



Bannerklau-Regeln

Vorab:

Der Bannerklau ist ein Spiel unter Pfadfindern und soll für alle Teilnehmenden-Stufen, sowie Verteidigende und Angreifende Spaß machen – das respektvolle Miteinander steht im Vordergrund. Für die Juffis ist es besonders Spannend und sie freuen sich, wenn ihr versucht sie anzugreifen.

Ablauf:

Am Samstag Abend (25.04.2026) wird am Bannermast auf dem Zeltplatz der Juffis das Banner gehisst, wir peilen dafür ca. 23:00 Uhr an. Ab dann darf versucht werden von Seiten der Angreifenden das Banner zu klauen. Die Juffis werden versuchen Angreifende **abzuschlagen**, ähnlich wie beim Fangen spielen – dafür reicht eine **leichte Berührung!** Ist man als Angreifende Person gefangen worden, ist das Spiel für jene Person beendet, es darf von jener Person kein Angriff mehr getätigt werden und wir laden euch herzlich ein sich mit uns Leitenden ans Feuer zu setzten (Fair Play!). Sollte das Banner bis ca. 05:00 noch am Bannermast hängen wurde es **erfolgreich verteidigt**. Wurde das Banner vor ca. 05:00 Uhr vom Bannermast entwendet und in nicht mehr erreichbare Entfernung für die Juffis gebracht und die Angreifenden Personen auf diesem Weg nicht gefangen worden sind, so gilt das Banner als geklaut und das **Spiel ist beendet**. Das alleinige besitzen bzw. in den Händen halten des Banner reicht nicht aus, es muss vom Lagerplatz und darüber hinaus gebracht werden ohne abgeschlagen zu werden. Wird man mit Banner abgeschlagen, so muss das Banner an Ort und Stelle fallengelassen werden. Vorab ist ein z.B. Zuwerfen oder eine Übergabe natürlich erlaubt.

Spielzone:

Die Spielzone ist der **umzäunte Zeltplatz** der Juffis. In diesem Bereich dürfen die Juffis sich hauptsächlich bewegen. Abschlagen ist aber **sowohl vor als auch hinter** dem Zaun erlaubt.

Bannermast:

Das Banner wird an dünnen, zerreibaren Seesal am Bannermast hängen. Es wird kein Werkzeug (z.B. Messer, Scheren etc.) benötigt.

Die Juffi-Leitenden werden darauf achten, das genügend Abstand von Seitens der Juffis zum Bannermast gelassen wird (hinter die Abspannung). Bei einem Angriff, dürfen Juffis natürlich auch zum Bannermast rennen.

Wer darf klauen:

Alle Stammesmitglieder (DPSG Christus König, Stamm Don Bosco) ab der Pfadi-Stufe – also Pfadis, Rover, ggf. Altrover, Leitende, Förderverein.

Lagerleitung

Marcel Kebekus (Don Bosco)
Cedric Mitschke (Christus König)

Stamm Don Bosco

Dahl/Rummenohl

www.stammdonbosco.de

Ansprechpartner: Marcel Kebekus

Mobil: 0159 01739143

DPSG Christus König

dpsg-ck.de

Ansprechpartner: Cedric Mitschke

Mobil: 0160 2324407

Datum: 25.04.-26.04.2026

Uhrzeit: Start ca. 23:00 Uhr

Ende: spätestens 05:00 Uhr

Adresse: Hof Hobräck,
Nimmertal 1, 58091 Hagen



Übersicht - Die wichtigsten Regeln

1) Zu den Örtlichkeiten

- Rücksicht nehmen auf Bewohnende und Privateigentum (wir sind dort zu Gast)
- Pferdekuppeln meiden, da dort Tiere sein können.
- Auf Zäunen kann Strom sein (Achtung: ggf. Stacheldraht)
- Autos bitte außerhalb des „Wohngebiets“ parken

2) Umgang

- Es ist ein Spiel!
- Respektvoller, pfadfinderischer Umgang (keine Beschimpfungen etc.)
- keine Gewalt (leichtes Abschlagen genügt)
- Fair-Play (Abgeschlagen heißt Abgeschlagen)
- Juffis darf das Banner nicht aus der Hand gezogen werden.

3) Zum Angriff

- keine (Taschen-)Lampen, keine Fahrzeuge, keine Werkzeuge jeglicher Art
- der Bannermast bleibt stehen, darf nicht umgestoßen werden
- Betreten von (Schlaf-)zelt ist tabu (Ausnahme Jurte)
- es werden keine Gegenstände oder Personen geklaut

Hinweis für die Angreifenden:

- Festes Schuhwerk ist Pflicht
- Vorsicht bzgl. Heringen, Abspannseilen und Zäunen
- Die **Verantwortung** trägt die jeweilige Leitendenrunde der Stufen

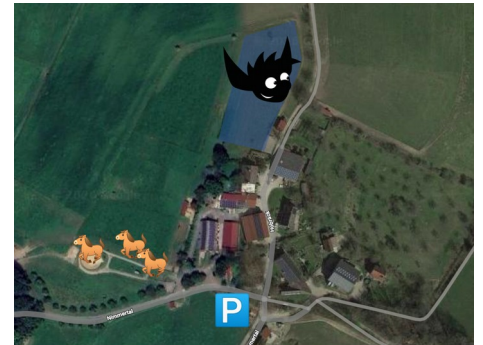
Banner klauen = Banner vom Bannermast holen, mit Banner weglaufen und nicht Abgeschlagen werden.

Mit Banner in der Hand abgeschlagen worden → Banner an Ort und Stelle fallen lassen.

Spiel beendet = wenn Banner erfolgreich geklaut wurde, wenn das Banner nicht erneut aufgehängt werden kann, wenn das Spiel seitens der Juffi-Leitenden beendet wird (spätestens 05:00 Uhr)

Generell/Regelbruch

Alle Leitende achten gemeinsam auf die Einhaltung der Regeln, bei Regelbruch oder unpfadfinderischen Verhalten ist das Spiel an jener Stelle beendet.



Die Lagerleitung wird bei ggf. Änderungen oder nötigen Infos diese über Nachrichten an euch weitergeben.

