

Regeln Carp-Cup



Regel Nr. 1

Der Organisator ist Falle Fischertreff, welcher die absolute Kontrolle und Entscheidungsfreiheit über den Ablauf des Wettkampfes, das Reglement und eventuelle Änderungen hierzu hat. Bei etwaigen Regelübertritten werden jedoch jegliche administrative Maßnahmen ausdrücklich nur vom zugeteilten Schiedsrichterteam (Wiegeteam) beurteilt und durchgeführt.

Regel Nr. 2

Die Teilnahme am Wettkampf wird durch Genehmigung des Veranstalters beglaubigt. Der Organisator behält sich da Recht vor, Anmeldungen abzuweisen.

Regel Nr. 3

Jedes Team besteht aus 2 Anglern die am Wettkampf teilnehmen. Jeder der 2 Angler darf die Ruten, Kescher, Futterraketen usw. bedienen.

Regel Nr. 4

Der Preis für den größten Karpfen geht an jenen Teilnehmer, welcher den schwersten Karpfen gefangen hat, unabhängig von der Endplatzierung. Für den Fall, dass 2 Karpfen dasselbe Gewicht haben, gewinnt jener Teilnehmer den Preis, der als erster den Karpfen gelandet hat.

Regel Nr. 5

Im unwahrscheinlichen Fall, dass im Endergebnis zwei oder mehrere Teams dasselbe Gesamtgewicht erreicht haben, entscheidet die Anzahl der gefangenen Karpfen. Für den Fall, dass dann noch immer Gleichstand vorherrscht, entscheidet der schwerste gefangene Karpfen.

Regel Nr. 6

Die Platzaufteilung der Teilnehmer wird durch Ziehung ermittelt, das System hierzu wird vom Organisator bekannt gegeben. Die Entscheidung der Platzziehung ist endgültig. Ein zweites Mal Ziehen oder Abmachungen treffen ist nicht möglich. Für den Fall des verspäteten Eintreffens von Teams ziehen diese in der Reihenfolge ihres Eintreffens die restlichen nicht ausgelosten Plätze.

Regel Nr. 7

Das Event wird um 12.00 Uhr mit einem akustischen Signal gestartet. Sobald das Signal ertönt, dürfen die Teilnehmer ihre beköderten Angeln auswerfen und anfüttern. Platz ausmarkern und loten ist vor dem offiziellen Start erlaubt.

Regel Nr. 8

Die Nichteinhaltung der Regeln bewirkt eine Verwarnung (schriftlich festgehaltene Verwarnung), die nur durch einen der Schiedsrichter (Wiegeteam) ausgesprochen werden kann und den Abzug der zwei schwersten Karpfen (von Beginn bis Ende des Bewerbs), jedoch auf jeden Fall zumindest 20 kg Abzug vom Gesamtgewicht zur Folge hat.

Ein weiteres Vergehen bzw. ein grober Verstoß, wird durch sofortigen Ausschluss geahndet. Im Falle einer Disqualifikation wird vom Veranstalter kein Nenngeld rückerstattet und das disqualifizierte Team hat die Box sofort ohne Störung des Nachbarteams zu räumen und das Areal zu verlassen.

Nichteinhaltung der ORIGINAL SCHONHAKEN REGEL (entfernen des Widerhakens ist NICHT original Schonhaken!) am Ziegeleisee führt zur sofortigen Disqualifikation.

Regel Nr. 9

Zum Auswerfen, Füttern, Keschern, Drillen und Ausmarkern darf das Wasser nicht betreten werden. Ausnahme: An beiden Strandbadplätzen am Hörzendorfersee darf das Wasser Krietief zum Keschern und Hältern von Fischen betreten werden.

Regel Nr. 10

Das Füttern von Boilies, gekochten Partikeln, Pellets sowie Mehle usw. ist erlaubt. Frolic und ähnliche Tierfuttermittel sind verboten.

Regel Nr. 11

Es sind als Hakenköder Boilies, Pellets, Partikel und Kunstköder erlaubt. Diese müssen aber mit der „Haarmontage“ präsentiert werden. Es dürfen nur Boiliemontagen zum Einsatz kommen, das heißt Köder am Haar, Clip, Band oder Gummi.

Regel Nr. 12

Jede Form von Lebendköder, wie Würmer, Maden, Schnecken, Mückenlarven usw. sind strengstens verboten.

Regel Nr. 13

Die Verwendung von Booten, Futterbooten, Echoloten jeder Art ist verboten.

Regel Nr. 14

Schwimmen, aus welchem Grund auch immer, ist strengstens verboten.

Regel Nr. 15

Erlaubt ist das Anfüttern nur ausschließlich von der Box aus und nur in den vom Veranstalter angeführten Futterzeiten. Außerhalb der Anfütterzeiten ist das Auslegen mit PVA-Materialien erlaubt. Hilfe beim Anfüttern durch Dritte ist der Fairness halber verboten und wird mit einer Verwarnung geahndet.

Regel Nr. 16

Die Anfütterzeiten werden vom Veranstalter mittels Beiblatt vor Beginn des Bewerbs ausgeteilt.

Regel Nr. 17

Erlaubt ist das Vorfüttern mit der Hand und mit Hilfe von:

- beiden Händen betätigte elastische Schleuder
- Hand betätigtem Boilie-Wurfrohr
- auflösbaren Beuteln, Tapes und Fäden
- Spodruten geschleuderten Bait Rockets, Stoff- oder Lederfetzen, Trichtern und Flaschen
- Hand betätigtem Katapult (mit Bodenauflage z.B. Dreibein)
- einer Futterschaufel (Handelsübliche Größe)

Regel Nr. 18

An jeder Angelschnur (Montage) darf nur ein Haken befestigt sein und am Grund angeboten werden (keine Schwimmer oder ähnliches).

Achtung: Am Ziegeleisee besteht „original“ Schonhakenpflicht!

Regel Nr. 19

Abriebfeste geflochtene oder Nylonschlagschnüre sind bis zu einer maximalen Länge von 15 Metern erlaubt. Durchgehend geflochtene Schnüre sind verboten.

Achtung: Am Ziegeleisee ist nur monofile Schlagschnur erlaubt!

Regel Nr. 20

Das Bleigewicht darf 60 g nicht unterschreiten, muss am Grund aufliegen und darf nicht direkt in einem Karabiner eingehängt werden.

Regel Nr. 21

Jedes Team darf ein Maximum von 4 Ruten (Rutenlänge max. 4 Meter) gleichzeitig verwenden und muss seine Angeln und Köder selbst platzieren, die Fische selbst drillen und selbst keschern. Keine Hilfe von anderen Personen außer dem Teammitglied ist erlaubt. Weitere 4 angelfertige Ruten, aber ohne montierte Köder, sind als Reserve erlaubt.

Regel Nr. 22

Feeder-, Bolo-, Stippruten oder sonstige Sonderbauformen von Ruten sind verboten. Feederfischen und Method Feeder sind verboten.

Regel Nr. 23

Die verwendete Hauptschnurstärke darf nicht unter 0,28 mm Durchmesser liegen oder max. 0,38 mm überschreiten.

Regel Nr. 24

Zwei Markerruten sind zusätzlich zu den 4 Angelruten erlaubt.

Regel Nr. 25

Gehakte oder Verletzte Karpfen (auch Weißfische) müssen mit „Klinik“ oder gleichwertigen Desinfektionsmitteln versorgt werden und sind behutsam zurückzusetzen.

Regel Nr. 26

Pro Team müssen mindestens 2 große Unterfangkescher (mind. 100 cm/ 40 Zoll Bügelweite) und 1 ausreichend große Abhakmatte einsatzbereit sein. Weiters müssen pro Team mind. 6 Karpfensäcke sowie Klinikum (oder ähnliches) zur Versorgung der Fische vorhanden sein und selbstverständlich auch zum Einsatz kommen.

Achtung: Am Ziegeleisee sind nur Abhakmatten mit „Hängemattenkonstruktion“ wie zB. Anaconda credenza mat oder Nash carp cradle erlaubt!

Regel Nr. 27

Karpfen die in der Zeit von 22.00 bis 06.00 Uhr gefangen werden müssen bis zum morgendlichen Wiegerundgang gehältert werden. (beim Fang von Amurkarpfen bzw. Karpfen um ca. 20 kg muss das Wiegeteam sofort verständigt werden).

Regel Nr. 28

Sollte ein Team alle 6 Karpfensäcke voll haben, einen Amur fangen (darf nicht im Karpfensack, sondern nur im Kescher gehältert werden) oder sich ein „gesackter Fisch“ auffällig verhalten, ist sofort ein Wiegeteam zu benachrichtigen!

Regel Nr. 29

Die Fische müssen innerhalb des festgelegten Angelplatzes gelandet werden. Mit Genehmigung des Nachbarteams darf auch im Bereich deren Platz gedrillt bzw. gelandet werden.

Regel Nr. 30

Jeder Fisch muss von einem Schiedsrichter bestätigt werden und der Fang wird offiziell registriert (Fangliste Schiedsrichter und Team). Weiters muss mit der offiziellen Wiegeausrüstung der Schiedsrichter gewogen werden, anderenfalls wird er aus der Wertung genommen.

Regel Nr. 31

Sollte ein Team alle 6 Karpfensäcke voll haben, einen Amur fangen (darf nicht gehältert werden) oder sich ein „gesackter Fisch“ auffällig verhalten, ist sofort ein Wiegeteam zu benachrichtigen. Selbiges gilt auch bei Ausnahmefischen um die 20 kg.

Regel Nr. 32

Es werden nur Leder-, Schuppen-, Spiegelkarpfen (Cyprinus Carpio) und Graskarpfen (weißer und Schwarzer Amur) gewertet.

Regel Nr. 33

Nur offizielle Teilnehmer und Schiedsrichter haben die Erlaubnis, Zelte am Seeufer aufzustellen und sich in der Nacht dort aufzuhalten, außer es ist durch den Organisator genehmigt.

Regel Nr. 34

Der Angelplatz wird zu Beginn gründlich auf Sauberkeit kontrolliert. Vor der Siegerehrung wird wieder jeder Platz auf Sauberkeit überprüft (Zigarettenstummel, Müll, Schnur usw.) Sollte der Angelplatz nicht dem Startzustand entsprechen, wird das jeweilige Team disqualifiziert.

Regel Nr. 35

Sollte ein Teilnehmer während des Wettkampfes den Angelplatz verlassen wollen, ist sein Teampartner berechtigt mit 4 Ruten weiter zu fischen. Wenn beide Teammitglieder den Platz verlassen möchten, müssen alle Ruten und die beköderten Haken vom Wasser entfernt werden.

Regel Nr. 36

Ein akustisches Signal zeigt das Ende des Wettkampfes an. Jeder Fisch, der vor Ende des Events (Zeit vor offiziellem Ende) gehakt wird und innerhalb von 20 Minuten gelandet wird, kommt noch in die Wertung. Sollte diese Zeit überschritten werden, ist der Fang ungültig.

Wichtig: Einer der Schiedsrichter muss noch vor offiziellem Ende des Bewerbs per Anruf bzw. andersartig verständigt werden, dass noch ein Fisch gedrillt wird! Fisch bzw. Drills die nach Zeitablauf gemeldet werden kommen nicht mehr in die Wertung.

Regel Nr. 37

Der Organisator kann nicht für eventuell entstandene Schäden oder Diebstahl während des Wettkampfes verantwortlich gemacht werden. Für Unfälle jeglicher Art sowie Diebstähle übernimmt der Veranstalter keinerlei Haftung.

Regel Nr. 38

Sollten sich Teilnehmer durch starken Alkoholkonsum auffällig verhalten oder sogar andere Teilnehmer stören bzw. „belästigen“, so werden diese sofort aus dem Bewerb ausgeschlossen. Weiters sind Teilnehmer auszuschließen, welche sich gegenüber Schiedsrichtern oder anderen Teilnehmern in ihrer Wortwahl bzw. dem Ton auf grobe Weise „vergreifen“.

Regel Nr. 39

Verstöße gegen die oben genannten Punkte haben je nach Schwere des Vergehens eine Verwarnung bis hin zu einem sofortigen Ausschluss (Disqualifikation) durch das Schiedsrichterteam zur Folge.

Regel Nr. 40

Den Anordnungen der Schiedsrichter ist Folge zu leisten und deren Entscheidungen zu akzeptieren. Die Einschätzung der Schwere eines Vergehens und die damit verbundene Verwarnung oder sogar der Ausschluss des betreffenden Teams, obliegt ausschließlich Schiedsrichterteam.

Regel Nr. 41

Mit erfolgter Anmeldung verpflichten sich die Teilnehmer sämtliche Regeln bzw. Auflagen des Veranstalters zu akzeptieren, diese einzuhalten und beim Bewerb mitzuführen.