5 – LES ASSOCIATIONS	5
6 – L'ESPRIT SPORTIF	5
7 – LE DOPAGE	5
8 – LES FORMULES DE JEU	6
9 – L'INDEX	8
10 – LE MATERIEL	10
11 – CATEGORIES	10
12 – LES REGLES	10
13 – LA COMPETITION	14
14 – LE PARCOURS	18
15 – DEFINITIONS	20

Le swin-golf

Le Swin-golf est un sport golfique qui consiste à jouer une balle arrêtée, depuis l'aire de départ, jusque dans le trou situé à la base du drapeau, en la lançant à l'aide d'une canne unique, avec un minimum de coups, conformément aux règles.

Activité de loisirs par excellence, le SWIN-GOLF est devenu officiellement un sport depuis le décret ministériel du 8 juillet 1994.

La fédération sportive de swin-golf sous la tutelle de la Fédération Française de Golf a pour mission d'organiser, d'administrer, de diriger, de contrôler et de développer le sport et l'enseignement du SWIN-GOLF, ainsi que la codification des règles du jeu.

La « F2S » est seule garante de l'édition et du respect des règles.

Les règles de jeu simples facilitent l'aménagement des terrains et permettent de réaliser des parcours sportifs diversifiés, adaptés au niveau des joueurs.

Le SWIN-GOLF se veut un sport où, respect des adversaires, du parcours et du matériel se manifestent par une attitude exemplaire :

« L'ÉTIQUETTE »



Vous découvrez le SWIN-GOLF, il est donc primordial que dès vos premiers coups, vous vous familiarisiez avec les règles de jeu et les bonnes habitudes à prendre pour que le SWIN-GOLF soit un plaisir pour vous, pour les joueurs qui vous accompagnent et ceux qui vous précèdent ou vous suivent sur le parcours. Que ce soit en partie amicale ou en compétition, les joueurs de SWIN-GOLF jouent les uns derrière les autres. Dans l'intérêt de tous, vous devez observer quelques principes simples :

L'étiquette regroupe les règles de comportement du joueur vis à vis des autres et du terrain.

LES JOUEURS :

La sécurité : avant de jouer ou de faire un mouvement d'essai, assurez vous que personne ne se trouve à proximité. Placez-vous et déplacez-vous en fonction des autres. Attendez que les joueurs qui vous précèdent soient hors d'atteinte.

La gêne : ne gênez pas un joueur qui se prépare à exécuter un coup ; ne criez pas, ne parlez pas, ne bougez pas trop près de lui.

La lenteur : conservez un bon rythme de jeu, ne gênez pas la partie suivante par un excès de lenteur. Quittez rapidement le green ou aire de drapeau joué. Inscrivez vos résultats au départ du trou suivant. Un joueur seul n'a aucune priorité.

La recherche d'une balle ne doit durer que quelques minutes (*5 au maximum*). Placez une nouvelle balle en jeu (*balle provisoire*). Laissez passer le groupe qui vous suit.

Le tour de jeu : respectez votre tour, préoccupez vous des autres. Le joueur ayant gagné le jeu, joue en premier le jeu suivant (*dans une partie mixte, dans un souci de sécurité, les hommes peuvent jouer avant les femmes*). La balle la plus éloignée du trou est jouée la première sauf en cas d'accord des joueurs pour des raisons de sécurité ou de commodité.

La tenue vestimentaire : Une tenue vestimentaire correcte est exigée sur le parcours et pendant la compétition.

LE TERRAIN :

L'aire de départ : les coups d'essai y sont interdits.

L'aire de jeu ou fairway : remplacez les mottes arrachées pendant le coup.

L'aire de drapeau ou green : ne piétinez pas, évitez de marcher sur la ligne de jeu des autres joueurs.

Le drapeau : en cas de retrait du drapeau, remplacez-le, dès que le trou est joué.

LE MATÉRIEL :

Ne posez pas votre matériel ou vos effets n'importe où sur le terrain.



L'étiquette se respecte quel que soit le niveau de jeu.

Vous devez connaître les règles de jeu et les appliquer.

Vous pouvez demander l'aide de votre partenaire, d'un autre compétiteur ou d'un arbitre.

3. LA LICENCE

La licence constitue la preuve d'appartenance à une structure fédérale, de l'échelon local à l'échelon national.

- est la carte d'identité de l'adhérent à sa fédération,
- donne droit à une assurance qui couvre, dans toute la France et à l'international les risques que le joueur encourt et fait encourir dans la pratique de son sport,
- constitue le moyen de regrouper les solidarités associatives pour donner plus d'efficacité à la poursuite d'objectifs communs,
- permet à l'Association de démontrer son impact aux pouvoirs publics, aux collectivités territoriales, aux fédérations sportives, aux médias,
- permet l'enrichissement mutuel au sein d'une même organisation par les contacts individuels, collectifs,
- est le critère retenu pour mesurer la crédibilité, l'audience ... et donc pour obtenir considération, confiance, moyens, constitue un élément indispensable d'autofinancement. La licence est décernée pour l'année civile. Un joueur ne peut pas changer de club en cours d'année.

4. LE CERTIFICAT MÉDICAL

Le contrôle médical des pratiquants.

-Le contrôle médical préalable à la compétition est obligatoire pour prendre part aux compétitions sportives organisées par les fédérations participant à l'exécution d'une mission de service public.

-Le décret N° 2016-1157 du 24 août 2016 relatif au certificat médical attestant l'absence de contre-indication à la pratique du sport précise :

La présentation d'un certificat médical de moins d'un an est obligatoire lors de la demande d'une première licence.

A compter du 1er juillet 2017, les sportifs lors d'un renouvellement de licence devront présenter un certificat médical de moins de trois ans. La présentation d'un questionnaire de santé (Cerfa N° 15699) doit être rempli tous les ans, si vous avez répondu OUI à une ou plusieurs questions vous devez consulter votre médecin pour établir un nouveau certificat médical.



5. LES ASSOCIATIONS AFFILIÉES

Seules, elles peuvent :

- délivrer la licence fédérale obligatoire, elle associe une assurance responsabilité civile et dommages subis.
- organiser des compétitions inscrites au calendrier fédéral.
- être agréées par le ministère de la jeunesse et des sports et la Fédération Française de Golf et bénéficier des subventions publiques.
- bénéficier des services spécifiques mis en place par la fédération sportive de swin-golf :
- aide à l'obtention de subventions,
- organisation de stages fédéraux (*formation et perfectionnement*),
- aide à l'organisation des activités sportives.

Seuls les joueurs licenciés peuvent participer aux compétitions fédérales et aux formations organisées par la F2S

6. L'ESPRIT SPORTIF

Être sportif, c'est s'engager à :

- 1 - Connaître les règles de jeu et s'y conformer.
- 2 - Respecter les décisions de l'arbitre.
- 3 - Respecter les adversaires, partenaires et officiels.
- 4 - Refuser toute forme de violence et de tricherie.
- 5 - Être maître de soi en toute circonstance.
- 6 - Être loyal dans le sport et dans la vie.
- 7 - Être exemplaire, généreux et tolérant.

7. LE DOPAGE

N'oubliez pas de mentionner votre statut de sportif à votre Médecin, Pharmacien, mais également à votre Dentiste.

- Méfiez-vous : un médicament autorisé sous une forme peut être interdit sous une autre.
- Certaines préparations traditionnelles à base de plantes peuvent contenir des substances prohibées.
- N'acceptez jamais d'avaler des produits non conditionnés ou sans nom apparent, quel que soit la personne qui vous les propose.
- Lisez attentivement la notice de votre médicament "*Rubrique Mise en garde*".



Il existe dorénavant sur chaque médicament une notice avec rubrique mise en garde, qui indique que le médicament peut induire des réactions positives au test de contrôle antidopage.

Dans tous les cas, interrogez votre médecin afin de vous assurer que la substance peut bénéficier selon votre état de santé, d'une justification thérapeutique.

Si oui, constituez le dossier médical dans les plus brefs délais.

8. LES FORMULES DE JEU

Chaque formule de jeu peut se jouer en simple ou en double ; en score brut ou net.

- En simple : chaque compétiteur joue seul contre un ou plusieurs joueurs.
- En double : chaque équipe est constituée de deux partenaires.

FORMULES DE JEU "OFFICIELLES"

1) – PARTIE EN INDIVIDUELLE – (Simple)

Il consiste à jouer toutes les pistes d'un parcours dans le moins de coups possibles. C'est le joueur qui a le meilleur résultat de l'ensemble des participants qui gagne (*nombre de coups joués y compris les points de pénalité*).

2) - PARTIE EN DOUBLE – Départ à une balle (Foursome)

L'équipe n'a qu'une seule balle en jeu, chaque partenaire la joue alternativement. Le départ des pistes impaires est joué par un des partenaires, tandis que l'autre prend le départ des pistes paires.

Les coups de pénalité ne modifient pas l'ordre de jeu.

3) - PARTIE EN DOUBLE - Départ à deux balles (Greensome)

Les deux partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque piste, puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin de la piste.

Les coups de pénalité ne modifient pas l'ordre de jeu.

Au départ, en cas de hors limite des deux partenaires, un des deux joueurs est choisie pour rejouer une balle à l'aire de départ de l'autre joueur.



4) - PARTIE EN DOUBLE (Scramble)

Au départ chaque partenaire joue une balle.

Ils choisissent la meilleure balle et, de l'emplacement de celle-ci, chaque joueur joue un second coup (après voir marqué cet emplacement). Le joueur, dont la balle est choisie, doit jouer en premier le coup suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que la piste soit terminée.

En cas de hors limites des deux partenaires, chacun rejoue une balle.

5) - PARTIE EN DOUBLE – Deux balles meilleur score

Chacun des partenaires joue sa balle du début jusqu'à la fin de la piste. On retient pour l'équipe le meilleur score réalisé sur chaque piste.

6) - CHAPMAN

Les deux joueurs du « camp » jouent une balle du départ, puis les échangent pour le 2^{ème} coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer la piste en jouant alternativement.

FORMULES DE JEU "NON OFFICIELLES"

1) - PARTIE EN DOUBLE LIBRE

Au départ chaque partenaire joue une balle.

Le "capitaine" choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup dans l'ordre qui leur convient et ainsi de suite jusqu'à ce que la piste soit terminée.

2) - COURSE AU DRAPEAU

Chaque compétiteur plante un petit drapeau portant son nom à l'endroit où repose sa balle lorsqu'il a épuisé tous ses coups : c'est à dire un nombre de coups égal au "Par" du parcours augmenté de l'index du joueur.

Exemple : un joueur index 30 jouant sur un parcours de "Par" 72 a un crédit de 102 coups.

Le joueur qui plante son drapeau le plus loin a gagné.

3) - COURSE A LA FICELLE

Chaque joueur reçoit une ficelle dont la longueur est proportionnelle à son index. Exemple : 50 cm par point d'index.



Cela permet au joueur soit de déplacer sa balle sans pénalité lorsqu'elle est difficilement jouable, soit de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou.

Le joueur coupe alors une longueur de ficelle égale au déplacement de la balle et poursuit jusqu'à épuisement de la ficelle.

4) - CONTRE LE PAR

Il s'agit d'une partie en individuel contre le « *parcours* », lequel fait le "Par" à chaque trou.

Le joueur qui sur un trou égalise le Par, marque " = " (*il partage le jeu avec le parcours*).

Le joueur qui joue au dessus du Par, marque " - " (*il perd le jeu*).

Le joueur qui joue au dessous du Par, marque " + " (*il gagne le jeu*).

On effectue le total algébrique des plus et des moins, le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours.

9. L'INDEX

L'index maximum " 36 " est attribué à chaque joueur participant à sa première compétition. L'index peut être négatif. Un joueur, ayant eu un index, le récupère lorsqu'il revient à la compétition quelle que soit la durée de son absence.

Les résultats pris en compte dans le calcul de l'index sont les résultats chronologiques obtenus lors des compétitions officielles répertoriées au calendrier national.

Chaque association sportive organisatrice d'une compétition inscrite au calendrier national est dans l'obligation de faire parvenir les résultats à la F2S qui validera les index.

CARTE DE SCORE

Au départ les cartes de score sont échangées par le commissaire de la chambre d'appel. Obligation de marquer tous les coups joués pour chaque piste de jeu, pénalités comprises.

Le joueur vérifie le pointage du nombre de coups inscrits sur sa carte piste par piste. Le joueur est responsable de ce pointage

A la fin du parcours, tous les joueurs se rendent à la table de marque. Le commissaire calcule les totaux.

Après accord, le joueur et le marqueur signent la carte de score. Aucune réclamation ne sera admise sur le pointage du nombre de coups inscrits sur la carte après signature.



CLASSEMENT NATIONAL

Le classement national est obtenu par tout joueur ayant participé à 4 compétitions inscrites au calendrier national durant la saison sportive. (Correspondant à l'année civile précédente)

NOTE : Un joueur n'ayant pu effectuer les 4 compétitions durant la saison sportive pour cause de maladie, de déplacement scolaire ou professionnel, garde son index national.

Il devra faire parvenir un justificatif de sa situation au secrétariat de la F2S au plus tard avant le 30 septembre de l'année en cours.

CALCUL DE L'INDEX

L'index est calculé à l'issue de chaque compétition officielle par le club organisateur et validé par le secrétariat de la f2s.

Les résultats des compétitions doivent être envoyés à la F2S dans les trois jours qui suivent la compétition.

Tous les résultats des compétitions officielles sont mis en ligne sur le site de la F2S et peuvent être consultés par tous les joueurs licenciés. (www.leswin.com).

Les éléments de calcul sont :

Index Initial.	Index avant la compétition.
Score brut.	Nombre de coups joués dans la partie, majorés des points de pénalité.
Score net.	Score brut moins l'index initial.
Par.	Varie selon les terrains.

Calcul de la différence (Dif) : = Score Net « moins » le Par

Différence (Dif)	Nouvel index
NULLE	Index initial
NÉGATIVE : - Index <0 à 17,9 - Index de 18 à 36	Index initial - (Dif x 0.2) Index initial - (Dif x 0.4)
POSITIVE	Index initial + (Dif x 0.1)
Abandon avec justification	Index initial
Disqualification ou abandon sans justification	Index initial + 3,6



10. LE MATÉRIEL

Une seule canne par joueur sur le parcours : canne multi faces adaptée aux différents coups à jouer d'un poids maximum de 500 g et d'une tête d'un diamètre maximum de 120 mm non modifiée.

Elle doit être homologuée par la législation en vigueur et acceptée par la F2S sous peine d'exclusion.

Une balle inoffensive : balle fabriquée dans une matière souple (*caoutchouc, mousse ou plastique*) d'un diamètre d'environ 52 mm et un poids d'environ 50 g.

11. CATEGORIES

Benjamins : 9 ans et moins

Jeunes : 10 à 13 ans

Espoirs : 14 à 17 ans

Seniors 1 : 18 à 49 ans

Seniors 2 : 50 à 64 ans

Seniors 3 : 65 ans et plus

Ces ages sont pris en compte au premier janvier de l'année en cours

A la demande de licence,

* les Jeunes et Espoirs peuvent demander à être surclassés.

Le joueur ne peut être surclassé que d'une catégorie.

En plus du certificat médical, il lui sera demandé de justifier d'un niveau de jeu suffisant.

Jeunes : Classement inférieur à 18

Espoirs : Classement inférieur à 10 pour les hommes

Classement inférieur à 15 pour les femmes

Les Seniors 2 pourront choisir de jouer en Senior 1.

Les Seniors 3 pourront choisir de jouer en Senior 2

12. LES REGLES

Le swin-golf se joue avec une balle inoffensive et une seule canne acceptée par la Fédération Sportive de Swin-golf.

L'étiquette regroupe les règles de comportement du joueur vis-à-vis des autres et du terrain : tous manquements à l'étiquette peuvent entraîner l'exclusion



Règle n° 1 : La compétition.

1.1: Il est interdit aux joueurs de s'entendre entre eux pour renoncer à l'application d'une règle ou pour ne pas appliquer une quelconque pénalité encourue.

Pénalité : Exclusion

En cas de désaccord, le joueur joue les différentes solutions envisagées par les compétiteurs et les notes.

Le comité d'arbitrage tranchera ultérieurement

1.2 : Le joueur ne peut en aucun cas s'avantager pour jouer sa balle

Pénalité : 1 point

1.3 : Le coup dit « la louche » (*le fait de soulever sa balle sans la frapper*) est interdit.

Pénalité : 1 point

Règle n° 2 : L'ordre de jeu.

Sur l'aire de départ du premier jeu, le joueur ou l'équipe ayant gagné le tirage au sort part le premier.

Sur celle des trous suivants, le joueur ou l'équipe ayant gagné le trou précédent, part le premier.

(Dans une partie mixte, dans un souci de sécurité, les hommes peuvent jouer avant les femmes).

Sur le reste du parcours le joueur dont la balle est la plus éloignée du trou joue le premier.

Après la prise en charge de sa balle (lorsque c'est à son tours de jouer), le joueur a 40 secondes pour jouer.

Pénalité : 1 point.

Règle n° 3 : Les coups d'essai.

Ils sont autorisés sur la piste de jeu (fairway) en cours.

Ils sont autorisés à une longueur de canne en dehors des pistes de jeu (fairway) et dans les obstacles.

Ils sont interdits sur l'aire de départ. Sur celle-ci la balle peut être surélevée à l'aide d'un tee ou support.

Pénalité : 1 point.



4.1 : La balle peut être déplacée de 15 cm uniquement sur la piste de jeu et le green en cours.

Son déplacement s'effectue sans la rapprocher du trou et sans changer de nature de terrain.

Pénalité : 1 point

4.2 : Dans les parties en double l'emplacement de la balle doit être marqué avant de jouer afin que le partenaire puisse placer sa balle au plus près du marquage.

Pénalité : 1 point

4.3 : Toute balle reposant dans un trou ou un rejet d'un animal fousseur peut être déplacée sans se rapprocher du trou sans pénalité.

4.4 : eau fortuite : si une balle se trouve dans de l'eau fortuite, le joueur peut déplacer sa balle au plus près sans se rapprocher du trou et sans pénalité.

Règle n° 5 : La balle injouable.

5.1 : Le joueur peut déclarer sa balle injouable à n'importe quel endroit du terrain, sauf dans un obstacle d'eau.

Dans ce cas à l'arrivée des joueurs, il peut :

- Placer la balle jusqu'à deux longueurs de canne sans la rapprocher du trou depuis l'endroit où elle se trouve.
- Placer la balle en reculant autant qu'il le souhaite, sur la ligne passant par le point où se trouve la balle et l'alignement du drapeau
- Rejouer la balle approximativement, de l'endroit où il avait précédemment joué celle-ci.

Pénalité : 1 point.

5.2 : Obstacle d'eau : L'obstacle d'eau est défini par le comité d'organisation. Les limites des obstacles d'eau sont définies par le comité d'organisation et peuvent être balisées par une ligne ou par un piquetage rouge. Si une balle est dans un obstacle d'eau ou y est perdue *, le joueur peut :

() : Règle de l'évidence : les joueurs ont vu la balle pénétrer dans l'obstacle.*

5.2.1 : Jouer dans l'obstacle d'eau sans bouger sa balle.



5.2.2 : Placer la balle jusqu'à deux longueurs de canne sans la rapprocher du trou depuis l'endroit où elle est entrée dans l'obstacle d'eau.

5.2.3 : Placer la balle en reculant autant qu'il le souhaite, sur la ligne passant par le point où la balle est entrée dans l'obstacle d'eau et l'alignement du drapeau

5.2.4 : Rejouer la balle de l'endroit où il avait précédemment joué celle-ci.

Pénalité : 1 point

5.2.5- si le joueur décide de jouer sa balle dans l'obstacle et que celle-ci reste dans cet obstacle, il peut jouer sa balle ou elle repose de nouveau sans pénalité ou la jouer ou elle reposait précédemment avec un point de pénalité ou appliquer la règle 5.2.2 ou la règle 5.2.3 avec deux points de pénalité.

Règle n° 6 : Les hors limites et balle perdue.

6.1 : Le coup doit être joué au plus près de l'endroit d'où a été joué le coup précédent quand :

- La balle repose toute entière au-delà du marquage blanc (*hors limite : la ligne est en jeu*).

- La balle perdue ou déclarée perdue par son propriétaire, n'est pas retrouvée dans les 5 minutes.

Une balle provisoire est jouée chaque fois qu'il y a un doute, elle doit être annoncée.

Si la balle initiale jouée se trouve en « jeu », la balle provisoire n'a plus aucune valeur

Pénalité : 1 point.

Règle n° 7 : Le jeu sur l'aire de drapeau (green)

7.1 : Il est interdit de :

- Piétiner le sol afin de niveler le terrain.

- Tester le sol en faisant rouler la balle dessus.

- Effectuer un grand coup.

Le jeu est terminé lorsque la balle repose au fond du trou.

Pénalité : 1 point.

7.2 : au putting, sur le green les balles doivent être marquées et relevées par leurs propriétaires si elles se trouvent sur ou à proximité de la ligne de putt ou autour du trou.

Pénalité : 1 point

7.3 : Toutes balles relevées sur l'aire de drapeau (green) doit être marquées.

Pénalité : 1 point



7.4 : Lorsque la balle est au fond du trou, après le putt, la retirer immédiatement.

Pénalité : 1 point

Règle n° 8 : L'erreur de balle.

Le joueur ayant commis une erreur de balle, doit rendre la balle à son propriétaire ; celui-ci doit la rejouer approximativement depuis l'endroit où elle était précédemment.

Pénalité : 1 point

S'il a déclaré sa balle perdue, le joueur ayant subi l'erreur déduira le point de pénalité et le coup joué.

Règle n° 9 : Les maladdresses.

Une balle heurtée par une autre est remise à l'endroit où elle reposait. La balle qui l'a touchée reste à l'endroit où elle repose.

Si une balle se trouve sur un green différent de celui joué, sur une surface protégée ou une aire de départ y compris la sienne, son propriétaire doit, **sans pénalité**, sortir sa balle au plus près de la zone sans la rapprocher du trou. Après déplacement, le geste du joueur doit être effectué confortablement.

En cas de non-respect de cette règle

Pénalité : 1 point

Tout coup donné avec l'intention de frapper la balle est considéré comme joué. Tous les éléments involontairement placés sur le terrain peuvent être retirés. Tous les éléments mis en place par le Comité Organisateur ne peuvent être déplacés.

La Fédération Sportive de Swin-Golf est seule garante de l'édition et du respect des règles.

13. LA COMPETITION

AVANT LA COMPÉTITION

- Engagez vous par écrit dans les délais.
- Renseignez vous auprès du Club sur l'heure de votre convocation.
- Informez le Comité d'organisation dès que possible si vous êtes contraint de déclarer forfait afin de respecter l'organisation de la compétition.



PENDANT LA COMPÉTITION

- Rendez-vous à l'accueil au moins 15 minutes avant l'heure de la convocation.
- Échauffez-vous au practice.
- Prévoyez tout votre équipement.
- Remettez votre carte de score signée à la table de marque après votre parcours.

APRÈS LA COMPÉTITION

- N'oubliez pas qu'il est sympathique d'inviter votre adversaire à boire un verre mais aussi d'assister à la cérémonie de remise des récompenses.

RÈGLEMENT

La canne unique doit être de type multifaces. Les balles de jeu, fournies par les joueurs, sont marquées obligatoirement (du numéro de dossard attribué à chaque compétiteur lors des championnats de France).

Une seule canne doit être utilisée par partie lors d'une compétition sauf en cas de casse.

Les compétitions nationales doivent être organisées sur des parcours de 18 trous comportant un minimum de 3 "Par" 5 et 8 "Par" 4, la longueur totale devant être supérieure à 2000 m.

Le Par minimum de 68 doit être justifié par des difficultés naturelles.

Les compétitions peuvent être organisées sur des parcours comportant un minimum de 9 pistes de jeu. Dans ce cas, les parcours de compétitions s'effectuant sur 18 pistes (9x2), doivent être homologués par la F2S.

Les mouvements d'humeur à répétition après avertissement sont sanctionnés. L'évaluation de la sanction est prise par la commission d'arbitrage de la compétition.

ZONES DE DÉPART

L'index de chaque joueur intervient afin de déterminer la zone de départ. Elles sont déterminées en fonction de la difficulté de chaque piste de jeu.

- Aire de départ avec repère **BLANC** : Hommes S1, S2, Espoirs H
(Classement \leq à 17,9)
- Aire de départ avec repère **BLEU** : Hommes S1, S2, Espoirs H
(Classement $>$ à 18)
Femmes S1, S2, Espoirs F
(Classement \leq à 17,9)
Hommes S3, Jeunes garçons
- Aire de départ avec repère **ROUGE** : Femmes S1, S2, Espoirs F
(Classement $>$ à 18)
Femmes S3, Jeunes filles, Benjamins



Championnat de France : (Voir cahier des charges spécifiques)

Dans ce cas, la catégorie, seule, intervient.

Les trois aires de départ sont utilisées, quel que soit le classement des participants.

- Aire de départ avec repère **BLANC** : Hommes S1, S2, Espoirs hommes
- Aire de départ avec repère **BLEU** : Femmes S1, S2, Espoirs femmes
Hommes S3, Jeunes garçons
- Aire de départ avec repère **ROUGE** : Femme S3, jeunes filles, Benjamins

TABLE DE DÉPART

Structure mise en place dans le cadre d'une compétition, par le comité d'organisation, afin de donner les consignes, distribuer les cartes de score, procéder au tirage au sort et d'ordonner les départs.

TABLE DE MARQUE

Structure mise en place dans le cadre d'une compétition, afin de réceptionner les cartes de scores à l'issue de la compétition.

La table de marque est seule responsable du total des scores de chaque carte.

RÈGLES LOCALES

Les règles locales ne doivent pas être en contradiction avec les règles de Swin-golf. Elles doivent les compléter en tenant compte de la spécificité technique du parcours.

Pour les compétitions Nationales, les règles locales doivent être validées par la commission sportive de la F2S.

RETARD A UNE COMPÉTITION

- En simple :

Si un joueur se présente au départ, prêt à jouer dans les 5 minutes qui suivent son heure de départ et qu'il n'existe pas de circonstances justifiant ce retard il est disqualifié. Dans le cas contraire : il peut intégrer la compétition dans le groupe désigné et il comptera cinq points de pénalité par piste déjà jouée en plus du " Par " correspondant à chaque trou.

- En double :

Au départ toute équipe incomplète est disqualifiée.



DÉPLACEMENTS

Après avoir exécuté un coup, les joueurs doivent se déplacer ensemble vers leurs balles.

Il est interdit à un joueur, d'aller seul, vérifier la position supposée litigieuse d'une balle jouée par lui ou par ses partenaires.

JEU LENT

Les joueurs doivent immédiatement quitter l'aire de drapeau lorsqu'ils ont terminé de jouer une piste de jeu ; inscrivez vos résultats au départ du trou suivant.

Après de respecter le rythme de jeu, tout comportement abusivement lent sera pénalisé :

- D'un avertissement puis, si le joueur persiste, de 1 point de pénalité.

Un joueur est censé retarder le jeu s'il exécute son coup en plus de 40 secondes dès la prise en charge de sa balle (lorsque c'est à son tour de jouer)

Les juges arbitres désignés ont seules autorités pour faire respecter cette règle.

CONTESTATION SUR L'APPLICATION D'UNE RÈGLE.

S'il y a contestation sur l'application d'une règle de swin-golf, le joueur joue les variantes et le marqueur inscrit sur la carte les différents scores.

Après enquête, le score conforme à la règle est validé par le comité d'arbitrage
Les décisions prises sont sans appel.

MARQUEUR

Personne chargée d'accompagner, un groupe de joueurs et d'enregistrer les scores d'un ou plusieurs joueurs. Le marqueur n'est pas un arbitre. Les marqueurs sont désignés par le comité d'organisation.

INTERRUPTION DE JEU

Le joueur ne peut interrompre le jeu, à moins que :

- le Comité d'organisation ait suspendu le jeu,
 - en cas d'orage sur décision de l'arbitre.
 - il ait d'autres raisons valables telle que maladie soudaine ou accident,
- Le mauvais temps n'est pas une raison valable pour interrompre le jeu.

Pénalité : disqualification



RÉCLAMATIONS

Les réclamations doivent être posées par écrit et remises au comité d'arbitrage au plus tard 30 minutes après l'arrivée du dernier groupe de joueurs, passé ce délai les réclamations ne seront pas prises en considération.

■ Les réclamations doivent être présentées :

Par un joueur, s'il s'agit d'un incident de jeu ou le constat d'une irrégularité,

■ Par le président d'une association sportive s'il s'agit du non-respect du règlement de la compétition.

Les joueurs qui constatent des irrégularités dans une partie autre que la leur, ne doivent pas intervenir directement mais peuvent en faire part aux juges arbitres et déposer une réclamation écrite auprès du comité d'arbitrage. Seuls les juges arbitres ont autorité pour intervenir dans une partie. Tout comportement abusif pourra être sanctionné.

Les décisions du comité d'arbitrage sont affichées et sans appel.

14. LE PARCOURS

Le parcours de Swin-golf comporte de 9 à 18 pistes d'une longueur variable de 50 m à 300 m. Les pistes sont entourées de hors piste (rough).

Pour être homologué pour les compétitions nationales le parcours doit comporter 18 pistes (ou 2 X 9 pistes). Le parcours idéal comprend :

Nombre de pistes	PAR	Longueur
4	3	50 à 99 m
10	4	100 à 199 m
4	5	200 à 300 m

Soit un « Par » total de 72.

La longueur totale du parcours doit être comprise entre 2.000 m et 3.200 m.

Chaque piste comporte :

- Une Aire de Départ

Sa surface doit être plane et horizontale, et permettre au joueur d'y prendre une assise solide. Elle doit être recouverte d'une hauteur d'herbe de 1 cm à 3 cm environ.



Sa largeur minimale 2 m doit permettre d'implanter les repères de départ. Sa profondeur maximale est de deux longueurs de canne.

Le panneau d'information ne doit pas gêner l'évolution des joueurs au départ. Il doit comporter le numéro de la piste, sa longueur et son " Par ". Un dessin de la piste apportera une meilleure lecture de celle-ci.

- Une aire de jeu ou fairway

L'aire de jeu (fairway) peut être soit d'un seul tenant, soit entrecoupée de surfaces de hors piste (rough) et/ou d'obstacles. Compte tenu du comportement mécanique de la balle de Swin-golf (*rebond, roulage*), chaque tronçon doit avoir une longueur minimale de 30 mètres (environ), et une largeur minimale de 15 mètres (*environ*).

L'aire de jeu (fairway) peut être droite ou coudée à gauche ou à droite. La hauteur de l'herbe doit être comprise entre 3 cm et 5 cm environ.

- Une aire de drapeau ou green

La surface d'une aire de drapeau (green) doit être supérieure à 100 m².

Elle peut présenter une légère ondulation.

La hauteur du gazon doit être de 1 cm (*environ*).

Le trou situé au voisinage du centre doit être éloigné d'au moins 2 mètres des bords.

Le diamètre du trou est de 300 mm et sa profondeur minimale de 200 mm ; il pourra être nécessaire de prévoir un 2^{ème} trou afin de remédier à l'usure de l'herbe au voisinage du trou. Un drapeau d'une hauteur de 2 m environ, doit être fiché au centre du trou, le fanion doit comporter le numéro de la piste de jeu.

HORS PISTE OU ROUGH

Les espaces entre les pistes de jeu, peuvent être plantés d'arbres, d'arbustes ou de fleurs. Dans ces hors piste (rough) la hauteur de l'herbe sera comprise entre 5 cm et 15 cm environ.

MARQUAGE

Pour les compétitions officielles seul le marquage effectué avec des piquets peints ou un marquage au sol est accepté. Les arbres ne sont pas acceptés, seuls les piquets de clôture, les balustrades ou rambardes en bon état et verticaux pourront recevoir les marquages.



Les parcours répondant à ces conditions et atteignant un niveau minimum de 20 qualité sont aptes à recevoir une activité sportive reconnue par la fédération sportive de swin-golf : compétitions, index, délivrance des diplômes, etc...

14. DEFINITIONS

ADRESSE

Position du joueur devant la balle lors de la préparation de son frapper

AIRE DE DÉPART

Surface horizontale délimitée mesurant au moins 2m x 2m

AIRE DE DRAPEAU OU GREEN

Surface d'herbe tondue ras d'au moins 100 m2 sur laquelle se trouve le trou, signalé par un drapeau.

AIRE DE JEU OU FAIRWAY

Surface reliant l'aire de départ à l'aire de drapeau (green).

APPROCHE

Coup de faible distance destiné à atteindre l'aire de drapeau (green).

BALLE EN JEU

Une balle est en jeu, lorsqu'elle a été jouée depuis l'aire de départ et qu'elle repose sur le parcours, sans être perdue ni hors limite.

BALLE PROVISOIRE

Balle qui est jouée immédiatement après une balle qui semble perdue, qui risque d'être en " hors limite ". Si la balle initiale jouée se trouve en " jeu ", la balle provisoire n'a aucune valeur.

Une balle provisoire doit être annoncée avant sa mise en jeu.

CARTE DE SCORE

Carte où sont notés, piste par piste, les résultats d'une partie.



INDEX

Niveau de jeu d'un joueur.

COMITE D'ORGANISATION

Entité chargée de la logistique, de l'organisation matérielle et sportive de l'épreuve.

COUP D'ESSAI

Mouvement complet simulant le coup. (*Il englobe la montée de la canne et la simulation du frappé de la balle*). Si au cours de celui-ci la balle est touchée, le coup est considéré comme joué.

EAU FORTUITE

Accumulation temporaire d'eau sur le parcours, autre qu'un plan d'eau.

ESCALOPE

Motte de terre ou d'herbe arrachée par la canne en jouant. A replacer immédiatement.

ÉTIQUETTE

Ensemble des usages qui prônent le respect des autres et du terrain. C'est le code de bonne conduite.

HORS LIMITE

Espace, matérialisé par un marquage blanc, dans lequel le jeu est interdit.

HORS PISTE OU ROUGH

Espace naturel du parcours entourant les pistes de jeu.

JEU

Un jeu consiste à jouer une balle frappée avec la canne, de l'aire de départ à l'aire de drapeau (green).

Le jeu est terminé lorsque la balle repose au fond du trou.

La balle ne peut être frappée qu'avec la canne.

MOINS (n)

Score inférieur de (n) coups au "Par" du jeu.



OBSTACLE

Difficulté nettement marquée (*haie, dépression nette, arbre, zone d'herbe haute*) existant naturellement ou non sur le parcours.

L'obstacle d'eau : toute étendue d'eau, lac, rivière, marre, fossés avec de l'eau ou non : les limites de l'obstacle d'eau sont les berges ou les marquages réalisés par les comités organisateur.

L'obstacle ne fait pas partie de l'aire de jeu (fairway).

PAR

Score théorique d'un jeu. C'est aussi le score théorique total du parcours.

PARCOURS

Surface de jeu aménagée limitée par un marquage blanc qui comprend les pistes de jeu.

PARCOURS CONVENTIONNEL

Il se joue dans l'ordre numérique des pistes de jeu.

PARTIE

Elle comprend l'ensemble des jeux (*9 ou 18*) et se joue soit en individuel soit en équipe et selon une formule choisie.

PÉNALITÉS

Nombre de coups, déterminé par les règles, que l'on ajoute au score du joueur pour des fautes commises lors du jeu.

PISTE DE JEU

Chaque piste de jeu est composée :

- d'une aire de départ
- d'une aire de jeu ou fairway
- d'une aire de drapeau ou green

PLUS (n)

Score supérieur de (n) coups au " Par " du jeu.



SCORE BRUT

Nombre de coups effectués à chaque jeu afin de mettre la balle dans le trou.
C'est aussi le total des coups effectués à l'issue des jeux. Dans ce total sont inclus les éventuels points de pénalité.

SCORE NET

Score brut réalisé moins l'index du joueur.

TERRAIN

Totalité de l'espace à l'intérieur duquel le jeu est autorisé.

ZONE DE REMISE EN JEU (Dropping zone)

Zone délimitée créée exceptionnellement pour permettre la remise en jeu de la balle.

ZONE DE TRAVAUX

Zone protégée, injouable, matérialisée par un marquage bleu.



LA FÉDÉRATION SPORTIVE DE SWIN-GOLF

A pour mission :

- de diriger,
- d'organiser,
- d'enseigner,
- de contrôler,
- d'administrer,
- de développer.

SWIN-GOLF



www.leswin.com



Le Swin-Golf est une discipline Sportive associée à la Fédération Française de Golf



Fédération Sportive de Swin-Golf

ffgolf®

Février 2019