



# Qu'est-ce que le SwinGolf ?

Le **SwinGolf** est une version simplifiée et ludique du golf classique, idéale pour les débutants, les familles et les amateurs de plein air. Originaire de France, ce sport s'adresse à tous ceux qui souhaitent découvrir le golf sans équipement coûteux ni règles compliquées.

---

## Les caractéristiques principales

- **Un seul club**  
Pas besoin d'une série complète : un club universel à trois faces (drive, approche, putt) suffit pour tous les coups.
  - **Balle souple et sécurisée**  
La balle est plus grosse et plus tendre qu'au golf traditionnel, ce qui rend le jeu plus sûr – parfait pour les enfants ou les débutants.
  - **Parcours courts**  
Les trous mesurent entre **50 et 300 mètres**, permettant des parties plus rapides et moins exigeantes physiquement.
  - **Règles simples**  
Le but est le même qu'au golf : mettre la balle dans le trou avec le moins de coups possible. Les règles sont volontairement simplifiées.
  - **Terrains naturels**  
Le SwinGolf se joue en plein air, souvent sur des champs ou prairies – pas besoin d'un parcours de golf officiel.
  - **Accessible à tous**  
De 7 à 77 ans, seul, en famille ou entre amis : le SwinGolf est un loisir convivial pour tout le monde.
- 

## Avantages en un coup d'œil

- Aucun prérequis technique
  - Coût d'accès faible
  - Activité de plein air
  - Convivial et amusant
  - Idéal pour familles, écoles, groupes & entreprises
- 

## En résumé :

Le SwinGolf, c'est le golf pour tous – simple, sûr et 100 % plaisir !



## Les trois faces du club de SwinGolf



### **1. Face plate (Drive)**

Cette face est utilisée pour les **coups de départ** ou les **longs coups**. Elle a une faible inclinaison (loft), semblable à un driver au golf classique.

► **Utilisation** : longues distances, premiers coups sur les longs trous.



### **2. Face inclinée (Pitch)**

Cette face est plus inclinée et permet d'effectuer des **coups hauts et courts** avec plus de précision. Elle correspond à un wedge ou un fer au golf traditionnel.

► **Utilisation** : approche du trou, coups au-dessus d'obstacles.



### **3. Tranche inférieure (Putter)**

La tranche plate sous la tête du club sert à **putter**, c'est-à-dire à effectuer des **coups courts et précis** sur le green. Elle a la même fonction qu'un putter.

► **Utilisation** : coups courts, droits vers le trou.

## SwinGolf règles

- ✓ Au départ, la balle est jouée à partir d'un tee, placé **sur ou derrière** la zone de départ.
- ✓ Un coup visant à frapper la balle est considéré comme joué.
- ✓ Sur le parcours, la balle peut être déplacée de **15 cm**, sans se rapprocher du trou.
- ✓ Si la balle sort des limites, le joueur doit replacer la balle à l'endroit du dernier coup joué et ajouter **1 coup de pénalité** plus le coup à jouer. La même règle s'applique pour une balle perdue.
- ✓ Sur le green, si une balle gêne le coup de l'adversaire, elle peut être marquée et déplacée.
- ✓ Si une balle sur le green touche la balle de l'adversaire, **2 coups de pénalité** sont attribués.
- ✓ Sur le green, seule la face putter peut être utilisée. Toutes les autres faces sont interdites.
- ✓ Une balle injouable peut être relevée et remplacée à moins de **2 longueurs de club** du point d'atterrissage, sans se rapprocher du trou (**1 coup de pénalité**).



## Système de pointage et notation au Swin-golf classique

### Principe de base

Le but au Swin-golf est d'amener la balle dans le trou en utilisant le **moins de coups possible** depuis le départ. Chaque coup compte pour un point. Le score total est la somme de tous les coups joués sur l'ensemble des trous.

---

### Processus de notation

Pour chaque trou, on note le nombre de coups nécessaires sur une carte de score.  
À la fin, on additionne les coups de tous les trous — ce total s'appelle le **score final**.

---

### Termes importants

- **Par**  
Le nombre de coups standard attribué à un trou ou à l'ensemble du parcours, estimé pour un joueur expérimenté. Par exemple : un trou par 4 signifie que 4 coups sont la norme.
  - **Birdie**  
Un coup **en dessous du par** (par ex., 3 coups sur un trou par 4).
  - **Eagle**  
Deux coups **en dessous du par**.
  - **Bogey**  
Un coup **au-dessus du par**.
- 

### Exemple de carte de score (pour 3 trous)

| Trou         | Par | Coups joueur A | Résultat joueur A |
|--------------|-----|----------------|-------------------|
| 1            | 4   | 5              | +1 (Bogey)        |
| 2            | 3   | 2              | -1 (Birdie)       |
| 3            | 5   | 5              | Par (0)           |
| <b>Total</b> |     | <b>12</b>      | <b>0 (Par)</b>    |

---

### Variantes du comptage

- **Stroke Play**  
Comptage classique de tous les coups sur la partie. Celui qui a le score le plus bas gagne.
- **Match Play**  
Les joueurs comparent trou par trou qui a besoin du moins de coups. Celui qui gagne le plus de trous remporte le match.