



SCHIFFERSTECHEN DER ZÜRCHER ZÜNFTE

Stechreglement

Allgemeines

- §1 Das Schifferstechen wird von der **Zunft zur Schifflenten** in Zusammenarbeit mit dem **Limmatclub Zürich** nach den traditionellen Turnierregeln durchgeführt.
- §2 Beim Schifferstechen werden zwei Weidlinge in Flussrichtung derart aneinander vorbeigesteuert, dass die beiden Stecher sich gegenseitig mit Lanzen ins Wasser stossen können.
- §3 Alle Lanzen sind von gleicher Länge und Gewicht. Ihre Spitzen sind gepolstert. Ebenso sind die Kampfplattformen im Heck der Kampfboote von gleicher Grösse und gleicher Höhe über dem Wasser.
- §4 Das Schiedsgericht besteht aus folgenden Personen:

- ▶ 1. Stechmeister
- ▶ 2. Stechmeister
- ▶ Turnierleiter

Dem Schiedsgericht ist es erlaubt, einen fachkundigen Berater beizuziehen.

Das Schiedsgericht entscheidet über Sieg oder Niederlage, Ausschluss vom Turnier sowie in Disziplinarfällen und bei Streitigkeiten. Seine Entscheidung ist endgültig und nicht anfechtbar.

- §5 Der Sieger und die Stecher im 2. und 3. Rang werden vom Zunftmeister der Zunft zur Schifflenten mit Handschlag und einem Schluck Zunftwein geehrt.

Kampfregelein

- §6 Für die Stecher ist es Ehrensache, mit vollständigem Zunftkostüm zum Kampfe anzutreten. Waffen und Rüstungen bleiben an Land. Hut und hohe Stiefel sind fakultativ, notfalls auch Perücke. Barfuss oder nur in Socken zum Kampfe anzutreten ist nicht zulässig.
- §7 Bei der Kampfbegegnung kreuzen sich die beiden Schiffe längsseits. Die Stecher stehen auf der Plattform achtern im Weidling. Bei der Begegnung tragen sie die Lanze in der ihnen vom Schiedsgericht vorgeschriebenen Haltung.
- Die Lanze ist auf die Brust des Gegners zu richten. Gleichzeitig ist die eigene Brust dem Gegner furchtlos, aufrecht und ohne abzuweichen darzubieten.
- §8 Verlierer in der Kampfbegegnung ist, wer mit einem oder beiden Füßen von der Plattform tritt oder von der Plattform fällt.

Wird ein Stecher vom Schiedsgericht gemäss §9 vom Turnier ausgeschlossen, so wird sein Gegner, welcher sich keine Verstösse gemäss §9 zuschulden kommen liess, zum Sieger erklärt, auch wenn er beim Kampf von der Plattform getreten oder gefallen ist.

§9 Vom Turnier ausgeschlossen wird:

- ▶ Wer im Kampfe seine Lanze fallen lässt.
- ▶ Wer an der gegnerischen Lanze zieht, sie festhält oder einklemmt, um den Gegner ins Wasser zu stürzen.
- ▶ Wer sich vom Gegner abwendet, dem gegnerischen Stoss ausweicht oder seine Brust nicht aufrecht offeriert.
- ▶ Wer seine Lanze zu hoch auf Hals und Kopf oder zu tief auf Unterleib und Beine des Gegners richtet.
- ▶ Wer zur Zeit seines Kampfes nicht anwesend oder betrunken ist.
- ▶ Wer sich unsportlich verhält oder die Turnierleitung beleidigt.

Turnierablauf

§10 Das Turnier umfasst 2 bis 3 Runden sowie die Finalrunde.

§11 In einem Kampfboot befinden sich maximal folgende Personen:

- 3** Stecher
- 2** Ruderer
- 1** Funker
- 1** Rettungsschwimmer

Haben alle 3 Stecher ihren Stechgang absolviert, so kehrt das Boot an den Steg zurück und nimmt neue Stecher auf.

Nach Abschluss einer Runde halten sich die Sieger und der Überzählige gemäss §15 für die nächste Runde zur Verfügung der Turnierleitung.

§12 In der Vor- und der Zwischenrunde (Runden 1 & 2) werden die Kampfpaarungen, die Reihenfolge ihrer Begegnungen und die Zuweisung in eines der Kampfboote durch den Turnierleiter bestimmt.

§13 Wenn in einer Kampfbegegnung keine Entscheidung zu Gunsten des einen oder des anderen Stechers fällt, wird der Kampf zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt.

§14 Vorrunde & Zwischenrunde (Runden 1 & 2):

In der Vorrunde und in der Zwischenrunde werden die Kampfbegegnungen nur je einmal wiederholt (2 Kämpfe). Fällt auch bei der Wiederholung keine Entscheidung (beide Stecher bleiben auf der Plattform oder fallen ins Wasser), so scheidet beide Stecher als Verlierer aus dem Turnier aus. Jene Stecher, welche die Runden 1 & 2 siegreich überstanden haben bestreiten die Halbfinal-Qualifikationsrunde.

Halbfinal-Qualifikationsrunde (Runde 3):

In der Halbfinal-Qualifikationsrunde werden die Kampfbegegnungen ebenfalls nur je einmal wiederholt (2 Kämpfe). Die 4 siegreichen Stecher bestreiten den Halbfinal.

Sollten mehr als 4 Stecher erfolgreich aus der Halbfinal-Qualifikationsrunde hervorgehen, so bestreiten diejenigen 4 Stecher den Halbfinal, welche die Runden 1-3 mit den wenigsten Kämpfen siegreich überstanden haben.

Sollten mehr als 4 Stecher sowohl die Halbfinal-Qualifikation siegreich überstanden und zudem auch noch gleich viele Kämpfe bis in den Halbfinal benötigt haben, so kommen die 2 Stecher mit den tiefsten Stecher-Nummern und jene 2 Stecher mit den höchsten Stecher-Nummern in den Halbfinal.

Sollten sich hingegen nur 3 Stecher für den Halbfinal qualifizieren, so scheidet jener Stecher aus, welcher bis in den Halbfinal am meisten Kämpfe benötigt hat und die beiden anderen Stecher bestreiten direkt den Final. Bei allfälliger Kampf-Gleichheit bestreiten der Stecher mit der tiefsten Stecher-Nummer und der Stecher mit der höchsten Stecher-Nummer direkt den Final.

Halbfinal (Runde 4):

Im Halbfinal werden die Kampfbegegnungen ebenfalls zur je einmal wiederholt (2 Kämpfe). Die beiden Sieger aus den Halbfinals bestreiten den Final.

Sollte es nach je 2 Halbfinalkämpfen immernoch unentschieden stehen, so bestreiten jene 2 Halbfinal-Stecher den Final, welche in den Runden 1-4 am wenigsten Kämpfe zum Sieg benötigt haben.

Sollte es in den beiden Halbfinals keine Sieger geben und zudem alle Stecher in den Runden 1-4 gleichviele Kämpfe zum Sieg benötigt haben, so kommt beim 1. Halbfinal der Stecher mit der höheren und beim 2. Halbfinal der Stecher mit der tieferen Stecher-Nummer in den Final.

Sollte es in den beiden Halbfinals hingegen nur einen Sieger geben, so gewinnt dieser auch gleich das Schifferstechen.

Final:

Im Final werden die Kämpfe höchstens zweimal wiederholt (3 Kämpfe). Fällt auch nach dem 3. Kampf keine Entscheidung, so gewinnt jener Stecher das Turnier, welcher bis in den Final am wenigsten Kämpfe benötigt hat. Sollten beide Stecher gleich viele Kämpfe bis in den Final benötigt haben (Runden 1-4), so wird im Final so lange gekämpft bis ein Sieger feststeht.

- §15** Tritt in der Vor- und Zwischenrunde (Runden 1 & 2) eine ungerade Anzahl Stecher zum Kampf an, so kommt der Stecher ohne Gegner kampflos in die nächste Runde. In der Vorrunde ist es der Stecher mit der höchsten Stecher-Nummer und in der Zwischenrunde der Stecher mit der tiefsten Stecher-Nummer.

Schlussbestimmungen

- §16** Alle Stecher anerkennen mit ihrer Teilnahme am Turnier die vorliegenden Regeln und halten sich im Sinne eines zünftigen Schifferstechens an die Weisungen des Schiedsgerichts, des Turnierleiters und der Bootsführer.
- §17** Die Stecher und die übrige Begleitmannschaft nehmen auf eigene Gefahr an dem Kampfspiel teil.
- §18** Allfällige Gaststecher, welche nicht einer Zürcher Zunft angehören, stechen ausser Konkurrenz.

Zürich, 15. März 2017 / Marco A. Liechti - Turnierleitung Zunft zur Schiffeuten