

Allgemeines über das TAUZIEHEN

Tauziehen war wohl eine der ersten Möglichkeiten eines gewaltfreien Wettstreits zwischen Gruppierungen. Einfache Regeln und ein geringer technischer Aufwand ermöglichten eine schnelle Siegermittlung. Eine Tatsache die auch den Zuschauern von heute noch sehr angenehm ist: Keine komplizierten Regeln, die das Verstehen dieser Sportart verhindert.

Der Tauziehsport wird schon seit altersher in Deutschland betrieben. Im Jahre 1913 fanden in Kassel die ersten Deutschen Meisterschaften statt.

Bis 1920 war Tauziehen noch ein fester Bestandteil der Olympischen Spiele, bei denen die Deutsche Mannschaft 1906 in Athen als Sieger hervorging. Leider verschwand das Tauziehen dann aus dem Olympischen Plan, bis es im Jahre 1981 durch die Aufnahme bei den World Games wieder mehr Beachtung in der Öffentlichkeit erlangte.

Verbreitung findet diese Sportart heutzutage vermehrt im Süddeutschen Raum und hat in der Schweiz sogar Nationalsportcharakter. Baden-Württemberg, Bayern und Hessen zählen zu den mitgliederstärksten Landesverbänden. Auch in Rheinland-Pfalz, Thüringen und im Saarland sind organisierte Vereine anzutreffen.

Neben den jährlich stattfindenden Titelkämpfen und den verschiedenen Landesligen hat man seit 1984 die Tauziehbundesliga eingeführt, in der sich die acht stärksten Mannschaften messen.

Auf internationaler Ebene besteht die Möglichkeit, an Europa- und Weltmeisterschaften teilzunehmen. Stärkste Nationen bei diesen im zweijährigen Wechsel stattfindenden Wettkämpfen sind die Teams aus Spanien, England, Wales, Schottland, Irland, der Schweiz, den Niederlanden und Schweden.

Regeln und Raffinessen

Zuhinterst legt sich der Ankermann das Seil wie eine Riesenschlange über den Rücken, diagonal von einer Schulter zur anderen, daß es zwischen Achselhöhle und Hüftknochen durch gleiten kann. Wie seine Vordermänner hat er sich einen breiten Gürtel um den Leib geschnallt. Oberkörperschoner verhindern das Wundreiben der Haut. Die Füße stecken in dicken Stiefeln. Peinlich genau wird darauf geachtet, daß Absatz und Sohle plan sind. Beschläge sind keine zugelassen, Ecken sind verboten, ebenso wie Handschuhe..

Mindestens 32 m muß das Seil der Länge nach messen, der Durchmesser bewegt sich zwischen 32 mm bis 45 mm. Eine Mannschaft besteht aus acht Ziehern, einem Coach und einem Betreuer. Allerdings dürfen nur 6 Zieher pro Zug gleichzeitig ans Seil. Ziel ist es, die gegnerische Mannschaft zweimal über die Distanz von vier Metern zu ziehen. Die Zeit spielt dabei keine Rolle. .

Das Seil wird auf die Schuhe der Zieher gelegt, die Coaches geben ihr "Bereit!". Der Schiedsrichter stellt sich in die Mitte der Bahn, hebt die Arme vorwärts hoch in die Horizontale und gibt das Kommando "Pick up the rope - Seil auf!". Mit dieser Aufforderung des Kampfrichters greifen die 24 Hände zu. "Take the strain - Spannen!" ruft der Unparteiische und bringt die vorgestreckten Arme in die seitliche Hochhalte, dreht die Handfläche nach innen. 12 Absätze hacken sich in den Boden, die Arme spannen das Seil, die Muskeln beginnen zu spielen. Der Kampfrichter zentriert das Seil, gibt mit der entschiedenen Handbewegung die Richtung an, in der noch ein paar Zentimeter verschoben werden müssen, dreht dann die Handflächen nach außen und ruft "Fertig!". Mit dem letzten Ruf des Kampfrichters, dem "Pull!" und durch das ruckartige Senken der Arme, wird der Kampf eröffnet. Nun wird die ungeheure Anforderung an den sportlich trainierten Körper mit einem Schlag 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.

In kaum einer anderen Sportart stehen sich die Wettkämpfer in einer Distanz von zehn Metern so verbissen und feindlichen Blickes gegenüber. Adern und Augen quellen um die Wette aus Kopf und Körper. Wie Pflugscharen brechen Füße die Grasnarbe auf, fressen sich ins Erdreich. Eine Ewigkeit, so scheint es, dauert es, bis der Schiedsrichter durch einen Pfiff signalisiert, daß eine der Viermetermarkierungen am Seil die Mittellinie passiert hat. Er zeigt so lange auf die Siegermannschaft, bis die Turnierleitung das Resultat zur Kenntnis genommen hat. Nach einer Fünfminutenpause werden die Seiten gewechselt und das Ganze beginnt von vorn.

Der Schiedsrichter konzentriert sich auf die strikte Einhaltung der wenigen Regeln: Beide Hände am Seil, kein Einklemmen zwischen Oberarm und Körper, kein Ellbogen auf den Oberschenkel abgestützt. Die Füße vorbehaltlos vor den Knien, das Gesäß weder auf dem Boden noch auf den Schuhen des Hintermanns. Wer ausrutscht, hat sich unverzüglich in die reglementarisch richtige Stellung zurückzugeben. Niemand stützt sich mit der Hand ab, keiner rudert. "Pulling on the ground not allowed!" Bei groben Regelverstößen wird der Kampf mit einem Pfiff und vor der Brust gekreuzten Armen des Schiedsrichters abgebrochen. "No Pull!", und das Seil in die Ausgangslage zurückgebracht.

Für jeden gewonnenen Zug erhält das Team einen Punkt. Steht es nach zwei Zügen unentschieden, kommt es zu einem dritten Zug, der dann die Entscheidung bringt. Gewinnt ein Team die ersten beiden Züge, gehört ihm automatisch auch der dritte Zug. Der Gewinner erhält somit drei Punkte, der Verlierer keinen.