

Turnierregularien

Der Turnierfrieden ist unbedingt zu wahren!

- ♣ *Es werden nur eingängige (nur eine permanente Übersetzung) Stahlrösser mit 26" und ohne jegliche Extra- Anbauteile (z.B. Halterungen für Schild und/oder Lanze, Körbe etc.) zum Turnier zugelassen.*
- ♣ *Ein Reservestahlross wird empfohlen.*
- ♣ *Die Stahlrösser, die Rüstung, die Schilde und Helme werden vor Beginn von den Kampfrichtern kontrolliert und abgenommen!!*
- ♣ *Rüstungen und Helme dürfen keine scharfen oder spitz hervorstehenden Verzierungen haben, da diese ein Verletzungsrisiko darstellen!*
- ♣ *Dem Knappen ist es gestattet, seinem Herren Schwung für den Start zu verleihen.*
- ♣ *Wenn es erforderlich sein sollte, während des Turniers das Punkte- bzw. Wettkampfsystem zu ändern, so wird dieses kurzfristig mit allen Teamchefs abgestimmt. Es entscheidet die einfache Mehrheit!*
- ♣ *Vorgehensweise bei Punktegleichstand in der Gesamtwertung: Wenn dieser Fall eintritt, werden die betroffenen Teams ein Stechen durchführen. Als Disziplin wird das Tauziehen gewählt.*
- ♣ *Sollte ein Team Probleme bei der Beschaffung/ Herstellung der Ausrüstung (Kampfswagen, Rüstung, Schilde, Orthesen) haben, so kann diese eigenverantwortlich von anderen Teams ausgeliehen werden.*
- ♣ *Des weiteren besteht die Möglichkeit, am Freitag, dem 28.09.2018, ein freies Training durchzuführen.*
- ♣ *Es ist durchaus erlaubt, mehr als einen Knappen pro Team zu beschäftigen...*
- ♣ *Für das Tjosten und Streitwagentjosten darf ein Ersatzkämpfer bei Verletzung eingesetzt werden. Dieser hat innerhalb von 2min nach Feststellung der Kampfunfähigkeit auf dem Platz zu sein, um dann den Platz des Kämpfenden einzunehmen.*
- ♣ *Merke. Sollten Kämpfer den Eindruck erwecken, dass sie durch zu hohen Alkoholgenuss nicht kampffähig sind, so werden sie durch die Kampfrichter disqualifiziert. Für diese Entscheidung müssen mindestens 3 Kampfrichter verantwortlich zeichnen.*
- ♣ *Da die Knappen über den Wettkampfzeitraum eine besondere Verantwortung haben, sollten diese während der Wettkämpfe auf den Genuss von Alkohol verzichten.*
- ♣ ***Nach Aufruf zu einer Disziplin haben die Kämpfer nebst Knappen innerhalb von 5 min in der Arena zu erscheinen. Wer nach dieser Zeit nicht anwesend ist, hat automatisch verloren und der Gegner bekommt den Sieg.***

- ♣ *Bei Punktegleichstand in einer Disziplin wird per Schwertkampf zu Fuß die Entscheidung herbeigeführt.*
- ♣ *Im Zweifel gilt immer die Kampfrichterentscheidung, isso!!*

Tjost:

- ♣ *Der Kampf erfolgt in voller Rüstung (Helm, Oberkörperschutz, Schild am Arm).*
- ♣ *Der Kämpfer muss unbedingt ein bandagiertes/ gestütztes Handgelenk haben!*
- ♣ *Die Lanze darf nur im festgelegten Griffbereich ergriffen werden. (Wer die Lanze weiter hinten greift verlängert die Reichweite.)*
- ♣ *Die Gegner für die Anfangsaufstellung werden durch das Los ermittelt.*
- ♣ ***Die Kämpfe werden am 29.09.2018 bis zum Finale geführt.***
- ♣ *Die Startaufstellungen werden ausgelost.*
- ♣ *Es wird immer von der Seite gestartet, wo sich das Team jeweils befindet.*
- ♣ *Wenn nur 6 Teams antreten, haben sich die 3 Gewinner für die Finalrunden qualifiziert. Die nicht qualifizierten Teams erhalten jeweils 6 Punkte für die Gesamtwertung.*
- ♣ *Die Plätze 1 bis 3 werden ausgefochten.*
- ♣ *Es werden 3 Waffengänge mit der stumpfen Lanze geritten.*
- ♣ *Wenn nach 3 Gängen kein Sieger fest steht, wird maximal 1 Gang als Stechen gefahren. Danach wird die Entscheidung im Schwertkampf herbeigeführt. Wer zuerst am Boden liegt hat verloren.*
- ♣ *Gezielt wird nur auf Oberkörper und Schild.*
- ♣ *Bis zum Aufeinandertreffen der Kämpfer darf die Seitenbegrenzung nicht überfahren werden. Bei Überfahren der Seitenbegrenzung gibt es keine Punkte in diesem Lauf.*
- ♣ *Innerhalb der markierten Kampfzone (entspricht nicht der gesamten Länge der Mittelplanke) muss der Kämpfer nach Setzen eines Treffers auf dem Rad bleiben, um den Wertungspunkt zu behalten. Wer also den Gegner trifft und innerhalb der Kampfzone stürzt, hat keinen Wertungspunkt.*
- ♣ *Vorsätzliche Treffer am Kopf oder Vorderrad werden mit Punktabzug und sofortiger Disqualifikation geahndet!*
- ♣ *Punktewertung: Gegner getroffen 1 Wertungspunkt*
- ♣ *Die Wertungspunkte werden nur zur Bestimmung der Gewinner des jeweiligen Laufes gebraucht.*

- ♣ *Eventuell herumliegende Gliedmaßen, Rüstungsteile etc. sind vom Knappen aufzulesen und zu entfernen.*

- ♣ *Wertung bei 3 Teams in der Finalrunde: Platz 1 bekommt 12 Punkte, Platz 2 bekommt 10 Punkte, Platz 3 bekommt 8 Punkte. Der Rest erhält jeweils 6 Punkte.*

Roland die Battlefee:

- ♠ *Es werden je Teilnehmer 2 Gänge mit der stumpfen Lanze geritten.*
 - ♠ *Der Kämpfer hat Helm, Oberkörperschutz und den Schild am Arm zu tragen.*
 - ♠ *Die seitliche Streckenmarkierung darf nicht überfahren werden.*
 - ♠ *Ziel ist es, den Schild des Roland im vollen Galopp zu treffen und auf dem Stahlross zu verbleiben !*
 - ♠ *Punktewertung:*

<i>Schildtreffer, und selbst nicht getroffen</i>	10 Punkte.
<i>Pro ganzer Umdrehung der Fee</i>	2 Punkte.
<i>Treffer durch die Fee</i>	-10 Punkte.
<i>Bodenkontakt nach Feentreffer</i>	HaHa
<i>Überfahren der Streckenmarkierung</i>	keine Punkte
- Der Spott oder das Mitgefühl aller Anwesenden sei Euch versichert.*

- *Auf Grund der erreichten Punkte wird eine Platzierung ermittelt.
Platz 1 erhält 12 Punkte, Platz 2 erhält 10 Punkte, Platz 3 erhält 8 Punkte, Platz 4 erhält 6 Punkte, Platz 5 erhält 4 Punkte und Platz 6 erhält 2 Punkte.*

Ritzelstechen:

- ♠ *Der Kämpfer benötigt keinen Helm, Oberkörperschutz und Schild.*
- ♠ *Es werden je Teilnehmer 2 Gänge mit der scharfen Lanze geritten.*
- ♠ *Ziel ist es, innerhalb von 6 Sekunden 3 große, in unterschiedlicher Höhe hängende Ritzel mit der Lanze aufzunehmen und diese über die Ziellinie zu bringen. (Verlust der Ritzel vor dem Ziel: Spott oder Mitgefühl.)*
- ♠ *2 Ritzel hängen hintereinander auf der linken Seite, das 3. Ritzel auf der rechten Seite.*
- ♠ *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.)*
- ♠ *Punktewertung:*

<i>- Pro Ritzel im Ziel</i>	10 Punkte.
-----------------------------	-------------------
- ♠ *Auf Grund der erreichten Punkte wird eine Platzierung ermittelt.
Platz 1 erhält 12 Punkte, Platz 2 erhält 10 Punkte, Platz 3 erhält 8 Punkte, Platz 4 erhält 6 Punkte, Platz 5 erhält 4 Punkte und Platz 6 erhält 2 Punkte..*

Nüsse knacken:

- ♥
- ♥ **Der Kämpfer benötigt keinen Helm, Oberkörperschutz und Schild .**
- ♥ *Es werden je Teilnehmer 2 Gänge im vollen Galopp mit dem Kampfhammer geritten.*
- ♥ *Jeweils zwei ausgeloste Kämpfer treten zeitgleich gegeneinander an. Jeder hat seine eigene Kampfbahn.*
- ♥ *Der Kampfhammer ist aus der Fahrt vom Boden aufzunehmen und am unteren Ende zu greifen!!! Sollte dies nicht gelingen, ist die Fahrt fortzusetzen und der Knappe hat seinem Herrn den Hammer schnellstens zu bringen.*
- ♥ *Ziel ist es, innerhalb von 10 Sekunden 3 Walnüsse hintereinander **mit der Schlagfläche des Hammers** zu zerschlagen.*
- ♥ *Nach Überqueren der Startlinie darf kein Fuß den Boden berühren bis zum Ziel. Sollte dies der Fall sein, sind alle bis dahin erwirkten Punkte der Disziplin ungültig.*
- ♥ *Vor der Ziellinie befindet sich noch eine Bonusnuss auf dem Bonusnusspfosten. Wer schnell ist und sie zerschlägt, erhält **5 Bonuspunkte**.*
- ♥ *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.)*
- ♥ *Punktewertung: - pro zerschlagener Nuss **5 Punkte.***
- ♥ ***Alle erzielten Punkte fließen in die Gesamtwertung ein!***

Ritzelwerfen:

- * *Dieser Wettkampf ist nur den Knappen vorbehalten und findet am ersten und am zweiten Turniertag statt.*
- * *Sollte der Knappe kein Erwachsener sein (Körpergröße/ Körperkraft), obliegt es den Kampfrichtern, den Abstand zur Scheibe zu verringern.*
- * *Ziel ist es, mit dem Wurf von 3 Kampfritzeln und 2 Kampfkurbeln auf eine Zielscheibe die maximale Punktzahl zu erreichen.*
- * *Punkteskalierung der Zielscheibe von Außen nach Innen : 1 – 2 – 5*
- * *Es sind maximal 25 Punkte möglich.*
- * *Die Punkte beider Tage werden addiert und durch 2 geteilt.*
- * ***Alle erzielten Punkte fließen in die Gesamtwertung ein!***
- * *Würfe sind nur auf die Zielscheibe und nicht auf Lebewesen gestattet!*

Schildwall:

- ***Zu Beginn des Wettkampfs haben ALLE Teilnehmer anwesend zu sein!***
- *Schildwall ist eine Mannschaftsdisziplin.*

- *Es dürfen nur die Kämpfer antreten, die bei der Anmeldung als Kämpfer benannt wurden (keine Söldner erlaubt).*
- *Hat ein Team ausfallbedingt weniger als 5 Kämpfer, so tritt der Gegner mit der gleichen Anzahl an Kämpfern an.*
- *Jeder Kämpfer hat gerüstet zu sein. Es wird vorausgesetzt: Helm, Oberkörperschutz, Armschutz, Schienbeinschutz und Handschuhe.*
- *Der Schild muss mindestens 60cm breit sein und darf keinerlei Zierrat enthalten. Bemalungen sind zulässig. Die Ränder des Schildes müssen mit Fahrradmänteln abgepolstert sein.. Es darf keinerlei Vorrichtung zum Ineinanderhaken mehrerer Schilder vorhanden sein.*
- *Es wird nur der Schild verwendet (keine Schwerter oder Streithämmer).*
- *Ziel des Schildwall ist es, als Team eine Linie zu bilden und den Gegner gemeinschaftlich aus der Kampfzone zu drängen. Erlaubt ist dabei das eigene Körpergewicht, und der Schild.*
- *Ein Kampf besteht aus 2 Durchgängen, der bessere wird gewertet.*
- *Ein Durchgang hat eine maximale Dauer von 3 Minuten.*
- *Die Durchgänge werden, mit einer kurzen Pause dazwischen, hintereinanderweg absolviert.*
- *Der Schildwall wird am 29.09. und am 30.09.2018 durchgeführt..*
- *Gesamtwertung: Die jeweils besten Ergebnisse beider Tage werden zusammen addiert und durch 2 geteilt.*
- *Die Gegner werden durch das Los entschieden.*
- *Die Kampfzone hat eine Größe von 5x5 m.*
- *Die Teams nehmen an einer Linie , 1 m hinter der Kampfzone, Aufstellung und versuchen nach dem Kampfbeginn, so schnell wie möglich in die Kampfzone zu gelangen, eine Linie zu bilden und den Gegner aus der Kampfzone zu treiben. Dabei darf Schild an Schild gedrückt werden.*
- *Wer in der Kampfzone am Boden liegt gilt als gefallen, und hat sich unverzüglich aus der Kampfzone zu begeben. Die Kampfrichter werden es überwachen und ggf. dazu auffordern. Den Weisungen der Kampfrichter ist unverzüglich Folge zu leisten.*
- *Wer außerhalb der Kampfzone ist, gilt ebenfalls als gefallen.*
- *Der Kampf gilt als gewonnen, wenn das gegnerische Team komplett aus der Kampfzone gedrängt wurde.*
- *Nach Ablauf von 3 Minuten wird der Durchgang durch die Kampfrichter beendet.*
- *Es wird eine kurze Pause zwecks Flüssigkeitsaufnahme, Richten der Rüstung oder Luftholen eingeräumt. Anschließend startet der 2. Durchgang des Kampfes.*
- *Es ist den Kämpfern nicht gestattet, unterhalb der Gürtellinie vorsätzlich die Knie, Knöchel oder Füße zu attackieren.*

- Ebenfalls ist es untersagt, mit der Schildkante zu drücken, zu schlagen oder zu stoßen. Würgegriffe gegen den Gegner sind unzulässig.
- Wer bei besagten Regelverstößen erlappt wird, wird sofort disqualifiziert und die gegnerische Mannschaft bekommt 10 Punkte gutgeschrieben.
- Der Hauptkampfrichter gibt mit seinem Horn Signale zum Start, zur Unterbrechung oder zur Beendigung des Kampfes. Im laufenden Kampf ist sofort mit den Kampfhandlungen aufzuhören und an der Grundlinie Aufstellung zu nehmen, sowie das Horn ertönt.
- Die Zeitnahme wird unterbrochen, wenn :
Kämpfer am Boden und behindert oder gefährdet sich oder andere. (Hier gilt das Ermessen der Kampfrichter.)
- Während dieser Unterbrechungen können „gefallene“ Kämpfer der Kampfzone verwiesen und /oder Regelverstöße geahndet werden.
- Der Hauptkampfrichter gibt per Signal die Kampfzone wieder frei, die Zeitnahme startet.
- Es gilt: Die Kampfrichter haben immer Recht!
- Wertung: Pro verbliebenen Kämpfer in der Kampfzone gibt es **5 Punkte**, für jeden gefallenen Gegner gibt es **10 Punkte**.
- **Beispiel.** Ein Team sind immer 5 Kämpfer. Hat ein Team innerhalb von 3 Minuten alle Gegner aus der Kampfzone gedrängt, ohne selbst einen Verlust erlitten zu haben, gibt es 25 Punkte für die verbliebenen Kämpfer und 50 Punkte für die gefallenen Gegner. In Summe sind also maximal 75 Punkte möglich.
- *Auf Grund der erreichten Punkte wird eine Platzierung ermittelt.
Platz 1 erhält 12 Punkte, Platz 2 erhält 10 Punkte, Platz 3 erhält 8 Punkte, Platz 4 erhält 6 Punkte, Platz 5 erhält 4 Punkte und Platz 6 erhält 2 Punkte.*

Bättleparcours:

- Ein zweiter Knappe kann durchaus von Vorteil sein.
- Der Kämpfer benötigt Helm und Oberkörperschutz.
- Das menschliche Ziel ist jeweils ein Mitglied eines Teams. Es wird ausgelost, wer welchem Team ein Ziel stellt.. Den einzelnen Teams obliegt die Bestimmung, wer aus ihren Reihen die Ehre hat., das Ziel zu sein.Das Ziel wird mit Helm und Schild ausgestattet und steht frontal zum Kämpfer, der die Schleuder bedient.
- Der Bättleparcours besteht aus mehreren Disziplinen (**Rolandsreiten, Nüsseknacken, Ritzelstechen und Schleuderschießen**), welche hintereinanderweg von einem Kämpfer schnellstmöglich durchgeführt werden.
- Zum Start wird mit der stumpfen Lanze gegen den Roland geritten. Roland treffen und selbst nicht getroffen werden (**Roland getroffen 10 Punkte, jede volle Umdrehung 2 Punkte, selbst vom Roland getroffen –10 Punkte**).

- *Danach wird die Lanze während der Fahrt dem Knappen übergeben und der Kampfhammer zum Nüsseknacken vom Boden aufgenommen. Sollte die Aufnahme des Kampfhammers misslingen wird weiter gefahren, und der Knappe hat seinem Herrn den Hammer schnellstens zu bringen. Dann wird versucht, 3 Nüsse im vollen Galopp zu zerschlagen (**5 Punkte pro zerschlagener Nuss**).*
- *Anschließend wird (immer noch fahrend) der Hammer abgelegt und der Knappe reicht seinem Herren während der Fahrt die spitze Lanze. Nun muss mit dieser versucht werden, ein Ritzel aufzunehmen (**Ritzel aufgenommen und zur Markierung gebracht 10 Punkte**)*
- *Dann wird bis zu einer Markierung weiter gefahren und abgestiegen. Die Lanze wird auf dem Boden abgelegt und das Ritzel, so man es getroffen hat, von der Lanze gestreift. Nun wird Aufstellung an der Schleuder genommen.*
- *Jetzt versucht man, mit 5 Geschossen so oft wie möglich das Ziel zu treffen.*
- *Somit gilt: Wer das Ritzel gestochen hat, hat 7 statt nur 5 Geschosse zur Verfügung.*
- *Pro Treffer gibt es 5 Punkte.*
- *Für die Absolvierung des Parcours wird die Zeit genommen(Beginn beim Losfahren und Ende, nachdem der 5. Schuss mit der Schleuder getätigt wurde). Die 4 Schnellsten erhalten dadurch Bonuspunkte:*
 1. 10 Punkte
 2. 8 Punkte
 3. 6 Punkte
 4. 4 Punkte
- ***Vom Start bis zur Markierung, an welcher die spitze Lanze abgelegt werden soll, darf kein Fuß den Boden berühren. Sollte dies der Fall sein, sind alle bis dahin erlangten Punkte des Parcours ungültig!***
- ***Auf Grund der erreichten Punkte wird eine Platzierung ermittelt. Platz 1 erhält 12 Punkte, Platz 2 erhält 10 Punkte, Platz 3 erhält 8 Punkte, Platz 4 erhält 6 Punkte, Platz 5 erhält 4 Punkte und Platz 6 erhält 2 Punkte.***

Streitwagentrost:

- ♣ *Wenn ein Team keinen eigenen Streitwagen hat, kann es sich einen von anderen Teams leihen.*
- ♣ *Die Kämpfe werden am 30.09.2018 bis zum Finale durchgeführt.*
- ♣ *Es ist vom Kämpfer der komplette Schutz zu tragen (Helm, Schild, Oberkörperschutz, bandagiertes Handgelenk).*
- ♣ *Der Kampfwagen muss von mindestens einem Veloziped gezogen werden.*

- ♣ *Der Kämpfer darf sich nur mit einer Hand am Kampfwagen festhalten und sich nicht mit dem vollen Körpergewicht am Wagen abstützen!*
- ♣ *Die Lanze muss vom Kämpfer gehalten und darf nicht abgestützt werden (z.B. auf der Schulter des ziehenden Radfahrers).*
- ♣ *Für den Streitwagentjost gilt die gleiche Wettkampffolge und Punktwertung 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!*
- ♣ *Wertung bei 3 Teams in der Finalrunde: Platz 1 bekommt 12 Punkte, Platz 2 bekommt 10 Punkte, Platz 3 bekommt 8 Punkte. Der Rest erhält jeweils 6 Punkte.*

Sonderdisziplin *S*treitwagenrennen:

- ♣ *Dieser Kampf ist außerhalb der Teamwertung!*
- ♣ *Beim Streitwagenrennen treten zwei Wagen gegeneinander an.*
- ♣ *Es wird versetzt gestartet und eine festgelegte Strecke mit Wende gefahren.*
- ♣ *Wer den anderen einholt, hat gewonnen.*

Sonderdisziplin *S*chwertkampf zu Veloziped:

- ♣ *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, in einer vorgegebenen Kampfbahn den Gegner vom Veloziped 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 Punktwertung wird vor Ort von allen Kämpfern gemeinsam festgelegt!)*
- ♣ *Bemerke. Der Kampf darf auch zu Fuß fortgesetzt werden!!!*
- ♣ *Der Kampf ist entweder nach 2 min oder wenn ein Gegner 5 Sekunden auf dem Rücken liegt beendet.*

Sonderdisziplin *S*treitwagenrennen *B*en *H*urt:

- ♣ *Dieser Kampf ist außerhalb der Teamwertung!*
- ♣ *Es sind Helm, Schild (am Arm) und Brustpanzer zu tragen. Ein Schwert ist in Griffweite zu verstauen.*
- ♣ *Es wird versetzt gestartet und eine festgelegte Strecke mit Wende gefahren.*
- ♣ *Wenn ein Wagen den anderen einholt, haben die Wagenlenker den Wagen zu verlassen, und den Kampf mit dem Schwert fortzusetzen.*
- ♣ *Ab dem Verlassen des Wagens beginnt eine Kampfzeit von 2 Minuten.*
- ♣ *Der Kampf ist vorfristig beendet, wenn ein Kämpfer 5 Sekunden auf dem Rücken liegt.*

Sonderdisziplin *S*chwertkampf zu *F*uß:

- ♣ *Dieser Kampf ist außerhalb der Teamwertung!*
- ♣ *Es sind Helm, Schild (am Arm) und Brustpanzer zu tragen.*
- ♣ *Die Kämpfer werden in einer Kampfzone versuchen, den Gegner zu schlagen und zu Boden zu bringen.*
- ♣ *Der Kampf ist beendet, wenn ein Kämpfer 5 Sekunden auf dem Rücken liegt.*

***L*ast *M*an *S*tanding:**

- *Wird nur am zweiten Tag nach den regulären Kämpfen durchgeführt.*

***H*eaviest *W*arrior:**

- *Der heaviest Warrior wird bei der Siegerehrung durch alle Teams ermittelt.*
- *Jedes Team schlägt einen Kandidaten aus seinen Reihen vor, durch Applaus, Rufen, Schildschlagen wird abgestimmt.*

- ♣ *Es ist allen Kämpfern gestattet, persönliche Gegner zu fordern.*
- ♣ *Die Herausforderung ist den Kampfrichtern durch den Knappen bis spätestens Sonntag zum Turnierstart zu überbringen.*
- ♣ *Der Kampf hat weiterhin nach den offiziellen Turnierregeln unter Aufsicht mindestens eines Kampfrichters zu erfolgen.*

Das hohe Schiedsgericht

29. September anno Domini 2018