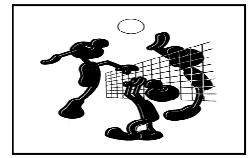


Spielregeln Kornlupfer-Fischerstechen 2017



1. Die vorgegebene Kampfbahn darf nicht verlassen werden
2. Die Boote sollen möglichst schnell und gerade fahren.
3. Die gekennzeichnete Fläche auf dem „Stecherbrett“ darf nicht nach hinten übertreten werden.
4. Die Stecherstangen sind ruhig zwischen Gürtellinie und Schulterhöhe zu halten.
5. Jegliches Rühren, stoßen oder Wegschleifen ist verboten. Zu tiefes abdrücken hat zu unterbleiben. Die Jury ahndet dies mit Strafpunkten bzw. Verwarnungen.
6. Eine aufrechte Kampfhaltung (Neigungswinkel des Oberkörpers und des Oberschenkels dürfen maximal 45° sein) wird aus Sicherheitsgründen vorausgesetzt.
7. Durch Ertönen der Glocke wird die Kampfzeit eingeleitet.
8. Sieger eines Duells ist, wer als einziger Stecher noch auf dem Brett steht. Vom Schiedsgericht verhängte Strafpunkte werden für den Gegner gewertet und können das Stechen entscheiden.
9. Einen Punkt gibt es, wenn ein Stecher ins Wasser fällt. Das Verlassen der Fläche auf dem Stecherbrett führt zu einer Verwarnung. Fallen beide Stecher zeitgleich ins Wasser wird dieser Kampf wiederholt.
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 Tatsachenentscheidungen und somit unanfechtbar.
12. Für Nichtschwimmer ist die Teilnahme nicht gestattet.
13. Bei den Wettkämpfen bestehen die Mannschaften aus 4 Ruderer und 1 Stecher.
14. Das FISCHERSTECHEN ist ein Spiel und soll vor allem Spaß machen. Als Stecher und Ruderer achten wir auf uns und unsere Gegner.
15. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Ansprüche der Teilnehmer untereinander oder gegen den Veranstalter sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Allgemeine Hinweise:

Der Speer ist ca. 3,00 m lang, an der Spitze durch eine Polsterung entschärft. Bei den Booten handelt es sich um Schlauchboote der Feuerwehr. Jedes Boot ist am Bug mit einem Stecherbrett versehen. 4 Paddler bewegen das Boot. Die Turnierleitung besteht aus einem Schiedsgericht der veranstaltenden Vereine. Diese kündigt die Stecherpaare an und gibt die Entscheidungen des Schiedsgerichtes bekannt.

Den Siegpunkt für den Gegner gibt es,

- wenn der eigene Stecher ins Wasser fällt
- vom Standplatz in das Boot tritt oder fällt
- seinen Speer verliert
- nach dem Speer des Gegners greift
- durch unfaires Handeln seinen eigenen Sturz verhindert oder den des Gegners provoziert.

Das Schiedsgericht entscheidet darüber, ob ein Team im Turnier verbleiben darf. Darüber hinaus beurteilt es streng die Haltung der Stecher und bezieht diese in seine Bewertung mit ein. Eine Verwarnung des Stechers durch das Schiedsgericht erfolgt bei

- übermäßiger Körpervorlage
- zu hoch bzw. zu niedrig liegendem Stich
- jeglichem unfairen Verhalten

Mit freundlicher Unterstützung:

