

Ablauf Vater Federsee Abholung

19.00 Uhr Ausrufen der Fasnet

- Stadtkapelle läuft spielend von der KSK auf den Marktplatz, gefolgt von Fahne, Büttel und Zunftrat und platziert sich links neben die Bühne im Bereich Vötsch.
- Büttel ruft die Narren aus Ihren „Verstecken“ hervor → letzter Satz: „Auf geht's - schneller, schneller!“
- Schalmeienzug läuft spielend von der Bachgasse auf den Marktplatz und die Narren kommen aus ihren Verstecken heraus: Weller und Seerosen → Vötsch, Riedmeckeler → Schulstraße, Galgenvögel → Frankenhauser, Moorochsen → Bachgasse,
- Büttel ruft die Fasnet aus
- Zunftmeister verkündet den gemeinsamen Weitermarsch zum Rathaus
- Stadtkapelle spielt bis ins Rathaus. Reihenfolge: Fahne, Büttel, Stadtkapelle, Zunftrat, Riedmeckeler, Galgenvögel, Seerosen, Weller, Schalmeienzug, Moorochsen, Zuschauer

ca. 19.15 Uhr Absetzen des Bürgermeisters

- Schalmeienzug spielt 1 Lied
- Prolog/Büttel (letzter Satz „sonst hol ich Dich mit den Galgenvögel aus dem Rathaus“)
- Stadtkapelle spielt 1 Lied
- Ende Lied Bürgermeister mit Schlüssel wird von Büttel und Galgenvögel nach draußen geführt
- Prolog Zunftmeister
- Prolog Bürgermeister
- Prolog Büttel (Schlüsselübergabe von BM an Büttel)
- Nach Schlüsselübernahme wird die Moorochsenfahne vor dem Rathaus gehiebt
- Bürgermeister wird von den Galgenvögel ins Türmle gesperrt. Dieser wird von 2 Zunfträten gezogen.
- Zunftmeister verkündet den gemeinsamen Weitermarsch zum Museum
- In der Reihenfolge Fahne, Büttel, Stadtkapelle, Türmle mit Zunftrat und Galgenvögel, Riedmeckeler, Seerosen, Weller, Schalmeienzug, Moorochsen, Zuschauer geht der Umzug zum Federseemuseum, SZG und Stadtkapelle spielen abwechselnd. Stadtkapelle beginnt.

ca. 19.30 Uhr Abholung Vater Federsee

- jeder Maskenträger nimmt wie in den letzten Jahren seinen Platz ein, Gruppenführer bitte darauf achten.
- Stadtkapelle stellt sich sofort unter die Bäume (Fußweg zum Rundwanderweg) und spielt noch ein Lied.
- SZG stellt sich sofort in die Nähe des Blumenbeets beim Schild „Federseemuseum“ und spielt noch ein Lied.
- Fahne steht beim Schalmeienzug.
- Bürgermeister bleibt im Türmle mit Zunftrat und wird auf der Wiese zwischen Parkplatz und Museum abgestellt.
- Die Musiken spielen abwechselnd ohne Pause weiter bis die Zuschauer alle im Museum sind.
- Prolog 1 Zunftmeister
- Maskenvorstellung nach bekanntem Ablauf (Riedmeckeler, Seerosen, Galgenvögel, Moorochsen, Weller)
- Prolog 2 Zunftmeister (nach Zunftmeisters Satz „Vater Federsee komm heraus...“ → Feuerwerk
- Vater Federsee wird von den weißen Geistern nach dem Feuerwerk über den Steg gebracht (Nebel).
- Ansprache Vater Federsee
- Prolog 3 Zunftmeister
- Riedmeckeler übernehmen Einbaum nach letztem Satz ZM (Und das ist sicher, niemand zum Leid.)
- Die weißen Geister übernehmen parallel das Türmle mit dem Bürgermeister von den Zunfträten
- Prolog 4 Zunftmeister (Übergabe des Schlüssels von Büttel an Vater Federsee)
- Nach der Schlüsselübergabe fahren die weißen Geister das Türmle über den Steg zum Museum (mit Nebel)
- Prolog 5 Zunftmeister (Dank an alle Mitwirkenden, Hinweise auf die weitere Hausfasnet)
- letztes Lied SZG → Moorochsenlied
- Umzug bis in die Pizzeria Pinocchio in der Reihenfolge: Fahne, Büttel, Stadtkapelle, Zunftrat, Vater Federsee, Riedmeckeler, Galgenvögel, Seerosen, Weller, Schalmeienzug, Moorochsen, Zuschauer → Stadtkapelle und SZG spielen abwechselnd, Stadtkapelle beginnt.
- Auflösung an der Pizzeria Pinocchio

Treffpunkt für alle Gilden und Musiken siehe Plan unten

jeweils um 18.45 Uhr

Beginn: 19.00 Uhr

