

Anmeldeformular

„Projekt Eisenwald – Wächter des Eisenwaldes 818 A.D.“

-2020-



 **Bildungszentrum für Nachhaltigkeit**

Grundlegende Informationen:

Wann: 09. – 10.05.2020

Wo: Erlebniswald Trappenkamp / Tannenhof 1, 24635 Daldorf

Infos: www.projekt-eisenwald.de und www.forst-sh.de

Kontakt: info@projekt-eisenwald.de

Für postalische Anmeldungen:

Sebastian Wilms
Muhliusstraße 85
24103 Kiel

Anmeldungen über E-Mail an: registration@projekt-eisenwald.de

Zur Info: EINE ANMELDUNG VIA FAX IST NICHT MEHR MÖGLICH!

Anmeldeschluss: 01. März 2020

(Nachträgliches anmelden wird in Ausnahmefällen möglich sein!)

Hinweis:

Im Auftrage des Veranstalters „Erlebniswald Trappenkamp“ laden wir euch zum „Wächter des Eisenwaldes 818 A.D.“ ein. Aufgrund des angestrebten hohen A-Faktors der Veranstaltung und der Darsteller wurden wir vom „Erlebniswald Trappenkamp“ beauftragt eingehende Anmeldebögen zu sichten. Nach Zusage unsererseits erhaltet ihr dann eine schriftliche Bestätigung und weitere Informationen.

Auch wenn die Gewandung und Ausrüstung noch nicht dem Kitguide entspricht, hätten wir gerne im Vorfeld ein paar Bilder der Gruppe/Darsteller und des Lagers. Die Adresse einer Homepage auf denen Ihr und euer Lager zu sehen seid, reicht auch.

Wir betonen ausdrücklich, dass der Erlebniswald Trappenkamp der offizielle Veranstalter des Events „Wächter des Eisenwaldes 818 A.D.“ ist! Das Projekt-Team hat lediglich eine ehrenamtliche beratene Funktion!

WICHTIG: Für die Veranstaltung 2020 ist für jeden Teilnehmer die Einhaltung des Minimal-Kitguides 1.5 während der Trainings und dem Event-Marsch verpflichtend! Für die komplette Veranstaltung ist generell die No-Go Liste im Anhang bindend.

Anmeldung:

Wir/Ich.....
(**Name der Gruppe/Darsteller**) melden uns hiermit verbindlich für die oben genannte Veranstaltung an.

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an folgenden **Ansprechpartner**:

Name: Vorname:

Straße / Nr: PLZ / Ort:

Tel.: Email:

Internetadresse:

Wir kommen mit Personen davon Kämpfer

Wir möchten folgenden Workshop anbieten:
(das Orgateam bespricht dann weitere Details mit euch)

.....

Wir kommen mit folgender Anzahl an Bauten:

Zelt: Sonnensegel: Stand:

Art der Zelte:

(z.B. Wikingerzelt, Sachsenzelt, Rundzelt. Moderne Zelte und Zelte anderer Epochen können auf dem Parkplatz aufgeschlagen werden, welcher ca. 400m/5 Min. vom Veranstaltungsgelände liegt.)

.....

.....

Wir benötigen eine Aufbaufläche (inklusive Abspannung und Sonnensegel) von insgesamt..... malm.
(Bitte plant genau. Wer keine Angaben macht oder viel zu überhöhte (z.B.1 Wikizelt = 12m X 12m), muss damit rechnen, auf Nebenflächen oder den Parkplatz ausgelagert zu werden.)

Anreisetag: Abreisetag:

Kurzbeschreibung der Gruppe:

.....

.....

.....

.....

Folgendes stellen wir/ich für das Projekt dar: (Mehrfachnennungen möglich)

(Händler: Bitte überprüft vor Anmeldung ob die Bedingungen in Anlage 1 (für Händler) erfüllt werden können!)

Nr.	Name/Vorname	E-Mail	Sachse/Slawe/Franke	Handwerker (Was?)	Händler	Kämpfer/Zivilist
00	Mustermann, Max	Musterman@zz.de	Sachse	Ja, Schmied	Nein	Kämpfer
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

WICHTIG: Jeder Teilnehmer, egal ob Kämpfer, Handwerker, Händler oder einfacher Teilnehmer muss namentlich aufgeführt werden!

Anmeldung - Event-Marsch „Wächter des Eisenwaldes 818 A.D.“ (siehe Infoblatt im Anhang)

Für den Event-Marsch gibt es 3 Fraktionen zur Auswahl. Einmal die sächsische und slawische Seite die den Grenzgang und die unterwegs gestellten Aufgaben durchführen und einmal die neutrale Fraktion die gegen beide Fraktionen als Feinddarstellung arbeitet, Hinterhalte legt und generell bei der Durchführung der gestellten Aufgaben behindert.

Jeder der generell körperlich fit genug ist, um einen ca. 12 KM langen Marsch unter teilweisen widrigen Bedingungen zu marschieren und unseren Bedingungen des aktuell vorliegenden Kitguides erfüllt, kann sich zu diesem Marsch anmelden. Zivile als auch kämpferische Darstellungen sind natürlich für diesen Marsch zugelassen.

Anmeldung:

(Folgende Personen werden am Event-Marsch teilnehmen)

Nr.	Name/Vorname	Fraktion „Sachse“	Fraktion „Slawe“	Fraktion „Neutral“	Kämpfer/Zivilist
00	Mustermann, Max	ja	nein	nein	Kämpfer
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Hiermit versichere ich, dass wir/ich den Kitguide des Projekts Eisenwald und die No-Go Liste für diesen Event einhalten werden und beides für das Lager angestrebt wird.

Ich habe die Hinweise, die Anlagen 1-3 und die Nutzungsordnung des „Erlebniswaldes Trappenkamp“ (Im Anhang „Nutzungsordnung“) zur Kenntnis genommen, bin damit einverstanden und werde diese respektieren. Ich bin mir bewusst, dass dies keine Fantasy- Veranstaltung ist.

Bei Verhinderung oder Absage werden wir den Veranstalter rechtzeitig, (d.h. spätestens 2 Tage vorher) per Email oder auf dem Postweg informieren.

Ort/Datum Unterschrift als Ansprechpartner

Anlage 1: (für Händler)

Welches Handwerk wird dargestellt:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Beschreibung der Handelsware:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sonstige Informationen die ihr uns mitteilen wollt:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bedingungen für Händler:

1. Grundregeln

Die Handwerker/Händler sollten eine Darstellung zwischen 700 – 1100 aus dem Nordeuropäischen Raum haben. Bei der Bewerbung bitte das Handwerk/Handel und die Handelsware genau beschreiben. Es wird vorausgesetzt, dass der Standbetreiber einen gültigen Gewerbeschein und eine ausreichende Gewerbehaftpflicht hat.

Bitte entsprechende Bilder des aufgebauten Standes und des Warensortiments mitschicken.

Am besten per E-Mail an registration@projekt-eisenwald.de

2. Warensortiment

- Erlaubt ist Ware die grob zwischen 700 – 1100 angesiedelt ist.
- Bücher dürfen in geringen Mengen präsentiert werden. (bitte nur zu historischen Themen)
- Alkohol in Glasflaschen dürfen in geringen Mengen präsentiert werden.
- Keramik die von der Zeitstellung passt.
- Die Verkaufsware sollte an historischen Vorbildern angelehnt.

3. Herstellung vor Ort

**Keine Herstellung der Ware vor Ort mit modernen Mitteln/Werkzeugen während der Veranstaltung!
(Revolverzangen, Gasbrenner etc.)**

- Ausnahmen wie bei Kinderprogrammen verwendete (moderne) Werkzeuge (aus Sicherheitsgründen) müssen vorher mit der Orga „Handwerk/Handel“ abgestimmt werden.
- Bitte auf sichtbare Schrauben und andere Befestigungsteile verzichten bzw. gut abdecken.
- Alle Standbetreiber, die Lebensmittel zum Verkauf anbieten, müssen die Vorgaben der Lebensmittelhygiene-Verordnung erfüllen. Gesundheitszeugnisse für das Personal sind bereitzuhalten. Ohne vorherige Absprache mit dem Veranstalter (und Orga) ist der Verkauf von Getränken in Flaschen untersagt.

Anlage 2 (für Alle)

Der Standbetreiber/Lagernde haftet selbst für Schäden, die er verursacht und hat eine entsprechende Haftpflicht auf seine Kosten abzuschließen.

Der Standbetreiber/Lagernde haftet für Schäden oder Unfälle die in Zusammenhang mit seinem Stand bzw. Lager entstehen.

Der Veranstalter haftet nicht für Schäden oder Verschmutzungen, die von Dritten an Ständen, Lagern oder Waren verursacht werden.

Jeder Stand/Lager muss eine ausreichende Sicherheitsausstattung (Löschdecke, Feuerlöscher) haben.

Feuer wird nur in Feuerschalen oder in ausgehobenen Löchern erlaubt.

Lagernde bauen auf eigenes Risiko auf.

Hobbyhandwerker ohne Gewerbeschein, die keinen Gewinn mit dem Verkauf ihrer Waren erzielen, benötigen eine private Haftpflicht, die ihr Hobby abdeckt.

Alle Kämpfer müssen die Einverständniserklärung bei ihrem zuständigen Teileinheitensführer unterschreiben. Nur wer diese Einverständniserklärung unterschreibt, darf an der Schlacht teilnehmen. Gekämpft wird nach dem Regelwerk „Codex Belli“ mit Erweiterungen (siehe Codex Suentana). Jeder Kämpfer der das Kampffeld betritt, akzeptiert die vom Orgateam aufgestellten Regeln.

Folgende Dinge sind im Lager/Stand nicht erwünscht:

Unpassende Felle und andere Dinge von Tieren die nicht in das frühe Mittelalter Nord/Mitteleuropas passen (moderne Kühe, Tiere aus anderen Kontinenten, Longhorn Schädel z.B.), moderne Stofftiere, moderne Puppen (Teddybären in Kettenhemd usw).

Werbeflyer (wir werden für Flyer einen Aufsteller am Geländeeingang bereitstellen, dies muss aber vorher mit der Orga abgesprochen werden), bunte Flaggen (z.B. Wikinger- oder Keltenmotiven z.B.), Steckstühle, moderne Grillausrüstung, u.s.w...

Das Rauchen ist nur außerhalb des Lagers bzw. außer Sicht von Besuchern erlaubt!

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmer von der Veranstaltung auszuschließen, wenn sie grob gegen Regeln verstoßen oder anderweitig unangenehm auffallen!

Bei Ereignissen die höhere Gewalt (Unwetter, Naturkatastrophen etc.) unterliegen, behält sich der Veranstalter vor die Veranstaltung abzusagen. In diesem Falle kann er nicht für entstandene Schäden, anfallende Kosten oder entgangenen Verdiensten haftbar gemacht werden oder zum Schadensersatz verpflichtet werden!

Anlage 3 (für Alle)

No-Go Liste - Projekt Eisenwald

Einleitung:

Da uns in letzter Zeit immer wieder Anfragen nach bestimmten Ausrüstungsgegenständen erreichen und ob dieses und jenes für unsere Schlacht erlaubt sei, haben wir uns entschlossen eine kurze und übersichtliche No-Go Liste zu veröffentlichen. Unsere Kitguides haben natürlich immer noch Vorrang. Diese Liste dient nur zur Unterstützung.

Folgende Dinge sind auf unserem Event nicht zugelassen!

KLEIDUNG

- Schaft/Kniestiefel wie z.B. Rus/Sutton-Hoe/Haithabu Typ 8 (3 Knebel)
- klassische Rus/Birka Mützen (Zipfelmützen)
- frühmittelalterliche friesische Mützen mit Schirm
- hoch- und spätmittelalterliche Gugeln mit Zipfel oder Schwanz
- Westen
- Hosen und Kittel/Tuniken aus Leder
- Rus/Pluder/Aladin Hosen
- Halsreifen
- Fellumhänge
- Wikingerzeitlicher Schmuck (Oval-/Schalenfibeln)
- Holzschuhe (Clogs)
- Schläfenringe

→ Hier hilft euch der Kitguide mit Ideen für die Minimalausstattung.

RÜSTUNG

- sichtbarer Hals/Kragenschutz (diese kaufbaren Krägen mit Schnallen)
- Brillenhelme nach Typ „Gjermundbu“ oder moderne Abarten
- vendelzeitliche Helme
- Nasalhelme mit hochgezogener (bis zu den Augen z.B.) Vollbrünne
- Nasalhelme nach St. Wenzel
- Helmerweiterungen fürs Gesicht sog. „Faceguard“ aus Leder, Kettengeflecht, Lamellen, Schuppen etc.
- separates Kettengeflecht an Rüstung oder Kleidung
- armlose Kettenhemden/Westen
- gängige „moderne“ Gambesons mit Schnallen (vorne), höchstens wenn sie nicht sichtbar getragen werden
- Lamellen/Schuppen Panzer (nur nach Absprache)
- Oberkörperschutz aus Leder

SONSTIGES

- Klingenwaffen ohne Scheide z.B. Schwerter, Saxe, Messer
- Firmenaufdrucke oder auffällige Farben auf Schutzausrüstung z.B. Handschuhen etc.

Nicht erwünschte Verkaufsware oder Lagerequipment

- Plastik ist absolut tabu,
- CD's,
- nach dem Gesetz verbotene Ware oder mit in Deutschland verbotenen Symbolen verzierte Ware,
- Glaskonserven (Konfitüre z.B.),
- Fantasy Gegenständen
- Baumwollsachen,
- Zum Thema der Veranstaltung unpassende Ware (z.B Römer, Ritterzeit etc.),
- Steckstühle,
- in Plastik verpackte Ware,
- in Deutschland verbotene Ware, Bücher, Gegenstände,
- Massenware/Importware nach Möglichkeit auf ein Minimum reduzieren,

Nicht erwünschte Deko an Verkaufsständen und im Lager

- Unpassende Felle und Dinge von Tieren die nicht in das frühe Mittelalter Nord/Mitteleuropas passen. (moderne Kühe, Tiere aus anderen Kontinenten, Longhorn Schädel z.B.)
- Moderne Stofftiere, moderne Puppen (Teddybären in Kettenhemden u.s.w.)
- Werbeflyer / Wir werden für Flyer einen Aufsteller am Geländeeingang bereitstellen. (dies muss vorher mit der Orga abgesprochen werden)
- Bunte Flaggen (z.B. Wikinger- und Keltenmotiven)
- moderne Musikinstrumente (einfach tagsüber wegräumen)
- Kaffeekessel aus Kupfer, Emaillekessel etc.

Wir alle versuchen unsere Lager und Stände möglichst „a“ wie authentisch und atmosphärisch zu gestalten. An Stelle von Glas und Plastik gehen Gefäße aus Ton, Holz oder auch Spandosen...um sich auch während der Marktzeit mal einen Kaffee zu machen, kann man die Ton- oder Eisentöpfe zum Erhitzen nehmen.

Nutzungsordnung des Erlebniswaldes Trappenkamp:

- 01. Das Befahren des Geländes mit PKW ist ab zwei Stunden vor Beginn der Veranstaltung und während der Veranstaltung nicht erlaubt.**
- 02. Das Befahren ist nur mit sichtbar angebrachtem Ausweis erlaubt.**
- 03. Das Parken ist nur auf den dafür vorgesehenen Flächen mit sichtbar angebrachtem Parkausweis erlaubt.**
- 04. Hunde dürfen mitgeführt werden, sind aber angeleint zu halten, Hundekot ist mit Beuteln zu entfernen.**
- 05. Das Gelände wird abends um 22:00 Uhr verschlossen und morgens um 7:00 Uhr geöffnet. Zutritt nachts nur für Berechtigte.**
- 06. Offene Feuer sind nur nach Rücksprache mit der Veranstaltungsleitung erlaubt, Grillfeuer (Holzkohle) an den dafür vorgesehenen Stellen und in Feuerschalen erlaubt.**
- 07. Für die Abfallsammlung stehen am Betriebshof Container zur Verfügung. Abfälle der Mitwirkenden sind zu sortieren und dort zu entsorgen.**
- 08. Für Angehörige der Veranstalter gibt es ermäßigte Eintrittskarten (max. 3 je Person). Diese sind vorher anzumelden.**
- 09. Toiletten stehen im Waldhaus zur Verfügung.**