

Helmut Neef

Gerätekunde
zur
Fischerprüfung

Stand: 20.04.2004

Inhaltsverzeichnis

1.0	Ruten	3
1.1	Rutenwerkstoffe	3
1.2	Bestandteile der Rute	3
1.3	Befestigung der Rolle	3
1.4	Ringe	3
1.5	Aktion	3
1.6	Wurfgewicht	4
2.0	Rollen	4
2.1	Montage	4
2.2	Bremssystem	4
3.0	Schnüre	5
3.1	Fliegenschnüre	5
3.2	Schnurformen	6
4.0	Vorfächer	6
5.0	Bißanzeiger	7
5.1	Rutenspitze als Bißanzeiger	7
6.0	Die Pose oder Schwimmer	7
7.0	Angelhaken	8
8.0	Bleie	9
9.0	Wirbel	9
10.0	Köder	10
10.1	Kunstfliegen	10
10.2	Salzwasserköder	11
11.0	Zubehör	11
11.1	Sonstiges Zubehör	12
12.0	Abbildungen	13

Urheberrechtlich geschützt

Die Dokumentation darf zu Schulungszwecken kopiert werden.

1.0 Ruten

1.1 Rutenwerkstoffe

Bambus wird nur noch für gespließte Fliegenruten verwendet.

Kohlefaser der heute gebräuchlichste Rutenwerkstoff (Carbon mit Kevlarwicklung).

Kohlefaser ist sehr gut leitend. Deshalb bei Gewitter unbedingt das Angeln einstellen.

Vorsicht in der Nähe von Strommasten.

1.2 Bestandteile der Rute

Die Rute besteht aus dem *Griffteil* und dem *Rutenblank*. Teleskopruten besitzen am Ende eine *abschraubbare Endkappe*. Dies ermöglicht das Austauschen defekter Rutenteile.

Wir unterscheiden zwischen *Einhandruten* und *Zweihandruten*. Einhandruten sind in der Regel leichte Spinnruten und Fliegenruten.

1.3 Befestigung der Rolle

Zum Befestigen der Rolle an der Rute gibt es verschiedene Möglichkeiten. Hierzu gehören *Schraubverschluß*, *Klapp- oder Schnappverschluß* und *Feststell-Schieberinge*.

1.4 Ringe

ermöglichen den Durchlauf der Schnur entlang der Rute. Sie sollten aus *verschleißfestem Material* hergestellt sein, in der Regel ist dies *Keramik* oder *hartverchromte Metallringe*.

Man unterscheidet zwischen *Führungsring* (sitzt am nächsten bei der Rolle), *Leitrings* und *Spitzenring* (an der Rutenspitze). Bei Teleskopruten verwendet man *Tubenringe*, bei Steckruten *Wickelringe*. Bei Fliegenruten werden sogenannte *Schlangenringe* verwendet. Schadhafte Ringe sofort austauschen (Beschädigung der Schnur).

1.5 Aktion

Als Aktion einer Rute bezeichnet man das *Biegeverhalten unter Last*. Hierzu gehören:

Spitzenaktion ist im Rückgrat steif, Biegung nur an der Spitze. (Abb.1)
Verwendung: Stippfischruten.

Semiparabolische Aktion ist im Rückgrat weich, Biegung von der Spitze bis zur Mitte.
Verwendung: Friedfisch- und Grundruten.

Parabolische Aktion ist im Rückgrat gleichmäßig, Biegung von Spitze bis Griff.
Verwendung: Fliegenruten und Brandungsruten.

Bei Steckruten ist in der Regel die Aktion durchgehender.

1.6 Wurfgewicht

Die maximale Belastbarkeit der Rute wird angegeben durch das Wurfgewicht in Gramm.

Leichte Ruten WG bis 30g.

Mittlere Ruten WG bis 60 g.

Schwere Ruten WG bis 100g.

Pilk- und Brandungsruten WG bis 300g.

Eine andere Einteilung haben Fliegen- und Brandungsruten, diese werden nach Klassen eingeteilt.

Fliegenruten nach AFTMA (American Fishing Tackle Manufacture Association).

Big-Game Ruten nach IGFA (International Game Fish Association).

Rute nie über das angegebene Wurfgewicht belasten.

2.0 Rollen

dienen zum Aufnehmen der Schnur. Sie ermöglichen beim Wurf die Schnurfreigabe und beim Einholen ein exaktes Aufwickeln.

Es gibt zwei Grundtypen :

Rollen mit sich *drehender Spule*, hierbei steht die Rollennachse *quer* zur Rutenachse.

Hierzu gehören *Fliegenrolle* und *Multirolle*. (Abb.2 und Abb.3)

Rollen mit *feststehender Spule*, hierbei steht die Rollennachse *längs* zur Rutenachse.

Diese Rolle wird als *Stationärrolle* bezeichnet. (Abb.4)

2.1 Montage

Fliegenrollen werden *hängend, hinter* der Wurfhand montiert. (Abb.2)

Multirollen werden *stehend, vor* der Wurfhand montiert. (Abb.3)

Stationärrollen werden *hängend, unter* der Wurfhand montiert. (Abb.4)

Um ein Austauschen der Rollenspule zu ermöglichen, sind die Rollen mit einem *Druckknopfsystem* oder *Schraubverschluß* versehen.

2.2 Bremsystem

Fast alle Rollen besitzen ein Bremsystem. Dieses sollte so eingestellt sein, daß bei stärkerem Zug des Fisches die Schnur freigegeben wird. Man unterscheidet zwischen *Spulensbremse* welche am Kopf der Spule sitzt und *Heckbremse*, diese befindet sich am Gehäuseheck. (Abb.5)

Rollen mit *Freilaufsystem* ermöglichen das Abziehen der Schnur bei geschlossenem Schnurfangbügel und eingestellter Bremse.

Die Kurbel ist zum Transport anklappbar und links oder rechts montierbar.

Beim Rechtshänder sitzt die Kurbel auf der linken Seite.

Hochwertige Rollen sind mit Kugellagern ausgestattet (Getriebeachsen, Schnurlaufröllchen).

Zu den besonderen Rollen gehört die *Kapselrolle*.

3.0 Schnüre

sind in drei Gruppen einteilbar: *Monofile Schnüre*, *Multifile Schnüre* und *Fliegenschnüre*.

Monofile Schnüre sind aus Polyamid, einfädig (monofil) in einem Stück gezogen.

Multifile Schnüre sind mehrfädig aus Polyester hergestellt, entweder durch flechten oder klöppeln. Hierzu gehören Dacron oder Dyneema.

Folgende Eigenschaften machen die Qualität einer monofilen Angelschnur aus:

Tragfähigkeit unterteilt in Lineare Tragkraft (wird vom Hersteller angegeben) und der Knotentragkraft.

Sichtbarkeit Für den Fisch unter Wasser unsichtbar, für den Angler über Wasser gut erkennbar.

Geschmeidigkeit zu Hart springt sie leicht von der Rolle, lässt sich nicht gut werfen.

Dehnung zu große Dehnbarkeit verzögert den Anhieb. (Multifile Schnüre besitzen keine Dehnbarkeit).

Abriebsfestigkeit Hoch für Grundfischen (häufige Grundberührung) und Spinnfischen (häufiges Durchlaufen der Ringe).

Wichtig ist die Knotenfestigkeit, deshalb gilt: **Fische nie dünner als nötig.**

3.1 Fliegenschnüre

werden eingeteilt nach ihrem Schwimmverhalten, ihrer Länge, ihrem Gewicht und der Form. Diese Eigenschaften werden durch Buchstaben und Zahlen angegeben. Buchstaben stehen für Schwimmverhalten und Form, die Zahl für Länge und Gewicht.

Wir unterscheiden zwischen:

Schwimmenden Schnüren	<i>Trockenschnur</i>	AFTMA Bez. = F (floating)
Sinkende Schnüre	<i>Naßschnur</i>	AFTMA Bez. = S (sinking)

Spezialschnüre mit sinkender Spitze sind:

F/S Sink Tip (3m sinkende Spitze / 10 feet)

F/S Sink Head (6m sinkende Spitze / 20 feet)

Die Länge wird angegeben in Yards (1 Yard = 0,914m). Fliegenschnüre gibt es Längen zwischen 25 bis 40 yds.

3.2 Schnurformen

Die gebräuchlichsten Schnurformen sind: (Abb.6)

Parallel AFTMA Bez. = **L** (Level)

Einseitig verjüngt AFTMA Bez. = **ST** (Single Taper)

Doppelt verjüngt AFTMA Bez. = **DT** (Double Taper) guter Rollwurf

Keulenschnur AFTMA Bez. = **WF** (Weight Forward) gut im Wind

Schußkopf AFTMA Bez. = **ST** (Shooting Head) für große Weiten

Das Gewicht wird angegeben in grain (1 grain = 0,065g). Gewogen werden die ersten 9,15 m (30 feet) der Schnur.

Damit bei einem großen Fisch Schur gegeben werden kann, sollte genügend Nachschnur (*Backing*) auf der Rolle vorhanden sein (nach Möglichkeit Dacron).

Die Schnur sollte auf die Rute abgestimmt werden. Als Anfänger eignet sich eine Ausrüstung der Klasse 5 - 6.

4.0 Vorfächer

Als Vorfach bezeichnet man das *Verbindungsstück* zwischen Hauptschnur und Haken. Es dient als *Sollbruchstelle*. Deshalb sollte das Vorfach immer eine Schurstärke dünner sein als die Hauptschnur. Man unterscheidet zwischen *Monofilvorfächern* für Friedfisch, *Stahlvorfächer* auf Raubfisch, *Fliegenvorfächer* welche zur Spitze hin verjüngt sind und *Vorfach-Systeme* welche hauptsächlich beim Salzwasserangeln eingesetzt werden.

5.0 Bißanzeiger

Ein Bißanzeiger signalisiert dem Angler was mit dem Köder unter Wasser geschieht. Wird in der Regel beim Grundfischen eingesetzt, also da, wo man den Köder nicht sieht. Jede Bißanzeihilfe beruht im Prinzip darauf, daß der Fisch den Köder aufnimmt und beim wegschwimmen Schnur abzieht. Die Einfachste Methode ist das Festhalten der Schnur zwischen Daumen und Zeigefinger, das sogenannte *Spürangeln*.

5.1 Rutenspitze als Bißanzeiger

Hierbei ist die Schnur leicht gespannt, der Schnurfangbügel ist geschlossen. Die Bißanzeige erfolgt durch *Rucken der Rutenspitze*.

Als Zusatzspitzen gibt es *Zitter-*, *Bibber-*, *Quiver-* oder *aufschraubbare Schwingspitzen*. Häufigste Anwendung ist hierbei das Fischen mit der *Winckelpickerrute*. Hierbei liegt die Rute auf 2 Rutenhaltern. Wichtig ist, daß die Schur in einem Winkel von 90° zur Rute ins Wasser läuft.

Weitere Bißanzeiger sind *Aalglöckchen* oder *Knicklicht*.

In stehenden Gewässern eignen sich sogenannte Schnurbißanzeiger. Hierzu zählt der *Affenkletterer* und der *elektronische Bißanzeiger*. Die Rute liegt auf 2 Rutenhaltern. Zwischen Rolle und Leitring wird der Affenkletterer eingehängt. Beim Schnurabzug wird diese angehoben und zeigt dadurch einen Biß an. Der elektr. Bißanzeiger dient gleichzeitig als vorderer Rutenhalter. Beim Schnurabzug läuft die Schnur über eine Auslösevorrichtung am Bißanzeiger, dies wird meist optisch und akustisch signalisiert. Bei Schurbißanzeigern ist es wichtig das der *Schnurfangbügel* geöffnet ist. Desweiteren gibt es elektr. Bißanzeiger die bereits in der Rolle integriert sind.

6.0 Die Pose oder Schwimmer

Posen sind Schwimmkörper die im Wasser ein Gewicht tragen können. Mit der Pose kann der Köder in jeder Wassertiefe angeboten werden.

Posen gibt es mit unterschiedlicher Tragkraft und verschiedenen Formen. der Heute gebräuchlichste Posenwekstoff ist *Balsa* oder *Hartschaum*. Es gibt keine Allround-Pose für alle Zwecke. In *stehenden* Gewässern sollte eine Pose *schlank* sein. In *fließenden* Gewässern sollte sie eine *kompakte* Form haben und bei *Wind und Wellen* sollten Posen mit *tiefliegendem Schwerpunkt* eingesetzt werden.

Posen haben unter Wasser einen Auftrieb. Damit der Fisch beim Anbiß sowenig wie

möglich spürt, muß die Pose mit Blei austariert werden. Bei einer richtig austarierten Pose sollte nur die *Antenne* aus dem Wasser ragen. (Abb.7)

Um ein Fischen in der Dämmerung oder Nacht zu ermöglichen gibt es Posen, bei denen ein Knicklicht eingesetzt werden kann. Diese *Leuchtposen* gibt es auch mit Batterie und Led-Anzeige.

Posen werden entweder *feststehend* oder *gleitend* (sog. *Laufposen*) (Abb.8) montiert. Bei der feststehenden Montage wird die Pose *unbeweglich* auf der Schnur montiert. Hierdurch ist die max. Angeltiefe gleich der Rutenlänge oder kleiner.

Die *Laufpose* wird *beweglich* auf der Schnur montiert. Dabei läuft die Schnur durch eine oder zwei Führungsösen. Beim Auswerfen befindet sich die Pose am obersten Blei.

Nachdem die Pose im Wasser ist, sinkt der Köder ab und die Schnur läuft durch die Ösen. Gestoppt wird das Absinken durch einen *Stopper* (Schnurknoten, Ventilgummi, etc.) der auf der Hauptschnur sitzt. Die Angeltiefe richtet sich hierbei nach dem Abstand zwischen Köder und Stopper.

7.0 Angelhaken

dienen zum *Aufziehen* des Köders und zum *Haken* des Fisches. Hergestellt werden diese aus *Rund- oder Flachstahl*. Wichtig ist die *Elastizität* und die *Spitzenschärfe*.

Der Haken setzt sich aus folgenden teilen zusammen:

Kopf, Schenkel, Bogen, Spitze, Widerhaken.

Haken die am Schenkel Widerhaken besitzen nennt man *Wurmhaken*. Haken die ganz ohne Widerhaken sind, sind sogenannte *Schonhaken* (Jamisonhaken oder bei Fliegenhaken Spear-Point Haken).

Es gibt *Einfachhaken* für Friedfischangeln

Doppel- und Drillingshaken für Raubfischangeln

Nach der Kopfform unterscheidet man zwischen *Öhr-* und *Plättchenhaken*. Fliegenhaken sind grundsätzlich Öhrhaken.

Die bekanntesten Hakenformen sind *Limerick-* und *Rundbogenhaken*. Diese gibt es *kurz-* oder *langschenklig*.

Die Hakengröße wird angegeben durch Zahlen von 5/0 bis 1/0 und 1 bis 20.

In der Gruppe 5/0 bis 1/0 gilt: je *größer* die Zahl vor der Null, desto *größer* der Haken.

In der Gruppe 1 bis 20 gilt: je *größer* die Zahl, desto *kleiner* der Haken.

Von großen Haken spricht man bei Hakengrößen zwischen 5/0 bis 2.

Von mittelgroßen Haken spricht man bei Hakengrößen zwischen 3 bis 10.

Von kleinen Haken spricht man bei Hakengrößen zwischen 11 bis 20.

Merke: Hakengröße nie kleiner als notwendig.

8.0 Bleie

dienen zum *Beschweren* der Angelschnur. Es gibt sie in versch. Formen und Gewichten.

Die Aufgabe des Blei sind: *Austarieren* der Pose, *Fixieren* des Köders an einer bestimmten Stelle und *Erhöhung* des *Wurfgewichts*.

Zum Austarieren der Pose verwendet man *Schrotblei* und *Tropfenblei*, früher auch Wickelblei. Schrotblei wird fest auf die Schnur geklemmt (event. Bruchstelle). Zum nachträglichen Anbau an die fertige Montage nimmt man *Catherinenblei* (gebr. Name ist Stiftoliven, im Fachjargon heißen sie Faulenzer).

Laufblei oder *Grundblei* gibt es als *Kugelblei*, *Olivenblei* und *Sargblei*. *Wurfbleie* sind meist *birnenförmig*.

Bleie mit *Auftriebskörper* dienen dazu, die Schnur nicht in schlammigen Grund zu ziehen.

Hierzu gehören *Stehaufblei*, *Perfektblei* und *Tiroler Hölzl*.

Um beim Posenfischen die richtige Wassertiefe zu ermitteln, verwendet man sogenannte *Grundsucher*. Diese gibt es als Lot- oder Schnappblei.

9.0 Wirbel

gibt es in verschiedenen Größen und Ausführungen. Verwendungszweck:

Verhindern, daß sich die *Drehung* des Köders auf die Angelschnur überträgt, *einhängen* eines Kunstköders oder des Vorfachs.

Es gibt *Einfachwirbel* und *Mehrfachwirbel* (Kreuzwirbel). Der am häufigsten benützte Wirbel ist der *Tönnchenwirbel*. Sie gibt es mit und ohne Karabiner. Bei den Karabinern unterscheidet man zwischen *Standardkarabiner* und *Sicherheitskarabiner*.

Meeres- oder Hochseewirbel haben meistens *Kugellager* und sind *verchromt* oder *vernickelt*.

10.0 Köder

sind zum Fischfang geeignete *Lockmittel*. Die Köder werden eingeteilt in:

Natürliche Köder Fang von Fried- und Raubfisch

Künstliche Köder Fang von Raubfisch

Zu den natürlichen Ködern zählen:

Tierische Köder (lebend oder tot): Würmer, Maden, Insekten. Heuschrecken, Raupen,
Köcherfliegenlarven und kleine Fische (nur tot).

Pflanzliche Köder: Getreide, Kartoffeln, Obst, Erbsen.

Sonstige Köder: Brot, Käse, Teig, Nudeln, Speck.

Künstliche Köder werden zum Fang von Raubfischen eingesetzt, diese täuschen dem Fisch ein Beutetier vor. Hierbei hängt der Fangerfolg maßgeblich von der Köderführung ab.

Künstliche Köder gibt es in versch. Konstruktionen mit unterschiedlicher Form und Farbe.

Unterschieden werden Kunstköder für das Süß- und Salzwasserfischen.

Süßwasser: *Spinner, Blinker, Wobbler, Kunststoffköder (Twister) und Fliegen.* (Abb.9)

Bei der Farbwahl gilt in der Regel: Sonniges Wetter und Klares Wasser = dunkler Köder
Bedeckt und trübes Wasser = heller Köder

Salzwasser: *Pilker, Jigs, Kunststoffköder.*

Beim Spinner rotiert beim Einholen der Schnur ein Metallblatt um die Spinnerachse.

Wurfgewichte von 2 - 15 g.

Der Blinker besteht aus einem löffelähnlichen Metallblatt. Beim Einholen der Schnur taumelt dieses und blitzt auf. Wurfgewichte von 10 - 50 g.

Wobbler sind ein- oder mehrteilige Fischimitationen aus Holz oder Kunststoff. Am Kopf sitzt meist eine starre oder einstellbare Tiefenschaufel. Die Bewegung im Wasser ist wackelnd.

Kunststoffköder (Twister, Gummifisch) bestehen aus einem Einzelhaken mit *Bleikopf*, auf diesen werden die Kunststoffköder aufgezogen.

Um ein Spinnfischen mit toten Köderfischen zu ermöglichen, gibt es sog. *Systeme für toten Köderfisch*.

10.1 Kunstfliegen

Hierbei handelt es sich um *Insektennachahmungen*. Zur Nachbildung werden versch.

Materialien wie Kunststoffe, Wolle, Federn, Haare usw. auf einen Haken gebunden.

Bei den Kunstfliegen unterscheidet man:

Trockenfliegen, Naßfliegen, Nymphen und Streamer.

Trockenfliegen unterteilt man in geflügelte und gehechelte. Merkmale der Trockenfliege sind *aufgestellte Flügel und Hecheln*. Imitiert wird ein Insekt an der Wasseroberfläche. *Naßfliegen* imitieren ein abgestorbenes Insekt. Gefischt werden sie im Wasser. Merkmale: *Flügeln und Hecheln stehen nach hinten*.

Die Nympe soll ein schlüpfendes Insekt beim Aufsteigen verkörpern.

Der Streamer imitiert kleine Fische oder Käfer.

10.2 Salzwasserköder

Da sich fast alle größeren Meeresfische räuberisch ernähren, kann man sie gut mit künstlichen Ködern fangen.

Der bekannteste ist der *Pilker*, er wird verwendet zum Fang von dorschartigen Fischen z.B. Dorsch, Köhler und Pollack.

Pilker werden oft mit einem oder zwei *Springern* angeboten. Dies sind meist Twister an einem Seitenvorfach.

Der *Jig* ist ein *Schleppköder* zum Fang von Großfischen. Er imitiert fast immer einen Tintenfisch.

11.0 Zubehör

Zum Zubehör das jeder Angler mit sich führen muß gehören: Hilfsgeräte zum Landen des Fisches, zum Messen, zum Betäuben und zum Töten und Abködern.

Zum Landen benötigt man einen *Unterfangkescher*, diese gibt es in versch. Ausführungen. Die gebräuchlichsten sind teleskopierbare Unterfangkescher. Beim Fliegen- oder Spinnfischen werden hauptsächlich Watkescher eingesetzt. Diese haben einen kurzen Griff und eine Schlaufe zum Umhängen.

Zum Landen von großen Fischen wird oft ein *Gaff* benützt. Als Gaff bezeichnet man einen Stab mit einem Haken.

Vor der Entnahme des Fisches muß das *Schonmaß* beachtet werden. Um dieses zu überprüfen benötigt man ein Maßband.

Zum *Betäuben* des Fisches wird ein *Schlagholz* (fälschlicherweise Fischtöter genannt) benützt. Zum Töten (Abstechen) ein Messer.

Soll ein gefangener maßiger Fisch entnommen werden dann gilt:

Abgeködert wird nach dem töten.

Hierzu gibt es versch. *Hakenlöser*. Bewährt hat sich die *Arterienklemme*. Bei größeren Raubfischen sollte man eine *Rachensperre* verwenden.

11.1 Sonstiges Zubehör

Ködernadel	zum Aufziehen des Köders
Rutenhalter	zum Auflegen der Rute
Köderboxen	zum Aufbewahren künstlicher Köder
Köderdosen	zum Aufbewahren natürlicher Köder
Gerätekasten	
Sitzkiepen	
Rutenfutterale oder Rutentaschen	
Beim Fliegen- oder Spinnfischen eine Polarisationsbrille	
Taschenlampe	

Eine Tüte für den Abfall, den ein Angler läßt keinen Dreck liegen.

12.0 Abbildungen

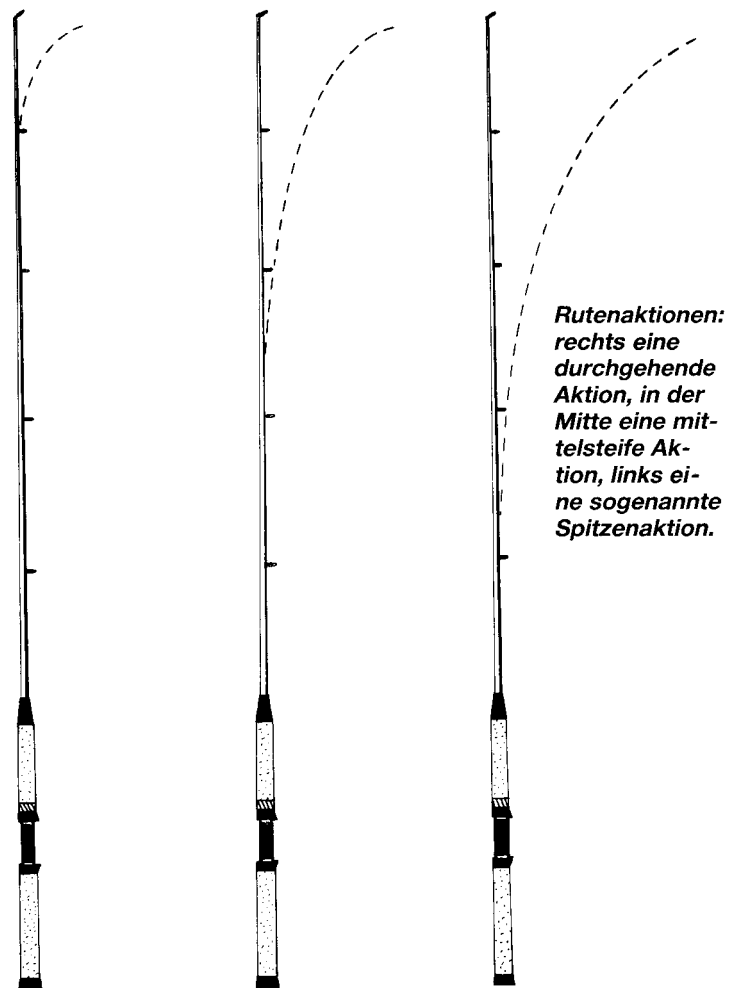


Abb.1

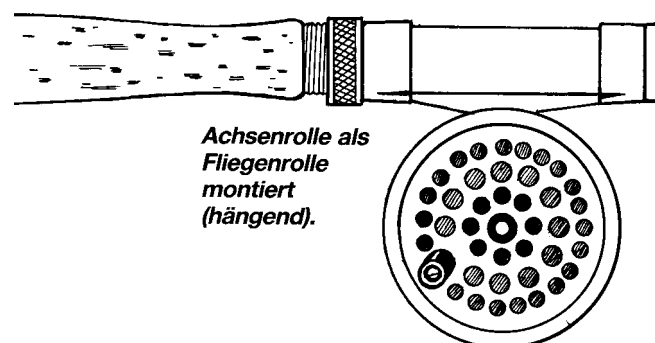


Abb.2

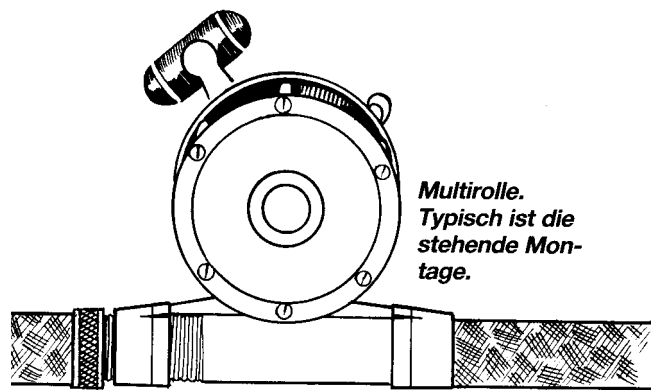


Abb.3

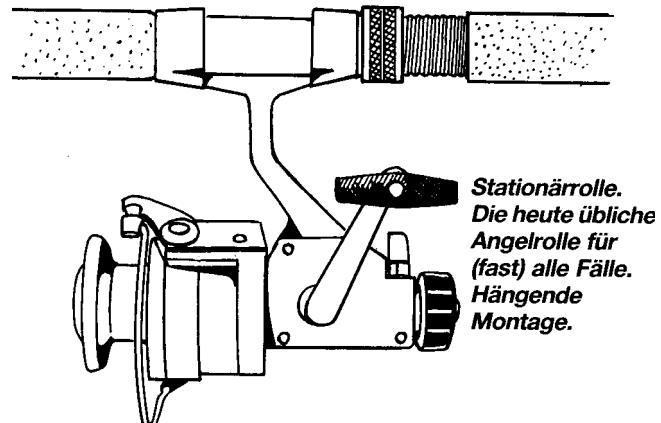


Abb.4

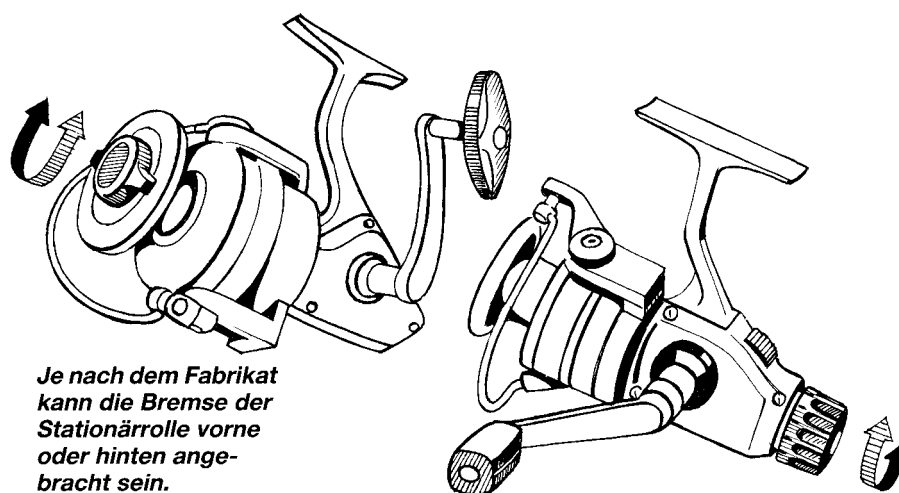


Abb.5

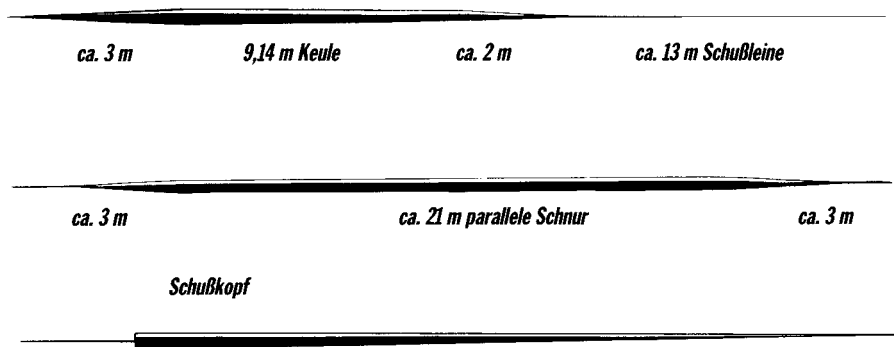


Abb.6

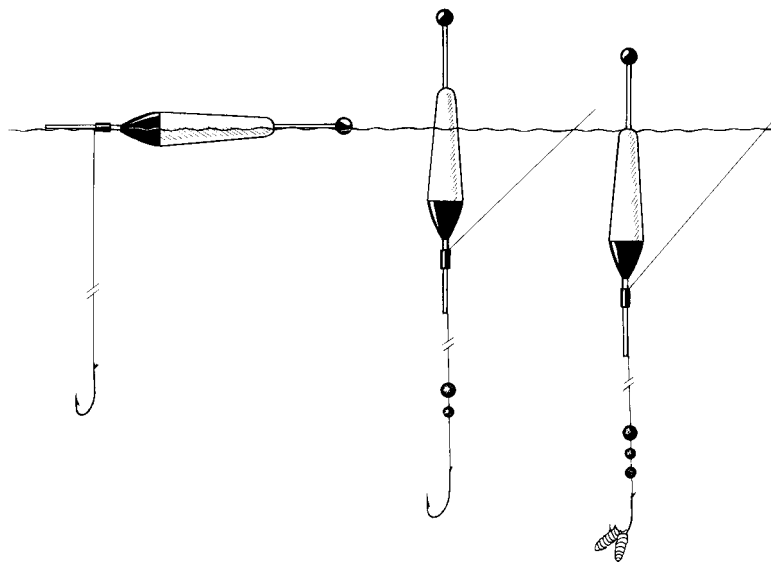


Abb.7

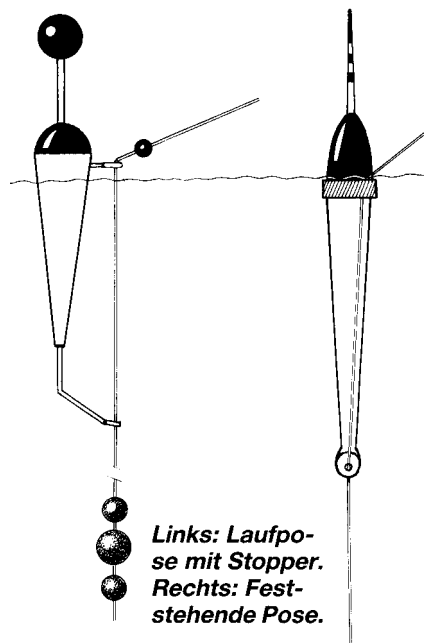


Abb.8

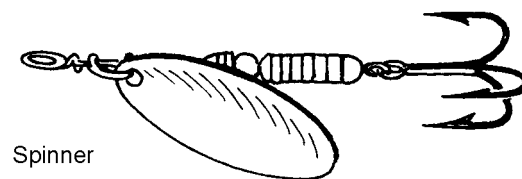
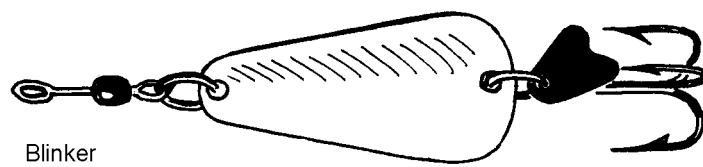
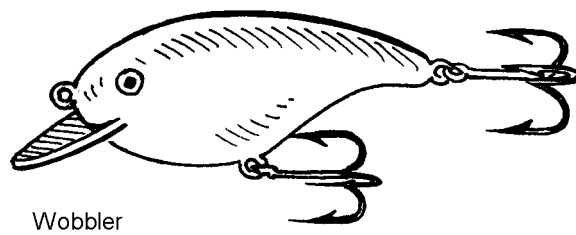
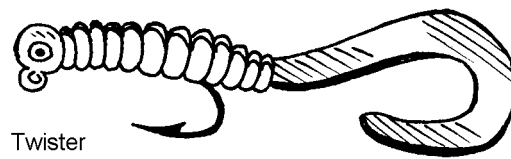


Abb.9