



Wettkampffregeln für's Seilziang im Zelt am Montag, den 18.08.2025, am Auerberg

Mannschaften – Wettkampfausrüstung:

- ===== Eine Mannschaft besteht aus 5 Seilzieher, einem Ersatzmann und einem Betreuer (Trainer)
- ===== Es wird in einer offenen Klasse (keine Altersbeschränkung, jedoch mindestens volljährig) gezogen
- ===== Das Gewicht aller 6 Seilzieher (inkl. Ersatzmann) darf mit Ausrüstung 600 kg nicht überschreiten
- ===== Die Schuhe der Seilzieher dürfen keine Metallspitzen, Platten, Spikes und Noppen aufweisen.
- ===== Gezogen wird mit bloßen Händen, ohne Handschuhe oder dergleichen.
- ===== Es dürfen keine zusätzlichen Hilfsmittel (z.B. Harz) verwendet werden, außer das vom Verein bereitgestellte Magnesium.
- ===== An der Bekleidung dürfen keine Vorrichtungen zum Halten, Führen oder Abstützen des Seils angebracht werden

Wettkampfbahn- Wettkampfgerät:

- ===== Auf der Wettkampfbahn dürfen sich ausschließlich nur die beiden Mannschaften, pro Mannschaft ein Betreuer (Trainer) und die Kampfrichter befinden. Alle anderen Personen müssen sich hinter der Absperrung zur Wettkampfbahn aufhalten.
- ===== Eine Mittellinie ist auf der Wettkampfbahn markiert. (zusätzlich links und rechts mit einem Hütchen)
- ===== Das Seil hat 3 Markierungen und ist wie folgt markiert:
 - Farbe **ROT** → Seilmitte
 - Farbe **WEISS** → 4 Meter auf jeder Seite von der Mittelmarkierung entfernt
 - Farbe **GELB** → je 1 Meter von der weißen Markierung entfernt
- ===== Die Wettkampfbahn befindet sich in der Mitte des Zeltes und ist auf Grasboden mit einer Länge von 25 Meter.

Wettkampfmodus:

- ===== Alle teilnehmenden Mannschaften nehmen am Beginn der Veranstaltung an einer Auslosung teil.
 - ===== Bei ungerader Anzahl erhält der Sieger der letzten Paarung ein Freilos.
 - ===== Die Mannschaft, welche als erstes einer Paarung feststeht (durch Los oder Gewinn) zieht als erstes auf der Bahnseite zur Bühne hin.
 - ===== Nach dem 1. Durchgang wird ein Seitenwechsel durchgeführt.
 - ===== Steht es nach dem 2. Durchgang unentschieden, wird ein weiterer Seitenwechsel gemacht und nochmals gezogen. Gewonnen hat, wer 2 Durchgänge gewinnt.
 - ===== Der Verlierer scheidet endgültig aus.
 - ===== Wer nicht rechtzeitig nach Aufforderung des Kampfrichters oder Ansagers an der Kampfbahn
-



erscheint, wird automatisch disqualifiziert.

- ▄ Nach der ersten Runde beginnen die Regeln von vorne.
- ▄ Alle restlichen Mannschaften nehmen am Beginn der 2. Runde laut festgelegtem Schema teil.
- ▄ Es gilt derselbe Wettkampfmodus wie in der ersten Runde
- ▄ Dieser Modus wird weitergeführt, bis es zum Finale kommt.

Wettkampfdurchführung:

- ▄ Kommando „Seil auf“ Die Seilzieher ergreifen das Seil.
- ▄ Kommando „Spannen“ Die Seilzieher spannen das Seil straff.
- ▄ Kommando „Seil zur Mitte“ Das Seil genau mit der Markierung **ROT** über die Bodenmittellinie ausrichten.
- ▄ Kommando „Fertig“ Die Seilzieher verbleiben in der gleichen Haltung und konzentrieren sich auf den Start.
- ▄ Kommando „Pfiff“ Nach einem kurzen Augenblick maximal 2-3 Sekunden gibt der Kampfrichter das Seil frei.
- ▄ Zuggewinn ist, wenn eine der beiden **Weiß** 4-Meter-Markierung am Seil über die Bodenmittellinie gezogen wurde.
- ▄ Ein Durchgang dauert max. 3 Minuten und wird dann beendet. Derjenige, welcher die meisten Zentimeter auf seiner Seite hat, wird zum Sieger erklärt.

Seilziehregeln:

- ▄ Jeder Seilzieher hält das Seil mit bloßen Händen mit gewöhnlichem Griff, d.h., die Handflächen beider Hände zeigen nach oben und das Seil liegt zwischen Körper und dem Oberarm.
- ▄ Das Seil muss unter der Achselhöhle gleiten können.
- ▄ Die Hände müssen hinter der **Gelb** Markierung am Seil bleiben.
- ▄ Das Seil darf nicht um den Arm geschlungen und nicht mit gekreuzten Armen gegriffen werden.
- ▄ In das Seil dürfen keine Knoten und Schlingen gemacht werden.
- ▄ Das Seilende muss frei nach unten fallen, darf also nicht verknotet oder eingeklemmt werden.
- ▄ Kein Umschlingen des Körpers mit dem Seil.
- ▄ Das Berühren des Bodens mit irgendeinem anderen Körperteil, außer den Füßen (vorsätzliches Absitzen) ist verboten.
- ▄ Wird der Boden aus Versehen berührt, ist sofort wieder in die Ziehposition zurückzukehren.
- ▄ Das Nachgreifen (Heranziehen des Seiles durch Kletterbewegung mit den Händen) ist verboten.

Beginn der Anmeldung und Wiegen pünktlich um 18:00 Uhr.

Startgebühr: 30,00 € pro Mannschaft (inkl. 7 Maß Bier).

*Der Trachtenverein Auerberg wünscht allen Teilnehmern und Zuschauern
spannende und faire Wettkämpfe!!*