

# Turnier-Ordnung

Raubritter-Gleiberg-Turnierordnung-IT-07-2014-07a.xpt

1. Alle Teilnehmer halten sich an die **Turnierordnung**. Nichtbeachtung wird mit einem Strich auf dem **KERBHOLZ** geahndet.
  
2. Du ordnest dich einer **GRUPPE** zu und bleibst immer bei der Gruppe
  
3. Jede Gruppe hat bestimmte (Wappen-) **FARBEN**. Diese müssen immer gut sichtbar sein. Das wird zwei mal geprüft:
  - beim Abmarsch an der Schule
  - Vor der Endauswertung an der Wertungstafel
  
4. In jeder Gruppe muss immer eine/einer die **WAPPENTAFEL** tragen und behüten
  
5. Jede Rittergruppe soll einen **SCHMÄH-REIM** dichten.  
**Geschmähte Gruppe:** siehe Ergebnisblatt  
**Beispiel:** auf dem Ergebnisblatt

6. Bei der Endauswertung wird geprüft, ob der **SCHÄH-REIM** auswendig aufgesagt werden kann.
  
7. In jeder Gruppe gibt es einen **SCHREIBER**, Der das **ERGEBNIS-Blatt** der Gruppe führt.
  
8. Der **VERLAUF** an den **STATIONEN 1 bis 13:**
  - die Fragen/Aufgaben laut vorlesen
  - Frage: haben es alle verstanden?
  - Antwort besprechen
  - auf eine Antwort einigen
  - **Schreiber** trägt Antworten im **Ergebnisblatt** ein
  
9. Die **HEROLDE** helfen ihren Gruppen beim Einhalten der Turnierordnung
  
10. Die **HOFMEISTER** leiten das Spiel und beantworten Fragen zum Ablauf und zu den Aufgaben.  
  
 Die **Hofmeister** verteilen die Striche auf dem **KERBHOLZ**