



Turnier-Reglement

Allgemeines

1. Das Schifferstechen wird von der E. Zunft zu Schifflenten Basel durchgeführt.
2. Beim Schifferstechen werden 2 Weidlinge in Flussrichtung so aneinander vorbei gesteuert, dass die beiden Stecher sich gegenseitig mit Lanzen ins Wasser stossen können.
3. Die Lanzen sind von gleicher Länge und Gewicht und sind an der Spitze gepolstert. Die Plattformen im Heck der Weidlinge sind gleich hoch und von gleicher Grösse.
4. Das Schiedsgericht besteht aus folgenden Personen:
 1. Turnierleiter (Wettkampfleiter)
 2. Turnier-JuryDas Schiedsgericht entscheidet über Sieg oder Niederlage, Ausschluss vom Turnier sowie in Disziplinarfällen und bei Streitigkeiten. Seine Entscheidung ist unanfechtbar.
5. Alle Teilnehmer erhalten einen Bierhumpen. Der Sieger und die Stecher im 2. und 3. Rang werden vom Zunftmeister der E. Zunft zu Schifflenten mit Handschlag geehrt. Der Sieger hat die Ehre, den Wanderpokal des Basler Schifferstechens für ein Jahr sein Eigen zu nennen.

Zur guten Lesbarkeit wird im Text nur die männliche Form benutzt, alle Angaben sind aber als genderneutral zu verstehen.

Die Stechregeln

1. Für den Stecher ist es Ehrensache, mit einem originellen Kostüm zum Kampfe anzutreten. Waffen und Rüstungen bleiben an Land. Hut und Stiefel sind fakultativ.
2. Bei der Kampfbegegnung kreuzen sich die Schiffe längsseits. Die Stecher stehen auf der Plattform achtern im Weidling. Bei der Begegnung tragen sie die Lanzen in der von der Turnierleitung vorgeschriebenen Haltung. Die Lanze ist auf die Brust des Gegners zu richten. Gleichzeitig ist die eigene Brust dem Gegner furchtlos, aufrecht und ohne abzdrehen darzubieten.
3. Um im Turnier weiterzukommen muss der Stecher „trocken“ bleiben.
4. Als nass gilt, wer als erstes ins Wasser fällt, vom Standplatz ins Boot tritt, seinen Speer verliert, sich abwendet und dem Gegner nicht seine Brust zuwendet, nach dem Speer des Gegners greift oder sonst den Sturz durch unfaire Mittel verhindert bzw. den Sturz des Gegners bewirkt, den Gegner ausserhalb der Fläche zwischen Gurt und Schulter am Körper trifft.
5. Als trocken gilt, wer als einziger trocken bleibt, als zweiter ins Wasser fällt oder von der Jury als trocken bezeichnet wird, weil sein Gegner eine Regelwidrigkeit begangen hat.

6. Ein Schiedsgericht unter der Leitung des Turnierleiters verwarnet oder disqualifiziert einen Stecher bei zu hoch oder zu niedrig angesetztem Stich oder unfairem Verhalten.
7. Die zweite Verwarnung für einen Stecher bedeutet dessen Ausschluss.



Die Turnierregeln

1. Das Turnier wird in mehreren Durchgängen und dem Final bestritten.
2. In einem Kampfboot befinden sich in der Regel folgende Personen:
 - 1 bis 3 Stecher,
 - 1 Ruderer (Bootsführer).
3. Die Paarungen werden in allen Durchgängen per Los bestimmt.
4. Die Runden bis zum Finale werden in einem Stich entschieden. Bei Unentschieden entscheidet ein weiterer Stich.
5. Der jeweilige Gewinner (Trockene) kommt eine Runde weiter.
6. Bei Kampfunentschieden mit Verbleiben auf Weidling gilt sofortige Wiederholung.
7. In allen Runden ausserhalb der Finalrunden können sich jeweils bis zu drei Stecher (Lucky Looser) für die weitere Teilnahme am Turnier qualifizieren, um eine geradzahlige Anzahl Stecher in jeder Runde sowie eine Finalrunde mit 3 Stechern zu garantieren. Allfällige Lucky Looser werden vom Turnierleiter in der Anzahl bestimmt und per Los ausgewählt.
8. Das Finale wird durch die drei Finalisten bestritten, die unter sich die Podestplätze ausmachen.

Schlussbestimmungen

Alle Stecher anerkennen mit ihrer Teilnahme am Turnier die vorliegenden Regeln und halten sich im Sinne eines zünftigen Schifferstechens an die Weisungen des Schiedsgerichts und der Turnierleitung sowie der Bootsführer. Die Stecher und die übrige Begleitmannschaft nehmen auf eigene Gefahr an dem Kampfspiel teil. Jeder Wettkämpfer ist selbst für seine Versicherung zuständig.

E.E. Zunft zu Schiffluten Basel
August 2022