

Regeln zum Wimpelklauf auf CPA-Lagern

Zielsetzung

Ziel der Wimpelklauer, im folgenden Angreifer genannt, ist es, den Wimpel mit geeigneten Pfadfindertechniken (Auskundschaften, Anschleichen) in Besitz zu bekommen.
Ziel der Wimpel Eigentümer, im folgenden Verteidiger genannt, ist es, den Wimpel zu halten.

Teilnahme

Die Teilnahme am Wimpelklauf ist nur möglich, wenn der eigene Wimpel zum Klau aufgestellt wird! Nichtteilnehmende Gruppen dürfen nicht angreifen oder angegriffen werden.

Aufstellung des Wimpels

Der eigene Wimpel muss an einer für alle Teilnehmer gut sichtbaren und frei zugänglichen Stelle im Lager des Verteidigers aufgestellt werden und verbleibt dort für die gesamte Spielzeit.

Es darf nur einen Wimpel geben.

Ist der Zugang nur durch ein Zelt möglich, wird dies als Nichtteilnahme gewertet.

Der Wimpel kann durch pfadfindertechnische Sicherungs- oder Alarmanlagen gesichert werden.

Dabei darf kein Angreifer der Gefahr einer Verletzung oder einer ungebührlichen Verschmutzung ausgesetzt werden.

Spielzeit

Die Spielzeit erstreckt sich jeweils vom Ende der letzten Abendveranstaltung bis zum Morgengrauen. Ausgenommen sind die Nächte am An- und Abreisetag.

Angriff

Es darf pro Gruppe nur ein Angriff zur selben Zeit geführt werden.

Grundsätzlich darf ein Angriff mit max. 6 Angreifern durchgeführt werden. Der Wimpel der Verteidiger darf nur vom Aufstellort entwendet werden.

Die Zelte der Verteidiger dürfen nicht betreten werden. Verlust oder Beschädigung von Wertgegenständen sind durch umsichtiges Verhalten zu vermeiden. Im Schadensfall haftet der Verursacher persönlich!

Den Angreifern ist es verboten, Waffen oder Feuerwerkskörper mitzuführen oder zu verwenden. Bei Zuwiderhandlung steht entsprechender Angreifer in der vollen Verantwortung der sich ergebenden Folgen.

Wird der Angriff von den Verteidigern bemerkt, können diese mit allen verfügbaren Gruppenzugehörigen die Angreifer durch abschlagen neutralisieren. Diese Neutralisierung gilt für den laufenden Angriff und erlischt mit Beendigung des Angriffs.

Dabei ist es sowohl Angreifer als auch Verteidiger verboten zu beißen, kratzen, schlagen, treten, spucken, kneifen, würgen, ...

Ein neutralisierter Angreifer darf sich in keiner Weise, auch nicht passiv (z.B. durch sich in den Weg stellen) an dem laufenden Angriff beteiligen.

Ein neutralisierter wimpeltragender Angreifer, darf den eroberten Wimpel an einen noch nicht neutralisierten Angreifer weitergeben. Dabei darf er einen Fuß nicht von der Stelle bewegen (Sternschritt Basketball) und darf von den Verteidigern nicht bedrängt werden (Schutz des Wimpels!). Ist er der letzte Angreifer muss er den Wimpel umgehend an die Verteidiger übergeben. Wenn ein oder mehrere Angreifer neutralisiert wurden und restliche, nicht neutralisierte Angreifer das Lager ohne Wimpel verlassen, so verbleiben alle neutralisierten Angreifer als Geisel im Lager der Verteidiger bis der begonnene Angriff beendet wird (siehe ‚Ende des Angriffs‘).

Ende des Angriffs

Ein Angriff endet sofort:

1. wenn ein nicht neutralisierter Angreifer das Lager mit dem Wimpel der Verteidiger verlässt und somit der Angriff erfolgreich war.
2. wenn alle Angreifer neutralisiert wurden und somit der Angriff abgewehrt wurde.
3. durch drei Pfiffe mit der Trillerpfeife (Abbruch aus wichtigem Grund z.B. Verletzung etc.)

zu 1. Dabei gilt das Lager als verlassen, wenn der äußerste Zeltring bzw. die äußerste Zeltlinie des Gruppenlagers passiert wird.

Zu 3. Der Abpfiff durch wichtigen Grund kann grundsätzlich durch jeden Teilnehmer erfolgen und ihm ist unbedingt sofort Folge zu leisten!

Bei unbegründetem Missbrauch des Abpiffs gilt der Angriff als erfolgreich. Zudem kann die Lagerleitung den Ausschluss der Verteidiger beschließen.

Wurden alle Angreifer neutralisiert, der Wimpel aber schon vom Aufstellort entfernt, so ist dieser für die verbleibende Spielzeit erneut dort zu aufzustellen!

Nicht erfolgreicher Angriff

Die Angreifer können nach Beendigung eines Angriffs unvermittelt einen neuen Angriff ausführen. Dabei sollte vorrangig die Ausarbeitung eines diesmal unbemerkten Angriffs erwogen werden.

Erfolgreicher Angriff

Pro Nacht sollte nur ein erfolgreicher Angriff durchgeführt werden!

Nach erfolgreichem Angriff kann der Angreifer Forderungen zum Rückkauf des Wimpels durch den Verteidiger festlegen.

Zudem kann im Falle eines nachweislich vom Verteidiger nicht bemerkten Angriffs eine zusätzliche Forderung gestellt werden.

Forderungen

Der beste Angriff ist der, den keiner bemerkt! Deshalb wird ein solcher, erfolgreicher Angriff mit einer ‚zusätzlichen Forderung‘ belohnt.

Forderungen sollten materielle Werte (z.B. Essen, Süßigkeiten etc.) umfassen.

Zusätzlich Forderungen können zudem die Übernahme von Lagerdiensten (Spülen, WC-Reinigung etc.) beinhalten. Dabei sind Forderungen und zusätzliche Forderungen zwischen den beteiligten Parteien frei verhandelbar.

Alle Forderungen müssen während des laufenden Lagers gestellt werden, im besten Falle bei der Morgenveranstaltung am Folgetag. Sind bis zum Abreisetag keine Forderungen gestellt worden, muss der Wimpel ohne Forderungen zurückgegeben werden. Eine Mitnahme des Wimpels durch den Angreifer ist nicht möglich.

Die gestellten Forderungen sind gem. der Pfadfinderehre umgehend, spätestens bis zum Abreisetag zu erfüllen. Sollte der Fall eintreten, dass trotzdem reguläre Forderungen nicht erfüllt wurden, setzt die Lagerleitung entsprechende Sanktionen fest.

Ausschluss

Die vorsätzliche oder mutwillige Verletzung der vorgenannten Regeln führt zum Ausschluss der Gruppe am laufenden Spiel. Schiedsstand ist nach Anhörung der Beteiligten die Lagerleitung.

Die o.g. Regeln gelten vorbehaltlich einer Änderung durch die Lagerleitung!