

# REGELN FÜR DAS TAUZIEHEN BEI DEN RETROLYMPICS

Für die Retrolympics gelten die Regeln des DRTV mit Ausnahme der Gewichtsklasseneinteilung/-begrenzung sowie der abwickelnden Altersbegrenzung der Teilnehmer

## A WETTKAMPFBAHN – WETTKAMPFGERÄT

### 1) Wettkampfbahn

#### 1. Beschaffenheit und Abmessungen

Die Wettkampfbahn muss eine flache, ebene und gleichmäßig mit Gras bedeckte Oberfläche haben. Gegenstände, die zu Verletzungen führen können, sind vorher zu entfernen. Das Gras muss kurzgeschnitten sein.

Länge: 45,00 Meter pro Wettkampfbahn  
Breite: 12,50 Meter pro Wettkampfbahn.

#### 2. Markierungen

Eine Mittellinie ist auf dem Boden anzubringen. Hierfür ist Sägemehl oder Sportplatzkreide zu verwenden.

Die eigentliche Breite der Kampfzone innerhalb der Kampfbahn beträgt 2 (i.W.: zwei) Meter. Die seitliche Begrenzung an der Mittellinie erfolgt durch Markierungsfähnchen oder Pylonen. Die Verwendung von Eisenstäben oder Holzpfehlen ist untersagt.

### 2) Wettkampfgerät (Tau/Seil)

#### 1. Material

Das Seil sollte vorrangig aus den **Naturfasern** Manila (Abakafaser), Hanf oder Sisal gefertigt sein.

#### 2. Abmessungen

Der **Umfang des Seiles** darf an allen Stellen **nicht weniger als 10 cm** (100 mm) **oder mehr als 12,5 cm** (125 mm) betragen.

Die geringste **Länge des Seiles** darf **nicht weniger als 33,5 Meter** betragen. Das Seil muss frei sein von Knoten oder anderen Haltemöglichkeiten für die Hände. Die Seilenden müssen umwickelt sein (keine Knoten!!!).

#### 3. Markierungen

5 (i.W.: fünf) Seilmarkierungen sind wie folgt anzubringen:

- Mittelmarkierung: Farbe ROT in der Seilmitte
- 4 m-Markierung: Farbe WEISS je 4 m auf jeder Seite der Mittelmarkierung
- 5 m-Markierung: Farbe GELB je 5 m auf jeder Seite der Mittelmarkierung.

## **B**     **MANNSCHAFTEN – WETTKAMPFAUSRÜSTUNG**

### **1) Mannschaften**

#### 1. Stärke

Eine Mannschaft besteht aus **8** Tauzieher/innen, einem Coach und einem Betreuer (Trainer).

Hat eine Mannschaft einmal gezogen, so dürfen keine Ersatztauzieher/innen eingewechselt werden.

#### 2. Alter

Keiner Person **unter 16 Jahren** ist es erlaubt, am Wettbewerb teilzunehmen.

#### 3. Gewicht

Es wird in einer offenen Klasse gezogen. Es gibt keine Gewichtsbeschränkungen.

#### 4. Coach

Jede Mannschaft darf **einen** Coach einsetzen, der das Ziehen leitet. Der Coach darf **nicht** ausgewechselt werden. Der Coach vertritt die Mannschaft vor der Turnierleitung und dem/der Kampfrichter/in.

#### 5. Betreuer (Trainer)

Die Aufgaben des Betreuers (Trainers) auf dem Wettkampfbplatz besteht darin, sich um seine Mannschaft zwischen den Zügen zu kümmern. Es ist ihm **nicht erlaubt**, während des Ziehens mit seiner Mannschaft zu sprechen. Er hat den ihm von dem/der Kampfrichter/in zugewiesenen Platz einzunehmen.

### **2) Wettkampfausrüstung**

#### 1. Wettkampfbekleidung

Jede Mannschaft hat in einer einheitlichen Sportbekleidung am Wettkampf teilzunehmen. Die Bekleidung besteht aus kurzer (langer) Sporthose, Sporthemd und Sportstrümpfen (Stutzen). Eine Kopfbedeckung ist nicht zugelassen.

#### 2. Hilfsmittel

##### *a) Schutzbekleidung*

Die Kleidung, die die Haut schützen soll, wird mit Zustimmung von dem/der Kampfrichter/in unter dem Sporthemd getragen.

Schutz- (Kraft-)Gürtel sind nur erlaubt, wenn sie über dem Sporthemd getragen werden. Handschuhe sind generell verboten.

An der Schutzbekleidung dürfen keine Vorrichtungen zum Halten, Führen oder Abstützen des Seils angebracht werden.

Den Aktiven wird während des Wettkampfes erlaubt, eine Kopfbedeckung in Form einer Schirmmütze zu tragen. Sollten mehrere Mitglieder einer Mannschaft

eine Kopfbedeckung tragen, muss diese in Form und Farbe einheitlich sein. Das Tragen von Schweißbändern ist erlaubt.

b) *Harz*

Um den Griff am Seil zu erleichtern, ist die Benutzung von Harz erlaubt. Der Gebrauch ist jedoch **nur auf die Hände beschränkt**.

3. Schuhe

Die Schuhe für Tauzieher/innen müssen folgende Merkmale aufweisen:

- Die Sohle, der Absatz und die Seiten der Absätze müssen absolut eben und glatt sein
- Metallspitzen und/oder -platten sind nicht erlaubt
- Nur eine Metallplatte von **höchstens 6,5 mm Dicke**, die an der Seite und am Grund des Absatzes vollständig abschließt, ist erlaubt
- Spikes, hervorstehende Nägel, Schrauben, Noppen oder Profile an der Sohle oder den Absätzen sind verboten

C. WETTKAMPFVORBEREITUNG

1) **Wiegen**

1. Wiegezeit

Die Wiegezeit dauert in der Regel eine Stunde und endet spätestens eine Stunde vor dem ersten Wettbewerb. Teilnehmer/innen, die nicht innerhalb der vorgeschriebenen Wiegezeit eintreffen, um sich der Gewichtsfestsetzung zu unterziehen, können am Wettbewerb nicht teilnehmen.

2. Waage

Es stehen zwei Waagen zur Verfügung. Beide Waagen müssen geeicht sein, sich leicht justieren lassen und sind in einem festen Gebäude aufzustellen.

Eine Waage ist die "offizielle Waage" und dient zum Ermitteln des Turniergewichtes. Die andere Waage ist zum "Vorwiegen" der Mannschaften bestimmt.

3. Bekleidung beim Wiegen

Männermannschaften werden nur in gutsitzenden, undurchsichtigen Sporthosen gewogen.

Frauenmannschaften werden nur in gutsitzenden, undurchsichtigen Sporthosen und Sporthemden oder in Gymnastikanzügen gewogen.

4. Wiegeversuche

Jede Mannschaft kann die Waage zum "Vorwiegen" beliebig oft zum Ermitteln ihres Gewichtes benutzen.

Die "offizielle Waage" darf jedoch nur zweimal benutzt werden.

5. Gewichtskontrolle

Jede gewogene Mannschaft wird mit ihrem Gewicht in die Mannschaftsaufstellung eingetragen. Nach Wiegeschluss werden die Mannschaftsaufstellungen der Turnierleitung übergeben.

## **2) Kennzeichnung**

Alle acht Tauzieher/Innen werden mit einem Stempel versehen. Der Stempel wird auf dem linken Oberschenkel (unterhalb der Sporthose) angebracht.

Tritt eine Mannschaft in langen Sporthosen an, so ist der Stempel zusätzlich auf dem linken Unterarm anzubringen.

## **3) Starterliste**

30 Minuten vor Turnierbeginn hat der Coach die Starterliste schriftlich der Turnierleitung vorzulegen.

## **4) Schuhkontrolle**

Vor Turnierbeginn wird eine Schuhkontrolle durchgeführt. Dabei werden die Wettkampfschuhe nur in gereinigtem Zustand kontrolliert und abgenommen.

# **D. WETTKAMPF**

## **1) Wertungssystem**

1. Der Wettbewerb findet in Form eines Punktwettkampfes statt. Es wird eine Vor- und eine Finalrunde ausgetragen.
2. Die Punkteverteilung in der Vorrunde ist 2:0 oder 1:1 Punkte. Sind nach der Vorrunde zwei Mannschaften punktgleich, werden, falls erforderlich, Entscheidungskämpfe ausgetragen.  
Sind nach der Vorrunde mehr als zwei Mannschaften punktgleich, belegt/belegen die Mannschaft/en mit dem geringeren Mannschaftsgewicht, den/die bessere Platzierung/en. Führt dies zu keiner Entscheidung, wird ein Losentscheid durch den Turnierleiter und/oder Hauptkampfrichter herbeigeführt.
3. Die Finalrunde besteht aus den Halbfinalkämpfen, dem Kampf um Platz 3 und dem Kampf um Platz 1. Zur Ermittlung der Plätze von Platz 5 aufwärts, finden Platzierungskämpfe statt

Bei Wettbewerben mit 2 Gruppen tragen die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe die Halbfinalkämpfe über Kreuz aus.

In allen Kämpfen der Finalrunde werden keine Punkte vergeben; die Entscheidung wird über 2 bzw. 3 Züge herbeigeführt.

## **2) Auslosung der Wettkampfseite**

Auf Wunsch eines Coach muss die Wettkampfseite vor dem ersten Zug durch den/die Kampfrichter/in ausgelost werden. Zwischen dem ersten und zweiten Zug ist die Wettkampfseite immer zu wechseln. Wird ein dritter Zug notwendig, so ist erneut die Wettkampfseite durch den/die Kampfrichter/in auszulosen.

### 3) Wettkampfdurchführung

#### 1. Betreten des Wettkampfplatzes

- a) Die Mannschaft hat nach Aufruf geschlossen, vom Coach angeführt, den Wettkampfplatz zu betreten und Aufstellung am Seil zu nehmen.
- b) Betritt eine Mannschaft nach Aufruf nicht den Wettkampfplatz, wird sie ermahnt. Betritt eine Mannschaft nach dem zweiten Aufruf nicht sofort den Wettkampfplatz, wird sie verwahrt. Erscheint eine Mannschaft nach dem dritten Aufruf nicht unverzüglich auf dem Wettkampfplatz, wird sie für diesen Kampf disqualifiziert.
- c) Der Wettbewerb beginnt immer mit 8 Tauzieher/innen.
- d) Der Wettkampf gilt für die teilnehmenden Mannschaften als begonnen, wenn sie unter der direkten Aufsicht des/der Kampfrichters/in in der Ziehposition sind.

#### 2. Vorbereitung

##### a) *Allgemeine Vorbereitung*

Eine Mannschaft hat sich grundsätzlich außerhalb des Wettkampfplatzes für den jeweiligen ersten Zug eines Kampfes vorzubereiten. Nach dem ersten Zug bereiten sich die Mannschaften außerhalb der Kampfzone vor.

Die Vorbereitung umfasst:

- das "Harzen" (einschließlich Nachharzen);
- das Einsprühen der Gesichter;
- die Verabreichung von Atemwege-Hilfsmittel;
- die Einnahme von Getränken;
- das Reinigen der Schuhe.

##### b) *Vorbereitung für den Kampf*

Der/die Kampfrichter/in hat von den beiden Coach die "FERTIG"-Meldung abzuwarten, die nicht unnötig verzögert werden darf. Ist dies jedoch nach Ermessen des/der Kampfrichters/in der Fall, beginnt er/sie sofort mit den Startkommandos. Kommt eine Mannschaft diesen nicht nach, erhält sie die erste Verwarnung.

#### 3. Startkommandos

##### a) *"SEIL AUF"*

Gleichzeitig mit dem Kommando "SEIL AUF" hebt der/die Kampfrichter/in seine/ihre Arme vorwärts hoch bis in die Horizontale, wobei seine Handflächen nach innen zeigen.

Die Tauzieher/Innen ergreifen das Seil.

##### b) *"SPANNEN"*

Gleichzeitig mit dem Kommando "SPANNEN" hebt der/die Kampfrichter/in seine/ihre Arme in die Schräghochhalte, die Handflächen nach innen gekehrt.

Die Tauzieher/innen schlagen einmal den Absatz der Schuhe in den Boden und spannen das Seil straff. Vor dem "SPANNEN" dürfen keine absichtlichen Vertiefungen in den Boden gemacht werden.

c) *SEIL ZUR MITTE*

Durch entsprechendes Winken mit den Händen - aus den Unterarmen heraus - zeigt der/die Kampfrichter/in den Tauzieher/innen die Richtung an, in die das Seil bewegt werden muss, damit die Seil-Mittelmarkierung genau senkrecht über der Boden-Mittellinie zu schweben kommt.

d) *"FERTIG"*

Ist die Seil-Mittelmarkierung genau über der Boden-Mittellinie, dreht der/die Kampfrichter/in seine/ihre Handflächen nach außen und gibt das Kommando "FERTIG". Die Tauzieher/innen verbleiben in der gleichen Haltung und konzentrieren sich auf den Start.

e) *"PULL"*

Nach einem kurzen Augenblick - mindestens zwei Sekunden! - gibt der/die Kampfrichter/in das Kommando "PULL" und schlägt gleichzeitig die Arme seitlich herunter. Die Tauzieher/innen nehmen die Ziehposition ein.

Startet eine Mannschaft zu früh, pfeift der/die Kampfrichter/in ab, lässt das Seil ablegen und beginnt nochmals mit den Kommandos.

Beim zweiten Fehlstart im selben Zug, verursacht durch die gleiche Mannschaft, erhält diese eine Verwarnung.

4. Zuggewinn

Ein Zug gilt als gewonnen, wenn eine der beiden weißen Viermeter-Markierungen am Seil über die Boden-Mittellinie gezogen wurde.

Das Ende eines Zuges wird von dem/der Kampfrichter/in durch einen Pfiff signalisiert. Gleichzeitig zeigt er/sie solange mit ausgestrecktem Arm und Hand auf die Mannschaft, die den Zug gewonnen hat, bis die Turnierleitung vom Ergebnis Kenntnis genommen hat.

5. "Seitenwechsel"

a) Ist ein Zug beendet, zieht der Ankermann der unterlegenen Mannschaft das Seil solange in seine Richtung, bis die Seil-Mittelmarkierung über der Boden-Mittellinie zu liegen kommt. Danach treten beide Mannschaften aus der Kampfzone neben das Seil.

b) Nach einer angemessenen Pause, in der der Betreuer seine Mannschaft versorgen kann, gibt der/die Kampfrichter/in das Kommando "SEITENWECHSEL" und kreuzt dabei seine/ihre Hände über seinem/ihrem Kopf.

Die Mannschaften wechseln daraufhin die Seiten der Kampfbahn und treten unverzüglich am Seil zum nächsten Zug an.

6. Verlassen des Wettkampfplatzes

Nach Beendigung des Kampfes gehen beide Mannschaften sich entgegen und reichen sich die Hände. Danach verlassen die Mannschaften geschlossen den Wettkampfplatz.

**4) Verwarnungen**

Für Regelverstöße spricht der/die Kampfrichter/in Verwarnungen aus, nachdem bereits Ermahnungen vorausgegangen sind.

1. "Erste Verwarnung"

Der/die Kampfrichter/in zeigt mit **einem Finger** auf die Mannschaft, die den Regelverstoß begeht, nennt den Grund und macht das entsprechende Handzeichen.

2. "Zweite Verwarnung"

Der/die Kampfrichter/in zeigt mit **zwei Fingern** auf die Mannschaft, die erneut einen Regelverstoß begeht. Er/sie nennt den Grund und macht das entsprechende Handzeichen.

3. "Disqualifikation"

Lässt sich eine Mannschaft mit bereits zwei Verwarnungen erneut einen Regelverstoß zuschulden kommen, hat dies die Disqualifikation für den Zug zur Folge. Der/die Kampfrichter/in pfeift den Zug ab und zeigt auf die Mannschaft, die den Zug gewonnen hat.

4. "No-Pull"

- a) Haben beide Mannschaften je zwei Verwarnungen erhalten, und beide Mannschaften verstoßen gleichzeitig weiter gegen die Regeln, wird der Kampf durch den/die Kampfrichter/in mit einem Pfiff abgebrochen. Gleichzeitig kreuzt der/die Kampfrichter/in seine Arme vor seiner/ihrer Brust und zeigt dann mit einer Hand zur Boden-Mittellinie.
- b) Das Seil muss unverzüglich in die Ausgangslage gebracht werden, damit sofort mit den Kommandos für die Fortführung des Kampfes begonnen werden kann.
- c) Bei einem NO-PULL darf die Mannschaft weder vom Coach/Betreuer versorgt werden, noch darf sie sich die Hände frisch einharzen. Stellt sich eine Mannschaft nicht sofort wieder dem Kampf, ist sie zu disqualifizieren.
- d) Falls beide Mannschaften während des Ziehens das Seil loslassen, bevor eine der beiden Viermeter-Markierungen über die jeweilige entsprechende Bodenlinie gezogen wurde, spricht der/die Kampfrichter/in ebenfalls einen NO-PULL aus.
- e) Wird ein/e Aktive/r während des Zuges verletzt, in dem der NO-PULL ausgesprochen wurde, kann *keine Verletzungspause* eingelegt werden. Der/die verletzte Aktive kann im nächsten Zug wieder eingesetzt werden.

**5) Pause zwischen den Wettkämpfen**

Die Pause zwischen den Wettkämpfen, beträgt mindestens 5 Minuten. Sie beginnt mit dem Schlusspfiff des/der Kampfrichters/in und endet mit dem Aufruf der Mannschaft zum nächsten Wettkampf.

**6) Verletzung von Tauziehern/innen**

- 1. Verletzt sich ein/e Tauzieher/in im Laufe eines Wettbewerbes so stark, dass er/sie nicht mehr zum Einsatz kommen kann, hat er/sie sich zusammen mit dem Coach zum/zur Kampfrichter/in zu begeben, damit sich diese/r von seiner/ihrer Verletzung - soweit dies möglich ist – überzeugen kann.

2. Fairerweise **kann** (muss aber nicht !) die gegnerische Mannschaft eine/n Tauzieher/in aus der Mannschaft nehmen.
3. Konditionsschwäche gilt nicht als Verletzung und verpflichtet die gegnerische Mannschaft nicht, eine/n Tauzieher/in (fairerweise) aus der Mannschaft zu nehmen.
4. Ist ein/e Tauzieher/in wegen einer Verletzung, die er/sie bei dem/der Kampfrichter/in angezeigt hat, ausgeschieden, so darf er/sie an diesem Tag nicht mehr starten.

## E. TAUZIEHREGELN

### 1) Fassen des Seiles

1. Jede/r Tauzieher/in hält das Seil mit beiden bloßen Händen mit gewöhnlichem Griff, d.h., die Handflächen beider Hände zeigen nach oben, und das Seil liegt zwischen dem Körper und dem Oberarm.
2. Das Seil muss unter der Achselhöhle gleiten können. Klemmen des Seiles mit dem Oberarm ist verboten, wenn dies durch Aufstützen des Ellbogens auf dem Oberschenkel herbeigeführt wird.
3. Das Seil darf nicht um den Arm geschlungen und nicht mit gekreuzten Armen gegriffen werden. In das Seil dürfen keine Knoten und/oder Schlingen gemacht werden.
4. Der/die erste Tauzieher/in muss das Seil **unmittelbar hinter** der "GELB"-Markierung anfassen. Während des Ziehens darf der/die Tauzieher/in zu keiner Zeit über diese Markierung greifen.
5. Der Ankermann fasst das Seil wie folgt:  
Das Seil muss immer mit beiden ausgestreckten Händen vor dem Oberkörper gehalten werden. Es verläuft diagonal über den Rücken, über die andere Schulter nach vorne und unter der Achselhöhle nach hinten und außen. Das Seilende muss frei nach unten fallen, darf also nicht verknotet oder eingeklemmt werden.  
Das freie Spiel des Seiles zwischen Hüfte und Achselhöhle darf nicht behindert werden.

### 2) Ziehposition

Nach dem Kommando "PULL" begibt sich der/die Tauzieher/in in die Ziehposition. Dies bedeutet, dass von diesem Zeitpunkt an die Füße **immer vor den Knien** stehen müssen, und das Seil nicht tiefer als in Hüfthöhe gehalten werden darf.

### 3) Regelverstöße während des Wettkampfes

#### 1. Allgemeine Verstöße

Nachstehend aufgeführte **Regelverstöße führen zu Verwarnungen bzw. zur Disqualifikation:**

- a) **ABSITZEN - SITTING**



Vorsätzliches Absitzen auf dem Boden oder das Misslingen, nach einem Ausgleiten, sofort wieder in die Ziehposition zurückzukehren.

- b) **ABSTÜTZEN - LEANING**  
Berühren des Bodens mit irgend einem anderen Körperteil, außer den Füßen.
- c) **KLEMMEN - LOCKING**  
Jeder Halt, der das frei Spiel des Seiles behindert.
- d) **HANDGRIFF - GRIP**  
Jeder andere Griff entgegen dem, in der Nr. E.1. beschriebenen, gewöhnlichen Griff.
- e) **ANHEBEN DES SEILS - PROPPING**  
Aufrechtes Stehen am Seil entgegen der in Nr. E.2. beschriebenen Ziehposition und Halten des Seiles in einer Position, in der sich das Seil nicht zwischen dem Körper und dem Oberarm befindet.
- f) **FUSSHALTUNG - POSITION**  
Sitzen auf einem Fuß oder einem anderen Körperteil, so dass die Füße nicht vor den Knien stehen.
- g) **NACHGREIFEN - CLIMBING THE ROPE**  
Heranziehen des Seiles durch Kletter-Bewegungen mit den Händen.
- h) **RUDERN - ROWING**  
Wiederholtes Niedersetzen, wobei die Füße zurückgenommen/-gesetzt werden.
- i) **SEILHALTUNG BEIM ANKERMANN - ANCHORMANS GRIP**  
Jeder andere Griff und Seilverlauf als in Nr. E.1. beschrieben.
- j) **TRAINER (Betreuer) - TRAINER**  
Zur Mannschaft sprechen, während des Ziehens ! \*)  
\*) Gilt zunächst nur für internationale Veranstaltungen
- k) **FUSSLÖCHER - Footholds**  
Vertiefungen in den Boden machen, bevor das Kommando "SPANNEN" erfolgte.

#### 4) Nichtanerkennung der Regeln

Nichtanerkennung der Wettkampffregeln durch die Mannschaft kann zum Wettkampfausschluss als Sofortmaßnahme führen.

#### 5) Verstöße gegen sportliches Benehmen

Nachstehend aufgeführte Verstöße gegen sportliches Benehmen werden mit einer Ermahnung, im Wiederholungsfalle mit einer Verwarnung geahndet:

- Zurückbringen des Seiles in die Ausgangslage durch die unterlegene Mannschaft.
- Sprechen mit dem/der Kampfrichter/in und/oder Seitenkampfrichter/in während des Ziehens durch Coach oder den/die Tauzieher/innen.
- Nichtreichen der Hände an eine/n oder alle Tauzieher/innen der gegnerischen Mannschaft nach Beendigung des Kampfes.
- Absichtliches Naßmachen oder Beschmutzen des Seiles.

## **6) Verstöße des Coach und/oder der Mannschaft gegenüber Kampfrichter/Innen**

- Kampfrichterbeleidigung in Form von Schimpfwörtern werden mit einer Verwarnung bestraft.
- Ernsthafte Bedrohung, z.B. Faust machen u.ä., zieht eine sofortige Verwarnung nach sich.
- Tätlichkeiten den Kampfrichtern/innen gegenüber, wie Bewerfen mit Dreck oder anderen Gegenständen, ferner handgreiflich werden, hat die sofortige Disqualifikation des/der Täters/Täterin für den Rest des Turniers zur Folge.