

Fischerstecher – Spielregeln !!!

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