



GB

§ Das **Journey** Gesetzbuch §



2. (überarbeitete) Auflage
August 2022



Inhalt

1. Einführung	1
§1 Vorrecht d. Runner	2
§2 Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel	2
§3 Nutzung von Verkehrs- und Bef.mitteln	2
§4 Chronologie	3
§5 FairPlay	3
§6 Verhalten im Schatten der Nacht	3
§7 Stempel und Muster	4
§8 Stationszettel	5
§9 Laufzettel	5
§10 Safety-Cards	6
§11 Safezones	7
§12 Safezone-Überblick	8
§13 Runner-ID	8
§14 Erkennung	9
§15 Wahlen und Wahlrecht	9
§16 Anwesenheitspflicht und Haftung	10
§17 Unfreiwilliger Parteiwechsel	11
§18 Verhalten der Chaser	11
§19 Verhalten der Runner	12
§20 Ordner	12
§21 Besondere Orte	12
§22 Frühzeitiges Ende	13
§23 Gewinn	13
§24 Wanderpokal	14
§25 Haftung	15
§26 Zeitliche Begrenzung	16
§27 Fluch der Journey	16



1. Einführung

Jedes Jahr ermöglicht die „Journey to the End of the Night“ Austoben im ganz großen Rahmen. Jede aktive und abenteuerlustige Person kann sich hier den Spaß des Jahres abholen und sich auf eine unvergessliche Nacht freuen. Die Teilnehmenden sind das, was die Journey, wie sie heute ist, ausmacht. Um maximalen Spaß zu gewährleisten, ist es jedoch unbedingt notwendig Regularien zu haben, welche von allen Parteien eingehalten werden müssen. Zweifelsfälle und mögliche Situationen, welche in Disputen resultieren könnten, werden so bestmöglich vermieden. Trotzdem soll dieses Buch nicht als diktierendes Regelwerk gelten, welches lediglich Einschränkungen mit sich bringt. Diese Absicht wird mit diesem Werk definitiv nicht verfolgt.

Die folgenden Paragraphen § sind von jedem Teilnehmenden aufmerksam zu lesen. Während der gesamten Journey werden die Runner und Chaser angehalten sich an diese Regeln zu halten, um Konfliktsituationen bestmöglich zu meiden. Sollte es doch einmal dazu kommen, gelten diese Regeln als Grundlage. Der Vollzug obliegt dann den Initiatoren und Initiatorinnen der Veranstaltung.

Allen Runnern und Chasern wird viel Glück für eine erfolgreiche Journey to the End of the Night gewünscht. Möge der stärkste Runner und der ausdauerndste Chaser gewinnen.

Das Journey Team





§1 Vorrecht der Runner

Die Runner haben in Zweifelsfällen oder nicht eindeutig identifizierbaren Situation recht. Mögliche Situationen stellen die Folgenden dar: a) Dispute zwischen Teilnehmenden, b) Konversationen mit der Polizei, dem Ordnungsamt o.Ä. c) sich nur knapp oder zur Hälfte in einer Safezone nach §11 befinden, d) Verletzungen, e) Krankheiten, f) Instanzen höherer Gewalt, g) Hilfeleistungen und weitere. Der Runner gilt bei einem solchen Fall nicht als, nach §17 definiert, gefangen. Ihm wird eine Immunität nach §10.2 gewährt.

§2 Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel

Die Benutzung öffentlicher Verkehrsmittel ist während der gesamten Journey untersagt. Eine Missachtung dieser Regel führt zur Disqualifikation.

§3 Nutzung von Verkehrs- und Beförderungsmitteln

Die Benutzung jeglicher Hilfen zur Fortbewegung ist während der Veranstaltung nicht gestattet. Dazu zählen u.A.: Skateboards, E-Boards, Inlineskater, (E-)Roller, Fahrräder, E-Bikes, Autos, Motorräder, Motorroller uvm. Bei Missachtung droht eine Disqualifikation.





§4 Chronologie

Die Stationen der Journey sind in chronologischer Reihenfolge aufzusuchen. Einige Stempel werden von Ordnern vergeben. Diese dienen der Überwachung der Chronologie. Sollte man eine Station ausgelassen haben, so erhält man keinen Stempel und kann die Journey nicht beenden.

§5 FairPlay

Alle Teilnehmenden sind zu sportlichem und fairem Verhalten aufgefordert. Das heißt, dass man es akzeptiert, gefangen zu werden; dass man seine Mitmenschen nicht beleidigt; dass man seinen Teammitgliedern im Notfall hilft sowie, dass man sich keinen unfairen Vorteil durch a) Missachtung der Regeln oder b) sonstiges unsportliches Verhalten verschafft.

§6 Verhalten im Schatten der Nacht

Runner und Chaser sollen mit der Dunkelheit der Nacht verschmelzen und so unsichtbar wie möglich ihren Aufgaben nachgehen. Dabei ist jedoch zu beachten a) Nicht-Teilnehmende so gut es geht zu meiden, b) sich an die allgemeinen Gesetze und Ordnungen des Landes zu halten.





§7 Stempel & Muster

§7.1 Stempel und Muster dienen der Verifikation der Runner. Sie beweisen, dass der Runner die Aufgabe der jeweiligen Station erfolgreich gelöst hat. Sie müssen nach Benutzung wieder an den exakten Ort, an welchem diese vorgefunden wurden, abgelegt werden. Der Standort ist geheim zu halten. Jeder Runner stempelt selbstständig und lediglich seine eigene Stempelkarte nach §7.2 ab. Selbiges gilt ebenfalls für Muster.

§7.2 Stempelkarten sind speziell für Runner angefertigte Dokumente, mit welchen diese ihren Aufenthalt an einer Station, sowie den Abschluss von dieser geltend machen können. Es ist nicht gestattet eigene Farben oder Motive auf die Stempelkarte zu übertragen. Eine solche Handlung führt zur Disqualifikation und zum Ausschluss von der Siegerehrung. Ein Verlust dieser muss dringend bei der Organisation gemeldet werden, da sonst eine Platzierung nicht mehr möglich ist. Im Falle von starkem Regen kann die Stempelkarte unbenutzbar werden, in einem solchen Fall kann auf andere Materialien gestempelt werden.

§7.3 Ersatzstempel/Ersatzmuster werden an jeder Station hinterlegt, falls der eigentliche Stempel nicht





mehr auffindbar sein sollte. Die Position dieser ist jedoch geheim und kann im Notfall ausschließlich bei den Initiatoren und Initiatorinnen erfragt werden.

§8 Stationszettel

§8.1 Stationszettel dienen der Orientierung der Runner. Diese enthalten wichtige Informationen zum Aufenthaltsort des Stempels sowie über den Standpunkt der nächsten Station und deren Zettel. Chasefreie Zonen sind auf diesen ebenfalls vermerkt. Die Zettel dürfen fotografiert werden. Es ist untersagt diese abzunehmen oder zu beschädigen. Es ist außerdem nicht gestattet den anderen Runnern Hinweise bezüglich der Position dieser zu geben.

§8.2 Falls der Stationszettel nicht mehr an seinem Ort sein sollte, gibt es Ersatz-Stationszettel. Deren Aufenthalt ist jedoch geheim und im Notfall ausschließlich bei den Initiatoren und Initiatorinnen erfragt werden.

§9 Laufzettel

Laufzettel dienen der Orientierung der Runner und Chaser. Jede Partei kennt somit den groben Standort der Stationen.





§10 Safety-Cards

§10.1 Jeder Runner hat die Chance, während der Journey eine Safetycard zu erhalten. Falls diese nicht von Ordnern verteilt werden, ist er dazu angehalten nur eine Karte zu nehmen. Sollte er dagegen verstoßen, wird er für jegliche Teilnahmen an zukünftigen Journeys gesperrt. Chaser werden daher aufgefordert besonders darauf zu achten, wessen Safetycards sie erhalten. Der Runner muss seine R-ID auf die Safety-Card schreiben beziehungsweise muss dies vom Ordner erledigt werden.

§10.2 Mit dem Erhalt einer Safetycard kann ein Runner einmalig dem Gefangenwerden entgehen. Nachdem dieser gefangen wurde, muss er dem jeweiligen Chaser seine Safetycard übergeben. Er muss sich vor dem Chaser mit seiner R-ID ausweisen, um seine Identität zu bestätigen. Ihm wird anschließend eine Immunität von 30 Sekunden gegenüber dem Chaser/der Gruppe an Chasern gewährt, welche/r ihn gefangen hat. Die Immunität beinhaltet, dass die Chaser ihm die bedingungslose Flucht ermöglichen. Eine Verfolgung ist ausgeschlossen. Danach herrscht wieder Normalität. Sollte der Runner erneut gefangen werden, wird er nach §17 zum Chaser. Sollte er von anderen Chasern gefangen werden, so gilt die Immunität nicht.





§10.3 Eine errungene Safetycard hat für einen Chaser keine Verwendung. Diese gilt nicht rückwirkend und kann einen Status nicht wiederherstellen. Sollte ein Chaser nach §13.2 seine Identität verschleiern und eine Safetycard als sein Eigentum nutzen, so wird er disqualifiziert.

§10.4 Sollte es zum Verlust der Safetycard kommen, so verliert man die Möglichkeit dem Gefangenwerden einmalig zu entgehen.

§11 Safezones

§11.1 Eine Safezone oder Safetyzone ist ein Bereich in welcher Runner nicht von Chasern gefangen werden können. Eine Aufenthaltsmaximaldauer gibt es nicht.

§11.2 Das Betreten dieser Zonen ist den Chasern ausdrücklich untersagt. Absichtliche Missachtungen führen zur Disqualifikation.

§11.3 Eine „Teufelswache“ ist uneingeschränkt möglich.

§11.4 Eine spezielle Safezone stellt die „mobile Safezone“ in Form einer ernannten Person dar. Hält man sich innerhalb eines Radius‘ von 3 Metern zu dieser auf, ist ein unfreiwilliger Parteiwechsel nach §17 ausgeschlossen.





§12 Safezone-Überblick

Dieses Dokument dient als Überblick und wird jedem Teilnehmer/jeder Teilnehmerin der beiden Parteien zu Beginn der Veranstaltung ausgehändigt. Es dient vor allem den Chasern, da diese die Stationszettel nicht kennen und somit nicht wissen, wo sie sich aufhalten dürfen und wo Aufenthaltsverbot besteht. Da Runner die Informationen bezüglich der nächsten Safezone unabhängig davon am Stationszettel erfahren, erhalten sie dieses Dokument in einem versiegelten Umschlag. Kommt es zu einem unfreiwilligen Parteiwechsel nach §17 so erhält der nun Chaser das Recht dieses Dokument zu investigieren. Siegel und Umschlag dürfen in keinem anderen Fall manipuliert oder zerstört werden.

§13 Runner-ID

§13.1 Die Runner-ID stellt eine einzigartige Erkennung der Runner dar. Jeder Runner wird mit einer solchen ausgestattet. Wird er von einem Chaser nach §17 abgeschlagen, muss er diese an seinen Fänger/ seine Fängerin abgeben. Damit erlischt der Status „Runner“. Chaser müssen die Karten bis zum Ende der Journey behalten, um dann zu ermitteln, welcher der erfolgreichste Chaser ist.





§13.2 Es ist Chasern und Runnern prinzipiell untersagt ihre Identität zu vertuschen. Dies beinhaltet, dass ein Chaser sich nicht mit einer errungenen Runner-ID ausweist. Ein solches Verhalten ist nicht geduldet und führt zur Disqualifikation.

§13.3 Beim Verlust der Runner-ID verliert man seinen Runnerstatus und wird zum Chaser.

§14 Erkennung

§14.1 Jeder Runner bekommt vor Beginn der Journey zwei unterschiedlich farbige Warnwesten mit den Schriftzügen „Runner“ sowie „Chaser“. Damit wird die interne und externe Erkennung gewährleistet. Die Westen müssen konstant getragen werden. Sollte ein Runner gefangen werden, so muss er seine Westen tauschen und die Weste mit dem Schriftzug „Chaser“ oben tragen. Die Warnweste darf zu keiner Zeit verdeckt oder vertauscht werden, da sonst eine Identifikation nicht gewährleistet ist. Eine Missachtung führt zum Parteiwechsel oder einer Disqualifikation.

§14.2 Die ersten Chaser erhalten zu Beginn lediglich eine „Chaser“ Weste.

§15 Wahlen und Wahlrecht

§15.1 Jeder Teilnehmer hat das Recht am Anfang seine Seite zu wählen.





§15.2 Paragraph 15.1 gilt nicht, wenn a) mehr als fünf Personen Chaser werden möchten, b) niemand Chaser werden möchte.

§15.3 Ein doppelter Sieg in Folge a) der Runner, b) der Chaser schließt eine erneute Wahl der jeweiligen Seite ebenfalls aus.

§16 Anwesenheitspflicht und Haftung

§16.1 Während der gesamten Journey herrscht Anwesenheitspflicht. Das bedeutet, dass man im Zeitraum der Journey nicht die Veranstaltung oder die Stadt verlassen darf. Am Ende der Veranstaltung müssen sämtliche Materialien, welche man im Vorfeld erhalten hat, unbeschädigt zurückgegeben werden. Die Teilnehmenden haften selbstständig für Schäden an den geliehenen Gegenständen.

§16.2 In genehmigten Ausnahmefällen ist ein frühzeitiges Verlassen der Veranstaltung erlaubt. Ausnahmefälle stellen a) schwerwiegende Verletzungen, b) spontaner Krankheitseintritt, c) höhere Gewalt, d) Notfälle dar. Leichter bis mittelstarker Regen stellt keinen Fall von höherer Gewalt dar. Regen ist einem solchen Fall außerdem kein Grund seine Anmeldegebühr erstattet zu bekommen.

§16.3 Wird ein Runner nach §17 abgeschlagen und verweigert daraufhin die als Chaser auszuführenden





Aufgaben nachzukommen, so hat er sich unverzüglich zum Zielpunkt der Veranstaltung zu begeben. Es gilt §16.1.

§16.4 Im Fall einer Disqualifikation muss der Teilnehmer/die Teilnehmerin sich zum Zielpunkt der Veranstaltung begeben. Es gilt §16.2.

§17 Unfreiwilliger Parteiwechsel

Gelingt es einem Chaser einen Runner abzuschlagen, so wird dieser mit sofortiger Wirkung zum Chaser. Der Abschlag muss deutlich sein. Ein „Streifen“ der Kleidung reicht nicht aus. Ausnahmen stellen Regelungen der Paragraphen §§1, 10 und 14 dar. Während des Aufenthaltes in einer Safezone nach §11.1 ist es ausgeschlossen, gefangen zu werden. Sobald ein Runner gefangen wurde, muss er sich wie ein Chaser nach §18 verhalten. Ein unfreiwilliger Parteiwechsel stellt einen natürlichen und erwünschten Prozess dar. Dieser ist kein Grund, die Veranstaltung verlassen zu können oder seine Anmeldegebühr und/oder Spende zurückzuverlangen.

§18 Verhalten der Chaser

Ein Chaser ist dazu angehalten jeden Runner in jeder möglichen Situation (Ausnahmen vorbehalten) zu fangen. Absprachen o.Ä. einen Runner aus Gründen





nicht zu fangen und ihm somit einen unfairen Vorteil zu verschaffen, zählen nach §5 zu unsportlichem Verhalten und werden ggf. mit einer Disqualifikation sanktioniert.

§19 Verhalten der Runner

Runner sind dazu aufgefordert, ihresgleichen mit allen Mitteln zu verteidigen. Verrat an anderen Runnern zu eigenen Vorteilen ist nach §5 unsportliches Verhalten.

§20 Ordner

An einigen Stationen werden Ordner die Stempel vergeben sowie für Ruhe und Ordnung sorgen. Diese entscheiden teilweise selbstständig über Aufgaben, welche erfüllt werden müssen, um einen Stempel zu erhalten. Ein freundliches Verhalten gegenüber diesen ist unabdingbar. Sie werden durch weiße Warnwesten gekennzeichnet.

§21 Besondere Orte

In bestimmten Bereichen der Stadt kann es durch a) Baustellen, b) Menschenansammlungen, c) stark besuchte/überfüllte Plätze oder Einrichtungen, d) von der Stadt deklarierte „gefährliche Orte“ und weiteren zu unübersichtlichen Situationen kommen. Auf das „Fangen“ und teilweise „Rennen“ wird in diesen





Bereichen verzichtet. Beim Verlassen dieser, wird den Runnern eine Immunität nach §10.2 gewährt.

§22 Frühzeitiges Ende

In seltenen Fällen kann es zu einem verfrühten Ende der Veranstaltung kommen. Solche Situationen stellen dar: a) höhere Gewalt, b) es gibt keine Runner mehr, c) es erscheinen unzureichend Teilnehmende. In diesem Fall werden alle Teilnehmenden über den im Vorfeld gewünschten Weg der Kommunikation informiert und haben sich am Zielpunkt zu versammeln.

§23 Gewinn

§23.1 Die Journey kann als Runner oder Chaser gewonnen werden.

§23.2 Es gewinnt der Runner, der den vorgeschriebenen Endpunkt als Erstes erreicht. Es gelten folgende Bedingungen:

- a) Die Stempel- und Musterkarte muss vollständig sein.
- b) Das Chaser Dokument nach §12 muss versiegelt sein.
- c) Die zugewiesene Runner-ID muss noch im Besitz sein.
- d) Die beiden Westen müssen gerecht getragen werden.





Bei gleichzeitigem Erreichen des Endpunktes obliegt die Feststellung des Gewinners/der Gewinnerin den Initiatoren/Initiatorinnen. Es kann zwei erste Plätze geben. In diesem Fall gibt es keinen zweiten Platz. Nach dem Betreten der finalen Safezone am Endpunkt kann man nicht mehr gefangen werden und hat die Journey beendet. Es können auch keine Stempel und Muster mehr nachträglich gesammelt werden. Man gibt seine Materialien bei einem Ordner zurück.

§23.3 Der Chaser, der die meisten Runner gefangen hat und dies durch die erhaltenen Runner-IDs nachweisen kann, gewinnt die Journey. Bei gleichzeitigem Erreichen des Endpunktes obliegt die Feststellung des Gewinners/der Gewinnerin den Initiatoren/Initiatorinnen. Es kann zwei erste Plätze geben. In diesem Fall gibt es keinen zweiten Platz.

§23.4 Die endgültige Gewinnbestimmung ist den Initiatoren und Initiatorinnen vorbehalten. Sollte sich im Nachhinein herausstellen, dass ein Runner oder Chaser mit unfairen Mitteln den Sieg erlangt hat, so können die Initiatoren/Initiatorinnen einen neuen Gewinner bestimmen.

§24 Wanderpokal

Der Wanderpokal kürt jährlich den Gewinner der Runner und Chaser. Durch §15.3 ist es unmöglich den





Pokal nach einem dritten Sieg für sich zu beanspruchen, da dieser nicht in Folge stattfand. Der Pokal mit von den Gewinnern zur nächsten Journey mitgebracht werden. Der Pokal verpflichtet den Pokalhalter gleichzeitig an der Teilnahme zur Journey im Folgejahr.

§25 Haftung

§25.1 Die Veranstaltung erfordert ein Mindestalter von 16 Jahren.

§25.2 Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr und eigenes Risiko.

§25.3 Mit der Teilnahme verzichtet man ausdrücklich auf sämtliche Ansprüche – gleich welcher Art – aus Schadensfällen, Verletzungen oder Folgeschäden.

§25.4 Es wird versichert sportgesund (körperlich, geistig, seelisch) zu sein. Zu einer Teilnahme bei Vorerkrankungen wird abgeraten. Für gesundheitliche Risiken, auch solche, die noch nicht bekannt sind, übernimmt der Veranstalter im Falle eines Unfalls oder Schadens keine Haftung. Sollte es während der Journey zu schweren Verletzungen kommen, so müssen diese unverzüglich bei der Organisation gemeldet werden. Ein unfreiwilliger Parteiwechsel nach §17 ist ausgeschlossen. Es gilt §1.





§25.5 Bei dem Verlust von persönlichen Wertgegenständen sowie eventuellen Diebstählen der Wertsachen oder Kleidung, Beschädigungen o.Ä. während der Veranstaltung übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

§25.6 Für verursachte Sachschäden wird selbstständig gehaftet bzw. finanziell aufgekommen.

§26 Zeitliche Begrenzung

Die Begehung beziehungsweise die Erreichbarkeit der Stationen kann variieren. Einige Stationen können nur in bestimmten Zeiträumen betreten werden. Dies wird am Tag der Veranstaltung gesondert kommuniziert. Sollte ein Runner eine bereits geschlossene Station erreichen, so kann er die Journey als Runner nicht mehr vollenden bzw. gewinnen. Die Regelung von Einzelfällen obliegt den Initiatoren/Initiatorinnen.

§27 Fluch der Journey

Wurden im vergangenen Jahr bei der Journey von einem/einer Teilnehmenden zwei Safetycards genommen, so lastet auf dieser Person sowie der Journey ein Fluch. Das bedeutet, dass die Journey im nächsten Jahr von Regen begleitet wird. Es gilt daher besonders, §10.1 zu beachten.

