



Teamname: _____

Läufer-Nr.



Geld zurück ist einfach.

Mit Sparkassen-Card bezahlen
und Rabatt erhalten.



Alle Infos und
teilnehmende Partner
über den QR-Code oder unter
www.ksk-reutlingen.de/vorteilswelt



Kreissparkasse
Reutlingen

Inhalt



Herzlich Willkommen.....	Seite 2-4
Über uns.....	Seite 5
Wo sind wir hier eigentlich?.....	Seite 6-7
Das Basislager.....	Seite 8
Wann passiert was?.....	Seite 9
Essen und Trinken.....	Seite 10
Tierische Begegnungen.....	Seite 11
Die Regeln.....	Seite 12-19
Der Bewertungsbogen.....	in der Mitte
Schwäbisch für Anfänger.....	Seite 20-21
Erfahrungen und Tipps.....	Seite 22-23
Gute Unterhaltung.....	Seite 24-25
Unsere Unterstützer.....	Seite 26-27
Im Notfall.....	Seite 28



Herzlich Willkommen beim Ironscout 2018 Der Albtraum kehrt zurück!



Lieber Teilnehmer des Ironscout 2018,

schlaf mein Kindchen, träume süß, bald bist du im Paradies.
Beim zurückgekehrten Albtraum wünschen wir euch viel
Vergnügen.

Doch zunächst geht es ums Laufen: das Wandern ist des
Müllers Lust... Nun sind die allermeisten von uns keine
Müller und mit Wandern im klassischen Sinn hat der
Ironscout nur sehr wenig zu tun.

Wer beim Ironscout dabei ist, der möchte Schritte wagen.
Schritte wagen im Vertrauen auf einen guten Weg, Schritte
wagen weil im Aufbruch man nur sehen kann, für die ganze
Strecke braucht man weder Bus noch Bahn.

Auch B.P. meinte schon: „Wenn ich von Wandern rede,
meine ich flottes Wandern, nicht nachlässiges Schlendern.“
Als Ironscoutteilnehmer ist man auf dem richtigen Pfad
unterwegs, der zum Leben führt, man folgt mal der country
road, ist heute hier und morgen dort. Wir kommen her und
gehen hin und mit uns geht die Zeit. Aber stets hat man das
große Ziel vor Augen: gemeinsam Großartiges leisten.

Sei es als Läufer, als Mitglied eines Stationsteams oder als
einer der vielen Helfer, ohne die der Event nie umsetzbar
wäre. Diese außergewöhnliche Veranstaltung bringt Jahr für
Jahr Teilnehmer wie Veranstalter dazu, über sich
hinauszuwachsen, Neues zu wagen, nur um die Welt ein
bisschen besser zu hinterlassen, als man sie vorgefunden
hat. Denn dass sie so ist, wie sie ist, ist nicht unsere Schuld,
das wäre sie nur, wenn sie so bleibt.





In diesem Sinne wünschen wir uns allen eine gelungene Veranstaltung, die uns allen im positiven Sinne unvergessen bleiben wird.

Es kann regnen, stürmen oder schneien: wir lieben die Stürme, der eiskalten Winde raues Gesicht, wir fragen uns wieviel Mücklein spielen in der heißen Sonnenglut. Doch jeder Witterung zum Trotz bringen wir Pfadfinder das Angefangene zu Ende, schließlich sind wir nicht aus Zucker. Irgendwann ist wieder ein Regenbogen über uns, die Wolken sind schon fortgezogen, verwehren uns die Sonne nicht.

Vor allem die Läufer, werden mit hoher Wahrscheinlichkeit bei dem anspruchsvollen Gelände an ihre körperlichen Grenzen kommen. Vergesst dann aber nie, dass Ihr bei uns seid, war keines anderen Idee, auch wenn die Füße tonnenschwer sind und die Beine einem den Dienst zu verweigern scheinen, erinnert euch an Freundschaft die zusammenhält, so verändern wir die Welt.

Und wenn die Zukunft in Finsternis liegt und das Herz euch schwer macht und gar nichts mehr zu gehen scheint, gebt nicht auf: steht auf, auch wenn ihr unten seid, steht auf, es wird schon irgendwie weiter gehen!

Gebt euer Bestes und seid zusammen groß, zusammen alt. Nur zusammen ist man nicht allein!

Am Samstagabend nach dem Wettlauf, freuen wir uns auf das gemeinsame Feiern. Wenn die Zeit gekommen ist, für ein schönes kleines Fest, dann füllt den neuen Wein nicht in die alten Schläuche, denn wer nie an seine Freunde denkt und auch nie den roten Wein ausschenkt, der kann bleiben wo er ist.

Trinkt Tee oder ein Fruchtkonzentrat und wenn eure geschundenen Füße zum Tanzen nicht mehr Taugen - feiert einfach im Sitzen.



Wenn es am Sonntag nach dem Gottesdienst dann heißt:
„Nehmt Abschied Brüder, schließt den Kreis. Das Leben ist ein
Spiel und wer es recht zu spielen weiß, gelangt ans große
Ziel.“, wünschen wir den Heimfahrern eine gute Fahrt und
den Helfern einen schnellen und reibungslosen Abbau.

Zunächst aber allen wunderschöne Tage, mit tollen
Erfahrungen und Begegnungen!

Gut Pfad!



Das Vorbereitungs-Kernteam (v.l.n.r.): Matthias Brauße,
Christopher Astfalk, Johannes Brauße, Alexander Auer,
Corinna Leibfritz, Chrissy Beck, Thomas Altmann, Florian Braun

Über uns



1953 wird in der Nachbargemeinde Pfullingen der DPSG Stamm Pfullingen/Eningen gegründet, der sich nach 10 Jahren aufteilt und unser Stamm Eningen selbstständig wird.

1981 kauft sich unser Stamm das erste Schwarzzelt, heute sind die vielseitigen Bauten aus unserem Stammesleben natürlich nicht mehr wegzudenken.

1984 dürfen endlich auch Mädels dem Stamm beitreten und seit 2016 ist das Vorstandsamt auch fest in weiblicher Hand.

Heute bilden stolze 24 Wölflinge, 16 Jungpfadfinder, 11 Pfadfinder, 21 Rover und 25 Leiter den Stamm Eningen. Unser Highlight ist das jährliche Sommerlager, das stets in den ersten beiden Wochen der Sommerferien stattfindet. Selbstverständlich sind wir aber das ganze Jahr aktiv, wie z.B. beim Stammesfasching, der Osteraktion, dem Herbstwochenende oder auch auf dem Weihnachtsmarkt, um nur die Aktionen zu nennen, die wir als gesamter Stamm umsetzen. In den wöchentlichen Gruppenstunden ist auch jede Stufe für sich noch unterwegs und realisiert viele Projekte. So scheint das Jahr manches Mal zu wenige Wochenenden zu haben...

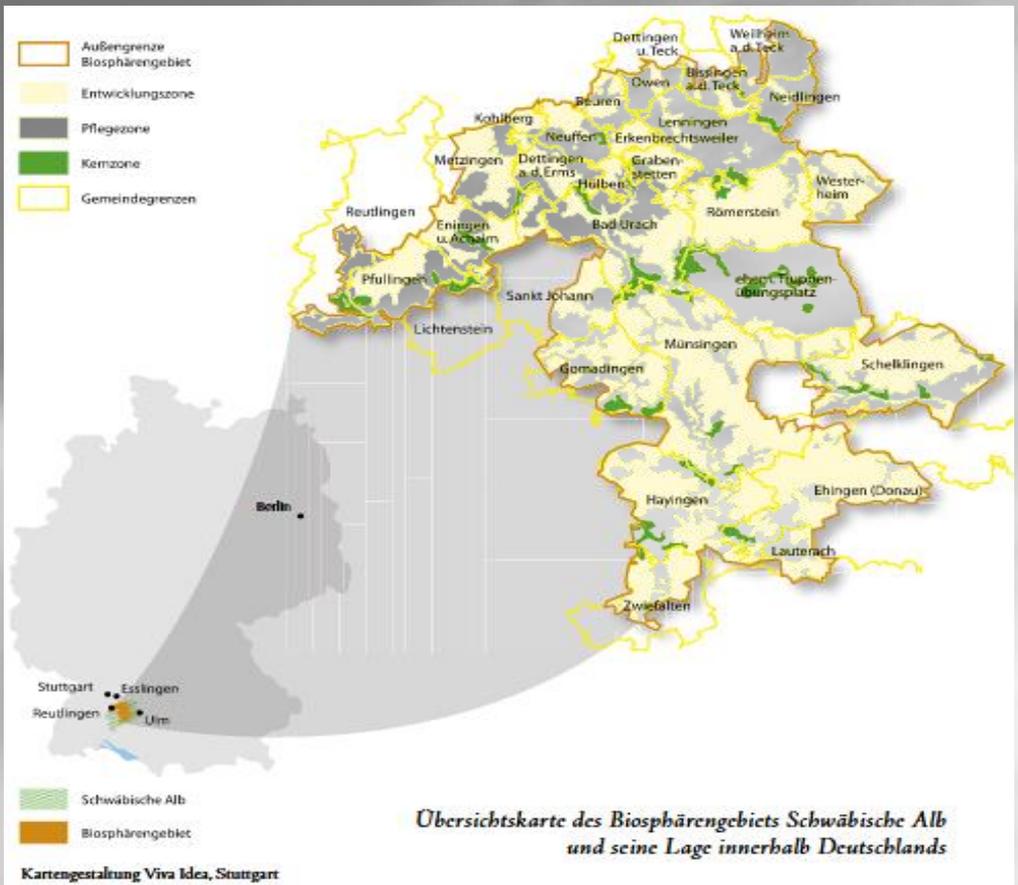


Wo sind wir hier eigentlich?



Das Biosphärenreservat Schwäbische Alb ist ein 85.270 Hektar großes Biosphärenreservat, das weite Teile der Mittleren Schwäbischen Alb und ihres Vorlandes umfasst. Es wurde im Januar 2008 als Biosphärengebiet des Landes Baden-Württemberg eingerichtet. Seit Mai 2009 ist das Gebiet auch als Biosphärenreservat der UNESCO anerkannt. Das Besondere hier ist, dass der Mensch als Bestandteil der Biosphäre im Vordergrund steht. D. h. gesellschaftliche und wirtschaftliche Aspekte, sowie deren Entwicklung spielen eine wichtige Rolle. Großes Ziel ist es, ökologisch nachhaltige Landnutzung und der Schutz der besonderen Landschaft, mit ihrer Flora und Fauna in Einklang zu bringen.

Die schützenswerte Kulturlandschaft des Biosphärengebietes bietet zahlreichen seltenen Tier- und Pflanzenarten wichtigen Lebensraum. Beispiele hierfür sind Rotmilan, Wanderfalke, Wespenbussard, Raufußkauz, Heidelerche, Steinschmätzer, Berglaubsänger, Bechsteinfledermaus, Alpenbock, Schwarzer Apollo, Schwalbenschwanz oder der Blauschwarzer Eisvogel. Typische Pflanzenvertreter sind zahlreiche seltene Orchideen oder die Silberdistel.



Entnommen aus "Imagebroschüre Leben und wirtschaften mit der Natur, Biosphärengebiet Schwäbische Alb, herausgegeben von der Geschäftsstelle Biosphärengebiet Schwäbische Alb"

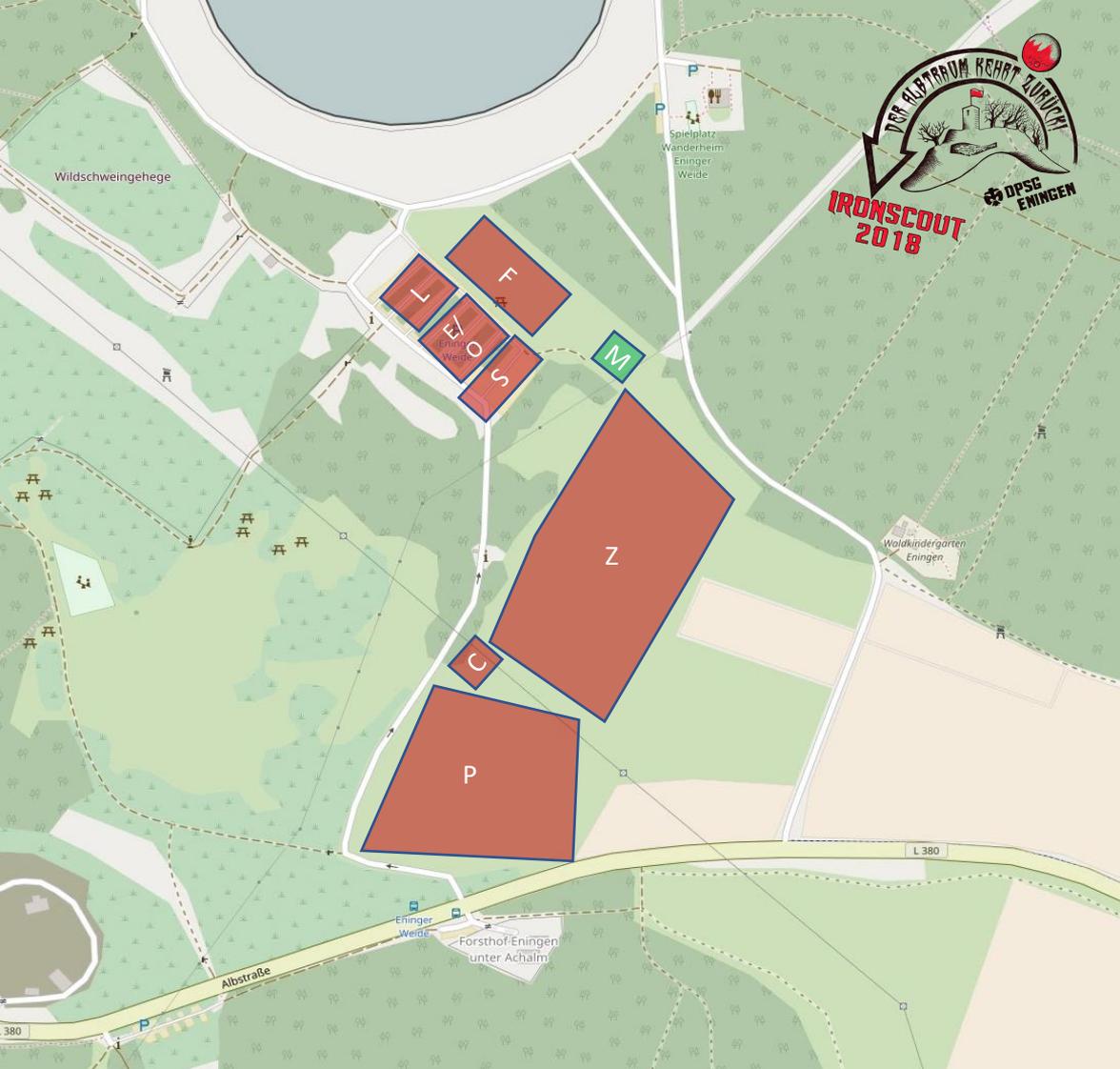


Silberdistel



Deutscher Fransenenzian
auf der Achalm





- C** Check-In
- F** Festzelt
- E/O** Erste Hilfe + Organisation
- L** Logistikfläche
- S** Sanitäre Einrichtungen
- P** Parken Teilnehmer
- Z** Schlafplatz
- M** „Mähwiese“ Betreten verboten

Wann was passiert



Donnerstag

Ab 12 Uhr	Anreise Stationsteams
nachmittags	Start Verkauf an Bar und
Imbiss	
23 Uhr	Nachtruhe

Freitag

Ab 09 Uhr	Check-In Läufergruppen
13-17 Uhr	Start der Läufergruppen
Ab 13.30 Uhr	Stationsgruppen für Läufer bereit

Samstag

bis 15 Uhr	Zieleinlauf geöffnet
14.30 Uhr	Abbau der Stationen
18.30 Uhr	Essen im Festzelt
anschließend	Siegerehrung
	Live-Band

Sonntag

07-09.30 Uhr	Frühstück im Festzelt
10 Uhr	Gottesdienst



Essen und Trinken



An der Bar

Mineralwasser	1€
Apfelsaftschorle	1,50€
Spezi	1,50€
Fruchtfläschle Zitrone oder Orange	1,50€
Bier vom Fass im Becher	2€
Radler im Becher	2€
Pfand	2€

Beim Imbiss

Pommes mit Ketchup und Mayo	2€
Saitenwürstle mit Weckle	2,50€
Saitenwürstle mit Pommes	3€

Am Samstagabend

Rahmgeschnetzeltes von der Pute mit Reis
grüner Salat
vegetarische Gemüsebolognese mit Reis
und Parmesankäse

Tierische Begegnungen



Auf eurem Weg werdet ihr mit Sicherheit auf viele Tiere treffen. Ob ihr sie alle seht, liegt an euch.

Hier ein paar Verhaltensregeln:

- **Bleibt auf den Wegen!** Querfeldeinlaufen im Wald oder über Felder ist tabu.
- Das Betreten von jagdlichen Einrichtungen (Hochsitzen) ist verboten und kann strafrechtlich verfolgt werden.
- Für uns Pfadfinder sowieso selbstverständlich: nehmt euren Müll mit und werft keine Essensreste weg.

Solltet ihr auf Wildtiere treffen (Wildschweine, Rehe, Füchse, Dachse o.Ä.) bewahrt Ruhe. Jedes wildlebende Tier wird die Flucht ergreifen, sie sind nicht aggressiv.

Wenn ihr auf eine Rotte Wildschweine trifft (Frischlinge mit führender Bache), wird die Mutter, sofern sie sich bedroht fühlt, ihre Jungen verteidigen. Das kündigt sie mit Schnauben und Blasen an. Bewegt euch dann langsam und ruhig in die Richtung zurück, aus der ihr gekommen seid. Engt die Tiere auf gar keinen Fall ein oder geht auf sie zu. Sie haben viel Kraft und ihr werdet den Kürzeren ziehen.

Falls der extrem seltene Fall eintritt und ihr auf einen verletzten Keiler trifft (männliches Wildschwein), verständigt bitte die Polizei. Diese Tiere brauchen fachmännische Hilfe und können aggressiv sein.

Fasst zu keiner Zeit Tiere an, versucht sie zu streicheln oder sie zu füttern. Das ist völlig falsch verstandene Tierliebe!



Die Regeln



Liebe Läufer- und Stationsgruppen, liebe Helfer, die Regeln des Ironscouts 2018 werdet ihr im Großen und Ganzen vielleicht schon von den letzten Jahren kennen.

Auch wir haben die Regeln in einigen Punkten etwas angepasst, lest sie daher bitte aufmerksam durch.

1 Allgemeines

1.1 Diese Regeln

Diese Regeln sind bindend für alle Teilnehmenden (Läufer- und Stationsgruppen), sowie für alle Helfer.

1.2 Verantwortlicher Leiter

Jede Gruppe muss einen verantwortlichen Leiter, der mindestens 18 Jahre alt ist bei der Anmeldung benennen.

1.3 Das Mindestteilnahmealter

Jeder Teilnehmer muss mindestens 16 Jahre alt sein. Bei minderjährigen Teilnehmenden ist eine schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten erforderlich. Der Leiter der Gruppe ist während des Ironscouts 2018 für sie verantwortlich.

1.4 Auf eigene Gefahr

Die Teilnahme am Ironscout 2018 erfolgt auf eigene Gefahr. Die Veranstalter sowie die Forstbehörden, die Unteren Naturschutzbehörden und alle Städte, Gemeinden und Grundeigentümer, auf deren Gebiet der Ironscout 2018 stattfindet, schließen jegliche Haftung aus, soweit nicht Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vorliegt. Bei Verletzung des Körpers oder der Gesundheit gilt die gesetzliche Haftung.

1.5 Anweisungen befolgen

Anweisungen von Forst-, Polizei- oder Ordnungsbeamten sowie Grund- und Waldbesitzern und des Veranstalters bzw. dessen Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.

1.6 Lärmschutz

Lärmbelästigungen (z.B. laute Musik oder lautes Rufen) sind während des gesamten Laufes zu vermeiden.

1.7 Rücksichtnahme

Insgesamt ist in besonderem Maße Rücksicht auf Pflanzen und Tiere zu nehmen.





1.8 Benutzung des Waldes

In Waldgebieten und in einem Abstand von weniger als 100 m vom Waldrand besteht striktes Rauchverbot und Verbot von offenem Feuer. Mögliche Ausnahmen bei Stationen werden gesondert geregelt.

1.9 Alkohol

Übermäßiger Genuss von Alkohol ist während des Laufes verboten.

1.10 Straßenverkehr

Die Straßen sind für den Ironscout nicht gesperrt, es ist mit Fahrzeug- und Fußgängerverkehr zu rechnen und sich entsprechend zu verhalten. Die Vorschriften der StVO sind zu beachten.

2 Die Veranstaltungsfläche „Eninger Weide“

Die Veranstaltungsfläche, Zeltwiese und Parkplatz sind ein Erholungsraum und werden als Futterwiesen genutzt. Daher hat der Schutz dieser Fläche sehr große Bedeutung. Zusätzlich sind wir in einem UNESCO-Biosphärenreservat mit besonderem Naturschutz.

2.1 Feuer

Offenes Feuer ist nur auf den dafür ausgewiesenen und vorgesehenen Stellen erlaubt.

2.2 Rauchen

Das Rauchen ist nur bei entsprechender Entsorgung der Überreste erlaubt. Im Festzelt sowie in allen Containern und Zelten der Veranstaltung ist Rauchverbot.

2.3 Rettungswege

Markierte Flächen und Wege auf dem Zeltplatz sind aus Sicherheitsgründen freizuhalten.

2.4 Parken

Das Parken ist nur an den für den Ironscout 2018 ausgeschilderten und zugewiesenen Flächen erlaubt.

2.5 Müll

Müll ist zwingend in den dafür vorgesehenen Behältern (Pappe / Papier, Glas, Gelber Sack, Biomüll, Restmüll) zu entsorgen. Wir bitten auch unbedingt Verschlüsse von Getränken jeder Art und die Kippen der Zigaretten nicht fallen zu lassen, sondern in die Mülleimer zu entsorgen.

2.6 Tiefbau und Zeltbau

Es dürfen keine Gräben gezogen oder Löcher gegraben werden. Auf keinen Fall



Heringe, Zelnägel oder ähnliches im Boden vergessen. Dies kann bei der landwirtschaftlichen Nutzung zu großen Schäden führen. Hier bitte besondere Sorgfalt walten lassen.

2.7 Nachtruhe

Auf dem Zeltplatz ist ab 23:00 Uhr Nachtruhe. Wir bitten im Zeltbereich um Rücksichtnahme auf Schlafende. Es wird im Festzelt eine Musikband auch nach Beginn der Nachtruhe spielen.

2.8 Gesperrte Flächen

Flächen, die durch Flatterband oder dergleichen abgesperrt sind, dürfen aus Naturschutzgründen nicht betreten werden.

3 Spielablauf

Die Läufergruppen starten am Freitag zwischen 13:00 und 17:00 Uhr an der Eninger Weide, von hier wählen sie ihre Wegstrecke selbst und laufen Stationen an. Dort werden Aufgaben und Spiele absolviert. Jede Läufergruppe hat maximal 22 Stunden Zeit, möglichst viele Stationen zu erreichen. Die Startzeiten werden beim Check-In auf der Eninger Weide vergeben. Die Läufergruppen sollten am Freitag bis 12:00 Uhr am Check-In gewesen sein. Der späteste Zieleinlauf ist am Samstag um 15:00 Uhr. Gruppen, die erst nach 17:00 Uhr startbereit sind, haben somit nicht die volle Laufzeit von 22 Stunden.

Die Stationsgruppen stehen von Freitag 13:30 Uhr bis Samstag 14:30 Uhr für die Läufergruppen bereit.

Die Läufergruppen können zusätzlich zu den Stationen der Stationsgruppen auch Tote Stationen anlaufen. Hier gibt es keine Stationsbesetzung oder -infrastruktur. Die Teams können hier aber durch das Lösen kleinerer Aufgaben zusätzliche Punkte sammeln.

4 Läuferregeln

4.1 Gruppengröße

Eine Läufergruppe besteht beim Start aus 4 bis 8 Personen. Das Ziel muss von mindestens 3 Personen zu Fuß erreicht werden, um eine Wertung zu erzielen. Keiner läuft allein! Eine Gruppe ist stets gemeinsam unterwegs. Sollten Läufer nicht mehr weiter können, werden Sie von den Stationsorten abgeholt (→ 6.1.3 Taxischein)

4.2 Wege

Es dürfen nur öffentliche Straßen und Wege genutzt werden. Auch Stationen dürfen nicht querfeldein angelaufen werden.

4.3 Naturschutz

Das Spielgebiet liegt im UNESCO-Biosphärenreservat Schwäbische Alb,



L |



Personen: _____ / _____

Warnwesten: _____

Startzeit: _____

Zielzeit: _____

Stationsbewertung

Nr	Name	Spielidee (0-10 Pkt.)
1	DPSG Reutlingen Mitte	
2	Ghostbusters	
3	Altrovergilde Balingen	
4	Rappelbande	
5	Böblingen	
6	IronKnights	
7	Alloa Zweks da Gaudi	
8	Rover Bad Roverfels	
9	Attacke Pobacke	
10	HardScouts	
11	ATOM	
12	Holzgerlingen	
13	Cooli Cooli Freundebande	
14	Bembelbrigade Bernem Sektion Hibbelischer Hutschebebbes	
15	Der gemeine Säufling feiert Geburtstag	

Spielausführung (0 – 50 Pkt.)	Pfadfinderisches Auftreten (0 – 20 Pkt.)	Atmosphäre (0 – 20 Pkt)	Summe

Näheres zur Stationsbewertung findet ihr in den Regeln unter Punkt 6.2.1 auf den Seiten 18f. in diesem Heft

Tote Stationen



Nr	Antwort	Zeit	Farbe	K
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				

Weitere Informationen zu den Toten Stationen stehen in den Regeln unter Punkt 6.1.4 auf Seite 17 in diesem Heft.

teilweise in der Kernzone. Hierauf ist besondere Rücksicht zu nehmen. Den Anweisungen auf Hinweis-Schildern ist Folge zu leisten, Sperrgebiete sind im Kartenmaterial eingezeichnet.

4.4 Straßen

Behinderungen des Straßenverkehrs sind zu vermeiden.

Mehrspurige Straßen (die Bundesstraßen im Spielgebiet) sind ausschließlich an Brücken und Unterführungen zu überqueren. Außerdem ist das Betreten von Bahnanlagen generell verboten.

4.5 Warnwestenpflicht

Alle Läufer tragen während der gesamten Spielzeit eine Warnweste und führen eine Taschenlampe mit. Beides wird am Start und bei den Stationen und im Ziel kontrolliert.

4.6 Startzeit

Das reguläre Startfenster für die Läufergruppen ist Freitag von 13:00 Uhr bis 17:00 Uhr. Wer später anreist und startet, hat nicht mehr die vollen 22 Stunden Spielzeit.

4.7. Laufzeit

Die Läufergruppen haben sich spätestens 22 Stunden nach ihrer Startzeit am Ziel einzufinden.

4.8 Freie Wahl

Die Läufergruppen entscheiden selbst, welche und wie viele Stationen sie anlaufen. Die Distanzen zwischen den Stationen müssen zu Fuß bewältigt werden. Das Benutzen anderer Fortbewegungsmittel (z. B. ÖPNV) führt zu sofortiger Disqualifikation.

4.9 Satellitennavigation

Das Benutzen von Satellitennavigationsgeräten (GPS, GLONASS, Galileo, Beidou) ist nicht erlaubt. Wir appellieren an eure Fairness und den Pfadfindergeist.

5 Stationsregeln

5.1 Aufbau

Stationen sind so aufzubauen, dass sie den Straßenverkehr nicht behindern, Rettungswege müssen freigehalten werden.

5.2 Hinweisschilder

Sollten Hinweisschilder nötig sein, dürfen diese nicht mit Nägeln oder Schrauben angebracht werden.

5.3 Feuer

Üblicherweise kann in kleinen Feuerschalen Feuer gemacht werden. Vorgaben zu offenem Feuer erhält jede Stationsgruppe gesondert.



5.4 Spieldauer

Jede Station muss von Freitag 13:30 Uhr bis Samstag 14:30 Uhr für die Läufergruppen bereitstehen. Pünktlich um 14:30 Uhr am Samstag sind die Stationen für Läufergruppen zu schließen. Eventuell noch wartende Läufergruppen sollten also unter

Umständen rechtzeitig weiter geschickt werden, wenn absehbar ist, dass sie die Station nicht mehr schaffen können.

5.5 Ende des Abbaus

Der Abbau der Stationen muss bis Samstag 17:00 Uhr erledigt sein. Es erfolgt eine Abnahme durch uns. Das Gelände der Stationen muss am Ende der Veranstaltung sauber und aufgeräumt hinterlassen werden.

5.6 Auswertungsbögen

Jede Stationsgruppe erhält mehrere Auswertungsbögen zur Bewertung der Läufergruppen. Die Bögen werden bei der Einweisung ausgehändigt und zwischendurch immer wieder von den Stationsbetreuern zur Auswertung abgeholt.

6 Spielwertung

An den Stationen erfolgt nach dem Stationsspiel die gegenseitige Bewertung von Läufer- und Stationsgruppe. Informationen über die Bewertung bzw. die Gründe für eine Bewertung sollen nicht weitergegeben oder besprochen werden, sie gehen bitte ausschließlich an die Spielleitung.

Achtet darauf, dass beim Bewerten das ganze Spektrum ausgeschöpft wird. Scheut euch also nicht, ggf. auch mal in einer Kategorie 0 Punkte zu vergeben. Es muss in jedem Fall eine Bewertung erfolgen. Läufergruppen, die eine Stationsgruppe nicht bewerten, bekommen an dieser Station auch keine Punkte.

6.1 Wertung der Läufergruppen

Bei der Wertung der Läufergruppen werden am Ende des Spiels die Gesamtpunkte der Gruppen verglichen.

6.1.1 Bewertung der Läufergruppen durch die Stationsgruppen

Die Läufergruppen werden durch die Stationsgruppen nach folgenden Kriterien bewertet:

Teamvollständigkeit und Marschleistung

Für das Erreichen des Postens erhält jede vollständige Läufergruppe 20 Punkte. Fehlt dem Team ein Läufer, so erhält das Team noch 15 Punkte, bei 2 fehlenden Läufern 10 Punkte und bei 3 fehlenden Läufern 5 Punkte. Fehlen mehr als 3 Läufer, erhält das Team keine Punkte mehr. 0, 5, 10, 15 oder 20 Punkte.



Stationsaufgabe (0-50 Punkte)

Je nachdem, wie gut die Läufergruppe die Stationsaufgabe erledigt, erhält sie 0 bis 50 Punkte. Es entscheidet die Stationsgruppe. 0-50 Punkte

Teamwork (0-30 Punkte)

Bewertet werden die Qualität der Zusammenarbeit der Gruppe und der Umgang der Gruppenmitglieder untereinander sowie der "pfadfinderische Eindruck". Es entscheidet die Stationsgruppe. 0-30 Punkte



6.1.2 Der Läufergruppen-Joker

Es besteht die Möglichkeit, einmalig einen Joker zu setzen. Dabei verzichtet die Läufergruppe auf die

Teilnahme an der Stationsaufgabe und auf die Punkte für die Marschleistung und erhält 50 (statt 0-100) Punkte.

Joker, die am Ende nicht eingelöst wurden, bringen der Gruppe keine Extrapunkte.

6.1.3 "Taxi-Scheine", Punktabzug durch Ausscheiden von Läufern

Es sollen möglichst alle Läufer einer Gruppe das Ziel gemeinsam erreichen.

Falls Läufer ausscheiden und abgeholt werden müssen, so ist für jeden ausscheidenden Läufer ein Taxischein abzugeben. Alle Läufergruppen erhalten hierfür am Start eine individuelle Anzahl von Taxischeinen (Gruppengröße minus 3 Restspieler). Sollten alle Taxischeine aufgebraucht (also nur noch 3 Läufer übrig) sein, so ist bei der nächsten "Taxifahrt" das Läuferheft abzugeben. Das Team wird dann disqualifiziert und die Läufer fahren gemeinsam mit dem Transportfahrzeug zurück zur Eninger Weide.

Ein "Taxi" (Transportfahrzeug) könnt ihr an jeder Station erbitten.

Für den Notfall habt ihr einen Notfallumschlag mit der Telefonnummer der Spielleitung dabei.

Bei Ankunft im Ziel werden für jeden fehlenden Taxischein 50 Punkte abgezogen. Auch bei Nutzung eines Rettungswagens wird der Taxischein angerechnet.

6.1.4 Tote Stationen (0-30 Punkte)

Zusätzlich zu den Posten der Stationsteams gibt es "Tote Stationen" an denen ihr kleine Aufgaben oder Rätsel vorfindet, aber keine Postenbesetzung und keine Infrastruktur wie Sitzgelegenheiten oder Getränke. Diese Stationen sind keine Pflicht für euch, aber sie ermöglichen euch den Gewinn zusätzlicher 30 Punkte zwischen zwei Stationen oder auf dem Weg vom Start oder zurück zum Ziel (wenn Ihr die Aufgabe bewältigt). Tote Stationen müssen vom kompletten Läuferteam angelaufen werden, das Läuferteam teilt sich nie. Löst

ihr die Aufgabe nicht, erhaltet ihr für das Erreichen der Station 10 Punkte. Das Einlösen von Taxischeinen beeinflusst die Wertung hier nicht.

0 oder 30 Punkte



6.1.5 Punktabzug durch Verspätung

Läufergruppen müssen spätestens 22 Stunden nach ihrem Start zurück im Ziel sein, sonst erfolgt ein Punktabzug in Abhängigkeit der Verspätung:

bis 5 Minuten 0 Punkte

bis 15 Minuten 25 Punkte

bis 30 Minuten 50 Punkte

bis 60 Minuten 100 Punkte

über 60 Minuten Disqualifikation

Für die Zeitnahme im Zieleinlauf muss das vollständige Läuferteam (also inklusive vorzeitig ausgeschiedener Läufer) vor Ort sein. In Einzel- und Sonderfällen entscheidet die Spielleitung über einen Punktabzug.

Verspätete Starter haben weniger als 22 Stunden Laufzeit zur Verfügung (abhängig von der Startzeit). Hier gilt bei Verspätung derselbe Punktabzug wie bei Teams, die die vollen 22 Stunden zur Verfügung haben.

Kalkuliert also bei eurer Streckenplanung genügend Zeit ein, um von eurem letzten Posten noch rechtzeitig ins Ziel zu gelangen! Die Stationsgruppen sind angewiesen, pünktlich um 14:30 Uhr abzubauen und evtl. noch wartende Läufer weiter zu schicken.

6.1.7 Punktabzug durch fehlende Warnwesten

Jede fehlende Warnweste führt zu 80 Punkten Abzug. Dies wird mindestens bei jeder Station, am Start und im Ziel kontrolliert.

6.2 Wertung der Stationen

Bei der Wertung der Stationsgruppen werden am Ende des Spiels die Durchschnittspunktwerte der Gruppen verglichen. So soll vermieden werden, dass Stationsgruppen durch die Lage ihrer Station benachteiligt werden.

6.2.1 Bewertung der Stationsgruppen durch die Läufer

Eine Bewertung der Stationsgruppen ist nur möglich, wenn an der Stationsaufgabe teilgenommen wurde. Das bedeutet, dass Läufergruppen, die einen Joker ziehen, die Stationsgruppe nicht bewerten dürfen. Nach dem Absolvieren der Stationsaufgabe werden die Stationen von den Läufergruppen nach den folgenden Kriterien bewertet:

Spielidee (0-10 Punkte)

Wie gut ist die Idee? Gibt es eine Rahmenhandlung? Ist das Spiel spannend, lustig, kurzweilig, originell? 0-10 Punkte

Spielausführung (0-50 Punkte)

Ist das Spiel gut organisiert oder versinkt alles im Chaos? Ist das Spiel flexibel hinsichtlich der Größe der Läufergruppe? Sind Spiel und Spielregeln leicht verständlich? Können die Spielutensilien gut benutzt werden oder sind sie



ungeeignet? Liegen die Spielutensilien bereit oder müssen diese erst zusammengesucht werden? 0-50 Punkte

Pfadfinderisches Auftreten (0-20 Punkte)

Teamverhalten, Umweltfreundlichkeit, pfadfinderische Elemente, 0-20 Punkte

Atmosphäre der Station (0-20 Punkte)

Es geht um den „Wohlfühlfaktor“. Wie wurdet ihr empfangen? Wie ist die Stimmung an der Station? Sind die Stationsmitglieder motiviert? Falls andere Gruppen vor euch waren: Wie wurde mit der Wartezeit umgegangen? Hattet ihr das Gefühl etwas Kraft tanken zu können? 0-20 Punkte

6.2.2 Punktabzug für zu große Stationsteams

Stationsteams bestehen aus 8 bis 12 Personen. Die Maximalpunktzahl bei der Stationswertung ist 100. Für den 13. / 14. Teilnehmer werden wir Euch jeweils 2 Punkte vom Ergebnis abziehen und denken, dass damit der Vorteil, der durch die höhere Teilnehmerzahl entsteht, ausgeglichen wird. Mehr als 14 Teilnehmer lassen wir nicht zu.

Bitte rechnet damit, dass wir die Größe eures Teams auch kontrollieren.

6.3 Weiterer Punktabzug für Läufer- und Stationsgruppen

Die Spielleitung behält sich vor, Verstöße gegen die Spielregeln sowie grobes Fehlverhalten mit Punktabzug zu sanktionieren. Dies betrifft sowohl die Läufergruppen (z.B. bei übermäßigem Alkoholkonsum, Gefährdung des Straßenverkehrs, unfairem Verhalten o.ä.), als auch die Stationsgruppen (z.B. bei grober Verschmutzung, übertriebener Lärmbelästigung, deutlichem Überziehen der Abbauezeit etc.). Wir vertrauen aber darauf, dass diese Regel nicht zum Tragen kommt.

7 „Der Albtraum kehrt zurück“

Wir wünschen uns allen, dass dieser Ironscout kein Albtraum wird.

Dafür appellieren wir an euren Teamgeist, eure Geduld und eure Fairness:

Achtet aufeinander, gesteht anderen und euch selbst Schwächen zu und haltet euch an die Regeln.

8 Datenschutz

Der Veranstalter erfasst und verarbeitet personenbezogene Daten lediglich im Rahmen der Durchführung des Ironscout 2018. Diese Daten werden darüber hinaus nicht gespeichert, übermittelt und verändert.

9 Persönlichkeitsrecht

Mit der Anmeldung zum Ironscout 2018 stimmt ihr der Veröffentlichung von Bildern und Gruppennamen, Videos und Audiodateien in Print- und Telemedien sowie elektronischen Medien (Homepage, Facebook, o.ä.) zu.



Schwäbisch für Anfänger



Der Schwabe wird oft aufgrund seiner direkten Art und scheinbar wortkargen Ausdrucksweise als Bruddler (eigensinniger vor sich hinschimpfender Mensch) bezeichnet. Dabei ist er auch fleißiger und bescheidener (nicht geiziger) Tüftler. Vor allem im Sommer nutzt er jede Gelegenheit für eine Dorfhockede, um bei gutem schwäbischen Bier mit Hals (Schweinesteak) oder Rohde (rote Wurst) vom Grill, im Herbst dann auch gern a Vierddele Woi (1/4l Wein) mit Schupfnudla und Sauerkraut das Leben in geselliger Runde zu genießen.

Hier ein kleiner Sprachführer, damit ihr auf eurem Weg möglichst wenige Verständigungsprobleme habt und keinen Kulturschock erleidet:

ss'Godd!	Grüß Gott!
Heilig's Blechle	das Auto, unabhängig vom Marktwert „heilig“
Bräschdlengsgsälz	Erdbeermarmelade
Herrgottsbscheißerle	Maultasche, so kann freitags Fleisch gegessen werden
Fiedle	Hintern
Schoofsegg!	Schimpfwort für einen angeblich bildungsfernen Menschen
Muggaseggele	eine kleine Menge
Haidanai!	Ausdruck des Erstaunens, auch von Wut
Mach nore!	Beeil dich!
Hobbla	bitte entschuldigen Sie, dass ich Ihnen (bspw.) auf den Fuß getreten bin

- wie schbähd isch? – Können Sie/Du mir bitte sagen, welche Uhrzeit wir haben?
- vierddlzwelfe – 11:15
 halberzwelfe – 11:30
 dreivierddlzwelfe – 11:45
 ganz – 12:00
 (gilt natürlich für jede Stunde)



das schwäbische Nationalmenü:

- Flädlessubb – feine Pfannkuchenstreifen in einer kräftigen Fleischbrühe
- Zwiebroschbroda mit Schbädzle, Soß und Grommbirasalat – Vorzeigeessen jedes schwäbischen Gasthauses, eine Art Rumpsteak mit reichlich angebratenen Zwiebeln, als Beilage natürlich Schbädzle, am besten handgeschabt. Über alles wird so viel als möglich Soße gegossen. Dazu gehört Kartoffelsalat (besteht ausschließlich aus Grommbira, Zwiebl, Essig, Floischbria, Eel, Salz ond Bfeffr).
- Ofaschlubffr – eine Art Apfelaufwurf, bei dem abwechselnd in Scheiben geschnittene Brötchen vom Vortag und Apfelscheiben geschichtet und mit Milch, Ei, Zimt und Zucker im Ofen gebacken werden. Dazu gibt's Vanillesoße.

Am Ende eures Aufenthaltes auf der Schwäbischen Alb sollte das Folgende für euch kein Problem mehr sein. Weder es zu verstehen, noch es auszusprechen: Dr Papschd hotz s Schbäddzlabshdegg zbschäd bschdelld!



Erfahrungen und Tipps

Für alle, die gerne wissen möchten, welche Überlegungen und Planung andere Teams machen, habe ich, als ein mehrfacher Ironscoutläufer, hier versucht ein paar Fragen mit meinen Erfahrungen zu beantworten.

Was soll ich für den Lauf einpacken?

Ich habe die ersten Male zu viel eingepackt und je länger man unterwegs ist, desto mehr spürt man jedes Gramm. Als sinnvoll hat sich für mich erwiesen: etwas Warmes zum Überziehen für die Nacht, Regenjacke, Warnweste, eine Trinkflasche (für mich reicht 1l, den ich an den Stationen immer wieder auffülle), etwas Proviant, Taschenlampe, was Süßes für die Motivation und eine Tasse!

Zusätzlich im Team: Läuferheft, Karte, Kompass, Stifte, ein kleines Erste-Hilfe-Set mit Blasenpflaster und Sportsalbe, Pflasterband und Taschenmesser.

Welche Klamotten ziehe ich zum Laufen an?

Egal ob Kostüm, Kluft oder Funktionskleidung: das Wichtigste ist, dass man sich wohlfühlt! Bedenkt, dass es nachts durchaus kalt sein kann. Auf der Schwäbischen Alb sind es im Oktober durchschnittlich 7-9°C. Zudem sollte die Kleidung trotz Beanspruchung unterschiedlichster Art an den Stationen, die gesamten 22h durchhalten.

Welches sind die richtigen Schuhe? 2017, im eher flachen Hildesheim, habe ich Trailrunning-Schuhe getragen und war damit sehr zufrieden, da ich genügend Profile mit deutlicher Gewichtersparnis zum Wanderschuh hatte. Für die Wege um Eningen am Albtrauf, mit teils größeren Steigungen und felsigem Untergrund, würde ich Schuhe, die über die Knöchel gehen bevorzugen. Da die meisten Probleme beim Laufen mit den Schuhen zusammenhängen ist es sehr ratsam, nur gut eingelaufene Schuhe und gute Wandersocken zu wählen.



Wie lassen sich Blasen vermeiden?

Wie bereits erwähnt, sind gut eingelaufene Schuhe und die passenden Socken extrem wichtig und verhindern das Schlimmste. Zudem hat es sich für mich bewährt, kritische Stellen schon von Beginn an sorgfältig mit Tape abzukleben und die Schuhe anschließend fest (aber nicht zu fest) zu schnüren.

Falls doch Blasen auftreten hat man hoffentlich passende Blasenpflaster dabei ;)

Wie ernähre ich mich beim Ironscout?

Vor dem Lauf ist es wichtig nochmal etwas Kohlenhydratreiches, leicht Verdauliches zu essen und viel zu trinken; bei uns im Team gibt es immer Nudeln.

Während dem Ironscout empfehle ich viele kleine Mahlzeiten rund um die Uhr, mit Sport- oder Müsliriegeln und Obst. Besonders wichtig ist immer ausreichend Wasser zu trinken. Je nach Bedarf kommt bei mir eine Brausetablette mit Mineralstoffen mit in die Trinkflasche.

Was tun, wenn nichts mehr geht?

Für mich gab es bei jedem Ironscout irgendwann den Moment, an dem die Motivation einfach raus ist und der Körper müde wird. Meist war es für mich gegen Sonnenaufgang soweit, wenn die Sonne die große Entfernungen zum nächsten Zwischenziel sichtbar macht und man feststellt, dass das Ziel noch 6h entfernt ist. An diesem Punkt ist es wichtig sich im Team gegenseitig abzulenken. Wir führen dann Gespräche über alles Mögliche und Unmögliche, denn nichts ist dann schlimmer, als schweigend nebeneinander herzugehen und die Schritte der schmerzenden Fußsohlen zu zählen. Nach einer Banane heißt es dann: Zähne zusammenbeißen!

Ich wünsche allen Läufern ein tolles Erlebnis mit viel Spaß beim Ironscout!

Gut Pfad

Simon Reibenspies
Team Insomnia 2



Gute Unterhaltung



Abendgedanken nach H. Kreitmeier

Mein Herz hat heute 103.389-mal geschlagen; mein Blut hat einen Weg von 270 Millionen Kilometern zurückgelegt; ich habe 23.040-mal geatmet und zwölf Kubikmeter Luft in mich eingeatmet; ich habe 4.800 Worte gesprochen, 750 Hauptmuskeln bewegt und sieben Millionen Gehirnzellen in Tätigkeit gesetzt«. So hat der beliebte amerikanische Filmkomiker Bob Hope einmal seine ganz normale Tagesleistung beschrieben. Und er hat daruntergesetzt: »Jetzt bin ich müde.«

Das steht dir auch zu, möchte man am liebsten sagen. Obwohl diese Vorgänge ganz selbstverständlich, ganz natürlich sind. Sie gehören nun einmal dazu. Sie ermöglichen das, was wir Leben nennen. Aber das wird nicht nach Herzschlägen, Kilometern und Kubikmetern gemessen, sondern danach, was wir daraus machen. Nicht die Zahl der Herzschläge ist wichtig, sondern die Frage, für wen es geschlagen hat. Nicht die Zahl der Worte ist entscheidend, sondern was ich gesagt habe - oder was mir nicht über die Lippen kam. Und wenn ich gut über jemanden gedacht habe, so ist das viel wesentlicher als die Zahl der beteiligten Hirnzellen.



Pferdle: Welches isch dei Lieblings-Vogel?
 Äffle: Ha, 's Spätzle natürlich!



„Auf einer Skala von 1 bis 10: wie schwäbisch sind Sie veranlagt?“
 „E Skkala bis 4 hätt au g'langt.“



Äffle: Du, was send des für Beera?
 Pferdle: Des send Blaubeera.
 Äffle: Aber die send doch rot?!
 Pferdle: Ha, weil se no grün send!



Morgenimpuls nach Mutter Teresa

Jeder Tag

- Jeder Tag ist eine Chance, nutze sie.
 - Jeder Tag ist Schönheit, bewundere sie.
 - Jeder Tag ist Seligkeit, genieße sie.
 - Jeder Tag ist ein Traum, mach daraus Wirklichkeit.
 - Jeder Tag ist eine Herausforderung, stell dich ihr.
 - Jeder Tag ist ein Spiel, spiele es.
 - Jeder Tag ist ein Reichtum, bewahre ihn.
 - Jeder Tag ist Liebe, erfreue dich an ihr.
 - Jeder Tag ist ein Versprechen, halte es.
 - Jeder Tag ist ein Abenteuer, wage es.
 - Jeder Tag ist Leben, verteidige es.
- Nach Mutter Teresa

Unnützes Wander- Wissen

Das Wanderlied vom Müller stammt übrigens von einem Müller, der gar kein Müller war. Den Text verfasste Johann Friedrich Wilhelm Müller, ein 1794 in Dessau geborener Philologe.

Über 50 Millionen Deutsche wandern, verteilt auf 370 Millionen Tageswanderungen pro Jahr

Das Neandertal hat seinen Namen von Pastor Joachim Neander. Er ging im 17. Jahrhundert so oft dort wandern, dass die Einheimischen das Tal nach ihm benannten.

Im Frühjahr 2011 wurde der Harzer Naturistenstieg als erster offiziell ausgeschilderter Nacktwanderweg Deutschlands eröffnet.

Der längste Fernwanderweg Europas (E1) startet am Nordkap und endet in Sizilien.

Die größte Wanderdüne Europas befindet sich in Arcachon

Wie heißt ein
Chinesischer Bergführer?
Hing Am Hang



Denn er hat seinen Engeln
befohlen, dass sie dich behüten auf
allen deinen Wegen, dass sie dich
auf den Händen tragen und du
deinen Fuß nicht an einen Stein
stoßest.

aus Psalm 91



Unsere Unterstützer





Im Notfall



Wir sind während des gesamten Laufes für euch erreichbar: **0176 - 58 50 92 41**

Vorsicht ist besser als Nachsicht!

- Keiner läuft alleine oder bleibt alleine zurück! Nie!
- Tragt stets eure **Warnwesten**, damit ihr vor allem in der Dämmerung und bei Nacht gut zu erkennen seid, bzw. frühzeitig gesehen werdet.
- **Trinkt viel Wasser!** Wartet nicht, bis ihr Durst bekommt, dann fehlt eurem Körper schon Flüssigkeit. Füllt eure Flaschen bei jeder Gelegenheit voll. Bedenkt, dass es an „Toten Stationen“ keine Getränke gibt, ansonsten stehen euch an jeder Station Wasser und Brühe zur Verfügung.
- **Achtet aufeinander!** Haltet euch gegenseitig dazu an, genug Wasser zu trinken. Macht Pausen, auch wenn ihr selbst weiterlaufen könntet, ihr aber merkt, dass einer aus eurem Team müde ist. Jeder darf zu jeder Zeit eine Pause beim Laufen einfordern!
- Wenn es nicht mehr geht: **nutzt die Taxischeine**. An jeder bemannten Station könnt ihr euch einen Transport zurück zur Eninger Weide rufen lassen. Den daraus resultierenden Punktabzug entnehmt ihr bitte den Spielregeln.
- Kommt es zu einem **Unfall** und sich jemand schlimm verletzt oder ihr aus anderen Gründen ärztliche Hilfe braucht:

wählt die 112!

Wo ist es passiert? Was ist passiert?

Wie viele sind verletzt?

Welche Art der Verletzung liegt vor? Wer ruft an?

- Sollte es auf der Eninger Weide zu einem Unwetter kommen und eine Evakuierung nötig sein, geht bitte in eure Fahrzeuge oder ins Festzelt und folgt den Anweisungen der Veranstalter.





Impressum:

Druck tiptopdruck

Herausgeber DPSG Stamm Eningen

dpsg-eningen.de

Redaktion Christin Beck, Simon Reibenspies

Bilder Christin Beck, Simon Reibenspies

Veröffentlicht für die Veranstaltung: Ironscout

2018



