

Turnierregularien

Der Turnierfrieden ist unbedingt zu wahren!

- ♣ Es werden nur **eingängige** Stahlrösser mit 26“ und ohne jegliche **Extra- Anbauteile** (z.B. Halterungen für Schild und/oder Lanze, Körbe etc.) zum Turnier zugelassen.
- ♣ Der Schild muss von jedem Streiter bei allen Kampfhandlungen getragen werden!
(**Ausnahme ist Tauziehen**)
- ♣ Die Stahlrösser, die Rüstung, die Schilde und Helme werden vor Beginn von den Kampfrichtern kontrolliert und abgenommen!!
- ♣ Der Tjost und das Rolandsreiten (**Roland die Battlefee**) müssen mit Helm, Schild (am Arm), Brustpanzerung und bandagierten Handgelenken (Ortese z.B.) ausgeführt werden!!! Dem Knappen ist es gestattet, seinem Herren Schwung für den Start zu verleihen.

Tjost:

- ♣ Zu Beginn haben **ALLE Teilnehmer des Tjosts mit Knappen anwesend zu sein!**
 - ♣ Die Gegner für die Anfangsaufstellung werden durch das Los ermittelt.
 - ♣ Die Kämpfe erstrecken sich über **2 Tage. Die Qualifikation ist am 03.10.2015 und das Finale am 04.10.2015**
 - ♣ **Erstmalig müssen sich alle Mannschaften für das Tjosten qualifizieren!!**
 - ♣ Es werden maximal **12 Mannschaften** beim Tjost antreten.
 - ♣ Die Qualifikation wird durch die für das Tjosten gemeldeten Kämpfer beim Reiten gegen „Roland die Battlefee“ erfolgen.
 - ♣ Wer sich nicht für das Tjosten qualifiziert erhält pro Forma **5 Punkte** für die Gesamtwertung.
 - ♣ Es steht Jedermann frei, außerhalb der Wertung andere Kämpfer zum Tjost zu fordern.

 - ♣ Es werden 3 Waffengänge mit der stumpfen Lanze geritten.
 - ♣ Gezielt wird nur auf Oberkörper und Schild.
 - ♣ Vorsätzliche Treffer am Kopf oder Vorderrad werden mit Punktabzug und Disqualifikation geahndet. (**-10 P**).
 - ♣ Punktwertung:

Schildtreffer oder Oberkörpertreffer	5 Punkte oder
Gegner nach Treffer am Boden	10 Punkte.
Lanze am Gegner gebrochen	+ 5 Punkte
- Als „am Boden“ gilt auch, wenn Reiter und Velociped an unterschiedlichen Stellen zum Stillstand kommen.**
- ♣ Eventuell herumliegende Gliedmaßen, Rüstungsteile etc. sind vom Knappen aufzulesen und zu entfernen.
 - ♣ Die Summe der im Kampf erworbenen Punkte entscheidet über die Rangfolge.
 - ♣ Der erste Platz bekommt 22 Punkte für die Teamwertung, der zweite Platz 19 Punkte, der Dritte 16 P, der Vierte 14P ,der 5. 13P, der 6. 12P, der7. 11P, der 8. 10P, der 9. 9P ,der10. 8P ,der 11. 7P und der Letzte 6P !

Roland die Battlefee:

- ♠ Zu Beginn des Wettkampfs haben **ALLE Teilnehmer mit Knappen anwesend zu sein!**
- ♠ Es werden je Teilnehmer 2 Gänge mit der stumpfen Lanze geritten.
- ♠ Der Schild ist dabei am Arm zu tragen.
- ♠ Ziel ist es, den Schild des Roland im vollen Galopp zu treffen und auf dem Stahlross zu verbleiben (beachtet: Die Fee ist schnell...)!
- ♠ Punktwertung:

Schildtreffer, und selbst nicht getroffen	10 Punkte.
Pro ganzer Umdrehung der Fee	2 Punkte.
Treffer durch die Fee	-10 Punkte.
Bodenkontakt nach Feentreffe	HaHa

Der Spott oder das Mitgefühl aller Anwesenden sei Euch versichert.

Ritzelstechen:

- ♠ Zu Beginn des Wettkampfs haben **ALLE Teilnehmer mit Knappen anwesend zu sein!**
- ♠ Es werden je Teilnehmer 2 Gänge mit der scharfen Lanze geritten.
- ♠ Der Schild ist dabei am Arm zu tragen.
- ♠ Ziel ist es, im vollen Galopp das Ritzel mit der Lanze aufzunehmen und dieses über die Ziellinie zu bringen. (Verlust des Ritzels vor dem Ziel: Spott oder Mitgefühl.)
- ♠ Punktwertung: - Pro Ritzel im Ziel **8 Punkte.**

Nüsse knacken:

- ♥ Zu Beginn des Wettkampfs haben **ALLE Teilnehmer mit Knappen anwesend zu sein!**
- ♥ Es werden je Teilnehmer 2 Gänge im vollen Galopp mit dem Kampfhammer geritten. Der Kampfhammer ist am unteren Ende zu greifen!!!
- ♥ Der Schild ist dabei am Arm zu tragen.
- ♥ Ziel ist es, innerhalb von 10 Sekunden 3 Walnüsse hintereinander zu zerschlagen.
- ♥ Die Zeitnahme wird beim Überqueren der Startlinie begonnen und endet bei Erreichen der Ziellinie.
(Kampfrichter vorne nimmt die Zeit und Kampfrichter hinten gibt Zeichen für Stopp.)
- ♥ Punktwertung: - pro zerschlagener Nus **5 Punkte.**

Stahlrossweitwurf:

- Zu Beginn des Wettkampfs haben **ALLE Teilnehmer mit Knappen anwesend zu sein!**
- Ziel ist es, das Stahlross mit nur einer **halben** Körperdrehung vom definierten Abwurfpunkt so weit wie möglich auf den Acker zu werfen.
- Es wird nur einmal geworfen, ein Übertreten des Abwurfpunktes führt zur Disqualifikation.
- Punktwertung: - Wurfweite in cm durch 10 (z.B. 6m => 600cm => 60 Punkte)

Ritzelzielwurf:

- * *Zu Beginn des Wettkampfs haben ALLE Teilnehmer anwesend zu sein!*
- * *Dieser Wettkampf ist nur den Knappen vorbehalten.*
- * *Ziel ist es, mit insgesamt 5 Würfeln der Kampfritzel die maximale Punktzahl zu erreichen.*
- * *Die Punkte fließen in die Teamwertung mit ein..*
- * *Würfe sind nur auf die Zielscheibe und nicht auf Lebewesen gestattet!*

Ziehen am Tau:

- ♣ *Hierbei ist die ganze Schar gefordert (inklusive eines Knappen).*
- ♣ *Die Gegner werden auch hier durch das Los ermittelt.*
- ♣ *Ziel ist es, den mittig am Tau befestigten Wimpel über die jeweilige Linie zu ziehen.*
- ♣ *Punktewertung: - Sieger **20 Punkte.***

Sonderdisziplin Kampfwagen:

- ♣ *Diese Kämpfe sind außerhalb der Teamwertung!*
- ♣ *Der Kampfwagen muss von mind. einem Velociped gezogen werden.*
- ♣ *Für den Streitwagentjost gilt die gleiche Punktewertung wie beim Tjosten.*
- ♣ *Die Regeln sind gleich dem Tjosten mit der Ergänzung, dass nur auf den Wagenlenker gezielt werden darf.*
- ♣ *Wer die vorgespannten Radfahrer trifft wird disqualifiziert!*
- ♣ *Beim Streitwagenrennen treten zwei Wagen gegeneinander an.*
- ♣ *Es wird eine festgelegte Strecke mit Wende gefahren.*

Sonderdisziplin Schwertkampf zu Velociped:

- ♣ *Dieser Kampf ist außerhalb der Teamwertung!*
- ♣ *Es sind Helm, Schild (am Arm) und Brustpanzer zu tragen.*
- ♣ *Innerhalb von zwei Minuten haben die Kämpfer die Möglichkeit, den Gegner vom Velociped zu schlagen und zu Boden zu bringen.*
- ♣ *Der Kampf ist entweder nach 2 min oder wenn ein Gegner 5 Sekunden auf dem Rücken liegt beendet. (Die Punktewertung wird vor Ort von allen Kämpfern gemeinsam festgelegt!)*
- ♣ *Bemerke: Der Kampf darf auch zu Fuß fortgesetzt werden!!!*

- ♣ *Nach Beendigung der offiziellen Kampfhandlungen ist es allen gestattet, persönliche Gegner zu fordern.*
- ♣ *Dies hat weiterhin nach den offiziellen Turnierregeln unter Aufsicht eines Kampfrichters zu erfolgen.*
- ♣ *Die Herausforderung ist dem Kampfrichter durch den Knappen zu überbringen.*

Das hohe Schiedsgericht

27. August anno domini 2015