

# Turney vom Einhorn 2026

## OT – Turnierregeln

Stand: 30.04.2025

### 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.

### 2. Zeitplan der Turney:

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

<b>Mittwoch</b>	am Abend im Anschluss	Time-In Ritterrunde ausgetragen durch den Schirmherrn
<b>Donnerstag</b>	09.00-10.30 Uhr 10.30 Uhr 12:00 Uhr im Anschluss im Anschluss 14:00 -19:30	Akreditierung bei der Schreibstube Heroldsrunde ausgetragen beim Schirmherrn 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
<b>Freitag</b>	10:00-15:00 Uhr  15:30-17:00 Uhr ab 17:30 Uhr	Vorrunde Teil 2: Jeder Ritter reitet zwei Gänge in der Tjost und bestreitet zwei Fußkämpfe Knappentjost Viertelfinale Tjost und Fußkämpfe
<b>Samstag</b>	10:00-13:00 Uhr 14:00-16:00 Uhr 16:30 Uhr 17:00 Uhr 18:00 Uhr	Halbfinale Tjost und Fußkampf Damentjost Finale Fußkampf Finale Tjost Siegerehrung an den Schranken
<b>Sonntag</b>	bis 14:00 Uhr	Abreise

### **3. Ritterrunde (Mittwoch, nach IT-Ansprache, 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

### **4. 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)
- Gruppe des Herrn wird zugelost (Gruppe Rot oder Gruppe Weiß)
- Herold erhält das Gunstpfand für die Helmschau
- Herold zeigt Stechartsche vor (Mindestgröße gegeben sonst muss unter der Kaspertsche getjostet werden)
- Herold meldet bis zu einen Knappen je Turnierritter zur Knappentjost an
- Herold meldet bis zu eine Dame je Turnierritter an

*Anmerkung: Eine Schablone wird digital rechtzeitig zur Verfügung gestellt. Alte Tartschen aus Renés Fertigung werden weiterhin ausreichen, aber das zulässige Mindestmaß darstellen!*

### **5. Heroldsrunde (Donnerstag, 10:30 Uhr, 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, deren Herrn **nicht** der gleichen Gruppe angehören (Herold, dessen Ritter aus Gruppe Rot ist, kann nur Forderungen mit Rittern der Gruppe Weiß vereinbaren)
- Jeder Herold meldet die vereinbarten Forderungen bei der Schreibstube und erhält dort den angesetzten Zeitpunkt für das Aufeinandertreffen
- Wer nicht ausreichend Forderungen vereinbart oder diese nicht rechtzeitig meldet, bekommt von der Turnierleitung die Gegner zugesprochen

### **6. Umzug (Donnerstag, 12:00 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*)

- die Ritter reihen sich an der Tjostbahn auf und platzieren ihren Stechhelm auf den Helmständern an der Planke
- die Damen, die ein Gunstpfand 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-Verwandschaft 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
- 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

- zieht ein Streiter im Gang zurück (z.B. Verwundung, etc), so siegt der Gegner und erhält für jedes nicht gestochene Treffen einen Punkt
- wer die meisten Siege seiner Gruppe hat, kommt ins Viertelfinale
- bei Gleichstand entscheiden die erzielten Punkte, dann die Gegenpunkte, dann der Münzwurf
- ab dem Viertelfinale gilt ein K.O.-Prinzip

*Anmerkung: Ein Tutorial-Video, in dem die Tjost und die Aufgabe der Knechte erklärt wird, wird wenige Wochen vor der Veranstaltung veröffentlicht!*

## 10. Fußkampf

- 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 (Helmpflicht)!
- überzogene Härte ist zu vermeiden, es ist kein Buhurt und soll auch den Zuschauern Freude machen
- die Sicherheit der Waffen und Ausstattung ist in der Verantwortung des Nutzers
- gefochten wird mit dem langen Schwert, max. 140cm lang
- 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
- der Gang wird über fünf Treffen geführt
- wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt den Gang
- nach jedem Gang gehen die Kontrahenten zurück in ihre Ecke
- 

Körpertreffer (Hände und Unterhalb Knie zählt nicht)	1 Punkt
Kopftreffer (abbremsen!)	2 Punkte
Gegner niedergedrungen oder umgeworfen	3 Punkte

- zieht ein Streiter im Gang zurück (z.B. Verwundung, etc), so siegt der Gegner und erhält für jedes nicht geschlagene Treffen einen Punkt

- der Ausgang des Ganges ist durch die Herolde bei der Schreibstube zu melden
- wer die meisten Siege seiner Gruppe hat, kommt ins Viertelfinale
- bei Gleichstand entscheiden die erzielten Punkte, dann die Gegenpunkte, dann der Münzwurf
- ab dem Viertelfinale gilt ein K.O.-Prinzip

## **11. Knappentjost**

- Für die Knappentjost werden keine genauen Zeitpunkte angegeben, sondern eine Reihenfolge der Knappen
- Jeder Turnierritter kann durch seinen Herold einen Knappen bei der Akreditierung für die Knappentjost anmelden lassen
- weitere interessierte Knappen dürfen auch stechen, wenn nach den Gängen der angemeldeten Knappen noch Zeit ist
- der Knappe hat einen geschlossenen Helm zu tragen
- gestochen wird in drei Treffen gegen die Stechpuppe mit der stumpfen Holzlanze
- die Knappentjost dient dazu, dass die Knappen ihr Können vor ihren Herren unter Beweis stellen können und soll kein Wettkampf sein

## **12. Damentjost**

- Für die Damentjost werden keine genauen Zeitpunkte angegeben, sondern eine Reihenfolge der Damen
- Jeder Turnierritter kann durch seinen Herold eine Dame bei der Akreditierung für die Damentjost anmelden lassen
- weitere interessierte Damen dürfen auch stechen, wenn nach den Gängen der angemeldeten Damen noch Zeit ist
- gestochen wird in drei Treffen gegen eine fremdländische Süßfrucht mit der gekrönten Holzlanze
- die Damentjost dient der Freude und soll kein Wettkampf sein