

Liebe Besucher,

da am morgigen Abend um 20 Uhr noch mit Temperaturen von über 30 Grad zu rechnen ist, haben wir aktuell **einige Maßnahmen** in die Wege geleitet:

- Das Orchester wird zusätzliche kurze Trinkpausen in das Programm einplanen. Chako wird diese moderieren.
- Es wird ein „Trinkwasserbrunnen“ zwischen Picknick- und bestuhltem Bereich aufgebaut werden. Dort können sich die Gäste kostenlos mit Trinkwasser versorgen. Becher stehen bereit. Flaschen können gerne mitgebracht werden.
- Es wird mehrere Erfrischungsstationen geben, an denen sich die Gäste mit Wasser abkühlen können. Aus hygienischen Gründen bitte wir dafür eigene Tücher mitzuführen.
- Es wird ein großes Wasserverneblungsgerät (siehe Foto/Anlage) zum „cool down“ am Teich aufgebaut werden.
- Gäste im Picknickbereich und im bestuhlten Bereich können sich gerne eigene Getränke/kleine Kühltaschen mitbringen.
- Es gibt wie immer genügend Platzgastronomie mit Speisen und Getränkeangeboten vor Ort. Der Gastronom wird zusätzliche Getränkestände auf dem Gelände installieren und hat seine Wasservorräte erhöht. Der Verkauf wird während der gesamten Veranstaltung geöffnet bleiben.
- Auch im bestuhlten Bereich ist diesmal die Mitnahme von Getränken gestattet.
- Im Picknickbereich ist ausnahmsweise die Installation von Sonnenschirmen auf der Wiese erlaubt, wenn das Gelände dadurch nicht beschädigt wird.
- Selbstverständlich befindet sich das DRK vor Ort und auch ein Notarzt wird permanent anwesend sein.
- Wir empfehlen den Gästen das Tragen einer Kopfbedeckung und genügend Wasser zu trinken.
- Selbstverständlich stehen wir mit der Schlossverwaltung, der Feuerwehr, DRK und der Polizei im engen Austausch. Es befindet sich wie immer ein Gießfahrzeug, mehrere Löschfahrzeuge, sowie eine Sanitäts- und Brandsicherheitswache vor Ort. Es wurden sämtliche Schutzmaßnahmen in die Wege geleitet.

Die Abendkasse am Haupteingang öffnet um 17 Uhr. Es gibt noch genügend Tickets in allen Kategorien. Picknickplätze kosten 40 Euro.

~ Ihr Team von Schloss in Flammen!