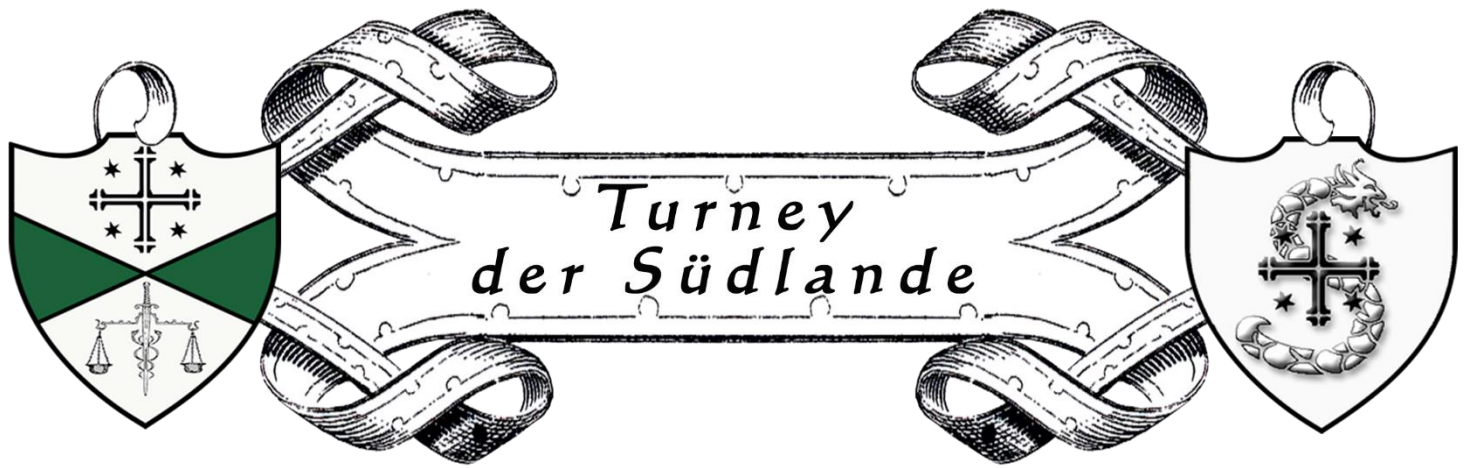


Turney der Südlande
im Jahre 24 s.d.C.



Ausführungen zu den Disziplinen
Rotes Imperium - Provinz Neuandorien



Werte Gastgeber, Gäste, Teilnehmer und Mitwirkende zur
Turney der Südlande in der Provinz Neuandorien,

bevor wir Euch die diesmaligen Wettbewerbsbeschreibungen präsentieren, möchten wir auf einige übergeordnete Regelungen hinweisen, die unbedingt für alle Wettbewerbe gelten!

Sollte es bei einem Wettstreit zu Missverständnissen oder unterschiedlichen Ansichten der Regelauslegungen kommen, so gilt, dass nur das Wort des Schiedsrichters in diesem Wettkampf gültig ist!

Es ist strengstens verboten, die Wettbewerbe durch Magie, Alchemie, unangemessene Anrufung der Götter, Lug, Trug, Bestechungsversuche der Schiedsrichter oder anderer Wettbewerbsteilnehmer oder sonstige Maßnahmen, zu beeinflussen!!

Sollten Verstöße gegen diese Regeln festgestellt werden, so werden diese sofort geahndet. Von Punktabzug über Disqualifikation eines Teilnehmers, bis hin zu Disqualifikation eines Reichs, können die Strafen verhängt werden.

Sollten vor den jeweiligen Wettbewerben Regelfragen auftreten, so steht das Marshallszelt der Turney jederzeit allen Anwesenden offen.

Gezeichnet

Ce Nedra von Schlacht

Groß Magistra der Bruderschaft
zur Turney der Südlande



Ausführungen zu den Disziplinen Turney der Südlande 2024

Adlerauge für Volk und Würdenträger

Mit eigenem Bogen und Pfeilen müssen so viele Punkte wie möglich erzielt werden, um die Kontrahenten aus dem Wettbewerb zu werfen und am Ende selbst der beste Bogenschütze des Turniers zu werden.

Der Bogenschütze muss dreimal auf Ziele schießen und dabei mehr Punkte erreichen als sein zugeloster Kontrahent. Die Duelle werden so lange ausgetragen, bis nur noch zwei Wettstreiter übrig sind, diese tragen dann das Finale im Bogenschießen aus. Den Abstand zu den Zielen bestimmt der Schiedsrichter. Dieser Abstand verbleibt während eines Duells gleich.

Trifft ein Pfeil die normalen Ziele, so erhält der Schütze 1 Punkt, trifft ein Pfeil einen der schwierigeren Ziele, und beweist somit sein Adlerauge, so zählt dieser Treffer 2 Punkte. Es können nur Ziele gewertet werden, die vollständig umfallen, weil sie direkt getroffen wurden; wurde das Ziel indirekt mitgetroffen und fällt dabei um, zählt es nicht.

Wenn ein Schütze die Abstandslinie beim Schießen übertritt, darf der Schuss einmal wiederholt werden. Übertritt er diese ein zweites Mal, wird der Schuss nicht gewertet.

Axtwurf - Triff das Ochsenauge

Die Aufgabe in dieser Disziplin besteht darin, drei Äxte einzeln und nacheinander auf eine Zielscheibe zu werfen und dabei möglichst nah an die Mitte - oder gar das „Ochsenauge“ selbst - zu treffen.

Es gibt eine Vorrunde zur Qualifizierung für die Finalteilnahme.

Die sechs besten Werfer der Vorrunde, werfen anschließend paarweise gegeneinander. Trifft keiner von beiden das Ochsenauge, ist der Werfer, welcher näher an der Mitte als sein zugeloster Kontrahent getroffen hat, eine Runde weiter.

Beim Werfen darf die Linie nicht überschritten werden, falls doch gilt der Wurf als misslungen.

Sieger ist, wer das letzte Duell für sich entscheidet.

Baumstammwerfen

Bei diesem Wettkampf werden die Geschicklichkeit und die Stärke der Teilnehmenden auf die Probe gestellt.

Der wettstreichende Werfer hält einen Baumstamm mit beiden Händen senkrecht vor oder an seinem Körper. Der Werfer nimmt nun Anlauf, wobei der Stamm nicht umfallen oder vorher schon den Boden berühren darf und schleudert diesen so von sich, dass der Stamm in der Luft eine halbe Drehung vollführt. Die Abwurflinie darf nicht überschritten werden.

Den Sieg in diesem Wettkampf erlangt der beste Wurf mit der größten Entfernung zur Wurflinie. Die weiteren Plätze werden entsprechend ihrer Weite gewertet. Würfe, bei denen der Stamm keine halbe Drehung vollführt hat, werden nicht gewertet.

Baumstumpfkampf

Bei diesem Wettkampf werden die Geschicklichkeit und das Gleichgewicht der Teilnehmer auf die Probe gestellt.

Je Durchgang stehen sich zwei Herausforderer gegenüber, welche durch Los oder Bestimmung durch den Schiedsrichter gewählt werden. Die Teilnehmer treten jeweils auf einen Baumstumpf mit einem Strohsack bewaffnet. Ziel ist es, den Gegner mit dem Strohsack so zu treffen, dass dieser das Gleichgewicht verliert und vom Stumpf fällt. Es ist nur gestattet den Gegner mit dem Strohsack zu berühren. Ihn mit dem selbigen abzuwerfen ist hingegen nicht erlaubt. Weitere Waffen sowie das Eingreifen der Außenstehenden führen zum sofortigen Ausschluss des unehrenhaften Teilnehmers an diesem Wettkampf. Ebenso ist es verboten den Sack mit Steinen oder sonstigen anderen Dingen außer Stroh zu präparieren! Siegreich geht der Herausforderer aus dem Wettkampf hervor, welcher seinen Gegner vom Stumpf stoßen konnte. Die Duelle setzten sich fort bis nur noch vier Teilnehmer im Wettstreit miteinander stehen.

Die ersten drei Plätze werden durch zwei Duelle entschieden. Beim ersten Durchgang erwerben die Siegreichen das Recht am Finale teilzunehmen. Die Verlierer streiten nun noch um den dritten Platz. Sieger dieses Wettkampfes ist der Teilnehmer, welcher das finale Duell für sich entscheiden kann.

Buhurt

Wer als Letztes noch auf eigenen Beinen zu stehen vermag, der trägt den Sieg davon. Hier ist jeder Wettstreiter auf sich allein gestellt. Alle Teilnehmer finden sich auf einem von den Schiedsrichtern bestimmten Turneyfeld ein. Dort werden alle so lange gegeneinander mit stumpfer Klinge kämpfen, bis nur noch ein Streiter übrig ist.

Verboten sind aller Art von Schuss- oder Wurfaffen! Ausgeschlossen ist, wer aus dem Kampfbereich gedrängt, geschoben, geworfen, freiwillig gegangen, oder wie auch immer hinaus buchsiert wurde. Streiter die 3 Treffer erhalten haben, scheiden auch aus. Hierbei ist es völlig unerheblich, wo die Treffer waren.

Selbstverständlich kann durch Rüstung die Anzahl der möglichen Treffererhöht werden:

- ☉ Wattierte Gewänder geben 1 zusätzlichen Trefferpunkt
- ☉ Lederrüstungen geben 2 zusätzliche Trefferpunkte
- ☉ Kettenhemden geben 3 zusätzliche Trefferpunkte
- ☉ Plattenrüstungen geben 4 zusätzliche Trefferpunkte
- ☉ Helme geben 1 zusätzlichen Trefferpunkt

Combatant

Ein jeder, der glaubwürdig seine Zugehörigkeit zu einem Reich nachweisen und belegen kann, darf für dieses zu Felde ziehen. Die Wettstreitenden, auch „Combatanten“ genannt, erhalten eine aus fünf hölzernen Perlen bestehende Kette – die sogenannte „Combatanten-Kette“.

Diese muss mit allen Kugeln zu jeder Zeit offen getragen werden, außer sie wird zu dem Zweck an einem Wettkampf teilzunehmen kurzfristig und nur für die Dauer der aktiven Teilnahme abgelegt. Die Wettkampfrichter werden die Combatanten zu verschiedenen Zeiten darauf kontrollieren. Nicht offen getragene Perlen werden von den Schiedsrichtern konfisziert.

Bei mehrmaligem Verstoß wird das Land für den Wettkampf disqualifiziert. Aus jedem der Reiche dürfen höchstens 3 Streiter antreten. Nun ist es jedem Wettstreiter freigestellt, einen anderen Combatanten zu einem Duell herauszufordern. Welcher Art dieses Duell ist, steht den Combatanten völlig frei, sofern es auf dem Turneygelände stattfindet. Im Zweifelsfall ist ein Schiedsrichter hinzuzuziehen. Sollten für ein Duell spezielle Werkzeuge, Waffen oder andere Materialien gebraucht werden, so hat der Herausforderer für diese zu sorgen.

Der Sieger eines Duells erhält vom Verlierer eine der hölzernen Perlen. Herausforderungen dürfen nur abgelehnt werden, wenn der Herausforderter keine Möglichkeit hat, dieses Duell zu gewinnen; eine Niederlage also von vornherein feststeht. Sollte einem Combatanten ein Wettstreit unzumutbar sein, kann er diesen ebenfalls ablehnen. Im Zweifel ist ein Schiedsrichter zu Rate zu ziehen. Ablehnungen anderer Art zählen als verlorener Wettkampf, sodass eine Holzperle an den Herausforderer abgegeben werden muss. Gewertet wird abschließend anhand der Anzahl der gewonnen Perlen. Bei Gleichstand entscheidet ein weiteres Duell über den Sieg.

Sollte die Schnur für die gewonnenen Perlen nicht ausreichen, so kann jederzeit im Turneyzelt eine oder mehrere Schnüre abgeholt werden.

Diplomatisches Gezänk

Auf der Turney zu Thrimor wie auch in Novi Orgulistan hatte sich gezeigt, dass für Wesen von herrschaftlicher Berufung durch Götter, Geburt oder kulturelle Gegebenheiten gar dringend eine wichtige Disziplin benötigt: Das diplomatische Gezänk!

Wie der Name dieser Disziplin andeutet, geht es hier um die verbale Kunst der Teilnehmenden von Stand, eine wohlplatzierte Spitze, Gemeinheit, Schelte oder gar Beleidigung so zu platzieren, dass diese vom gemeinen Volk nicht sofort wahrnehmbar ist, den Gegner aber dennoch so scharf wie ein Schwertstreich trifft.

Doch um keine unnötige Fehde zwischen den teilnehmenden von Stand zu provozieren, gelten für diesen Wettstreit folgende Regelungen:

- ☉ Der Teilnehmende von Stand muss vor einer Jury und den Zuschauern eine etwa zwei Augenblicke dauernde Spottrede halten.
- ☉ In dieser Spottrede sollte sämtliches rhetorisches und auch beleidigendes Können gelegt werden, welches der adlige Wettstreiter aufbringen kann. Selbstverständlich wird kein anderer Teilnehmer zum Ziel erkoren.
- ☉ Direkt vor der Spottrede, wird der Teilnehmer ein Thema aus einem Lostopf ziehen, nun hat er zwei Augenblicke Zeit, um sich vorzubereiten.
- ☉ Anschließend wird vor den Richtern und den Zuschauern eine Spottrede gehalten.

Diese wird von den Richtern auf folgende Kriterien bewertet:

Kreativität, Wortgewandtheit, Subtilität, Aussagekraft, Überzeugung

Als Sieger geht der adlige mit der höchsten Punktzahl hervor.

Sollte es einen Gleichstand geben, so wird zwischen den betreffenden Wettstreitern ein Stechen ausgetragen.

Diplomatenjagd - Die goldene Bulle

Aus jeder Gesandtschaft erhält der höchste Teilnehmer von anerkanntem Stand eine gesiegelte Goldene Bulle mit Land und seinem Namen. Diese wird nach Begleichung seiner Teilnahmegebühr für eine geprägte Goldmünze ausgehändigt.

Ziel ist es nun, die Goldenen Bullen der anderen zu erlangen. Wie dies geschieht, sei jedem selbst überlassen. Ob die Bulle teil eines Geschäftsabschlusses oder einer Wette ist oder ob man sie einem anderen abkauft ... viele Wege führen zur Goldenen Bulle! Auch kann der adlige Anführer einen Diplomaten aus seinem Gefolge ernennen, der an seiner statt um die Goldenen Bullen der anderen Länder streitet.

Sieger dieses Wettstreits ist der Anführer mit den meisten Goldenen Bullen. Dieser erhält zusätzlich zum Sieg dieser Wettkampf die Hälfte des eingezahlten Goldes, der zweite Platz ein Drittel und der dritte Platz ein Sechstel.

Gewandungsschau - für Volk und Adel

Ein jedes Reich hat eigen Sitten und Bräuche, welche sich in der Art der getragenen Gewandung widerspiegeln. Auf der Turney wollen wir nun die Stattlichsten dieser küren.

Es sollen von jedem Reiche drei Wettstreiter - egal ob Frau, Mann oder Kind - zur Schau gestellt werden. Die Wettkampfrichter achten dabei auf Gewandung, Schuhwerk, Kopfbedeckung, Frisur, Haltung und die jeweilige Präsentation. Vorerst bewertet jeder Wettkampfrichter die Gewandungsschau für sich allein mit Punkten. Die Gesamtzahl aller erlangten Einzelwertungen ergibt das Endergebnis. Die Maximalpunktzahl beträgt $10 \times 9 = 90$ Punkte, das Minimum hingegen nur 9 Punkte.

Ziel ist es durch eine glanzvolle Präsentation landestypischer Gewandung das Publikum wie auch die Juroren zu beeindrucken. Ob Damen- und/oder Herrengewandung präsentieren werden, ist dem jeweiligen Teilnehmerland selbst überlassen.

Die Schiedsrichter bewerten jeweils folgende drei Kriterien:

☺ Aussehen/Optik:

- Wie gut ist das gesamte Gewand aufeinander abgestimmt z.B. ist von Kopf bis Fuß alles dabei.
- Sieht das getragene Gewand schön/ästhetisch/anmutig aus? (z.B. typische Tracht eines Müllers kann auch gut aussehen).
- Beachtet allerdings: Schön bedeutet nicht (zwingend) gleich barbusig!

Diese Punkte werden vergeben, bevor der Teilnehmer genauere Details über seine Gewandung verlauten lässt.

☺ Funktionalität:

- Hierbei muss der Teilnehmer eine kurze Beschreibung abgeben, warum er sich für das Gewand entschieden hat und was es für eine Bedeutung und Funktion für das Herkunftsland hat (z.B. bei uns tragen ALLE Schmiede eine rote Weste und grüne Stiefel).
- Dabei könnten auch Defizite wie z.B. eine fehlende Kopfbedeckung positiv herausgearbeitet werden.
- Zusätzlich muss der Teilnehmer einen kurzen Laufsteg-weg zurücklegen, bei der er möglichst elegant über einen Baumstamm steigt, über ein Holzbrett balanciert und sich unter einem brusthohen Hindernis hindurch bücken muss.

Dabei wird die Eleganz des Teilnehmers und die Funktionalität der Gewandung in normalen Alltagssituationen unter Beweis gestellt.

Jenes Reich, welches die meisten Punkte erzielt hat, trägt nun Ruhm und Sieg der Gewandungsschau von dannen.

Happenschnappen für Braumeister

Da die Schiedsrichter in den letzten Happenschnappen Wettbewerben immer sehr freundlich in den Lagern aufgenommen wurden und nicht nur für das leibliche Wohl gesorgt wurde, sondern auch keine Kehle trocken blieb, möchten wir die besonderen Getränke eines jeden Reiches in einem eigenen Wettstreit würdigen.

Alle Reiche, die an diesem Wettbewerben teilnehmen möchten, müssen ein besonderes Getränk ihres Reichs zur Verkostung geben.

Hier zählt allerdings nicht nur der Geschmack, wir wollen auch wissen, was dieses Getränk in euerem Reich so besonders macht und natürlich, wie und woraus es hergestellt wurde.

Ein jedes Reich, dass an diesem Wettkampf teilnehmen möchte, erhält von den Schiedsrichtern einen Termin, zu dem es in der Taverne zu erscheinen hat. Dort habt Ihr zehn Augenblicke Zeit um euer Getränk, der ausgewählten Jury zu präsentieren und zur Verkostung anzubieten.

Happenschnappen - Hauptgericht

Ziel dieser Disziplin ist es innerhalb einer festgesetzten Zeitspanne und eines vorgegebenen Themas, das herausragendste Hauptgericht zu kochen.

Welche Anforderungen werden gestellt:

- ☺ Ihr habt eine Zubereitungszeit von 60 Minuten.
- ☺ Es sollte das geforderte Thema getroffen, bzw. die vorgegebenen Zutaten eingebunden sein.

Nachdem die Juroren die Speisen verkosten, sind Sauberkeit und Hygiene obligatorisch.

Die Schiedsrichter werden sich genau ansehen, wie die Speisen zubereitet werden, werden diese natürlich verkosten. Bewertet werden zudem die Zubereitungszeit, Sauberkeit und Hygiene, Komplexität, Zutaten, Aussehen, Geschmack und Ausgewogenheit.

Happenschnappen für Naschkatzen

Jedes Reich darf einen Koch stellen, der eine Süßspeise zubereitet. Diese wird zu einer vorgegebenen Zeit zu den Schiedsrichtern gebracht.

Die Schiedsrichter bewerten dann nicht nur Aussehen und Geschmack der Süßspeise, sondern auch die Geschichte, die hinter diesem Nachtisch steckt.

Hindernislauf der Elemente nach Thrimorer Art

Wer sich für diesen Wettbewerb meldet, braucht 4 Teilnehmer von denen mindestens 2 mit mindestens Gambeson und Kettenhemd gerüstet sein müssen. Alle Teilnehmer müssen eine Waffe führen.

Die Thrimorer Garde ist der gardistische-militärische Arm Thrimors. Die Garde schützt, sorgt für Sicherheit und verteidigt Thrimor mit all seinen Einwohnern. Sie genießt höchsten Stellenwert in der Thrimorer Kultur. Ein jeder Thrimorer und auch viele Thrimorerinnen leisten zumindest eine Zeit lang ihren Dienst für Thrimor. So ist die körperliche Leistungsfähigkeit und Widerstandsfähigkeit ein hohes Gut, das insbesondere als Gardist tagein, tagaus gestählt wird. Die beinahe tägliche Absolvierung einer Hindernisbahn ist obligat, sei es im Lauf, zur körperlichen Ertüchtigung oder in voller Kampfausrüstung zur Vorbereitung auf den Einsatz.

Zu Ehren unserer Elementargötter haben wir vier Hindernisse herausgenommen, welche die Teilnehmer nun in Gruppen zu 4 Personen auf Zeit bewältigen müssen.

Dabei müssen zwei dieser Teilnehmer mit mindestens einem Kettenhemd und zugehörigem Gambeson gerüstet sein. Alle Teilnehmer müssen bewaffnet sein.

Das erste Hindernis ist der Göttin Reyna, deren Element Erde ist, gewidmet. Es startet mit einem Kriechgraben fünf Handbreit hoch. Das zweite Hindernis ist der Göttin Lyva, Herrin des Wassers geweiht. Es gilt eine Furt mittels darin versenkter Holzpföcke zu überwinden. Das dritte Hindernis steht für Incendius, den Gott des Feuers. Ihm wird mittels eines symbolischen Flammentanzes gedacht, welcher aus in sich verschlungenen Balken besteht. Alle Balken müssen abgelaufen werden, es darf nicht abgekürzt werden. Das letzte Hindernis führt uns in Eras' Arme. Dem Gott der Luft werden wir durch eine zwei Meter hohe Mauer gerecht, die gemeinsam überwunden werden muss.

Die Zeitmessung startet, wenn der Erste der Gruppe startet, und stoppt, wenn der Letzte die Ziellinie passiert. Wenn ein Hindernis nicht ordnungsmäßig absolviert wird (beispielsweise tritt ein Teilnehmer bei der Furt ins Wasser) muss es erneut angelaufen werden.

Hufeisenzielwurf

Jeder Werfer hat drei Versuche ein Hufeisen von einer bestimmten Linie aus zur Stange zu werfen.

Wird die Stange mit dem Hufeisen getroffen, so erhält der Werfer 1 Punkt. Bleibt das Hufeisen an der Stange hängen, erhält man hierfür 5 Punkte. Sollte die Linie beim Werfen übertreten werden, zählt dieser Wurf nicht. Sieger dieses Wettstreits ist der Werfer mit der höchsten Punktzahl.

Sollte es einen Gleichstand geben so wird ein Stechen zwischen den Kontrahenten ausgetragen. Dies geht so lange, bis ein Sieger feststeht.

Kohl und Zwiebel - Solunterianischer Volkssport

Die Teilnahme bei diesem Wettstreit ist auf Grund seiner größeren Natur nur Wettkämpfern gestattet, die das 18. Lebensjahr erreicht haben. Auch sei sich jeder bewusst, dass bei diesem Wettbewerb eine erhöhte Verletzungsgefahr bestehen kann.

Dieses Spiel wird im freien Fürstentum Solunteria, Nahe des Königreiches Thanchalos gelegen, zur Belustigung des Volkes und des Adels bei festlichen Anlässen wie auch bei Messen mit großer Begeisterung gespielt.

Je Reich darf nur eine Mannschaft mit eigenem Namen zum Wettstreit antreten. Jede Mannschaft soll mit Mann oder Weib - wenigstens vier an der Zahl - zum Wettkampf erscheinen. Zudem dürfen zwei weitere Teilnehmer als Wechselspieler zur Verfügung stehen. Ein Wechsel kann zu jeder Zeit des Spiels durchgeführt werden.

Auf einem eckigen Spielfeld soll dieser Wettstreit mit vier Mannschaften von gleicher Mannstärke gespielt werden. In den Ecken des Spielfeldes werden Körbe - welche mit den Farben der teilnehmenden Mannschaften von diesen selbst geschmückt werden - positioniert.

Ziel einer jeden Mannschaft soll es sein, entweder den Kohlkopf oder die Zwiebel in einem der gegnerischen Körbe zu versenken. Auf diese Art erwirbt sie einen Punkt für sich. Werden Kohl oder Zwiebel entzweigerissen, so zählt der größere Teil. Das absichtliche Bewegen des eigenen Korbes, während des Spiels führt zu einem Strafpunkt. Mit drei gezählten Punkten ist der Sieg gewiss und das Spiel gewonnen. Die siegreiche Mannschaft sowie auch die Mannschaften mit der zweithöchsten Punktzahl gelangen in die nächste Runde.

Der Schiedsrichter hält in der Mitte des Spielfeldes einen Kohlkopf in die Höhe während die Mannschaften jeweils ihre Hand am eigenen Korb haben. Sobald der Kohl den Boden berührt, steht es den Mannschaften frei auf welche Art und Weise sie diesen erobern möchten.

Schändlich und zutiefst verpönt ist das Austeilen von Tritten und Fausthieben. Der Einsatz von Waffen jeglicher Art wird unweigerlich mit dem Ausschluss der vollführenden Mannschaft an diesem Wettkampf bestraft.

Nun kämpft jede Mannschaft um den Besitz des Kohls, um diesen in einem der gegnerischen Körbe zu versenken. Wird das Gewühl an einem Ort auf dem Spielfeld zu groß, so steht es dem Schiedsrichter frei, den Kohl durch die Zwiebel mit einem Wurf in die Luft und dem "Zwiebel" Ruf zu ersetzen. Ab diesem Zeitpunkt gilt der Kohl als Finte und die Zwiebel ist der zu zählende Punkt, sofern diese in einem gegnerischen Korb versenkt werden kann.

Die Wettkämpfe setzen sich fort, bis nur noch vier Mannschaften im Wettstreit stehen. Die siegreichen Plätze werden nun durch die erworbenen Punkte im finalen Spiel entschieden. Sieger dieses Wettkampfes ist also jene Mannschaft, welche als erste drei Punkte im finale erlangt hat und so der Reihe nach der zweite und dritte Platz.

Sollten zwei Mannschaften die gleiche Anzahl an Punkten vorweisen, wird sogleich im Anschluss ein Stechen ausgespielt. Nur diese Mannschaften treten gegeneinander an, bis Kohl oder Zwiebel in einem der gegnerischen Körbe versenkt wurde. Mit nur einem Punkt erlangt man dann den Sieg.

Alle Tätlichkeiten, welche in die Richtung Hals oder Kopf gehen, sind verboten! Sollte ein Streiter zu hitzig werden, werden die Schiedsrichter deutlich einschreiten.

Orkisch Tauziehen - nicht thalischer Art

Bei diesem Wettkampf werden Kraft und Kampfkunst gleichermaßen gemessen. Zwei Mannschaften, bestehend aus jeweils fünf Mann und oder Weib, treten hierzu gegeneinander an und besetzen jeweils eine Seite des Taus.

Jede Mannschaft kann für sich jederzeit während des Wettbewerbs eigenständig entscheiden, wie viele ihrer Streiter das Seil loslassen und zur Waffe greifen, um die Gegner mit dieser anzugreifen.

Hierbei sind jedoch Bögen, Armbrüste oder andere Fernkampf Waffen verboten und führen zum Ausschluss derer Mannschaften, welche hierdurch einen Vorteil erhalten. Auch ist es Außenstehenden verboten in das Geschehen einzugreifen.

Um zu verhindern, dass bei diesem Kampfe die Verletzungen zu groß sind, werden nur einhändige Holz Waffen eingesetzt. Rüstung wird zu diesem Wettkampf keine getragen. Nach drei Treffern durch eine Holz Waffe des Gegners scheidet ein Mitstreiter aus und hat das Tau unverzüglich loszulassen. Damit nicht das bessere Schuhwerk den Sieg entscheidet, wird dieser Wettkampf barfuß ausgetragen.

Den Sieg trägt jene Mannschaft vom Felde, welche es schafft, das Tau gänzlich auf seine Seite des Feldes zu ziehen.

Messerwerfen - Triff das Ochsenauge

Der Werfer hat drei Versuche eine Wurfaxt, bzw. ein Wurfmesser auf eine Zielscheibe zu werfen. Dabei sollte er so nah wie möglich in die Mitte, dem Ochsenauge, werfen. Ist der Werfer dabei näher am Ochsenauge als sein zugeloster Kontrahent, ist er eine Runde weiter.

Beim Werfen darf die Linie nicht übertreten werden, falls doch wird der Wurf nicht gezählt.

Alle weiteren Regelungen zu diesem Wettbewerb erläutert der Schiedsrichter des Wettstreits.

Sänftenrennen

Je teilnehmenden Reich darf eine Mannschaft gestellt werden. Diese besteht aus 4 Trägern und einem Wasserbewahrer. Jede Mannschaft darf sich vor dem Wettstreit etwa zwei Augenblicke mit der Sänfte vertraut machen.

Der Wasserbewahrer erhält eine Schale gefüllt mit Wasser und darf auf die Sänfte steigen.

Sobald ein Träger die Sänfte berührt, startet die Zeit. Nun müssen die Träger den Wasserbewahrer mit der Wasserschale in seinen Händen so schnell es geht, einen vorgegebenen Parcours entlang tragen, möglichst ohne Wasser aus der Schale zu verlieren.

Am Ziel befindet sich eine weitere Schale mit einer Markierung. Diese Schale muss der Wasserbewahrer nun mit dem Wasser aus seiner Schale füllen, solange, bis das Wasser die Markierung erreicht.

Sollte dies nicht beim ersten Durchgang gelingen, muss der gesamte Parcours wiederholt werden, bis die vorgegebene Markierung der zweiten Schale erreicht ist. Den Rückweg zum Startpunkt darf die Mannschaft auf direktem Weg zurücklegen, der Parcours muss hierfür nicht überwunden werden.

Muss eine Gruppe wieder zum Startpunkt, um die Wasserschale wieder zu befüllen, läuft die Zeit natürlich weiter. Es ist nicht erlaubt einen Wasserbehälter mit Körperflüssigkeiten zu füllen, auch nicht magisch, alchemistisch, durch göttlichen Einfluss oder die Gunst von Geistern, Elementen oder Totems!

Sieger ist die Gruppe, die am schnellsten den Wasserbehälter bis zur Markierung füllen kann.

Schildringen der Rauriker

Die Teilnehmer werden in verschiedenen Gewichtsklassen gegeneinander antreten. Hierbei wird das Gewicht von unter 90 und über 90 Stein geschätzt. Zudem streiten die weiblichen Teilnehmer eigens gegeneinander.

In einem 3 bis 4 Schritt durchmessenden Kreis stehen sich zwei Kontrahenten jeweils mit einem Rundschild Rauriker Art ausgestattet und barfuß gegenüber. Auf ein Zeichen des Schiedsrichters hin, versucht nun jeder den anderen Ringer aus dem Gleichgewicht zu bringen, da mit keinem Körperteil außer den eigenen Füßen und hinzu dem Schild der Boden berührt werden darf. Eine andere Möglichkeit den Gegner zu besiegen ist, dass dieser den Boden außerhalb des Kreises berührt.

Der Kampf findet allein durch das Schieben des Gegners mit dem eigenen Schild statt – das Festhalten des gegnerischen Schildes oder gar das Schlagen damit oder mit der Faust, das Nutzen von Waffen, das Stellen eines Beines und dergleichen mehr sind strengstens untersagt.

Hat ein Kontrahent den anderen 2-mal besiegt, so endet der Wettkampf.

Gründe für mehr als drei Runden mag es nur geben, wenn beide Kontrahenten gleichzeitig gegen den jeweils anderen verlieren, oder durch den Schiedsrichter eine Runde unterbrochen oder wiederholt wird. Aufgeteilt werden die Streiter in drei Gruppen. Nur eine davon kann für die Länderwertung ausgewählt werden:

- ☉ Männer über 90 Stein
- ☉ Männer unter 90 Stein
- ☉ Frauen
- ☉ Kinder

Sämtliche Versuche den Wettkampf durch Magie, Alchemie, Gebete oder sonstiges zu beeinflussen, sind nicht erlaubt und werden von den Schiedsrichtern der Turney der Südländer geahndet.

Steinwurf

Es gilt einen vorgegebenen Stein am weitesten zu werfen.

Dabei darf kein Körperteil den Boden auf der anderen Seite der Abwurflinie berühren. Jeder Wettstreiter hat dreimal die Möglichkeit, sein Geschick auf die Probe zu stellen, wobei der weiteste Wurf gewertet wird.

Ein ungültiger Versuch kann nicht wiederholt werden.

Tempeltanz

Um der Götter Gunst zu erlangen, halten die Priester und Priesterinnen seit tausenden von Jahren angemessene Riten und Tänze zu Ehren ihrer Gottheiten ab.

Ebenso werden auf der Turney der Südländer die von den teilnehmenden Reichen verehrten Gottheiten durch huld- und hingebungsvollen Tanz und Gesang der Priesterschaft angerufen.

Jenes Tanzritual, welches am beeindruckendsten dargeboten wurde, wird von den Wettkampfrichtern zum Sieger gekürt.

Theater

Zur Unterhaltung und Belustigung des Volkes und vor allem der Gastgeber der Turney der Südländer soll ein Wettstreit von Theaterstücken ausgetragen werden.

Jedem Reich ist es möglich, mit einer Gruppe von nicht mehr als zehn Männern an diesem Wettstreit teilzunehmen. Es kann nur eine Gruppe je Reich antreten. Die Stücke sind von der Zeit auf zehn Augenblicke begrenzt und dem Gastgeber

Der Turney der Südlande ist es freigestellt einen Begriff oder ein Motto vorgeben zu können. Der Inhalt und die Handlung sollen von den Teilnehmern selbst erdacht sein! In ihrer künstlerischen Freiheit sind die Darstellungen nicht beschränkt.

Sieger dieser Disziplin ist die Gruppe, die dem Volk die meiste Freude bereitet und so den größten Jubel erhalten hat. Welcher der größte Jubel ist, entscheiden die Schiedsrichter!

Turbanbinden

Bei diesem Wettbewerb kommt es auf Geschick und den Sinn für praktisches und schönes an.

Ziel des Wettstreits ist es, einen Turban zu wickeln, der zwei Verbeugungen mühelos vor den Schiedsrichtern überstehen kann. Der Gastgeber stellt jedem Teilnehmer ein langes Tuch. Es dürfen zwei eigene Schmuckstücke mitgebracht werden, um den Turban zu schmücken und zu festigen.

Jeder Teilnehmer hat nun zweieinhalb Augenblicke Zeit, um einen Turban auf seinem Kopf zu wickeln. Danach muss der sich tief vor den Richtern verbeugen. Im Anschluss muss ein Kotau vollführt werden. Dies ist eine Verbeugung, bei der die Stirn den Boden berühren muss.

Sollte hierbei der Turban vom Kopf verloren gehen, scheidet der Teilnehmer aus.

Anschließend bewerten die Richter den Turban nach folgenden Kriterien:

- ☺ Form
- ☺ Stoffführung
- ☺ Position auf dem Kopf
- ☺ Gesamteindruck

Sieger ist der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl.

Es darf keine alchemistische, magische oder handwerkliche Hilfe von außen kommen!

Waffengang des Adels - Einhändig, zweihändig und gemischte Waffen

Diese Wettkämpfe stellen einzig die Kampfkunst in den Mittelpunkt und sind ausschließlich den Teilnehmern von anerkanntem Stande vorbehalten.

Ein jeder Teilnehmer hat zu diesen Wettbewerben seinen Drunkharnisch anzulegen. Als Mindestmaß zur Teilnahme sei ein langes Kettenhemd vorgegeben. Die Waffen werden je nach vorgegebener Disziplin frei nach Belieben gewählt, doch werden diese vorher dem Gegner präsentiert, damit der Wettkampf gerecht und ohne Heimtücke von Statton geht.

Die Streiter dürfen sich auch mit Duldung der Schiedsrichter über die Waffenwahl bei einem Duell im Vorfeld einigen. Bei der Verwendung eines Schildes, welches von der Größe her nur Füße und Kopf als Trefferzone freilässt, hat der Schildführende einen Helm zu tragen, da in diesem Fall Kopftreffer gezählt werden. Gekämpft wird mit scharfen Klingen, da einem Teilnehmer von anerkanntem Stande zuzumuten sei, in den Kampfkünsten ausgebildet zu sein. Für einen Heiler am Turneyplatz hat jeder Teilnehmer selbst Sorge zu tragen. So wie in allen anderen Wettkämpfen sind auch hier magische Rüstungen nicht gestattet.

Zum Sieg eines Duells muss der Gegner drei Mal an der Zahl, egal an welchem Körperteil, getroffen worden sein! Ob ein Treffer gezählt wird oder nicht obliegt allein der Entscheidung des Schiedsrichters.

Dem Schiedsrichter obliegt es, stark beschädigte Schilde durch gegnerische Treffer aus dem Wettkampf zu nehmen, damit Zuschauer nicht von Trümmern getroffen und verletzt werden.

Wie es für diesen Wettstreit üblich ist, trennen sich die Parteien nach jedem Treffer, um den Kampf erneut von ihren Startpositionen aufnehmen zu können. Gleichzeitige Treffer der Kontrahenten können als Doppeltreffer gewertet werden. Jeder Teilnehmer tritt gegen jeden anderen Teilnehmer für ein Duell an. Die jeweiligen Paarungen werden von den Schiedsrichtern per Los entschieden.

Waffengang des Volkes – Einhändig, zweihändig und gemischte Waffen

Diese Wettkämpfe stellen einzig die Kampfkunst in den Mittelpunkt und sind ausschließlich den Teilnehmern aus dem Volke vorbehalten. Gekämpft wird mit stumpfen Klingen, um ungeübten Kämpfern mögliche Verletzungen zu ersparen. So wie in allen anderen Wettkämpfen sind auch hier magische Rüstungen nicht gestattet.

Anders als bei den Waffengängen des Adels, benötigt man hierbei keinerlei eigenen Rüstung zur Teilnahme, empfehlenswert wäre diese dennoch. Die Waffen werden je nach Disziplin ebenfalls frei nach Belieben gewählt und dem Gegner präsentiert, damit der Wettkampf gerecht und ohne Heimlichkeiten von staten geht.

Die Streiter dürfen sich auch über die Waffenwahl im Vorfeld einigen. Bei der Verwendung eines Schildes, welches von der Größe her nur Füße und Kopf als Trefferzone freilässt, hat der Schildführende einen Helm zu tragen, da in diesem Fall Kopftreffer gezählt werden.

Zum Sieg eines Duells muss der Gegner fünf Mal an der Zahl, egal an welchem Körperteil, getroffen worden sein! Ob ein Treffer gezählt wird oder nicht obliegt allein der Entscheidung des Schiedsrichters. Beachtet aber, dass wichtige Treffer von zweihändig geführten Waffen den doppelten Wert an Treffern zählen.

Der Schiedsrichter nimmt stark beschädigte Schilde durch gegnerische Treffer aus dem Wettkampf, damit Zuschauer nicht von Trümmern getroffen werden.

Wie es für diesen Wettstreit üblich ist, trennen sich die Parteien nach jedem Treffer, um den Kampf erneut von ihren Startpositionen aufnehmen zu können. Gleichzeitige Treffer der Kontrahenten werden als Doppeltreffer gewertet. Wer in einem Duell unterliegt, scheidet aus und hat seine Möglichkeit auf den Sieg in diesem Wettkampf verwirkt!

Die jeweiligen Paarungen werden von den Schiedsrichtern per Los entschieden.