

LE SWIN-GOLF

LES REGLES DE JEUX

Contenu de ce numéro :

- LA COMPETITION
- L'Ordre de Jeu
- Les Coups d'essai
- Le déplacement de la balle
- POINT TECHNIQUE

Le SWIN-GOLF se joue avec une balle inoffensive et une seule canne homologuée 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.

La compétition.

- 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.

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

Pénalité : 2 points

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



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, et par 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, le joueur a 40 secondes pour jouer.

Pénalité : 1 point.

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 : 2 points.

LE SWIN-GOLF

Le déplacement de la balle.

- 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 : 2 points.

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

Pénalité : 1 point

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

La balle injouable.

- 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 de l'endroit où il avait précédemment joué celle-ci.

Pénalité : 1 point.

- 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 :

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

- 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

- 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

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

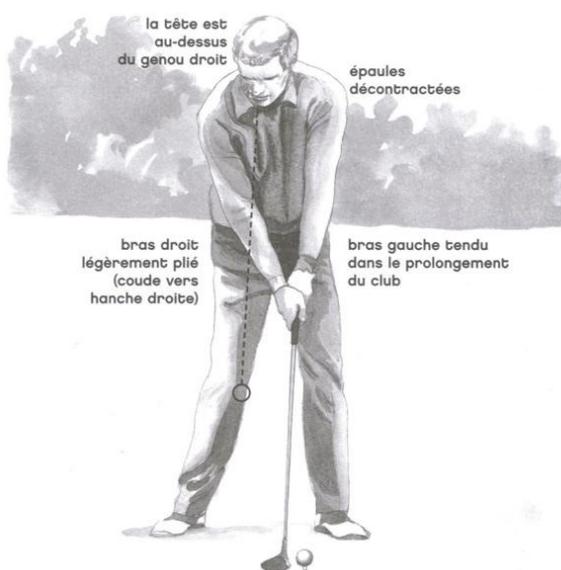
Pénalité : 1 point

(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)

La Position du corps de Face, le bras gauche et la tête

Le bras gauche est dans le prolongement du club à l'adresse et la tête est au-dessus du genou droit.

Parce que votre main droite se trouve plus basse que votre main gauche sur le manche et que votre bras droit est décontracté, la même inclinaison se répercute tout naturellement au niveau de vos épaules : votre épaule droite s'abaisse un peu par rapport à la gauche, ce qui contribue à placer votre tête derrière la balle, au-dessus du genou droit.



La tête étant à droite de la balle à l'adresse, il faudra tenter de la garder dans cette position jusqu'après l'impact. Elle pourra cependant pivoter légèrement sur son axe (la base de la nuque) pendant le mouvement.

Prenez d'ailleurs l'habitude de regarder la balle plutôt avec l'oeil gauche quand vous êtes à l'adresse en la faisant pivoter légèrement à droite sur son axe.

De cette manière, le pivot des épaules sera meilleur à la montée et la tête restera plus facilement derrière la balle à l'impact.



Avant de démarrer sa montée, un bon joueur est toujours en train de bouger un peu afin de partir d'une position dynamique.