

# EINLADUNG

zur

## 2. Deutschen Meisterschaft im Angelgolfen

- Datum:** Samstag, 16.10.2010
- Ort:** Golfplatz Tremmen 1, 14669 Ketzin (6-Loch Kurzplatz)
- Veranstalter:** Thorsten Waschnig, Castingsportwart der SAV 1947 e.V. und die Spandauer Anglervereinigung 1947 e.V.
- Ausrichter:** Thorsten Waschnig
- Zeitplan:** 09:30 Uhr: Freies Training  
10:00 Uhr: Treffen/Begrüßung auf dem Parkplatz  
10:30 Uhr: Turnierstart
- Teilnehmer:** Jederman kann sich zur Teilnahme anmelden (Achtung: beschränkte Teilnehmerzahl).
- Startgebühr:** Die Teilnahmegebühr beträgt 5,00 EUR/Person und wird für Angelgolfbälle, Pokale und Platzmiete erhoben. Das Startgeld ist am Veranstaltungstag vor Beginn des Turniers zu entrichten.
- Wertung:** Die Wertung erfolgt in den 3 Klassen Herren, Damen und Jugend.
- Anmeldung:** Post: Thorsten Waschnig, Hafeldweg 22, 14089 Berlin,  
E-Mail: [anmeldung@angelgolf.info](mailto:anmeldung@angelgolf.info)  
Telefon: Thorsten Waschnig (0170 / 4921918)  
Per Internet: <http://www.angelgolf.info>  
Aufgrund beschränkter Teilnehmerzahl werden die Anmeldungen nach Eingangdatum sortiert berücksichtigt.
- Spielregeln:** Gespielt wird nach den offiziellen Spielregeln. Sie sind im Internet unter [www.angelgolf.info](http://www.angelgolf.info) nachzulesen und Bestandteil der Ausschreibung sind. Am Spieltag wird das aktuelle Regelwerk vor Ort ausgelegt.
- Hauptkampfrichter:** Thorsten Waschnig
- Schiedsgericht:** Wird am Veranstaltungstag gewählt und bekannt gegeben.
- Auswertung:** Übernimmt der Veranstalter.
- Siegerehrung:** Die Siegerehrung findet auf dem Golfplatz bzw. im Clubhaus statt.  
Bitte im Clubhaus und bei der Siegerehrung keine mitgebrachten Speisen und Getränke verzehren! Das Rauchen direkt auf dem Golfplatzspielfeld ist nicht gestattet.
- Auszeichnung:** Wanderpokal für den besten Spieler und für die Einzelsieger/in.
- Kleidung:** Dem Golfsport entsprechende Sportkleidung ist erwünscht.

**Einige Hinweise  
in eigener Sache:**

- Wer Gewichte verändert, wird für das gesamte Turnier disqualifiziert.
- Es ist mit der Anwesenheit von Presse zu rechnen.
- Mit der Teilnahmeanmeldung geben Sie Ihr Einverständnis, das sie gegen Bild- und Tonaufnahmen der während der Veranstaltung und deren eventuellen Veröffentlichung keine Einwände haben.
- Es handelt sich um eine Privatveranstaltung. Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung für Schäden, die von den Teilnehmern verursacht werden.
- Wanderpokale sind von den Vorjahresgewinnern spätestens am Veranstaltungstag beim Veranstalter abzugeben.

Viel Spaß und Freude sowie gute Würfe und Angelgolfwetter.

Petri Golf Heil

Thorsten Waschnig

-----✂-----✂-----

**Anmeldung**

zum Angelgolfturnier am 16.10.2010

<b>Lfn.</b>	<b>Vorname</b>	<b>Nachname</b>	<b>Verein (sofern zutreffend)</b>	<b>Geburtsjahr</b>
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

# Wettkampfbestimmungen für den Angelgolfsport

Stand: 03.08.2010

## **Vorwort**

In dem vorliegenden Dokument werden die Bestimmungen für die Durchführung von Angelgolfwettkämpfen geregelt.

## **Kurzer geschichtlicher Abriss**

Der Angelgolfsport wurde im Jahr 2006 entwickelt und erfunden. Bei dem Sport wird ein modifizierter Golfball mittels einer Angelrute mit möglichst wenigen Würfeln über die Golfbahn gespielt. Somit ähnelt es sehr dem Golfsport. Anstelle des Golfschlägers wird die Angelrute benutzt.

## **Der Bahnaufbau**

Über das Golfloch wird ein 30 x 30 cm großes, farbiges Tuch gespannt, welches mit kleinen Nägeln auf dem Rasen befestigt wird. In das Tuch wird in der Mitte ein rundes Loch mit einem Durchmesser von 11,5 cm geschnitten, das genau über dem Golfplatzloch liegt.

### **TIPP:**

Die Farbe des Tuchs ist nicht vorgeschrieben, jedoch hat sich aus den bisherigen Spielerfahrungen die Farbe Gelb als, am besten zu erkennen gezeigt.

## **Die Angelgolfrute**

Als Ruten kommen handelsübliche Wurfruten (Angelruten, an die eine Rolle montiert wird) in der Länge zwischen 2,40m und 4,50m zum Einsatz. Die Rute kann während des Spiels je nach Bahn gewechselt werden.

### **TIPP:**

Spinnruten mit einem Wurfgewicht von 40-60g einer Länge von ca. 2,70m und einem langen Griff (Zweihandgriff) sind für den Einstieg eine gute Wahl für die meisten Bahnen.

## **Die Angelgolfrolle**

Erlaubt sind alle handelsüblichen Angelrollen, wobei auch Multirollen o.a. benutzt werden dürfen.

Als Richtwert wird empfohlen eine Rolle zu nutzen, die bei einer Schnurstärke von 0,30mm mindesten 150 - 200m fasst.

### **TIPP:**

Empfehlenswert sind Stationärrollen, da sie beim Wurf den geringsten Reibungsverlust haben und somit die weitesten Würfe ermöglichen.

## **Die Schnur**

Erlaubt sind monofile sowie geflochtene Angelschnüre mit einer Mindesttragkraft von 6 Kg. Eine monofile Schlagschnur in doppelter Länge der Angelgolfrute und mit einer Dicke von 0,35mm wird besonders für Anfänger empfohlen, um das Abreißen des Golfballs zu minimieren.

Aus Sicherheitsgründen können die Mindestschnurstärke sowie die Verwendung einer Schlagschnur in der jeweiligen Veranstaltungsausschreibung verändert und an die örtlichen Gegebenheiten angepasst werden.

## **Der Angelgolfball**

Das Wurfgewicht liefert der handelsübliche Golfball (ca. 40-50g) in dem eine Öse befestigt ist. Eine Unterteilung nach Härtegrad und Oberflächenbeschaffenheit findet beim Angelgolfen keine Berücksichtigung.

## **Die Wertung**

Jeder Wurf wird mit einem Wurfpunkt gewertet, bis der Golfball auf dem Zieltuch liegt. Wird beim letzten Wurf auf einer Bahn der Ball eingelocht und bleibt nicht auf dem Tuch liegen, so wird dieser Wurf nur mit 0,5 Punkten gewertet.

Gewonnen hat am Ende der Spieler, der beim Aufaddieren der Punkte aller Bahnen das geringste Ergebnis erreicht hat.

Bei Punktegleichstand entscheidet ein Stechen auf der kürzesten Bahn

Bleibt der Angelgolfball in einem Baum/Strauch so hängen, dass er nicht befreit werden kann oder fällt er in ein Wasserhindernis, so erhält der Spieler einen Strafpunkt.

## **Besondere Regeln bei Hängern in Bäumen/Sträuchern**

Wenn der Angelgolfball in einem Baum/Strauch hängen bleibt, so, dass er nicht wieder befreit werden kann, muss der nächste Wurf von der, dem Hindernis am nächsten gelegenen Stelle ausgeführt werden. Dabei kann sich der Spieler im Radius einer Rutenlänge um diesen Punkt eine Abwurfposition suchen. Außerdem bekommt der Spieler einen Strafpunkt angeschrieben (siehe "Wertung").

Bleibt lediglich die Schnur in einem Baum/Strauch hängen und der Ball landet auf der Spielbahn, so kann die Schnur befreit werden und das Spiel von der Stelle aus weiter gespielt werden, wo der Ball zum Liegen kam.

In diesem Fall gibt es keinen Strafpunkt, da dies nicht unbedingt ein falscher Wurf war, sondern oft windbedingt passiert.

## **Besondere Regel an Wasserhindernissen**

Wenn der Ball in einem Wasserhindernis landet, kann er wieder aus diesem herausgeholt werden und vom nächsten Punkt am gegenüberliegenden Ufer weiterspielt werden. Dabei hat der Spieler die Möglichkeit eine Abwurfposition im Radius von einer Rutenlänge zu wählen. Landet der Ball in einem Wasserhindernis, so gibt es einen Strafpunkt (siehe "Wertung").

