

Tauziehen, ein alter Sport im neuen Gewand

Liebe Leser,

wenn Sie bereits die Vorstellung haben, dass Tauziehen nicht nur Unterhaltung, sondern eine ernsthafte Mannschaftssportart ist, dann werden Sie sich nach dem Lesen dieser Information in Ihrer Meinung bestätigt sehen.

Gehören Sie zu einer Gruppe von Menschen, welche davon überzeugt sind, dass Tauziehen etwas für Buben oder Volksfestveranstaltung ist, dann können wir auch dem zustimmen.

Wir möchten Sie mit dieser Einführung zu einem Tauziehen auf gedanklicher Ebene herausfordern. Denn wir glauben, dass Sie als Sportfreund auch verlieren und aus Niederlagen lernen können.

PICK UP THE ROPE (Seil auf !)

Mit dieser Aufforderung des Kampfrichters wird der Kampf zweier Mannschaften von je 8 Tauziehern aufgenommen. Damit ist auch bereits der britische Ursprung dieses harten und technisch sehr wertvollen Wettkampfsports angedeutet.

TUG OF WAR heisst es bei den Briten. **DRAGAMP** wird es Schweden und **TOUWTREKKEN** in den Niederlanden genannt. **LUTTE A LA CORDE** ist der französische und **Tauziehen** der deutsche Name.

Erfunden, wie übrigens auch manch andere Sportart wurde **Tauziehen** von Matrosen. Die wirklichen Ursprünge reichen weit zurück bis ins Altertum. Ganz zufällig wird es wohl nicht gewesen sein, dass **Tauziehen** eine der Disziplinen der Olympischen Spiele der Neuzeit war. Sechsmal traten **Tauziehmansschaften** unter den olympischen Ringen zum Wettkampf an.

Olympische Medaillen-Gewinner

Jahr	Ort	Gold	Silber	Bronze
1900	Paris	SWE	USA	FRA
1904	St.Louis	USA	USA	USA
1906	Athen	GER	GRE	SWE
1908	London	GBR	GBR	GBR
1912	Stockholm	SWE	GBR	-
1916	Antwerpen	GBR	NED	BEL

Die ersten Mannschaften wurden noch weitgehend von Leichtathleten und Gewichthebern gebildet. Schon bald setzte sich aber auch das Spezialistentum durch. Dies war wohl der Grund, dass der **Tauziehsport** lange Zeit von der internationalen Sport-Bildfläche verschwand.

Anfang der 60er Jahre kam es zu einer Renaissance dieses Sportes. Der **Tauziehverband Tug of War International Federation – TWIF** wurde gegründet. Heute sind 27 Nationen aus allen 5 Kontinenten mit mehreren tausend Aktiven der **TWIF** angeschlossen.

TAKE THE STRAIN (Spannen)

Nach diesem Ruf des Kampfrichters begeben sich die beiden Teams in Wartestellung. Das Seil wird in Hüfthöhe gestreckt bis die Mittelmarkierung am Seil genau über der am Boden angebrachten Linie übereinstimmt.

Die Regeln, so einfach und logisch sie auf Anhieb erscheinen, sind genau festgelegt. Das beginnt bei der Gewichtslimitierung für das gesamte Team, und über Sportbekleidung und Schuhwerk und endet bei unerlaubten Griffen, Zügen und Verankerungen.

PULL (Ziehen)

Mit diesem letzten Ruf des Kampfrichters wird der Kampf eröffnet. Nun wird die ungeheuerere Anforderung den sportlich trainierten Körper mit einem Schlag im wahrsten Sinne des Wortes augenfällig. Sehr bald erkennt der

Zuschauer, dass hier keine rohen Kräfte sinnlos walten. Der Kampf wird von Technik und Taktik beherrscht und der Coach wird zu einem Hauptrollenträger.

Drei technische und taktische Grundthesen stehen über allem:

Das Seil sollte in der eigenen Reihe wie eine Stange gestreckt sein. Jede Biegung zeigt, dass nicht alle Tauzieher in genau derselben Richtung ziehen. Das ist gleichbedeutend mit einer nicht optimalen Ausnutzung der zur Verfügung stehenden Kraft.

Dies gilt auch für Körperhaltung. Hier kommt es darauf an, den Schwerpunkt möglichst weit nach hinten zu verlagern. Eine Beugung des Körpers zeigt Kraftverlust

Besonders wichtig ist eine gleichmäßige Beinarbeit. Teamwork ist sozusagen das A und O des Erfolges. Nur ein ausgewogenes und in unzähligen Trainingsstunden erworbenes Maß an Rhythmik und das entsprechende know how and know when führen zum Ziel.

WINNING A PULL (Zugewinn)

Ein Zug gilt als gewonnen, wenn auf korrekte Art die weiße Seilmarkierung (4m Distanz) über die Bodenlinie gezogen wurde. Der Wettkampf besteht aus drei Zügen, wobei nach jedem Zug die Seiten gewechselt werden. Gewinnt ein Team die ersten beiden Züge, gehört ihr automatisch auch der dritte Zug.

Nach sportlichen Gesetzen kann beim Tauziehen immer nur ein Team gewinnen. Sieger bei diesen Wettkämpfen sind auch die Mitglieder der unterlegenen Teams, Disziplin und Mannschaftsdienlichkeit ergänzen rein körperliche Gewinnwerte. Zu ihnen gehören bessere Haltung, Entwicklung der Oberschenkel und ein guter Griff.

Damit ist lieber Leser, unser kleines gemeinsames Tauziehen auf gedanklicher Ebene zunächst beendet. Sollten Sie sich dabei tatsächlich als zweiter Sieger gefühlt

Haben, dann liegen Sie endgültig falsch. Sollten Sie jedoch Ihr Interesse für unsere Sportart geweckt haben und möchten Sie weitergehende Informationen haben, dann wenden Sie sich bitte an die Geschäftsstelle des Verbandes.

Informationen zum Wettkampf

WETTKAMPFSYSTEM

Ein Tauziehungskampf zwischen zwei Teams besteht aus 3 Zügen. Für jeden Zug gibt es 1 Gewinnpunkt, gesamt also 3 Punkte.

Nach jedem Zug werden die Seiten gewechselt Gewinnt ein Team nach dem ersten Zug auch den zweiten Zug so erhält für den zweiten Zug 2 Punkte. Der Gewinner erhält somit 3 Punkte der Verlierer keinen Punkt.

Steht nach zwei Zügen unentschieden, kommt es zu einem dritten Zug, der dann die Entscheidung bringt. Der Gewinner erhält 2 Punkte, der Verlierer 1 Punkt.

Es wird jeweils über eine Distanz von 4 m gezogen ohne Zeitbegrenzung. Den bisher längsten Zug gab es zwischen England und Rep. Irland bei der WM 1988 in Stockholm in **24:45 Minuten**.

Wettkampfbahn: Flache ebene und gleichmäßig mit kurzem Gras bedeckte Oberfläche. Länge mindestens 45 Meter. Breite 12,5 m je Bahn.

Wettkampfseil: Seillänge 33,5 m / Seilumfang 100 bis 125 mm / Material Langhanf oder Kunstfaser

Sportbekleidung: Sporthemd mit langem Arm, kurze Sporthose, Sportstrümpfe (Stutzen) **TAUZIEHSCHUHE:** Am besten geeignet sind hohe feste Arbeitsschuhe mit glatter Sohle (Noppen, Nägel, Spikes usw. sind verboten) Am Absatz darf ein Hufeisen oder eine Metallplatte bis zu 6,5 mm Stärke angebracht sein.