

Wie funktioniert ein Überfall bei uns:

Hauptziel eines jeden Überfalls ist es, den Kindern ein tolles Erlebnis zu bieten und dabei selbst Spaß zu haben!

Es geht im Grunde darum, das Zeltlagerbanner zu klauen. Das Banner hängt, während des gesamten Zeltlagers an einem Bannermast in der Mitte des Platzes und wird von unserer Nachtwache bewacht.

Bei dem Versuch das Banner zu klauen kann man sich gerne auch in einem gewissen Rahmen umtakeln und raufen. Hierbei muss jedoch darauf geachtet werden, dass wir auch neunjährige Kinder auf dem Platz haben, mit denen nicht so umgegangen werden kann wie mit einem 15-jährigen Jugendlichen oder einem 20-jährigen Betreuer.

Das Banner ist bei uns mit einer handelsüblichen Schnur festgemacht, diese ist von den Überfall*innen mit einer Bastelschere zu durchtrennen. Der Überfall ist beendet, wenn entweder die Überfall*innen es geschafft haben mit einem oder beiden Bannern den Platz zu verlassen (mindestens 50m im Wald) oder alle Überfall*innen zu Fall gebracht wurden. Nach Ende des Überfalls ist ein weiterer Versuch, das Banner zu klauen unzulässig.

Wenn ihr das Banner bekommen solltet erwarten wir, dass ihr am darauffolgenden Tag für die Kinder eine kleine Schnitzeljagd oder Ähnliches veranstaltet, bei der die Kinder das Banner zurückgewinnen können.

Grundsätzliche Regelungen:

- **Überfälle sind grundsätzlich immer** über die Kontaktmail zeltlager.kjgspeyer@gmail.com **bis spätestens eine Woche vor Beginn des Lagers anzumelden. Auf die Rückmeldung des Überfall-Koordinators ist zu warten.** Dieser Koordinator weiß als Einziger, wann überfallen wird und sorgt dafür, dass euer Überfall nicht mit einem anderen Überfall oder alternativem Programm des Zeltlagers kollidiert.
- Wie für jedes gute Spiel gilt: Niemand soll zu Schaden kommen, weder physisch noch psychisch. Ebenso soll kein Material zerstört werden. Davon ausgenommen ist der "moralische" Schaden: sich zu schämen, weil man gleich geschnappt oder gekonnt überfallen wurde gilt daher nicht als Schaden.
- Nach einem Überfall soll es immer noch möglich sein, dass alle Betroffenen am nächsten Tag, ohne Ärgernisse zusammensitzen können. Deshalb sind Überfallende, die zwischen Spaß und übertriebenem Verhalten nicht unterscheiden können, nicht für einen Überfall geeignet.
- Überfallen dürfen Jugendliche ab 16 Jahren und Erwachsene. Diese sollten zudem die nötige Reife für eine derartige Aktion aufweisen. Ebenfalls muss bei jedem Überfallerteam mindestens eine über 18-jährige Person dabei sein.
- Den Anweisungen der Lagerleitung ist zu jedem Zeitpunkt des Überfalls uneingeschränkt Folge zu leisten. Die Lagerleitung ist zu jedem Zeitpunkt des Überfalls dazu berechtigt den Überfall zu beenden und gegebenenfalls die Überfallenden des Platzes zu verweisen.

Zeitraumen:

- Überfallen werden darf zwischen 01-05 Uhr morgens.
- Am ersten und letzten Abend des Lagers sind keine Überfälle möglich.

Verboten:

- Kinder oder Betreuer vom Platz zu entführen.
- Eigentum, Material oder Zelte der KjG zu beschädigen, abzubauen oder zu klauen (außer des Banners).
- Personen zu verletzen (Körperverletzung gemäß §223ff. StGB).
- Eigentum zu zerstören (Sachbeschädigung gemäß §303 I und II StGB).
- Das Mitbringen von Motorsägen, jeglicher Pyrotechnik, Pfefferspray, Airsoft Waffen oder andere gefährliche Gegenstände sind absolut verboten. Einzige Ausnahmen hierbei ist die Bastelschere, um die Bannermast-Schnur zu durchtrennen. Hierfür ist das Benutzen eines Messers nicht gestattet.
- Unangemeldet zu überfallen.
- betrunkene oder bekiffte Überfall*innen

Wer sich mit bedingtem Vorsatz nicht an diese Regeln hält, muss mit einer Anzeige rechnen. Wir hoffen darauf, dass ihr so verantwortungsbewusst seid, dass all das für euch sowieso nicht zur Debatte stand.