



Fischerstechen am 23. August 2009  
bei der Forellenzucht Schneider in Katzweiler  
[www.fischerstechen.katzweiler.de](http://www.fischerstechen.katzweiler.de)

- 9:00 – 09:30 Uhr Auslosung der Gruppen
- 9:30 – 10:00 Uhr Begrüßung und Eröffnung; Erläuterung der Regeln
- 10:00 – 13:00 Uhr Vorrunde
- 13:00 – 14:00 Uhr Mittagspause
- 14:00 – 15:00 Uhr Viertelfinale
- 15:30 – 16:00 Uhr Halbfinale
- 16:30 – 17:00 Uhr Finale
- 17:30 – 18:00 Uhr Siegerehrung



## Regeln und Definitionen

- (1) Das Turnier wird von dem Zunftmeister geleitet und dieser wird von einem Schiedsgericht unterstützt.
- (2) Der Zunftsmeister kündigt die Stecherpaare an und gibt die Entscheidungen des Schiedsgerichtes bekannt.
- (3) Die Besetzung der 4 Vorrundengruppen wird vom Schiedsgericht vor dem Turnier ausgelost (siehe Tabelle1). Der Spielplan des Turnieres findet sich in Tabelle 2.
- (4) Eine Mannschaft besteht aus einem Ruderer und einem Stecher.
- (5) Die Teilnahme an dem Wettkampf erfolgt auf eigenes Risiko, es kann keine Haftung für Folgen aus dem Kampf übernommen werden. Zur Sicherheit wird das Rote Kreuz anwesend sein, es werden Schwimmwesten zur Verfügung gestellt und es wird empfohlen, dass die Teilnehmer schwimmen können.
- (6) Die Boote sind etwa 4m lang. Der Speer ist etwa 3m lang und an der Spitze gepolstert.
- (7) Das Boot enthält einen Sitzplatz und zwei Ruder für den Ruderer und ein Stehpodest an der Spitze des Bootes für den Stecher.
- (8) Die Stecher müssen in aufrechter, stehender Haltung auf dem Podest stehen, dem Gegner die Brust anbieten. Die Stecher dürfen ausschließlich mit der gepolsterten Lanzenspitze auf die Brust des Gegners zielen.
- (9) Die Kampfkleidung der Mannschaften sollte auf die Zunft oder den Herkunftsort hinweisen.
- (10) Ein Kampf dauert 5 Minuten, von dem Moment an, an dem die Boote von den Startpositionen auf Kommando des Zunftmeisters losrudern (siehe Abbildung 1 und 2). Der Ruderer ist gehalten während der Kampfzeit von 5 Minuten in der markierten Kampfzone zu bleiben und zügig auf das gegnerische Boot zuzurudern. Um zu vermeiden, dass die Boote aneinanderstoßen und nicht mehr navigiert werden können, sollte versucht werden in einem Abstand von etwa 2m am gegenerischen Boot vorbeizufahren (siehe Abbildung 2).
- (11) Gewinner eines Wettkampfes ist die Mannschaft, die nach 5 Minuten Kampf "trocken" ist.
- (12) "nicht-trocken" und somit der Verlierer ist, wer
  - (als erster) ins Wasser fällt,
  - (als erster) vom Podest auf den Boden des Bootes tritt,
  - (als erster) den Speer verliert;
- (13) Das Schiedsgericht entscheidet über den Ausgang des Kampfes und eventuelle Disqualifikationen infolge von Regelverstößen. Das Schiedsgericht kann bis zu zwei Ermahnungen aussprechen, die dritte Ermahnung bedeutet die Disqualifikation. Eine Ermahnung wird ausgesprochen, wenn
  - nach dem Speer des Gegners gegriffen wird,
  - die Aufnahme des Kampfes zeitlich verzögert wird, z.B. durch gezieltes Fehlen des Bootes,
  - unfair gehandelt wird,
  - Regelverstöße vorliegen;
- (14) In der Vorrunde werden 2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine verlorene Party vergeben. Ab dem Viertelfinale herrscht k.o-System: Steht nach 5 Minuten Kampf kein Sieger fest, so entscheidet ein Wettrudern über den Sieger. Zwischen den Kämpfen sind 10 Minuten Pause, die zur Vor- und Nachbereitung der Kämpfe dienen (Mannschaftswechsel, Zurückrudern, ...).
- (15) Die Siegermannschaft gewinnt einen halben Zentner Lebendforellen, der Zweitplatzierte 10kg Lebendforellen, der Drittplatzierte 5kg Lebendforellen; Alternativpreise sind für Nicht- Angelsportvereine nach Absprache möglich.



Tabelle 1: Die Vorrundengruppen

Gruppe A		Gruppe B		Gruppe C		Gruppe D	
A1:		B1:		C1:		D1:	
A2:		B2:		C2:		D2:	
A3:		B3:		C3:		D3:	

Tabelle 2: Der Zeitplan

Von	Bis				Ergebnis
9:00	9:30	Auslosung der Gruppen			
9:30	10:00	Eröffnung, Begrüssung			
10:00	10:15	Vorrunde	A1:	A2:	
10:15	10:30		B1:	B2:	
10:30	10:45		C1:	C2:	
10:45	11:00		D1:	D2:	
11:00	11:15		A1:	A3:	
11:15	11:30		B1:	B3:	
11:30	11:45		C1:	C3:	
11:45	12:00		D1:	D3:	
12:00	12:15		A2:	A3:	
12:15	12:30		B2:	B3:	
12:30	12:45		C2:	C3:	
12:45	13:00		D2:	D3:	
13:00	14:00	Mittagspause			
14:00	14:15	Viertelfinale 1	Erster A:	Zweiter B:	
14:15	14:30	Viertelfinale 2	Erster B:	Zweiter C:	
14:30	14:45	Viertelfinale 3	Erster C:	Zweiter D:	
14:45	15:00	Viertelfinale 4	Erster D:	Zweiter A:	



15:00	15:30	Pause		
15:30	15:45	Halbfinale 1	Sieger Viertelfinale 1	Sieger Viertelfinale 2
15:45	16:00	Halbfinale 2	Sieger Viertelfinale 3	Sieger Viertelfinale 4
16:00	16:30	Pause		
16:30	16:45	Finale	Sieger Halbfinale 1	Sieger Halbfinale 2
16:45	17:00	2. Finale	Verlierer Halbfinale 1	Verlierer Halbfinale 2

Abbildung 1: Der Austragungsort

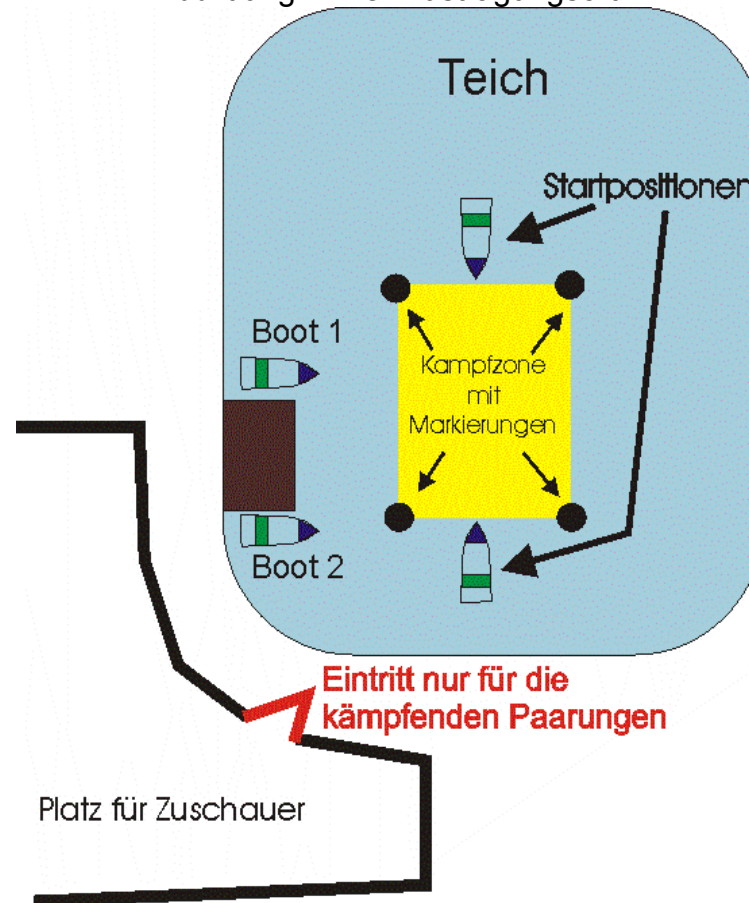




Abbildung 2: Empfohlener Kampfablauf

