

§1 Anmeldung

(1a) Teilnahmeberechtigt am Stocherkahnrennen sind studentische Verbindungen und Vereinigungen, die im Bereich der Universität Tübingen beheimatet sind.

(1b) In Ausnahmefällen kann die Teilnahme von Booten nicht-studentischer Vereinigungen erlaubt werden. Diese Bootsmannschaften unterwerfen sich denselben hier festgelegten Regeln.

(2) Jede Mannschaft nimmt mit einem selbst organisierten Stocherkahn am Rennen teil. Stocherkähne werden von der Rennleitung nicht zur Verfügung gestellt.

(3) Teilnehmen dürfen maximal 60 Mannschaften. Bei einer höheren Zahl an gültigen Anmeldungen werden die jüngsten Anmeldungen entsprechend ausgeschlossen. Im Falle von Rücktritten ist das Nachrücken möglich.

(4) Jede teilnehmende Mannschaft erklärt sich bereit, im Falle einer Niederlage das Stocherkahnrennen im Folgejahr auszurichten.

(5) Zur Anmeldung ist ein Startgeld in Höhe von 85 Euro zu entrichten. Sollte das Rennen aus übergeordneten Gründen (bspw. Wetterverhältnisse oder Wasserstand) nicht stattfinden, können die Startgebühren nicht erstattet werden, da diese zum Ausgleich der Gesamtkosten herangezogen werden.

§2 Mannschaft und Stocherkahn

(1) Eine Mannschaft besteht aus genau acht Personen.

(2) Fortbewegungsmittel ist ein üblicher, hölzerner Stocherkahn. Mitgeführt werden darf lediglich eine gängige Stocherstange aus Holz mit metallendem Fuß. Es dürfen keine weiteren Gegenstände auf dem Kahn mitgeführt werden. Mannschaften mit Stocherkahn und Stocherstange aus anderen Materialien sind von der Teilnahme ausgeschlossen oder werden ggf. nach dem Rennen disqualifiziert.

§3 Rennstrecke, Sieg und Niederlage

(1) Die Rennstrecke des Stocherkahnrennens verläuft folgendermaßen: Die Startlinie wird markiert durch die Fußgängerbrücke (Neckarsteg) zwischen der Ernst-Bloch-Straße und den Sportplätzen der Paul-Horn-Arena. Die Startrichtung folgt dem Stromverlauf. Nach dem Start muss bei der Flussteilung am Bügeleisen die linke Flusspassage gewählt werden, an welcher sich im Flussverlauf die Neckarfront befindet. Vor der Eberhardsbrücke muss das Nadelöhr durchquert werden. Nach der ersten Durchquerung muss gegen den Uhrzeigersinn ein Bogen um den mittleren Brückenpfeiler der Eberhardsbrücke gefahren und das Nadelöhr erneut durchquert werden. Im Anschluss führt die Strecke auf dem Flusszweig, welcher dem Umlandbad zugewandt ist gegen den Stromverlauf in Richtung Ziel. Das Ziel wird durch die Eisenbahnbrücke über den Neckar markiert.

(2) Die Startnummern werden vor dem Rennen an einem vom Veranstalter festgesetzten Termin verlost. Die Startposition der Kähne erfolgt in Reihenfolge der Startnummern nach einem vor dem Rennen von der Rennleitung veröffentlichten Schema.

(3) Die Rennleitung gibt das Startsignal. Es gibt keine Startwiederholung. Ein verfrühter Start führt zur Disqualifikation.

(4) Bei jeder Durchquerung des Nadelöhrs haben die Mannschaften die ihnen bei der Auslosung zugeteilte Startnummer deutlich und für die Rennleitung sichtbar in die Höhe zu halten. Nur dann gilt das Nadelöhr als durchquert. Durchquert eine Mannschaft nicht zweimal das Nadelöhr wird diese disqualifiziert.

(5) Jede Mannschaft muss vollzählig und gemeinsam im Ziel eintreffen.

(6) Sieger ist diejenige Mannschaft, die als erste den vollen Streckenverlauf durchlaufen und mit der Bugspitze die volle Breite der Eisenbahnbrücke über den Neckar überquert hat.

(7) Verlierer ist diejenige Mannschaft, die als letzte den vollen Streckenverlauf durchlaufen und mit der Bugspitze die volle Breite der Eisenbahnbrücke über den Neckar überquert hat.

§4 Verhalten auf dem Stocherkahn

(1) Zum Beschleunigen und Lenken des Stocherkahns sind lediglich die Stocherstange, sowie Arme und Beine der Mannschaftsmitglieder erlaubt. Die Verwendung von Paddeln oder sonstiger Hilfsmittel, sowie das Mitführen von mehr als einer Stocherstange führt zur Disqualifikation.

- (2) Die Benutzung und/oder das Mitführen von Schöpfwerkzeugen oder Eimern sind untersagt. Zuwiderhandlung führt zur Disqualifikation.
- (3) Der Austausch von Mannschaftsmitgliedern oder ähnliche Veränderungen während des Rennens sind verboten und führen zur Disqualifikation.
- (4) Am Nadelöhr darf nur auf jener, der Platanenallee zugewandten Bordseite ausgestiegen werden. Das Aussteigen auf der Brückenseite ist untersagt und führt zur Disqualifikation.
- (5) Jede Art von grob unsportlichem Verhalten führt zur Disqualifikation der Mannschaft. Als grob unsportlich zählt auch das absichtlich herbeigeführte Verlieren des Rennens. Grob unsportliches Verhalten kann zu einem Ausschluss der Rennteilnahme im Folgejahr führen. Über einen Ausschluss im Folgejahr urteilt die Rennleitung.
- (6) Im Zweifelsfall obliegt es der Rennleitung, Mannschaften aufgrund von hier nicht aufgeführten Punkten zu disqualifizieren. Durch die Unfehlbarkeit der Rennleitung ist eine Disqualifikation indiskutabel.

§5 Die Siegerehrung

- (1) Zunächst werden alle disqualifizierten Mannschaften ausgerufen. Jede Mannschaft, die im Rennverlauf disqualifiziert wird, muss bei der Siegerehrung vollständig erscheinen. Beim Aufruf hat jedes Mannschaftsmitglied eine Menge von 300ml Lebertran auf ex zu trinken.
- (2) Danach wird der Kostümpreis verliehen. Die Mannschaft mit dem originellsten Kostüm erhält einen Sonderpreis. Die Entscheidung obliegt der Jury für die Kostümparade. Näheres regelt das gesonderte Regelwerk Kostümwettbewerb.
- (3) Der Sieger des Stocherkahnrennens erhält den Wanderpokal und ein 30-Liter-Fass Bier. Ferner erhält der Sieger die Ehre, die Siegesfeier am selbigen Abend auszurichten. Nach Absprache kann diese auch am Ort einer anderen Vereinigung stattfinden.
- (4) Am Ende der Siegerehrung muss die Verlierermannschaft in voller Anzahl erscheinen. Beim Aufruf hat jedes Mannschaftsmitglied eine Menge von 500 ml Lebertran auf ex zu trinken. Der Verlierer erhält die Pflicht und Ehre das Stocherkahnrennen des Folgejahres auszurichten.
- (5) Verweigert der durch das Renngericht ermittelte Verlierer, die unter §5, 4 benannten Pflichten, muss er eine Strafgebühr von 500 Euro bezahlen. Diese Summe wird einem, durch den Veranstalter bestimmten, wohltätigen Zweck zugeführt.

§6 Haftung

Den Anweisungen der Ordner ist unbedingt Folge zu leisten. Sowohl für Sach- als auch für Personenschäden haftet der Ausrichter des Rennens nicht. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.

§7 Einverständiserklärung

Jede teilnehmende Mannschaft erklärt sich mit diesen Wettkampffregeln und der Austragung durch die Akademische Verbindung Guestfalia Tübingen einverstanden. Bei Eintritt eines hier nicht aufgeführten Punktes gilt das Gewohnheitsrecht des Stocherkahnrennens.

Regelwerk des Kostümwettbewerbs

§1 Ziel

Der Kostümwettbewerb ist eine spaßige Zusatzveranstaltung, die im Rahmen des Stocherkahnrennens stattfindet. Im Vordergrund stehen bei diesem Wettbewerb die Kreativität und der Spaß am Verkleiden.

§2 Anmeldung

- (1) Berechtigt zur Teilnahme am Kostümwettbewerb ist jede Mannschaft, die ein Startgeld in Höhe von 5€ entrichtet.
- (2) Mit der Anmeldung kann eine kurze Beschreibung des Kostüms für die Moderation während der Parade eingereicht werden. Die Kostümierung wird vom Veranstalter vor dem Rennen nicht bekanntgegeben.

§3 Ablauf der Parade

- (1) Vor dem eigentlichen Rennen findet zu einer vom Veranstalter festgesetzten Zeit eine Parade der am Kostümwettbewerb teilnehmenden Mannschaften statt.
- (2) Die Parade erfolgt in der Reihenfolge der ausgegebenen Startnummern und nach Aufruf durch den Sprecher.
- (3) Der Kostümwettbewerb startet um 13:00 auf Höhe des Neckarmüllers, danach unterfahren die Kähne die Neckarbrücke, passieren die Jury und bewegen sich zum Rennstart. Kostüme und Deko können unterwegs abgegeben werden.

§4 Benotung

- (1) Die Benotung wird von einer Jury durchgeführt, die von der Rennleitung bestimmt wird.
- (2) Nachdem der teilnehmende Kahn die Jury passiert hat, hält jedes Mitglied ein Schild mit der Wertungspunktzahl in die Höhe. Jedes Jurymitglied darf 1 bis 10 Punkte vergeben. In die Benotung fließen die Kostümidée, gestalterische Umsetzung und Unterhaltungswert der teilnehmenden Mannschaft ein.
- (3) Ein Protokollant notiert die Punkte für jede Mannschaft.
- (4) Gewinner ist die Mannschaft mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Punktgleichheit wird das Publikum befragt. Die Mannschaft, welche dann den lautesten Applaus erhält, wird zum Gewinner erklärt.

§5 Gewinn

Die Siegermannschaft erhält als Sonderpreis (einen Gutschein für) ein Spanferkel. Die Siegerehrung findet nach dem eigentlichen Rennen zusammen mit der Siegerehrung des Rennens an der Neckarbrücke statt. Wird der Sonderpreis bei der Siegerehrung nicht entgegengenommen, verfällt der Gewinn.