

Regeln für ein Tee-Duell

1.1

Ein Duell, wie es unter den Auspizien der International Association of Tea Duelling stattfindet, sei im folgenden auch als „Tiffin Party“ bezeichnet.

1.2

Das einzig erlaubte Getränk ist Tee. Die Benutzung von Kaffee und heißer Schokolade ist strengstens untersagt! Je nach Verfügbarkeit ist jede beliebige Teesorte zulässig. Die Kombattanten dürfen Milch und Zucker nach Belieben hinzufügen. Die Temperatur sollte zum Zeitpunkt des Duells 65 Grad nicht überschreiten. Das Getränk sei auch „Kampfgebräu“ genannt.

1.3

Bei Einigkeit aller Beteiligten darf ein Tropfen Alkohol zum Tee hinzugefügt werden – sofern die Temperatur des Getränks damit nicht gesenkt wird. Unter diesen Bedingungen spricht man von „Toddy“

1.4

Das Trinkgefäß, auch bekannt als das „Fass“, sollte nicht weniger als 8,25 cm tief sein und aus Keramik oder Metall bestehen.

1.5

Die Bereitstellung des Tees sowie der Zulassung der Trinkgefäße unterliegt der Verantwortung des „Pot Master“. Siehe Absatz 2.

2.1

Das Duell wird vom Pot Master ausgerichtet. Er oder sie ist verantwortlich für die Aufsicht über Trinkgefäße und Tee und stellt die passenden Kekse bereit.

2.2

Über das Duell soll ein Schiedsman wachen, der im folgenden der „Tiffin Master“ genannt wird. Im Falle, dass nicht genügend qualifiziertes Personal zur Verfügung steht, darf eine Person gleichzeitig den Pot Master und den Tiffin Master verkörpern.

3.1

Der Tiffin/Pot Master stellt die Kekse zur Verfügung. Für gewöhnlich sind es „Malted Milk“ oder auch „Cows“ genannte Gebäckstücke. (Es folgt ein längerer Abschnitt über ggf. zugelassene Ersatzkekse bzw. solche, die laut Haager Übereinkommen bei Strafe verboten sind.)

4.1

Ein Duell wird bestritten von zwei Protagonisten, den „dunkers“ (in etwa: „Tunker“) sowie ihren Sekundanten. Sie alle erkennen die Regeln mit ihrer Teilnahme an.

4.2

Sollte einer der Dunkers kurz vor Beginn des Duells eine Sinnkrise erleiden und in Folge dessen von der Teilnahme absehen, wird er durch seinen Sekundanten ersetzt.

5.1

Das Duell beginnt, indem der Tiffin Master die Kekse in ihre Startposition bringt. Sechs Kekse werden zu diesem Zwecke auf einer weißen Serviette ausgelegt. Dies geschieht in Anwesenheit der Sekundanten oder im Falle einer Turniers in Anwesenheit von eigens dafür ernannten Zuständigen, den „Cosies“.

5.2

Der Pot Master beaufsichtigt die Bereitstellung der Trinkgefäße und des Kampfgebräus (des Tees) für das Duell.

6.1

Die Dunkers nehmen ihre gefüllten Gefäße in Empfang und platzieren Sie auf einem Tisch, der zwischen ihnen aufgestellt wird.

6.2

Der Tiffin Master platziert die Kekse auf dem Tisch zwischen den Kombattanten.

6.3

Auf das Kommando „Wählen Sie Ihre Waffen“ („Choose your weapons!“) wählen die Duellanten jeweils einen einzelnen Keks aus. Einmal gewählte Kekse dürfen nicht wieder abgelegt oder ausgetauscht werden.

6.4

Die Dunkers halten den Keks nur mit Daumen und Zeigefinger.

6.5

Der Tiffin Master gibt das Kommando „Fertig“ („Ready“), und beide Kekse werden über die Trinkgefäße gehalten, nicht weiter als 15 cm über dem Becherrand.

6.6

Auf das Kommando „Tunken!“ („Dunk“) tauchen beide Kombattanten unverzüglich schwungvoll ihre Kekse ins Kampfgebräu. Der Tiffin Master darf bei Verzögerung des Eintunkens eines der Teilnehmer den Zug als ungültig erklären und beide Kekse werden verworfen und aus den verbleibenden vier neu ausgewählt.

6.7

Ist der Tiffin Master mit der Geschwindigkeit des Tunkens zufrieden, so zählt er bis fünf. Die Kekse müssen bis zur „fünf“ im Tee verbleiben.

6.8

Hat der Tiffin Master die „fünf“ ausgerufen, so dürfen die Kekse wieder erhoben werden und die Kombattanten sollen versuchen, sie zu essen. Mindestens 94% der Keksmenge (im Ermessen des

Tiffin Master) müssen dabei verspeist werden, um als einwandfreies „Nom“ (das soll unübersetzt bleiben) anerkannt zu werden.

7.1

Fällt ein Keks zurück in das Kampfgebräu, so ist dies ein „Splash“ und der Dunker wird als geschlagen betrachtet.

7.2

Fällt ein Keks auf den Tisch oder den Boden oder ähnliches, so ist dies ein „Splatter“ und der Dunker wird als geschlagen betrachtet – aber ehrenhaft.

7.3

Fällt ein Keks auf jedwedes Körperteil des Dunkers, so ist dies ein „Splodge“ und der Dunker wird ebenfalls als ehrenhaft geschlagen betrachtet.

7.4

Gelingt beiden Dunkern ein einwandfreies Nom, so wird derjenige, der seinen Keks als letzter verspeist als der Sieger betrachtet, der Gegner als geschlagen.