

Rahmenbedingungen:

Empfehlungen DEUTSCHER RASENKRAFTSPORT- UND TAUZIEHVERBAND E.V. – DRTV
Bundesfachausschuss Tauziehen – BFA-T

Wettkampfplatz



Beispielbild (<http://www.tauziehen-goldscheuer.de>)
outdoor



Beispielbild (<http://www.tauziehen-goldscheuer.de>)
outdoor

Länge: mindestens 45,00 Meter je Wettkampfbahn
Breite: mindestens 10,00 Meter je Wettkampfbahn.

Breite d. Wettkampfzone beträgt 2m

Der Wettkampfplatz (Länge X Breite und X Anzahl der Wettkampfbahnen) ist **einenzäunen (Absperrband)**, damit eine optische Trennung zwischen den Zuschauern und den Aktiven gegeben ist.

Wettkampfseil /-tau

Umfang: 100-125 mm Länge: min 33,5 m Material: Hanf, Sisal oder Kunstfaser

Sportbekleidung:

Sporthemd mit langem Arm (meist Rugby Trikot)
kurze Sporthose und Stutzen
Tauziehschuhe
Handschuhe sind nicht erlaubt !

Tauziehschuhe:

feste Schuhe mit glatter Sohle (Profilsohlen, Noppen, Nägel, Spikes usw. sind verboten), am Absatz darf eine Metallplatte mit einer Stärke von bis zu 6,5mm angebracht werden

Mannschaft:

8 Tauzieher/innen

1 Ersatzperson (muss leichter sein als ersetzte Person)

1 Coach (gibt wichtige Kommandos und koordiniert das Zusammenspiel der Mannschaft)

1 Betreuer

Gewichtsklassen:

Deutschland:

Männer 600, 640, 700 kg

Frauen 410 kg (6 Aktive)

Mix 600 kg

U23 480 kg (6-8 Aktive)

Wiegen muss von neutraler Person vorgenommen werden! (ev. Schiedsrichter)

Schiedsrichter:

Es wird ein allg. Sportschiedsrichter gesucht, der sich in die Regeln einarbeitet!

Wir nutzen hierbei unser Netzwerk bzw. schreiben Partner und Vereine an ob sie in ihrem Kreis ein interessierter und geeigneter Wettkampfrichter(in) befindet.

Regelwerk kompakt:

1. Mannschaften bestehen aus acht Tauziehern, einem Ersatzmann sowie einem Coach.
2. Ein Wettkampf ist gewonnen, wenn von 3 Zügen 2 gewonnen wurden.
3. Der für den Wettkampf ernannte Schiedsrichter hat die alleinige Kontrolle.
4. Bei Turnieren wird ein Verantwortlicher ernannt, der dem Schiedsrichter für das korrekte Wiegen und Kennzeichnen aller Teilnehmer verantwortlich ist.
5. Der Seilumfang darf nicht weniger als 10 cm und nicht mehr als 12,5 cm betragen, keine Knoten und andere Haltegriffe für die Hände haben. Das Seil darf nicht kürzer als 32 m sein
6. Fünf Bänder oder Seilmarkierungen müssen wie folgt angebracht sein:
 - a) ein rotes Band in der Mitte des Seiles.
 - b) je ein weißes Band 4 m von der Mittelmarkierung entfernt.
 - c) je ein farbiges Band 5 m von der Mittelmarkierung entfernt.

Kein Tauzieher darf das Seil innerhalb der durch die äußeren farbigen Bänder begrenzten Längen anfassen.

7. Von Beginn an muss das Seil straff sein.
8. Griff des Ankermannes (letzter Mann). Beim Ankermann läuft das Seil zwischen Körper und Oberarm, quer über den Rücken und über die Schulter von hinten nach vorne. Das übrige Seil läuft unter der Achselhöhle nach hinten, das Seilende hängt lose.

Der Schiedsrichter gibt Kommandos und Sichtzeichen: (Siehe Wettkampfordnung DRTV)

“Seil auf”

Gleichzeitig streckt er seine Arme waagrecht nach vorne aus.

“Spannen”

Gleichzeitig hebt der Schiedsrichter beide Arme über den Kopf. Das Seil muss völlig straff gespannt sein. Jeder Tauzieher kann nun mit dem Absatz ein Loch in den Boden schlagen.

“Fertig”

Gleichzeitig zeigen beide Handflächen eine angemessene Zeit nach vorne. Danach erfolgt das Kommando:

“Pull”

Gleichzeitig schlägt der Schiedsrichter beide Arme nach unten.

Ein Pull ist gewonnen, wenn eine der beiden weißen Markierungen des Seiles über die Mittellinie gezogen wurde.

Regelübertretungen während des Kampfes

a) Ein anderer Teil des Körpers außer den Füßen berührt den Boden.

b) Absichtliches Stützen oder Aufsitzen auf einem Fuß oder einem anderen Körperteil.

c) Nicht sofortige Rückkehr in die Ziehposition nach einem ausgleiten.

d) Fußlöcher machen, bevor das Kommando "Spannen" gegeben wurde.

Wenn eine Mannschaft sich nicht an die vorgenannten Regeln hält, kann sie vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Quelle: Deutscher Rasenkraftsport und Tauziehverband

Wettkampfwertung:

Verschiedene Runden

In der Vorrunde treten alle Mannschaften einer Gruppe gegeneinander an. Es werden pro Begegnung zwei Züge ausgetragen. Die Siegermannschaft erhält für jeden gewonnenen Zug einen Punkt. Dann kommen die vier erstplatzierten Mannschaften in die Finalrunde rein.

In einem Semifinale wird dann ermittelt, welche Mannschaften die Finalbegegnung machen.

Anschließend gibt es für die anderen Mannschaften die Entscheidungszüge um Platz 5 und so weiter. Der Platz drei wird von den Verlierern im Semifinale ausgetragen. Und am Ende findet das Finale statt. Hat sich nach zwei Zügen ein Unentschieden eingestellt, dann wird noch ein Entscheidungszug durchgeführt.

Beispiel Punktwertung: