



Swingolf

Swingolf ist eine vereinfachte, unterhaltsame Variante des klassischen Golfs – ideal für Einsteiger, Familien und Freizeitsportler. Der Sport kommt ursprünglich aus Frankreich und ist perfekt für alle, die Golf ausprobieren möchten, ohne teure Ausrüstung oder komplizierte Regeln.

Die wichtigsten Merkmale

- **Nur ein Schläger**
Statt vieler spezieller Schläger nutzt man einen Universalschläger mit drei Schlagflächen (für Abschlag, Annäherung und Putten).
- **Sicherer Spielball**
Der Ball ist größer und weicher als beim Golf – dadurch ungefährlicher und besser geeignet für Anfänger oder Kinder.
- **Kompakte Bahnen**
Die Bahnlängen liegen zwischen **50 und 300 Metern** – das macht das Spiel flotter und weniger körperlich anspruchsvoll.
- **Einfache Regeln**
Ähnlich wie beim Golf: Der Ball soll mit möglichst wenigen Schlägen ins Loch. Regeln sind aber bewusst einfach gehalten.
- **Naturnahe Spielflächen**
Gespielt wird meist auf offenen Feldern oder Wiesen – ganz ohne klassische Golfplatz-Infrastruktur.
- **Für alle geeignet**
Ob jung oder alt, allein oder in Gruppen: Swingolf ist ein geselliger und leicht zugänglicher Freizeitsport.

Vorteile auf einen Blick

- Keine Vorkenntnisse nötig
- Geringe Kosten
- Bewegung an der frischen Luft
- Spaß für Einzelspieler und Gruppen
- Ideal für Familien, Schulklassen & Betriebsausflüge

Fazit:

Swingolf ist Golf für alle – unkompliziert, sicher und voller Spielspaß!



Die 3 Schlagflächen des SwinGolf-Schlägers



1. **Flache Seite (Driver)**

Diese Seite wird für den **Abschlag** oder **weite Schläge** verwendet. Sie hat eine geringe Neigung (Loft), ähnlich wie ein Driver beim klassischen Golf.

► **Einsatz:** lange Distanzen, erste Schläge auf langen Bahnen.



2. **Geneigte Seite (Pitch)**

Diese ist stärker geneigt und ermöglicht **hohe, kurze Schläge** mit mehr Kontrolle. Sie entspricht etwa einem Wedge oder Eisen im Golfsport.

► **Einsatz:** Annäherung an das Loch, Schläge über Hindernisse.



3. **Kante oder Unterseite (Putter)**

Die flache Kante des Schlägerkopfs wird zum **Putten** genutzt, also für kurze, präzise Schläge auf dem Grün. Sie ähnelt funktional einem Putter.

► **Einsatz:** kurze, geradlinige Schläge ins Loch.

Swin-Golf-Regeln

- ✓ Am Start wird der Ball ab, oder hinter, mit einem Tee versehenen Platz, gespielt.
- ✓ Ein Schuss mit dem Ziel den Ball zu schlagen, gilt als gespielt.
- ✓ Auf dem Parcours darf der Ball um 15 cm verlegt werden, ohne sich dem Loch zu nähern.
- ✓ Landet der Ball im Aus muss der Spieler den Ball an die Stelle, von welcher der letzte Schlag ausgeführt wurde, zurücklegen und 1 Strafpunkt berechnen + den auszuführenden Schlag. Die gleiche Regel gilt für einen verlorenen Ball.
- ✓ Wenn auf dem Green ein Ball den Schlag des Gegners stört, kann dieser gekennzeichnet und weggenommen werden.
- ✓ Berührt ein Ball auf dem Green den Ball des Gegners, werden 2 Strafpunkte berechnet.
- ✓ Auf dem Green darf nur die Putterseite benutzt werden. Alle anderen Seiten sind verboten.
- ✓ Ein unspielbarer Ball darf aufgehoben und auf weniger als 2 Schlägerlängen vom Landepunkt neu platziert werden, ohne sich dem Loch zu nähern (Strafe = 1 Schlag).



Punkte- und Aufschreibesystem im Swin-Golf

Grundprinzip

Ziel im Swin-Golf ist es, den Ball mit möglichst wenigen Schlägen vom Abschlag bis ins Loch zu bringen. Jeder Schlag zählt als ein Punkt. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe aller Schläge über alle Löcher.

Ablauf des Aufschreibens

- Für **jedes Loch** wird die Anzahl der benötigten Schläge auf einer Scorekarte notiert.
 - Am Ende werden die Schläge aller Löcher zusammengezählt — das Ergebnis nennt man den **Gesamtscore**.
-

Wichtige Begriffe

- **Par**
Die vom Platz vorgegebene Schlaganzahl, die ein erfahrener Spieler idealerweise für ein Loch oder den gesamten Platz benötigt. Zum Beispiel: ein Par-4-Loch bedeutet, dass 4 Schläge als Standard gelten.
 - **Birdie**
Einen Schlag **unter Par** (also z. B. 3 Schläge auf einem Par-4-Loch).
 - **Eagle**
Zwei Schläge **unter Par**.
 - **Bogey**
Einen Schlag **über Par**.
-

Beispiel Scorekarte (für 3 Löcher)

Loch	Par	Schläge Spieler A	Ergebnis Spieler A
1	4	5	+1 (Bogey)
2	3	2	-1 (Birdie)
3	5	5	Par (0)
Summe		12	0 (Par)

Spielvarianten beim Zählen

- **Stroke Play**
Das klassische Zählen aller Schläge über die Runde. Wer am Ende die wenigsten Schläge hat, gewinnt.
- **Match Play**
Spieler vergleichen Loch für Loch, wer weniger Schläge braucht. Wer mehr Löcher gewinnt, gewinnt das Match.