

REGLES EUROPEENNES DE SWINGOLF



Version 2026 – 1

Date d'application : 10 août 2026

Règles N°1 : Respect de l'étiquette* et des règles

- Le jeu se déroulera selon les règles actuelles de la **Fédération Européenne de SwinGolf**.
- Les joueurs doivent connaître les règles de jeu et les appliquer.
- Il est interdit aux joueurs de s'entendre entre eux pour renoncer à l'application d'une règle ou d'ignorer une pénalité encourue.

Pénalité : Exclusion

- En cas de désaccord, le joueur joue les différentes solutions envisagées par les autres joueurs et les note. Si elle est saisie, la commission d'arbitrage prendra une décision ultérieurement.
- Tout comportement contraire aux respects de l'étiquette d'un joueur, (gestes d'humeur répétés, jet de club, tricherie caractérisée...) sera exclu de la compétition en cours.

Pénalité : Exclusion

Règle n° 2 : Le matériel

- Il est obligatoire de jouer avec un club approuvé par la FESG. Le club ne doit pas dépasser un poids de 500 g, doit correspondre aux dimensions réglementaires et être multifaces. Tous les clubs déjà approuvés par les fédérations allemande et française conservent leur statut.
- Il est interdit de jouer avec plusieurs clubs.

Pénalité en cas de non-respect : Exclusion.

- Il est obligatoire de jouer avec des balles de SwinGolf. Les balles doivent être marquées individuellement, de manière à être identifiables quelque soient leurs orientations et leurs positions sur le parcours. Cela évite d'avoir à les relever pour les vérifier aux endroits où il est interdit de les déplacer.

Pénalité en cas de non-respect : 1 point.

Règle n° 3 : Echauffement

- L'échauffement, l'entraînement et les essais sur le parcours ne sont possibles que jusqu'à 15 minutes avant le début de la compétition.

Pénalité en cas de non-respect : 2 points

**L'étiquette : Ensemble des usages qui prône le respect des autres et du parcours. C'est le code de bonne conduite.*

Règle n° 4 : Départs

REGLES EUROPEENNES DE SWINGOLF



Version 2026 – 1

Date d'application : 10 août 2026

- Au départ d'une piste, il est interdit de frapper la balle en dehors de l'aire de départ. La balle doit se trouver à l'intérieur des marquages et peut être placée sur un tee.

Pénalité en cas de non-respect : 1 point

Règle n° 5 : L'ordre de jeu

- Sur la première aire de départ, le joueur (ou l'équipe) qui a gagné le tirage au sort commence.
- Sur les aires de départs suivantes, le joueur (ou l'équipe) qui a gagné le trou précédent commence.
- Pour le reste du parcours, le joueur dont la balle est la plus éloignée du trou joue en premier.
- Pour des raisons de commodité si tous les joueurs de la partie sont d'accord, l'ordre peut être inversé. Par exemple dans le cas de départ avancé ou de balle très proche du trou.

Règle n° 6 : Coups d'essais

Mouvement complet simulant le coup. Si la balle est touchée lors d'un coup d'essai, le coup est considéré comme joué.

- Ils sont autorisés sur l'aire de jeu (fairway) et sur l'aire de drapeau (green).
- Ils sont autorisés à une longueur de club minimum sur le reste du parcours, (hors zones protégées).
- Si l'aire de départ est abimée lors d'un coup d'essai, le joueur sera pénalisé.

Pénalité en cas de non-respect : 1 point

Règle n° 7 : Soulever/ frapper sa balle

- Il est interdit de soulever la balle avec le club sans la frapper (« ramassage à la louche »).

Pénalité en cas de non-respect : 1 point

Règle n° 8 : Le déplacement de la balle de Swin

Avant d'être relevée, toute balle doit obligatoirement être repérée à l'endroit où elle repose, à l'aide d'une marque ou un tee au sol. Sur le green, seul la marque/marqueur plat sont autorisés, et doivent être placés dans l'axe drapeau-balle, contre la balle. (entre la balle et le joueur)

Pénalité en cas de non-respect : 1 point

- Une balle peut être déplacée de 15 cm maximum sans l'approcher du trou, uniquement sur sa piste de jeu.

Pénalité en cas de non-respect : 1 point

Ainsi une balle qui se trouve au bord de l'aire de drapeau (green), peut être déplacée sur l'aire de jeu (fairway) et vice-versa, à condition de ne pas se rapprocher du trou et de ne pas dépasser les 15 cm.

REGLES EUROPEENNES DE SWINGOLF



Version 2026 – 1

Date d'application : 10 août 2026

Pénalité en cas de non-respect : 1 point

- Le marquage de la balle doit se faire de manière à ne pas gêner.
- Sur l'aire de drapeau, (green) il ne doit pas dégrader la ligne de putt.
- Partout sur le parcours, si la balle se trouve dans un trou ou une excavation d'animal, elle peut être déplacée au plus près sans l'approcher du trou, sans pénalité. Le joueur ne doit en aucun cas modifier les conditions de jeu.

Règle n° 9 : Jeu lent

- Le joueur doit se déplacer rapidement et sans retard injustifié sur le parcours.

Exemples de retards injustifiés :

- Flâner entre le green et le départ suivant.
- Chercher une balle plus de trois minutes.
- Ne pas être prêt à jouer de manière répétée quand c'est à son tour.
- Noter scores, sur l'aire de drapeau (green).

L'arbitre en charge de la compétition interviendra en incitant les joueurs ou groupes concernés à accélérer le jeu. Le joueur dispose de 40 secondes pour jouer son coup dès la prise en charge de la balle. S'il dépasse ce temps, l'arbitre l'avertira, puis le sanctionnera d'un point de pénalité en cas de récidive avérée.

Règle n° 10 : La balle injouable

Un joueur peut déclarer sa balle "injouable" à tout endroit du parcours*. Dans ce cas, à l'arrivée des joueurs, il doit, avec un point de pénalité :

- Soit placer sa balle à une distance maximale de deux longueurs de club de l'endroit où elle se trouve, sans l'approcher du trou et la jouer.
- Ou placer la balle sur l'axe balle-drapeau en reculant aussi loin qu'il le souhaite et la jouer.
- Ou placer sa balle approximativement à l'endroit où elle était précédemment et la rejouer.

*** Condition particulière, l'obstacle d'eau :**

L'obstacle d'eau et ses limites sont définis par le comité organisateur et peuvent être marqués par une ligne ou des poteaux rouge. Si une balle se trouve dans un obstacle d'eau, le joueur peut :

- Soit jouer dans l'obstacle d'eau sans déplacer la balle au préalable.
- Soit déclarer sa balle injouable en prenant un point de pénalité, et la placer à deux longueurs de club maximum du point d'entrée dans l'obstacle d'eau, sans l'approcher du trou, et la jouer.

REGLES EUROPEENNES DE SWINGOLF



Version 2026 – 1

Date d'application : 10 août 2026

-
- Soit déclarer sa balle injouable en prenant un point de pénalité, et la placer sur l'axe du point d'entrée dans l'obstacle d'eau et du drapeau en reculant aussi loin qu'il le souhaite, et la jouer.
 - Soit prendre un point de pénalité et rejouer la balle à partir de l'endroit où elle a été jouée précédemment.

Attention ! Si le joueur décide de jouer sa balle dans l'obstacle d'eau et que celle-ci reste dans l'obstacle :

- Il peut continuer de jouer sa balle où elle se trouve sans pénalité.
- Ou, replacer sa balle où elle se trouvait précédemment dans l'obstacle d'eau, en prenant **1 point de pénalité** et la jouer.
- Ou, décider de finalement ressortir de l'obstacle d'eau, en prenant **2 points de pénalité**, et placer sa balle au point d'entrée, soit à deux longueurs maximum, soit en reculant d'autant qu'il le souhaite, en respectant l'axe point d'entrée-drapeau.
- Balle dans un obstacle d'eau : Dans le cas où les joueurs attestent bien avoir vu la balle aller dans l'eau mais qu'elle n'est pas retrouvée, on applique « la règle de l'évidence ». A savoir qu'il devient alors considéré que la balle est de toutes façons dans cet obstacle d'eau, et qu'on applique dès lors la règle appropriée.

Si la balle repose sur de l'eau fortuite, le joueur peut la déplacer sans l'approcher du trou en cours, au plus près sans pénalité afin qu'elle redevienne jouable.

Si un joueur risque un danger immédiat à cause de facteurs externes, (ex : nid de guêpes) en accord avec le marqueur, il peut déplacer la balle sans pénalité hors de la zone de danger. Cette règle est applicable n'importe où sur le parcours. La zone de danger doit être signalée à l'organisateur le plus rapidement possible, afin qu'il agisse en conséquence.

Règle n°11 : Balles hors limites et balles perdues

Le coup doit être rejoué aussi près que possible de l'endroit où le coup précédent a été joué si :

- La balle est entièrement au-delà du marquage blanc du hors limites (la ligne est en jeu).
- la balle perdue n'est pas retrouvée dans les trois minutes.

Pénalité : 1 point

En cas de doute, le joueur doit jouer une balle provisoire *

Une balle provisoire doit être annoncée avant d'être jouée.

*Balle provisoire : Balle jouée immédiatement après une balle qui semble perdue ou qui risque d'être « hors limite ». Si la balle initiale est retrouvée et n'est pas hors limite, la balle provisoire est **annulée**. Le joueur doit alors jouer avec la balle initiale quitte à devoir la déclarer injouable si elle se trouve mal placée ou dans un obstacle.

REGLES EUROPEENNES DE SWINGOLF



Version 2026 – 1

Date d'application : 10 août 2026

Règle n°12 : Zones protégées, de réparation

- Ce sont des endroits sur le parcours matérialisé par l'organisateur à l'aide de marquages bleus au sol ou de piquets bleus. Qu'il s'agisse de jeunes plantations ou autres agréments du parcours, ils ne doivent en aucun cas subir de dégradations.

Pénalité en cas de non-respect : 2 points

Si la balle repose dans ou à proximité de cette zone, alors elle doit être déplacée à l'extérieur de celle-ci. Depuis l'emplacement où repose la balle et sans se rapprocher du trou, le joueur choisit une zone de remise en jeu pour pouvoir jouer sans gêne et sans se pénaliser. Depuis cet endroit précis, le joueur a alors le droit de placer sa balle dans un périmètre de 2 longueurs de clubs sans se rapprocher du drapeau. La balle doit être suffisamment éloignée de la zone protégée afin de ne pas risquer d'endommager l'endroit, que ce soit lors du geste, ou de la trajectoire du club. *(Voir les deux croquis d'illustration de cette règle en annexe)*

Pénalité en cas de non-respect : 2 points

- Tout élément se trouvant sur le parcours de manière accidentelle et non fixé (branches, feuilles) peut être déplacé. Toutefois en dehors de la piste en cours, la balle ne doit pas bouger lors du déplacement de l'élément.

Pénalité en cas de non-respect : 1 point

Règle n°13 : Les maladresses

Tout coup donné avec l'intention de frapper la balle est considéré comme joué.

Une balle de swin déplacée par une autre, est replacée à l'endroit où elle se trouvait. La balle qui l'a déplacée reste à l'endroit où elle s'est arrêtée.

- Aucun élément intentionnellement placé sur le parcours par les organisateurs (bancs, panneaux, troncs d'arbre, piquets, etc.) ne peut être déplacé.

Pénalité en cas de non-respect : 1 point

- Le joueur ne doit pas se procurer un avantage avant de jouer sa balle, par exemple en arrachant des herbes ou des plantes, en cassant des branches, etc...

Pénalité en cas de non-respect : 2 points

Règle n°14 : Erreur de balle

Le joueur (A) qui a commis une erreur de balle, doit la rendre à son propriétaire (B) en la repositionnant au plus près de l'endroit où il a commis l'erreur. (A) reçoit un point de pénalité et reprend le jeu avec sa propre balle.

REGLES EUROPEENNES DE SWINGOLF



Version 2026 – 1

Date d'application : 10 août 2026

Le joueur (B) dont la balle a été jouée par erreur reprends le jeu à partir de l'endroit où le joueur fautif (A) a reposé sa balle, sans coup de pénalité.

Dans le cas où (A) a fini de jouer la piste sur laquelle il a commis l'erreur, il reçoit 2 points de pénalité.

Dans le cas où la personne s'étant trompé de balle la restitue a posteriori de la partie, 2 points seront déduits du score de la victime de l'erreur (pénalité et coupé joué)

Le Règle n°15 : Jeu sur l'aire de drapeau (green)

Le jeu se termine lorsque la balle repose au fond du trou. La balle doit être retirée immédiatement pour éviter qu'une autre balle ne ressorte du trou en rebondissant dessus.

- Il est interdit de piétiner la ligne de putt pour la niveler.
- Il est interdit de tester le sol en roulant la balle de swin dessus.
- Il est interdit de faire un grand coup.

Pénalité en cas de non-respect : 2 points

Règle n°16 : Les formules de jeu

Le swin 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 2 partenaires.

1) – Partie en individuel (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 1 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 2 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 du jeu. (*Le joueur dont la balle n'est pas choisie doit jouer en premier.*)

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

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, le joueur dont la balle est choisie doit jouer en premier le coup suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le jeu soit terminé.

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

5) - partie en double - 2 balles meilleur score

Chacun des partenaires joue sa balle du début jusqu'à la fin du jeu.

On retient pour l'équipe le meilleur score réalisé pour chaque piste.

REGLES EUROPEENNES DE SWINGOLF



Version 2026 – 1

Date d'application : 10 août 2026

6) - partie en double - Chapman

Les deux partenaires jouent une balle de leurs départs, puis jouent le second coup de la balle de l'autre. Ils choisissent ensuite celle qui convient le mieux pour terminer la piste en jouant alternativement.

7) - partie en double - Shamble

Les deux joueurs jouent une balle depuis leur départ respectifs puis choisissent la meilleure et terminent tous les deux la piste individuellement. Les 2 scores de l'équipe notés sur la carte seront ensuite additionnés. En cas de trou en un, on note 1 sur chaque carte de score

Règle n°17 : : Interruption de jeu

- Seul le comité organisateur de la compétition et le juge-arbitre, peuvent interrompre la compétition. Un joueur ne peut pas interrompre le jeu, sauf en cas de raison grave comme une maladie soudaine ou un accident : déclenchement du protocole « STOP URGENCE » *.

Le jeu reprendra au départ de la piste non terminée par le fly.

- Le mauvais temps n'est pas une raison suffisante pour interrompre la partie.

Pénalité en cas de non-respect : Ajout de 3,6 points sur l'index pour abandon non justifié.

- L'arbitre en charge de la compétition adresse une note dans les 48 heures suivantes à la commission d'arbitrage fédérale, relatant précisément les circonstances du ou des abandon(s). C'est elle qui décidera de sanctionner le ou les joueur(s) concerné(s)

*STOP URGENCE : - En cas de maladie soudaine, ou d'accident obligeant l'intervention des secours, la partie concernée qui serait en train de jouer la piste n° 8, crie : « STOP URGENCE 8 » ce qui stoppera temporairement la compétition, alertera les parties autour, qui à leurs tours relayeront : « STOP URGENCE 8 ». Les secouristes présents sauront où se diriger pour prodiguer les premiers soins et alerter les secours si nécessaire. Dès lors que la victime a été prise en charge ou évacuée et que la situation d'urgence est terminée, l'organisateur enverra un signal de reprise de la compétition. Le jeu reprendra au départ de la piste non terminée par le fly.

REGLES EUROPEENNES DE SWINGOLF



Version 2026 – 1

Date d'application : 10 août 2026

Annexes

