

Turnierablauf und -Regeln

Version 1.1 vom 25.06.2017

Grundsätzliches:

- Um ein stimmungsvolles und sicheres Turnier zu erreichen, möchten wir euch um folgende Ausrüstung bitten:
 - Helm und Oberkörper-Rüstung (Gambeson/Kette/Platte), beides kann bei Nachfrage in geringer Zahl auch von der Orga gestellt werden
 - zu den Polsterwaffen: ein beim Turiner als solche gekennzeichnete Turnierwaffe (gelbes Band, wird von der Orga gestellt) neben der ungekennzeichneten "scharfen" Waffe.
 - weiterhin könnte jede Adelsfamilie ein eigenes Banner mitbringen, um dies vor dem Volk zu präsentieren.
- Wir richten in einem der IT-Räume eine Waffen-und Rüstkammer ein. In den Zimmern ist nicht so viel Stauraum und in diesem Raum könnt ihr eure Rüstung und Waffen lagern und euch auch rüsten.

Vorbereitungen:

1. Anmeldung zum Turnier

Vor der Teilnahme am Turnier muss man sich beim Turniermarschall anmelden, dazu kann man seinen Herold oder Knappen schicken oder selbst gehen (Ausnahme ist der Tjost, dazu siehe unten)..

Durch Adelsbriefe und/oder Ritterschlagsurkunden beweist ihr eure Turnierwürdigkeit. Wer sowas nicht hat, kann stattdessen auch zwei adelige oder geweihte Zeugen anführen.

Der Teilnehmer zahlt sein Startgeld. Danach wird vom Turniermarschall das Wappen am Wappenbaum im Innenhof angebracht, das eine erfolgreiche Anmeldung bestätigt.

Der Teilnehmer erhält drei Marker für die folgenden Einzelkämpfe. Wenn man einen Kampf verliert, muss man seine Marke dem Gegner geben, bei Gewinn eines Kampfes erhält man die Marke des Gegners. Wer am Ende des Turniers mindestens dreimal gekämpft hat und über die meisten Marker verfügt, hat die Einzelkämpfe gewonnen.

2. Parade und Helmschau

Die Ritter laufen mit ihrem Gefolge in einer langen Parade auf. Auf Tischen bauen sie ihre Helme auf, präsentieren Wappenschild, Banner, reichen kleine Getränke und Speisen an Gäste. Die Zuschauer „begutachten“ die Kämpfer und diese sich selbst. Dies ist gerade bei der Gnadenturney sehr wichtig für die Zuschauer, denn der Gewinner muss ja einen Teil seines Vermögens an die Armen Honingens spenden. Man kann sich entweder durch den Honinger Tunierherold ausrufen lassen oder dies

selbst tun/tun lassen.

Zum Turnier:

1. Bekanntgabe der Ergebnisse des Tjosts werden durch den Turniermarschall verlesen.

Für alle, die sich bis Anfang September unter orga@konvent.westlande.info für die Tjost angemeldet haben und die anwesenden NSC, wird der Tjost ausgewürfelt und das Ergebnis präsentiert.

2. Herausforderungen und Kampfanmeldung

Herausforderungen werden entweder persönlich ausgesprochen oder durch Knappen und Herolde überbracht. Herausforderungen können abgelehnt werden. Ebenso ist der Turniermarschall berechtigt, gewisse Forderungen und Kampfpaarungen zu untersagen.

Im Zuge der Herausforderungen werden die Modalitäten des Kampfes besprochen, das Startgeld ist Mindesteinsatz, Ausrüstungsübergabe oder Gefangenenauflösung können die Kombattanten ausmachen.

Auch zu klären: Welche Waffen (nur gekennzeichnete Turnierwaffen sind zugelassen!), wie hart wird gekämpft (In-Fight ja oder nein), wie wird der Kampf entschieden (s. 3.). Jeder Kampf muss beim Turnierherold angemeldet werden, damit dieser die Abmachungen dokumentiert und die Ergebnisse nachhalten kann. Jede Partei bringt einen eigenen Kampfrichter zu ihrem Kampf mit. Das können Knappen, Waffenknechte oder ein anderer Ritter oder Krieger sein, Eheleute sind auch zugelassen. Dieser ergänzt den unparteiischen Kampfrichter. So überwachen drei Richter einen Kampf und können einen rondragefälligen Verlauf und den korrekten Ausgang des Kampfes beobachten und beurteilen.

WICHTIG: Willentliche Kopftreffer werden von uns nicht geduldet, diese stellen ein zu großes Sicherheitsrisiko dar.

3. Wettbewerbe für den Adel und deren Gefolge:

Folgende Modalitäten für Einzelkämpfe/Duelle bieten wir im Turnier an:

- "realer" Kampf mit offenem Ausgang (5 Treffer), ein Kampf kann auch mit der Aufgabe eines Kombattanten beendet werden
- "realer" Kampf mit abgesprochenem Ausgang (für die Show)
- Auswürfeln des Ergebnisses vorab und Schaukampf fürs Publikum
- reines Auswürfeln des Kampfes und Kürung des Siegers ohne Kampf. Möglich für anwesende Nicht-Kämpfer, als auch für Nicht-Anwesende NSC-Charaktere und Kampf mit diesen

Die Gruppenkämpfe (gemischte Gruppen von Adel und Nicht-Adel):

- Jeder Ritter mit eigenem Banner und mindestens drei Mann bewaffneten Gefolges (nicht zwingend das eigene und auch nicht zwingend adelig) kann sich für die Gruppenkämpfe anmelden. Die Paarungen werden ausgelost. Die volle Gruppenstärke spielt keine Rolle. Wer nur drei Mann Mindestgefolge hat und auf eine größere Gruppe trifft, hat Pech gehabt, oder muss sich schnell noch Gefolgschaft (die dann aber nicht beim nächsten Kampf bei

einer anderen Mannschaft kämpfen darf) suchen. Der Verlierer unterstellt seine Mannschaft dem Sieger für die nächsten Runden.

Gestampfe/Buhurt (Reenactment im LARP):

- Simulation einer aventurisch-geschichtlichen Schlacht mit allen interessierten Teilnehmern

Tjost:

- Wird nicht Live dargestellt, sondern von der Orga im Vorfeld ausgewürfelt und verkündet.

4. Für das Volk :

- a. Steinewerfen
- b. Sackschlagen
- c. Wettlaufen
- d. Bogenschießen mit LARP-Ausrüstung (wir haben uns aus Sicherheitsgründen gegen das Schießen mit echten Pfeilen entschieden).