

Fahnenklau-Regeln

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

Amrei Peschel
0160 50 11 202
Helena Wollmann
0151 56 62 65 41 4
zeltlager.muenchen-
lutherkirche@elkb.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:

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

Jede/r AngreiferIn ist dazu angehalten, stets auf das Wohl der TeilnehmerInnen zu achten und sich im Ernstfall auch um sie zu kümmern.

Fahnenbeauftragte/r:

Der/die 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!

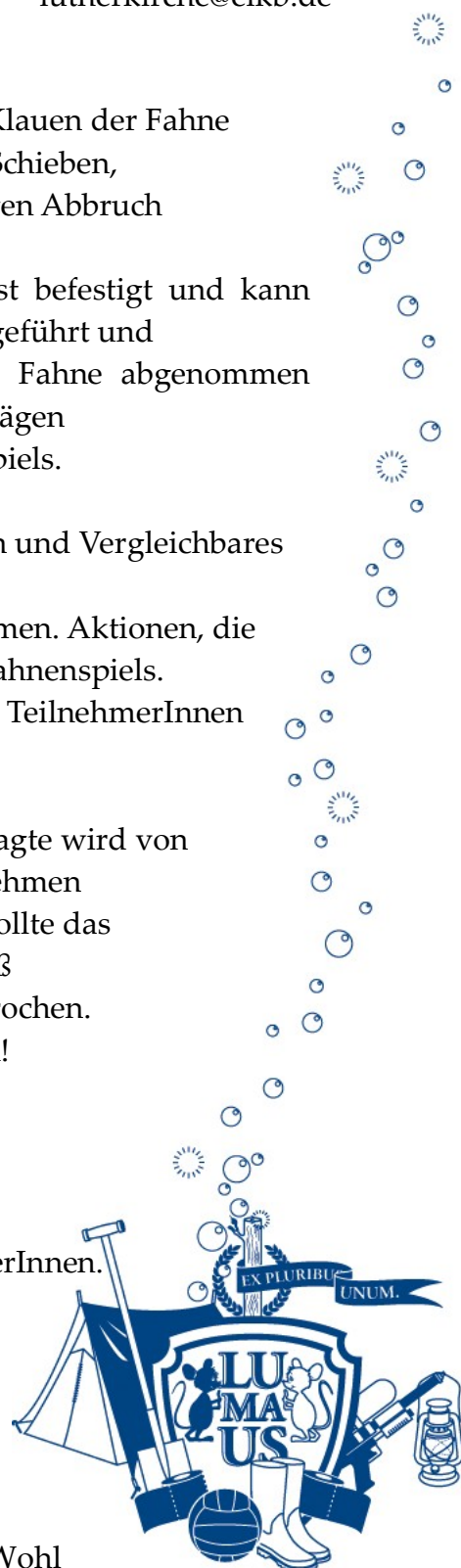
Anzahl der AngreiferInnen:

Die Anzahl der sogenannten „AngreiferInnen“ ist auf **20 Personen** beschränkt. Sollte diese Zahl nicht eingehalten werden führt dies zum sofortigen Abbruch des Spiels.

Bei den AngreiferInnen handelt es sich um Bekannte der LeiterInnen.

Diese verpflichten sich ebenfalls, stets auf das Wohl der TeilnehmerInnen 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 Leitenden selbstverständlich, genauso, dass das Wohl der TeilnehmerInnen stets über dem Wohl der Fahne steht.



Wichtig:

- Bei uns darf ausschließlich die Fahne geklaut werden.
- Erlaubte Angriffszeiten sind vom 09.08.-14.08. jeweils von 23:00 – 5:00 Uhr. Am 14.08.2026 wird der Mast gefällt.
- Mit Erhalt des Angreifergetränks darf nicht mehr am Fahnenspiel teilgenommen werden. Weitere Angriffe in derselben Nacht sind verboten.
- 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?

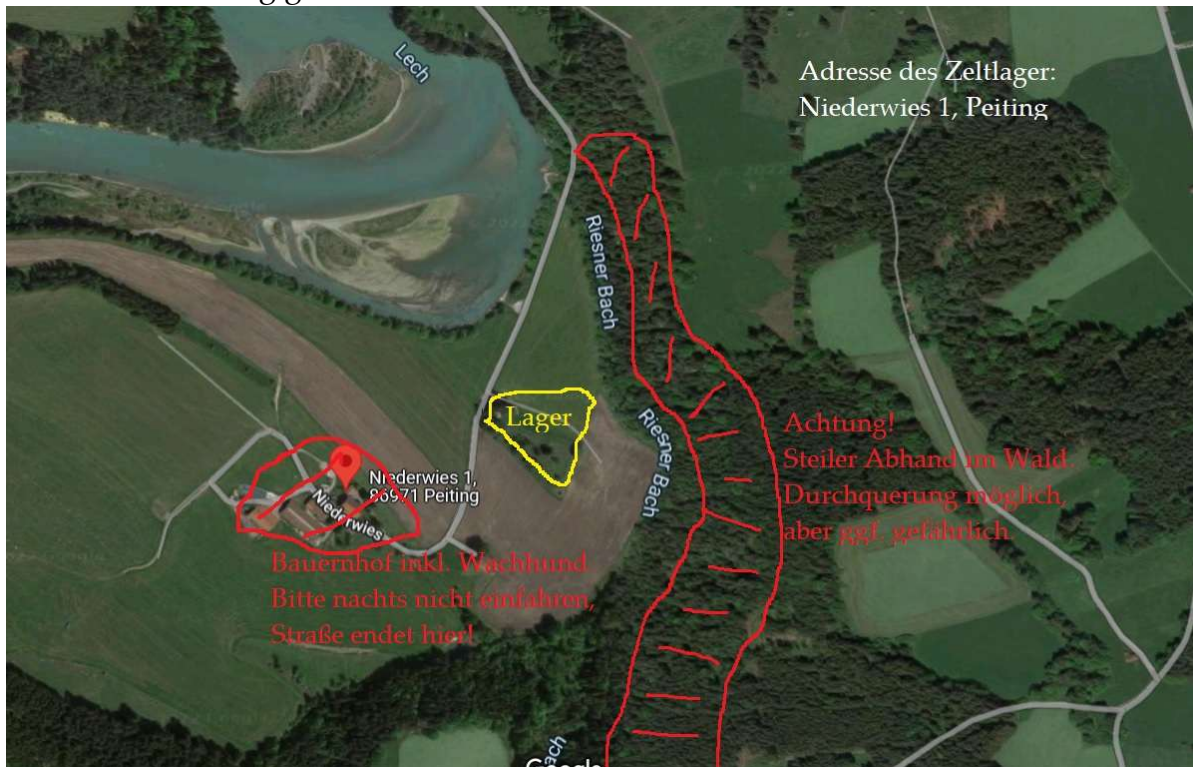
- Der Angriff endet, wenn
 - a) Die Fahne erfolgreich geklaut wurde (= vom Zeltlagergelände entfernt)
 - b) Die Angreifer/innen ihr Angreifergetränk erhalten haben
 - c) Der/die Fahrenbeauftragte das Fahnenspiel abbricht
- Nach Erhalt des Angreifergetränks darf in derselben Nacht nicht erneut angegriffen 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