

Turney vom Einhorn 2027

OT – Turnierregeln

Stand: 29.06.2026

1. Wer kann als Ritterin oder Ritter antreten?

Ritterinnen und Ritter, die...

...nachweislich (Stammbaum/ offizielle Urkunde) in der 3. Generation dem Adel angehören.

...deren Eltern zur Zeit der Geburt verheiratet waren.

... in den letzten fünf Jahren nicht im Solddienst einer Stadt standen

⇒ Ausnahmen sind möglich, wenn sich entsprechend mindestens drei Bürgen in der Turniergesellschaft finden

2. Zeitplan der Turney:

Anmerkung: Die Zeitfenster sind als Richtwerte anzusehen und ggf. machen bestimmte Umstände spontane Änderungen nötig!

Mittwoch	am Abend	Orga-Ansprache und fließend IT gehen
Donnerstag	09.00-10.30 Uhr 10.30 Uhr im Anschluss ca. 12:30 Uhr im Anschluss im Anschluss 14:00 -19:30	Akreditierung bei der Schreibstube Ritterrunde vom Schirmherren ausgetragen Heroldsrunde Umzug zu den Schranken geführt vom Schirmherrn Helmschau bei Bedarf Turniergericht Vorrunde Teil 1: Jeder Ritter reitet zwei Gänge in der Tjost und bestreitet zwei Fußkämpfe
Freitag	11:00-15:00 Uhr 15:30 Uhr 17.00 Uhr 20.00 Uhr	Vorrunde Teil 2: Jeder Ritter reitet zwei Gänge in der Tjost und bestreitet zwei Fußkämpfe Knappentjost Bruchenball Kulturabend im Knecht
Samstag	10:00-11:30 Uhr 11:30 Uhr 14:00-15:00 Uhr 16:00 Uhr Im Anschluss 18:30 Uhr	Viertelfinle und Halbfiale Tjost und Fußkampf Staffelkampf Damentjost Partnerkampf Finale Fußkampf und Finale Tjost Siegerehrung an den Schranken
Sonntag	bis 14:00 Uhr	Abreise

3. Akreditierung (Donnerstag, 09.00-10.30 Uhr, Schreibstube)

- Herold meldet seinen teilnehmenden Ritter bei der Schreibstube an
- Herold zahlt 50 Silberstücke (oder vergleichbar, spielt es aus) Turniergelt
- Herold belegt Abstammung seiner Herrschaft mit entsprechenden Dokumenten (Adel bis Generation der Urgroßeltern)
- Herold erhält das Gunstpand für die Helmschau
- Herold zeigt Stechtartsche vor (Mindestgröße gegeben sonst muss unter der Kaspertartsche getjostet werden)
- Herold meldet bis zu einen Knappen je Turnierritter zur Knappentjost an
- Herold meldet bis zu eine Dame je Turnierritter an

Anmerkung: Mindestmaße Tartsche ca. 40cm x 35cm

4. Ritterrunde (Donnerstag 10.30 Uhr, beim Schirmherrn)

- alle Ritter, die aktiv an den Wettstreiten des Turniers teilnehmen
- gemeinsamer Umtrunk ausgerichtet durch den Schirmherrn
- der Schirmherr wird im Vorfeld des Turniers von der Spielleitung benannt, bei Interesse bitte rechtzeitig „bewerben“
- Vorstellung der turnierenden Ritter

5. Heroldsrunde (Donnerstag, nach Ritterrunde, beim Schirmherrn)

- Herolde treffen sich zur Heroldsrunde beim Schirmherrn
- Jeder Herold vereinbart vier Zweikämpfe zu Fuß und vier Zweikämpfe in der Tjost mit anderen Herolden
- Jeder Herold meldet die vereinbarten Forderungen beim Turnierbüro (Nuremburger Gasse)
- Wer nicht ausreichend Forderungen vereinbart oder diese nicht rechtzeitig meldet, bekommt von der Turnierleitung die Gegner zugeteilt

6. Umzug (Donnerstag, 12:30 Uhr, durch das Lager zu den Schranken)

- Schirmherr und die Ehrendame beginnen den Umzug am Eingang zum Lager
- die Turnierritter und ihre Gefolge reihen sich in den Umzug ein
- die Herrschaften sind dabei ungerüstet
- der Stechhelm ist für die im Anschluss stattfindende Helmschau mitzuführen
- an den Schranken stellen die Herolde der Turnierritter ihren Turnierritter vor

7. Helmschau (Donnerstag, nach Umzug, Tjostbahn)

- Begrüßung durch den Schirmherrn
- Ausrufung des Turnierfriedens
- die Ritter reihen sich an der Tjostbahn auf und platzieren ihren Stechhelm auf den Tischen (Tartschen und Banner sind auch erlaubt)
- die Damen, die ein Gunstpand zu vergeben haben, können sich nun die Helme ansehen und mit den Rittern sprechen

- natürlich dürfen auch andere Herrschaften umhergehen, aber die Damen mit Gunstpfand haben Vorrang
- jeder Ritter muss vor dem Umzug eine Dame erwählen, welcher er sein Gunstpfand gibt
- das Gunstpfand darf **nicht** für den Ritter vergeben werden, von dem die Dame es erhielt
- wer nach Ablauf der Frist (maximal 30 Minuten) die meisten Gunstpfaende erhalten hat, wird zum Ehrenritter ausgerufen
- bei Gleichstand entscheidet die Ehrendame, wer davon der Ehrenritter wird
- die Ehrendame wird im Vorfeld des Turniers von der Turniengesellschaft erwählt und sollte keine engere IT-Verwandtschaft zu einem der Turnierritter haben
- nach Verkündigung des Siegers der Helmschau, fragt der Hauptherold, ob Zweifel an der Turnierwürdigkeit eines Teilnehmers bestehen. Wer Anklage erheben will, nimmt den Stock des Hauptherolds, stößt den Helm des Angeklagten an und bringt offen die Beschuldigung vor
- wird die Turnierwürdigkeit eines Ritters angezweifelt, erfolgt ein Turniergericht

8. Turniergericht (*bei Bedarf, beim Schirmherrn*)

- dem Turniergericht wird der Fall vorgetragen
- das Turniergericht besteht aus den anwesenden Mitgliedern der Turniengesellschaft und der Ehrendame
- zuerst spricht der Ankläger vor
- dann spricht der Beklagte vor
- das Gericht berät sich über das Urteil und verkündet dies
- übliche Gründe für Anklage sind generell grob unritterliches Verhalten wie Eidbrüchigkeit, Untreue, unritterliches Verhalten, etc.
- wird der Angeklagte als nicht turnierwürdig empfunden, so wird er öffentlich vom Turnier ausgeschlossen
- wird der Angeklagte entlastet, so ist öffentlich die Unschuld zu verkünden und ein Wiedergutmachung von 5 Gulden durch den Kläger an den Beschuldigten zu entrichten

9. Tjost

- Wer nicht spätestens fünf Minuten nach Beginn des angesetzten Treffens turnierbereit ist, verliert den Gang 0:5
- eine ausreichende Rüstung ist zu tragen und liegt in der Eigenverantwortung der Teilnehmer, besonders wichtig ist Schutz des Gesichtes und des Halses
- die Tartsche muss nicht gepolstert sein, aber ausreichend groß sein und ist vom Ritter mitzubringen. Schumstofftartschen können durch die Lanzen durchaus deutlich in Mitleidenschaft gezogen werden. Wer Hilfe bzgl. Tartschen braucht, kontaktiert bitte den Spielerkontakt (kontakt@nuremburg-larp.de)
- Lanzen werden durch die Spielleitung gestellt
- eine kurze Ankündigung der Ritter durch ihre Herolde vor dem ersten Treffen ist erwünscht
- jeder Ritter muss zwei Knechte stellen: einer bereitet die Lanze vor, reicht sie dem Ritter und gibt ihm zum Anreiten nach dem Signal einen Schubs, der andere wartet auf der gegenüberliegenden Seite und schiebt das Ross nach dem Treffen zurück auf die Startposition
- der Gang wird über drei Treffen geführt

- wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt den Gang

Lanze an der Tartsche gebrochen	1 Punkt
Lanze am Helm gebrochen	2 Punkte
Helmzier getroffen	-1 Punkt
Lanze durch Nachstechen gebrochen	0 Punkte
Ross getroffen	Gang endet 0:5

- die Lanze muss an jener Trefferzone brechen, wo sie den Kontrahenten zum ersten mal trifft, also nicht an der Tartsche anknicken und am Helm vollende (zählt als Nachstechen)
- zieht ein Streiter im Gang zurück (z.B. Verwundung, etc), so siegt der Gegner und erhält für jedes nicht gestochene Treffen einen Punkt
- die 8 besten Ritter ziehen ins Viertelfinale. Entscheidungskriterien: Sieg 1 Punkt, Unentschieden 0,5 Punkte , bei Gleichstand kommen Punkte der Aufeinandertreffen durch gebrochene Lanzen als Bonus zum Tragen.
- ab dem Viertelfinale gilt ein K.O.-Prinzip
- ist ein Ritt ab den Finalrunden nach dem dritten Treffen noch unentschieden, werden bis zu zwei zusätzliche Treffen gemacht. Ist dann noch immer unentschieden, scheiden beide Ritter aus, es sei denn einer lässt dem anderen ehrenhaft den Vorzug

10.Fußkampf

- Teilnahme für die Turnierritter verpflichtend
- Wer nicht spätestens fünf Minuten nach Beginn des angesetzten Treffens turnierbereit ist, verliert den Gang 0:3
- eine ausreichende Rüstung ist zu tragen und liegt in der Eigenverantwortung der Teilnehmer (Helmpflicht)!
- **überzogene Härte ist zu vermeiden, es ist kein Buhurt und soll auch den Zuschauern Freude machen**
- Vor dem Treffen spielen die Ritter Schere-Stein-Papier über drei Gänge, dies bestimmt den Ausgang des Kampfes (also z.B. 1:2 Punkte). Der Schreiber notiert das Ergebnis. Die Ritter besprechen kurz den Kampf und dessen Modalitäten. Der Kampf soll das Publikum erfreuen und das Ergebnis widerspiegeln!
- auf Wunsch beider Ritter kann nach Wirkungstreffern gefochten werden, bis insgesamt drei Wirkungstreffer erzielt sind
- Wirkungstreffer sind Treffer, die bei Kriegswaffen trotz des Harnischs den Getroffenen in seiner Fähigkeit den Kampf weiter zu führen deutlich eingeschränkt hätten (z.B. Halbschwertstoß in die Achsel, Streitkolbenhieb gegen Oberarm, ...)
- wünscht nur einer der beiden Ritter den Kampf nach Wirkungstreffern, gilt das Schere-Stein-Papier-Prinzip
- die Sicherheit der Waffen und Ausstattung ist in der Verantwortung des Nutzers
- gefochten wird mit dem langen Schwert
- in beidseitigem Einvernehmen ist eine andere Waffe gestattet
- Umwerfen des Gegners ist nur in vorherigem beidseitigen Einvernehmen gestattet
- eine kurze Vorstellung durch die Herolde vorab ist erwünscht

- zieht ein Streiter im Gang zurück (z.B. Verwundung, etc), so siegt der Gegner und erhält für jedes nicht geschlagene Treffen einen Punkt
- die 8 besten Ritter ziehen ins Viertelfinale. Entscheidungskriterien: Sieg 1 Punkt, Unentschieden 0,5 Punkte, bei Gleichstand kommen Punkte der Aufeinandertreffen zum Tragen.
- ab dem Viertelfinale gilt ein K.O.-Prinzip

11.Partnerkampf

- Teilnahme für die Turnierritter freiwillig
- Ziel ist es, lustige und humorvolle Kämpfe für das Publikum zu liefern
- Der Beifall der Zuschauer ist die Siegerprämie für Gewinner und Verlierer der Partie
- eine ausreichende Rüstung ist zu tragen und liegt in der Eigenverantwortung der Teilnehmer (Helmpflicht)!
- Zwei Ritter bilden eine Partnerschaft und erwählen drei Waffen, die sie zum Wettstreit mitbringen
- Beide Ritter einer Partnerschaft müssen sich die gleiche Waffe teilen
- Zu Beginn werden die Waffen einer Partnerschaft dem Publikum gezeigt. Dieses bestimmt durch Beifall, welche Waffe zu nutzen ist
- Es darf nur einer der Kämpfer zu Beginn in den Schranken sein. Auswechseln ist durch Abklatschen möglich.
- Gekämpft wird bis zur Aufgabe einer Seite oder bis einer der Kämpfer nicht mehr kampffähig ist
- Zeichnet sich kein Siegerteam ab, bricht der Ringrichter den Kampf ab und das Publikum entscheidet durch Beifall die Sieger
- Jedes Team kann maximal einen Kampf führen
- Die Partnerkämpfe sind im Vorfeld abgesprochen und dürfen gerne deutliche Anlehnungen an Show-Wrestling Kämpfe haben

12.Staffelkampf

- Teilnahme für die Turnierritter freiwillig
- die teilnehmenden Ritter werden in Gruppen zu 3 bis 5 Kämpfern eingeteilt, je nach Zahl der angemeldeten Kämpfer, wünsche für Landestteams etc. dürfen gerne eingebracht werden
- jeder Ritter erscheint im Fußkampfharnisch mit einer ritterlichen Waffe seiner Wahl an den Schranken
- das Team entscheidet die Reihenfolge der Aufstellung
- die jeweils ersten Kämpfer treten in die Schranken
- wenn ein Kämpfer den dritten Wirkungstreffer erhält, verlässt er den Ring und der nächste Kämpfer seiner Staffel rückt nach
- ist der letzte Kämpfer einer Staffel besiegt, gewinnt die gegnerische Staffel
- gibt es zwei Teams, ist die Siegerstaffel jene, die zuerst zweimal gegen die andere siegt
- Gibt es drei Teams, kämpft jede Staffel zweimal
- Bei Gleichstand der Siege entscheidet die Ehrendame über den Sieg
- Die Verlierer sind von den Siegern auf einen Umtrunk einzuladen
- Auch wenn nach Wirkungstreffern gekämpft wird, ist überzogene Härte zu vermeiden!

13. Knappentjost

- Jeder Turnierritter kann durch seinen Herold einen Knappen bei der Akreditierung für die Knappentjost anmelden lassen
- der Knappe hat einen geschlossenen Helm zu tragen (vom Ritter zu stellen) und die Knappentartsche (von der Orga gestellt)
- gestochen wird ein Treffen gegen den Schirmherren oder einen von ihm bestellten Ersatz, der den Stoß **NICHT** mit der Lanze erwidert (der Knappe wird also nicht getroffen)
- die Knappentjost dient dazu, dass die Knappen ihr Können vor ihren Herren unter Beweis stellen können und soll kein Wettkampf sein
- für die Knappen ist dies IT und OT ein besonderer Moment, daher gilt großmütige Zurückhaltung mit kritischer Bewertung durch Zuschauer. Es sind Knappen, keine fertigen Ritter!

14. Damentjost

- Jeder Turnierritter kann durch seinen Herold eine Dame bei der Akreditierung für die Damentjost anmelden lassen
- gestochen wird in drei Treffen gegen ein unbewegtes Ziel, z.B. fremdländische Süßfrucht, mit der gekrönten Holzlanze
- Ziel ist, das Ziel aufzuspießen
- die Damentjost dient der Freude und soll kein Wettkampf sein