

Föreningen för Svenska Riddarsällskap (SRS) - Tävlingsregler för Rikstörnering med Svenska Mästerskap i tornerspel.

Ändringshistorik

Datum	Ändring	Ansvarig
130308	Sammanställning av underlag från remiss utgåva 0.1 till utkast utgåva 0.2 där ”skills”regler tillförts.	Magnus Andersen
130317	Fastställande av regler (utgåva 1.0) efter årsmöte, inför rikstörnering 2013	Magnus Andersen
140301	Inarbetande av utvecklade regler man mot man, vilka redovisats på höstmöte 2013 (utgåva 1.1)	Magnus Andersen
140325	Mindre justering efter årsmöte och fastställande (utgåva 2.0) inför rikstörnering 2014	Magnus Andersen
151022	Inarbetande av synpunkter höstmöte 2015 (utgåva 2.2)	Magnus Andersen
151105	Införda ändringar efter höstmöte 2015 (utgåva 3.0)	Magnus Andersen
160319	Justerat kap 3 e efter årsmötet 2016 (utgåva 3.1)	Magnus Andersen

Översyn av dessa regler görs på SRS möte. Förslag om ändringar eller tillägg skall vara SRS styrelse tillhanda senast 15 oktober för att kunna behandlas på möte i god tid före kommande års rikstörnering. Senaste ändringarna är med röd text.

Syfte och mål med Rikstörnering

Syftet med Rikstörneringen är att de som utövar tornerspel i Sverige, under organiserade och trevliga former skall kunna träffas, umgås och utbyta erfarenheter.

Målet är att öka kunskapen om de medeltida törneringarna, öka ridkunskap och vapenhantering hos riddarna, samt inte minst att vidmakthålla och utveckla ridderlighet¹.

¹ Ridderlighet, ett samhällsideal som grundlades av riddarväsendet. Exempel på ridderliga ideal är nåd, rättvisa, mod, trohet och ärlighet.

Innehållsförteckning:

SYFTE OCH MÅL MED RIKSTORNERING	1
INNEHÅLLSFÖRTECKNING:.....	2
ARRANGEMANGET RIKSTORNERING MED SM	3
1. BAKGRUND.....	3
2. ALLMÄNT.....	4
a. <i>Tävlingsledning</i>	<i>4</i>
b. <i>Härold och Domare.....</i>	<i>4</i>
c. <i>Bestraffning och åtgärder vid regelbrott.....</i>	<i>4</i>
d. <i>Inställd tävling.....</i>	<i>5</i>
3. DELTAGANDE	6
a. <i>Föreningar.....</i>	<i>6</i>
b. <i>Riddare.....</i>	<i>6</i>
c. <i>Väpnare.....</i>	<i>6</i>
d. <i>Hästar.....</i>	<i>6</i>
e. <i>Rustning och utrustning</i>	<i>7</i>
f. <i>Vapen.....</i>	<i>7</i>
4. DELTÄVLINGAR.....	8
a. <i>Allmänna regler för grenar med häst.....</i>	<i>8</i>
b. <i>Individuell klassiskt Tornerspel.....</i>	<i>8</i>
c. <i>Lag klassiskt Tornerspel.....</i>	<i>11</i>
d. <i>Man mot man (Jousting, SWE).....</i>	<i>12</i>
e. <i>Skicklighet med häst och vapen, jakt (Skills at Arms, SWE).....</i>	<i>15</i>
f. <i>Skicklighet med häst och vapen.....</i>	<i>17</i>
g. <i>Övriga möjliga deltävlingar.....</i>	<i>17</i>
5. BANA KLASSISK TORNERSPEL	18

Arrangemanget Rikstörnering med SM

1. Bakgrund

Vid Rikstörnering utses svenska mästare. Rikstörneringen har genomförts under ett antal år inom ramen för Svenska Riddarsällskaps Samarbetsgrupp. Efter omorganisationen av samarbetsgruppen till Föreningen för Svenska Riddarsällskap (SRS) har reglerna anpassats och kompletterats.

En rikstörnering genomförs gemensamt av de sällskap som är medlemmar i föreningen. Det är stor vikt att genomförandet är väl förankrat och att föreningarna deltar aktivt i såväl tävlingens genomförande som i förberedelser. Styrelsen, eller av styrelsen utsedd arbetsgrupp, avgör vilka deltävlingar som skall ingå vilket skall beskrivas i tävlingspropositioner för aktuellt år.

Beslut om genomförande av Rikstörnering tas normalt under SRS höstmöte. Beslutet omfattar primärt omfattning, plats och tidpunkt.

Tävlingarna genomförs normalt under minst två dagar där individuella tävlingar inleder och lagtävling avslutar tävlingarna.

Inbjudan och tävlingspropositioner skall vara tillgängliga för Riddarsällskap 2 månader före genomförandet.

Beslut om undantag eller beslut om särskilda äskande inför tävling t ex deltagande av icke föreningsanslutna riddare tas av tävlingsledning i samråd med SRS styrelse.

2. Allmänt

a. Tävlingsledning

Tävlingsledning är SRS styrelse eller av dem utsedda, och är de som leder och samordnar genomförandet av rikstörning med stöd av medlemmar i de föreningar som ingår i SRS.

b. Härold och Domare

Vid tävlingarnas genomförande skall det finnas kunnig och kompetent Härold. Härolden är även säkerhetsansvarig. Han är vidare rådgivande till domarna och för vid behov deras talan. Härolden skall vara ett stöd för domarna och har ett övergripande säkerhetsansvar även utanför banan och domarnas ansvarsområden.

Domare utses av SRS/tävlingsledningen och skall finnas vid banan.

Domarnas insats syftar till två saker:

1. **Möjliggöra att säkerheten är hög och att olyckor undviks**
2. **Förhindra att någon tävlande får en otillbörlig fördel eller att någon missgynnas.**

Antal domare är normalt 4 stycken samtidigt (beror på vilken typ av deltävling som genomförs). Domare skall i sin roll vara objektiv, opartisk och skall vara väl förtrogen med reglerna. Liksom i andra sammanhang måste enkelhet och sunt förnuft tillämpas vid bedömningen.

Eventuella påtalade regelstridiga beslut skall avgöras innan tävling kan fortsätta.

Domslut meddelas på plats med förklaring och motivering enligt punkt 1 och/eller punkt 2 enligt ovan, till berörda deltagare. Domares bedömning kan ej överklagas.

Däremot kan protest framföras till tävlingsledningen som avgör om det skall ske åtgärd under pågående tävling (undviks) eller tas med i beaktande vid kommande tävlingar och/eller regeldokumentation. Protesten skall innehålla förbättringsförslag.

c. Besträffning och åtgärder vid regelbrott

Vid brott mot regler bestraffas man med tillsägelse, poängavdrag, varning, diskvalificering eller uteslutning. Vidare kan ekipage eller personal avvisas från deltävling eller tävlingsområde.

- Tillsägelse ges för att påpeka smärre avvikelse eller för att uppmärksamma på att man ej följer reglerna eller uppför sig lämpligt.
- Poängavdrag kan ske om man ej följer reglerna, har fått en otillbörlig fördel eller missgynnat någon annan. Poängavdrag kan vara med 50% eller 100% i aktuell gren.
- Varning ges då man ej har följt gällande regler, vid osportsligt uppträdande och när man äventyrar säkerheten för deltagare, publik, hästar och banpersonal. Varning kan kombineras med poängavdrag 100% i den grenen där incidenten inträffat. Vid återkommande varning skall domare och härold överväga **poängavdrag**, diskvalificering eller uteslutning.
- Diskvalificering gäller deltävlingen. Diskvalificering kan ges då man grovt har åsidosatt gällande regler, vid osportsligt uppträdande och när man äventyrar säkerheten för deltagare, publik, hästar och banpersonal.

- Uteslutning gäller hela tävlingen. Uteslutning kan ges då man grovt har åsidosatt gällande regler, vid osportsligt uppträdande och när man äventyrar säkerheten för deltagare, publik, hästar och banpersonal, trots tillsägelse och påpekande. Uteslutning kan kompletteras med avvisning från tävlingsområdet.

Exempel på tillämpning:

Riddare som ramlar av sin häst under genomförandet erhåller poängavdrag i grenen. Vid omkullridning efter utfört moment behålls poängen.

Vid uppenbar tjuvstart erhåller man tillsägelse, om tjuvstarten innebär att det är risk för mötande riddare att träffas av mål (t ex Quintan) kan man ge varning.

Domare kan ge tillsägelse och göra poängavdrag för det ekipage vars riddare han anser rider omotiverat sakta eller på annat sätt tillskansar sig en omotiverad fördel.

Den som på ett godkänt sätt genomfört ett moment men som sen okontrollerat kastar det fångade föremålet (ringar, kudde etc) kan erhålla poängavdrag i grenen.

Ekipage som efter start går på fel sida om tilten, eller som rider in i motståndarens bo/**lämnar banan**, skall erhålla tillsägelse, varning eller **diskvalificering** beroende på graden av säkerhetsrisken. I aktuell gren har man inte möjlighet att ta poäng. Störd riddare har möjlighet att välja om han vill rida om.

Riddare som bedöms hantera sina vapen vårdslöst kan, beroende på situationen och säkerhetsrisken, bestraffas med tillsägelse, poängavdrag, varning, diskvalificering eller uteslutning.

Ekipage som uppträder okontrollerat på banan kan erhålla tillsägelse, poängavdrag i den aktuella grenen, varning eller diskvalificering.

Riddare eller riddares väpnare (motsv) som uppträder oridderligt och/eller olämpligt på tävlingsområdet kan av härold och domare uteslutas samt avvisas.

Härolden och domare har rätt att avvisa häst, eller ekipage, som de anser brister i träning och/eller i hälsa.

d. Inställd tävling

Om någon tävlingsdag måste ställas in så skall den individuella tävlingen alltid prioriteras och genomföras. Skulle inte lagtävlingen kunna genomföras sammanräknas de *fyra* bästa resultaten från respektive sällskap i den individuella tävlingen, och utgör då lagresultatet. Tävling kan endast avlysas av veterinär och arrangör i samverkan eller av SRS tävlingsledning.

3. *Deltagande*

a. *Föreningar*

Deltagande förening/sällskap skall vara registrerad vid SRS och inneha organisationsnummer. Eventuella nya föreningar måste vara registrerade i SRS före 31 mars innevarande år för att kunna delta.

Deltagande förening/sällskap skall ha utsett en lagledare (**kontaktperson**). Lagledaren svarar för kontakten med härold och domare och skall företräda sina riddare vid t.ex. genomgångar. Lagledaren bör inte samtidigt vara domare **eller ingå i tävlingsledningen**, om så är fallet har han ej rätt att företräda sitt lag i en diskussion eller tvist om domslut.

Det åligger lagledare att se till att anmälda deltagare känner till dessa regler.

b. *Riddare*

Riddare skall visa ridderlighet och behandla sin häst väl.

Förenings som anmäler riddare skall gå i god för att hen är väl tränad och har god kännedom om regler och säkerhet.

Rätt att delta i rikstörningen har det ekipage som av någon förening anmälts. Föreningen skall ingå i SRS. Riddarnamn och vapensköld kan endast registreras för en förening och skall vara registrerat i SRS register en månad före genomförandet av rikstörningen. Det riddarnamn som en månad före genomförandet av rikstörningen var registrerad vid en viss förening får inte företräda annan förening vid Rikstörningen. Riddare som vill företräda annan förening än den där riddarnamn och sköld är registrerat, skall anmäla detta en månad före genomförandet av rikstörningen.

Enskilda riddare utan föreningstillhörighet skall vara registrerad en månad före genomförandet av rikstörningen. En registreringsavgift om 100kr/år tillkommer och skall erläggas innan registrering.

Ekipage får ej företräda olika föreningar under samma Rikstörning.

För att få delta i Rikstörningen skall riddaren vara mantalsskriven i Sverige och vara fyllda 18 år.

c. *Väpnare*

Riddare skall säkerställa att det finns väpnare i boet före tävlingsstart. SRS har ej skyldighet att tillhandahålla väpnare. Riddare som så önskar skall ha rätt att till tävling medta egen väpnare. Han bör i så fall bära riddarens färg eller vapensköld på dräkten.

Väpnare (och banpersonal) i övrigt som medverkar inne på rännarbanan skall vara diskret och tidstypiskt klädd.

d. *Hästar*

Hästen, liksom ekipaget, skall vara tränad och väl förberedd för tornerspel.

För att delta i rikstörning skall hästens mankhöjd vara över 148 cm. Mätintyg krävs inte men hästen kan mätas på plats om domarna så begär. Vid risk för tveksamhet rekommenderas att mätintyg medförs.

Häst får ej bytas under pågående tävling (t.ex. mellan olika grenar) dock får man ha olika hästar i olika deltävlingar. En häst får ridas av en riddare per deltävling, olika riddare kan dock nyttja samma häst (förutsätter god träning) fast då i olika deltävlingar.

All påverkan på bettet utöver normal tygel är inte tillåtet. Tie down och martingal fäst i tygel är tillåtet. Bettlöst är tillåtet under förutsättning att man uppfyller övriga krav t ex säkerheten inte äventyras.

Vaccinations intyg krävs ej, men rekommenderas.

Dokumentation (hästpass) skall kunna uppvisas vid veterinärbesiktning.

e. Rustning och utrustning

Rustningen skall spegla tidsepoken 1100-1500 i Norden och skall vara heraldiskt utformad.

Riddarens utrustning skall vara heltäckande efter historisk förlaga.

- Ringbrynjuhuvu eller öppen hjälm skall användas på rännarbanan.
- Handskar får användas, men skall vara av sådan typ att förmågan att greppa vapen ej försämras.
- Vid första inridning, -presentation av riddaren, bärs normalt hjälm och standar (motsvarande).
- **Minst Gambesson (fodrad) och/eller ringbrynja eskjorta i metall skall bäras som skydd för armar och överkroppen och hela armarna**
- Hjälms bör vara tillverkad i plåt efter historisk förebild. Hjälms kan vara öppen eller sluten (ansiktet skyddat).
- **Sköld skall spegla rustningens tidsålder och vara funktionell (inte vara omotiverat liten, se som exempel på joust, minst 40 cm bred och minst 48 cm hög).**

Hästen skall bära schabrak eller hintertyg.

f. Vapen

Alla vapen skall efterlikna historiska förebilder.

Vid oklarheter och frågor kan man kontakta SRS vapenansvarige.

Vapen besiktigas före tävlingarnas genomförande och/eller genom stickprov under genomförandet.

Det är **mycket viktigt att alla vapen hanteras med största försiktighet** för att undvika skador på publik, medtävlare, motståndare eller den egna hästen.

Spetsiga vapen skall alltid föras med spetsen uppåt i startfällan eller när de inte används i momentet på rännarbanan. Vapen får inte föras eller bäras i samlingsfällan.

Medförande av sidovapen i tävlingsmoment är ej tillåtet, undantag är svärd i sluten slida.

Lans får vara spetsig eller trubbig. Greppet (handtaget) skall vara klart markerat. Avståndet mellan lansspetsen och greppets främre markering skall vara 200 cm (+-3cm). Lansen skall alltid föras i greppet med en hand och handen får inte flyttas.

Den trubbiga lansens spets skall vara 25-30 mm i diameter. Riddare kan ha fler än en lans.

Lans för man mot man (joust). Lansarna ska vara utrustade med spets designad att knäckas vid träff, t. ex balsa eller spiralsågad tall. Gummicoroneller får användas. Lansar ska

tillhandahållas eller godkännas av arrangören/tävlingsledning. Se även detaljer i regler man mot man olika varianterna.

Spjut skall vara minst 210 cm och vara försedd med spjutspets av järn/stål.

Svärd skall vara en eller en och en halvhands och av järn/stål (totallängd 80-120 cm). Svärd skall vara tillverkade efter korrekta riktlinjer för att säkerställa säkerheten. Svärd av s.k. prydnadstyp får ej användas. Svärd får bäras vid sidan i slutna slida även i andra grenar än svärdsgrenar.

Stridsgissel består av ett skaft av järn eller järnbeslaget trä, och tre kättingar samt handledsrem/säkerhetsrem. Skaftets längd ca 50 cm och kättinglängden ca 35 cm

Stridsklubba/hjälmkrossare/handyxa skall vara mellan ca 50- ca 70 cm, av trä, järn, brons eller stål och vara försett med handledsrem/säkerhetsrem.

4. *Deltävlingar*

a. *Allmänna regler för grenar med häst*

Momentets genomförande vid klassisktornerspel;

Efter upprop och vid kommandot ”färdiga” har ekipaget högst 15 sekunder på sig att i skritt hämta sitt vapen och komma i startposition i startfällan.

Väpnare eller annan medhjälpare får följa med ekipaget fram till startfällan.

Startkommandot är: ”Är riddarna klara? Fem sekunder, tre, två, ett, **Rid!**”

Ekipaget skall inom 5 sekunder från kommandot ”attack” ha passerat startlinjen, i annat fall varnas ekipaget (se ”varning”).

Vid all ridning längs tiltens är gångarten galopp. Tempot skall var framåt och/eller ökande intill dess man tar målen.

Vändningen vid tiltens ände skall ske kontrollerat och inte närmare rännarbanans kortsida än en meter.

Efter utfört moment skall riddaren under kontrollerade och säkra former lämna ifrån sig vapnet och vidare skritta in i boet.

Riddare som genomfört moment men tilldömts omridning p.g.a. uppenbar störning, får själv välja omridning eller att behålla eventuellt erhållna poäng i momentet.

b. *Individuell klassiskt Tornerspel*

Tävlingen består av en grundomgång/kvalomgång och en finalomgång.

I kvalomgången lottas deltagarna i den individuella tävlingen till startgrupp om 4 – 8 tävlande. Antalet startgrupper bestäms av deltagarantalet.

Normalt genomförs 6 stycken grenar i en omgång.

Startordning och startsida avgörs genom lottning av tävlingsledningen.

Två startgrupper, en från varje sida, tävlar samtidigt i varje omgång.

En riddare från vardera sidan startar samtidigt på gemensamt startkommando. Skulle antalet riddare vara udda, eller om något ekipage utgår eller utesluts, skall ”spökryttare” inträda. Spökryttaren bedöms som tävlande men hans poäng tillgodoräknas inte.

Vid all ridning längs tilten är gångarten galopp.

Varje riddare rider en gång på varje mål i kvalomgången. De tolv (antal kan justeras av tävlingsledning beroende på deltagare, program och tidsförhållande) med bästa resultaten rider en finalomgång. Skulle flera ha samma resultat som den tolfte placerade, deltar även dessa i finalomgången. Startordningen avgörs genom lottning av tävlingsledningen.

Den riddare som erhållit den högsta poängen efter finalomgången koras som segrare. Skulle två eller flera sluta på samma poäng, vinner den som hade högst poäng under grundomgången.

Speedpoint kan användas i delmoment för att premiera hög hastighet.

I. Ridning mot quintan

Vapen - trubbig lans, kritad lansspets

Momentet skall utföras med påtagen slutet hjälm och sköld.

Quintanens sköld skall vara 21 x 30 cm. Den är försedd med tre poängfält. Mitt på skölden ett svart ”öga”, 30 mm i diameter, omgivet av ett rött fält 120 mm i diameter.

Avstånd från marken till quintansköldens mitt skall vara c:a 200 cm. Vid anridning skall skölden vara ställd i c:a 75 graders vinkel mot tilten. Kedjan i quintanens arm får inte vara så lång att den vid träff på skölden kan linda sig runt ryttarens arm eller hals.

- Godkänd träff i ”ögat” ger 10 poäng, träff i röda fältet ger 5 poäng, och på skölden i övrigt 3 poäng.
- För godkänd träff fordras en klar rund markering från lansspetsen. **Tydlig träff som inte går att avläsa avseende markeringen, men i övrigt är godkänd träff, ges lägsta möjliga poängen (3p) för träff oavsett var den satt.**
- Bruten linje räknas uppåt.
- Quintanen skall snurra minst ett varv efter godkänd träff på quintanens sköld.

II. Spjutning

Vapen - spjut

Målet skall vara med 15 cm i diameter eller fyrkant,

Avstånd till tilten minst 3 meter. Föremålet skall placeras väl synligt.

Godkänd träff ger 10 poäng.

Målet skall spetsas och medföras minst till tiltens bortre ände.

III. Låga ringar

Vapen - svärd

Ringarna skall spetsas på svärdet.

Antalet ringar 3-5. Ringens innerdiameter 15 cm.

Avstånd mellan ringarna 1 meter. Höjd över marken till ringens centrum 50 cm.

Avstånd till tilten minst 3 meter.

Godkänd träff ger 4 poäng/ring, maximalt 20 poäng för momentet.

Träffad ring skall bäras minst till tiltens bortre ände.

IV. Stridsgissel

Vapen - stridsgissel

Riddaren skall med sitt vapens kedjor med ett slag krossa eller skada ett uppställt föremål (t.ex påse med sand). Avstånd till tilten minst 3 meter. Höjd över marken 110 – 135 cm.

Godkänd träff ger 10 poäng

Handledsrem skall användas för att träff skall godkännas.

V. Quintanringar

Vapen - lans

Två ringar, den ena 10 cm, den andra 15 cm i innerdiameter, hängs bredvid eller över/under varandra i quintanens utsträckta arm/hand. Riddare har att välja vilken han vill träffa.

Godkänd träff mindre ringen ger 10 poäng, stora ringen ger 6 poäng.

Träffad ring skall bäras minst till tiltens borte ände.

VI. Svärdsfugg

Vapen - svärd

Riddaren skall med sitt svärd klyva ett uppställt föremål.

Avstånd till tilten minst 3 meter.

Godkänd träff ger 6 poäng.

VII. Tvåkombination – svärd

Vapen - svärd

Riddaren skall med sitt svärd först klyva ett uppställt föremål (ex. äpple) och därefter sticka (d.v.s. fånga) en ring med 10 cm inner diameter. Höjd över marken 100 - 150cm.

Avstånd till tilten minst 3 meter. Avstånd mellan målen minst 10 meter.

Godkänd träff ger 6 poäng, maximalt 12 poäng.

VIII. Trekombination - svärd

Vapen - svärd

Riddare skall kunna hantera vapnet i olika situationer på båda sidor av hästen och på olika höjder t.ex. lågt hugg, hugg på motsatt sida, stick (rekommenderade höjder: 120, 180, 130cm). Avståndet mellan momenten skall vara minst 10 meter.

Avstånd till tilten minst 2 meter (närmaste målet).

Bredden på ”ridspåret” skall vara 1,5 meter

Godkänd träff ger 6 poäng, maximalt 18 poäng.

Träffad ring skall bäras minst till tiltens borte ände.

IX. Ringränning med lans

Vapen- spetsig eller trubbig lans

Riddaren skall med sin lans på sin högra sida spetsa fem ringar uppsatta på rad.

Ringarnas innerdiameter 10 cm, avstånd mellan ringarna 1 meter, höjd över marken till ringens centrum 2 meter.

Avstånd till tilten minst 3 meter.

Godkänd träff ger 4 poäng, maximalt 20 poäng.

Träffad ring skall bäras minst till tiltens borte ände.

X. Stridsklubba, hjälmkrossare

Riddaren skall med sitt vapen med ett slag krossa eller skada ett uppställt föremål.

Avstånd till tilten minst 3 meter

Godkänd träff ger 10 poäng.

Handledsbrem skall användas för att träff skall godkännas.

XI. Trekombination lans

Vapen - trubbig lans

Riddaren skall, iförd sluten hjälm och sköld, med sin lans fånga de upphängda ringarna.

Tre ringar, varav två i storlek 15 cm i innerdiameter och en ring 10 cm i innerdiameter, skall vara upphängda på linje längs tilten, c:a 200 cm över marken.

Avståndet mellan ringarna skall vara 10 meter.

Godkänd träff stora ringen ger 6 poäng, mindre ringen 10 poäng, maximalt 22 poäng.

Träffad ring skall bäras minst till tiltens borte ände.

XII. Duellquintan

Borttagen

XIII. Övriga moment

Andra moment med historisk eller tänkbar förebild kan förekomma. Sådan gren skall godkännas av SRS vid möte.

c. Lag klassiskt Tornerspel

I lag tävlingen genomförs grenar enligt individuellt klassiskt tornerspel.

Varje riddare rider en gång på varje mål enligt reglerna för individuellt klassiskt tornerspel.

I lagtävling skall deltagande förenings lag bestå av *fyra* ekipage.

Deltagande förening får anmäla obegränsat antal lag.

Sammansatta lag från olika föreningar är ej tillåtna.

Lagens startordning och startsida avgörs genom lottning av tävlingsledningen.

Vid all ridning längs tilten är gångarten galopp.

Häst får inte bytas ut under pågående tävling och inget annat ekipage får sättas in om en riddare av någon anledning utgår. I så fall skall en spökryttare inträda. Spökryttaren bedöms som tävlande men hans poäng tillgodoräknas inte laget.

Erövrade poäng behålls av laget även om någon lagmedlem utgått.

Det lag, vars riddare vid sammanräkning erhållit högsta poäng, koras som segrare. Skulle två eller flera lag sluta på samma poäng, utser laget en riddare att utföra omridning på det moment härolden beslutar.

d. Man mot man (Jousting, SWE)

I Man mot Man bedöms riddarens skicklighet att hantera sitt vapen och att samtidigt skydda sig med sin sköld. Riddaren skall vara fullt rustad och bära sluten hjälm och sköld. I SRS finns två varianter tidig joust (1000 till 1300-tal) och sen joust (1300 tal och senare). Skillnaden är i första hand avseende skyddets och sköldarnas utformning.

Banan ska hålla samma mått som klassiskt tornerspel. Tilt ska alltid användas för att undvika krockar, så kallad "open field joust" där tilt inte används är ej tillåtet i SRS tävlingar.

För att delta i man mot man ska både riddare och häst vara väl förberedda för uppgiften. Varje förening ansvarar för att endast riddare med tillräcklig erfarenhet tillåts starta. Riddare som bedöms hantera häst och vapen på ett sätt som riskerar att skada motståndare, häst eller banpersonal kan omedelbart diskvalificeras eller uteslutas.

En direkt hästräff innebär alltid omgående diskvalificering och uteslutning. Hästräff som ett resultat av en lans som bryts neråt efter en sköldträff innebär en varning. Domare kan även varna riddare som håller balansen i tygeln efter träff om man bedömer att hästen riskerar smärta eller skada till följd av riddarens handlande.

Koner och grapper, eller andra anordningar som låser lansens i träffen är olämpliga och ska endast tillåtas i undantagsfall. Om balsaträ används ska spetsarna vägas och delas in i kategorier efter hårdhet för största möjliga rättvisa.

Tävlingsarrangören beslutar hur många motståndare varje riddare ska möta samt hur många gånger man möter respektive motståndare (normalt tre gånger).

Riddarna startar alltid på egen signal. Signalen kan variera mellan olika tävlingar, men vanligen lyfts lansens uppåt och/eller ut från kroppen för att visa att riddaren är redo för start. En riddare som upprepade gånger misslyckas med att starta kan varnas och bestraffas av domarna.

Om en riddare noterar något som gör att en träff inte kan utdelas säkert (ex om motståndarens häst lyfter huvudet framför skölden eller om motståndaren inte är redo) ska försök till träff omedelbart avbrytas och riddaren höjer sin lans rakt upp. Omgången rids då om. Om en riddare trots ett osäkert läge försöker träffa och missar kommer inte omgången ridas om även om träff inte var möjligt. Försök att träffa en motståndare som inte är redo eller har problem (t.ex. om motståndarens häst stannat) kan även bestraffas straffas med poängavdrag, varning, diskvalificering eller uteslutning. Domaren skall ta hänsyn till hur stor möjlighet riddaren hade att upptäcka problemen.

Riddaren är skyldig att presentera sin sköld på ett sådant sätt att den är lätt att träffa, riddare som avsiktligt döljer sin sköld kan få poängavdrag, varnas, diskvalificeras eller uteslutas.

Innan och efter start ska riddaren säkra sitt vapen genom att placera lansens bakre ände på höft eller fot och hållas uppåt intill kroppen. Om riddaren i träffen fastnar eller riskerar att fastna i något ska lansens släppas för att undvika skador. En förlorad lans innebär inte poängavdrag om den förloras under dessa omständigheter. En lans som tappas eller kastas utan orsak ger poängavdrag.

Minst fyra domare skall finnas på banan. Två av dessa bedömer träffarna och två bedömer starter, presentation av sköld samt säkring av vapen. Inga poäng utdelas för bra start och

sköldpresentation, däremot kan en riddare förlora omgångens poäng, erhålla en varning, diskvalificeras eller uteslutas vid dålig sköldpresentation. Domaren kan besluta att en omgång ska ridas om vid dålig sköldpresentation om motståndaren missat på grund av detta. Vid omridning kan endast den riddare som red korrekt tidigare erhålla poäng.

Domarnas beslut gäller, man mot man är en bedömningssport och domarnas poängutdelning eller poängavdrag kan inte överklagas. Överklagan kan lämnas in om någon misstänker att brott mot säkerhetsreglerna föreligger.

Om en riddare utesluts eller utgått ska dennes plats fyllas med en spökriddare. Spökriddaren ska uppfylla utrustningskraven för klassen och måste rida med lans och försöka träffa. Spökriddare som enbart rider med sköld är inte tillåtet. Om detta inte är möjligt får träffprocent räknas ut för varje riddare, då olika riddare kommer få olika antal möten, men detta är en nödlösning.

Tidig joust (1100-1300 tal)

Obligatorisk utrustning (skall kontrolleras före första anridning):

- Hjälms med front i minst 2 mm tjock plåt eller motsvarande (1.5 mm rostfritt eller härdad plåt), där ögonspringan inte överstiger 10 mm i höjd
- Gambeson eller annan vadderad ”jacka”
- Ringbrynjeskjorta eller motsvarande som skyddar armar
- Harnesk i läder och/eller plåt (t ex ”Visbyharnesk”), av utseende skäl ej plåt ytterst utan täckas av t ex tabard.
- Halsskydd i tjockt läder och/eller plåt
- Handskar
- Sköld; skölden skall vara minst 45 cm bred, 55 cm hög och 16 mm tjock om den inte är plåtklädd. Den kan vara lätt välvd i sin utformning och bör ha en sträv yta (t ex tyg limmat på träet) för att undvika att lansarna glider. Markerad, förhöjd kant för att minska risken för avglidare får finnas. Skölden bör vara av normand eller heater typ.

Poängutdelning:

- Träff på sköld där lansens bryts i minst två delar 3 poäng
- Träff på sköld där lansens fortfarande är intakt 1 poäng
- Träff i huvud eller utanför en välpresenterad sköld 0 poäng

Hjälptilt kan användas om tävlingsledningen/arrangören så väljer, men är inte obligatoriskt.

Lansen ska vara 2-3 m från grepp till spets. Greppet ska vara väl markerat.

Sen joust (1300-1500 tal)

Obligatorisk utrustning (skall kontrolleras före första anridning):

- Hjälms med front i minst 2 mm tjock plåt eller motsvarande (1.5 mm rostfritt eller härdad plåt), där ögonspringan inte överstiger 10 mm i höjd
- Halsskydd i plåt
- Gambeson eller vadderad jacka
- Harnesk i läder och plåt, eller enbart plåt
- Axelskydd i plåt

- Knäkoppar och armbågsskydd i plåt. Heltäckande skydd krävs, antingen plåt eller ringbrynja på armar och ben.
- Handskar i plåt
- Skölden ska vara gjord enligt följande specifikationer: Minst 40 cm bred, minst 48 cm hög. Minst 16 mm tjock. Den ska vara konkav i sin utformning och ha en sträv yta (tyg limmat på träet) för att undvika att lansarna glider.

Poängutdelning:

- Träff på sköld eller kropp mellan navel och hals där lansens bryts i minst två delar 3 poäng
- Träff på sköld där lansens fortfarande är intakt 1 poäng
- Träff i huvud eller utanför träffzonen 0 poäng

Hjälptilt ska användas, lämplig bredd är 1.5-2 m från tilten, får vara bredare i ingången.

Lansen ska vara minst 3 m från grepp till spets.

Lansen ska ”låsas” i armhålan med överarmen tryck mot kroppen. Det är inte tillåtet att ”jaga” motståndaren med framsträckt lans.

e. Skicklighet med häst och vapen, jakt (Skills at Arms, SWE)

Snabbhet och precision ska krävas för seger. Tävlingsformen skall främja hanterbarhet och efterlikna olika situationer på det medeltida stridsfältet.

Banan rids på tid, alla missade mål räknas om till tidstillägg. Vinnaren är den riddare med kortast tid. Tävlingsledningen beslutar om lämpligt tidstillägg för varje missat mål, det är dock viktigt att den tävlande alltid tjänar på att träffa målen, så inte snabb och okontrollerad ridning premieras. **Maxtid på banan kan tillämpas.**

Tävlingen består av en grundomgång/kvalomgång och en finalomgång.

I kvalomgången lottas deltagarna i den individuella tävlingen till startgrupp om 4 – 8 tävlande. Antalet startgrupper bestäms av deltagarantalet.

Startordning avgörs genom lottning av tävlingsledningen.

Ridvägar, typ av mål och höjd på dessa anges på banskiss som tävlingsledningen fastställer.

Varje riddare rider en gång i kvalomgången. De tolv (antal kan justeras av tävlingsledning beroende på deltagare, program och tidsförhållande) med bästa resultaten rider en finalomgång. Skulle flera ha samma resultat som den tolfte (motsv) placerade, deltar även dessa i finalomgången. Startordningen avgörs genom lottning av tävlingsledningen.

Den riddare som erhållit den lägsta tiden efter finalomgången koras som segrare. Vid lika tid vinner den som hade lägst tid i grundomgången.

Bedömning

- Mål skall vara träffade på samma sätt som vid klassiskt tornerspel.
- Tappat vapen innebär tidstillägg.
- Fall från häst eller omkullridning innebär diskvalificering.
- Felridning innebär tidstillägg. Andra felridningen innebär diskvalificering.
- Hästräff innebär diskvalificering eller uteslutning.

Vapen och utrustning

- Vapen kan tillhandahållas av arrangören eller medföras. Tävlande får medtaga eget svärd om vapen i övrigt tillhandahålls.
- Svärd ska bäras i slutet skida vid sidan eller väl fastsatt i sadeln när det inte används under ritten, så att det inte riskerar att skada hästen.
- Skill at arms kan ridas i allt från full rustning till hosor och linnenkjorta, detta avgörs av tävlingsledningen.

Exempel på moment med spjut

- Plocka spjutet i galopp, t.ex. stående i mark, ur tunna, från en halmgubbe eller från väpnare
- Höga ringar. Antal, avstånd mellan dem, höjd från marken, sida kan varieras och bestäms av tävlingsledningen.
- Lämna ringar i tunna. Med spjutspetsen neråt ska riddaren, i förutbestämd gångart, göra en volt runt en tunna och hela tiden hålla spjutspetsen i tunnan så att ringarna faller ner i tunnan.
- Spjutning av markmål.
- Kasta spjut mot mål. Kastet ska göras med spjutet ovan axelhöjd och riddaren ska ha släppt spjutet innan de träffar målet. Målet kan vara stillastående (t.ex. en halmdocka) eller rörligt (t.ex. en påse som dras längs marken).
- Sätt spjut i mål. Riddaren håller spjutet och placerar det i målet där det sedan kvarstannar.
- Omringa en eller två stående soldater. Riddaren ska i förutbestämd gångart rida ett varv på en volt runt ett upprättstående mål (som symboliserar en stående soldat) och hålla spjutspetsen mot dennes hjälm. Spjutet ska hållas låst under armen och får inte sträckas ut eller dras tillbaka för att kompensera för en ojämn volt. Poäng ges endast då spetsen rör soldatens hjälm, inte om skaftet ligger emot. Om målet görs med två soldater, en i höger varv och en i vänster, dvs en åttavolt, får ett enkelt byte göras mellan målen utan att detta ger poängavdrag.
- Lämna spjut i tunna. Spjutet placeras i en tunna när riddaren rider förbi, alternativt genom att riddaren lägger en volt runt tunnan i förutbestämd gångart.

Exempel på moment med svärd

- Nedkämpa mål med hugg (jmf grenen tre kombination svärd). Äpplen, kålhuvuden eller andra mål placerade på rakt eller böjt spår, antal och höjder kan varieras.
- Plocka en eller flera ringar på varierande höjd med svärd.

Exempel på moment med lans

- Plocka lansens i i förutbestämd gångart, t.ex. ur tunna, från en halmgubbe eller från väpnare.
- Quintan. Tävlingsledningen avgör vad som är en godkänd träff och hur olika typer av träffar poängsätts.
- Fallmål, träffa ett förutbestämt mål som faller. Storlek på målet, höjder och sida kan varieras.
- Höga ringar. Antal, avstånd mellan, höjd från marken mm kan varieras och bestäms av tävlingsledningen.
- Lämna ringar i tunna. Med valfri del neråt ska riddaren i förutbestämd gångart göra en volt runt en tunna och hela tiden hålla lansens i tunnan så att ringarna faller ner.
- Stoppa rörligt mål på marken. Riddaren ska jaga ifatt rörligt mål på marken och med sin lans trycka till målet så att den som drar det känner ett ryck i linan. Lansens ska inte släppas i detta moment.

f. Skicklighet med häst och vapen

Precision och en välriden häst ska krävas för seger.

Den tävlande får poäng för träffade mål. Ingen tidsgräns finns, men riddaren ska hålla den gångart som anges i banskissen för att erhålla poäng. Domare kan välja att dela ut poäng även för god ridning och en harmonisk häst. Vid samma poäng genomförs omridning på förkortad bana.

Ridvägar, gångarter, typ av mål och höjd på dessa anges på banskiss som tävlingsledningen fastställer.

Banan bör vara svårare ridmässigt än vid ”jakt” grenen.

Vapen, utrustning och exempel på moment enligt Skills at Arms ”jakt”.

Hjälptyglar (inkl tie down) som påverkar hästens huvud får ej användas.

Bedömning

- Tappat vapen innebär poängavdrag.
- Fall från häst eller omkullridning innebär diskvalificering.
- Felridning innebär poängavdrag. Andra felridningen innebär diskvalificering.
- Hästräff innebär diskvalificering eller uteslutning.

g. Övriga möjliga deltävlingar

Vid genomförande av rikstörnering med SM kan ytterligare deltävlingar genomföras med eller utan häst. Beskrivning sker i så fall i tävlingspropositionerna. Exempel på andra deltävlingar kan vara ridderligaste riddaren, stiligaste ekipage eller bäste härold.

5. *Bana klassisk tornerspel*

Banan skall vara minst 60 meter lång och minst 15 meter bred. Härtill kommer erforderligt utrymme för ”bo”. Med ”bo” avses samlingsfällan och startfällan.

Startfällans ingång markeras på lämpligt sätt. Startlinjer skall vara klart markerade.

Underlaget bör vara lämpligt grus eller motsvarande, men kan i undantagsfall utgöras av gräs (beroende på dränering, säkerhet och antal deltagare).

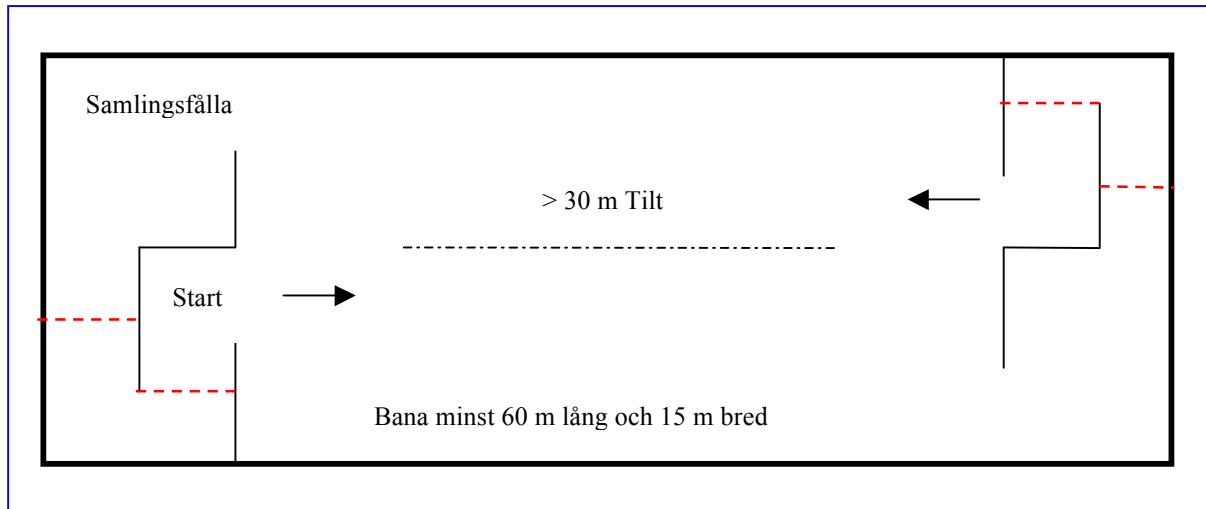


Bild avseende Rännarbanans utformning

Tiltens längd skall vara minst 30 meter och höjden 110-135 cm.

Vid grenar med flerkombinationer får avståndet från sista målet till motståndarens bo inte understiga 15 meter.

Alla förekommande ringar bör vara av trä och alla mål skall vara väl synliga.

De förekommande ringarna skall ha en innerdiameter om 5, 10 eller 15 cm. (liten-, mellan- respektive stor ring).

Vapenställ bör finnas så att vapen står kontrollerat och säkert, utan risk för deltagare och publik.

Framridning och test av utrustning/grenar **bör** vara möjligt dagen innan tävlingarna för samtliga deltagare som så önskar.