



Wat is SwinGolf?

SwinGolf is een vereenvoudigde en leuke variant van traditioneel golf – perfect voor beginners, gezinnen en recreatieve sporters. Het spel komt oorspronkelijk uit Frankrijk en is ideaal voor iedereen die golf wil proberen zonder dure uitrusting of ingewikkelde regels.

Belangrijkste kenmerken

- **Slechts één club**
Je hebt geen volledige set nodig – één multifunctionele club met drie zijden (voor afslaan, chippen en putten) volstaat.
 - **Zachte, veilige bal**
De bal is groter en zachter dan een normale golfbal, waardoor het spel veiliger is – ook geschikt voor kinderen en beginners.
 - **Korte banen**
De hole-afstanden variëren van **50 tot 300 meter**, wat zorgt voor snellere en minder vermoeiende spelrondes.
 - **Eenvoudige regels**
Het doel is hetzelfde als bij golf: sla de bal met zo weinig mogelijk slagen in de hole. Maar de regels zijn veel eenvoudiger.
 - **Spelen in de natuur**
SwinGolf wordt gespeeld op weilanden of open velden – geen klassieke golfbaan nodig.
 - **Voor jong en oud**
Geschikt voor alle leeftijden en vaardigheidsniveaus, alleen of in groep – SwinGolf is gezellig en toegankelijk voor iedereen.
-

Voordelen in één oogopslag

- Geen ervaring vereist
 - Lage kosten
 - Buitenactiviteit
 - Sociaal en ontspannend
 - Ideaal voor gezinnen, scholen & groepen
-

Kortom:

SwinGolf is golf voor iedereen – eenvoudig, veilig en superleuk!



De drie zijden van de SwinGolf-club



1. Vlakke zijde (Driver)

Deze zijde wordt gebruikt voor de **afslag** of **lange slagen**. Ze heeft een kleine helling (loft), vergelijkbaar met een driver in het traditionele golf.

► **Toepassing:** lange afstanden, eerste slagen op lange holes.



2. Schuine zijde (Pitch)

Deze zijde is sterker gekanteld en maakt **korte, hoge slagen** met meer controle mogelijk. Ze lijkt op een wedge of ijzer bij golf.

► **Toepassing:** benaderingsslagen naar de hole, over obstakels slaan.



3. Onderkant of rand (Putter)

De platte onderkant van het clubhoofd wordt gebruikt om te **putten** – voor **korte, precieze slagen** op de green. Functioneel vergelijkbaar met een putter.

► **Toepassing:** korte, rechte slagen in de hole.

SwinGolf regels

- ✓ Bij de start wordt de bal vanaf een tee gespeeld, **op of achter** de afslagplaats.
- ✓ Een poging om de bal te slaan geldt als een gespeelde slag.
- ✓ Op de baan mag de bal maximaal **15 cm** verplaatst worden, zonder dichterbij de hole te komen.
- ✓ Ligt de bal uit (buiten de baan), moet de speler de bal terugleggen op de plek van de laatste slag en **1 strafslag** optellen plus de uit te voeren slag. Dezelfde regel geldt bij een verloren bal.
- ✓ Ligt een bal op de green en belemmert deze de slag van de tegenstander, mag de bal gemarkeerd en verplaatst worden.
- ✓ Raakt een bal op de green de bal van de tegenstander, dan worden **2 strafslagen** toegekend.
- ✓ Op de green mag alleen de putterzijde van de club worden gebruikt. Alle andere zijden zijn verboden.
- ✓ Een onbespeelbare bal mag worden opgepakt en binnen **2 clublengtes** van de landingsplek opnieuw worden geplaatst, zonder dichterbij de hole te komen (**1 strafslag**).



Puntentelling en scorebijhouden bij klassiek Swin-golf

Basisprincipe

Het doel bij Swin-golf is om de bal met zo **weinig mogelijk slagen** vanaf de afslag in de hole te krijgen. Elke slag telt als één punt. De totaalscore is de optelsom van alle slagen over alle holes.

Score bijhouden

Voor elke hole wordt het aantal benodigde slagen genoteerd op een scorekaart.
Aan het einde worden de slagen van alle holes bij elkaar opgeteld — dit heet de **eindscores**.

Belangrijke termen

- **Par**
Het aantal slagen dat een ervaren speler idealiter nodig heeft voor een hole of de hele baan. Bijvoorbeeld: een Par-4 betekent dat 4 slagen de standaard zijn.
 - **Birdie**
Eén slag **onder par** (bijvoorbeeld 3 slagen op een Par-4 hole).
 - **Eagle**
Twee slagen **onder par**.
 - **Bogey**
Eén slag **boven par**.
-

Voorbeeld scorekaart (voor 3 holes)

Hole	Par	Slagen speler A	Resultaat speler A
1	4	5	+1 (Bogey)
2	3	2	-1 (Birdie)
3	5	5	Par (0)
Totaal		12	0 (Par)

Spelvormen bij het tellen

- **Stroke Play**
Het klassieke tellen van alle slagen gedurende de ronde. Wie aan het einde de minste slagen heeft, wint.
- **Match Play**
Spelers vergelijken hole voor hole wie minder slagen nodig heeft. Wie de meeste holes wint, wint de wedstrijd.