



Informationen zum German Adventuregolf Masters 2024

- Die Anlage ist zum Training am 29./30.08.2024 von 8.00 bis 20.00 Uhr geöffnet, bis 14.00 Uhr ausschließlich für Teilnehmer*innen, ab 14.00 Uhr ist auch Publikumsspielbetrieb möglich.
- Am 30.08. findet ab 18.00 Uhr die Eröffnungsveranstaltung statt. Während dieser Eröffnungsfeier besteht für alle Teilnehmer*innen Trainingsverbot.
- Alle Teilnehmer*innen erhalten bei der Veranstaltung einen Eröffnungssnack sowie ein Freigetränk.
- An den Turniertagen steht die Anlage ab 7.30 Uhr für das Training/die Einspielzeit bereit.
- Am 31.08. findet die Vorrunde mit insgesamt 3 Runden statt. Die Turniergruppen (3er-Flights werden bei der Eröffnungsveranstaltung frei und kategorienübergreifend ausgelost.
- Am 01.09. findet zunächst eine Finalrunde für die DM- und GAGM-Kategorienwertungen statt. Diese werden nach Kategorien getrennt in 3er-Gruppen in umgekehrter Reihenfolge des aktuellen Standes gespielt.
- Als Endrunde findet anschließend eine Runde als Superfinale um die Gesamtwertung statt. Diese wird kategorienübergreifend in 3er-Gruppen in umgekehrter Reihenfolge des aktuelle Standes gespielt.
- An beiden Turniertagen kann das Schiedsgericht Publikum zulassen, wenn die letzte Turniergruppe in der letzten Runde Bahn 9 beendet hat. Das Schiedsgericht achtet darauf, dass Publikumsgruppen nicht näher als zwei Bahnen auf die letzte Turniergruppe auflaufen und halten Publikumsgruppen an den Kreuzungsbahnen zurück. Hier haben die Turniergruppen Vorrang.



Allgemeine Spielregeln für Hobbyspieler*innen

- Für das Spiel an einer Bahn ist pro Spieler*in nur ein Ball zugelassen. Ein Ballwechsel vor Beendigung der Bahn ist nicht erlaubt.
- Zur Vorbereitung des Schlages ist der Ball in das Abschlagsfeld zu legen.
- Ein Schlag ist ausgeführt, wenn der Ball bei Schlagbereitschaft mit dem Schläger in Bewegung versetzt wird. Absichtsloses Berühren des Balles ohne eindeutige Schlagbereitschaft gilt nicht als Schlag.
- Jeder Schlag zählt als Punkt. Hat der Ball nach 6 Punkte das Ziel nicht erreicht ist ein Zusatzpunkt anzurechnen.
- Der Ball ist vom Abschlag auf vorgesehenem Wege zu spielen. Nachdem er das Abschlagsfeld verlassen hat, ist der Ball im Spiel und wird mit dem nächsten Schlag unter Beachtung der Ablegeregeln von dort weitergespielt, wo er zur Ruhe gekommen ist. Ausnahmen:
 - o Hat der Ball eine nach dem Abschlag befindliche Grenzlinie nicht überwunden, wird er mit dem nächsten Schlag vom Abschlag gespielt
 - o Wird der Ball so aus der Bahn gespielt, dass sich ein eindeutiger Vorteil ergibt, wird er vom letzten Ruhepunkt aus weitergespielt
- Liegt der Ball enger als 20 cm an einer Bande oder einem Hindernis, so kann er für eine bessere Ausholbewegung bis zu 20 cm rechtwinklig abgelegt werden.
- Hindernisse müssen auf dem vorgesehen Weg überwunden werden (z.B. durch eine Rinne laufen und nicht ohne Kontakt drüber fliegen etc.)
- Die Bahnen werden in der Reihenfolge 1-18 gespielt. Eine Bahn darf erst dann bespielt werden, wenn der letzte Spieler der Vorgruppe die Bahn beendet hat und die Gruppe zur nächsten Bahn weitergegangen ist. Ist eine Bahn noch durch die Vorgruppe besetzt, verbleibt die Spielgruppe solange an einer Bahn, bis die nächste Bahn zum Spiel frei wird.
- Die Gruppe hat während der Runde zusammenzubleiben. Für Toilettengänge müssen sich die Spieler*innen beim Schiedsgericht abmelden.
- In einer Runde werden die Bahnen von der Spielgruppe immer in der selben Reihenfolge gespielt (Spieler 1-3). Dabei gilt für die Notation: Spieler 3 notiert für Spieler 1, Spieler 1 notiert für Spieler 2, Spieler 2 notiert für Spieler 3).
- Die Notation erfolgt mit einer Software auf Mobiltelefonen. Diese sind vor Beginn der Runde von der Gruppe im Greenhouse abzuholen und nach Ende der Runde im Greenhouse abzugeben. Die Runden werden von der Turnierleitung notiert und sind durch die Spieler*innen gegenzuzeichnen.

Spezielle Regeln für das German Adventuregolf Masters 2024

- Als Abschlagsbereiche sind gemäß Bahnabnahme die 30 x 40cm großen hellgrünen Ovale vorgesehen.
- Die Grenzlinie befindet sich grds. am Ende des Abschlagsfeldes. Der Ball wird dann mit dem nächste Schlag von dem Ort weitergespielt, an dem er zur Ruhe kommt (unter Berücksichtigung der Ablegeregeln). Läuft ein Ball über die Grenzlinie zurück, so ist er mit dem nächsten Schlag von dort weiterzuspielen, wo er die Grenzlinie überschritten hat.
- Verlässt ein Ball über die Bandenerhöhungen die Bahn, ist er auf dem Scheitelpunkt der Banden einzulegen, wo er die Bahn verlassen hat.
- Spezifische Bahnregeln:
 - o Bahn 3: Der „Marktplatz zur Insel“ teilt sich den Marktplatz als Kreuzungsbahn mit Bahn 8. Als Begrenzung für Bahn 3 gelten jeweils das Ende der Marktplatzgänge zum Abschlag und zum Zielfeld der Bahn 8, also quasi die „Stadtmauern“. Kommt ein Ball außerhalb des Markplatzes zur Ruhe, kann der Ball wieder an der Grenzlinie eingelegt werden. Kommt der Ball im Hindernis des Baumstamms (Rinne) zur Ruhe, kann er rechtwinklig bis zu 20 cm Richtung Ziel abgelegt werden.



- o Bahn 4: Ball muss durch das Fass gespielt werden
- o Bahn 5: Bahn hat eine „U-Form“. Der Ball muss um den mittigen Stein gespielt werden
- o Bahn 6: An der „Wildbahn“ gehört der am Zielbereich auf der Bahnerhöhung stehende Hirsch zur Bahn und kann damit als Bande verwendet werden.
- o Bahn 8: „Marktplatz hoch“ teilt sich den Marktplatz mit Bahn 3. Die Regelungen der Bahnbegrenzung gilt analog der Bahn 3. Stehen Spielgruppen gleichzeitig an Bahn 3 und Bahn 8 und haben noch nicht begonnen, hat die Spielgruppe an Bahn 8 Vorrang, damit hintendran kein Stau entsteht. Hat eine Spielgruppe bereits angefangen, hat diese die Bahn zunächst zu beenden.

- Bahn 11: Ball muss durch die Tuchel (Rohr) und das nachfolgende Loch zur unteren Ebene gespielt werden
- Bahn 13 teilt sich als weitere Kreuzungsbahn den mit Bäumen und Pilzen geschmückten Innenplatz mit Bahn 15. An allen 4 Ecken des Platzes stehen außerhalb der Bahnbegrenzung große Steine. Die Grenzlinien der beiden Bahnen, die parallel zur Spielrichtung der jeweiligen Bahn verlaufen, befinden sich jeweils an der Linie, die in Verbindung der vorderen Kanten der jeweiligen Steine entstehen. Läuft ein Ball über eine der Grenzlinie in die andere Bahn, kann er dort auf die Grenzlinie gelegt werden, wo er die Grenzlinie passiert hat. Für die Spielgruppenregelung gilt die Regelung der 1. Kreuzungsbahn analog.



Bsp.: Begrenzung rechts für diese Bahn ist die Linie zwischen den beiden vorderen Kanten der rechts im Bild zu sehende große Steine.

- Bahn 14: Wird der Ball in ein Loch gespielt, welches wieder in der Nähe des Abschlagsfelds endet, dann zählt dieser Schlag
- Ansonsten gelten die Bestimmungen des System MOS der World Minigolf Sport Federation in der deutschen Fassung vom Januar 2024: www.minigolfsport.de/pdf/Download/Regelwerk/s14_normungsbestimmungenmos-2024-01.pdf
- Einen Eindruck der Anlage bekommt ihr über das folgende YouTube-Video: www.youtube.com/watch?v=C8YjTYPqnZ4



Ballplan von Achim Braungart Zink aus dem Trainingsevent im Juni 2023

- Bahn 1: Reisinger WM 2005 Steyr kl matt
- Bahn 2: 3D 363 kl
- Bahn 3: Golfball, King of felt oder Billiard-Stein
- Bahn 4: normaler Stein, Billard-Stein
- Bahn 5: Golfball
- Bahn 6: 3D 163 kl, Reisinger WM 2005 Steyr
- Bahn 7: Reisinger Kempten, Classic 3, 3D 363
- Bahn 8: Billardstein, normaler Stein
- Bahn 9: Euro 60, mg V2
- Bahn 10: Golfball
- Bahn 11: Stein
- Bahn 12: M&G DM 2014 Künzell kl
- Bahn 13: Reisinger NC 2014 Neutraubling kbl
- Bahn 14: Golfball
- Bahn 15: Reisinger WM 2005 Steyr
- Bahn 16: Reisinger Stiebbi kx
- Bahn 17: 3D 363 kl
- Bahn 18: Golfball

Wichtig: Bitte nur lizenzierte Golfbälle der WMF verwenden!!!

Balldaten können hier verglichen und nachgeschaut werden:

<https://balldatenbank-app.de/list/hersteller>