



Regularium des Turniers
der Turniergesellschaft des Schwans
zu Sintz – fünf Tage ab dem 24. Juno

Einladung



Ihre hochwürdige Durchlaucht,
der hochgeborene
Herr **Alwin von Tordels**,
Fürst von Goll,
Ritter vom Schwan
und kantländischer Marschall
ihrer heiligen ceridischen Majestät





Ihre hochwürdige
Erlaucht,
die wohlgeborene
Dame **Eleonora von
Lichtgenstein**,
Gräfin von Lintz



Ihre hochwürdige
Erlaucht,
der wohlgeborene
Herr **Eugen
von der Wacht**,
Markgraf zu Wenzingen
und Ritter vom Schwan



Wir sind von dem sehnlichen Verlangen durchdrungen, im ehrbaren Namen der höchst-löblichen Turniergesellschaft vom Weißen Schwane durch aufrichtigen Wunsch und ehrliche Bitte uns der Ehre zu befeißigen, vom  24. Tag des Juno angefangen, an fünf aufeinander folgenden Tagen auf der Turnierstätte in Sintz Turnier zu halten.

Ein jeder Ritter, Edelmann oder Knappe, der einst den Ritterschlag erhielt oder durch Brief und Siegel wird belegen können, dass er selbst oder einer seiner edlen Ahnen turniert hat und somit turnierwürdig ist, sei hiermit aufgefordert zur genannten Zeit in Sintz zu erscheinen und an den benannten Tagen in den verschiedenen Waffengängen und dem Tost anzutreten und die anwesenden Damen und die edlen und großmütigen Förderer des Turniers aus den  Reichen Galladoorn, Beilstein, Allerland, Aquitan und Aturien mit ihrem Waffenspiel zu erfreuen.

Allen Gästen aus welschem Land, die der Einladung Folge zu leisten gewillt sind, sei versichert, dass diese Aufforderung weder von Hochmut, Zorn oder Böswilligkeit Zeugnis ablegt. Stattdessen wünschen wir von ganzem Herzen, an ehrenwerter Gesellschaft teilzuhaben.



Turnierfriede

Eine jede Person, die in friedfertiger Absicht kommt, um sich im solcherart friedfertigen Waffenspiel zu messen und bereit ist, sich dem Turnierfrieden zu beugen und den Turnierschwur zu schwören, soll auf unserem Turnier willkommen geheißen werden, es sei den die Reichsacht liegt auf ihr. Wer Weg und ✘ Pfad beschreitet, mit dem hehren Ziel zu turnieren oder als Gast zu verweilen, soll sich auf der Strecke einer Tagesreise um Lintz herum sicher zu fühlen und des freien Geleites versichert wissen.

Wer jedoch in persönlichem Händel oder gar böswilliger Absicht im Turnier auf Rache sinnt, soll wissen, dass dieser Streit zu ruhen hat, bis das Joachimsfest vergangen und sich die Streitenden eine Tagesreise vom Gelände entfernt befinden. Obschon es erlaubt sein soll, Fehden durch das überreichen des Fehdebriefes auszusprechen, hat auch der Fehde-streit selbst bis nach Sankt Joachim zu warten.

Dies ist Reiches Recht und Königs Wille.



Anmeldung zum Turnier und Turnierwürdigkeit



Ein jeder Ritter sei aufgerufen, sich zu Beginn des Turniers ✘ durch einen Herold bei der Turnierleitung anzumelden. Vermittels Ritterschlagsurkunde sei hier der Nachweis erbracht, dass der anzumeldende Ritter einen Ritterschlag oder eine Schwertleite erhalten hat.

Rittern, in deren Heimat derlei Sache und Ding unüblich ist, sei gestattet, durch eine Urkunde nachweisen zu können, dass sie selbst oder ihr Ahn in den letzten fünfzig Jahren turniert haben und einstmalen für turnierwürdig erachtet wurden.

Ein jeder Ritter führe mit sich seinen Wappenschild, einen Helm mit Zimier, ein Banner und einen Wappenrock. Sich anzumelden ist möglich vom Mittwochabend bis zum Donnerstag, an dem zur neunteinhalbten Stunde der Inscriptor seine Bücher schließt.



Der Aufmarsch

Am Donnerstag zur zehnten Stunde beginnt die Helmschau mit feierlichem Aufmarsch. Dabei seien am nördlichen Platz die turnierenden Ritter versammelt, festlich gekleidet, ungerüstet und in Begleitung einer Dame  und eines Knechtes oder Knappen, um in feierlicher Prozession auf die Stätte zu ziehen. Während des Aufmarsches sei die Dame dem Ritter das Geleit auf den Turnierplatz, während der Knappe das Schild und das Banner des Ritters voraus zu tragen und der anwesenden Gesellschaft zu präsentieren hat. Der Ritter selbst trage in der linken Hand seinen Helm, während ihn seine Dame am rechten Arm oder an einer goldenen Kette zum Turnierplatz geleite. Auf dem Turnierplatz angekommen, begleite die Dame den Ritter bis zu den Schranken des Tjosts. Der Ritter beziehe Stellung zwischen seinesgleichen, und die Dame nehme sodann im Publikum Platz. Der Knappe binde währenddessen das  Banner seines Herrn an einen der Pfosten am Turnierplatz. Ist das Banner aufgestellt, hänge der Knappe den Schild des Ritters in die Wappengalerie und ziehe sich zurück. Die Helmschau beginnt, wenn die Ritter in voller Zahl erschienen sind.



Die Helmschau

In der Helmschau sei die Turnierwürdigkeit aller Ritter überprüft. Die versammelten Gäste seien angehalten, mögliche Gründe gegen die Turnierwürdigkeit eines Ritters kund zu tun. Doch Obacht! Einem Ritter die Turnierwürdigkeit abzusprechen, ist keine leichte Anschuldigung. ✚ Umso bedächtiger möge man deshalb die Gründe vorher abwägen.

Die Tradition besagt, dass zuerst die Förderer des Turniers zusammen mit dem Turniervogt und den Turnierrichtern die Helmschau zweimalig umrunden. Sodann wird den anwesenden Gästen eine halbe Stunde Zeit eingeräumt, die Helmschau abzuschreiten, um sich ein Bild von den edlen Kämpfen zu machen. Nun seien Gründe, die gegen die Teilnahme eines Ritters sprechen, dem Turniervogt aufgezeigt. In einem solchen Fall habe das Gremium der Turnierrichter über das Maß der Strafe zu entscheiden. Ein Ritter erhalte jedoch die Möglichkeit, seine Turnierwürdigkeit wiederherzustellen, wenn er seine Schuld anerkennt und bereit ist, Sühne zu tun.


Die Turnierrichter seien weiterhin Augenmerk, ob das Wappen auf dem Schild und Rock rechtmäßig und die vorgeschriebene Zimier vorhanden ist. Ein Ritter, der diese Prüfung nicht besteht, wird der Teilnahme des Turniers nicht für würdig befunden.

Die Helmschau sei zu enden mit dem gemeinschaftlichen ✚ Schwören des Eides und dem Überreichen der Siegel durch die Turnierleitung.




Die Wahl der protectores honoris

Während der Helmschau findet ebenfalls die Vergabe der fünf Ämter der protectores honoris statt. Jene Herren, die sich für dieses ehrenvolle Amt zur Wahl zu stellen gedenken, seien angehalten, sich vom Mittwochabend bis zum Donnerstag vor der Helmschau bei der Turnierleitung darum bewerben.

Zur selben Zeit steht auf dem Turnierplatz ein Tisch, auf welchem die Namen der Herren vermerkt werden. Bevor die Wahl beginnt, werden die Aspiranten auf diese Ämter den Anwesenden verkündet.  Die anwesenden Damen möchten nun auf einem Blatt den Namen ihres Kämpfers vermerken und auf diese Weise ihre Wahl treffen. Es ist ihnen jedoch nicht möglich, mehrere Namen zu nennen. Jene fünf edlen Herren, welche die meisten Stimmen auf sich vereinen, seien nun protector honoris genannt und mit ihrer Amtsschärpe belehnt.



Der Buhurt


Der Buhurt ist die Schlacht der Zweikämpfe und beginnt eine Stunde nach der Helmschau. Im Buhurt treten alle Ritter auf das Turnierfeld und seien von den Turnierrichtern im Losverfahren auf zwei Heereshaufen zu verteilen. Nachdem der Buhurt eröffnet wurde, suche sich ein jeder Ritter im gegnerischen Heer einen  Kontrahenten und fordere ihn zum ritterlichen Duell. Der im Zweikampf Unterlegene muss das Schlachtfeld verlassen. Der Buhurt sei beendet, wenn alle Ritter eines Heereshaufens geschlagen sind.


Im Gegensatz zum Gestampfe ist das Ziel beim Buhurt der ehrenvolle Zweikampf in der Schlacht. Die Gefangennahme und die Forderung nach Wehr- oder Lösegeld sind verpönt.



Die Herausforderungen

Die ritterlichen Kämpfe erfolgen nach einer Herausforderung. Ein jeder Ritter suche sich Gegner aus der Gesamtheit der angetretenen Ritter und fordere sie zu den jeweiligen Kämpfen heraus. Dabei bestimmen die Kontrahenten in Absprache miteinander, ob sie im Tjost oder in Fußkämpfen gegeneinander streiten wollen.

Nimmt der Geforderte die  Herausforderung an, legen die Kontrahenten ihre eigenen Kampfregeln fest: Wird bis zur Aufgabe oder eine bestimmte Anzahl von Treffern gekämpft? Welche Rüstung wird getragen? Welche Waffen dürfen benutzt werden? Werden die Treffer von den Rittern selbst oder von einem Turnierrichter gezählt? Welches Turnierpfand (zusätzlich zum Turniersiegel) hat der Besiegte dem Sieger zu überreichen? Soll vorher eine Münze geworfen werden, um das Ende des Kampfes vorherzusagen?

Im Tjost trägt jeder Ritter eine beliebige Rüstung und einem Helm, der das Gesicht schützt. Mit Lanze und einem Tjostschild reiten sie gegeneinander an.  Das Schild, versehen mit einer Lanzenruhe, wird am linken Arm des Reiters befestigt. Mit dem rechten Arm trägt der Ritter die Lanze, welche beim Anritt in der Lanzenruhe des Schildes liegen sollte. Einen Punkt erstreitet derjenige für sich, welcher den Treffer mit der Lanze am nächsten in das Zentrum des Schildes setzen konnte.

Die Ritter müssen zum Tjost gerüstet erscheinen. Das Tragen eines Helmes mit Sichtschutz ist Pflicht! Er kann, falls nicht vorhanden, bei der Turnierleitung geliehen werden.



Turniersiegel


Ein jeder Ritter erhält zwei Turniersiegel für den Tjost und fünf Turniersiegel für die Fußkämpfe. Nach jedem verlorenen ☀ Kampf habe der Verlierer dem Sieger ein Turniersiegel auszuhändigen und der Turnierleitung persönlich oder durch einen Knappen, Knecht oder Herold seinen Bezwinger anzuzeigen.

Jeder Ritter kann Herausforderungen aussprechen, solange er noch eigene Turniersiegel besitzt. Hat er all seine Turniersiegel in beiden Arten der Waffengänge verloren, so darf er nicht mehr zum Kampf gefordert werden und auch selbst keine Forderungen mehr aussprechen. Ein schwarzes Band, welches über seinem Wappenschild verhängt wird, zeigt dies an. Jeden Turniertag dürfen in den Fußkämpfen höchstens zwei und im Tjost höchstens eine Turniermarke verloren werden.

Am Samstag haben alle turnierten Ritter zur achzehnten Stund auf dem Turnierfeld zu erscheinen. Ein jeder Ritter habe alle erkämpften und noch übrigen eigenen Turniersiegel am eigenen Banner zu befestigen, damit auf diese Weise der Sieger der Kämpfe ermittelt werden kann. Ein eigenes, nicht verlorenes ✖ Turniersiegel wird als Sieg angerechnet. Kommt es zu einem Remis, so wird der Sieger durch einen ritterlichen Waffengang gefunden.




Die Turnierdame

Es ist Sitte und Brauch im Kantenland, dass sich ein jeder Ritter an jedem Tag des Turniers eine Turnierdame erwählt. Diese begleitet ihn am Tag der Helmschau und zieht zur feierlichen Eröffnung an seiner Seite auf das Turnierfeld. Die Turnierdame hütet die eigenen, aber auch die erworbenen Turniersiegel eines Ritters und wahrt auf diese Weise das Wissen um den Status ihres Kämpen.  Am Abend reicht sie ihm die Turniersiegel zurück, so dass dieser Tags darauf eine neue Dame um ihre Gunst bitten kann. Gemäß dieser Freundschaft und Anerkennung stiftenden Tradition werden häufig Damen aus fremden Gesandtschaften um diesen keuschen Minnedienst gebeten, damit ein Ritter seine Tugend auch vor jenen Damen und Herren unter Beweis stellen kann, denen sein Name noch unbekannt ist.



Die Wappengalerie

Welche Ritter am Turnier teilnehmen, zeigt die Wappengalerie. Sie ist es auch, die über den Turnierstatus eines jeden Ritters Auskunft gibt. Zu diesem Zweck erhalten die Knappen von der Turnierleitung farbige Bänder, die über den Schilden der turnierenden Kämpfer verhängt werden: Ein weiße Band besagt, dass ein Ritter bereits zwei Fußkämpfe verloren hat und deswegen an diesem Tag für weitere Kämpfe zu Fuß nicht mehr zur Verfügung steht. Das blaue  Band besagt des der Ritter eine Tjoste verloren hat und deshalb für weitere Tjost-Kämpfe an diesem Tag nicht mehr zur Verfügung steht. Um weiter turnieren zu können, hat der Ritter die beiden farbigen Bänder am nächsten

Morgen wieder entfernen zu lassen. So ist für alle Anwesenden ersichtlich, dass er nun neuen Herausforderungen gewachsen ist. Sind ausnahmslos alle Turniersiegel in beiden Disziplinen verloren oder scheidet der Ritter durch andere Umstände aus dem Turnier aus, wird über sein Schild ein schwarzes Band verhängt.



Das Gestampfe

Als Krone der Waffenspiele gilt das Gestampfe, ein ✠ Massenkampf, an dem zahlreiche Ritter teilnehmen. Diese Form des Turniers ist dem Krieg am nächsten. Zum Gestampfe seien von den Förderern der Turniervesellschaft am Mittwochabend zwei Parteiführer zu bestimmen: einen „Herausforderer“ und einen „Verteidiger“. Sie werden bei der Helmschau durch die Herolde der Förderer vorgestellt und haben schließlich einen Tag Zeit, eine Ritterschar unter ihrem Banner zu versammeln. Die Ausgewogenheit beider Seiten spielt dabei keine Rolle, denn auch eine Schlacht wird nicht immer von ausgewogenen Parteien geschlagen. Am Freitagmorgen schreiten nun die Turnierrufer durch die Zeltstadt und trommeln die Kämpfer zusammen. Die Ritter sammeln sich unter dem Banner des „Herausforderers“ oder des „Verteidigers“ und marschieren in einem Heerwurm auf das Schlachtfeld.

Dort angekommen, stellen die Herolde dem 🌿 Publikum die einzelnen Ritter vor. Man lobt und preist ihre Namen und würdigt die von ihnen geführten Wappen und das Banner unter dem sie sich vereinen. Die zum Gestampfe versammelten Ritter haben sich daraufhin um die jeweiligen Banner zu scharen und Stellung auf dem Schlachtfeld zu beziehen.

Sobald die Herolde die Regeln des Kampfes verkündet haben, eröffne der „Herausforderer“ den Kampf. Im Gestampfe wird jedoch nicht bis zum Blute oder gar Tode, sondern nur bis zur Aufgabe eines Kämpfers gefochten. Ziel eines jeden Kämpfers ist es, möglichst viele Gegner zu besiegen und diese durch den eigenen Knappen als Geiseln vom Schlachtfeld führen zu lassen. ☀ Die Geschlagenen dürfen sich nach ihrer Niederlage nicht von der Stelle bewegen, sondern müssen kniend auf den gegnerischen Knappen warten. Falls dieser niedergestreckt wird, ist der unterworfene Ritter zwar besiegt, aber nicht zur Geisel geworden. Die Regel erlaubt weiterhin, dass auch mehrere Ritter einen Einzelnen angreifen dürfen. Den Zuschauern ist es jedoch bei schwerster Strafe verboten, sich in die Kämpfe einzumischen! Um allzu hitzige Gefechte zu vermeiden, haben die protectores honoris auf dem Schlachtfeld über die Sportlichkeit des Wettkampfes zu wachen. Sie sind mit langen Stäben ausgestattet, an denen weiße Tücher befestigt sind. Mit diesen Tüchern seien solche Ritter zu bedecken, die von zu vielen Feinden bedrängt werden. Geschieht dies, so müssen sich die Angreifer neuen Gegnern zuwenden.

Den Knappen fällt im Gestampfe die Aufgabe zu, besiegte Gegner ihres Herren vom Schlachtfeld zu führen 🍀 Darüberhinaus haben sie ihren Herren gegen die feindlichen Knappen zu verteidigen, wenn dieser nach einer Niederlage vom Feld geführt werden soll. Auf diese Weise können sie ihm die Geiselhaft und ein Lösegeld ersparen. Die Knappen haben jedoch am Rand des Schlachtfeldes zu warten, bis der eigene Herr besiegt wurde oder einen anderen Ritter besiegt hat. Wie sein Herr, so muss auch der Knappe für seine Aufgaben im Getümmel gut gerüstet sein. Er führe jedoch nur eine stumpfe Waffe oder aber einen Schild bei sich, auf keinen Fall beides. Jene Ritter, die ohne einen Knappen angereist sind, können sich stattdessen auch von einem Waffenknecht helfen lassen.