

4. Oettinger Fischerstechen 2019

Das 4. Oettinger Kirchweihstechen findet am Sonntag, 28.07.2019 am Schießwasen statt. Es handelt sich um eine Hobbyveranstaltung im Fischerstechen, das nach den Regeln des Bayrischen Stechens ausgetragen wird. Es gibt auch andere Arten von Fischer- und Schifferstechen, die sich zum Teil deutlich vom Bayrischen Stechen unterscheiden. Insbesondere hat das Bayrische Stechen nur wenig mit dem in Ulm oder am Ammersee praktizierten Stechen gemeinsam. Historisch wird das Bayrische Stechen an manchen Orten seit dem Mittelalter aufrechterhalten und ist dem Lanzenstechen bei Ritterturnieren nachempfunden. Es wurde quasi als Turnier der armen Fischer ausgetragen und ist im Kern ein echter Kampfsport.

Die Veranstaltung in Oettingen ist weniger kampforientiert, sie soll in erster Linie allen Spaß machen und unterhalten. Dazu sollte eine gewisse Begeisterung von Teilnehmern und Zuschauern vorhanden sein. Der Ehrgeiz sollte sich aber in Grenzen halten, da Übermotivation leicht zu Streit, Schmerzen und im schlimmsten Fall auch zu Verletzungen führen kann. Alles Dinge, die wir vermeiden wollen. Deshalb ist zur Auslockerung der Veranstaltung ein Dirndlpringen in das Stechen integriert.

Auch bei Hobbywettbewerben sind Regeln erforderlich, die dem Ablauf einen Rahmen geben. Um diese Regeln möglichst einfach zu halten gilt beim Fischerstechen das allgemeine Motto:

**Jeder sollte sich so verhalten, dass kein anderer
beeinträchtigt oder gar verletzt wird.**

Wie bei Ritterturnieren lebt und stirbt das Fischerstechen mit der Fairness. Es ist also eine Sportart, die in besonderem Maße zu Selbstbeherrschung und Respekt anleitet, da ansonsten recht schmerzhaft Verletzungen auftreten können. Deshalb sollten alle Akteure dringend den Empfehlungen bei der Einweisung folgen.

Wie bei allen Wettbewerben, bei denen die Fairness durch Schiedsrichter überwacht wird, kann es auch hier zu Meinungsverschiedenheiten kommen. Es ist deshalb ganz besonders bei Hobbyveranstaltungen selbstverständlich, dass auch vermeintliche Fehlentscheidungen gelassen hingenommen werden.

Mannschaften beim Oettinger Fischerstechen:

Beim Oettinger Fischerstechen kann jeder Verein und jede beliebige Gruppe eine Mannschaft stellen, sofern diese rechtzeitig bei der Stadtverwaltung mit einem „Kampfnamen“ registriert und die Anmeldegebühr bezahlt wurde. Die Anmeldegebühr ist eine Schutzgebühr und wird in Form von Verpflegung wieder ausgegeben.

Eine Mannschaft besteht aus

1 Stecher

2 Ruderern

1 Dirndlspringer oder Dirndlspringerin

Der Steuermann wird vom den Donauwörther Fischerstechern gestellt. Dirndlspringer/innen können evtl. auf Anfrage vermittelt werden.

Alle Mannschaftsteilnehmer müssen in der jeweiligen Kleidung mehrere Minuten schwimmen können.

Der Stecher muss männlich und mindestens 16 Jahre alt sein. Für die anderen Mannschaftsmitglieder gibt es keine Einschränkung, sofern jeder seiner Aufgabe gewachsen ist. Insbesondere sollte niemand zu etwas gedrängt werden, was er/sie sich nicht zutraut.

Jede Mannschaft hat einen frei wählbaren „Kampfnamen“, unter dem sie während des Turniers auftritt. Beliebt sind dabei Bezeichnungen, die einen Bezug zum Heimatdorf haben, auf eine Vereinsaktivität hinweisen oder persönliche Belange wiedergeben.

Training und Einweisung:

Am Veranstaltungstag findet vorab ein „Trockentraining“ statt. Dabei bekommen alle Stecher die Gelegenheit, auf der Bootsplattform zu stehen und die Lanze zu halten. Erfahrene Stecher geben hier auch Hinweise und Tipps. Ein Training mit bewegten Booten gibt es nicht. Für alle Neulinge ist dieses Trockentraining dringend zu empfehlen, aber auch „Wiederholer“ können hier sicher was lernen. Das Training ist keine Pflicht.

Die Stecherboote sind in der Regel an einer Einstiegsplattform festgemacht und dürfen nur von Mitgliedern der Donauwörther Fischerstecher losgemacht und auf dem Wasser bewegt werden. Eigenmächtige Verstöße können zu einer Disqualifikation führen.

**Um 13:00 ist offizieller Beginn der Veranstaltung mit einer Vorbere-
chung.** Dabei können allgemeine Fragen beantwortet und noch einmal
Verhaltenstipps gegeben werden.

Um 13:00 findet die Sicherheitseinweisung statt.
Diese Einweisung ist für alle Stecher und Ruderer verpflichtend.

Wer an der Sicherheitseinweisung nicht teilnimmt, kann nicht zum Kampf
zugelassen werden, auch wenn er schon früher an ähnlichen Veranstaltun-
gen teilgenommen hat.

Die Reihenfolge der Kämpfe bzw. der beteiligten Mannschaften hängt in
Listen aus. Solche Listen finden sich unter anderem an der Informationsta-
fel und an den Einstiegstellen. Alle Beteiligten sollten sich rechtzeitig infor-
mieren, wann sie dran sind. Da der Platz direkt um die Einstiegstelle be-
grenzt ist, sollten sich alle Mannschaften in der Umgebung aufhalten und
über den Verlauf informieren, um dann an der richtigen Einstiegsplattform
frühzeitig bereitzustehen.

Für einen zügigen Ablauf der Veranstaltung stehen Ordner an den Ein-
stiegstellen, die für einen koordinierten Ablauf sorgen. Das können sie na-
türlich nur, wenn ihren Anordnungen auch nachgekommen wird.

Die Fischerstecher-Kämpfe starten pünktlich um 14:00.

**Auf dem Boot ist der Steuermann Chef, da gibt's auch bei Hobbyver-
anstaltungen nichts zu diskutieren, seinen Anweisungen ist Folge zu
leisten!**

Einzelkampf und Punkte:

Der Stecher steht auf der hinteren Bootsplattform. Er hält die Lanze mit der rechten Hand. Während der Anfahrt darf er sie im Boot aufstützen.

Die linke Hand darf keinesfalls in den Kampf eingreifen, sie wird am besten hinter dem Rücken in den Hosenbund eingehakt.

Auf Anweisung des Steuermanns rudern die Ruderer, bis zum Kommando „Ruder hoch“. Mit dem Kommando werden die Ruder ins Boot genommen und die Ruderer ducken oder knien sich möglichst ruhig ins Boot.

Anschließend bringen die Stecher ihre Lanze in Position und stellen sich mit der Brust nach vorne auf. Beide Stecher zielen frontal auf die gegnerische Brust.

Die Lanze darf nicht auf den Bauch, den Arm oder gar gegen den Hals oder Kopf des Gegners geführt werden.

Es ist nicht erlaubt, mit der Lanze zu schlagen oder zu stoßen (der Querholm muss bis zur ersten Berührung an der Schulter anliegen). Der Stecher darf der gegnerischen Lanze nicht ausweichen oder den Oberkörper zur Seite drehen.

Diese Einschränkungen dienen der Sicherheit um Verletzungen zu vermeiden und sind im Interesse aller Beteiligten unbedingt einzuhalten.

Ziel eines Kampfes ist es, den Gegner von der Plattform zu schieben und wenn möglich selbst stehen zu bleiben.

Aus organisatorischen Gründen weicht die Punktevergabe beim Hobbystechen von den Standardregeln etwas ab und geschieht wie folgt:

- Wenn ein Stecher alleine stehen bleibt, bekommt er 3 Punkte
- Wenn beide Stecher stehen bleiben, bekommt jeder 2 Punkte
- Wenn beide Stecher ins Wasser fallen, bekommt derjenige einen Punkt, der das Wasser zuletzt berührt.
- Wenn ein Stecher ins Boot tritt, zählt das wie ein Fall ins Wasser.

Die Entscheidung trifft eine Jury. Deren Entscheidung ist aus organisatorischen Gründen nicht anfechtbar.

Wettbewerbsablauf:

Der Wettbewerb setzt sich zusammen aus einer Vorrunde mit integriertem Dirndlspringen, einer Hauptrunde und einem Finale.

Vorrunde:

In der Vorrunde bestreitet jede Mannschaft drei Einzelkämpfe gegen unterschiedliche Gegner. Die Reihenfolge der Kämpfe wird als Liste am Einstieg ausgehängt.

Zur Beschleunigung des Ablaufs steigen die Stecher, die ins Wasser gefallen sind, nicht mehr in ihr Boot zurück. Sie werden von einem anderen Boot aufgenommen oder schwimmen zur Einstiegsstelle.

Nach jedem Kampf wechseln die Mannschaften in den Booten. Zwischen den Kämpfen springen die Dirndlträger und werden von der unabhängigen „Dirndljury“ bewertet.

Für die Auswertung der Vorrunde werden alle Punkte der drei Einzelkämpfe zusammengezählt. Unabhängig von der Gesamtzahl der Mannschaften in der Vorrunde kommen die 8 Mannschaften mit den meisten Punkten eine Runde weiter in die Hauptrunde.

Da zu erwarten ist, dass mehrere Mannschaften den gleichen Punktestand haben könnten, wird die Abgrenzung mit dem Dirndl-Springen kombiniert. Bei Punktgleichstand hat die Mannschaft die Nase vorne, deren Dirndl mehr Punkt hat. Falls auch hier Gleichstand herrscht, entscheidet das Los.

In der Pause nach der Vorrunde findet das freie Dirndlspringen statt, d. h. es dürfen auch Dirndlspringer teilnehmen, die keiner Fischerstechermannschaft zugeordnet sind.

Hauptrunde:

Die Hauptrunde läuft im Prinzip genauso ab wie die Vorrunde, mit dem Unterschied, dass sie deutlich weniger Einzelkämpfe beinhaltet und bei Punktgleichstand ein Entscheidungskampf stattfindet. Aus der Hauptrunde qualifizieren sich 4 Mannschaften für das Finale.

Finale:

Das Finale wird nach dem KO-System ausgetragen und besteht aus insgesamt 4 Kämpfen.

Stecherkönig:

Stecherkönig ist, wer am meisten Kämpfe stehend überstanden hat. Bei Gleichstand wird der Sieger in einem Entscheidungskampf ermittelt.