

# Zeltlager überfallen

Schon lange gibt es in Pfarrjugend- und Pfadfinderzeltlagern die Tradition des nächtlichen Fahnendiebstahls, der mit dem Maibaumklau von Burschenschaften, Dorfjugenden und Kulturvereinen vergleichbar ist. Auch bei uns sind Fahnendiebe, die für ein spannendes Zeltlager sorgen, gern gesehen, wenn sie sich an ein paar Regeln halten. Aus unserer langjährigen Erfahrung heraus und im Hinblick auf weniger erfreuliche Zwischenfälle bei jüngeren Überfällen im Dekanat, haben wir eine überarbeitete, etwas ausführlichere Regelfassung herausgebracht, die für alle uns überfallenden Besucher Gültigkeit hat.

## Motivation

Auch wenn unsere harschen Formulierungen etwas abweisend und die Fülle von Regeln sehr erschreckend erscheinen, seid ihr sehr herzlich bei uns willkommen. Die meisten erwähnten Anweisungen sind für den gesunden Menschenverstand selbstverständlich und logisch und finden hier nur im Hinblick auf einige wenige Störenfriede Erwähnung. Sorgt mit uns gemeinsam dafür, dass wir uns nach jedem Überfall, egal ob erfolgreich oder gescheitert, die Hand schütteln können und eine schöne gemeinsame Zeit hatten.

## Ziel des Spiels

- Das Ziel des Spiels ist es, die von uns aufgehängte Fahne zu entwenden ohne gefangen zu werden. Es dürfen dabei KEINE anderen Gegenstände mitgenommen oder beschädigt werden. Die Fahne ist mit einer Kunstoffschnur am Fahnenmast innerhalb des Lagers festgemacht. Ein größerer, sich ausstreckender Mensch kann diese Schnur (also befindet sie sich auf ca. 2,20 m Höhe) durchtrennen, worauf die Fahne nach unten fällt und aus unserer Reichweite gebracht werden muss. Aus Sicherheitsgründen darf der Mast nicht umgeworfen oder gefällt werden.
- Zum Erfolg führen bei uns die Tugenden Heimlichkeit, Geschicklichkeit, ein günstig gewählter Angriffszeitpunkt und schnelle Beine. Die Bewacher der Fahne haben, wie weiter unten erläutert, vor allem in direkter Nähe des Masten, eine dem Angreifer deutlich überlegene Rolle inne. Deswegen empfiehlt es sich für den Angreifer, lieber unentdeckt zu bleiben als die Konfrontation zu suchen. Wir wollen keine Massenangriffe, da man bei uns mit Kraft und Gewalt sowieso nicht weiterkommt und unnötiges Gerangel grundsätzlich nur zu Frust auf beiden Seiten führt.
- Bedenkt zu jeder Zeit, dass es sich um ein Kinderzeltlager handelt und dass es primär darum geht den Kindern der Nachtwache etwas zu bieten. Das Vergnügen der überfallenden Besucher spielt natürlich auch eine Rolle, steht aber nicht an erster Stelle!

## Allgemeiner Spielablauf, "gefangen werden" und erfolgreicher Diebstahl

- Die Fahne wird von Betreuern und Kindern der Nachtwache bewacht, diese halten sich entweder am Feuer, auf Patrouille oder in Küche, Klo und den Wegen dazwischen auf. Regulär befindet sich niemand in direkter Nähe zum Fahnenmast, da dieser mehrere Mastlängen vom Feuer entfernt steht, nur bei akuter drohender Diebstahlgefahr finden sich die Bewacher dort ein. Es empfiehlt sich also, bis zum Erreichen des Masten unentdeckt zu bleiben.
- Gefangen werden: Die potentiellen Fahnendiebe können durch Betreuer oder Kinder aus dem Spiel genommen werden. In direkter Nähe des Fahnenmasten (der "heißen Zone" mit ca. 3 m Radius) durch bloßes Berühren des Angreifers mit beiden Händen

(fast abklatschen) auf dem restlichen Areal durch eine Umarmung mit beiden Armen. Im Zweifel wird einen der Fänger durch die Aussage "hab dich" etc. auf das eigene Spielende hinweisen. Ein auf diese Weise gefangener Angreifer ist sofort raus aus dem Spiel und begibt sich umgehend zum Lagerfeuer (Ohne im Weg zu stehen, zu schreien oder sich auf sonstige Weise noch am Spiel zu beteiligen). Der Versuch einen Betreuer oder ein Kind festzuhalten entspricht der eigenen Gefangennahme und dem daraus resultierenden Spielende.

- Gefangene Angreifer sind am Feuer unsere Gäste.
- Wenn es gelingt, die Fahne unter Einhaltung aller Regeln zu entwenden und mit ihr vom Zeltplatz zu verschwinden, kann diese anschließend gegen eine angemessene Auslöse eingetauscht werden. "Vom Zeltplatz zu verschwinden" bedeutet die Fahne in eines der nahe gelegenen Waldstücke zu bringen, sobald der Fahnenträger einen Baumstamm im Wald berührt, ist der Überfall erfolgreich.

### **Weitere wichtige Regeln**

- Fair bleiben und keine Gewalt anwenden. Es sind die ganze Nacht kleine Kinder auf dem Platz, die, auch wenn sie mitspielen, nicht wie ältere Betreuer behandelt werden dürfen.
- Überfallt unser Zeltlager nur zwischen 0:00 und 8:00 Uhr und in Gruppen von maximal zehn Leuten (keine Massenüberfälle!). Alle Angreifer müssen über 16 Jahre alt sein.
- Offenes Feuer oder Feuerwerkskörper sind auf dem Platz verboten.
- Autos von Angreifer oder Waffen haben auf dem Platz nichts zu suchen! Mit mitgebrachten Werkzeugen muss so umgegangen werden, dass zu keinem Zeitpunkt jemand zu Schaden kommen kann!
- Offensichtlich angetrunkene oder unter Drogen stehende Leute haben auf unserem Platz nichts verloren.
- Wir zelten auf der Wiese einer sehr netten Bauernfamilie und bitten deswegen darum, auf deren Eigentum und Nachtruhe Rücksicht zu nehmen. Am besten den Bauernhof selbst meiden, nicht durch Früchte tragende Felder rennen und mitgebrachten Müll wieder mitnehmen.
- Auch wenn es als selbstverständlich erscheint, ihr werdet von uns als Gäste behandelt, also verhaltet euch im Gegenzug genauso. Den Anweisungen der Betreuer ist strikt Folge zu leisten, auch nach dem Spiel hat man sich absolut leise zu verhalten, da Kinder auf dem Platz schlafen. Kippen werden im Feuer entsorgt und ebenso wenig wie Kronkorken in die Wiese geworfen. Sehen wir die Betreuungsqualität der Kinder in irgendeiner Weise gefährdet, behalten wir uns vor, das Spiel zu beenden und euch nach Hause zu vertrösten. Bei Verstößen gegen unsere Anweisungen sehen wir uns genötigt, von unserem Hausrecht gebrauch zu machen und Platzverweise zu erteilen.
- Überfälle, bei denen es zu Regelverstößen kommt, gelten als gänzlich gescheitert und die Fahne wird nicht ausgelöst.

**WER MIT DIESEN REGELN NICHT EINVERSTANDEN IST, IST BEI UNS AUF DEM PLATZ UNERWÜNSCHT, JEDER ANDERE IST HERZLICH WILLKOMMEN!**