

# Tribierisches Turnier

## Regelwerk

Andreas Bramböck

3. Mai 2017

## 1 Einleitende Worte

Das Tribierische Turnier ist eine uralte überlieferte Tradition, die als Ansporn für die ständige Verbesserung in Geschicklichkeit, Kraft und Ausdauer eines Individuum ins Leben gerufen wurde. Keltologen vermuten den Ursprung in den keltischen Wanderungen. Um das Überleben eines Volkes sicherzustellen, mussten die Krieger stets in Bestform sein. Gerüchten zu Folge war es Vercingetorix persönlich, der das Tribierische Turnier gründete um seinen Kämpfern eine Motivation für das harte Training zu geben. Nach seinem Sieg gegen Cäsar und der Vereinigung des gallischen Reiches, soll der Häuptling der Averterner das größte aller Tribierischen Turniere veranstaltet und als Sieger hervorgegangen sein. Auch wenn heute kein Bedürfnis besteht sein Volk fit zu halten soll das Tribierische Turnier trotzdem weiterbestehen. Wie schon bei den Kelten soll die Quintessenz dieses Turnieres in der Kameradschaftspflege und keinesfalls in einer sinnverlassenen Trinkorgie liegen.

## 2 Das Turniers

Traditionell wurde das Turnier im Zuge des Festes Beltane, dem fünften Vollmond des Jahres, abgehalten. In diesem Jahr entspricht es zirka dem 10. Mai. Um den Ablauf einfacher zu gestalten, kann das Turnier in einem Zeitraum von 21 Tagen um den 10. Mai abgehalten werden.

Die traditionellen Bewerbe sind:

- der Keus: ein Lauf zu Beginn des Turnieres
- der Leumknag: einem Spiel mit einem kleinen hüpfenden Ball
- der Reann: der abschließende Bewerb um den Sieger zu küren

In der Neuzeit werden die Bewerbe zeitgerecht abgewandelt. Den Tieren zu liebe werden Bierdosen anstatt Trinkhörnern verwendet. Der Keus wird traditionell abgehalten. Jediglich ist der Gebrauch von Waffen verboten. Beim Leumknag wird anstelle der Fischblase ein Tischtennisball verwendet, sowie Plastikbecher anstelle der Trinkhörner. Der Reann, der abschließende Bewerb, erfordert Geschicklichkeit, Ausdauer und Kraft mit dem nötigen Feingefühl. Der Reann ist in der Neuzeit auch als Flunkball bekannt.

### 2.1 Ablauf des Turniers

Die maximale Turniergröße beläuft sich auf acht Teams zu je vier Personen, welche vom Start bis zum letzten Bewerb die selben Personen sein müssen. Es wird darauf vertraut, dass kein Team absichtlich die Regeln verletzt. Trotzdem werden Schiedsrichter dem Verlauf der Disziplinen folgen und bei Meinungsverschiedenheiten Entscheidungen treffen. Weiters wird für den geregelten Ablauf des Turniers eine Turnierleitung eingesetzt. Die Teams werden dazu aufgefordert, sich gegenseitig auf Regelverletzungen aufmerksam zu machen und eigene Fehler einzugestehen. Sanktionen werden bei der detaillierten Bewerbsbeschreibung aufgeführt.

#### 2.1.1 Stiegenlauf

Austragungsstätte für den ersten Bewerb, den Stiegenlauf, ist ein dreistöckiges (vier Etagen) Stiegenhaus. Start ist die unterste Etage, Ziel die Oberste. Vor dem Bewerb werden auf jeder Etage, für jeden Teilnehmer eine verschlossene 0,33L Bierflasche positioniert. Der Bewerb startet mit einem Massenstart. Jede Etage darf erst verlassen werden, wenn die 0,33L Bierflasche ausgetrunken wurde. Da es sich um einen Teambewerb handelt muss das auf jeder Etage zusammenkommen und vor dem ersten Schluck anstoßen. Es ist jedoch möglich, dass der Erste in der Zwischenzeit die Bierflaschen für das ganze Team öffnet. Weiters muss auch nur der erste Schluck selbst getrunken werden. Die Zeit stoppt, wenn das ganze Team die Ziellinie überquert hat und insgesamt vier Bier pro Teammitglied getrunken worden sind.

Durch die Platzierung in diesem Bewerb werden die ersten Gegner, des zweiten Bewerbs ermittelt. Mittels der gestoppten Zeit, das Handicap im dritten Bewerb.

#### 2.1.2 Beerpong

Beim zweiten Bewerb wird auf Beerpongtschen gespielt. Wenn diese nicht zur Verfügung stehen können auch Biergarnituren als Ersatz verwendet werden. An jedem Ende werden 10 0,5L Plastikbecher pyramidenförmig mit der Spitze Richtung Tischmitte aufgestellt und 0,5L Bier pro Teammitglied auf alle Becher gleichmäßig verteilt. Es wird mit zwei Bällen gespielt. Jedes Team hat zwei Würfe. Beginnen darf das Team, welches im ersten Bewerb eine bessere Platzierung erzielt hat. Jedes Team versucht den Ball in einen der Becher des gegnerischen Teams zu werfen. Wenn der Ball in einem Becher landet muss dieser ausgetrunken werden. Jedes Teammitglied darf maximal einen Becher zum austrinken haben. Verloren hat das Team, welches keine gefüllten Becher mehr am Tisch stehen hat. Zusatzregeln:

## 2 Das Turniers

- 2 Re-Racks pro Team und pro Spiel; Re-Racks erlaubt bei 6, 4 und 3 verbleibenden Bechern; der letzte Becher muss immer mittig an der Tischkante positioniert werden.
- Bring-Backs: treffen beide Spieler einen Cup während einer Runde, bekommen sie die Bälle zurück und dürfen nochmals werfen.
- Der Ball darf nur berührt werden, wenn er zuvor den Tisch oder einen Cup berührt hat; wird der Ball zuvor berührt erfolgt eine Penalty-Strafe.
- Fällt ein Cup wegen eines Balles um, muss dieser wieder aufgestellt werden (Ausnahme: Ball war offensichtlich im Cup).
- Ablenkungsmanöver sind erlaubt; Becher, Tisch und Gegner dürfen dabei nicht berührt werden; Erzeugen eines Windstoßes ist verboten.
- Sich drehende Bälle im Cup dürfen aus diesem 'geblasen' werden. Spielende
- Rebuttal: Ist der letzte Becher eines Teams getroffen, hat das gegnerische Team nochmals die Chance zu werfen bis sie keinen Becher mehr trifft.
- Wurde beim Rebuttal der letzte Becher getroffen geht es in die Verlängerung: 3 Becher auf jeder Seite als Pyramide; gleicher Inhalt auf beiden Seiten.
- Das verbleibende Bier auf dem Tisch muss vom Verlierer-Team getrunken werden.

### Spielablauf und Handicap

Die Paare für den zweiten Bewerb werden nach Platzierung im ersten Bewerb laut ?? ermittelt. Danach wird im KO-System gespielt, bis das Siegerteam ermittelt ist.

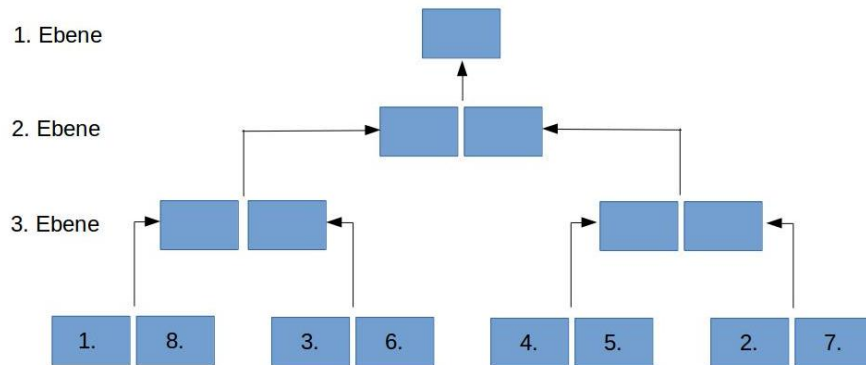


Abbildung 1: Spielplan des zweiten Bewerbs, sowie Darstellung der Handicaps

Es gibt 3 Ebenen auf der Spielpyramide. Ein Siegerteam (1.Ebene), das zweitplatzierte Team (2.Ebene), sowie dritter und vierter Platz (3.Ebene). Für den letzten Bewerb fließt die Platzierung im zweiten Bewerb über diese Ebenen ein. Die Teams in Ebene 3 erhalten

zu Beginn des letzten Bewerbs einen Freiwurf. Das Team auf Ebene 2 erhält 2 Sekunden in denen die Mitglieder vor Beginn von ihrem Bier heruntertrinken dürfen. Und das Team auf Ebene 1 erhält den Freiwurf und die 2 Sekunden.

### 2.1.3 Flunkyball

Beim letzten Bewerb treten immer 2 Teams gegeneinander im KO-System an. Die Teams stellen sich gegenüber in bestimmten Abstand von der in der Mitte stehenden, mit 0,25L Wasser gefüllten, 1,5L PET-Flasche auf. Der Abstand zur Flasche ergibt sich aus der Zeit des ersten Bewerbes. Das schnellste Team hat 5m Abstand, das langsamste Team hat 6m Abstand zur Flasche. Die Abstände zwischen 5m und 6m der restlichen Teams werden anhand der Zeit zwischen schnellster und langsamster Zeit, jedoch maximal der doppelten Siegerzeit, linear interpoliert. Jedes Teammitglied hat zu Anfang 0,5L Bier vor den Füßen stehen. Danach wird abwechselnd mit einem Wurfgeschöß versucht die 1,5L PET-Flasche in der Mitte umzuwerfen. Wenn dies gelingt, darf das eigene Team so lange trinken, bis ein Mitglied des gegnerischen Teams die Flasche wieder auf ihre Position zurückgestellt und hinter die eigene Startlinie zurückgelaufen ist. Mit einem lauten 'Stop' wird das trinkende Team darauf hingewiesen, das Bier wieder abzusetzen. Gewonnen hat das Team, welches als erstes das Bier ausgetrunken hat. Wenn ein Teammitglied das Bier ausgetrunken hat, muss es sofort den Platz verlassen und darf nicht mehr beim Werfen helfen.

Zusatzregeln:

- Vor Beginn des Spiels, werden die gewonnenen Handicaps eingelöst.
- Zu Beginn wird eine Teamreihenfolge ausgemacht, welche bis zum Schluss einzuhalten ist.
- Das Bier darf erst berührt werden, wenn die 1,5L PET-Flasche getroffen worden ist.