



## Das Fischerstechen zum 23. Leipziger Wasserfest!

Wo findet es statt:

- Einstieg am öffentlichen Steg an der Stabbogenbrücke am Karl-Heine-Kanal

Wann findet es statt:

- ab 13.08.2023, 13.00 Uhr erste Kampf
- ca. 15.00 Uhr die Siegerehrung

Wie Ihr braucht:

- ein Team aus zwei Personen, wobei einer rudern wird und der andere „stechen“
- wenn möglich einen tollen Namen für das Team und gern auch Verkleidung (ist aber keine Bedingung)

Was bereitgehalten wird:

- Ruderboot
- präparierte Stange (abgepolsterte Spitze)

Wie läuft es ab:

- immer zwei Teams treten im K.o.-System gegeneinander an (die Paarung wird vorher zugelost)
- das Team, dessen Kämpfer zuerst dreimal von der Bootsspitze ins Boot / ins Wasser gestolpert ist, hat verloren
- abhängig von der Zahl der Teams werden nach der ersten Runde wieder neue Paare gebildet und das K.o.-System geht weiter
- bei acht Teams können es somit drei Runden werden

Wer noch mehr wissen will: Auf der Rückseite

Was kann man gewinnen:

- zu Beginn des Fischerstechens wird die Preisliste bekanntgegeben
- es wird jedes Team etwas gewinnen

Anmeldemöglichkeiten zu den zahlreichen Mitmachaktionen und Neuigkeiten sind nachzulesen unter: <https://www.wasser-stadt-leipzig.de/aktuelles/> und

Das vollständige Programm ist hier als Download zu finden:

<https://www.wasser-stadt-leipzig.de/aktionen/leipziger-wasserfest/>



## Fischerstechen

### Regeln:

#### Grundbegriffe und Fakten

1. Der Speer ist ca. 2,80 m lang, an der Spitze durch eine gepolsterte Scheibe entschärft und am anderen Ende mit einem gerundeten Querholz versehen. Dieses wird an die Schulter gepresst und dient so zur Stabilisierung des Speers.
2. Bei den Booten handelt es sich normalerweise um sogenannte Stecher-Zillen. Wir nutzen klassische Ruderboote.
3. Ein Fahrer bewegt das Boot. Man benötigt immer Steuerer und Angreifer.
4. Die Turnierleitung besteht aus einem Schiedsgericht und dem Zunftmeister. Dieser kündigt die Stecherpaare an und gibt die Entscheidungen des Schiedsgerichtes bekannt.

#### Teilnehmer (Stecher)

Als Grundregel gilt: Ein Stecher muss »trocken« bleiben, um im Turnier weiterzukommen – ein Stecher gilt als »nass« und somit nicht mehr als »trocken«, wenn er

- ins Wasser fällt
- vom Standplatz in das Boot tritt → benötigt FESTEN Standplatz!
- seinen Speer verliert
- nach dem Speer des Gegners greift
- durch unfaires Handeln seinen eigenen Sturz verhindert oder den des Gegners provoziert.

Das Schiedsgericht entscheidet darüber, ob ein Stecher »nass« oder »trocken« ist oder gar ein »Nasser« nach einem Regelverstoß seines Gegners im Turnier verbleiben darf. Darüber hinaus beurteilt es streng die Haltung der Stecher und bezieht diese in seine Bewertung mit ein. Eine Verwarnung des Stechers durch das Schiedsgericht erfolgt bei

- übermäßiger Körpervorlage
- zu hoch bzw. zu niedrig liegendem Stich
- jeglichem unfairen Verhalten

Erhält der Stecher eine zweite Verwarnung, wird er mit sofortiger Wirkung vom Turnier ausgeschlossen.

#### **Alternatives Fischerstechen, um Wasserkontakt zu vermeiden=**

Beide Teams stechen nach einem Ring und die Stecher stehen im Kahn und nicht auf dem Bug-Brett.

#### Turnier (Ablauf)

##### Hauptrunde

Alle Paare → es werden 18 Paare empfohlen, stechen gruppenweise (3 oder 2 Paare bilden eine Gruppe). Pro Paar erfolgen drei Durchgänge, wer dabei mindestens einmal »trocken« bleibt, kommt in die nächste Runde.

Ein nochmaliges Aufeinandertreffen der Paare in einer der folgenden Zwischenrunden wird ausgeschlossen.

### Erste Zwischenrunde

Sollten nach der Hauptrunde weniger als zehn Stecher verbleiben, wird in je zwei Durchgängen weiter gestochen. In diesem Fall kommt in die nächste Runde, wer mindestens einmal »trocken« bleibt.

Verbleiben mehr als zehn Stecher, erfolgt jeweils nur ein Durchgang, nach dem weiterkommt, wer trocken bleibt.

Erreicht eine ungerade Anzahl von Stechern eine Zwischenrunde, so entscheidet ein Freilos, wer diese überspringen darf. Von weiteren Ziehungen ist der Losgewinner allerdings ausgeschlossen.

### Weitere Zwischenrunden

Ab der zweiten Zwischenrunde wird ausschließlich in einem Durchgang gestochen.

### Finale

Im Finale wird erneut in zwei Durchgängen gestochen. Tagessieger wird, wer im Finale öfter »trocken« bleibt.

Dies sind Beispiele für Regelverstöße und ein ungefährender Ablauf→ (Ablauf wird danach nochmal genauer erläutert):

- Die Stecher stehen mit der Lanze in der Hand auf der gekennzeichneten Plattform Beide Boote fahren aufeinander zu, möglichst ohne sich zu berühren oder zusammenzustoßen. Die Stecher versuchen sich mit Hilfe der Lanze vom Boot zu stechen.
- Das in die Hocke gehen ist ein unerlaubter Vorteil und führt zur Verwarnung.
- Hauen und schlagen mit der Lanze oder dem Paddel ist verboten ebenso das Abstützen am Paddler und festhalten der gegnerischen Lanze während des Stechens.
- Wer zuerst im Wasser liegt hat verloren. Bei gleichzeitigem Fallen gibt es eine Wiederholung des Stechens.
- Ein im Gefecht verursachtes Aushebeln des Gegners mit der Lanze ist erlaubt, solange dieses nicht als grundsätzliches Mittel eingesetzt wird.
- Jede Handlung, die zu einem unfairen Vorteil der eigenen Mannschaft führt, wird vom Schiedsrichter unterbunden und kann zugunsten des Gegners gewertet werden.
- Ein absichtliches Vorbeifahren am Gegner wird verwarnet und kann im Wiederholungsfall als verlorenes Stechen gewertet werden.
- Jedes Duell hat 3 Versuche. Hat man nach drei Versuchen keinen Sieger wird der Sieger beim Tauziehen auf dem Boot ermittelt.
- Ab Halbfinale Entscheidungen ohne Tauziehen sondern nur im Fischerstechen. Beide Stecher bleiben auf der Plattform stehen und drehen sich um 180°. Ein 3m langes Seil wird von beiden Stechern in die Hand genommen. Beide Stecher halten den Arm gestreckt und halten ihn auch während des gesamten Ziehens gestreckt. Die Boote paddeln auf Kommando auseinander bis einer zuerst ins Wasser fällt. Beide Boote sind angehalten zu paddeln. Paddelt ein Boot nicht oder nur zum Schein kommt es zur Verwarnung und einer Wiederholung. Mehrmaliges verwarnen wird als verloren gewertet.