

## **Fischerstecher – Spielregeln !!!**

1.  
Die abgesteckte Kampfbahn darf nicht überfahren werden.
2.  
Die zugeweilte Kampfbahn muss nach einem Wenden eingehalten werden.
3.  
Die Kähne sollen möglichst schnell und gerade fahren.
4.  
Die gekennzeichnete Fläche auf dem „Stecherbrett“ darf nicht nach hinten übertreten werden.
5.  
Die Stecherstangen sind ruhig zwischen Gürtellinie und Schulterhöhe zu halten.
6.  
Jegliches Rühren oder Wegschlagen der Stangen ist verboten. Zu tiefes Stechen hat zu unterbleiben.  
Die Jury ahndet dies mit Strafpunkten bzw. Verwarnungen – siehe Punkt 10 –
7.  
Durch Ertönen der Glocke wird die Kampfzeit eingeleitet.
8.  
Die Kampfzeit beträgt 5 Minuten. Bei Nichtentscheidung gibt es eine Verlängerung von 4 Minuten. Ist dann noch immer keine Entscheidung gefallen, müssen beide Mannschaften ausscheiden.
9.  
Der Kampf ist entschieden, wenn ein Stecher ins Wasser fällt. Das Verlassen der Fläche auf dem Stecherbrett führt zu einer Verwarnung.
10.  
Den Anweisungen des Kampfgerichtes ist unbedingt Folge zu leisten. Es kann bei Nichteinhaltung der Spielregeln eine Verwarnung aussprechen. Dreimalige Verwarnung führt zur Disqualifikation.
11.  
Die Entscheidungen des Kampfgerichtes sind unanfechtbar.
12.  
Für Nichtschwimmer ist die Teilnahme nicht gestattet.
13.  
Bei den Wettkämpfen bestehen die Mannschaften aus 4 Ruderern und 1 Stecher.
14.  
Das FISCHERSTECHEN ist ein Spiel und so sollte es von allen Beteiligten betrachtet werden.
15.  
Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Ansprüche der Teilnehmer untereinander oder gegen den Veranstalter sind ausdrücklich ausgeschlossen.