

Teilnehmendenheft



IRON  SCOUT

2022

Bezirk Paderborn

Inhaltsverzeichnis

Zeitplan	4
Geländeplan Basislager	5
Notfall	6
Erste Hilfe	6
Krankenhäuser	6
Orgateam & Helfende	6
Zentrale	6
Anmeldung Läufer:innen	7
Anmeldung Stationen	7
Ausladen	8
Packen	8
Anreise mit der Bahn	8
Schlafen	9
Toiletten und Duschen	9
Müll	9
Rauchen	10
Essen	10
Getränke	10
Geschirr und Spülen	11
Corona	11
Regelwerk	12

Zeitplan

Freitag, 30.09.2022

- ab 10:00 Uhr Eintreffen der Stationsteams an ihrem Stationsort
- ab 14:00 Uhr Anreise Läufer:innen
- Getränkeausschank in der Schützenhalle
- Anmeldung öffnet in der Schützenhalle (bis 22:00 Uhr)
- Shuttle vom Parkplatz zum Zeltplatz
- ab 22:00 Uhr Nachtruhe auf dem Zeltplatz "Nadel"

Samstag, 01.10.2022

- ab 08:00 Uhr Anmeldung öffnet in der Schützenhalle
- Shuttle vom Parkplatz zum Zeltplatz
- 09:00-10:00 Uhr Vergabe der Startzeiten an der Schützenhalle
- ab 11:00 Uhr Start der Läufer:innengruppen (bis 14:00 Uhr)

Sonntag, 02.10.2022

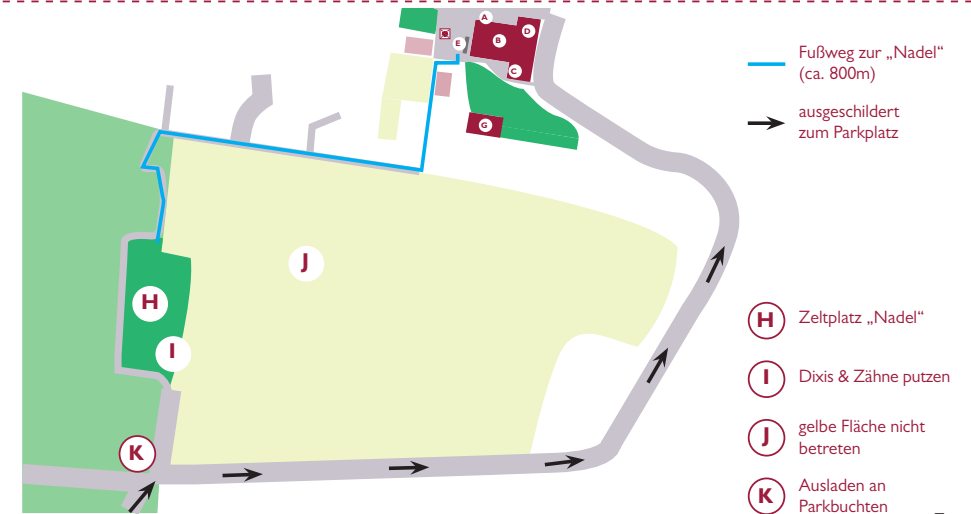
- ab 06:00 Uhr Zieleinlauf vor der Schützenhalle geöffnet (bis 13 Uhr)
- ab 11:00 Uhr Stationen schließen
- ab 15:00 Uhr Stationsortabnahme (bis 17:00 Uhr)
- 18:00 Uhr Abendessen

Montag, 03.10.2022

- 08:00-11:00 Uhr Frühstück
- ab 08:00 Uhr Shuttle vom Zeltplatz zum Parkplatz
- bis 10:00 Uhr Rail&Sleep Zelte räumen
- 11:00 Uhr Abschlussrunde an der Schützenhalle
- 14:00 Uhr Zeltplatz schließt

GELÄNDEPLAN BASISLAGER

IRONSCOUT
2022
Bezirk Paderborn



Notfall

Im Notfall: Direkt den Notruf 112 anrufen!

(Anschließend bitte auch die Zentrale informieren)

Bei kleineren Verletzungen oder Erschöpfung meldet euch bei der Zentrale.

Bitte versucht aus eigener Kraft den nächsten Clusterort zu erreichen, dort können wir euch besser abholen.

Erste Hilfe

Im Basislager stehen euch Ersthelfer:innen zur Verfügung. Diese findet ihr in der Zentrale oder können telefonisch über die Zentrale erreicht werden.

Krankenhäuser

Hospital zum Hl. Geist Geseke:

Bachstr. 76, 59590 Geseke, Tel.: +49 294 259 00

St. Josef Krankenhaus:

Dr. Krismann-Str. 12, 33154 Salzkotten, Tel.: +49 525 810 0

Ev. Krankenhaus Lippstadt:

Wiedenbrücker Str. 33, 59555 Lippstadt, Tel.: +49 294 1670

Orgateam & Helfende

Das Orgateam und die Helfenden sind an den roten Halstüchern erkennbar. Sprecht uns gerne bei Fragen oder Anregungen an.

Zentrale: +49 171 208 1908

Anmeldung Läufer:innen

Die Anmeldung für Läufer:innen-Teams öffnet am Freitag um 14:00 Uhr in der Schützenhalle.

Bringt zur Anmeldung mit (verfügbar unter „Downloads“):

- Bildrechte aller Teammitglieder
- Übertragung der Personenfürsorge für U18 Teilnehmende

Ohne vollständig ausgefüllte Unterlagen ist keine Anmeldung möglich!

Folgende Dinge erhaltet ihr an der Anmeldung:

- Festivalbändchen (Eintritt zur Schützenhalle)
- Aufnäher
- Ironscout T-Shirts (falls bestellt)
- Anmelde Daten der App für euer Team

Anmeldung Stationen

Die Anmeldung für Stations-Teams findet am Freitag ab 10:00 Uhr an eurem Stationsort statt.

Dort erhaltet ihr von eurer Stationsbetreuung Folgendes:

- Festivalbändchen (Eintritt zur Schützenhalle)
- Aufnäher
- Ironscout T-Shirts (falls bestellt)
- Anmelde Daten der App für eure Station + Einführung in die App
- Bewertungsbogen
- zwei Wanderkarten mit eingezeichneten Clusterorten und toten Stationen
- Individuelle Infos zu eurem Stationsort
- Stationsgrundausrüstung (Wasser, Brühe, Kaffee, Klopapier, Müllbeutel, etc.)
- fünf Bierzeltgarnituren
- Feuerholz
- ggf. Wasserkanister

Ausladen

Freitag und Samstag dürft ihr mit den Autos bis zum Eingang des Zeltplatzes fahren und dort ausladen.

Adresse: Nadelweg 1, Steinhausen
Koordinaten (Google Maps): 51.579114, 8.505882
what3words: reichen.sekt.lastwagen

Parken

Folgt den Schildern zum ausgewiesenen Parkplatz und parkt nicht im angrenzenden Wohngebiet.
Ein Shuttle bringt euch vom Parkplatz zurück ins Basislager.

Adresse: Geseker Str. 40, 33142 Büren
Koordinaten (Google Maps): 51.593824, 8.515850
what3words: wieviele.unbeschadet.sessel

Anreise mit der Bahn

Vom Bahnhof Geseke fährt tagsüber der Bus Bür2 direkt bis vor die Schützenhalle in Steinhausen.
Die Haltestelle heißt **Steinhausen, Eringerfelder Str.**

Bitte plant eure Fahrt nach Möglichkeit so, dass ihr den Bus nehmen könnt.

Bei langer Wartezeit oder später Anreise meldet euch vorab bei uns, damit wir euch abholen können.
Gleiches gilt für die Abreise am Montag.

Schlafen

Eure Zelte könnt ihr auf den gekennzeichneten Bereichen der Zeltwiese aufbauen.
Bitte geht sparsam mit dem Platz um.
Die gekennzeichneten Fluchtwege müssen freigehalten werden.
Für die Nutzer:innen von Rail & Sleep stehen aufgebaute Zelte bereit und werden euch vor Ort zugewiesen.
Die Rail & Sleep Zelte müssen am Montag bis 10:00 Uhr geräumt sein.

Toiletten und Duschen

Im Basislager:

Zeltplatz Nadel: Dixi Klos + Zahnputzmöglichkeiten
Schützenhalle: Toiletten
Sporthalle-Umkleiden: Toiletten und Duschen
Sportplatz: Duschen und Toiletten

An den Stationen wird es Sanitäranlagen oder Dixiklos geben.

Bitte verlasst die Toiletten und Duschen so sauber, wie es geht.

Müll

Müll wird gesammelt und getrennt!
Im Basislager stehen dafür Müllcontainer bereit, an den Stationsorten verschiedene Tüten.
Die Stations-Teams bringen den Müll bitte am Sonntag von den Stationsorten mit und entsorgen diesen in die entsprechenden Container an der Schützenhalle.

Rauchen

Das Rauchen ist im Basislager nicht untersagt, aber bitte entsorgt die Zigaretten im Müll und schmeißt diese nicht auf das Gelände.

Das Rauchen in der Schützenhalle ist untersagt. Außerhalb findet ihr entsprechend Aschenbecher.

Essen

Im Teilnahmebeitrag ist das Abendessen am Sonntag, sowie das Frühstück am Montag enthalten.

In der restlichen Zeit müsst ihr euch selbst versorgen.

Für eins der folgenden Gerichte habt ihr euch bei der Anmeldung entschieden (Steht auf eurem Ticket von Pretix).

- Klassischer Laucheintopf mit Hackfleisch
- Kürbis-Wirsing-Bohneneintopf (Vegetarisch)
- Veganer Süßkartoffeleintopf mit Linsen und Spinat

Getränke

Wertmarken und Getränke bekommt ihr das gesamte Wochenende in der Schützenhalle.

Wertmarken für alkoholfreie Getränke kosten 1,50€ (0,5L in Flaschen).
Wertmarken für Bier („I-Otto“) kosten 2,50€ (0,4L im Ironscout-Becher).
Nicht genutzte Wertmarken werden ausgezahlt.

Einen Ironscout-Becher erhaltet ihr beim Wertmarkenverkauf für 1€, Diesen leeren Becher (+ I-Otto) tauscht ihr dann an der Theke gegen einen vollen Becher.

Geschirr und Spülen

Für das Abendessen und Frühstück benötigt ihr eigenes Geschirr und Besteck. Denkt daran, dass es zum Abendessen Suppe gibt und bringt ein dafür geeignetes Gefäß mit. ;-)

Das gesamte Wochenende ist neben der Schützenhalle eine Spülstraße eingerichtet, die ihr nutzen könnt. Trockentücher müssen selber mitgebracht werden.

Da es bei den Stationen häufig Kaffee, Tee oder Brühe gibt, empfiehlt es sich, eine Tasse beim Spiel dabei zu haben.

Corona

Es gilt die aktuelle Corona Schutzverordnung des Landes NRW. Entsprechende Maßnahmen werden wir auch kurzfristig umsetzen und euch darüber informieren.

Wir appellieren an eure Verantwortung, Corona nicht weiterzuverbreiten und empfehlen, dass ihr nur negativ getestet zum Ironscout erscheint.



Regelwerk

I Regelwerk für Teilnehmer:innen

Um einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung zu gewährleisten, gilt ein verbindliches Regelwerk, welches hier dargestellt wird.

I.1 Grundlagen/Teilnahmebedingungen

1. Jede Gruppe muss eine verantwortliche Leitungsperson, die mindestens 18 Jahre alt ist, bei der Anmeldung benennen. Das Mindestteilnahmealter beträgt 16 Jahre. Bei minderjährigen Teilnehmenden ist eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten erforderlich. Einen entsprechenden Vordruck findet ihr auf unserer Homepage. Dieser muss bei der Anmeldung am Veranstaltungsort abgegeben werden.
2. Die Gruppengröße beträgt bei Stationsteams maximal 12 Personen und bei den Läufer:innen 5 bis 8 Personen. Weiteres ist in den Spielregeln erläutert.
3. Die Teilnahme am Spiel erfolgt auf eigene Gefahr. Die Veranstalter sowie die Forstbehörden, die Unteren Naturschutzbehörden und alle Städte, Gemeinden und Grundeigentümer, auf deren Gebiet der Ironscout 2022 stattfindet, schließen jegliche Haftung aus, soweit nicht Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vorliegt. Bei Verletzung des Körpers oder der Gesundheit gilt die gesetzliche Haftung.
4. Anweisungen von Forst-, Polizei- oder Ordnungsbeamten sowie Grund- und Waldbesitzern und des Veranstalters bzw. dessen Erfüllungshelfen ist Folge zu leisten.
5. Der Genuss von Alkohol während des Spiels/der Wanderung ist nicht erlaubt!
6. Der Lauf berührt und durchquert Naturschutzgebiete, Landschafts-

schutzgebiete und Naherholungsgebiete. Auf andere Menschen ist Rücksicht zu nehmen. Die Teilnehmenden genießen kein Vorrecht vor Wandernern, Erholungssuchenden, forstwirtschaftlichen Fahrzeugen oder anderen rechtmäßigen Benutzern der Wege und Straßen. Die Posten dürfen nur über die öffentlichen Straßen und Wege angelaufen werden; diese können stark frequentiert sein. Auf die Naturschutzgebiete ist besonders Rücksicht zu nehmen und den Anweisungen auf Schildern des Forsts ist Folge zu leisten.

7. Die Teilnehmenden an der Veranstaltung haben die Vorschriften der StVO einzuhalten. Behinderungen des Straßenverkehrs sind zu vermeiden.
8. Das Tragen einer Warnweste ist für alle Teilnehmenden der Läufer:innen-Teams verpflichtend und Verstöße werden sanktioniert (Punkt- abzug). Zusätzlich müssen alle Teilnehmenden eine Taschenlampe mit sich führen.
9. Wir haften nicht für Privateigentum.
10. Die Anmeldung ist erst mit vollständiger Zahlung der Teilnehmendenbeiträge mit einer Frist von 2 Wochen gültig.
11. Änderungen im Anmeldesystem sind bis zum 30.08.2022 möglich.
12. Stornierungen bis zum 30.06.2022 sind kostenfrei, bis zum 30.08. werden 50 % der Beiträge erstattet.
13. Höhere Gewalt, Erschwerungen, Gefährdungen oder Beeinträchtigungen erheblicher Art durch nicht vorhersehbare Umstände wie Krieg, innere Unruhen, Pandemien, Epidemien, hoheitliche Anordnungen (Entzug der Landesrechte, Grenzschießungen), Naturkatastrophen, Havarien, Zerstörung von Unterkünften oder Gleichwertiges berechtigen den Veranstalter zur Kündigung. Teilnehmendenbeiträge werden in diesem Fall abzüglich der tatsächlich entstandenen Kosten erstattet.

14. Wir verarbeiten personenbezogene Daten, die wir im Zusammenhang mit der Teilnahme an unseren Veranstaltungen erheben, unter Beachtung der geltenden datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Die Daten werden von uns weder veröffentlicht, noch unberechtigt an weitere Personen weitergegeben. Nutzung der personenbezogenen Daten erfolgt nur zu den genannten Zwecken und in dem zur Erreichung dieser Zwecke erforderlichen Umfang. Die Teilnahme an der gebuchten Veranstaltung erfordert eine Registrierung und weitergehende Verarbeitung personenbezogener Daten, beispielsweise eine längerfristige Speicherung von Namen, Adressen (einschl. E-Mail) und weiterer Kontaktdaten, u. a. um den Teilnehmendenplatz zu reservieren. Mit der Anmeldung willigst du ein, dass wir diese Daten abspeichern. Diese Einwilligung kann jederzeit widerrufen werden. Dir steht ein Auskunftsrecht bezüglich der über dich gespeicherten personenbezogenen Daten und ferner ein Recht auf Berichtigung unrichtiger Daten, Sperrung und Löschung zu. Mit deiner Anmeldung willigst du in die vorab beschriebene Datenspeicherung und -verwendung ein.

15. Während der Veranstaltung werden hauptsächlich zu Dokumentationszwecken digitale Ton- und Bildaufnahmen von Teilnehmenden gefertigt. Dazu werden im Vorfeld Einverständniserklärungen eingeholt. Ein entsprechendes Formular zur Verarbeitung von Ton- und Bildaufnahmen steht ebenfalls auf unserer Homepage zum Download bereit und muss zur Anmeldung am Veranstaltungsort abgegeben werden.

16. Wir behalten uns als Ausrichter vor, einzelne Personen oder Gruppen von der Veranstaltung auszuschließen, die gegen die genannten Teilnahmebedingungen verstoßen.

1.2 Veranstaltungsgelände

1. Offenes Feuer ist außer auf dafür ausgewiesenen und vorgesehenen Stellen nicht erlaubt.
2. Rauchen ist nur bei entsprechender Entsorgung der Überreste erlaubt.
3. Markierte Flächen und Wege auf dem Zeltplatz sind aus Sicherheitsgründen freizuhalten (Fluchtwege).
4. Das Parken ist nur auf den für den Ironscout 2022 ausgeschilderten Flächen erlaubt (beachte Parkausweise) sowie an den Stellen, an denen die StVO es zulässt.
5. In allen Gebäuden der Veranstaltung ist das Rauchen verboten.
6. Müll ist in den dafür vorgesehenen Behältern zu entsorgen.
7. Es dürfen keine Gräben gezogen oder Löcher gegraben werden.
8. Der Lagerplatz liegt im Wohngebiet, daher vermeidet bitte unnötigen Lärm.
9. In der Schützenhalle ist der Verzehr von mitgebrachten Getränken nicht erlaubt.
10. Auf dem Zeltplatz ist ab 22:00 Uhr Nachtruhe.

1.3 Regeln für Läufer:innen

1. Keiner läuft alleine! Die Gruppe darf nur getrennt werden, wenn ein Teil der Gruppe das Spiel beendet und zurück zum Basislager geht. Wenn die Gruppe sich trennt, müssen die weiter spielenden Gruppen aus mindestens vier Personen bestehen.
2. Es dürfen nur öffentliche Straßen und Wege genutzt werden. Auch Stationscluster und tote Stationen dürfen nicht querfeldein angelaufen werden.
3. Auf Naturschutzgebiete ist besondere Rücksicht zu nehmen. Den Anweisungen der Hinweisschilder ist Folge zu leisten.
4. Die Teilnehmer:innen genießen kein Vorrecht vor Wanderern, Erholungssuchenden, forstwirtschaftlichen Fahrzeugen oder anderen rechtmäßigen Benutzern der Wege und Straßen.
5. Die Teilnehmer:innen an der Veranstaltung haben die Vorschriften der StVO einzuhalten. Behinderungen des Straßenverkehrs sind zu vermeiden. Außerdem ist das Betreten von Bahnanlagen generell verboten.
6. Während des Spiels müssen alle Läufer:innen durchgängig eine Warnweste tragen. Zusätzlich muss jeder Läufer:in eine Lampe bei sich haben.

1.4 Regeln für Stationen

1. Stationen sind so aufzubauen, dass sie den Straßenverkehr nicht behindern. Weiterhin müssen Rettungswege freigehalten werden.
2. Die Stations-Teams dürfen keine Hinweisschilder o. Ä. mit Nägeln oder Schrauben an Gehölze anbringen.
3. Üblicherweise kann in kleinen Feuerschalen Feuer gemacht werden. Vorgaben zu offenem Feuer teilt der Veranstalter jeder Stationsgruppe gesondert mit.
4. Das Gelände der Station muss am Ende der Veranstaltung sauber und aufgeräumt hinterlassen werden.
5. Stations-Teams dürfen ab Freitag um 10 Uhr anfangen, die Stationen am Stationsort aufzubauen.
6. Jede Station muss von Samstag um 11:30 Uhr bis Sonntag um 11:00 Uhr für die Läufer:innen-Teams bereitstehen.

1.5 Spielablauf und Bewertung

1. Um die Auswertung zu vereinfachen und zu beschleunigen, haben wir eine App entwickelt. Diese könnt ihr hier herunterladen: www.ironscout2022.de/downloads

Die Bewertung erfolgt sowohl für die Läufer:innen-Teams als auch für die Stationen über die App. Auch das Anlaufen der toten Stationen wird über die App dokumentiert.

Als zusätzliches Backup bekommt jede Läufer:innen- und Stations-Teams einen Bewertungsbogen, um die Punktzahlen noch analog festzuhalten. Hierdurch können wir auch bei etwaigen technischen Problemen der App eine Siegerehrung garantieren.

2. Die Startzeiten werden vor Ort vergeben. Die Startzeitvergabe ist am Samstag von 9:00 bis 10:00 Uhr geöffnet. Freie Startzeiten werden nach dem First-Come-First-Serve-Prinzip vergeben. Gruppen, die später anreisen, bekommen ihre Startzeiten nach 10 Uhr bei der Anmeldung.
3. Das reguläre Startfenster für die Läufer:innen-Teams ist Samstag von 11:00 Uhr bis 14:00 Uhr.
4. Das offizielle Spielende und die späteste Rückkehr der Läufer:innen-Teams ist am Sonntag um 12:00 Uhr. Dies gilt auch für Läufer:innen-Teams, die später gestartet sind. Die Spielzeit beträgt maximal 22 Stunden. Innerhalb dieser Zeit muss auch die Zielstation an der Schützenhalle bearbeitet werden (QR-Code scannen und Foto in der App hochladen).
5. Die Läufer:innen-Teams entscheiden selbst, welche und wie viele Stationen sie anlaufen. Die Distanzen zwischen den Stationen müssen zu Fuß bewältigt werden. Die Benutzung von öffentlichen Verkehrsmitteln und anderen Fortbewegungsmitteln führt zur sofortigen Disqualifikation.
6. Eine Läufer:innen-Teams muss am Start aus mindestens 5 und maximal 8 Personen bestehen. Das Ziel muss von mindestens 4 Personen zu Fuß erreicht werden, um eine Wertung zu erzielen. Ausnahmen werden im Einzelfall durch die Veranstalter entschieden.
7. Wir appellieren an die Fairness und den Pfadfindergeist, keine GPS-Geräte und Smartphone-Apps zur Navigation einzusetzen. Das Tracking der Strecke zu Dokumentationszwecken ist erlaubt.
8. Die Bewertung der Stationen und Läufer:innen-Teams erfolgt nach einem festgelegten Schema, welches in diesem Teilnehmer:innenheft zu finden ist.
9. Verstöße gegen die Spielregeln können durch die Spielleitung mit Punktabzug oder bei schweren Verstößen mit Disqualifikation sanktioniert werden.

1.6 Spielsystem und Kriterien

Angelehnt an den Ironman ist der Ironscout ein 22-stündiger Orientierungslauf mit gleichzeitiger Absolvierung von Stafettenposten, die mit Karte und Kompass gesucht werden müssen. Für die Ausführung der Stationsaufgaben oder das Anlaufen der toten Stationen werden Punkte verteilt, durch die am Ende des Laufes schließlich der Sieger der Läufer:innen-Teams aus ganz Deutschland gekürt wird. Aber auch die kreativste und beste Station wird für ihre Arbeit belohnt.

2016 haben wir als Bezirk bereits Erfahrungen mit dem Ausrichten eines Ironscouts gemacht. Dieses Jahr gibt es eine Neuerung bei der Platzierung der Stations-Teams. An einem Ort werdet ihr zwei Stations-Teams finden. Diese Orte nennen wir Cluster. Ihr dürft, wenn ihr ein Cluster besucht, nur an einer Station am Spiel teilnehmen. Welche Station ihr wählt, ist eure Entscheidung. Die Stationen eines Clusters dürfen nicht unmittelbar hintereinander gespielt werden. Es muss mindestens eine Station eines anderen Clusters bespielt worden sein. Wir appellieren an eure Fairness: bitte spricht während des Spiels nicht mit anderen Läufer:innen-Teams über die Stationsspiele, um deren Entscheidung nicht zu beeinflussen.

Die erste Spielstation, die ihr anlaufen müsst, wird euch beim Start mitgeteilt.

An den Stationsclustern treffen sich Stations-Teams und Läufer:innen-Teams. Hier erfolgt die gegenseitige Bewertung nach dem Stationsspiel. Informationen über die Bewertung bzw. die Gründe für eine Bewertung sollen nicht an die Stations-Teams oder Läufer:innen-Teams weitergegeben werden. Diese Infos werden ausschließlich an die Spielleitung übermittelt. Achtet darauf, dass beim Bewerten das ganze Spektrum ausgeschöpft wird. Scheut euch also nicht ggf. auch mal in einer Kategorie 0 Punkte zu vergeben.

Tabelle I: Bewertung der Läufer:innengruppen

Teamvollständigkeit

20 Punkte

Für das Erreichen der Station erhält jede vollständige Läufer:innen-Teams 20 Punkte.

Stationsspiel

0 - 60 Punkte

Je nachdem, wie gut die Läufer:innen-Teams die Stationsaufgabe erledigt, kann die Stationsbesetzung 0 - 60 Punkte vergeben. Wie diese Wertung zustande kommt, bleibt der Stationsbesetzung überlassen.

Teamwork/pfadfinderisches Verhalten

0 - 20 Punkte

Bewertet werden die Qualität der Zusammenarbeit der Gruppe und der Umgang der Gruppenmitglieder untereinander sowie der „pfadfinderische Eindruck“.

Gesamt:

max. 100 Punkte



1.7 Bewertung der Läufer:innengruppen: Bewertung an den Stationen

An jeder Station, die angelaufen wird, werden die Läufer:innen-Teams von den Stations-Teams nach den in Tabelle I dargestellten Kriterien bewertet.

1.7.1 Die Joker

Wie auch bei anderen Ironscouts besteht in diesem Jahr für die Läufer:innen-Teams erneut die Möglichkeit, einen Joker zu setzen. Ein Joker kann bei den Stationen eingelöst werden. Dabei verzichtet die Läufer:innen-Teams auf die Teilnahme an dem Stationsspiel sowie auf das Einstreichen von Punkten für Teamwork und pfadfinderisches Verhalten. Für den Joker bekommt ihr 40 Punkte, zzgl. zu den Punkten für die Teamvollständigkeit.

Die Einlösung des Jokers findet sowohl in der App, als auch auf dem Bewertungsbogen durch die Station statt.

1.7.2 Ausscheiden von Läufer:innen

Der Kerngedanke beim Ironscout ist, dass möglichst alle Läufer:innen einer Gruppe das Ziel gemeinsam erreichen. Falls ein oder mehrere Läufer:innen ausscheiden und an einem Stationscluster abgeholt werden müssen, so ist für jede:n ausscheidenden Läufer:in ein Busschein von der Läufer:innen-Teams vom Fahrer des Versorgungsfahrzeuges auf dem Bewertungsbogen durchzustreichen. Sollten alle Busscheine aufgebraucht sein, kann kein Bus mehr genommen werden. Falls doch ein Bus benötigt wird, so wird das Team disqualifiziert. Alle Läufer:innen-Teams erhalten hierfür am Start eine individuelle Anzahl an Busscheinen (Gruppengröße minus 4 Restspieler:innen). D. h. mindestens 4 Läufer:innen müssen im Ziel/Basislager zu Fuß ankommen, um in die Wertung zu kommen. Bei der Ankunft werden für jeden fehlenden Busschein 80 Punkte abgezogen. Bei ernsthaften Verletzungen, die das Weiterlaufen wirklich unmöglich machen, kann

eine Punkterückgabe für den Busschein bei der Spielleitung beantragt werden.

Neben dem Busschein habt ihr auch immer die Möglichkeit, dass ihr in einer Gruppe von mindestens 3 Läufer:innen zurück zum Basislager wandert. Hierfür werden euch lediglich jeweils Punkte für die Teamvollständigkeit an den darauffolgenden Stationen abgezogen. Die Gruppe, die weiter zu den Stationen wandert, muss hierbei ebenfalls aus mindestens 4 Läufer:innen bestehen.

Einsammeln auf der Strecke ist nicht vorgesehen. Bei Notfällen meldet euch bei der Spielleitung. Ruft ggf. direkt einen Krankenwagen.

1.7.3 Tote Stationen

Um die Abstände zwischen den Stationsclustern auszugleichen, wird es tote Stationen (unbemannte Stationen) zwischen den Clustern geben. Diese können angelaufen werden, um zusätzliche Punkte für die Abschlusswertung zu erhalten. Wenn eine Tote Station angelaufen wird, muss diese vom ganzen Team angelaufen werden.

Das Erreichen der toten Station wird durch das Scannen des QR-Codes mit der App dokumentiert. Anschließend ladet ihr in der App ein Foto mit euch vor der toten Station hoch, auf der das gesamte Team und das Schild der toten Station zu sehen ist.

Außerdem tragt ihr auf eurem Bewertungsbogen händisch den 6-stelligen Code der toten Station ein.

Tote Stationen werden beim Zieleinlauf bewertet

Es gibt zwischen zwei Clustern immer zwei tote Stationen. Jede tote Station wird nur einmal gewertet. **Es darf lediglich eine tote Station zwischen zwei Spielstationen angelaufen werden.** Für das dokumentierte Erreichen einer Toten Station werden euch **50 Punkte** gutgeschrieben.

Das Spiel wird mit der Bearbeitung der toten Station (QR-Code scannen und Foto hochladen) im Ziel beendet.

1.7.4 Ende des Laufes

Ihr müsst spätestens 22 Stunden nach eurem Start zurück im Basislager am Ziel sein, sonst erfolgt ein pauschaler Punktabzug in Abhängigkeit eurer Verspätung. Für den Zieleinlauf muss das vollständige Läufer:innen-Team (= Läufer:innen am Start) vor Ort sein, damit die Zeit gewertet wird. Sammelt also eure evtl. schon schlafenden und schwer humpelnden Teammates zusammen, bevor ihr euch am Ziel einfindet (Ja, ganz richtig – that's really Ironscout!). In Einzel- und Sonderfällen entscheidet die Spielleitung über einen Punktabzug. Für verspätete Starter (nach Samstag um 14:00 Uhr) endet der Lauf spätestens am Sonntag um 12:00 Uhr, alles darüber hinaus wird ebenfalls als Verspätung gewertet.

Verspätung	Punktabzug
bis 5 Minuten	10
5 - 15 Minuten	25
16 - 30 Minuten	50
31 - 60 Minuten	100
mehr als 60 Minuten	Disqualifikation

Kalkuliert also bei eurer Streckenplanung genügend Zeit ein, um von eurer letzten Station noch rechtzeitig ins Ziel zu gelangen und dort den QR-Code zu scannen und das Zielfoto hochzuladen!

Die Stations-Teams sind angewiesen, ihre Stationen pünktlich abzubauen und evtl. noch wartende Läufer:innen nach Hause zu schicken, um das Abendprogramm nicht unnötig hinauszuschieben. Allerspätestens solltet ihr am Sonntag um 17:00 Uhr zurück sein.

1.8 Bewertung der Stationsgruppen durch die Läufer:innen

Eine Bewertung der Station ist nur möglich, wenn an dem Stationsspiel teilgenommen wurde. Das bedeutet, dass Läufer:innen-Teams, die einen Joker ziehen, die Posten nicht bewerten dürfen. Nach Absolvieren des

Stationsspiels wird die Station von den Läufer:innen-Teams nach den in Tabelle 2 beschriebenen Bewertungskriterien bewertet.

Tabelle 2: Bewertung der Stationen

Spiel **0 - 60 Punkte**

Gibt es eine Rahmenhandlung? Passen Spielidee und Aufwand zusammen? Ist das Spiel spannend, lustig, kurzweilig, originell? Wie ist euer Eindruck: Gibt es einen Wow-geil!!!-Effekt, ein Naja, ganz nett ... oder eher ein Nix wie weg ...? Ist das Spiel gut organisiert oder versinkt alles im Chaos? Ist das Spiel flexibel hinsichtlich der Größe der Läufer:innen-Teams? Sind Spiel und Spielregeln leicht verständlich oder wisst ihr immer noch nicht, was ihr eigentlich machen sollt? Können die Spielutensilien gut benutzt werden oder sind sie ungeeignet? Liegen die Spielutensilien bereit oder müssen diese erst zusammengesucht werden?

Pfadfinderisches Auftreten **0 - 20 Punkte**

Teamverhalten, Umweltfreundlichkeit, pfadfinderische Elemente

Atmosphäre an der Station (nicht Essen) **0 - 20 Punkte**

Die Atmosphäre am Posten beschreibt den Wohlfühlfaktor. Wie wurdet ihr empfangen? Wie war die Begrüßung? Wie ist die Stimmung an der Station? Sind die Stationsmitglieder motiviert? Wird vielleicht Gitarre gespielt? Oder hattet ihr das Gefühl unerwünscht oder lästig zu sein und die Station in ihrer Ruhe und Abgeschiedenheit zu stören? Falls andere Gruppen vor euch sind: Ist die Wartezeit (den Umständen entsprechend) angenehm? Wir möchten euch bitten, die Bewirtung nicht in die Bewertung einzubeziehen. Das Essen ist nicht verpflichtend, sondern optional und damit nicht Bestandteil des Wettbewerbs.

Gesamt: **max. 100 Punkte**

1.8.1 Abzüge für Stationen

Das Teilnahmelimit für Stations-Teams beträgt 12 Personen. Sollte dies aus etwaigen Gründen überschritten werden, so erfolgt pauschal pro zusätzlicher Person 1 Punkt Abzug von der Durchschnittspunktzahl. Des Weiteren behalten wir uns vor, grobe Verschmutzung und übertriebene Lärmbelästigung durch Punktabzug bis hin zur Disqualifikation zu ahnden. Ein deutliches Überziehen der Abbauzeiten wird ggf. ebenfalls in der Bewertung berücksichtigt.



