

# Kleine Regelkunde für das Tauziehen

## Inhaltsverzeichnis

<b>Tauziehen in Deutschland</b> .....	2
<b>Turnierverlauf</b> .....	2
Ablauf einer Begegnung .....	2
Mannschaft.....	3
Seil .....	3
Hilfsmittel .....	3
Schuhe .....	3
Verwarnungen.....	3
Null-Pull .....	4
<b>Handzeichen des Kampfrichters / Kommandos</b> .....	4
<b>Handzeichen des Kampfrichters / Regelverstöße</b> .....	6



## Kleine Regelkunde

Tauziehen ist ein faszinierender Sport. Es ist ein Sport, der mit einfachen Mitteln betrieben werden kann. Ein Sport, bei dem das Zusammenspiel der Mannschaft extrem wichtig ist. Rund ums Tauziehen gibt es klare Regelungen und Organisationen. Diese werden in den folgenden Abschnitten erläutert.

### Tauziehen in Deutschland

Tauziehen wird in Deutschland als ernstzunehmende Sportart betrieben. Es gibt eine Tauzieh-Bundesliga, in der sich die besten deutschen Teams in der 640-kg-Klasse messen. Außerdem gibt es mehrere Landesligen, offene Turniere und Deutsche Meisterschaften in verschiedenen Klassen. Ein Höhepunkt ist die DM in der 700-kg-Klasse, die meist zusammen mit der DM Jugend stattfindet.

Trotzdem ist Tauziehen in Deutschland oft nur als Gaudisportart bekannt. Dieses Bild vom Tauziehen in der Öffentlichkeit wird oft durch unsachliche Berichterstattung noch bestärkt.

Unser Ziel ist es, das Tauziehen als reelle Sportart in der Öffentlichkeit bekannt zu machen, und noch mehr Leute für diese Sportart zu begeistern.

### Turnierverlauf

#### Ablauf einer Begegnung

- Auf Zeichen des Kampfrichters nehmen beide Teams Aufstellung am Seil. Sind sie bereit, so eröffnet der Kampfrichter den 1. Zug.
- Während des Zuges können Regelverstöße begangen werden. Dadurch erhalten die Mannschaften Verwarnungen. Begeht eine Mannschaft nach ihrer 2. Verwarnung weiterhin Regelverstöße, so wird sie disqualifiziert und die gegnerische Mannschaft erhält einen Siegpunkt.
- Ansonsten erhält die Mannschaft einen Siegpunkt, der es gelingt, den Gegner über die 4m - Markierung zu ziehen.
- Nach Ermessen des Kampfrichters wird nun eine kurze Pause gemacht, danach werden die Seiten gewechselt.
- Nun folgt der zweite Zug. Gewinnt hierbei dieselbe Mannschaft wie beim ersten Zug, so erhält diese aus dieser Begegnung 3 Punkte.
- Kommt es nach dem zweiten Zug zu einem 1:1, so wird in einem dritten Zug ein Sieger ermittelt, die Seitenwahl wird hierbei ausgelost. Die Punkte werden in diesem Fall 2:1 verteilt.
- Diese 3-Punkte Regelung ist bei Deutschen Meisterschaften und internationalen Turnieren üblich. In der deutschen Bundesliga werden jedoch in der Vorrunde jeweils nur 2 Züge je Begegnung gemacht.
- Nach dieser Vorrunde gibt es unter den ersten vier ein Semifinale und ein Finale, während es um Platz 5 und Platz 7 Entscheidungszüge gibt.

## Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 8 oder 6 Tauziehern, einem Coach und einem Betreuer.

Es gibt verschiedene Gewichtsklassen im Wettkampfbereich. Im Freizeit- oder Schulbereich sollte darauf geachtet werden, dass die Mannschaften in etwa das gleiche Gewicht haben.

## Seil

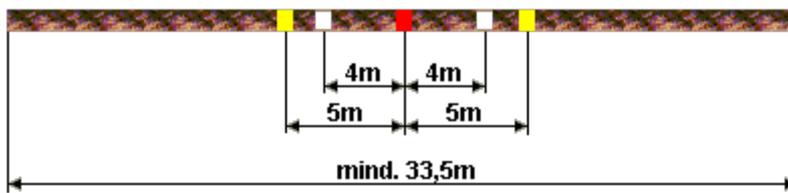
Beim Seil unbedingt darauf achten, dass ein ordentliches Seil verwendet wird!

Seillänge: mindestens 33,5 m

Seilumfang: 100 bis 125 mm

Material: Hanf, Sisal oder Kunstfaser

Maße und Markierungen:



ROT: Mittelmarkierung

WEISS: 4m-Markierung (Zugdistanz)

GELB: 5m-Markierung (ab hier darf der vorderste Tauzieher zugreifen)

## Hilfsmittel

Hilfsmittel, die das Halten des Seils erleichtern sollen, sind nicht erlaubt. Dagegen ist erlaubt, (im Freien) die Hände einzuharzen (z.B. Baumharz).

## Schuhe

Es sind Stiefel mit einem Stahlabsatz erlaubt, der bis zu 6 mm dick sein darf. Meist werden Hartschalenschuhe oder Lederstiefel benutzt.

Im Freizeitbereich oder bei Hobbyturnieren sind Wanderstiefel oder z.B. feste Arbeitsschuhe geeignet. Bei Kindern kann auch barfuß auf Rasen gezogen werden.

## Verwarnungen

Während eines Zuges kann eine Mannschaft Regelverstöße begehen, wofür sie Verwarnungen bekommt. Begeht sie nach der zweiten Verwarnung weiterhin Regelverstöße, so wird sie für diesen Zug disqualifiziert. Eine Besonderheit bei Regelverstößen ist der

## Null-Pull

Haben beide Mannschaften zwei Verwarnungen, und sie begehen weiterhin Regelverstöße, so kommt es zu Null-Pull. Das Seil muss abgelegt und zur Mitte gezogen werden, der Kampf beginnt sofort wieder von Neuem. Betreuer, Nachharzen usw. sind dazwischen nicht erlaubt.

## Handzeichen des Kampfrichters / Kommandos

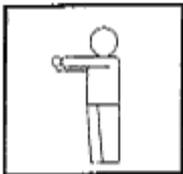


**Mannschaft 1, sind Sie bereit?**

*Team 1, are you ready!?*

Handfläche zeigt nach oben

Der Kampfrichter fragt beide Mannschaften vor Beginn des Zuges, ob sie bereit sind.



**SEIL AUF!**

*Pick up the rope*

Handflächen zeigen zueinander

Beide Mannschaften ergreifen nun das Seil.



**SPANNEN**

*Take the strain*

Handflächen zeigen nach vorne

Beide Mannschaften spannen nun das Seil, jeder Tauzieher darf nun den Absatz seines Schuhs einmal in den Rasen schlagen.



**Seil zur MITTE**

*Rope to centre*

winken mit Unterarmen und ausgestreckten Handflächen

Das Seil wird nun auf Zuwinken des Kampfrichters mittig ausgerichtet.

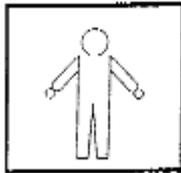
**FERTIG!**

*Steady!*



beide Handflächen zeigen nach außen

Das Seil ist nun ausgerichtet, und die Tauzieher warten jetzt auf das Kommando 'PULL'



**PULL!**

*Pull!*

Arme seitlich nach unten schlagen

Dies ist das Startkommando, die Tauzieher müssen nun blitzschnell ihre eigentliche Ziehposition einnehmen.



**Gewinn eines Zuges**

*Indicate winner*

Nach dem Pfiff - ausgestreckte Hand zeigt zum Gewinner

Damit wird der Gewinner des Zuges angezeigt.

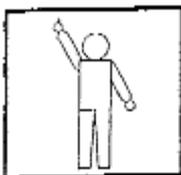


**SEITENWECHSEL!**

*Change ends!*

Pfiff - Arme über dem Kopf kreuzen

Nach einer kurzen Pause werden die Seiten gewechselt.

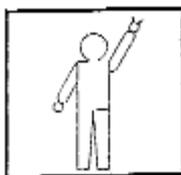


**ERSTE VERWARNUNG!**

*First caution!*

bei Regelverstoß mit einem Finger in Richtung verwarnte Mannschaft zeigen

Mannschaft erhält erste Verwarnung

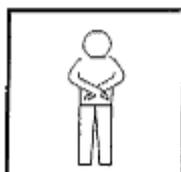


**ZWEITE VERWARNUNG!**

*Second caution*

bei Regelverstoß mit zwei Fingern in Richtung verwarnte Mannschaft zeigen

Mannschaft erhält zweite Verwarnung



**NULL – PULL!**

*No pull!*

Pfiff – und Arme vor dem Körper kreuzen

Genauere Erklärung siehe unter: Verwarnung

## Handzeichen des Kampfrichters / Regelverstöße

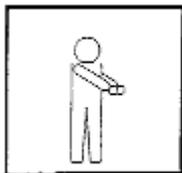


### ABSTÜTZEN

*leaning*

flache Hand zeigt zum Boden

Berühren des Bodens mit irgendeinem anderen Körperteil, außer den Füßen.



### HANDGRIFF

*grip*

zwei Fäuste hintereinander halten

Verstoß gegen den Handgriff, der im 'Handbuch Tauziehen' des DRTV-BFAT genau beschrieben ist.



### Seil ANHEBEN

*propping*

Hebebewegung mit den Händen entlang des Körpers

Aufrechtes Stehen am Seil in einer Position, in der sich das Seil nicht zwischen dem Körper und dem Oberarm befindet.



### FUSSHALTUNG

*position*

Beuge- und Streckbewegungen des Unterschenkels

Sitzen auf einem Fuß oder einem anderen Körperteil, so dass die Füße nicht vor den Knien stehen.



### NACHGREIFEN

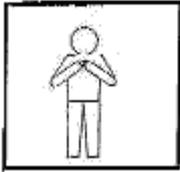
*climbing the rope*

Kletterbewegung mit den Fäusten

Heranziehen des Seiles durch Kletterbewegungen mit den Händen.

### RUDERN

*rowing*



Ruderbewegungen mit den Armen

Wiederholtes Niedersetzen, wobei die Füße zurückgesetzt werden.



**Seilhaltung ANKERMANN**

*anchormans grip*

Hand auf die Schulter legen

Verstoß gegen den Seilhaltung des Ankermannes, die im 'Handbuch Tauziehen' des DRTV-BFA-T genau beschrieben ist.



**TRAINER (Betreuer)**

*trainer*

Zeigefinger vor den Mund

Nur der Coach darf während des Ziehens zur Mannschaft sprechen, der Betreuer kann hierfür verwarnt werden.



**FUSSLÖCHER**

*footholds*

Absatz auf den Boden schlagen

Vertiefungen in den Boden machen, bevor das Kommando 'SPANNEN' erfolgte.