



Spielregeln für SWIN-Golf

vom

Swin-Golf Dachverband Deutschland e.V.

Stand: April 2011



Inhaltsverzeichnis

1. Etikette	3
2. Regeln	4
• Regel 1 : Beachtung der Etikette	4
• Regel 2: Spielordnung und Aufbau des Spielfelds	4
• Regel 3: Versuchsschläge	6
• Regel 4: Versetzen des Balles	6
• Regel 5: Der nicht spielbare Ball	6
• Regel 6: Verlorene Bälle und Bälle außerhalb der Begrenzung	9
• Regel 7: Spiel im Zielbereich	9
• Regel 8: Irrtum im Ball	10
• Regel 9: Ungeschicklichkeit	10
• Regel 10: Schlägerwerfen	11
3. Anwendung der Regeln	12
4. Aufbau und Konzeption eines Swin Golf Platz	15
5. Durchführungsbestimmungen für Wettkämpfe	17
6. Aktuelle Regeländerungen	26
7. Bestimmungen für die Durchführungen von Meisterschaften	27



I. Etikette

Die Etikette umfasst die Verhaltensregeln des Spielers gegenüber der anderen und des Geländes.

Der Respekt vor den Anderen:

Sicherheit: Vor dem Spielen oder einem Versuchsschlag müssen Sie sich versichern, dass sich niemand in unmittelbarer Nähe befindet. Stellen Sie sich immer entsprechend den anderen. Bewegen Sie sich mit Ihren Partnern.

Behinderung: Behindern Sie keinen Spieler, der sich darauf vorbereitet, einen Schlag auszuführen; schreien Sie nicht, sprechen Sie nicht und bewegen Sie sich nicht zu sehr in seiner direkten Nähe. Achten Sie darauf, dass die Spieler, denen Sie folgen außerhalb Ihrer Reichweite sind.

Bummelei: Behalten Sie einen guten Spielrhythmus. Verlassen Sie das gespielte Loch zügig. Tragen Sie Ihre Resultate in die Spielkarte ein. Ein einzelner Spieler hat keinerlei Prioritäten.

Spielrunde: Respektieren Sie Ihre Runde, kümmern Sie sich um die anderen. Der Spieler, der das Spiel gewonnen hat, beginnt als erster das folgende Spiel (in einer Mixed-Partie, können aufgrund der Sicherheitsfrage die Männer vor den Frauen spielen). Der Ball, der am weitesten vom Loch entfernt liegt, wird als erstes gespielt.

Die Ballsuche darf nur 5 Minuten dauern. Lassen Sie die Ihnen folgende Gruppe passieren.

Kleiderordnung: Auf dem Parcours und während eines Wettbewerbs ist ein korrektes Outfit vorgeschrieben.

Der Respekt des Geländes:

Gras: Setzen Sie durch einen Schlag ausgerissene Erd- oder Grasschollen wieder ein.

Zielbereich: Trampeln Sie nicht herum, vermeiden Sie es über die Spiellinie anderer Spieler zu gehen.
Für den Fall, dass die Fahne heraus gezogen wird, bringen Sie sie an ihren Platz zurück, wenn das Loch gespielt wurde.



Lassen Sie Ihre Ausrüstung oder Ihre Sachen nirgends auf dem Gelände liegen.
Achten Sie auf das Gelände, seine Pflanzen und seine Anlagen.

Der Respekt vor sich selbst:

Ihre Einstellung, Ihr Verhalten und Ihr Outfit müssen unter allen Umständen korrekt bleiben. Sie müssen die Regeln des Spiels kennen und Sie annehmen.
Sie können Ihren Partner, einen anderen Mitspieler oder einen Schriftführer um Hilfe bitten.

Die Etikette muss respektiert werden, egal auf welchem Niveau man spielt.

II. Regeln

Regel Nr. 1

Die Nichtbeachtung der Etikette kann zum Ausschluss führen.

Der Wettbewerb:

- Swin wird mit einem ungefährlichen Ball und einem einzigen Schläger gespielt, die vom Swin-Sportverband anerkannt sind.
- Es ist den Spielern untersagt, sich untereinander darauf zu verständigen, auf die Ausführung einer Regel zu verzichten oder eine auftretende Bestrafung nicht auszuführen.
- Im Falle einer Meinungsverschiedenheit, spielt der Spieler die verschiedenen, von den Mitspielern geplanten Spielzüge und notiert diese. Das Schiedsrichterkomitee wird unverzüglich entscheiden.

Bestrafung: Ausschluss

Regel Nr. 2

Die Spielordnung

- Im Abschlagsbereich des ersten Spiels beginnt derjenige (Spieler oder Mannschaft) als erster, der das Losverfahren gewonnen hat.
- In den Abschlagsbereichen der folgenden Löcher beginnt derjenige (Spieler oder Mannschaft) als erster, der das vorangegangene Spiel gewonnen hat.
- Für den Rest des Spielfeldes gilt, dass der Spieler als erster spielt, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt liegt.

Swin-Golf Dachverband e.V.

Dorfstr. 22 – 92339 Beilngries

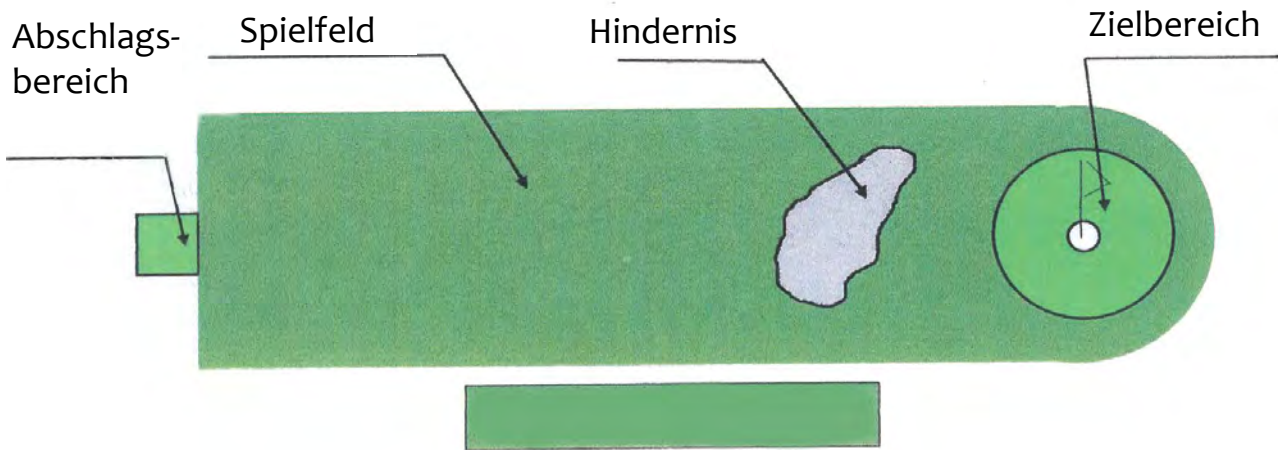
T.08461-705334 – Fax.08461-601300

info@swingolf-dachverband.de

- Nachdem der Spieler seinen Ball übernommen hat, hat er 40 Sekunden, um zu spielen.

Bestrafung: 1 Punkt

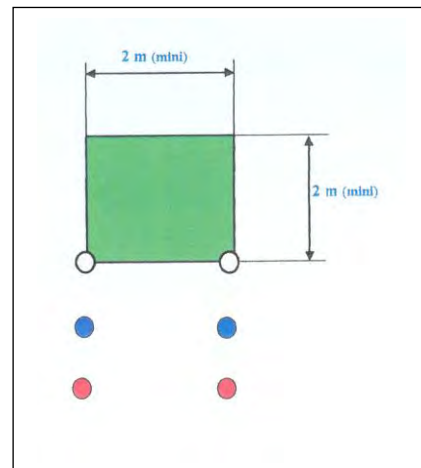
Aufbau des Spielfeldes:



Der Aufbau der Abschlagsbereiche:

Zeichnung: Minimum 2 m Länge und Breite

- Weiß: direkt auf der Begrenzungslinie
- Blaue: ungefähr minus 15-20 %
- Rote: ungefähr minus 25-30 %





Regel Nr. 3

Versuchsschläge

- Sie sind im laufenden Spiel auf der Bahn erlaubt.
- Sie sind eine Schlägerlänge außerhalb der Bahn und im Bereich eines Hindernisses erlaubt.
- Sie sind im Abschlagsbereich verboten. Der Ball kann im Abschlagbereich mit Hilfe eines Tee´s erhöht werden.

Bestrafung: 2 Punkte

Regel Nr. 4

Das Versetzen des Balles

- Der Ball kann auf dem Fairway während des laufenden Spiels einmalig pro Schlag um 15 cm versetzt werden. Sein Verschieben erfolgt ohne ihn an das Loch anzunähern und ohne die Beschaffenheit des Untergrunds zu verändern.
- Jeder aufgehobene Ball im Zielbereich muss verzeichnet werden.

Bestrafung: 2 Punkte

Regel Nr. 5

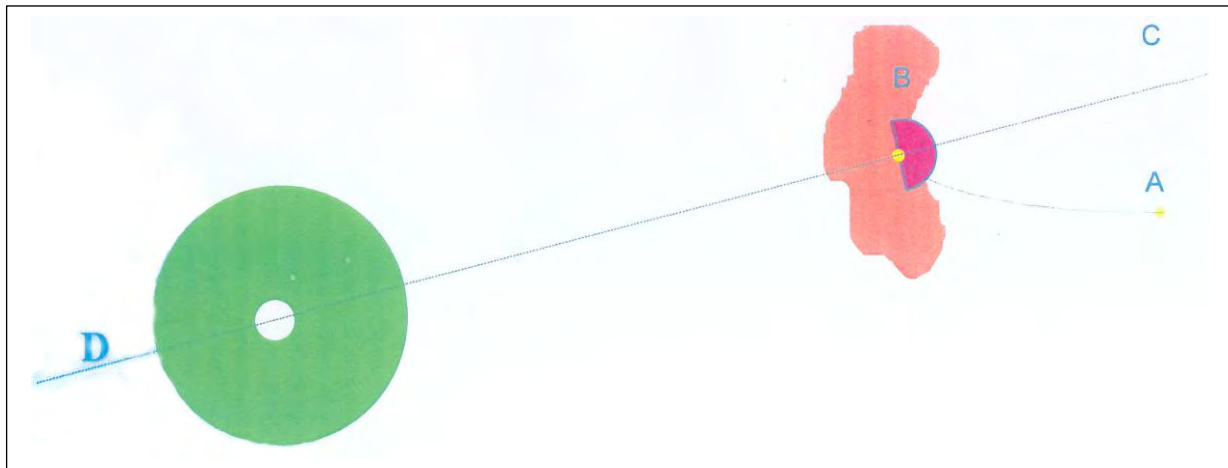
Der nicht spielbare Ball

Der Spieler kann seinen Ball an jeder beliebigen Stelle des Geländes für „nicht spielbar“ erklären.

In diesem Fall kann er...

- bei der Ankunft der Spieler
 - den Ball vom Punkt aus, an dem er sich befindet, bis zu zwei Schlägerlängen entfernt platzieren, ohne dass er ihn dem Loch nähert
 - den Ball soweit über die Linie, die den Punkt, auf dem der Ball liegt, beinhaltet und die Fluchtlinie des Zielbereichs zurück bewegen, wie er will
- den Ball noch einmal von dem Punkt aus spielen, von dem er vorausgehend gespielt wurde.

Bestrafung: 1 Punkt



Der von Punkt A gespielte Ball landet am Punkt B (im Hindernis).

Der Spieler kann den Ball von Punkt B aus ohne Strafpunkt spielen.

Wenn der Spieler seinen Ball für „nicht spielbar“ erklärt kann er mit **1 Strafpunkt:**

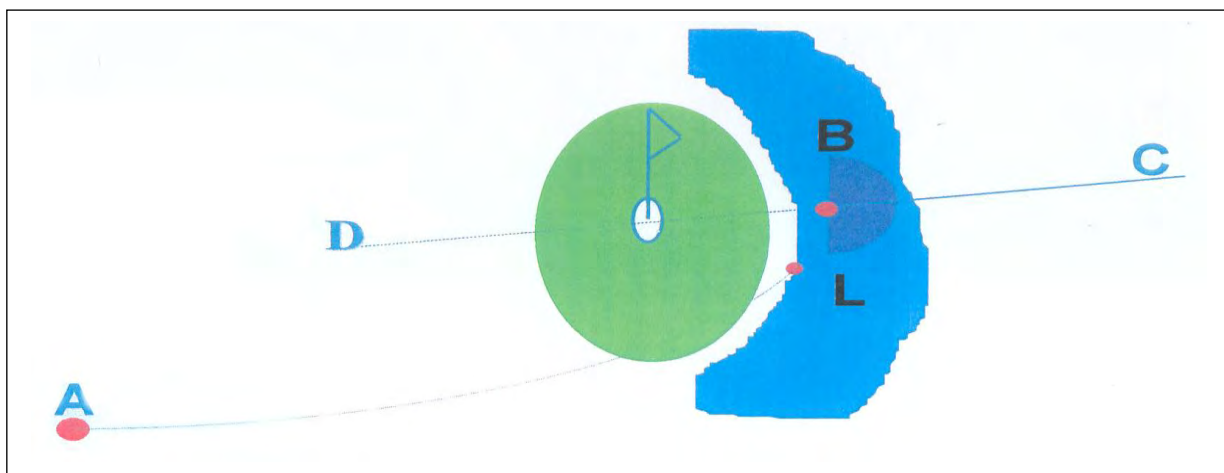
- den Ball innerhalb des angezeichneten Halbkreises (Radius = 2 Schlägerlängen) platzieren
- seinen Ball auf einem beliebigen Punkt auf der Linie „B-C“ platzieren
- seinen Ball noch einmal vom Punkt A aus spielen.

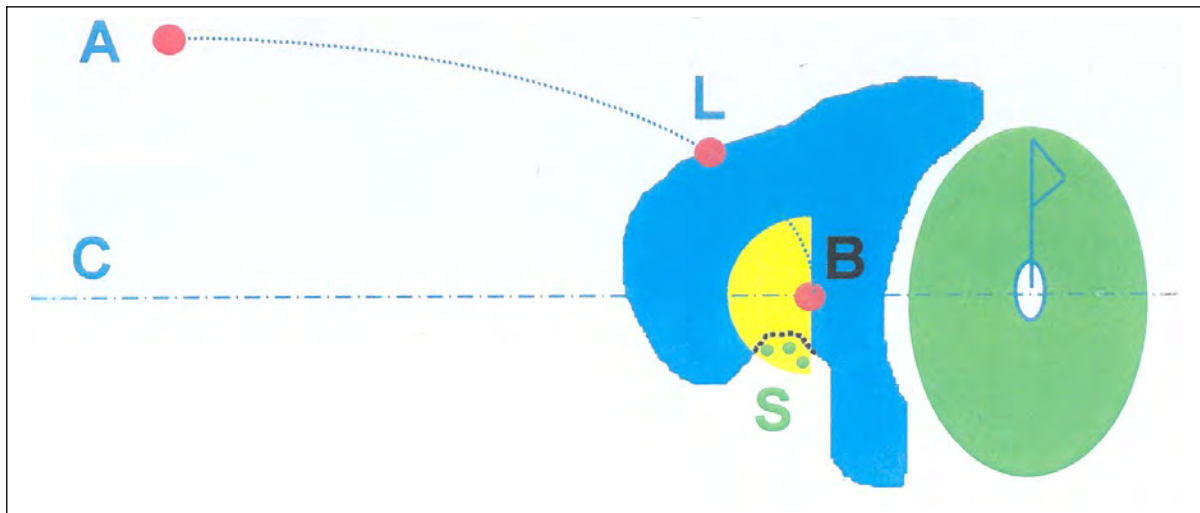
Der von Punkt A gespielte Ball tritt am Punkt L in das Hindernis ein und landet an Punkt B.

Der Spieler kann den Ball von Punkt B aus ohne Strafpunkt spielen.

Wenn der Spieler seinen Ball für „nicht spielbar“ erklärt kann er mit **1 Strafpunkt:**

- den Ball innerhalb des angezeichneten Halbkreises (Radius = 2 Schlägerlängen) platzieren
- seinen Ball auf einem beliebigen Punkt auf der Linie „B-C“ platzieren
- seinen Ball noch einmal vom Punkt A aus spielen.

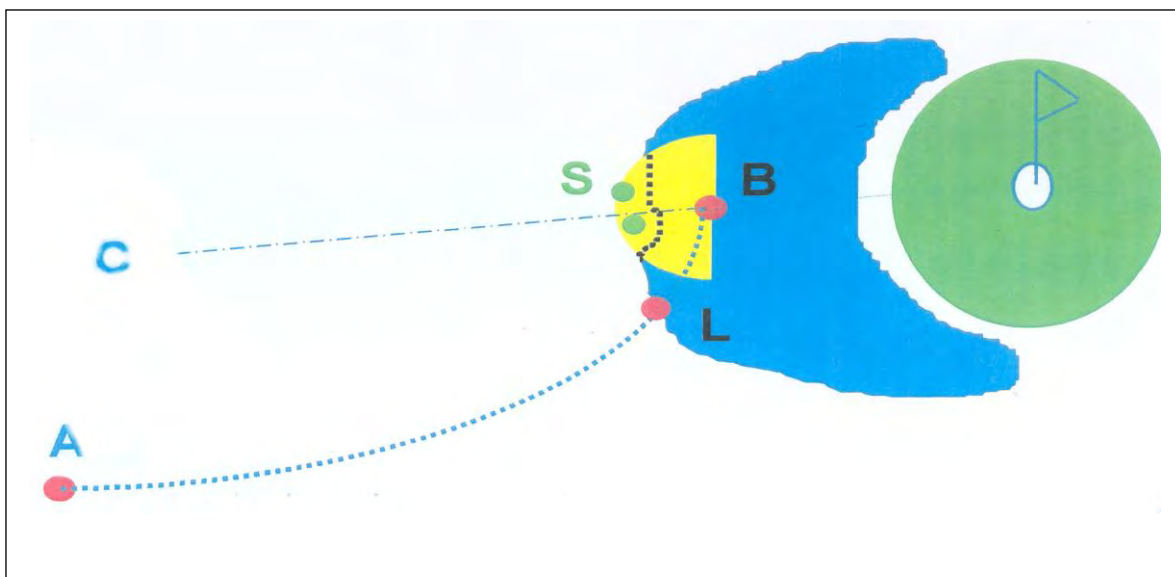




Der von Punkt A gespielte Ball tritt am Punkt L in das Hindernis ein und landet an Punkt B. Der Spieler kann den Ball von Punkt B aus ohne Strafpunkt spielen.

Wenn der Spieler seinen Ball für „nicht spielbar“ erklärt kann er mit **1 Strafpunkt:**

- seinen Ball vom Punkt A aus spielen.
- seinen Ball in der Zone S spielen
- seinen Ball auf einem beliebigen Punkt auf der Linie „B-C“ platzieren



Der von Punkt A gespielte Ball tritt am Punkt L in das Hindernis ein und landet an Punkt B. Der Spieler kann den Ball von Punkt B aus ohne Strafpunkt spielen.

Der Spieler kann mit **1 Strafpunkt:**

- seinen Ball vom Punkt A aus spielen.
- seinen Ball in der Zone S spielen

- seinen Ball auf einem beliebigen Punkt auf der Linie „B-C“ platzieren

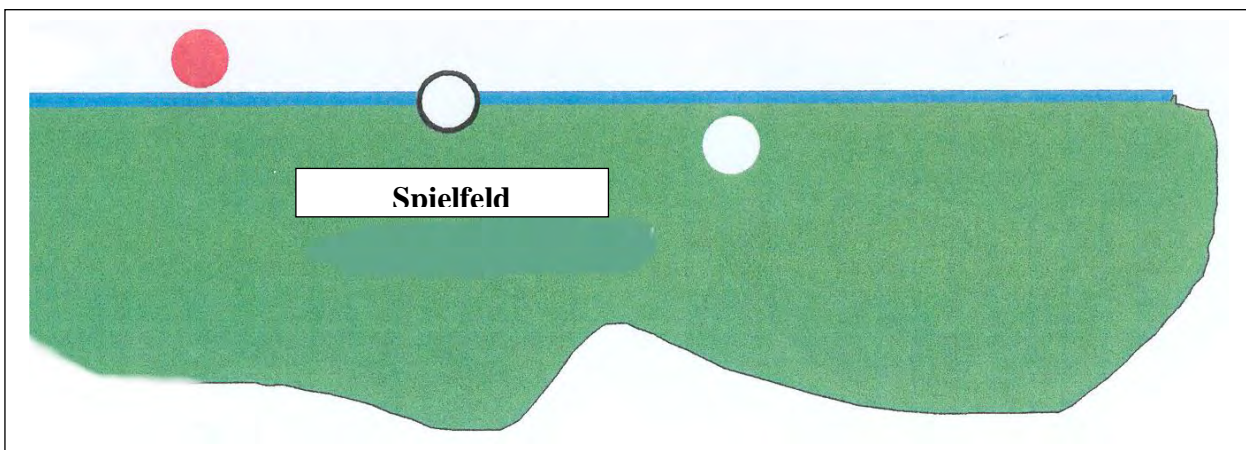
Regel Nr. 6

Bälle außerhalb der Begrenzung und verlorene Bälle

Der Schlag muss so nahe wie möglich an der Stelle gespielt werden, an der der vorausgegangene Schlag gespielt wurde, wenn:

- der Ball mit ganzem Umfang jenseits der weißen Markierung liegt (außerhalb der Begrenzung: die Linie gehört noch zum Spielfeld)
- der verlorene Ball oder der von seinem Besitzer als verloren erklärte Ball nicht innerhalb von 5 min wieder gefunden wird.
 - ein provisorischer Ball wird immer dann gespielt wenn ein Zweifel besteht.
 - ein provisorischer Ball muss angekündigt werden

Bestrafung: 1 Punkt



Regel Nr. 7

Das Spiel im Zielbereich

- Verboten ist:

- den Boden zu zertrampeln, um das Gelände zu nivellieren
- den Boden zu testen, in dem man den Ball darauf rollen lässt
- einen großen Schlag auszuführen

Bestrafung: 2 Punkte

- Das Spiel ist zu Ende, wenn der Ball am Grund des Loches liegt.

Swin-Golf Dachverband e.V.

Dorfstr. 22 – 92339 Beilngries

T.08461-705334 – Fax.08461-601300

info@swingolf-dachverband.de

Regel Nr. 8

Irrtum im Ball

Der Spieler, der sich im Ball geirrt hat, muss diesen an seinen Besitzer zurück geben. Er erhält **einen Strafpunkt**.

Wenn er seinen Ball als verloren erklärt hat, schreibt der Spieler, dem der Irrtum widerfahren ist, den Strafpunkt und den gespielten Schlag ab.

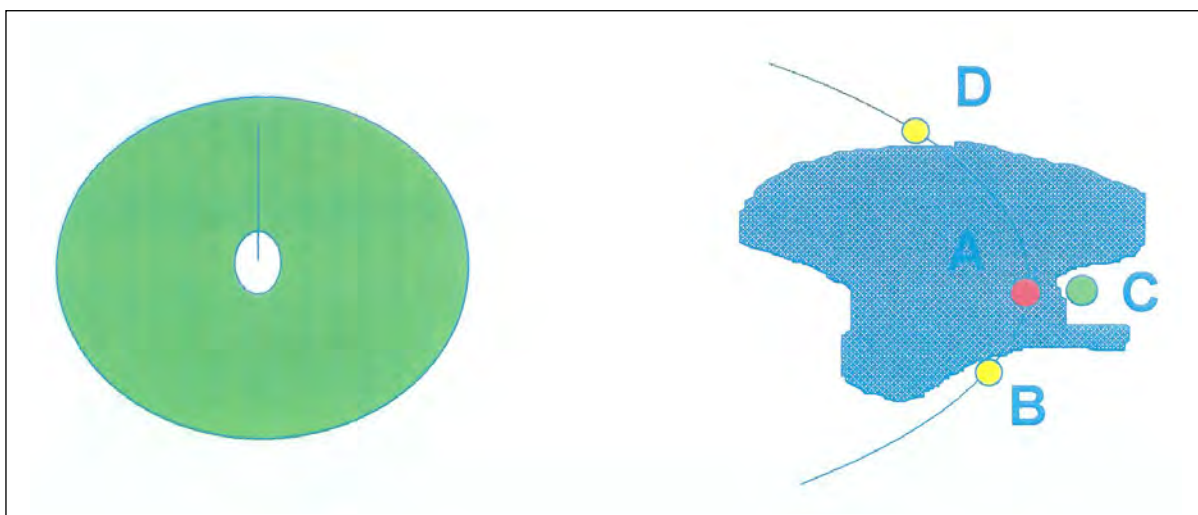
Regel Nr. 9

Ungeschicklichkeit

- Ein Ball, der durch einen anderen angestoßen wurde, wird dorthin zurückgelegt, wo er lag. Der Ball, der ihn angestoßen hat, bleibt an dem Platz liegen, wo er zur Ruhe kommt.
- Wenn ein Ball sich entweder in einem anderen Zielbereich, der nicht zur bespielten Bahn gehört oder sich in einem geschützten Bereich befindet, muss sein Besitzer ohne dafür bestraft zu werden seinen Ball aus der Zone herausholen, ohne ihn dabei dem Zielloch anzunähern. Nach dem Versetzen des Balles muss die Bewegung durch den Spieler möglich sein.

Jedes unabsichtlich auf dem Gelände platzierte Element kann zurück gezogen werden.

Liegt der Ball im blau schraffierten, geschützten Bereich, so muss ihn der Spieler herausholen. Dies geschieht durch das Versetzen des Balles auf Punkt C.





Regel Nr. 10

Schlägerwerfen

Der Spieler, der einen Schläger wirft, wird mit

2 Strafpunkten

bestraft.



Anwendung der Regeln des SWIN

Im Wettbewerb

- Ich muss:
- mit einem **mit einem anerkannten Schläger (entsprechend „Biedermaß“)** spielen.
 - mit einem anerkannten Ball spielen

Aufbau

- Ich darf nicht:
- mit mehreren Schlägern spielen
 - mit einem anderen außer dem für Swin zugelassenen Ball spielen
 - die Regeln außer Acht lassen

Im Abschlagsbereich

- Ich kann
- den Ball auf eine Unterlage legen

- Ich kann nicht
- außerhalb der Markierung abspielen
 - Versuchsschläge ausführen

Im Spielfeld während eines laufenden Spiels

- Ich kann
- den Ball um 15 cm verschieben, ohne dem Loch näher zu kommen
 - ohne dadurch den Untergrund zu verändern
 - Versuchsschläge ausführen

Auf dem Parcours

- Ich kann
- jedes Element, das unbeabsichtigt auf dem Gelände liegt und sich nicht befestigt auf dem Boden befinden (Zweige, Blätter, Maulwurfshügel) aufheben oder abtragen
 - den Ball an jeder beliebigen Stelle des Geländes für „nicht spielbar“ erklären und mit 1 Strafpunkt Regel Nr. 5 anwenden

Ich kann keine Elemente bewegen, die von den Organisatoren absichtlich auf dem Gelände platziert wurden, z.B. Bänke, Schilder, Baumstamm



Auf einer anderen Spielbahn

Ich kann hier meinen Ball nicht um 15 cm versetzen.

Ich kann keine Versuchsschläge in weniger als einen Meter Entfernung vom Ball ausführen.

In einem fremden Zielbereich

In einem fremden Zielbereich darf der Spieler den Ball straffrei entnehmen und ohne sich seinem Loch zu nähern den Ball außerhalb des fremden Zielbereichs dropfen .

In einem Hindernis und/oder einer Wasserfläche

Ich kann

- meinen Ball spielen wo er liegt
- meinen Ball als „nicht spielbar“ erklären und mit 1 Strafpunkt Regel Nr. 5 anwenden
- in mehr als 1 m Entfernung zum Ball Versuchsschläge ausführen

Wenn mein Ball verloren ging

Muss ich einen neuen Ball ins Spiel bringen, den ich vorher ankündige.

Ich darf keinen neuen Ball spielen, wenn er vorher nicht angekündigt wurde.

Ball der nicht auf dem Boden liegt

Ich kann den Ball von dort spielen, wo er sich befindet.

Auf einem geschützten Bereich (blaue Bänder)

Ich muss meinen Ball so nahe wie möglich aus dem Bereich heraus versetzen, ohne dass ich mich dem Ziel nähere und ohne eine Bestrafung.

Ich darf den Ball nicht von dort spielen, wo er sich befindet.



Im Zielbereich eines laufenden Spiels

- Ich kann
- Versuchsschläge durchführen
 - meinen Ball um 15 cm versetzen, ohne mich dem Loch zu nähern
 - meinen Ball hoch heben, um ihn zu reinigen – muss jedoch verzeichnet werden.
 - die Fahne heraus nehmen

- Ich darf nicht
- auf dem Boden herumtrampeln, um das Gelände zu nivellieren
 - den Boden testen, in dem ich den Ball darauf rollen lasse
 - große Schläge ausführen
 - nicht den letzten Schlag spielen

III. Gelände – Parcours – Swin Plätze

1.) Konzeption

Der Konzeption folgend, kann die Fläche eines Swin Parcours zwischen 2 und 10 ha variieren. Die durchschnittliche Fläche beträgt:

- 2 ha für 6 Bahnen
- 5 ha für 9 Bahnen
- 10 ha für 18 Bahnen

Die Kosten für die Einrichtung eines Swin-Parcours (die Kosten die über die Kosten für das Gelände hinausgehen) sind eine zumutbare Investition. Sie hängen prinzipiell davon ab, welche Qualität man dem Parcours geben und wie viele Bahnen man gestalten will. Der Preis für die Arbeiten an den Grünanlagen kann reduziert werden, wenn der Boden bereits mit Gras bedeckt ist. Ein Swin-Parcours erstreckt sich auf 6 bis 18 Bahnen (immer ein vielfaches von 3). Jede Bahn hat eine Länge, die zwischen 50 und 300 m variieren kann. Das Par der Bahn ergibt sich aus deren Länge:

- Für eine Länge zwischen 50 und 100 m entspricht das einem Par 3.
- Für eine Länge zwischen 100 und 200 m entspricht das einem Par 4.
- Für eine Länge zwischen 200 und 300 m entspricht das einem Par 5.

Die Summe aus den Par der einzelnen Bahnen ergibt das Gesamt-Par des Parcours:

- 2 mal Par 3 = 6
- 5 mal Par 4 = 20
- 2 mal Par 5 = 10

ergibt ein Gesamt-Par von 36

Um einen Parcours zu erstellen, der für regionale Wettbewerbe zugelassen ist, muss dieser mindestens 9 Bahnen haben, davon eine Bahn mit Par 5 und zwei Bahnen mit Par 4. Das Par ist die Anzahl der Schläge, die ein „guter Spieler“ benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

2.) Leitprinzipien

Die folgenden Leitprinzipien versprechen eine erste Idee davon zu bekommen, wie man einen Swin-Parcours auf einem vorgegebenen Gelände anlegen kann und welche gestalterischen Möglichkeiten man hat.

- Ein gut geschlagener Swin-Ball fliegt leicht 100 m. Wenn man will, dass die Spieler ihre volle Kraft trainieren, braucht man eine gewisse Anzahl an Bahnen, die mindestens diese Länge umfassen. Diese Überlegung gibt eine erste Idee bezüglich der benötigten Fläche, um sie auf diese Weise bespielen zu können: in der Größenordnung von 2 ha. Ein anerkannter Parcours mit 9 Bahnen braucht eine Mindestfläche in einer Größenordnung von 5 ha. Es ist allerdings möglich eine faire, qualitative Animation entstehen zu lassen, zum Beispiel durch eine gemeinschaftliche Einführung auf einem kleineren Gelände, unter der Bedingung, die



Anzahl der Bahnen zu reduzieren und nur eine begrenzte Anzahl von Spielern zuzulassen.

- Ein Swin-Ball ist harmlos, das heißt, er kann keine gravierenden Unfälle verursachen. Daraus folgt, dass man die Bahnen nah aneinander setzen kann, was wiederum die benötigte Fläche reduziert. Man muss dennoch darauf achten, dass ein normal gespielter Ball keinen anderen Spieler treffen kann, damit das Überqueren der Bahnen – falls nötig – nur im Umfeld des Abschlagbereichs akzeptiert werden muss.
- Die Swin-Spieler mögen abwechslungsreiche und schwierige Stellen im Parcours. Man muss also dafür sorgen, dass jede Bahn Unterschiede bezüglich der Länge, des Gefälles und der Hindernisse aufweist. Es wäre wünschenswert, wenn auf eine kurze Bahn eine lange folgt, wenn es gebogene Bahnen gibt und wenn man andere Bahnen über einen Hügel, einen Baum, einen Fluss, eine Wasserfläche ... hinweg spielen muss. Wenn man das Glück hat, dass derlei Hindernisse bereits im natürlichen Zustand vorhanden sind, sollte man daraus den maximalen Profit schlagen. Wenn nicht, so wird man hohe Pflanzen sinnvoll ansetzen, um die Bahnen voneinander zu trennen oder um ein Hindernis zu schaffen.
- Man muss möglichst alle Zufälle mindern, die sich durch die Flugbahn des Balles ergeben, und zwar so, dass der geschickte Spieler, der den Ball in die vorgesehene Richtung schlägt auch dafür belohnt wird (der Ball landet nach wenigen Schlägen im Loch) und dass der ungeschickte Spieler im Gegenzug bestraft wird (also mehr Schläge benötigt, um zum Ziel zu gelangen).
Dies impliziert, dass das Gelände ausreichend eben und regelmäßig ist, damit es keine unangebrachten Abpraller gibt, die einen schlechten Schlag auffangen oder einen guten Schlag verderben.
- Die Schwierigkeiten eines Parcours müssen wohl dosiert sein. Ist der Parcours zu leicht, so werden sich gute Spieler langweilen. Ist der Parcours zu schwer, werden die Anfänger zu schnell entmutigt.
- Swin-Golf ist auch eine Show. Man muss daher darauf achten, dass sowohl der erste Abschlagsbereich und vor allem auch der letzte Zielbereich vom Empfang aus gut sichtbar sind. Dies erlaubt zudem eine leichte Überwachung des Spiels.
- Zu guter Letzt ist der Blick auf einen Swin-Parcours von Wichtigkeit: man muss den Verlauf „lesen“ können (darum ist es wichtig, dass man die Bahnen gut voneinander unterscheiden kann) und das Gesamtbild der Landschaft muss harmonisch sein.

3.) Gelände

Swin-Golf Dachverband e.V.

Dorfstr. 22 – 92339 Beilngries

T.08461-705334 – Fax.08461-601300

info@swingolf-dachverband.de



Der Ausgangsplatz erlaubt es, die Grünflächen zu respektieren und auf die Schwärmerei für Swin Golf zu antworten. Ein natürlicher Platz kann als Ausgangspunkt für eine Anlage dienen.

- ein Park oder eine gemähte Wiese von einer Fläche zwischen 0,5 und 2 ha
- 12 Schläger
- 100 Bälle

Wobei man für die Ausrüstung eine Investition von unter 800 Euro rechnen muss.

- 3 Löcher und 3 Fahnen, Abschlagsmarkierungen

Diese Grundausrüstung erlaubt es, Situationen anzuvisieren, in denen man das Spiel lernt.

Swin Golf muss jederzeit günstig in den Kosten bleiben, es muss also die Möglichkeit bestehen, auf summarischen Plätzen, die leicht zugänglich sind und mit begrenzten Zwängen belegt sind, zu üben, um die passenden Übungsplätze auf unterschiedlichste Flächen zu steigern. Man kann überall üben, auf offenen Plätzen oder in aller Sicherheit:

- auf einer Wiese oder Weide, im Wald, am Strand, auf einem Spielfeld
- auf einem provisorisch eingerichteten, summarischen Spielfeld
- auf einem saisonalen Spielfeld
- auf einem permanent eingerichteten, summarischen Spielfeld
- aus einem anerkannten Parcours.

4.) Swin Plätze

Um Swin frei auf den Swin Plätzen spielen zu können, schlägt der Swin-Verband eine partnerschaftliche Regelung vor, durch die der Verband seine Hilfe und seine Unterstützung anbietet.

Diese Swin Plätze können

- Swin Spielpässe ausfertigen
- eine Leihgabe an Schlägern bekommen
- pädagogische Dokumente erhalten

Sie müssen einen diplomierten Sportlehrer verwenden.

Sie müssen zusehen, dass die Teilnehmer, die sich auf dem Platz bewegen, versichert sind.



Der Wettkampf

1.) Allgemeines

a) offizielle Anerkennung

Einzig und allein die vom Swin-Verband anerkannten Schläger und Bälle dürfen verwendet werden. Während eines Wettkampfes darf nur ein einziger Schläger benutzt werden. Der Schläger und die Bälle werden mit Hilfe einer Markierung, die am Starttisch vergeben wird, identifiziert.

Nationale Wettkämpfe müssen auf Swin Plätzen mit 18 Spielbahnen (mit mindestens 3 Par 5 und 8 Par 4 Bahnen) und einer Gesamtlänge von mehr als 2000 m ausgetragen werden. Ein Mindest-Par von 68 muss durch natürliche Schwierigkeiten gerechtfertigt sein.

Regionale und überregionale Wettkämpfe können auf Plätzen ausgetragen werden, die mindestens über 9 Bahnen verfügen. In diesem Fall erfolgen die Wettkämpfe ebenfalls über 18 Bahnen (2 x 9), der Parcours muss die unten aufgeführten Regeln befolgen.

b) Einschreibung

- Sagen Sie innerhalb der Frist schriftlich zu
- Informieren Sie sich bei ihrem Verein bezüglich Ihrer Startzeit

c) „gewusst wie“

- Treffpunkt am Empfang mindestens 15 min vor Beginn der Startzeit
- Vorlegen der Lizenz zusammen mit den Ergebnissen der medizinischen Untersuchung (diese ist verpflichtend!)
- Aufwärmen
- Überprüfen Sie Ihre gesamte Ausrüstung
- Nach Absolvieren des Parcours muss der ausgefüllte und unterschriebene Punkteschein bei den Schiedsrichtern abgegeben werden
- Und vergessen Sie nicht, dass es eine nette Geste ist, den Gegner nach dem Spiel auf ein Getränk einzuladen und auch bei der Aushändigung der Siebprämie dabei zu sein.

2.) Reglement - Abschlagsbereich

Das Klassement jedes Spielers greift, um die Abschlagszone zu bestimmen.

Es sind drei Abschlagsbereiche vorgesehen. Sie werden durch den Schwierigkeitsgrad einer jeden Bahn bestimmt.

Swin-Golf Dachverband e.V.

Dorfstr. 22 – 92339 Beilngries

T.08461-705334 – Fax.08461-601300

info@swingolf-dachverband.de

Farbe	bei Par 3	bei Par 4	bei Par 5	Kategorien
Weiß				Herren SH 1 und SH 2 Hoffnungsträger männlich
Blau	- 15 % *	- 15 %	- 20 %	Damen SF 1 und SF 2 Herren SH 3 Hoffnungsträger weiblich
Rot	- 15 % *	- 25 %	- 30 %	Damen SF3 Jugend männlich Jugend weiblich

* Nur bei Bahnen über 70m Länge .

Beispiel : Par 5 mit einer Gesamtlänge von 280 m

Abschlag weiß : unverändert

Abschlag blau : $280 - (280 - 20\%) = 280 - 56\text{m} = \underline{224\text{ m}}$

Abschlag rot: $280 - (280 - 30\%) = 280 - 84\text{m} = \underline{196\text{ m}}$

3.) Reglement – Spielunterbrechung – Beschwerden – Verzögerung

a) Spielunterbrechung

Der Spieler kann das Spiel nicht unterbrechen, es sei denn:

- das Organisationskomitee hat das Spiel unterbrochen
- dass der Spieler Blitzschlag als eine Gefahr einschätzt
- er erwartet einen Entscheidung vom Schiedsrichtergespann im Bezug auf einen Protest
- es gibt andere schwerwiegende Gründe wie plötzliche Erkrankung oder einen Unfall

Schlechtes Wetter ist kein schwerwiegender Grund, um die Partie zu unterbrechen.

Bei Zuwiderhandlung erfolgt als Bestrafung der Ausschluss des Spielers.

b) Protest bezüglich der Anwendung einer Regel

Wenn es einen Protest bezüglich der Anwendung einer Swin-Regel gibt, so spielt der Spieler zwei Varianten und der Schriftführer notiert beide Ergebnisse auf der Punktekarte.

Nach der Untersuchung wird der Punktestand, der mit der Regel konform geht, durch das Schiedsrichtergespann bestätigt. Die getroffenen Entscheidungen sind nicht anfechtbar.



c) Beschwerden

Beschwerden sind in schriftlicher Form zu stellen und dem Schiedsgericht spätestens 30 min nach Ankunft der letzten Spielergruppe auszuhändigen. Nach dieser Frist eingereichte Beschwerden werden nicht mehr berücksichtigt.

Die Beschwerden müssen präsentiert werden durch:

- einen Spieler, wenn es sich um einen Zwischenfall während des Spiels oder um das Protokoll einer Unregelmäßigkeit handelt.
- einen Vorstand eines Sportverbandes, wenn es sich um eine Nichtbeachtung des Wettkampfbegleitungsreglements handelt.

Spieler, die Unregelmäßigkeiten in einer anderen Partie als der ihren feststellen, dürfen nicht direkt einschreiten, aber sie können dies dem Schiedsgericht mitteilen und eine schriftliche Beschwerde an das Schiedsgericht einreichen. Allein die Schiedsrichter haben die Erlaubnis, direkt in eine Partie einzugreifen. Jedes missbräuchliche Verhalten kann sanktioniert werden.

Die Entscheidungen des Schiedsrichterkomitees werden bekannt gegeben und sind nicht anfechtbar.

d) Verzögerung eines Wettbewerbs

- Einzelspieler:
Wenn ein Spieler sich erst mit 5-minütiger Verspätung hinsichtlich seiner Startzeit am Abschlag einfindet und es keinen triftigen Grund für diese Verspätung gibt, so wird er disqualifiziert. Bei Vorweisen eines Grundes: Er kann den Wettkampf in die eingeteilte Gruppe eingliedern und er erhält für jede bereits gespielte Bahn zwei Strafpunkte zusätzlich zu den Par, die jeder Bahn entsprechen.
- Partie im Doppel:
Jede Mannschaft, die nicht vollzählig beim Abschlag erscheint, wird disqualifiziert.

4.) Reglement - Kategorien

Jugend:	jünger als 13 Jahre	} am 1. Januar des laufenden Jahres
Hoffnungsträger:	älter als 13 Jahre und jünger als 18	
Senioren 1:	älter als 18 und jünger als 50	
Senioren 2:	älter als 50	
Senioren	älter als 65	



5.) Definitionen

a) Über-Klassement der Lizenznehmer

Das doppelte Über-Klassement ist nicht erlaubt.

Lizenzanfrage:

Zusätzlich zur medizinischen Bescheinigung werden ein Motivations schreiben und die Bescheinigung eines ausreichenden Spielniveaus verlangt.

Jugend: Klassement niedriger als 18

Hoffnungsträger: Klassement niedriger als 10 für Männer, niedriger als 15 für Frauen

Senioren 2 können wählen, ob sie auf der Stufe Senior 1 spielen wollen.

b) Starttisch, Markierungstisch

Der Starttisch ist eine Einrichtung, die im Rahmen eines Wettkampfes zum Einsatz kommt und durch das Organisationskomitee bedient wird. Sie dient dazu, Ratschläge zu erteilen, Punktekarten auszugeben, das Auslösen vorzunehmen und die Startzeiten zu koordinieren.

Der Markierungstisch ist ebenfalls eine Einrichtung, die im Rahmen eines Wettkampfes zum Einsatz kommt und durch das Organisationskomitee bedient wird. Hier werden am Ende des Wettkampfes die Ergebniskarten in Empfang genommen. Einzig und allein diese Einrichtung ist dafür zuständig, dass das Gesamtergebnis auf jeder Karte eingetragen wird.

c) Regeln vor Ort, langsames Spiel, Schriftführer

Die Regeln vor Ort dürfen nicht im Widerspruch zu den allgemeinen Swin-Regeln stehen. Sie müssen die offiziellen Regeln im Hinblick auf die spezifischen technischen Gegebenheiten des Parcours ergänzen.

Für nationale Wettkämpfe müssen die örtlichen Regeln durch die technische Kommission des Swin-Sportverbandes bestätigt und anerkannt werden.

Um den Spielrhythmus zu respektieren, ist jegliches, übertrieben langsames Verhalten zu bestrafen: erst wird der Spieler verwarnet, dann erfolgt bei weiterer langsamer Spielweise eine Bestrafung mit 2 Strafpunkten.

Ein Spieler gilt als zu langsam, wenn er seinen Schlag später als 40 Sekunden nach Aufnahme seines Balles ausführt.

Einzig und allein die designierten Schiedsrichter haben die Befugnis die Einhaltung dieser Regelung zu überwachen.

Der Schriftführer ist eine Person, die mit der Begleitung einer Spielergruppe und der Eintragung der Spielergebnisse eines oder mehrerer Spieler beauftragt wurde. Der Schriftführer ist kein Schiedsrichter. Die Schriftführer werden durch das Organisationskomitee bestimmt.



6.) Organisationskomitee – Schiedsrichterkommission

Organisationskomitee: Einheit, die mit der Logistik, der Materialorganisation und der sportlichen Organisation der Wettbewerbsdurchführung betraut ist.

Schiedsrichterkommission: Einheit, die für einen Wettbewerb beauftragt wurde. Sie ist damit betraut, alle Streitigkeiten zwischen Spielern und den designierten Schiedsrichtern zu regeln. Ihre Entscheidungen sind nicht anfechtbar.

7.) regionales Klassement – nationales Klassement

Das nationale Klassement wird von jedem Spieler erreicht, der an 4 im nationalen Kalender ausgeschriebenen und während der Saison ausgetragenen Wettbewerbe teilgenommen hat.

Das regionale Klassement wird von jedem Spieler erreicht, an weniger als 4 im nationalen Kalender ausgeschriebenen und während der Saison ausgetragenen Wettbewerbe teilgenommen hat.

Jeder Sportverein, der einen nationalen Wettbewerb im nationalen Kalender ausgeschrieben hat, ist dazu verpflichtet, die Resultate an das Sekretariat des Swin-Sportverbandes zu melden. Dieses wird dann die Klassements bestätigen. Die Liste der Spieler mit nationalem Klassement wird durch die Generalversammlung des Swin-Sportverbandes veröffentlicht.

Anmerkung: Ein Spieler, der aufgrund von Krankheit, Militärdienst oder schulischem oder berufsbedingtem Umzug nicht an 4 ausgeschriebenen Wettbewerben während der Saison teilnehmen konnte, behält seinen nationalen Rang für ein Jahr. Er muss einen beweiskräftigen Beleg seiner Situation beim Sekretariat des Verbandes bis zum 15. September des laufenden Jahres einreichen.

8.) Reglement des Wettkampfs

1 – Zusage

Um zum Wettkampf zugelassen zu werden, muss der Spieler seine Wettkampf-Lizenz des laufenden Jahres zusammen mit der medizinischen Bescheinigung bezüglich der unbedenklichen Tauglichkeit für die Sportart und der Karte mit seinem Klassement vorlegen.

2 – Abschlagsmarkierungen

Weiß: SH1, SH2, Hoffnungsträger männlich

Blau: SH3, SF1, SF2, Hoffnungsträger weiblich

Rot: SF3, Jugend weiblich und männlich

3 – Spielausrüstung

Der Schläger muss mehrseitig sein, er darf ein Gewicht von 450 gr. nicht überschreiten und muss von seinen Ausmaßen in das sog. „Biedermaß“ passen. Drei Swin Bälle, von den Spielern mitgebracht, werden verpflichtend mit der dem Wettbewerbsteilnehmer



entsprechenden Startnummer beschriftet.

4 – Spielstandskarte

Vor Beginn werden die Spielstandskarten durch den Kommissär der Ausschreibung ausgehändigt. Es ist Pflicht, alle gespielten Schläge jeder Bahn zusammen mit den Strafpunkten einzutragen.

Der Spieler überprüft Bahn für Bahn die Wertung der aufgeschriebenen Schlagzahl auf seiner Karte. Er ist verantwortlich für diese Wertung.

Am Ende des Parcours treffen sich alle Spieler am Markierungstisch. Der Kommissär berechnet den Gesamtpunktstand. Nach Zustimmung wird die Punktekarte von Spieler und Schriftführer unterschrieben. Ist die Karte unterschrieben, ist es nicht mehr möglich, Beschwerde einzulegen.

5 – Protest gegen die Anwendung einer Regel

Gibt es einen Protest gegen die Anwendung einer Swin Regel, spielt der Spieler zwei Varianten und der Schriftführer trägt die beiden Ergebnisse auf der Karte ein.

Nach Befragung der Schiedsrichter, wird das Ergebnis, das mit den Regeln konform geht durch das Schiedsgericht bestätigt. Die getroffene Entscheidung kann nicht angefochten werden.

6 – Beschwerden

Beschwerden sind in schriftlicher Form zu stellen und dem Schiedsgericht spätestens 30 min nach Ankunft der letzten Spielergruppe auszuhändigen. Nach dieser Frist eingereichte Beschwerden werden nicht mehr berücksichtigt.

Die Beschwerden müssen präsentiert werden durch:

- einen Spieler, wenn es sich um einen Zwischenfall während des Spiels oder um das Protokoll einer Unregelmäßigkeit handelt.
- einen Vorstand eines Sportverbandes, wenn es sich um eine Nichtbeachtung des Wettkampfglements handelt.

Spieler, die Unregelmäßigkeiten in einer anderen Partie als der ihren feststellen, dürfen nicht direkt einschreiten, aber sie können dies dem Schiedsgericht mitteilen und eine schriftliche Beschwerde an das Schiedsgericht einreichen.

Allein die Schiedsrichter haben die Erlaubnis, direkt in eine Partie einzugreifen.

Jedes missbräuchliche Verhalten kann sanktioniert werden.

Die Entscheidungen des Schiedsrichterkomitees werden bekannt gegeben und sind nicht anfechtbar.

7 – Bewegung

Nach der Ausführung eines Schlages, müssen sich die Spieler gemeinsam in die Richtung ihrer Bälle bewegen. Es ist für einen Spieler verboten, dass er alleine geht oder er selbst/seine Spielpartner die Position eines gespielten Balles überprüfen.

8 – langsames Spiel

Die Spieler müssen den Zielbereich umgehend verlassen, sobald sie eine Spielbahn beendet haben.

Um den Spielrhythmus zu respektieren, ist jegliches, übertrieben langsames Verhalten



zu bestrafen: erst wird der Spieler verwarnet, dann erfolgt bei weiterer langsamer Spielweise eine Bestrafung mit 2 Strafpunkten.

Ein Spieler gilt als zu langsam, wenn er seinen Schlag später als 40 Sekunden nach Aufnahme seines Balles ausführt.

Einzig und allein die designierten Schiedsrichter haben die Befugnis die Einhaltung dieser Regelung zu überwachen.

9 – Verspätung beim Abschlag

Der Spieler muss sich 5 min **vor** seiner Startzeit im Ausschreibungsraum melden. Wenn ein Spieler sich erst mit 5-minütiger Verspätung hinsichtlich seiner Startzeit am Abschlag einfindet und es keinen triftigen Grund für diese Verspätung gibt, so wird er disqualifiziert. Bei Vorweisen eines Grundes: Er kann den Wettkampf in die eingeteilte Gruppe eingliedern und er erhält für jede bereits gespielte Bahn zwei Strafpunkte zusätzlich zu den Par, die jeder Bahn entsprechen.

10 – Höflichkeit

Wenn der Ball auf einer anderen als der eben gespielten Ball zum Liegen kommt: oberste Priorität liegt bei jenem Spieler, der auf seiner Bahn spielt. Die Spieler müssen die Anwesenheit von Publikum akzeptieren, das sich hinter den Absperrungen am Rande des Parcours befindet. Für den Fall, dass Spieler behindert werden, greifen sie selbst höflich durch oder ersuchen die Schiedsrichter um Eingreifen.

11 – Training, Aufwärmen

Es ist verboten während eines Wettkampfes auf dem Parcours zu trainieren. Das Aufwärmen darf den Wettkampf auf keinen Fall stören und muss in dem Geländeabschnitt erfolgen, den das Organisationskomitee dafür ausgewiesen hat.

12 – Ablauf des Wettkampfes

Es wird in Vierergruppen gestartet, die nach Kategorien eingeteilt sind. Der Start erfolgt gemäß der Startaufstellung, die durch die technische und sportliche Kommission des Vereins eingeteilt wurde.

13 – Gleichstand

Um in jeder Kategorie die besten drei Spieler zu ermitteln wird nach dem Prinzip des „sudden death“ gespielt.

Die Auswahl der zu spielenden Bahnen obliegt dem ausrichtenden Verein.

Der Abschlag auf der ersten Spielbahn wird durch Los bestimmt.

Spieler mit mehr gezählten Schlägen als der jeweilig Erste scheiden aus, bis sich ein Sieger bildet.

14 – Schiedsrichtergespann und Organisation

Die Schiedsrichter und das Organisationsteam werden namentlich bekannt gegeben und für jeden sichtbar angeschlagen.

15 – Örtliche Regeln

Für den Fall, dass örtliche Regeln in den Wettbewerb mit aufgenommen und auch anerkannt wurden, müssen diese ebenfalls bekannt gegeben und für jeden sichtbar angeschlagen werden.



9.) Die Rolle des Schiedsrichtergespanns und sein Verhalten

Umgebung für das Eingreifen:

Der Schiedsrichter greift offiziell in alle Veranstaltungen ein, für die er bestimmt wurde und **nur** in diese. Er kann, als Experte – aber vor allem als Ratgeber – jeder Person, die danach fragt, eine oder mehrere Regeln des Swin erklären oder auch anlässlich von nicht offiziellen Veranstaltungen tätig werden.

Aufgrund der Struktur stellt er die Unterweisung der Spieler hinsichtlich der Spielregeln und der Spieletikette sicher.

Rolle des Schiedsrichters:

Die Spieler die Regeln entdecken lassen, die sie befolgen müssen.

Der Schiedsrichter hat eine sehr wichtige Rolle inne:

- Er sichert die Unterweisung der Spieler in den Regeln und im Respekt derselben.
- Er organisiert und verfolgt die sportlichen Wettbewerbe. Seine organisatorischen Qualitäten müssen einen perfekten Ablauf der Wettbewerbe (Start, Nachgehen der verschiedenen Runden, Resultate) sichern.
- Seine Strenge, seine Parteilosigkeit und die Stimmigkeit seiner Entscheidungen müssen den Beitritt beschleunigen.



Aktuelle Regeländerungen /erweiterungen

1. Der Spieler darf sich keinen Vorteil verschaffen um den Ball zu spielen.
z.B. keine Gräser/Pflanzen ausreißen, Zweige abbrechen usw.

Strafe : 2 Punkte

Ausnahme!

Das Verbiegen von Zweigen ist in Einzelfällen ohne in Zuhilfenahme von von anderen Personen erlaubt.

2. Das „Löffeln „ (den Ball mit dem Schläger anheben ohne ihn zu schlagen) ist verboten.

Strafe: 1 Punkt

3. Beim „Doppel“ : Die Stelle von wo aus die Bälle gespielt werden sollen, muss markiert werden.

Strafe: 1 Punkt

4. Auf dem Green müssen Bälle entfernt und markiert werden, wenn dies von einem Mitspieler gewünscht wird

Strafe: 1 Punkt

5. Wurde ein Ball in ein Wasserhindernis geschlagen woraus er nicht zu entfernen ist darf der Spieler:

- vom letzten Schlagstandort erneut schlagen
- den Ball beliebig auf einer Linie Eintritt Wasserhindernis – Fahne, nach hinten platzieren
- 2 Schlägerlängen vom Eintrittspunkt platzieren ohne sich der Fahne zu nähern.

Strafe: 1 Punkt

6. Bei Eintritt in ein temporäres Wasserhindernis darf der Spieler den Ball straffrei so legen,(so nah am Wasser wie möglich) dass er spielbar ist ohne sich der Fahne zu nähern.

7. Das Verlegen des Balles im Raff ist nur bei Gefährdung des Spielers (z.B. Wespennest) zulässig. Ansonsten muss der Spieler den Ball für unspielbar erklären und mit Strafschlag verlegen.



Bestimmungen für die Durchführung von Meisterschaften die im Namen des Deutschen Swin-Golf Dachverbandes (SGDD) ausgeschrieben werden

Generell werden die Turniere nur auf lizenzierten Plätzen gespielt und es gelten die Regeln des SGDD und die platzspezifischen Regeln. Diese Turniere werden auf der Dachverbandsseite im Internet angemeldet.

Bei der Deutsche Meisterschaft und den Swin-Golf Open ist das Programm und die Durchführungsbestimmungen dem SGDD zur Genehmigung vorzulegen.

Swin – Golf wird mit nur einem vom SGDD zugelassenen Schläger („Biedermaß“) gespielt. Das Gleiche gilt mit den zu spielenden Bällen.

Deutsche Meisterschaft

Teilnehmen können **alle Spieler mit gültiger Lizenz.**

Die Deutsche Meisterschaft wird als Einzel Meisterschaft und zugleich als Club Meisterschaft durchgeführt.

Gewertet werden für die Club Meisterschaft die besten 5 Spieler ihres Clubs.

Deutscher Meister kann bei den Hoffnungsträgern männlich, bei den SH1 und SH2 nur werden , wer zu Beginn des Turniers ein Handicap unter 18 vorweisen kann.

Für die Clubmeisterschaft werden nur die Spieler gewertet die Deutscher Meister werden können.

Das Ergebnis fließt in die Handicap Wertung ein.

Vereinsmeisterschaft

Teilnehmen können alle Mitglieder des SGDD

Das Ergebnis fließt nur für Lizenzspieler in die Handicap- Wertung ein,.

Gespielt wird nach den Regeln des SGDD.

Nur Mitglieder des austragenden Vereins können dessen Vereinsmeister werden.



Swin - Golf Open

Teilnehmen können Swin-Golf Spieler mit oder ohne Lizenz. Erlaubt ist das Spielen mit Tee.

Für die Handicap - Wertung:

Werden nur Spieler berücksichtigt die eine gültige Lizenz besitzen und die Spieler die nach den Regeln des SGDD spielen. (Ohne Tee)

Kleinturniere

- sind Turniere die mit einem oder mehreren Clubs durchgeführt werden
- mit mindestens 4 Spielern eines jeden Clubs
- den Austragungsort (nur lizenzierte Plätze) vereinbaren die Teilnehmer selbst
- sind nur für Mitglieder des SGDD
- zählen für die Handicap Wertung (nur Lizenzspieler)
- werden nach den Regeln des SGDD gespielt

Europa Meisterschaft

Die Europameisterschaft ist ein internationales Turnier dessen Bestimmungen und Durchführung mit dem Französischen Verband (s2f) abgestimmt werden.

Gespielt wird nach den Regeln des SGDD und dem s2f (beide sind identisch und gelten für Europa).

Teilnehmen können Lizenzspieler des SGDD und des s2f.

Das Ergebnis zählt zur Handicap Wertung.

Bei der Europameisterschaft werden die Hoffnungsträger nach Geschlechtern getrennt, wenn mehr als 6 Spieler teilnehmen.

Es gibt keine Bonuspunkte mehr bei der Europameisterschaft.

Eine Einschränkung für die Teilnahme an der Europameisterschaft 2011 durch das Handicap (bisher unter HC unter 18 notwendig) gibt es nicht mehr.

Swin-Golf Dachverband e.V.

Dorfstr. 22 – 92339 Beilngries

T.08461-705334 – Fax.08461-601300

info@swingolf-dachverband.de