

# Le Swin à la portée de tous, grâce à 9 règles simples.

## **Règle n° 1 : La compétition**

Le swin se joue avec une balle inoffensive et une seule canne homologuées par la fédération sportive de swin

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.

En cas de désaccord, le joueur joue les différentes solutions envisagées par les compétiteurs et les notes.

Le comité d'arbitrage tranchera ultérieurement

**Pénalité: Exclusion.**

## **Règle n° 2 : 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 jeu précédent, part le premier.

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.**

## **Règle n° 3 : Les coups d'essai**

Ils sont autorisés sur la piste de jeu en cours.

Ils sont autorisés à une longueur de canne en dehors de la piste de jeu 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 support.

**Pénalité : 2 points.**

## **Règle n° 4 : Le déplacement de la balle**

La balle peut être déplacée de 15 cm uniquement sur la piste de jeu en cours.

Son déplacement s'effectue

sans la rapprocher du trou et sans changer de nature de terrain.

Toute balle relevée sur l'aire de drapeau doit être marquée.

**Pénalité : 2 points.**

## **Règle n° 5 : La balle injouable**

Le joueur peut déclarer sa balle injouable à n'importe quel endroit du terrain.

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

Il peut rejouer la balle de l'endroit où il avait précédemment joué celle-ci.

**Pénalité : 1 point.**

### **Règle n° 6 : Les hors limites et balle perdue**

Le coup doit être joué au plus près de l'endroit d'où a été joué le coup précédent quand :

La balle repose toute entière au delà du marquage blanc ( *hors limite : la ligne est en jeu*).

La balle perdue ou déclarée perdue par son propriétaire, n'est pas retrouvée dans les 5 minutes.

Une balle provisoire est jouée chaque fois qu'il y a un doute, elle doit être annoncée.

**Pénalité : 1 point.**

### **Règle n° 7 : Le jeu sur l'aire de drapeau**

Il est interdit de :

Piétiner le sol afin de niveler le terrain.

Tester le sol en faisant rouler la balle dessus.

Effectuer un grand coup.

Le jeu est terminé lorsque la balle repose au fond du trou.

**Pénalité : 2 points.**

### **Règle n° 8 : L'erreur de balle.**

Le joueur ayant commis une erreur de balle, doit rendre la balle à son propriétaire. **Il est pénalisé de 1 point.**

S'il a déclaré sa balle perdue, le joueur ayant subi l'erreur déduira le point de pénalité et le coup joué.

### **Règle n° 9 : Les maladresses**

Une balle heurtée par une autre est remise à l'endroit où elle reposait. La balle qui l'a touchée reste à l'endroit où elle repose.

Si une balle se trouve sur une aire de drapeau différente de celle jouée ou sur une surface protégée son propriétaire doit, **sans pénalité**,

sortir sa balle au plus près de la zone sans la rapprocher du trou. Après déplacement le geste du joueur doit être possible.

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

Tout élément involontairement placé sur le terrain peut être retiré.