



## 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, muss die weiterspielende Gruppe aus **mindestens drei Personen** bestehen und die zurücklaufende Gruppe auch aus mindestens drei Personen. Andernfalls müssen Taxi-Scheine eingelöst werden.
2. Alle Teammitglieder müssen mindestens 16 Jahre alt sein und es muss mindestens eine volljährige Person im Team sein.
3. Es dürfen nur öffentliche Straßen und Wege genutzt werden. Auch Stationscluster und tote Stationen dürfen nicht querfeldein angelaufen werden.
4. Auf Naturschutzgebiete ist besondere Rücksicht zu nehmen. Den Anweisungen der Hinweisschilder ist Folge zu leisten.
5. Die Teilnehmenden genießen kein Vorrecht vor Wanderern, Erholungssuchenden, forstwirtschaftlichen Fahrzeugen oder anderen rechtmäßigen Benutzern der Wege und Straßen.
6. Die Teilnehmenden an der Veranstaltung haben die Vorschriften der StVO einzuhalten. Behinderungen des Straßenverkehrs sind zu vermeiden.
7. Während des Spiels müssen alle Laufenden **durchgängig** eine Warnweste tragen. Zusätzlich soll jede:r Läufer:in eine Lampe bei sich haben.
8. Die Bepunktung wird ausschließlich über die App stattfinden. Nehmt bitte eine Powerbank mit und achtet auf eure Akkus. Ein Backup Zettel ist mitzuführen.
9. Alkohol ist während des gesamten Spielbetriebs untersagt.

## 1.5 Spielablauf und Bewertung

1. Um die Auswertung zu vereinfachen und zu beschleunigen, haben wir eine App entwickelt. Diese könnt ihr 1-2 Wochen vorher im Apple- bzw. Play-Store herunterladen oder unter: <https://ironscout24.de/download/>  
Die Bewertung erfolgt sowohl für die Läufer:innen-Teams als auch für die Stationen über die App. Auch das Anlaufen der toten Stationen und Radiuspunkte 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 und Startcluster werden vor Ort bei der Anmeldung nach dem Zufallsprinzip vergeben.
3. Das reguläre Startfenster für die Läufer:innen-Teams ist Freitag von 12:00 Uhr bis 15:00 Uhr. Seit bitte 15 min vor eurer Startzeit am Startpunkt, sodass euch 10 min vorher die Karte ausgehändigt werden kann und auf Besonderes hingewiesen werden kann.
4. Das offizielle Spielende und die späteste Rückkehr der Läufer:innen-Teams ist am Samstag um 13:00 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 am Zeltplatz mit Anwesenheit des **ganzen** Teams erreicht werden (QR-Code scannen und Foto in der App hochladen).
5. Die Läufer:innen-Teams entscheiden nach dem ersten Stations-Cluster selbst, welche und wie viele Stationen sie anlaufen. Die Stationen eines Clusters dürfen nicht unmittelbar hintereinander gespielt werden. Die Distanzen zwischen den Stationen müssen zu Fuß bewältigt werden. Die Benutzung von öffentlichen Verkehrsmitteln und anderen Fortbewegungsmitteln führt zur sofortigen Disqualifikation!
6. Ein Läufer:innen-Team muss am Start aus mindestens 4 und maximal 8 Personen bestehen. Das Ziel muss von mindestens 3 Personen zu Fuß erreicht werden, um eine Wertung zu erzielen. Am Ziel müssen auch vorher ausgeschiedene Teammitglieder:innen dabei sein. Ausnahmen werden im Einzelfall durch die Spielleitung 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 diesen Regeln und im 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 gehuldigt. Wie in den letzten Jahren gibt es an einem Stationsort (Cluster) zwei Stations-Teams. 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. 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. Das erste Cluster, das ihr anlaufen müsst, wird euch beim Start mitgeteilt. An den Stations-Clustern 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.

Tabelle 1: Bewertung der Läufer:innengruppen

<p>Teamvollständigkeit und Tragen der Warnwesten: 20 Punkte Für das Erreichen der Station erhält jede vollständige Läufer:innen-Teams 20 Punkte und wenn alle Läufer*innen eine Warnweste tragen!</p>
<p>Stationsspiel: 0 - 60 Punkte Je nachdem, wie gut die Läufer:innen-Teams die Stationsaufgabe erledigt, kann das Stationsteam 0 - 60 Punkte vergeben. Wie diese Wertung zustande kommt, bleibt dem Stationsteam überlassen.</p>
<p>Teamwork und pfadfinderisches Verhalten: 0 - 20 Punkte Bewertet wird die Qualität der Zusammenarbeit der Gruppe und der Umgang der Gruppenmitglieder untereinander sowie der „pfadfinderische Eindruck“.</p>
<p>Gesamt: max. 100 Punkte</p>

## 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 1 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 und wird in der App eingetragen. 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.

### 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 Stations-Cluster abgeholt werden müssen, so ist für jede:n ausscheidenden Läufer:in ein Taxischein einzulösen. Diese sind in der App auszuwählen, sowie an der Station Bescheid zu geben, sodass die Person/Personen eingesammelt werden kann. Der Taxischein muss von den gesammelten Person/Personen in den Briefkasten beim Start eingeworfen werden. Sollten alle Taxischeine aufgebraucht sein, kann kein Taxischein mehr angewendet werden. Falls doch noch ein Taxi benötigt wird, so wird das Team disqualifiziert. Alle Läufer:innen-Teams erhalten hierfür am Start eine festgelegte Anzahl an Taxischeinen entsprechend der Gruppengröße (4 Personen = 1 Taxischein, 5 oder 6 Personen = 2 Taxischeine, 7 oder 8 Personen = 3 Taxischeine).

Nach dem Spiel bei der Ankunft werden für jeden fehlenden **Taxischein 60 Punkte** abgezogen. Bei ernsthaften Verletzungen, die das Weiterlaufen wirklich unmöglich machen, kann eine Punkterückgabe für den Taxischein bei der Spielleitung beantragt werden. Neben dem Taxischein habt ihr auch immer die Möglichkeit, dass ihr in einer Gruppe von mindestens 3 Läufer:innen zurück zum Basislager wandert. Die Gruppe, die weiter zu den Stationen wandert, muss aus mindestens 3 Läufer:innen bestehen.

Einen Taxischein auf der Strecke einzulösen, 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 Stations-Clustern auszugleichen, wird es unbemannte Stationen zwischen den Clustern geben (Tote-Stationen).

Um die Distanz zwischen den Clustern und dem Zeltplatz gleich zu halten, wird es unbemannte Stationen zwischen den Clustern und dem Zeltplatz geben (Radiuspunkte).

Die Toten-Stationen können angelaufen werden, um 60 zusätzliche Punkte für die Abschlusswertung zu erhalten. Dort wird eine kurze politische Anregung zum Nachdenken und zum Austausch geben.

Die Radiuspunkte sind auf dem Weg aus dem Zeltplatz zu eurem ersten Cluster und auf dem Weg von eurem letzten Cluster zurück zum Zeltplatz verpflichtend und werden nicht bepunktet. Wenn ihr diese jedoch auslasst gibt es jeweils 160 Punkte Abzug!

Wenn eine Tote-Station angelaufen wird, muss diese vom ganzen noch mitspielendem Team angelaufen werden. Das Erreichen der Toten-Stationen sowie die Radiuspunkte werden in der App durch das Scannen des QR-Codes sowie das Hochladen eines Teamfotos an der Toten-Station bestätigt. Diese sind in der Karte verzeichnet. Es gibt zwischen zwei Clustern immer **eine** Tote-Station, die nur einmal bewertet werden kann.

### 1.7.4 Ende des Laufes

Ihr müsst spätestens 22 Stunden nach eurem Start zurück am Zeltplatz 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 Teammitglieder zusammen, bevor ihr euch am Ziel einfindet

(Ja, ganz richtig – that’s really Ironscout!). Dort ein letztes Gruppenfoto macht und es mit dem Ziel QR-Code hochladet.

In Einzel- und Sonderfällen entscheidet die Spielleitung über einen Punktabzug. Für verspätete Starter (nach Freitag um 15:00 Uhr) endet der Lauf spätestens am Samstag um 13:00 Uhr, alles darüber hinaus wird ebenfalls als Verspätung gewertet.

Tabelle 2: Verspätung Punktabzug

bis 5 Minuten 15 Punkte
6 - 15 Minuten 30 Punkte
16 - 30 Minuten 50 Punkte
31 - 60 Minuten 100 Punkte
mehr als 60 Minuten Disqualifikation

Kalkuliert also bei eurer Streckenplanung genügend Zeit ein, um von eurem letzten Stationscluster über den Radiuspunkt noch rechtzeitig ins Ziel zu gelangen und dort den QR-Code zu scannen und das Zielfoto hochzuladen! Zwischen dem letzten Stations-Cluster und dem Radiuspunkt darf keine Tote-Station mehr angelaufen werden (wird nicht gewertet).

Bedenkt, dass ihr auf dem Rückweg den entsprechenden Radiuspunkt anlauft! Die Stations-Teams sind angewiesen, ihre Stationen pünktlich abzubauen und evtl. noch wartende Läufer:innen nach Hause zu schicken. Das Abendessen ist ab 17:00 Uhr bis 20:00Uhr möglich.

Das Abendprogramm beginnt pünktlich um 20:30 Uhr.

## 1.8 Bewertung der Stationsteams durch die Läufer:innen

Eine Bewertung der Station ist nur möglich, wenn an dem Stationsspiel teilgenommen wurde. Dies bedeutet, dass Läufer:innen-Teams, die ihren Joker einsetzen, die Station nicht bewerten können. Nach Absolvieren des Stationsspiels wird die Station von den Läufer:innen-Teams nach den in Tabelle 3 beschriebenen Bewertungskriterien bewertet.

Tabelle 3: 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?

Teamwork und pfadfinderisches Auftreten: 0 - 20 Punkte  
Teamverhalten, Umweltfreundlichkeit, pfadfinderische Elemente an der Station (nicht Essen oder Handyladestation!).

Atmosphäre: 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 Abgeschlossenheit 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, außerdem verfügen nicht alle Stationsorte über Strom.

Gesamt: max. 100 Punkte

## Anleitung Läuferteams App

In dieser Anleitung werden euch nochmal die wichtigsten Funktionen der App erläutert. Im Notfall könnt ihr euch an die Spielleitung wenden.

**Tragt zusätzlich alle Informationen in euer Läuferheft ein!**



## ABLAUF

1. Gebt eure Team-ID und euer Passwort ein und bestätigt, dass ihr ein Läuferteam seid.
2. Nachdem ihr auf Anmelden gedrückt habt, werden ihr auf eine Warteseite weitergeleitet. Sobald eure Spielzeit läuft, leitet euch die App automatisch auf eure Spielsicht weiter.
3. Sobald eure Spielzeit abgelaufen ist, zeigt die App eure erreichten toten Stationen und eure Bewerteten Stationen an. **Ab nun können keine Abgaben mehr erfolgen.**

## ALLGEMEINE HINWEISE:

- Die App funktioniert grundsätzlich offline, es empfiehlt sich dennoch eine kontinuierliche Internetverbindung, damit die App bereits eingetragene Daten an den Server übermitteln kann.
- Es können beliebig viele Teilnehmer eures Teams eingeloggt sein. Sollten unterschiedliche Daten angezeigt werden kann der Refresh Button oben links auf dem Bildschirm gedrückt werden.
- Ihr könnt euch ausloggen. **Achtung:** Solltet ihr euch ausloggen und noch

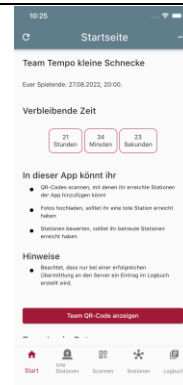
nicht alle Daten an den Server übermittelt sein, so gehen diese verloren.

- Wenn Abgaben für Stationen unvollständig sind, wird ein oranges Warnzeichen  angezeigt. Dies bedeutet, dass Daten noch nicht eingetragen wurden oder noch nicht an den Server übermittelt wurden. Sobald ein grüner Haken  erfolgreich an den Server übermittelt.

## NAVIGATION

Über die unten am Bildschirm angezeigten Icons, könnt ihr zwischen den einzelnen Bereichen der App navigieren:

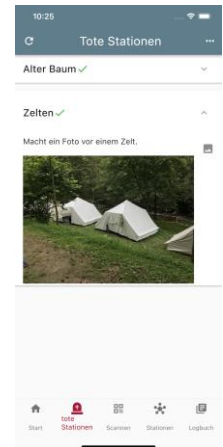
- Tote Stationen: Hier werden alle bereits erreichten toten Stationen angezeigt.
- Scannen: Hier könnt ihr Stations-QR-Codes einscannen, um die entsprechende Station einzuloggen.
- Stationen: Hier werden alle bereits gespielten Stationen angezeigt.
- Logbuch: Dieses Logbuch zeigt euch an, wenn Informationen an den Server übermittelt wurden. Dort werden lokale Informationen angezeigt und keine Abgaben von anderen Teilnehmern



## TOTE STATION

Sobald ihr eine tote Station erreicht habt, müsst ihr den QR-Code scannen. Anschließend werdet ihr automatisch weitergeleitet, um ein Foto von eurer Gruppe aufzunehmen. Dazu klickt man auf das Fotosymbol und kann nun ein Foto aus der Galerie auswählen oder direkt ein Foto über die App aufnehmen.

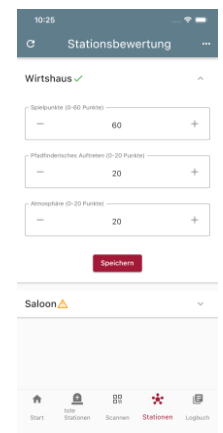
**Hinweis: Solltet ihr euch in einem Gebiet ohne Netz befinden, empfiehlt es sich das Foto zusätzlich in der Galerie zu speichern.**



## STATION BEWERTEN

Habt ihr eine Station erfolgreich abgeschlossen müsst ihr deren Stations-QR-Code scannen. Anschließend könnt ihr diese Station mit Punkten bewerten.

**Hinweis: Solltet ihr einen Joker verwenden, so genügt es, wenn die Station euren QR-Code scannt. Joker können nicht rückgängig gemacht werden!**



## Anleitung Stationsteams App

In dieser Anleitung werden euch nochmal die wichtigsten Funktionen der App erläutert. Im Notfall könnt ihr euch an die Spielleitung wenden.



**Tragt zusätzlich alle Informationen in euer Stationsheft ein!**

### ABLAUF

1. Gebt eure Stations-ID und euer Passwort ein und bestätigt, dass ihr ein Stationsteam seid.
2. Nachdem ihr auf Anmelden gedrückt habt, werdet ihr auf eine Warteseite weitergeleitet. Sobald eure Spieldaten geladen wurden, werdet ihr auf die Startseite weitergeleitet.

### ALLGEMEINE HINWEISE:

- Die App funktioniert grundsätzlich offline. Es empfiehlt sich dennoch eine kontinuierliche Internetverbindung, damit die App bereits eingetragene Daten an den Server übermitteln kann.
- Es können beliebig viele Teilnehmende eures Teams eingeloggt sein. Sollten unterschiedliche Daten angezeigt werden kann der Refresh Button oben links auf dem Bildschirm gedrückt werden.
- Ihr könnt euch ausloggen. **Achtung:** Solltet ihr euch ausloggen und noch nicht alle Daten an den Server übermittelt sein, so gehen diese verloren.

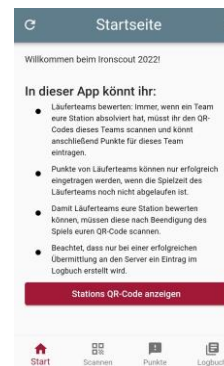
- Wenn Abgaben für Läuferteams unvollständig sind, wird ein oranges Warnzeichen angezeigt. Dies bedeutet, dass Daten noch nicht eingetragen wurden oder noch nicht an den Server übermittelt wurden. Sobald ein grüner Haken erscheint, wurde die Abgabe erfolgreich an den Server übermittelt.  

- Der Server nimmt von euch nur Punkte entgegen, wenn die Spielzeit des entsprechenden Läuferteams noch läuft. Gegebenenfalls müsst ihr nach dem Spiel Punkte durch die Spielleitung nachtragen lassen.

### NAVIGATION

Über die unten am Bildschirm angezeigten Icons, könnt ihr zwischen den einzelnen Bereichen der App navigieren:

- Scannen: Hier könnt ihr Team-QR-Codes der Läufergruppen einscannen, um die entsprechende Station einzuloggen.
- Punkte: Hier werden alle bereits eingetragenen Punkte angezeigt.



- Logbuch: Dieses Logbuch zeigt euch an, wenn Informationen an den Server übermittelt wurden. Dort werden nur lokale Informationen dieses Gerätes angezeigt und keine Abgaben von anderen Teilnehmenden.

### LÄUFERTEAMS BEWERTEN

Hat ein Läuferteam eure Station erfolgreich absolviert, so müsst ihr deren Team-QR-Code scannen. Anschließend werdet ihr auf die Punkte-Seite weitergeleitet, auf der ihr die entsprechenden Punkte eintragen könnt. **Wichtig: Sollte ein Team seinen Joker einsetzen, so scannt ihr lediglich den QR-Code des Läuferteams. Joker können nicht zurückgenommen werden.**

