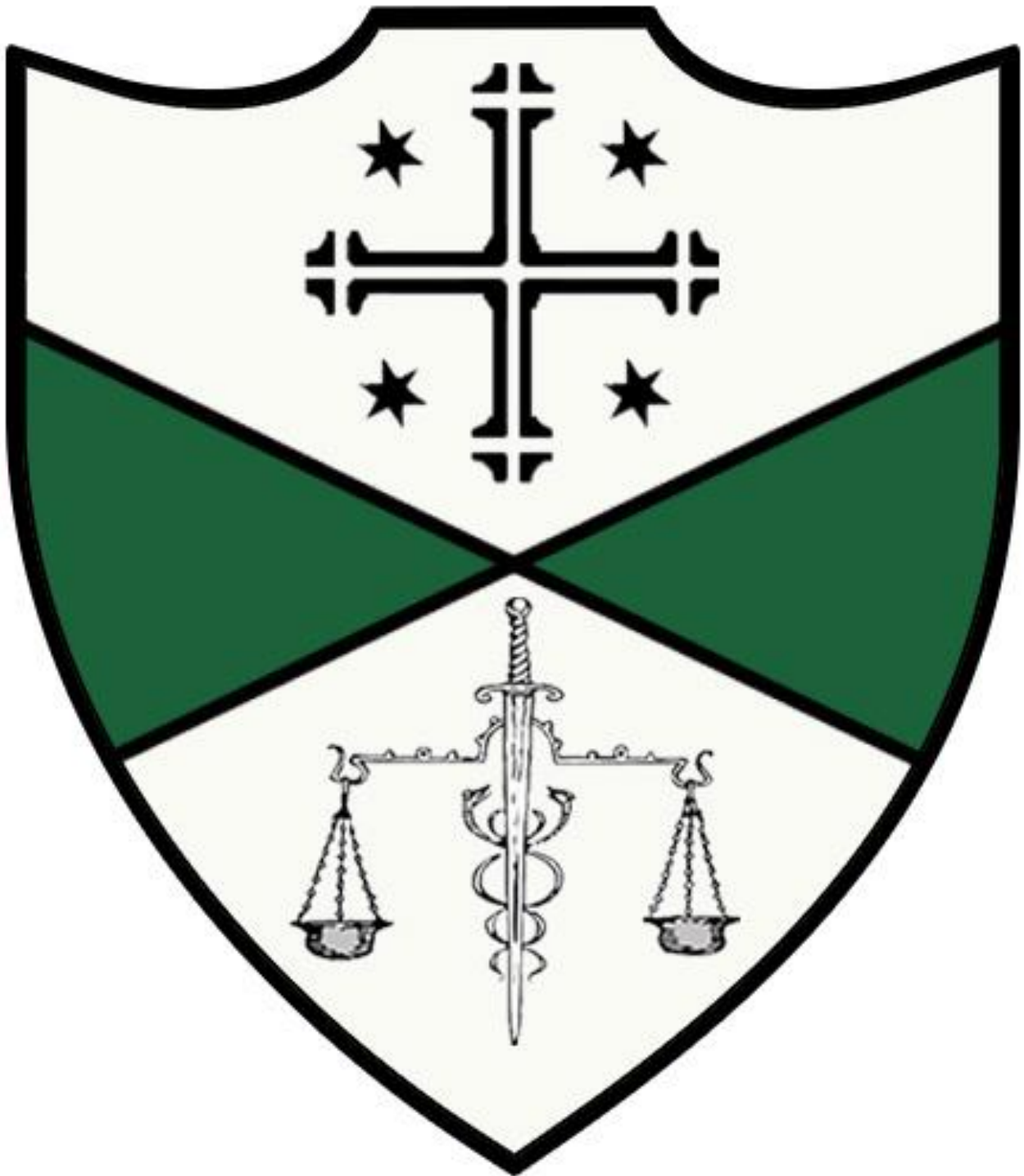
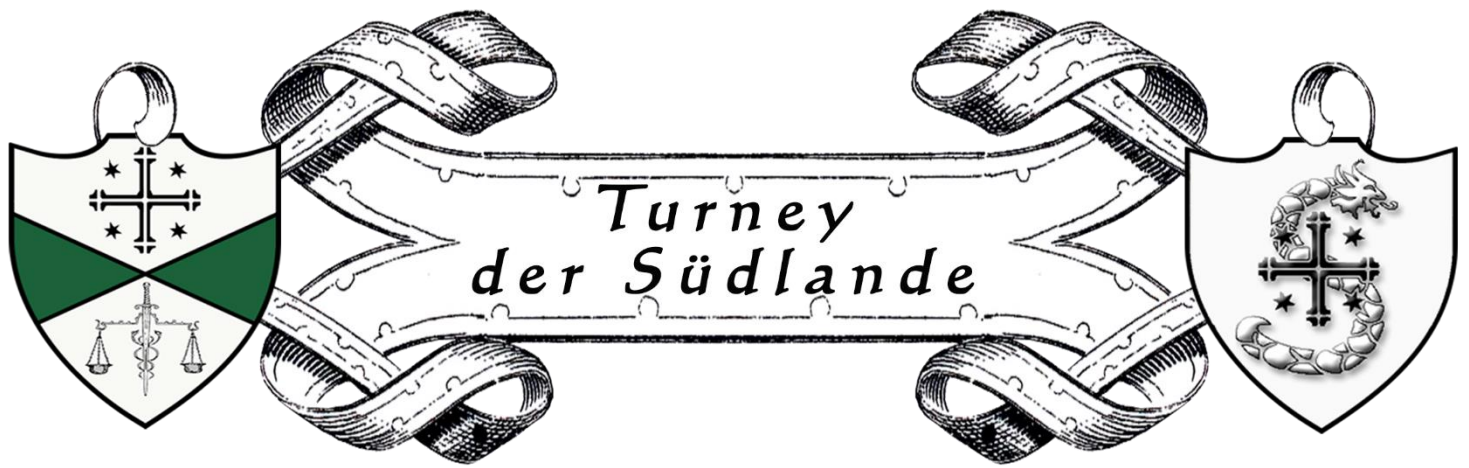


Turney der Südlande
im Jahre 22 s.d.C.



Ausführungen zu den Disziplinen zur
Turney der Südlande zu Thrimor



Werte Gastgeber, Gäste und Teilnehmer zur Turney in Thrimor,

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

Sollte es bei einem Wettstreit zu Missverständnissen oder unterschiedlichen Ansichten bei 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 oder sonstige Maßnahmen, zu beeinflussen!

Werden Verstöße gegen diese Regeln festgestellt, 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 Fragen zu den Regeln auftreten, so steht das Marshallszelt der Turney jederzeit allen Anwesenden offen.

Gezeichnet

Ce Nedra von Schlacht

Groß Magistra der Bruderschaft
zur Turney der Südlande



Disziplinen zum Adelskampf

Schreihals

Seit jeher werden zu Beginn der Turney die Lehnsherren und ihre Reiche dem anwesenden Volke und vor allem dem Gastgeber vorgestellt. Dieses geschieht zur Eröffnung der Spiele.

Mit Prosa und geschmückten Wörtern soll nun der Herold seine Herren und Damen, das Reich, aus welchem sie stammen mit mannigfaltig blumigen Worten umschreiben und seinen Oberhäuptern zu Lob und Ehr huldigen.

Die Wettkampfrichter küren dabei zudem die begnadetste Darbietung zum besten Schreihals der Turney der Südlände.

Waffengang des Adels - Einhändige, zweihändige 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 Prunkharnisch anzulegen. Als Mindestmaß zur Teilnahme sei das Kettenhemd zu wählen. Die Waffen werden je nach Disziplin frei nach Belieben gewählt, doch werden sie vorher dem Gegner präsentiert, damit der Wettkampf gerecht und ohne Heimlichkeiten von statten 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. Gekämpft wird scharfen Klingen, da einem Teilnehmer von anerkanntem Stande zuzumuten sei, in den Kampfkünsten ausgebildet worden 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 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 wuchtige 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.

Adlerauge der 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 eine Zielscheibe 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 zur Zielscheibe bestimmt der Schiedsrichter. Dieser Abstand bleibt während des Wettbewerbs immer gleich. Die Zielscheibe ist in mehrere Zonen aufgeteilt.

Trifft ein Pfeil die normalen Ziele, so erhält der Schütze 1 Punkt, trifft ein Pfeil einen der schwierigeren Ziele, das Adlerauge, so zählt dieser Schuss 2 oder sogar 3 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, danach kann der Schuss nicht gewertet werden.

Wenn ein Schütze die Abstandslinie beim Schießen übertritt, darf der Schuss einmal wiederholt werden, danach kann der Schuss nicht gewertet werden.

Goldene Bulle – Die Diplomatenjagd auf der Turney der Südlande

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 Ländern 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.

Disziplinen zum Wettstreit für das Volk

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 eigen 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 wuchtige 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.

Steinweitwurf

Es gilt den Stein am weitesten zu werfen. Dabei darf kein Körperteil den Boden auf der anderen Seite der Abwurflinie berühren. Jeder Wettstreiter hat 3-mal die Möglichkeit, sein Geschick auf die Probe zu stellen, wobei der weiteste Wurf gewertet wird. Ein ungültiger Versuch kann nicht wiederholt werden.

Steinzielwurf

Bei diesem Wettbewerb stehen den Kontrahenten jeweils drei Versuche zur Verfügung. Ziel ist es einen Stein in einen bereitgestellten Korb zu Werfen. Bleibt der Stein im Korb liegen so gibt dies einen Punkt. Pro Runde können höchstens drei Punkte erzielt werden.

Die Streiter treten immer paarweise an. Die Paarungen werden vor dem Wettbewerb per Losverfahren von den Schiedsrichtern bestimmt. Der jeweilige Sieger einer Paarung kommt eine Runde weiter. Das Übertreten der Wurflinie macht einen Versuch ungültig. Jeglicher Versuch einen Wettstreit von außen zu beeinflussen, führt zur sofortigen Disqualifikation.

Baumstammkampf

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

Ein Baumstamm wird waagrecht und fest im Boden verankert. Je Durchgang stehen sich zwei Herausforderer gegenüber, welche durch das Los entschieden werden. Die Teilnehmer betreten von den gegenüberliegenden Seiten den Stamm, jeder mit einem Strohsack bewaffnet. Ziel ist es, den Gegner mit dem Strohsack so zu schlagen, dass er das Gleichgewicht verliert und vom Stamm fällt. Es ist nur gestattet den Gegner mit dem Strohsack zu berühren. Ihn mit dem selbigen umzurennen, 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 Stamm verdrängen konnte. Die Quelle setzten sich fort bis nur noch vier Teilnehmer im Wettstreite 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 Wettkampf ist der Teilnehmer, welcher das finale Duell für sich entscheiden kann.

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 Abwurfline darf nicht übertreten 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.

Adlerauge des Volkes

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 eine Zielscheibe 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 zur Zielscheibe bestimmt der Schiedsrichter. Dieser Abstand bleibt während des Wettbewerbs immer gleich. Die Zielscheibe ist in mehrere Zonen aufgeteilt.

Trifft ein Pfeil die normalen Ziele, so erhält der Schütze 1 Punkt, trifft ein Pfeil einen der schwierigeren Ziele, das Adlerauge, so zählt dieser Schuss 2 oder sogar 3 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, danach kann der Schuss nicht gewertet werden.

Wenn ein Schütze die Abstandslinie beim Schießen übertritt, darf der Schuss einmal wiederholt werden, danach kann der Schuss nicht gewertet 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.

Ochsenauge - Triff mit Messer oder Axt

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.

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 Wurfwaaffen! Ausgeschieden ist, wer aus dem Kampfbereich gedrängt, geschoben, geworfen, freiwillig gegangen, oder wie auch immer hinaus buchsiert wurde. Streiter die 3 Treffer erhalten haben, scheidet 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

Schildringen der Rauriker

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

In einem 3 bis 4 Schritt durchmessenden Kreis stehen sich zwei Kontrahenten jeweils mit einem keltischen Rundschild 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:

- ☉ Frauen, Männer unter 90 Stein oder Männer über 90 Stein

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

Disziplinen zum Wettstreit der Mannschaften

Kohl und Zwiebel - ein Wettbewerb aus Solunteria

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 Faustschieben. 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 Schieds-

richter 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 Finke 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 Wettkampf 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 Tötlichkeiten, welche in die Richtung Hals oder Kopf gehen, sind verboten! Sollte ein Streiter zu hitzig werden, werden die Schiedsrichter deutlich einschreiten.

Orkisch Tauziehen

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 Seils.

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 Holzwaffen eingesetzt. Rüstung wird zu diesem Wettkampf keine getragen.

Nach drei Treffer durch eine Holzwaffe des Gegners scheidet ein Mitsstreiter aus und hat das Seil unverzüglich loszulassen.

Damit nicht das bessere Schuhwerk den Sieg entscheidet, wird dieser Wettkampf barfuß ausgetragen.

Den Sieg trägt jene Mannschaft vom feld, welche es schafft, dass Tau gänzlich auf seine Seite des feldes zu ziehen.

Neu-Andorischer Kampfball

Es darf auch nur antreten, wer vorher an einem Training teilgenommen hat. Dieses Training wird rechtzeitig ausgerufen.

Ein Spiel für zwei Mannschaften zu je 5 Spielern zu dem folgendes benötigt wird:

- 🐾 2 große Körbe (so ca. 1 Schritt Durchmesser)
- 🐾 2 Sappel (Schwämme tun's auch)
- 🐾 4 Flegel (jauohl es geh 'n auch Knüppel)
- 🐾 1 Wonzling (Ball, Stierschädel oder ähnliches)
- 🐾 2 Eimer Wasser (wahlweise auch mehr)
- 🐾 1 Spielfeld etwa 10 auf 30 Schritt (das kann aber auch größer, kleiner, rund oder vieleckig sein, hier sind wir nicht so genau)

Die genannten Materialien werden jedoch gestellt und müssen nicht von den teilnehmenden Mannschaften organisiert werden.

Eines vorweg:

Auch wenn sich das folgende etwas Verwirrend anhören mag, hat man spätestens nach einem Probespiel alles begriffen. Letzten Endes muss sich ja nur jeder Spieler den Teil der Regeln merken der für ihn gilt.

Auf geht's:

Neu-Andorischer Kampfball ist ein Ballspiel für zwei Mannschaften von je fünf Spielern; Auswechselspieler sind erlaubt. Gewonnen hat, wer nach Ablauf einer gewissen Zeit am meisten Körbe erzielt hat. Es wird mit einem Ball - genannt "Wonzling" - gespielt. Die fünf Spieler einer Mannschaft teilen sich fest auf folgende Positionen auf:

- 🐾 Der Läufer (keine besondere Ausrüstung)
- 🐾 Der Korbträger (trägt einen Korb mit beiden Händen auf dem Rücken)
- 🐾 Der Werfer (hat einen nassen Schwamm)
- 🐾 Und zwei Schläger (tragen je einen Flegel aka Pömpfe)

Der Läufer:

Der Läufer darf als einziger den Wonzling nehmen. Seine Aufgabe ist es, diesen in den gegnerischen Korb zu befördern. Gelingt ihm das, so erzielt seine Mannschaft einen Korb. Wird der Läufer vom Sappel des Werfers getroffen, so muss er, falls er den Wonzling gerade in der Hand hat, diesen senkrecht in die Luft werfen. Er muss sofort danach bei seinem Korbträger abschlagen. Gegen die Treffer eines Schlägers ist der Läufer immun. Der Läufer darf niemanden festhalten, er darf nur blocken.

Der Korpträger:

Der Korpträger muss während des gesamten Spielablaufs seinen Korb mit beiden Händen auf dem Rücken tragen. Er ist immun gegen die Schwämme des Werfers und die Schläge des Schlägers. Der Korpträger darf niemanden festhalten, nur blocken, und sich nicht in den Korb setzen!

Der Werfer:

Der Werfer ist der geeignetste Spieler, um den gegnerischen Läufer aufzuhalten. Er ist mit einem NASSEN Sappl bewaffnet, den er allerdings nach jedem Wurf in einem Wassereimer auffüllen muss. Trifft er mit dem Schwamm einen Läufer, so muss dieser (wie bei „Der Läufer“ beschrieben), falls er den Wonzling hat, selbigen senkrecht in die Luft werfen. Der getroffene Läufer muss sofort danach bei seinem Korpträger abschlagen. Gegnerische Werfer und Schläger müssen sich, wenn sie getroffen werden auf den Hosensboden setzen und gleichzeitig mit beiden Handflächen den Boden berühren bevor sie weiterspielen dürfen. Dasselbe gilt für den Werfer, wenn er von einem gegnerischen Werfer bzw. Schläger getroffen wird. Der Werfer darf niemanden festhalten, er darf nur blocken.

Der Schläger:

Der Schläger hat die Aufgabe, die gegnerischen Werfer und Schläger daran zu hindern, ihre Aufgabe zu erfüllen bzw. den Weg für den eigenen Läufer zum Korb freizumachen. Gegnerische Werfer und Schläger müssen sich, wenn sie von dem Flegel getroffen werden, auf den Hosensboden setzen und gleichzeitig mit beiden Handflächen den Boden berühren, danach dürfen sie gleich weiterspielen. Dasselbe gilt für den Schläger, wenn er von einem gegnerischen Werfer bzw. Schläger getroffen wird. Der Flegel kann auch dazu verwendet werden, den Wonzling zu bewegen, allerdings ist er nur ein wenig geeignetes Mittel dazu. Der Schläger darf als einziger andere Spieler festhalten.

Ablauf des Spieles:

Gespielt wird auf einem abgesteckten Spielfeld, das keine bestimmte Form haben muss. Bei Spielbeginn starten alle Spieler auf derselben Linie. Es gibt einen (oder mehrere Schiedsrichter), der den Wonzling bei Beginn in das Spielfeld wirft. Sobald der Wonzling den Boden berührt, ist das Spiel eröffnet. Es empfiehlt sich für den Schiedsrichter hier die beiden Läufer festzuhalten bis der Wonzling wirklich am Boden aufkommt. Dieselbe Prozedur nach jedem Korb. Das Spiel geht über einen festgelegten Zeitraum von etwa einem Viertel Glasen (15 Minuten) oder 4 Körben. Wer nach Ende des Spiels die meisten Körbe hat, gewinnt. Bei Unentschieden entscheidet der nächste Korb. Geht der Ball über die Grenzen des Spielfeldes hinaus ins Aus, dürfen die Zuschauer ihn wieder einwerfen.

Zu beachten:

Den Anweisungen des Schiedsrichters ist Folge zu leisten. Der Schiedsrichter entscheidet auch über eventuelle Strafen und Spielunterbrechungen, wie zum Beispiel bei Regelübertretungen oder übermäßigem körperlichen Einsatz. Körperlicher Einsatz ist also in Grenzen zu halten. Werfer, Läufer und

Korbträger dürfen nur andere Spieler blocken, d.h. sich ihnen in den Weg stellen. Allein die Schläger dürfen andere Spieler festhalten. Insgesamt ist das Spiel aber eher taktisch geprägt.

Elementen-Hindernislauf 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 THRIMORERON 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 Erziehung 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 REYA, 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 Holzpflocke 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.

Disziplinen der besonderen Wettkämpfe

Theater

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

Jedem Reich ist es möglich, mit einer Gruppe von nicht mehr als zehn Mannen 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 Südlände 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!

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 Herausgeforderte 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 gewonnenen 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.

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.

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.

Happenschnappen - Marsch- und Manöververpflegung

Ziel des Wettbewerbs ist es die beste Marsch- und Manöververpflegung zu kochen.

Beschreibung: !! Achtung, dieses Happenschnappen ist komplett geändert!!

Wer sich für diesen Wettbewerb meldet, braucht eine eigene Feuerstelle.

Die Thrimorer Garde ist der polizei-militärische Arm Thrimors. Die Garde schützt, sorgt für Sicherheit und verteidigt Thrimor mit all seinen Einwohnern. Die genießt höchsten Stellenwert in der Thrimorer Kultur. Ein jeder männlicher Thrimorer und auch viele Frauen leisten zumindest eine Zeit lang ihren Dienst für Thrimor. Daher kann jeder Thrimorer Haushalt schmackhafte Speisen, die schnell zubereitet werden können, einfachste Zutaten erfordern, sättigend sind und die Einsatzbereitschaft aufrechterhalten.

Wir wollen eure Marsch- und Manöververpflegung kennen lernen.

Welche Anforderungen werden gestellt:

- ☉ Ihr habt eine Zubereitungszeit von 30 Minuten.
- ☉ Es sollen keine ausgefallenen Zutaten verwendet werden.
- ☉ Das Rezept muss im Zuge der Verkostung schriftlich abgegeben werden.

Nachdem die ganze Truppe verpflegt wird, sind Sauberkeit und Hygiene obligatorisch.

Eine Jury wird sich genau ansehen, wie die Speisen zubereitet werden und wird diese natürlich verkosten.

Bewertet werden Zubereitungszeit, Sauberkeit und Hygiene, Komplexität, Zutaten, Aussehen, Geschmack und Ausgewogenheit.

Happenschnappen für durstige - oder 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 Wettbewerb 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 eurem Reich so besonders macht und natürlich, wie und woraus es hergestellt wurde.

Ein jedes Reich, das 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.

Gewandungsschau

Ein jedes Reich hat seine Sitten und Bräuche, die sich auch 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 präsentiert wird, 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 Müllers-tracht 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 ducken muss.

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

🕒 Dreieckstuch:

- Jeder Teilnehmer bekommt vorab die Möglichkeit so viele Dreiecktücher zu holen, wie er möchte.
- Es zählt nicht die Quantität, sondern die Qualität. Also wie gut ein Dreieckstuch mit ins Gewand eingearbeitet wird (Kopftuch, Unterwäsche, Halsband, Gürtel, ...). Dabei darf das Dreieckstuch nicht zerschnitten oder vernäht werden.

Es gibt mehr Punkte je integraler das Dreieckstuch verwendet wird (z.B. einfaches Armband gibt weniger Punkte als ein zentrales Kleidungsstück)

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