

# **WEDSTRIJDREGLEMENT**

## **TWIF SPELREGELS**

### **DEFINITIES EN SPECIFIKATIES**

- 1 Touwtreksport
- 2 Categorieën
- 3 Gewichtsklassen
- 4 Wegen en stempelen
- 5 Leeftijdsgrenzen
  - Juniorcategorie
  - Onder de 23 categorie
  - Seniorcategorie
- 6 Teams en vervangers
  - Aantal touwtrekkers per team
  - Voorwaarden om een vervanger te gebruiken
  - Vervangingsprocedure
  - Minimum aantal trekkers
- 7 Coach/trainer (verzorger)
- 8 Sportuitrusting
  - Sportkleding
    - Sportkleding trekkers
    - Kleding coach en trainer (verzorger)
    - Hoofdbedekking
    - Beschermende kleding
  - Hars
  - Kleding tijdens de weging
  - Schoenen
    - Outdoor schoenen
    - Indoor schoenen
- 9 Touwspecificaties
  - Touwafmetingen
  - Touwmarkeringen
    - Touwmarkeringen outdoor
    - Touwmarkeringen indoor
- 10 Wedstrijdterrein en markeringen
  - Wedstrijdterrein en markeringen outdoor
  - Wedstrijdterrein en markeringen indoor

### **REGELS BETREFFENDE**

#### **TOUWTREKTECHNIEKEN**

- 11 Greep
- 12 Trekpositie
- 13 Ankermanspositie

### **OVERTREDINGEN VAN DE**

#### **WEDSTRIJDREGELS**

- 14 Algemene overtredingen
  - Algemene overtredingen
  - Overtredingen tijdens outdoor wedstrijden
  - Overtredingen tijdens indoor wedstrijden
- 15 Diskwalificatie
- 16 Niet voldoen aan de regels.

### **COMPETITIEWEDSTRIJDEN EN SCORES**

- 17 Wedstrijden, trekbeurten en rustperiodes.
- 18 Toss
- 19 Winnen van een trekbeurt
- 20 Score
  - Puntcompetitie
  - Pull-off's, halve finales en finales
- 21 No Pull

### **WEDSTRIJDLEIDING**

- 22 Officials en wedstrijdleiders
- 23 Taken en verantwoordelijkheden van de wedstrijdleider
- 24 Verantwoordelijkheden van de neven wedstrijdleider
- 25 Weegmeester

### **SIGNALLEN EN COMMANDO'S**

- 26 Startprocedure
- 27 Einde van een trekbeurt
- 28 Lijst van commando's voor touwtrek wedstrijden
- 29 Lijst van gebruikelijke overtredingen tijdens touwtrekwedstrijden

### **COMPETITIE STRUCTUUR**

- 30 Algemeen
- 31 Minimum aantal teams
- 32 Competitie met 1 poule
- 33 Competitie met meer dan 1 poule.
- 34 Bepaling van eindrangschikking in kwalificatie ronde
- 35 Toezicht pull-off en loting.

# **TWIF SPELREGELS**

## **DEFINITIES EN SPECIFIKATIES**

### **1 Touwtreksport**

Touwtrekken is een sport die beoefend wordt door teams die bonafide lid zijn van de nationale touwtrekbonden aangesloten bij de TWIF. De deelnemers moeten amateur zijn, zoals door TWIF aanbevolen, en zij dienen de regels en aanwijzingen zoals die door de Tug of War International Federation zijn neergelegd, aan te hangen.

### **2 Categorieën**

Tijdens de internationale touwtrekwedstrijden zullen de volgende categorieën worden gebruikt:

- outdoor en indoor
- mannen en vrouwen
- senioren, junioren en onder 23

### **3 Gewichtsklassen**

Tijdens alle internationale wedstrijden zullen de volgende teamgewichten gelden:

- ultra-vedergewicht: niet boven 480 kg
- vedergewicht: niet boven 520 kg
- lichtgewicht: niet boven 560 kg
- lichtmiddengewicht: niet boven 600 kg
- middengewicht: niet boven 640 kg
- "cruiser"gewicht: niet boven 680 kg
- lichtzwaargewicht: niet boven 720 kg
- catchgewicht: boven 720 kg

### **4 Wegen en stempelen**

Een team dat bij de officiële weging te zwaar is krijgt één nieuwe mogelijkheid om te wegen. Het wegen en stempelen dient uiterlijk één uur voor het aangekondigde tijdstip van aanvang van de wedstrijden te zijn voltooid.

### **5 Leeftijdsgrenzen**

#### Juniorcategorie

Een touwtrekker is gerechtigd deel te nemen in de juniorcategorie in het jaar wanneer de touwtrekker de leeftijd van 15 jaar bereikt tot het einde van het jaar waarin de touwtrekker de leeftijd van 17 jaar bereikt heeft.

#### Onder de 23 categorie

Een touwtrekker is gerechtigd deel te nemen in de onder 23 categorie vanaf het begin van het jaar waarin de touwtrekker de leeftijd van 18 jaar bereikt tot het eind van het jaar waarin de touwtrekker de leeftijd van 22 jaar bereikt heeft.

#### Seniorcategorie

Een touwtrekker is gerechtigd deel te nemen in de seniorcategorie vanaf het begin van het jaar waarin de touwtrekker de leeftijd van 18 jaar zal bereiken.

### **6 Teams en vervangers**

#### Aantal touwtrekkers per team

Teams zullen bestaan uit 8 trekkende leden bij het begin van de competitie. De wedstrijd wordt geacht te zijn begonnen voor bepaalde teams indien zij in de gelegenheid zijn te trekken onder direct toezicht van de wedstrijdleider.

#### Voorwaarden om een vervanger te gebruiken

- a. De reserve kan elke touwtrekker vervangen voor de duur van de wedstrijd. De reserve mag niet deelgenomen hebben in een ander team van de zelfde gewichtsklasse. Nadat de vervanging plaats heeft gevonden zijn andere wissels niet meer toegestaan
- b. Vervanging kan gebruikt worden vanwege tactische redenen of tengevolge van blessures.
- c. Vervanging mag alleen plaatsvinden nadat het team gewogen is en de eerste trekbeurt van de eerste wedstrijd waarin het trekt heeft afgerond.
- d. De vervangen trekker kan niet deelnemen in enig volgende wedstrijd in die gewichtsklasse.
- e. De vervanger dient een geregistreerd trekker van die specifieke club of land te zijn voor wie hij/zij handelt als

een reserve.

#### Vervangingsprocedure

- a. Zowel de te vervangen trekker als de vervanger moet zich in volledig wedstrijdtenue (shirt, broek en schoenen) melden bij de hoofdwedstrijdleader die een official kan aanwijzen om de vervanging te regelen.
- b. Een kleine (1-persoons) weegschaal moet beschikbaar zijn op het wedstrijdterrein om het gewichtsverschil tussen de twee trekkers vast te stellen.
- c. De vervangende trekker moet van gelijk gewicht of minder zijn dan de trekker die hij/zij vervangt. Het totale gewicht van het team mag niet toenemen door het gewicht van de vervanger, zelfs indien het team oorspronkelijk minder woog dan het maximum gewicht voor die categorie.
- d. Direct na de wissel zal de hoofdwedstrijdleader of de aangewezen official het stempel van de vervangen trekker verwijderen en eenzelfde markering aanbrengen op de vervanger met een onuitwisbare markering. De hoofdwedstrijdleader of de aangewezen official zal de vervanging noteren op het juiste score formulier, door het toevoegen of weg laten van de inschrijffnummers van de bij de wissel betrokken trekkers.

#### Minimum aantal trekkers

Een tweede vervanging wordt niet toegestaan. Indien een tweede blessure zich voordoet (of een na een tactische vervanging), is het een team toegestaan om door te trekken met zeven trekkers. Het is een team niet toegestaan in een competitie verder te trekken met minder dan zeven trekkers.

## **7 Coach/trainer (verzorger)**

Elk team mag een coach hebben om aanwijzingen aan het team te geven. Een trainer (verzorger) voor elk team is eveneens toegestaan. De taak van de trainer (verzorger) is te zorgen voor het team voor en na de trekbeurten. Het is hem niet toegestaan te praten met het team terwijl dit aan het trekken is en hij dient een plaats in te nemen zoals is aangewezen door de wedstrijdleader die leiding geeft aan de wedstrijd.

## **8 Sportuitrusting**

### **Sportkleding**

#### Sportkleding trekkers

Teams dienen gewone sportkleding te dragen bestaande uit korte broek, shirt of trui en kniekousen. Het gehele team dient op dezelfde wijze gekleed te gaan.

#### Sportkleding coach en trainer (verzorger)

De coach en trainer (verzorger) dienen ook dezelfde normale sportbroek te dragen, alsmede een trainingsjack welke zich conformeert aan het tenue van het team.

#### Hoofdbedekking

Touwtrekkers, coach en verzorger is het toegestaan de volgende hoofdbedekking te dragen: cap, klep of zak-(of hals)doek. De hoofdbedekking dient in overeenstemming te zijn met de kleuren van de sportkleding. De hoofdbedekking moet gelijk zijn voor zowel alle touwtrekkers in het team die de hoofdbedekking dragen als voor coach en verzorger.

*Uitzondering: Hoofdbedekking als tulband en dergelijke mag worden gedragen uit hoofde van religie of cultuur. Dit zal van geval tot geval worden bekeken.*

#### Beschermende kleding

Kleding die de huid beschermt kan gedragen worden, hetgeen goedkeuring van de wedstrijdleader heeft. Beschermende riemen zijn alleen toegestaan indien deze boven de shirts worden gedragen.

Beschermende kleding van de anker mag maximaal 5 cm dik zijn. Dit moet altijd onder het shirt worden gedragen worden, tussen het touw en het lichaam. Haken, gleuven en andere constructies, bedoeld om het touw te "klemmen", zijn niet toegestaan.

### **Hars**

Hars is toegestaan om de greep op het touw te vergemakkelijken en het gebruik is beperkt tot de handen alleen. Tijdens indoor competities kan hars alleen gebruikt worden indien dit in de sporthal is toegestaan; e.e.a. dient dan te gebeuren onder de aanwijzingen van de wedstrijdleader.

### **Kleding tijdens weging**

Mannen teams mogen gewogen worden in minimaal normale niet-doorzichtige sportbroek.

Vrouwenteams mogen gewogen worden in minimaal normale niet-doorzichtige sportbroek en shirt.

Schoenen dienen niet meegenomen of gedragen te worden op de schaal tijdens de weging.

## **Schoenen**

### Outdoor schoenen

Outdoor schoenen van deelnemers mogen op generlei wijze opgebouwd zijn. De zool, de hak en de zijkant van de hak moeten geheel vlak zijn. Geen metalen teen-strips of teenplaten zijn toegestaan. Een metalen hakplaat met een maximum dikte van 6,5 mm die zowel aan de zijkant als aan de onderkant van de schoen vlak is, is toegestaan. Spikes en nagels die uitsteken uit de zolen of hakken van de schoenen is niet toegestaan.

### Indoor schoenen

Indoorschoenen dienen origineel gefabriceerde\* schoenen van een algemeen bekend sportmerk te zijn, en de zool mag op geen enkele wijze worden aangepast. De zool moet zijn gemaakt van rubber of soortgelijk materiaal om een optimale grip te krijgen.

\* Bij twijfel zullen de officials, belast met de controle, dit beoordelen.

## **9 Touwspecificaties**

### **Touwafmetingen**

Het touw mag niet minder dan 10 cm. en niet meer dan 12,5 cm in omtrek zijn en dient vrij te zijn van knopen of andere vasthoudpunten voor de handen. De uiteinden van het touw dienen gevlochten te zijn. De minimum lengte van het touw is 33,5 meter.

### **Touwmarkeringen**

De tapes of markeringen moeten zodanig bevestigd zijn dat ze gemakkelijk verstelbaar zijn door de wedstrijdleider in geval dat het touw rekt of krimpt.

### Touwmarkeringen outdoor

5 tapes of touwmarkeringen dienen als volgt bevestigd te worden:

- a. 1 markering in het midden van het touw.
- b. 2 markeringen elk 4 meter aan beide zijden van de midden markering
- c. 2 markeringen elk 5 meter aan beide zijden van de centrale markering.
- d. De markeringen genoemd onder a, b en g dienen uit 3 verschillende kleuren te bestaan.

### Touwmarkeringen indoor

5 tapes of touwmarkeringen dienen als volgt bevestigd te worden:

- a. 1 markering in het midden van het touw.
- b. 2 markeringen elk 2 meter aan beide zijden van de midden markering
- c. 2 markeringen elk 2,5 meter aan beide zijden van de centrale markering.
- d. De markeringen genoemd onder a, b en g dienen uit 3 verschillende kleuren te bestaan.

## **10 Wedstrijdterrein en markeringen**

### **Wedstrijdterrein en markeringen outdoor**

Het wedstrijdterrein voor outdoor wedstrijden dient een vlak, egaal gemaaid met gras bedekte oppervlakte te zijn. Een middenlijn dient op de grond te worden aangebracht.

### **Wedstrijdterrein en markeringen indoor**

Het oppervlak waarop indoor wedstrijden worden getrokken dient gemaakt te zijn van een materiaal dat voldoende wrijving geeft aan normale indoor sportschoenen en dient te zijn goedgekeurd door TWIF. Een aanbevolen lengte van het trekoppervlak is 36 meter. Een aanbevolen breedte van het trekoppervlak is tussen 100 en 120 cm. Een middenlijn en twee zijlijnen 2 meter aan beide zijden van de middenlijn dienen op de trekoppervlak te worden aangegeven.

## **REGELS BETREFFENDE TOUWTREKTECHNIEKEN**

### **11 Greep**

Geen deelnemer mag het touw vastpakken binnen de lengte bepaald door de buitenste tapes of markeringen. Bij het begin van elke trekbeurt dient de eerste trekker het touw zo dicht mogelijk achter de buitenste tape of markering vast te pakken. In het touw mogen geen knopen of lussen worden aangebracht, en het touw mag niet afgeklemd worden over enig lichaamsdeel van enig trekker van het team. Het touw dat zichzelf kruist veroorzaakt een lus. Bij het begin van een trekbeurt dient het touw gespannen te zijn met de middenmarkering boven de middenmarkering op de grond.

### **12 Trekpositie**

Met uitzondering van de ankerman dient elke touwtrekker het touw met beide blote handen vast te houden in de gebruikelijke greep, dit is met de palmen van de hand naar boven en het touw dient te lopen tussen het

bovenlichaam en het bovendeel van de arm. Voor de ankergreep zie regel 13.

Elke andere houding die de vrije beweging van het touw voorkomt is een Klem (Lock) en is een overtreding van de regels. De voeten moeten voor de knieën blijven en de teamleden behoren te allen tijde in touwtrekpositie te staan.

### **13 Ankermanspositie**

De laatste man dient ankerman genoemd te worden. Het touw van de ankerman zal langs het lichaam lopen, diagonaal over de rug en over de tegenoverliggende schouder van achter naar de voorkant. Het overblijvende touw dient in achterwaartse en buitenwaartse richting te lopen en het uiteinde van het touw dient vrij te bewegen. De ankerman dient dan het gespannen deel van het touw in de gebruikelijke greep te pakken, dit is de palmen van beide handen naar boven, met beide armen naar voren gestrekt. Het is de ankerman toegestaan het touw lager te houden dan de beschermende riem en op veiligheidsgronden zal dit niet leiden tot een klem (Lock).

## **OVERTREDINGEN VAN DE WEDSTRIJDREGELS**

### **14 Algemene overtredingen**

#### **Algemene overtredingen**

1. *Zitten* Opzettelijk zitten op de grond, of er niet in slagen ogenblikkelijk tot touwtrekpositie terug te komen na uitglijden.
2. *Leunen* De grond raken met enig deel van het lichaam anders dan de voeten.
3. *Afklemmen* Elke houding die de vrije beweging van het touw voorkomt
4. *Greep* Elke greep anders dan de gewone greep beschreven in regel 11, 12 en 13
5. *Propping* Het touw in een positie houden waar het zich niet beweegt tussen het bovenlichaam en het bovenste deel van de arm.
6. *Touwtrekpositie* Zitten op een voet of het been of de voeten niet voor de knie gestrekt.
7. *Inpalmen* Het touw door de handen laten lopen.
8. *Roeien* Herhalend zitten op de grond terwijl de voeten achterwaarts bewogen worden.
9. *Ankermansgreep* Elke greep anders dan de greep beschreven in regel 13.
10. *Verzorger* Het praten van de verzorger tegen zijn team terwijl ze aan het trekken zijn.
11. *Inactiviteit* Teams die er niet in slagen om activiteit te ontwikkelen tijdens een trekbeurt met het oogpunt te winnen, wat leidt tot een voortdurend status quo, wat de sport in diskrediet kan brengen, riskeren een No Pull, welke ten allen tijden kan worden uitgeroepen. De trekbeurt zal worden herstart op een nieuwe, of minder aangedane baan in de directe nabijheid van de oorspronkelijke baan. Wanneer een trekbeurt met periodes van inactiviteit langer duurt dan 10 minuten, zal de hoofdwedstrijdleader de wedstrijdleader van die trekbeurt attenderen op het uitroepen van een No Pull.

#### **Overtredingen tijdens outdoor wedstrijden**

12. *Voetgangen* Het maken van indeukingen in de grond op enige wijze voordat het teken "strekken" is gegeven.

#### **Overtredingen tijdens indoor wedstrijden**

13. *Zijwaarts stappen* Buiten het trekoppervlak stappen.

### **15 Diskwalificatie**

Teams kunnen in elke willekeurige trekbeurt 2 waarschuwingen krijgen voor overtredingen op de regels, voordat zij gediskwalificeerd worden. Voor alle overtredingen van de regels geldt dat een team schuldig kan worden geacht indien slechts 1 persoon de overtreding maakt.

### **16 Niet voldoen aan de regels.**

Er niet in slagen zich te schikken in enig van de regels voor internationale wedstrijden kan teams van deelname uitsluiten.

## **COMPETITIEWEDSTRIJDEN EN SCORES.**

### **17 Wedstrijden, trekbeurten en rustperiodes.**

Een puntencompetitie bestaat uit  $(n \times (n - 1) : 2)$  wedstrijden, waarbij  $n$  het aantal teams in de competitie is. Elke wedstrijd bestaat uit 2 trekbeurten. Een redelijke rust dient gegarandeerd te zijn tussen trekbeurten. Er kunnen maximaal 6 minuten rust geclaimd worden tussen wedstrijden, te beginnen wanneer een team het veld verlaat en eindigend als een team klaar staat bij de ingang van het veld om het veld te betreden.

## 18 Toss

Voordat het trekken begint wordt de keuze van de zijde beslist door de toss met een munt. Na de eerste trekbeurt dienen de teams van zijde te wisselen. Indien een derde trekbeurt noodzakelijk is, zal de keuze van de zijde wederom worden bepaald door de toss met een munt.

## 19 Winnen van een trekbeurt

### Winnen van een trekbeurt in het algemeen

Een trekbeurt wordt door een team gewonnen, door het touw te bewegen over de verlangde afstand (4 meter) zoals door de markeringen aangegeven of door diskwalificatie van het andere team door de wedstrijdleider.

### Winnen van een outdoor trekbeurt

Een trekbeurt wordt door een team gewonnen indien een van de zijmarkeringen aan het touw over de middenmarkering op de grond is getrokken.

### Winnen van een indoor trekbeurt

Een trekbeurt wordt door een team gewonnen indien een van de zijmarkeringen aan het touw over de tegenovergestelde zijmarkering op de grond is getrokken.

## 20 Score

### Puntencompetitie

Een team dat een wedstrijd wint in 2 tegen 0 trekbeurten, scoort 3 punten, het verliezende teams scoort 0 punten. Bij een gelijk spel krijgen beide teams 1 punt.

### Pull offs, halve finales en finales.

Een wedstrijd wordt gewonnen door 2 van de 3 trekbeurten te winnen. Een team dat een wedstrijd wint in 2 trekbeurten tegen 0, scoort 3 punten, het verliezende team 0 punten. Een team dat een wedstrijd wint in 2 trekbeurten tegen 1, scoort 2 punten, het verliezende team 1 punt

## 21 No Pull

Een "No Pull" zal gegeven worden in geval dat:

- a. beide teams schuldig zijn aan overtredingen na 2 x een officiële waarschuwing te hebben ontvangen;
- b. beide teams schuldig zijn aan inactiviteit
- c. beide teams het touw verlaten voordat een trekbeurt ten einde is;
- d. een trekbeurt onderbroken wordt zonder overtreding door iemand van het team.

Indien een "No Pull" wordt gegeven in gevallen onder a), b) of c), wordt geen rustperiode toegestaan en zal de trekbeurt onmiddellijk hervat worden zonder hulp of verzorging. Indien een "No Pull" wordt gegeven in het geval d), dan wordt een redelijke rust toegestaan.

## WEDSTRIJDLEIDING

### 22 Officials en wedstrijdleiders

Officials dienen door de Internationale Touwtrek Federatie te worden benoemd om controle te hebben op alle internationale competities. De laatste selectie van wedstrijdleiders voor internationale wedstrijden dient de verantwoordelijkheid te zijn van de Technische Commissie.

### 23 Taken en verantwoordelijkheden van de wedstrijdleider

De voor een wedstrijd aangewezen wedstrijdleider dient alleen controle uit te oefenen. Hij is verantwoordelijk om te verzekeren dat:

- De regels van de TWIF worden toegepast;
- Het touw voor de wedstrijd is klaargelegd voordat de teams het wedstrijdterrein betreden;
- Voor zover mogelijk, het vooraf vastgestelde tijdschema wordt gehandhaafd.

Hij heeft de macht om:

- Rustperiodes te verzekeren zoals beschreven in regel 17
- Een "No Pull" uit te roepen;
- Een team of teams te diskwalificeren na waarschuwing;
- Een team zonder waarschuwing te diskwalificeren, dat hij schuldig acht aan onwettig gedrag, in woord of daad, hetgeen de sport mogelijkkerwijs in diskrediet kan brengen;

In geval dat de dienstdoende wedstrijdleader een waarschuwing geeft, zal hij die aangeven door de gebruikelijke signaal code, door het team te

noemen en het toevoegen van "eerste waarschuwing" of " laatste waarschuwing".

Elk van dergelijke aanwijzingen door de dienstdoende wedstrijdleader gegeven moet duidelijk en kort zijn, de juiste tekens gebruikend. De

beslissing van de wedstrijdleader zal te allen tijde bindend zijn.

## 24 Verantwoordelijkheden van de neven wedstrijdleader

Neven wedstrijdleaders dienen altijd te handelen onder de aanwijzingen van de dienstdoende wedstrijdleader. Tijdens het feitelijke trekken dient de neven wedstrijdleader een positie in te nemen naast de strijdende teams en aan de zijde tegenover de leidinggevende wedstrijdleader. De nevenwedstrijdleader dient de strijdende teams gade te slaan en dient de overtredingen van de teams aan de leidinggevende wedstrijdleader aan te geven, met gebruikmaking van de gebruikelijke code van tekens. In geval dat de leidinggevende wedstrijdleader een waarschuwing geeft, dient de neven wedstrijdleader de overtreders hiervan in kennis te stellen.

## 25 Weegmeester

Tijdens internationale wedstrijden, kunnen assistenten worden benoemd door TWIF die verantwoordelijkheid verschuldigd zijn aan de weegmeester (leidinggevende wedstrijdleader tijdens de weging) voor het juist wegen en stempelen van alle deelnemers.

## SIGNALLEN EN COMMANDO'S

### 26 Startprocedure

Indien de wedstrijdleader van de twee coaches het teken heeft ontvangen dat alles klaar is, dient hij de teams de volgende verbale en visuele commando's te geven:

*Pak op het touw:* Het touw dient dan vastgepakt te worden zoals is gedefinieerd in punt 2, de voeten vlak op de grond;

*Strekken:* Voldoende spanning moet op het touw worden gebracht om te verzekeren dat het touw gespannen is. In outdoor wedstrijden mag elke speler 1 voetgat maken met de hak of de zijkant van de schoen met de gestrekte voet.

*Trekken:* De scheidsrechter dient dan het touw naar het midden te signaleren. Wanneer het touw gelijk is met de middenmarkering boven de middenlijn op de grond:

*Nu!* Na een redelijke pauze

### 27 Einde van een trekbeurt

Het einde van een trekbeurt zal worden aangegeven door de wedstrijdleader door het fluiten op een fluitje en door te wijzen in de richting van het team dat de trekbeurt gewonnen heeft of in geval van een "No Pull" door het kruisen van zijn armen voor het lichaam en door te wijzen naar de middenmarkering.

## 28 Lijst van commando's voor touwtrekwedstrijden

### COMMANDO: TEKEN:

- Team klaar* Het team met de arm aanwijzend.
- Pak op het touw* Armen voorwaarts gestrekt.
- Strekken* Armen omhoog gestrekt met de handpalmen binnenwaarts.
- Touw naar midden* Met 1 arm wijzend naar de kant die naar het midden moet bewegen.
- Trekken* Armen omhoog gestrekt met de handpalmen naar buiten.
- Nu* Armen snel naar beneden bewegen.

- 7. *Aanwijzen winnaar* Het blazen op een fluitje en het wijzen naar het winnende team
- 8. *Wisselen* Het blazen op een fluitje en de armen boven het hoofd kruisen.
- 9. *No Pull.* Het blazen op een fluitje en de armen voor het lichaam kruisen en door te wijzen naar de middenmarkering
- 10. *Waarschuwing* De arm opheffen aan de zijde van de overtreding en door 1 of 2 vingers de 1e of 2e waarschuwing aan te geven.

## 29 Lijst van gebruikelijke overtredingen tijdens touwtrekwedstrijden

<b>OVERTREDING:</b>	<b>TEKEN:</b>
1. <i>Zitten</i>	Vlakke hand horizontaal bewegen.
2. <i>Steunen</i>	Open hand horizontaal naar de grond wijzend.
3. <i>Afklemmen</i>	Elleboog het opgeheven bovenbeen rakend.
4. <i>Greep</i>	Twee vuisten voor elkaar.
5. <i>Propping</i>	Heffende beweging met de handen langs het lichaam.
6. <i>Touwtrekpositie</i>	Schoppende beweging en strekken van het onderbeen.
7. <i>Inpalmen</i>	Inpalvende bewegingen met de vuisten.
8. <i>Roeien</i>	Roeiende beweging met arm en bovenlichaam.
9. <i>Ankermansgreep</i>	Met de hand de rug / schouder aanrakend.
10. <i>Verzorger</i>	Met de vinger de lippen aanraken.
11. <i>Voetgaten</i>	Met de hakken in de grond schoppen.
12. <i>Zijwaarts stappen</i>	Zijwaarts stappend met een voet.

## COMPETITIE STRUCTUUR

### 30 Algemeen

De TWIF Internationale Kampioenschappen bestaan uit een kwalificatie ronde, halve finales en finales.

- De kwalificatieronde bestaat uit een puntencompetitie. Voor de puntencompetitie zal slechts 1 loting worden gemaakt. De loting zal worden gemaakt in het bijzijn van de TWIF gedelegeerden.
- De kwalificatieronde zal resulteren in 4 teams die zich plaatsen voor de halve finales. De verliezers van de halve finales zullen een pull-off (beslissingswedstrijd) trekken voor de bronzen medaille. De winnaars van de halve finales trekken de finale voor de zilveren en gouden medaille.

### 31 Minimum aantal teams

Een minimum van 4 teams is noodzakelijk om te kunnen deelnemen in Wereld- of Continentale Kampioenschappen. Wanneer in een bepaalde gewichtsklasse geen 4 teams de weging voltooien, zal er in die klasse geen gevolg zijn in een Wereld- of Regionaal Kampioenschap.

### 32 Competitie met 1 poule

Wanneer minder dan 12 teams deelnemen in een gewichtsklasse, zullen alle teams in 1 poule worden ingedeeld voor een kwalificatie punten competitie.

- De eerste 4 eindigende teams van de kwalificatie ronde plaatsen zich voor de halve finales.
- De tegenstanders van de nummers 3 en 4 van de kwalificatie ronde zullen worden bepaald door de toss.
- De winnaar van de toss trekt tegen de nummer 2 van de kwalificatie ronde, de verliezer van de toss komt uit tegen de nummer 1 van de kwalificatie ronde.

### 33 Competitie met meer dan 1 poule.

Wanneer 12 of meer teams in een gewichtsklasse deelnemen, zal de kwalificatie punten competitie worden verdeeld in 2 poules.

De plaatsing voor de poules zal worden gebaseerd op de resultaten (eindrangschikking) van het vorig gehouden kampioenschap (Regionale of Wereld Kampioenschap).

De teams eindigende op de eerste en tweede plaats in de poule na de kwalificatie ronde plaatsen zich voor de halve finales. De nummers 1 van hun poules trekken tegen de nummers 2 van de andere poule. Wanneer de eerste 2 teams van een groep na de kwalificatie ronde met een gelijk aantal punten eindigen, zal hun klassering worden bepaald conform regel 34.

### 34 Bepaling van eindrangschikking in kwalificatie ronde

In het geval er, na de kwalificatie ronde, teams gelijk eindigen in strijd voor plaatsing voor de halve finales, zullen de volgende regels worden toegepast om te bepalen welke teams zich zullen plaatsen voor de halve finales. Deze regels zullen ook de eindstand bepalen in de poule voor gelijk eindigende teams.

1. *Resultaat van onderlinge wedstrijden.*

Het team met de beste resultaten in de onderlinge wedstrijden tussen de betrokken teams in de kwalificatie ronde plaatst zich als eerste voor de halve finales.

2. *Het aantal overwinningen*

Als het onderlinge resultaat geen beslissing geeft zal het team dat de meeste overwinningen heeft behaald zich plaatsen voor de halve finales.

3. *Het aantal waarschuwingen gegeven aan een team*

Als de eerste 2 punten geen beslissing opleveren, dan zal het (de) team(s) met de minste waarschuwingen in de voorronden als eerste

geplaatst worden voor de halve finales. (Het aantal waarschuwingen van een team in een wedstrijd is het totaal aantal waarschuwingen

opgeteld van de trekbeurten in die wedstrijd. Een team dat in de voorronden gediskwalificeerd is zal worden geacht drie

waarschuwingen tijdens die trekbeurt te hebben ontvangen. In geval van een No Pull zullen de waarschuwingen die aanleiding waren

tot die No Pull worden opgeteld bij het totaal aantal waarschuwingen van het team, in die wedstrijd. In geval een No Pull wordt

uitgeroepen naar aanleiding van overtredingen, zoals genoemd in regel 21.a, worden beide teams geacht 3 waarschuwingen te hebben

ontvangen).

4. *Het gewicht van het team.*

In geval de punten 1, 2 en 3 geen beslissing opleveren, zal (zullen) het (de) lichtste team(s) als eerste zich plaatsen voor de halve finales. Voor dit criterium zal het geregistreerde gewicht op het weegformulier worden gebruikt.

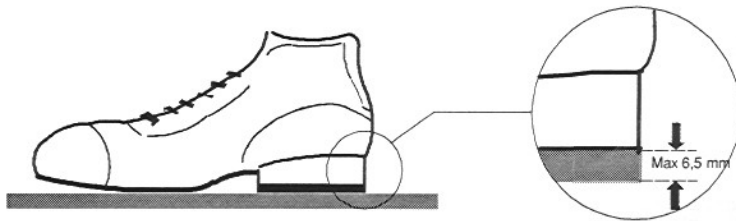
5. *Loting of toss.*

Wanneer na toepassing van bovengenoemde 4 punten geen beslissing geeft, zal door middel van een loting of toss bepaald worden wie zich plaatst voor de halve finales.

### **35 Toezicht pull-off en loting**

Alle pull-offs en lotingen zullen gehouden worden onder direct toezicht van de aangewezen officials in de competitie, deze officials zullen arbitreran in geval van twijfel of onenigheid.

# Bijlage bij het wedstrijdreglemen : OUTDOOR SCHOENEN en TEKENS WEDSTRIJDLEIDING



↑      ↑  
Sole and heel perfectly flush



“ Full tip “



“ Half tip “

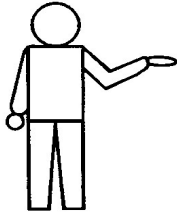


“ Quarter tip “

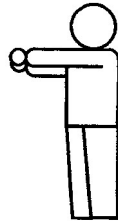


“ Full plate “

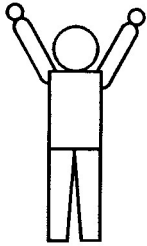




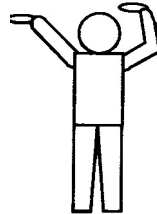
Team are you ready?  
Teams klaar?



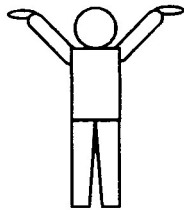
Pick up the rope  
Pak op het touw



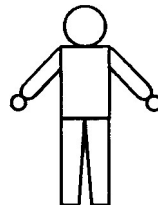
Take the strain  
Strekken



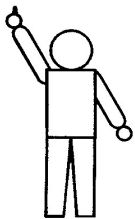
Rope to the centre  
Touw naar het midden



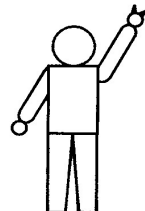
Steady  
Trekken



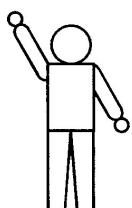
Pull  
Nu



First caution  
Eerste waarschuwing



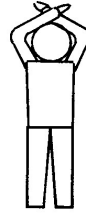
Second caution  
Tweede waarschuwing



Indication of the winning team  
Aanduiding van het winnende team



No Pull  
No Pull



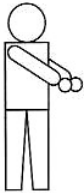
Change ends  
Wisselen



Leaning  
Steunen



Sitting  
Zitten



Grip  
Greep



Locking  
Klemmen



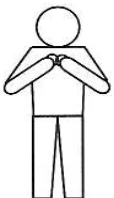
Propping  
Tillen



Position  
Positie



Climbing the rope  
Inpalmen



Rowing

# Roeien



Footholds  
Hakken



Anchorman's grip  
Ankermans greep



Side-step  
Zijwaarts stappen



Trainer  
Verzorger mond dicht