

Mesztegyő Község Önkormányzata a

XV. Rétesfesztivál

keretében 2014. július 19-20-án megrendezi a

RÉTESEVŐK KÖTÉLHÚZÓ VERSENYÉT,

mely fődíja egy

2.500.000.- Ft értékű motorkerékpár.

FŐDÍJ

Mesztegyő Község Önkormányzata a Rétesevők kötélhúzó versenyének győztes csapata részére egy ***Harley-Davidson XL 883R SPORTSTER*** motorkerékpárt ad át tulajdonba.

HELYSZÍN

Mesztegyő, Óvoda udvar

IDŐPONT

Selejtezők: 2014. július 19., 12⁰⁰-18⁰⁰ óráig (a csapatok száma függvényében)

Elődöntők: 2014. július 20., 10⁰⁰ órától

Döntő: 2014. július 20-án, várhatóan 16⁰⁰ óra körül

NEVEZÉSI FELTÉTELEK

A versenyre 5 személyes csapatok jelentkezését várjuk. Minden csapatnak fantázianevet kell választania, valamint kérünk megjelölni 1 főt (név, e-mail cím, telefonszám), akivel a szervezők szükség esetén felvehetik a kapcsolatot.

2014. július 15-ig lehet jelentkezni levélben (a 8716 Mésztegyő, Szabadság tér 6.) vagy e-mailben (titkarsag@mesztegyo.hu). A nevezési díj 20.000.- Ft / csapat, melyet kérünk átutalni Mésztegyő Község Önkormányzatának 67000090-10005006 sz. számlájára, a közlemény rovatba a csapat fantázianevét kell írni.

2014. július 15-ét követően július 19-én 9⁰⁰ óráig a helyszínen is lehet nevezni, ekkor a nevezési díj már 25.000.- Ft / csapat.

Nevezésével hozzájárulhat a Mésztegyői Nepomuki Szent János Római Katolikus templom XVIII. századi, Dorffmeister által festett Szent Ferenc mellékoltár-kép felújításához!

A RÉTESEVŐK KÖTÉLHÚZÓ VERSENYÉNEK ALAPSZABÁLYAI

- A kötékhúzó csapatokban egyenlő számú „húzóknak” kell lennie: mindkét oldalon 5 fő.
- A kötékhúzó verseny során a követelmény, hogy az ellenfél csapatát két méterre elhúzzuk a fix középponttól.
- Javasoljuk, hogy a húzók stabil lábbelit viseljenek, valamint rövidnadrágban és erős szövésű felsőrészben versenyezzenek.
- A húzóknak a kötelet pusztán kézzel kell markolniuk. A kötéltre sem csomót, sem hurkot nem szabad kötni, és a kötelet a végtagok köré sem szabad feltekerni.
- A csapatoknak tilos a kötelet hirtelen elengedniük, hogy ezzel az ellenfelet szándékosan a földre kényszerítsék. Ez kizárást is jelenthet.
- Minden csapat számára megengedett, hogy a kötélnél egy irányító álljon mellettük. Az ő feladata, hogy ösztönözze és irányítsa a csapatot, illetve hogy segítse őket a helyes pozíció felvételében, azonban húzás közben nem szabad megérintenie a kötelet.
- A csapatok nem ülhetnek a talajon.
- Minden húzás bírótól vezényelt, aki indítja, illetve lefújja a mérkőzést.

A VERSENY MENETE

A Rétesevők kötékhúzó versenyé kiütéses (Knock Out) elven alapul. Egy meccs három húzásból áll, ahol a küzdelem a „háromból a legjobb” elv alapján dől el: az győz, aki legalább kétszer nyer. A meccsgyőztes csapat jut tovább a következő fordulóra. Páratlan csapatszámú forduló esetén sorsolással dől el, ki jut meccs nélkül tovább.

Bemelegítés/Levezetés

Minden résztvevőnek javasolt bemelegítést végeznie, ami két fő részből áll: először kocogás vagy futás, majd nyújtó gyakorlatok a lábakra, hátra, karokra és vállakra. A kötékhúzás csak azután kezdhető el, miután mindenki bemelegített. A versenyt követően levezetést is célszerű végezni, ami szintén kocogásból és némi nyújtásból áll, hogy álljon.

Jelzések

A kötélben öt jelzés található: piros jelzés a kötélen közepén; 2 fehér jelzés, 2-2 méterre a középponttól jobbra és balra; 2 kék jelzés, 1-1 méterre a fehér jelzéstől (azaz 3 méterre a középponttól – ide áll fel mindkét csapat első tagja). A talajon az alábbi jelzések találhatóak: jelzés a kötélen közepénél, valamint 2-2 méterre a középponttól jobbra és balra. Az a csapat győz, aki a kötélben a középpontot jelölő piros jelzést áthúzza a saját oldalán lévő, a talajon 2 méterre elhelyezkedő jelzésen vagy másként fogalmazva: aki az ellenfél oldalán lévő fehér jelzést áthúzza a középpontot jelölő vonalon.

Kezdőállás

A csapat első tagjának a kék jelzés mögött kell felállnia a kötélnél, a többi 4 csapattagnak pedig egyvonalban mögé kell helyezkednie úgy, hogy mindenki az előtte állóhoz képest egy kicsivel több, mint karnyújtásnyi távolságra legyen.

Bírói jelzések

Miután a csapatok felsorakoztak egymással szemben és megfelelően elfoglalták helyüket a kötélnél, illetve miután minden ellenőrzés megtörtént; a bírót meggyőződött arról, hogy senki nem tekerte a kötelet a karja köré, úgy indulhat a verseny.

A kötéln húzást felügyelő bírónak (középen állva) az alábbi utasításokat adja ki:

- „Csapat készen álltok?” – ez a parancs a csapatok irányítóihoz vagy kijelölt emberéhez szól, akik visszajeleznek a bírónak és megerősítik, hogy a csapatuk készen áll.
- Miután mindkét csapat visszajelezte, hogy készen áll, a bírót a következőt kiáltja: „Kötelet fel!” – és mindkét csapat felveszi a kötelet. A bírót ekkor mindkét kezével a középpont felé mutat.
- „Megfeszít!” – Ekkor mindkét csapatnak enyhén hátra kell dőlnie, hogy a kötéln megfeszüljön (de húzni még nem szabad). A bírót beállítja a kötelet, hogy a középpontja és a talajon lévő jelzés egyvonalban legyenek. Ha a kötéln a helyén van, a bírót mindkét kezét felemeli, majd a következőt mondja...
- „Vigyázz!” – ekkorra a csapatoknak készen kell állniuk. A bírót ellenőrzi a kötelet, hogy az még mindig középen van-e, közben a kezeit folyamatosan a magasban tartja.
- „Húzz!” – A bírót azt kiáltja, hogy húzz, miközben a kezeit a magasból hirtelen maga mellé rántja. Ekkor mindkét csapat azonnal hátradől, és megkezd a húzást. A húzás ideje alatt a bírót folyamatosan szemmel tartja a csapatokat, és figyel, hogy ne üljenek le, illetve hogy semmilyen szabálytalanságot ne kövessenek el.

Amikor az első ember előtt elhelyezkedő fehér jelzés áthalad a talajon jelölt középponton, a bírót megfújja a sípját, és a karja felemelésével kihirdeti a győztest (azt a karját lendíti, amelyik a győztes felé mutat).

A meccsgyőztes

Egy meccs három húzásból áll: az első után a csapatok kapnak némi pihenőt (1-2 percet). Ezután a bírót jelzést ad a térfélcserére. Ha az első kör győztese nyeri a második kört is, akkor ők nyerik a teljes meccset. Ha azonban az ellenfél csapat nyeri a második kört, akkor a mérkőzés újabb rövid pihenő után egy harmadik menettel folytatódik. Ebben az esetben (mivel az eredmény döntetlen), a harmadik kör térfelét a bírót pénzfeldobással dönti el. Az a csapat választhat majd térfelét, aki a pénzfeldobást megnyeri. A meccs győztese végül a harmadik húzás alapján dől el.

A mérkőzés befejezéseképpen a csapatoktól elvárt, hogy a sportszerűség jegyében a kötél mellett egymással szembe sétálva kezet rázzanak.
Ez mindaddig folytatódik, amíg már csak két csapat marad, így köztük fog eldőlni, hogy ki lesz a végső nyertes.

EGYÉB TUDNIVALÓK, JAVASLATOK:

- **A helyszínen orvosi ellátás, elsősegély-nyújtás biztosított, azonban minden résztvevő saját felelősségére vehet részt a versenyben, ezt a nevezéssel tudomásul veszi.**
- A húzóknak törekedniük kell arra, hogy a kötelet derékmagasságban, a súlypontjukhoz közel tartsák.
- A húzóknak törekedniük kell arra, hogy a talajhoz viszonyítva 40-45 fokos szögben dőljenek, és a „vállukból” húzzanak. Ugyanis a dőlésszöget kihasználva tudják maximalizálni a húzóerőt és az alátámasztást.
- A húzóknak arra is törekedniük kell, hogy a felsőtestüket feszesen tartsák, miközben a lábuk erejét kihasználva rövid és erőteljes hátrafelé meneteléssel igyekeznek megmozdítani az ellenfelet – fontos, hogy a törzs egyenes maradjon, és valóban a lábuk erejét használják (a legerősebb izmot a testben), mert így csökkenthető a hát alsó szakaszának terhelése.

A kötélhúzás egy nagyszerű csapatsport, és alkalmas bármilyen sportképességekkel bírónak. A kötélhúzás egy olyan csapatsport, ahol a csapatszellem fontosabb bármely egyéni érdeknél. A kötélhúzás egy olyan kontaktnélküli sport, amely ösztönzőleg hat az olyan tradicionális értékek megőrzésére, mint a tisztesség, a becsületesség és a sportszerűség. Ez lehetővé teszi a résztvevők számára, hogy versenyösztöneiket konfrontáció nélkül vezethessék le, és egyben a 2.500.000.- Ft értékű Harley-Davidson motorkerékpárral számolhat a győztes csapat!

A kötélhúzás független attól, hogy ki, milyen képességekkel rendelkezik. Csapattagnak lenni és részt venni egy ilyen jellegű csapatsportban az önbizalmat is növeli, és bárkit képessé tesz arra, hogy merjen egy versenyen megmérkőzni.

Várjuk nevezését!