

LES FORMULES DE JEU

LES FORMULES DE JEU OFFICIELLES

EN SIMPLE : LE JEU PAR COUPS

Il consiste à jouer toutes les pistes d'un parcours dans le moins de coups possible. C'est le joueur qui a le meilleur résultat de l'ensemble des participants qui gagne (nombre de coups joués y compris les points de pénalité).

EN DOUBLE :

1) partie en double

Au départ, chaque partenaire joue une balle. Ils choisissent la meilleure balle et de l'emplacement de celle-ci chaque joueur joue un second coup, le joueur dont la balle est choisie doit jouer en premier le coup suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le jeu soit terminé.

2) partie en double - départ 1 balle

L'équipe n'a qu'une seule balle en jeu, chaque partenaire la

joue alternativement. Le départ des pistes impaires est joué par un des partenaires, tandis que l'autre prend le départ des pistes paires. Les coups de pénalité ne modifient pas l'ordre de jeu.

3) - partie en double - départ 2 balles

Les deux partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque piste, puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin du jeu.

(Le joueur dont la balle n'est pas choisie doit jouer en premier.). Les coups de pénalité ne modifient pas l'ordre de jeu.

4) partie en double - meilleur score

Chacun des partenaires joue sa balle du début jusqu'à la fin du jeu. On retient pour l'équipe le meilleur score réalisé pour chaque piste.

LES FORMULES DE JEU NON OFFICIELLES

1) partie en double libre

Au départ chaque partenaire joue une balle.

Le "capitaine" choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup et ainsi de suite jusqu'à ce que le jeu soit terminé.

2) Course au drapeau

Chaque compétiteur plante un petit drapeau portant son nom à l'endroit où repose sa balle lorsqu'il a épuisé tous ses coups (c'est-à-dire un nombre de coups égal au "Par" du parcours augmenté du classement du joueur).

Exemple : un joueur classé à 30 jouant sur un parcours de "Par" 72 a un crédit de 102 coups ($72+30=102$). Le joueur qui plante son drapeau le plus loin a gagné.

3) course à la ficelle

Chaque joueur reçoit une ficelle dont la longueur est proportionnelle à son classement.

Exemple : 50 cm par point de classement.

Cela permet au joueur soit de déplacer sa balle sans pénalité lorsqu'elle est difficilement jouable, soit de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou.

Le joueur coupe alors une longueur de ficelle égale au déplacement de la balle et poursuit jusqu'à épuisement de la ficelle.

4) contre le Par

Il s'agit d'un parcours en individuel contre le parcours.

Le joueur qui sur une piste égalise le Par, marque "=" (il partage le jeu avec le parcours).

Le joueur qui joue au-dessus du Par, marque "-" (il perd le jeu). Le joueur qui joue au-dessous du Par, marque "+" (il gagne le jeu)

On effectue le total algébrique des plus et des moins, le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours.

CONTACTS

● **FÉDÉRATION SPORTIVE DE SWIN**
7, rue du Coutremont
25260
Colombier-Fontaine
Tél. et Fax :
03 81 93 62 68
E-mail :
f2s@le-swin.com
Site :
www.le-swin.com



● **UFOLEP/USEP**
3, rue Récamier
75341 Paris Cedex
Site: www.usep.org
Pour tout renseignement concernant le Swin, vous pouvez contacter:
pour l'Usep:
Véronique MOREIRA
Tél. : 01 43 58 97 89
Fax : 01 43 58 97 74
vmoreira@laligue.org
pour l'Ufolep :
Arnaud JEAN
Tél. : 01 43 58 97 79
Fax : 01 43 58 97 74
ajejan@laligue.org

