

# Fahnenklau-Regeln

**Die Einhaltung dieser Regeln ist Voraussetzung dafür, dass die Fahne im Erfolgsfall von uns ausgelöst wird.**

Moritz Holzapfl

0174 77 17 515

Amrei Peschel

0160 50 11 202

Moritz Plewig

0151 50 411 289

chefs@lumaus-zl.de

Diese sehen Folgendes vor:

## **Methode:**

Bei uns gilt **keine** Abklatsch-Regelung. Es darf deshalb zum Klauen der Fahne physische Kraft eingesetzt werden. Jegliche Aktion, die über Schieben, Festhalten oder vergleichbares hinausgeht, führt zum sofortigen Abbruch des Fahnenspiels.

Die Fahne wird mir einem ummantelten Stahlseil am Mast befestigt und kann heruntergezogen werden. Das Seil wird an mehreren Stellen geführt und besitzt einen Stopper auf Huckepackhöhe. Hier kann die Fahne abgenommen werden. Das Durchtrennen oder Abreißen des Seils und das Sägen am Masten ist verboten und führt zum Abbruch des Fahnenspiels.

## **Verbotene Gegenstände:**

Feuerwerk jeder Art, Säge, Messer, Seitenschneider, Steigeisen und Vergleichbares

## **Teilnehmende:**

Teilnehmer ab 13 Jahren dürfen am Fahnenspiel teilnehmen. Aktionen, die Halten und Schieben übersteigen, führen zum Abbruch des Fahnenspiels.

Jeder Angreifer ist dazu angehalten, stets auf das Wohl der Teilnehmer zu achten und sich im Ernstfall auch um sie zu kümmern.

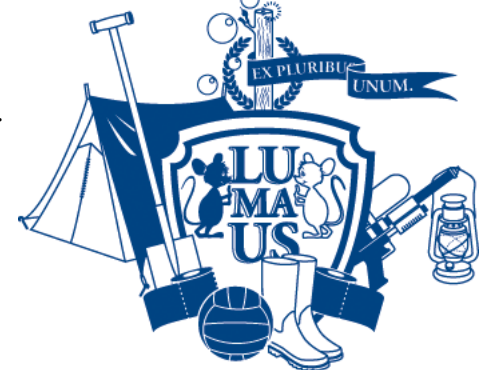
## **Fahnenbeauftragter:**

Der mit einer Warnweste gekennzeichnete Fahnenbeauftragte wird von jeder Nachtwache gestellt. Er darf nicht am Fahnenspiel teilnehmen und behält von außerhalb den Überblick über die Situation. Sollte das Spiel außer Kontrolle geraten oder sollte es einen Regelverstoß geben, wird es von ihm durch ein Signal (Trillerpfeife) abgebrochen. An diese Vereinbarung haben sich alle Anwesenden zu halten!

## **Anzahl der Angreifer:**

Die Anzahl der sogenannten „Angreifer“ ist auf 20 Personen beschränkt. Sollte diese Zahl nicht eingehalten werden führt dies zum sofortigen Abbruch des Spiels. Bei den Angreifern handelt es sich um Bekannte der Leiter. Diese verpflichten sich ebenfalls, stets auf das Wohl der Teilnehmer zu achten.

Wir möchten nochmals betonen, dass das Fahnenspiel einen großen Teil der Tradition des Zeltlagers ausmacht. Dass dieser „Programmpunkt“ friedlich ablaufen soll, ist für jeden Leiter selbstverständlich, genauso, dass das Wohl der Teilnehmer stets über dem Wohl der Fahne steht.



## Wichtig:

- Bei uns darf ausschließlich die Fahne geklaut werden.
- Erlaubte Angriffszeiten sind vom 07.08.-13.08. jeweils von 23:00 – 6:00 Uhr. Am 13.08.2022 wird der Mast gefällt.
- Mit Erhalt des Angreifergetränks darf nicht mehr am Fahnenspiel teilgenommen werden. Weitere Angriffe in derselben Nacht sind verboten.
- Wir bitten alle Angreifer, vorher einen **Corona-Schnelltest** zu machen und bei Krankheitssymptomen nicht zu kommen. Die Sicherheit der Teilnehmer ist von größter Bedeutung.

## FAQs

> Was darf alles geklaut werden?

- Bei uns darf ausschließlich die Fahne geklaut werden!

> Wann endet der Angriff?

- Der Angriff endet, wenn

- a) Die Fahne erfolgreich geklaut wurde (= vom Zeltlagergelände entfernt)
- b) Die Angreifer ihr Angreifergetränk erhalten haben
- c) Der Fahnbeauftragte das Fahnenspiel abbricht

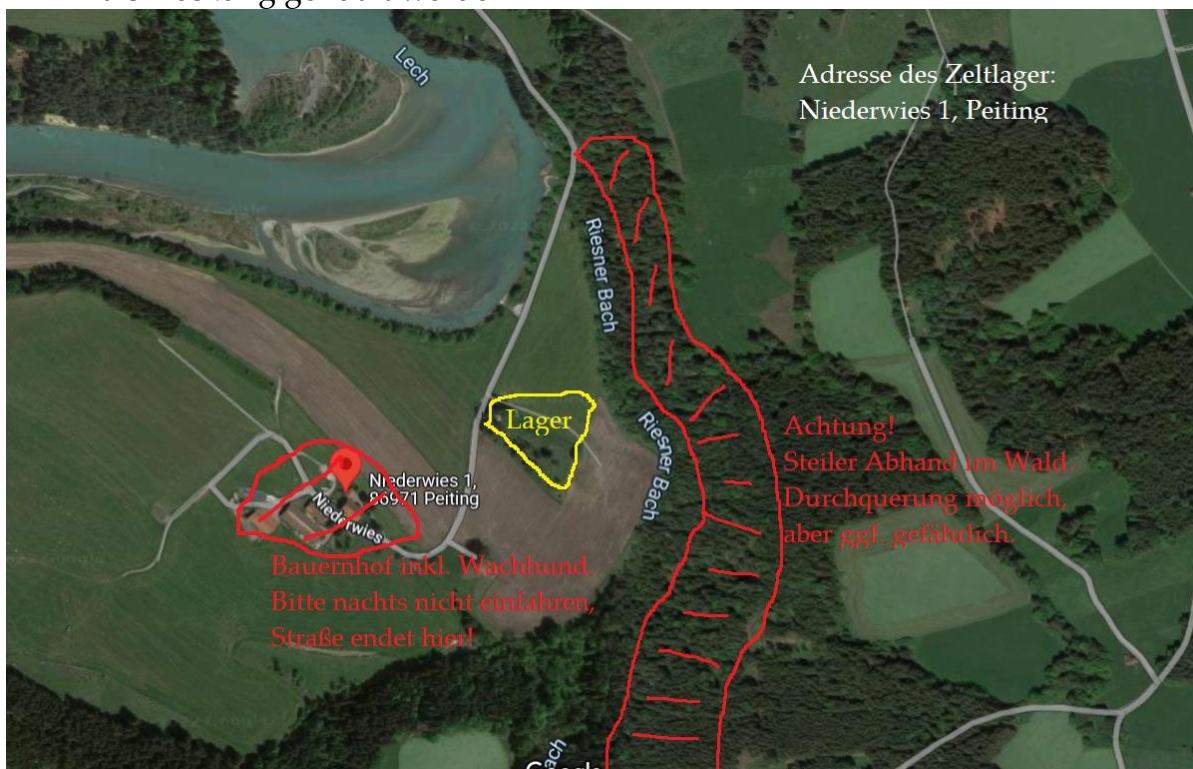
- Nach Erhalt des Angreifergetränks darf in derselben Nacht nicht erneut angegriffen werden!

> Was passiert nach dem Angriff?

- Nach dem Ende des Angriffs laden wir euch herzlich ein, mit uns am Lagerfeuer zu verweilen

## Skizze zum Zeltlager:

- Wir empfehlen, das Auto in der Ortschaft Kreuth oder Umgebung abzustellen. Von dort führt die Straße direkt zum Zeltlager. Von dort kann auch der Wald als Deckung genutzt werden



Ausschnitt von Google Maps