



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

1 Allgemeine Bestimmungen

1.1 Gültigkeitsbereich

Diese Richtlinien gelten für alle Fahnenschwenkerwettbewerbe innerhalb des Diözesanverbandes Aachen.

Diese gelten von der höchsten Ebene (Diözese) bis zur Ortsebene (Bruderschaft).

Die nachfolgenden Richtlinien sind begrifflich auf die Diözesanfahnenschwenkerwettbewerbe ausgerichtet. Bei Veranstaltungen auf niedrigerer Ebene (z.B. Bezirk) passen sie sich der jeweiligen Veranstaltungsebene an und sind somit auf die Funktionen und Funktionäre der jeweiligen Ebene herunter zu deklinieren.

Alle am Wettkampfgeschehen beteiligten Personen, Fahnenschwenker, Wertungsrichter, das Auswertegremium, die Wettkampfleitung sowie die Schiedskommission unterwerfen sich diesen Richtlinien.

1.2 Disziplinen im Fahnenschwenken -rheinische Art

- a) Einzelschwenken
- b) Mannschaften
- c) Synchron
- d) Show

1.3 Schwenkfahne

Für die Schwenkbereitschaft seiner Fahne hat jeder Starter vor seinem Auftritt zu sorgen.

Auf den Schwenkfahnen sollte ein Wappen, ein Logo oder ein christliches Symbol abgebildet sein.

Auf den Schwenkfahnen, die zum sportlichen Schwenken benutzt werden, darf ein Hinweis auf den Stifter bzw. Spender (Werbung) angebracht werden. Die Werbung darf nicht aufdringlich sein.

Es muss sichergestellt sein, dass prägendes Element der Schwenkfahne das Wappen oder das christliche Symbol bleibt. Die Werbung soll nach Möglichkeit an der unteren Ecke am Fahnenstock angebracht werden. Die Werbung darf in ihrer inhaltlichen Aussage den Zielen und Idealen des Bundes nicht widersprechen. In Zweifelsfällen entscheidet der Diözesanfahnenschwenkerausschuss über eine Startberechtigung. (Angabe mit Foto der Werbung bei der Meldung)

1.4 Wettkampfkleidung

Auf der Wettkampfkleidung des Starters darf keine kommerzielle Werbung vorhanden sein.

1.4.1 Einzelschwenken

Die Wettkampfkleidung ist die Tracht/Uniform der Fahnenschwenkergruppe.

1.4.2 Synchronschwenken

Es besteht keine Tracht-/Uniformpflicht. Das Erscheinungsbild der Wettkampfkleidung muss einheitlich sein. (Kleidung, Accessoires, usw.).

1.4.3 Showschwenken

Es besteht keine Tracht-/Uniformpflicht. Das Erscheinungsbild der Wettkampfkleidung muss entweder einheitlich oder speziell zur Musik, bzw. zum Thema abgestimmt sein.

1.5 Musik

Das Musikstück sollte vom Anfang bis zum Ende nicht unterbrochen werden. Bei technischem Defekt erhält der betroffene Starter die Chance seine Vorführung am Ende der Starterklasse zu wiederholen.

1.6 Räumlichkeiten

Der Veranstalter muss mit dem Ausrichter frühzeitig die Räumlichkeiten auf Eignung für den Wettbewerb prüfen. Die Wettbewerbe müssen in geschlossenen Räumen stattfinden. Bei Turnschuhpflicht müssen alle im Wettkampfbereich tätigen Personen Turnschuhe tragen.

1.6.1 Wettkampffläche Einzel

Der Abstand zwischen der Wettkampffläche und dem mittleren Wertungsrichtertisch zum Startbereich sollte ca. 6,0 m betragen. Die Markierung gehört mit zur Wettkampffläche und sollte deutlich erkennbar sein.

1.6.2 Wettkampffläche Synchron

Die Wettkampffläche muss 15m x 15m plus 1m Sicherheitsabstand betragen. Die Wettkampffläche kann im Bedarfsfall auf 12m x 12m plus 1m Sicherheitsabstand geändert werden. Abweichungen müssen in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Die Markierung gehört mit zur Wettkampffläche und sollte deutlich erkennbar sein.

1.6.3 Wettkampffläche Show

Die Wettkampffläche muss 15m x 15m plus 1m Sicherheitsabstand betragen. Die Wettkampffläche kann im Bedarfsfall auf 12m x 12m plus 1m Sicherheitsabstand geändert werden. Abweichungen müssen in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Es sollte eine Mindesthöhe von 7 m nicht unterschritten werden. (Sicherheit für Starter!). Die Markierung gehört mit zur Wettkampffläche und sollte deutlich erkennbar sein.

1.7 Startberechtigung

Startberechtigt ist jeder Fahnenschwenker, der Mitglied in einer Schützenruderschaft des Bundes der Historischen Deutschen Schützenbruderschaften e.V. ist und nach dem Ausschreibungsverfahren ordnungsgemäß gemeldet wurde.

- a) Jeder Fahnenschwenker darf in jeder der 4 Disziplinen nur einmal gemeldet werden.
- b) Bei Turnschuhpflicht darf die Wettkampffläche generell nur mit Turnschuhen betreten werden. Ohne korrektes Schuhwerk erlischt bei Turnschuhpflicht die Startberechtigung. Durch die Kontrolle vor dem Start, wird dem Starter der Tausch des Schuhwerks ermöglicht.
- c) Entspricht das Fahmentuch nicht den Anforderungen der Starterklasse, so erlischt die Startberechtigung. Durch die Kontrolle der Fahne vor dem Start, wird dem Starter der Tausch der Fahne oder des Fahmentuches ermöglicht.
- d) Wertungsrichter haben in der von ihnen zu bewertenden Klasse keine Startberechtigung.

1.8 Startgelder

Der Ausrichter, der im vorgenannten bezeichneten Veranstaltungen, kann Startgelder für die gemeldeten Fahnenschwenker erheben. Dieses ist in der Ausschreibung bekannt zu geben.

1.9 Schiedskommission

Die Schiedskommission sollte aus mind. 3 sachkundigen Personen bestehen, welche am jeweiligen Wettkampftag im Vorfeld bestimmt werden.

Die Schiedskommission ist für alle Entscheidungen vor, nach und während des Wettbewerbs zuständig. Dabei berät der Diözesanfahnenschwenkerausschuss die Schiedskommission.

Entscheidend bei der Abstimmung sind jedoch nur die Mitglieder der Schiedskommission.

1.10 Einsprüche

Ein Einspruchsrecht hat jeder aktive Starter, der verantwortliche Leiter einer teilnehmenden Fahnenschwenkergruppe, sowie die Bezirksfahnenschwenkermeister.

Einsprüche während der Wettbewerbe sind unmittelbar an die zuständige Schiedskommission einzureichen.

Einsprüche gegen die Siegerlisten müssen innerhalb von 14 Tagen nach der Siegerehrung auf dem Postweg an die Diözesangeschäftsstelle, z. Hd. des Diözesanfahnenschwenkermeisters gerichtet werden.

Über den Einspruch bei Diözesanwettbewerben entscheidet die Schiedskommission.

Die Entscheidung ist mit Begründung dem Einsprechenden schriftlich mitzuteilen.

Der Diözesanfahnenschwenkermeister und sein Stellvertreter haben das ausschließliche Recht auf Einsichtnahme in die Bewertungsunterlagen. Im Falle eines Einspruches hat die Schiedskommission ebenfalls das Recht auf Einsichtnahme. Nach Beendigung der Einspruchsfrist kann der Diözesanfahnenschwenkerlehrstaab Einsicht nehmen.

Die Bewertungsunterlagen müssen 1 Jahr, vom Tag der Veranstaltung an gerechnet, aufbewahrt werden.

1.11 Disqualifikation

Bei Disqualifikation wird der Starter für die Disziplin des Wettbewerbes disqualifiziert, dem er laut Richtlinien zuwider gehandelt hat.

1.11.1 Missachtung oder Beleidigung

Bei Missachtung oder Beleidigung der Wettkampfleitung, der Wertungsrichter oder des Auswertegremiums durch den Starter / die Gruppe oder den Betreuer ist die entsprechende Person/Gruppe für den weiteren Wettbewerb auszuschließen.

Missachtung wird definiert als:

- Boykott
- mutwilliges Wegwerfen der Fahne
- absichtliches Schwenken mit dem Rücken zu den Wertungsrichtern im Einzelwettbewerb

Beleidigung wird definiert als:

- verbaler Angriff
- tätlicher Angriff
- Ausführung eindeutiger Gesten

2 Einzelschwenken

Beim Einzelschwenken ist nur das Schwenken mit einer Fahne zulässig.

2.1 Klasseneinteilung

- a) Pagenklasse I Mädchen bis 9 Jahre
- b) Pagenklasse I Jungen bis 9 Jahre
- c) Pagenklasse II Mädchen von 10 bis 12 Jahre
- d) Pagenklasse II Jungen von 10 bis 12 Jahre
- e) Pagenklasse III Mädchen von 13 bis 15 Jahre
- f) Pagenklasse III Jungen von 13 bis 15 Jahre
- g) A1 Damen von 16 bis 24. Jahre
- h) A1 Herren von 16 bis 24. Jahre
- i) A2 Damen von 25 bis 40. Jahre
- j) A2 Herren von 25 bis 40. Jahre
- k) A3 Damen ab 41. Jahren
- l) A3 Herren ab 41. Jahren
- m) B1 Damen von 16 bis 24. Jahre
- n) B1 Herren von 16 bis 24. Jahre
- o) B2 Damen von 25 bis 40. Jahre
- p) B2 Herren von 25 bis 40. Jahre
- q) B3 Damen ab 41. Jahren
- r) B3 Herren ab 41. Jahren

Die Klasseneinteilung erfolgt nach Jahrgängen. Es zählt das Jahr, in dem das Alter erreicht wird egal ob am 01.01. oder am 31.12. eines Jahres.

Einzelne oder alle Klassen können auf Wunsch des Veranstalters zusammengelegt werden. Sollten in einer Klasse weniger als drei Starter gemeldet sein, starten die Gemeldeten in der gleichen oder einer höheren Klasse der gleichen Fahnengröße. Ist keine höhere Klasse mehr vorhanden, so überprüft die Schiedskommission, ob es zulässig ist, die Starter zurückzustufen.

Eine endgültige Entscheidung wird am Wettkampftag durch einen Aushang bekannt gegeben.

2.2 Fahnengröße

Die Fahnengröße wird vor dem Start kontrolliert. Das Fahmentuch wird gemessen von der Außenkante bis zu der Naht an der Schlaufe. Die Schlaufe wird nicht mit gemessen. Eine Toleranz von -1 cm ist zulässig.

Es gelten folgende Fahmentuchgrößen in den Einzelklassen:

- a) Pagenklasse I Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 1,20 m ergeben.
- b) Pagenklasse II Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 1,80 m ergeben.
- c) Pagenklasse III Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 1,80 m ergeben.
- d) Klasse A1 Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 2,80 m ergeben.
- e) Klasse A2 Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 2,80 m ergeben.
- f) Klasse A3 Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 2,80 m ergeben.
- g) Klasse B1 Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 2,20 m ergeben.
- h) Klasse B2 Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 2,20 m ergeben.
- i) Klasse B3 Länge und Breite der Fahne müssen mindestens 2,20 m ergeben.

2.3 Schwenkzeit

Die Schwenkzeit setzt sich aus der Zeit für die Pflicht, der Pause und der Zeit für die Kür zusammen. Der Anfang und das Ende dieser Zeitenabschnitte werden akustisch signalisiert. Die Reihenfolge ist einzuhalten.

2.3.1 Pagen I + II

1. Pflicht 30 Sekunden
2. Pause 10 Sekunden
3. Kür 60 Sekunden

2.3.2 Klassen A, B, Pagen III

1. Pflicht 30 Sekunden
2. Pause 10 Sekunden
3. Kür 90 Sekunden

2.4 Musik

Es wird nach neutral wechselnden Tonträgern geschwenkt, die der Veranstalter stellt. Bei Diözesanmeisterschaften ist die Musik mit einem elektronischen Pfiff ausgestattet. Der Rhythmus des Musikstückes muss von Anfang der Pflicht bis zum Ende der Kür gleichmäßig eingehalten werden. In den Klassen Pagen und B wird nach Marschmusik geschwenkt. Die A-Klassen schwenken auf Walzermusik.

2.5 Bewertung

Die Bewertung erfolgt in Pflicht, Kür und Haltung.

Das Hinfallen der gesamten Fahne auf den Boden während der Pflicht und der Kür wird mit 5 Minuspunkten je Wertungsrichter geahndet.

Bei Fahnendefekt ist der Wettbewerb für den Starter in dieser Klasse beendet. Bis zu dem Zeitpunkt des Defektes wird der Starter bewertet.

2.5.1 Pflicht

Es müssen mindestens 5 verschiedene geführte Griffe in aufrechter Körperhaltung in der Pflicht gezeigt werden (ausgenommen Pagenklasse I, Griffe werden nicht gezählt).

Jeder fehlende geführte Griff wird mit 10 Minuspunkten je Wertungsrichter geahndet.

Fehler während eines Griffes werden mit einem Minuspunkt je fehlerhaften Griff bewertet. Fehler sind:

- Hinfallen der Fahne in die Arme
- Kürgriffe
- Zusammenschlagen und Aufrollen des Fahnentuches
- Berühren des Fahnentuches mit dem Körper, der Erde oder jedem anderen fremden Gegenstand.
- Mehr als dreimal hintereinander gezeigte Griffe (außer Pagenklasse I).

2.5.2 Kür

Es müssen verschiedene Kürgriffe in einem harmonischem Auf- und Ab gezeigt werden.

- Pagenklasse I keine Mindestgriffanzahl
- Pagenklasse II / III mindestens 10 Griffe
- A-Klassen / B- Klassen mindestens 13 Griffe

Jeder fehlende Kürgriff wird mit 10 Punkten Abzug je Wertungsrichter gewertet.

Mehr als dreimal hintereinander gezeigte Figuren werden nicht bewertet.

In der Kür wird jeder Kürgriff mit der im Griffekatalog gültigen Punktzahl bewertet. Bei einem fehlerhaft ausgeführten Kürgriff wird ein Punkt von der Maximalpunktzahl abgezogen.

Fehler sind:

- Hinfallen der Fahne in die Arme.
- Zusammenschlagen und Aufrollen des Fahnentuches.
- Berühren des Fahnentuches mit dem Körper, der Erde oder jedem anderen fremden Gegenstand.

2.5.3 Haltung

Es werden 0-10 Minuspunkte vergeben, die anhand folgender Kriterien bewertet werden:

- die Eleganz
- die Körperhaltung
- die Ausführung der Griffe
- Ordnung der Kleidung
- Das Herunterfallen oder Verschieben der Kopfbedeckung oder anderer Kleidungsstücke
- Fehlender Gruß/Verbeugung

2.5.4 Disqualifikation

Disqualifikationsgründe:

- Bei Zuwiderhandlungen eines Starters bei Wettbewerben gegen diese Richtlinien
- Geschwindigkeitsunterschied zwischen der Pflicht und der Kür
- extreme Abweichung vom Musikrhythmus
- nichtharmonische Reihenfolge/ Wechselfolge über die ganze Kür hinweg.

3 Griffekatalog

Die aufgezeigten Griffe können sowohl mit der linken als auch mit der rechten Hand durchgeführt werden

3.1 Geführte Griffe (Pflichtgriffe)

Geführte Griffe, sind Griffe, die in aufrechter Körperhaltung geschwenkt werden und die Fahne hierbei die Hand nicht verlässt.

Unterschiedliche geführte Griffe sind z.B.:

- Kreuzschlag
- Rückenschlag
- Bauchdrehung
- Sonnendrehung
- Diagonalacht
- halber Flieger

3.2 Kürgriffe

Körperwürfe - Alle Würfe, die am und um den Körper geworfen werden.

Hier gilt:

a) ist die Wurfhand gleich die Fanghand, 2 Punkte

b) ist die Wurfhand nicht die Fanghand, 1 Punkt

Hochwürfe - Alle Würfe, die dabei eine Mindesthöhe von 20 cm aufweisen.

Beinarbeiten - Je Drehung/Führung :

a) um ein Bein, 2 Punkte

b) beide Beine, 1 Punkt

Besondere Griffe – z.B. Sprung über die Fahne, Drehung der Fahne um 360° auf dem Fuß

Unterschiedliche Kürgriffe werden auch bezeichnet als:

- Hochwurf einfach / vorwärts / rückwärts / Anderthalbfacher (2 Punkte)
- Sonnenwurf (2 Punkte)
- Schlaufenwurf (2 Punkte)
- ganzer Flieger (2 Punkte)
- Flip – Flop (2 Punkte)
- Hüftwurf um den Bauch / um die geschlossenen Beine / um ein Bein werfen (2 Punkte)
- Wurfhand gleich Fanghand dann (2 Punkte)
- Wurfhand nicht gleich Fanghand dann (1 Punkt)
- Halswurf innen / außen (2 Punkte)
- Wurfhand gleich Fanghand dann (2 Punkte)
- Wurfhand nicht gleich Fanghand dann (1 Punkt)
- Beinschleife (2 Punkte)
- Drehung um die geschlossenen Beine (1 Punkte)
- Drehung um ein Bein (2 Punkte)
- Drehung der Fahne um 360° auf dem Fuß (5 Punkte)
- Springen über die Fahne (4 Punkte)

4 Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus je einem Starter der Klassen Pagen I oder II; einem Starter der Klassen A und einem Starter der Klassen B oder Pagen III, also insgesamt maximal 3 Startern.

Mannschaftsmeldungen müssen am Tag des Wettkampfs bis 10 min vor dem Beginn beim Diözesanfahnenschwenkermeister abgegeben werden.

Vordrucke zur Meldung liegen am Wettkampftag bereit.

Bei Doppelmeldungen bekommen die betreffenden Mannschaften eine Möglichkeit zur Korrektur bis 10 min vor dem Beginn des Wettbewerbes.

Startet ein Starter für eine Bezirksmannschaft, muss der Verein der den Starter zur Einzelwertung gemeldet hat, diesem Bezirksverband angehören.

Ein Starter kann nur für eine Mannschaft gemeldet werden.

5 Synchronschwenken

5.1 Klasseneinteilung

- a) Pagenklasse - bis einschließlich 15 Jahre
- b) offene Klasse

5.2 Fahnengröße

Die Fahnengröße wird vor dem Start kontrolliert. Das Fahnentuch wird gemessen von der Außenkante bis zu der Naht an der Schlaufe. Die Schlaufe wird nicht mit gemessen. Eine Toleranz von -1 cm ist zulässig.

5.2.1 Pagenklasse

Die Länge und die Breite der Fahne müssen mindestens 1,20 m ergeben.

5.2.2 Offene Klasse

Die Länge und die Breite der Fahne müssen mindestens 2,20 m ergeben.

5.2.3 Klassenzusammenlegung

Die Fahnentuchgrößen der Pagenklasse und der offenen Klasse bleiben erhalten. Die Anzahl der Griffe wird auf 10 festgelegt (siehe Pagenklasse).

5.3 Schwenkzeit

Die Schwenkzeit muss mindestens 3 Minuten und darf maximal 5 Minuten betragen. Gestartet wird innerhalb der Wettkampffläche.

Die Zeitmessung startet mit einer Verbeugung.

Die Zeitmessung endet ebenfalls mit einer Verbeugung innerhalb der Wettkampffläche.

5.4 Musik

Es wird nach frei wählbarer Musik geschwenkt. Das Musikstück ist auf Audio-CD und auf USBStick (*.mp3-Format) am Wettkampftag mitzubringen. Für unabspielbare und/oder defekte Medien ist die Gruppe selbst verantwortlich.

5.5 Gruppenstärke

Eine Synchrongruppe besteht aus mindestens 3 Schwenkern, maximal aus 7 Schwenkern.

5.6 Griffe

- a) Pagenklasse

Es müssen mindestens 10 Griffe geschwenkt werden.

- b) Offene Klasse

Es müssen mindestens 13 Griffe geschwenkt werden, wobei hiervon jeweils 4 verschiedene Würfe und 2 verschiedene Bearbeiten gezeigt werden müssen.

5.7 Bewertung

5.7.1 Gruppenstärke

(6 – 14 Punkte)

Es werden je Schwenker einer Gruppe 2 Punkte vergeben, d.h.:

- 3 Schwenker = 6 Punkte
- 4 Schwenker = 8 Punkte
- 5 Schwenker = 10 Punkte
- 6 Schwenker = 12 Punkte
- 7 Schwenker = 14 Punkte

5.7.2 Erscheinungsbild

(0 - 5 Punkte)

Es besteht keine Tracht-/Uniformpflicht. Das Erscheinungsbild der Wettkampfkleidung muss einheitlich sein. (Kleidung, Accessoires, usw.). Punktabzüge werden je Nichteinheitlichkeit gewertet.

Ausnahmen:

- Das Design der Turnschuhe, wenn Turnschuhpflicht besteht.
- Die Fahnengrößen bei der Pagenklasse

5.7.3 Schwenkzeit

(0-10 Punkte)

Gestartet wird innerhalb der Wettkampffläche. Die Zeitmessung startet mit einer Verbeugung. Die Zeitmessung endet ebenfalls mit einer Verbeugung innerhalb der Wettkampffläche.

Zeitpunkte:

- 3.00 – 3.20 = 0 Punkte
- 3.21 – 3.40 = 2 Punkte
- 3.41 – 4.00 = 4 Punkte
- 4.01 – 4.20 = 6 Punkte
- 4.21 – 4.40 = 8 Punkte
- 4.41 – 5.00 = 10 Punkte

5.7.4 Synchronität

(0 - 40 Punkte)

Punktabzug: (je Fehler - 1 Punkt)

- Vor- oder Nachschwenken von mehr als einer Viertel Umdrehung
- Auslassen einer Figur (-2 Punkte)
- Griffausführung mit der falschen Hand
- Ausführen eines falschen Griffes
- Nachdem eine Fahne gefallen ist muss derjenige einen Griff später wieder mit den anderen Synchron sein
- nicht Synchron ausgeführte Bewegungen ohne Fahnenbewegung(z.B. reines Tanzen)
- nicht einheitliche Wurfhöhe
- eine nicht einheitliche Schwenkrichtung und Schwenkposition
- falsche Hand- oder Beinstellung

5.7.5 Technik und Haltung

(0 - 10 Punkte)

Die Bewertung erfolgt nach dem Gesamteindruck der Gruppe anhand folgender Punkte:

- aufgewickelte Fahne
- Bodenberührungen
- Körperberührungen
- Griff ins Fahnentuch (Ausnahme Schlaufenwurf)
- Zusammenschlagen des Fahnentuches
- Körperhaltung
- Sauberkeit der ausgeführten Griffe

5.7.6 Schwierigkeitsgrad

(0-20 Punkte)

- 0 - 4 Punkte einfacher Schwierigkeitsgrad (überwiegend einfache Griffe)
- 5 - 11 Punkte mittlerer Schwierigkeitsgrad (einfache Würfe und Bearbeiten)
- 12 - 20 Punkte hoher Schwierigkeitsgrad (z.B. Sprünge, Drehungen um 360°, schwere Griffkombinationen hintereinander)

Die aufgeführten Spiegelstriche sind als Bewertungshilfe zu sehen. Es müssen nahezu nur die Aufzählungen einer Sparte geschwenkt werden, um die entsprechende Punktzahl zu erreichen. Es reicht nicht aus, ein einfaches Programm zu schwenken, und nur eine Schwierigkeit zu zeigen, um eine höhere Punktzahl zu erreichen.

5.7.7 Interpretation

(0 - 20 Punkte)

- Interpretation bezieht sich auf die Figuren und die Figurenreihenfolgen in Bezug auf die Musik.
- Temposchwenken in Bezug auf die Musik.

5.7.8 Griffe

Jeder fehlende Griff wird mit 10 Minuspunkten je Wertungsrichter geahndet.

5.7.9 Disqualifikation

Disqualifikationsgründe:

- Verlassen der Wettkampffläche
- Benutzung von Hilfsmitteln
- Hilfsmittel und Fahnen in die Wettkampffläche reichen
- Fallen der Fahne außerhalb der Wettkampffläche
- Zeitunterschreitung (< 3:00) bzw. Zeitüberschreitung (> 5:00)
- Zuwerfen von Fahnen
- Zeichengebung (z.B. Akustische Signale)

5.8 Sonstiges

Fallen gelassene und/oder gebrochene Fahnen werden mit jeweils -5 Punkten geahndet. Hilfsmittel und Schaufeffekte sind nicht erlaubt.

Fahnenbruch:

Jede Gruppe kann in dem dafür vorgesehenen Feld an der Kopfseite der Wettkampffläche eine Ersatzfahne hinterlegen.

6 Showschwenken

6.1 Klasseneinteilung

In der Disziplin Showschwenken gibt es keine weitere Unterteilung.

6.2 Fahnggröße

Die verwendete Fahnggröße muss während der Darbietung dem Alter der Starter, wie im Einzelschwenken angegeben, angepasst sein. Kurzfristiges Schwenken mit einer anderen Fahnggröße während der Darbietung ist zulässig.

6.3 Schwenkzeit

Die Schwenkzeit setzt sich aus der Zeit für den Einmarsch, den Hauptteil und dem Ausmarsch zusammen. Die Zeit wird gemessen, sobald der erste Starter die Wettkampffläche betritt und wird gestoppt, wenn der letzte Starter die Fläche wieder verlässt. Diese Zeit muss mindestens fünf Minuten betragen und darf sieben Minuten nicht überschreiten. Geschwenkt wird zu selbst ausgesuchter Musik. Es wird eine zweiminütige Rüstzeit gewährt, um Fahnen oder Hilfsmittel vorher im Feld zu positionieren. Diese Rüstzeit muss beim Abgeben der Musik beantragt werden und wird vor dem Start angekündigt.

6.4 Musik

Es wird nach frei wählbarer Musik geschwenkt. Das Musikstück ist auf Audio-CD und auf USBStick (*.mp3-Format) am Wettkampftag mitzubringen. Für unabspielbare und/oder defekte Medien ist die Gruppe selbst verantwortlich.

6.5 Gruppenstärke

Die Gruppen müssen aus 3 bis 15 Schwenkern bestehen.

6.6 Hilfsmittel

Es dürfen nur Hilfsmittel benutzt werden, die während der Rüstzeit oder des Einmarsches in die Wettkampffläche gebracht werden. Es dürfen nur Hilfsmittel eingebracht werden, die auch während der Darbietung benutzt werden. Ein nachträgliches Einbringen oder Entfernen während des Hauptteils ist untersagt und wird mit Disqualifikation geahndet.

6.7 Bewertung

6.8 Gruppenstärke

(3 - 15 Punkte)

Für jeden Schwenker gibt es einen Punkt.

6.8.1 Schwenkzeitbewertung

(2 - 8 Punkte)

- 5:00 - 5:30 Minuten = 2 Punkte
- 5:31 - 6:00 Minuten = 4 Punkte
- 6:01 - 6:30 Minuten = 6 Punkte
- 6:31 - 7:00 Minuten = 8 Punkte

6.8.2 Schwenkpausen

Es darf kein Starter 30 Sekunden absichtlich ohne Fahne, bzw. nicht schwenkend in der Wettkampffläche während der Aufführung verbringen. Je Verstoß werden 2 Punkte von der Gesamtpunktzahl abgezogen.

Ausnahme: Pyramiden (Aufbauten) und deren Vor- und Nachbereitung!!!

6.8.3 Ein- und Ausmarsch

(je 1 - 5 Punkte)

Der Ein- und Ausmarsch wird mit jeweils maximal 5 Punkten bewertet. Zwischen Einmarsch, Hauptteil und Ausmarsch muss eine erkennbare Pause sein. Nach dem Einmarsch dürfen keine weiteren Starter mehr hinzu stoßen. (Disqualifikation)

6.8.4 Interpretation

(2 -20 Punkte)

Bewertet werden hierbei die Darstellung, und die Ausführung der gezeigten Griffe, Würfe und die Formationen in Bezug auf das Thema, bzw. zu der ausgewählten Musik. Hinzu kommt der Ideenreichtum der Schaulichkeiten und Synchronabschnitte.

6.8.5 Schwierigkeit

(2 -20 Punkte)

Bewertet werden hierbei die Schwierigkeit der ausgeführten Griffe, wie z.B. Wurfstrecken, Schwenken mit mehreren Fahnen, Aufbauten, Griffkombinationen und deren Variationsreichtum.

Außerdem ist hierbei die Sauberkeit der Darbietung zu beachten.

Überwürfe über andere Starter sind verboten.

6.8.6 Sonstiges

- Unabsichtliches fallen lassen der Fahne wird mit jeweils -2 Punkten geahndet.
- Unabsichtliches Herauswerfen der Fahne aus der Wettkampffläche wird mit -10 Punkten geahndet. Die Fahne darf zur Fortführung der Darbietung durch den betroffenen Starter wieder in Wettkampffläche geholt werden.
- Bei Fahnenbruch wird die Darbietung nicht abgebrochen, der Fahnenschwenker darf

sich Ersatzfahnen bedienen. Dieses wird mit -10 Punkten je Punktrichter geahndet.

6.8.7 Disqualifikation

Disqualifikationsgründe:

- Unter- oder Überschreiten der Schwenkeranzahl oder der Schwenkzeit
- Absichtliches Rauswerfen der Fahnen aus der Wettkampffläche
- Nachträgliches Verbringen von Fahnen und/oder Hilfsmitteln in die Wettkampffläche (Ausnahme: Ersatzfahnen)
- Nach dem Einmarsch dürfen keine weiteren Starter die Wettkampffläche betreten

7 Duett-Schwenken

7.1 Klasseneinteilung

- a) Pagenklasse - bis einschließlich 15 Jahre
- b) offene Klasse

7.1.2 Fahnggröße

Die Fahnggröße wird vor dem Start kontrolliert. Das Fahnentuch wird gemessen von der Außenkante bis zu der Naht an der Schlaufe. Die Schlaufe wird nicht mit gemessen. Eine Toleranz von -1 cm ist zulässig.

- Pagenklasse

Die Länge und die Breite der Fahne müssen mindestens 1,20 m ergeben.

- Offene Klasse

Die Länge und die Breite der Fahne müssen mindestens 2,20 m ergeben.

-7.2 SchwenkZeit

Die Schwenkzeit muss mindestens 3 Minuten und darf maximal 5 Minuten betragen. Gestartet wird innerhalb der Wettkampffläche.

Die Zeitmessung startet sobald die erste Fahne bewegt wird.

Die Zeitmessung endet sobald die letzte Fahne ruht.

Geschwenkt wird zu selbst ausgesuchter Musik. Es wird eine zweiminütige Rüstzeit gewährt, um Fahnen oder Hilfsmittel vorher im Feld zu positionieren. Diese Rüstzeit muss beim Abgeben der Musik beantragt werden und wird vor dem Start angekündigt.

7.3 Musik

Es wird nach frei wählbarer Musik geschwenkt. Das Musikstück ist auf Audio-CD und auf USBStick (*.mp3-Format) am Wettkampftag mitzubringen. Für unabspielbare und/oder defekte Medien ist die Gruppe selbst verantwortlich.

7.4 Gruppenstärke

Die Gruppe muss aus 2 Schwenkern bestehen.

7.5 Griffe

a) Pagenklasse

Es müssen mindestens 10 Griffe geschwenkt werden.

b) Offene Klasse

Es müssen mindestens 13 Griffe geschwenkt werden, wobei hiervon jeweils 4 verschiedene Würfe und 2 verschiedene Bearbeiten gezeigt werden müssen

7.6 Hilfsmittel

Es dürfen nur Hilfsmittel benutzt werden, die während der Rüstzeit in die Wettkampffläche gebracht werden. Es dürfen nur Hilfsmittel eingebracht werden, die auch während der Darbietung benutzt werden. Ein nachträgliches Einbringen oder Entfernen während des Hauptteils ist untersagt und wird mit Disqualifikation geahndet.

7.7 Bewertung

7.7.1 Schwenkzeit

(0-10 Punkte)

Gestartet wird innerhalb der Wettkampffläche. Die Zeitmessung startet mit einer Verbeugung. Die Zeitmessung endet ebenfalls mit einer Verbeugung innerhalb der Wettkampffläche.

Zeitpunkte:

- 3.00 – 3.20 = 0 Punkte
- 3.21 – 3.40 = 2 Punkte
- 3.41 – 4.00 = 4 Punkte
- 4.01 – 4.20 = 6 Punkte
- 4.21 – 4.40 = 8 Punkte
- 4.41 – 5.00 = 10 Punkte

7.7.2 Schwenkpausen

Es darf kein Starter 10 Sekunden absichtlich ohne Fahne, bzw. nicht schwenkend in der Wettkampffläche während der Aufführung verbringen. Je Verstoß werden 2 Punkte von der Gesamtpunktzahl abgezogen.

Ausnahme: Aufbauten und deren Vor- und Nachbereitung!!!

7.7.3 Technik und Haltung

(0 - 20 Punkte)

Die Bewertung erfolgt nach dem Gesamteindruck der Gruppe anhand folgender Punkte:

- aufgewickelte Fahne
- Bodenberührungen
- Körperberührungen
- Griff ins Fahnentuch (Ausnahme Schlaufenwurf)
- Zusammenschlagen des Fahnentuches
- Körperhaltung
- Sauberkeit der ausgeführten Griffe

7.7.4 Interpretation

(2 -30 Punkte)

Bewertet werden hierbei die Darstellung, und die Ausführung der gezeigten Griffe, Würfe und die Formationen in Bezug auf das Thema, bzw. zu der ausgewählten Musik. Hinzu kommt der Ideenreichtum der Schaufeffekte .

7.7.5 Schwierigkeit

(2 -30 Punkte)

Bewertet werden hierbei die Schwierigkeit der ausgeführten Griffe, wie z.B. Wurfstrecken, Schwenken mit mehreren Fahnen, Aufbauten, Griffkombinationen und deren Variationsreichtum. Außerdem ist hierbei die Sauberkeit der Darbietung zu beachten.

7.7.6 Sonstiges

- Unabsichtliches fallen lassen der Fahne wird mit jeweils -2 Punkten geahndet.
- Unabsichtliches Herauswerfen der Fahne aus der Wettkampffläche wird mit -10 Punkten geahndet. Die Fahne darf zur Fortführung der Darbietung durch den betroffenen Starter wieder in Wettkampffläche geholt werden.

7.7.8 Disqualifikation

Disqualifikationsgründe:

- Unter- oder Überschreiten der Schwenkeranzahl oder der Schwenkzeit
- Absichtliches Rauswerfen der Fahnen aus der Wettkampffläche
- Nachträgliches Verbringen von Fahnen und/oder Hilfsmitteln in die Wettkampffläche
- Nach dem Einmarsch dürfen keine weiteren Starter die Wettkampffläche betreten

8 Wertungsrichter

Der Begriff Wertungsrichter beinhaltet Punktrichter, Griffezähler, Zeitnehmer und Fahnenmesser.

Alle Wertungsrichter sind zur Verschwiegenheit verpflichtet.

Wertungsrichter sind dazu verpflichtet, sich vor, während und nach dem Wettkampf an diese Richtlinien zu halten.

Das Wertungsgremium sollte aus den verschiedenen Bezirksverbänden gleichmäßig besetzt sein.

Matrix zur benötigten Wertungsrichteranzahl der Schwenkklassen

Punktrichter Griffezähler Zeitnehmer

Einzelschwenken 5 oder ggf. 3 1 -

Synchronschwenken 5 oder ggf. 3 1 1

Showschwenken 5 oder ggf. 3 - 1

Der Veranstalter kann, wenn nicht genügend Wertungsrichter zur Verfügung stehen, ein Gremium mit nur drei Punktrichtern einsetzen.

Zugelassen zu den Wettkämpfen sind nur Wertungsrichter die die Befähigung durch den Diözesanfahnenschwenkerausschuss erhalten.

Vor Beginn des Wettbewerbs hat grundsätzlich eine Besprechung der Wertungsrichter stattzufinden. Nach dem Synchronschwenken und dem Showschwenken finden ebenfalls Besprechungen der eingesetzten Wertungsrichter statt.

Jeder Starter muss über die komplette Darbietung bewertet werden. Diese Wertung wird auf dem dafür vorgesehen Wertungszettel eingetragen und dieser wird unterschrieben.

Disqualifikationen werden ebenfalls erst nach Beendigung der Darbietung mit dem Disqualifikationsgrund und der vollständigen Wertung auf den Wertungszetteln vermerkt.

Die Wertungsrichter geben ihre Bewertung zur Auswertung an das Auswertungsgremium.

9 Auswertung

Alle Mitarbeiter der Wettbewerbsleitung und des Auswertegremiums sind zur Verschwiegenheit verpflichtet.

9.1 Auswertegremium

Das Auswertegremium wird mit mindestens 2 fachkundigen Personen besetzt.

9.1.1 Wertungsgremium mit 5 Punktrichtern

Die Addition der Ergebnisse aller Punktrichter ergibt das Endresultat des Starters. Das höchste und das niedrigste Ergebnis fallen als Streichergebnis aus der Wertung. Wenn ein Punktrichter disqualifiziert, wird diese Disqualifikation als niedrigstes Ergebnis gewertet.

Liegen zwei Disqualifikationen vor, wird eine als niedrigstes Ergebnis und die andere als Nullergebnis in die Wertung einbezogen. Wird der Starter von mehr als zwei Wertungsrichtern disqualifiziert, so wird die Disqualifikation als Wertung aufgenommen. Bei Verdacht einer unkorrekten Bewertung muss die Schiedskommission den Sachverhalt prüfen.

Bei positiver Bewertung ist das Bewertungsergebnis des entsprechenden Wertungsrichters nach Entscheidung der Schiedskommission aus der gesamten Wertung zu entfernen. Zusätzlich werden das höchste und das niedrigste Ergebnis gestrichen. Der entsprechende Wertungsrichter ist als Wertungsrichter vom weiteren Verlauf des Wettbewerbs auszuschließen.

9.1.2 Wertungsgremium mit 3 Punktrichtern

Werden nur drei Punktrichter eingesetzt, wird kein Ergebnis eines Wertungsrichters gestrichen.

Bei einer Besetzung des Wertungsrichtergremiums mit drei Punktrichtern wird eine Disqualifikation als Nullergebnis gewertet. Liegen zwei Disqualifikationen vor, wird die Disqualifikation als Wertung aufgenommen.

Bei Verdacht einer unkorrekten Bewertung muss die Schiedskommission den Sachverhalt prüfen.

Bei positiver Bewertung ist das Bewertungsergebnis des entsprechenden Wertungsrichters nach Entscheidung der Schiedskommission aus der gesamten Wertung zu entfernen. Der entsprechende Wertungsrichter ist als Wertungsrichter vom weiteren Verlauf des Wettbewerbs auszuschließen.

9.2 Auswertung Einzel

Die Addition aller Bewertungskriterien ergibt das Endergebnis eines Punktrichters. Der so ermittelte Wert ist das Endergebnis eines Punktrichters.

Sieger ist der Starter mit dem höchsten Endresultat. Zweiter Sieger ist der Starter mit dem zweitbesten Endresultat, usw..

Bei Punktegleichheit entscheidet die addierte Haltungspunktzahl der Punktrichter, die in der

Wertung aufgenommen worden sind. Die bessere Haltungswertung (niedrigere Summe) ist hierbei höher zu bewerten. Ist auch hierbei eine Punktegleichheit festzustellen, so erfolgt eine gleichwertige Ehrung.

9.3 Auswertung Mannschaftswertung

In der Mannschaftswertung werden die Endergebnisse der Einzelstarter addiert und ergeben das Mannschaftsergebnis. Im Einzelschwenken disqualifizierte Mannschaftsmitglieder werden aus der Mannschaft gestrichen.

Sieger ist die Mannschaft mit dem höchsten Endresultat. Zweiter Sieger ist die Mannschaft mit dem zweitbesten Endresultat, usw..

Bei Punktegleichheit entscheidet die addierte Haltungspunktzahl der jeweiligen Mannschaften. Die bessere Haltungswertung (niedrigere Summe) ist hierbei höher zu bewerten. Bei gleicher Haltungspunktzahl erfolgt gleichwertige Ehrung.

9.4 Auswertung Synchronschwenken

Die Addition aller Bewertungskriterien ergibt das Endergebnis eines Punktrichters.

Sieger ist die Gruppe mit dem höchsten Endresultat. Zweiter Sieger ist die Gruppe mit dem zweitbesten Endresultat, usw..

Bei Punktegleichheit entscheidet die addierte Synchronpunktzahl der Punktrichter, die in der Wertung aufgenommen worden sind. Die bessere Synchronpunktzahl (höhere Summe) ist hierbei besser zu bewerten. Ist auch hierbei eine Punktegleichheit festzustellen, so erfolgt eine gleichwertige Ehrung.

9.5 Auswertung Showschwenken

Die Addition aller Bewertungskriterien ergibt das Endergebnis eines Punktrichters.

Sieger ist die Gruppe mit dem höchsten Endresultat. Zweiter Sieger ist die Gruppe mit dem zweitbesten Endresultat, usw..

Bei Punktegleichheit entscheidet die addierte Schwierigkeitspunktzahl der Punktrichter, die in der Wertung aufgenommen worden sind. Die bessere Schwierigkeitspunktzahl (höhere Summe) ist hierbei besser zu bewerten. Ist auch hierbei eine Punktegleichheit festzustellen, so erfolgt eine gleichwertige Ehrung.

9.6 Auswertung Duetttschwenken

Die Addition aller Bewertungskriterien ergibt das Endergebnis eines Punktrichters.

Sieger ist die Gruppe mit dem höchsten Endresultat. Zweiter Sieger ist die Gruppe mit dem zweitbesten Endresultat, usw..

Bei Punktegleichheit entscheidet die addierte Schwierigkeitspunktzahl der Punktrichter, die in der Wertung aufgenommen worden sind. Die bessere Schwierigkeitspunktzahl (höhere Summe) ist hierbei besser zu bewerten. Ist auch hierbei eine Punktegleichheit festzustellen, so erfolgt eine gleichwertige Ehrung.

10 Schlussbestimmungen:

Diese Richtlinien treten mit Beschluss des Diözesanbruderrats vom zum 01.03.2015 in Kraft.

Anhang 1

Duett-Schwenken

Klasseneinteilung

- a) Pagenklasse - bis einschließlich 15 Jahre
- b) offene Klasse

Fahnengröße

Die Fahnengröße wird vor dem Start kontrolliert. Das Fahnentuch wird gemessen von der Außenkante bis zu der Naht an der Schlaufe. Die Schlaufe wird nicht mit gemessen. Eine Toleranz von -1 cm ist zulässig.

- Pagenklasse

Die Länge und die Breite der Fahne müssen mindestens 1,20 m ergeben.

- Offene Klasse

Die Länge und die Breite der Fahne müssen mindestens 2,20 m ergeben.

- Schwenkzeit

Die Schwenkzeit muss mindestens 3 Minuten und darf maximal 5 Minuten betragen. Gestartet wird innerhalb der Wettkampffläche.

Die Zeitmessung startet sobald die erste Fahne bewegt wird.

Die Zeitmessung endet sobald die letzte Fahne ruht.

Geschwenkt wird zu selbst ausgesuchter Musik. Es wird eine zweiminütige Rüstzeit gewährt, um Fahnen oder Hilfsmittel vorher im Feld zu positionieren. Diese Rüstzeit muss beim Abgeben der Musik beantragt werden und wird vor dem Start angekündigt.

Musik

Es wird nach frei wählbarer Musik geschwenkt. Das Musikstück ist auf Audio-CD und auf USBStick (*.mp3-Format) am Wettkampftag mitzubringen. Für unabspielbare und/oder defekte Medien ist die Gruppe selbst verantwortlich.

Gruppenstärke

Die Gruppe muss aus 2 Schwenkern bestehen.

Griffe

a) Pagenklasse

Es müssen mindestens 10 Griffe geschwenkt werden.

b) Offene Klasse

Es müssen mindestens 13 Griffe geschwenkt werden, wobei hiervon jeweils 4 verschiedene Würfe und 2 verschiedene Bearbeiten gezeigt werden müssen

Hilfsmittel

Es dürfen nur Hilfsmittel benutzt werden, die während der Rüstzeit oder des Einmarsches in die Wettkampffläche gebracht werden. Es dürfen nur Hilfsmittel eingebracht werden, die auch während der Darbietung benutzt werden. Ein nachträgliches Einbringen oder Entfernen während des Hauptteils ist untersagt und wird mit Disqualifikation geahndet.

Bewertung

Schwenkzeit

(0-10 Punkte)

Gestartet wird innerhalb der Wettkampffläche. Die Zeitmessung startet mit einer Verbeugung. Die Zeitmessung endet ebenfalls mit einer Verbeugung innerhalb der Wettkampffläche.

Zeitpunkte:

- 3.00 – 3.20 = 0 Punkte
- 3.21 – 3.40 = 2 Punkte
- 3.41 – 4.00 = 4 Punkte
- 4.01 – 4.20 = 6 Punkte
- 4.21 – 4.40 = 8 Punkte
- 4.41 – 5.00 = 10 Punkte

Schwenkpausen

Es darf kein Starter 10 Sekunden absichtlich ohne Fahne, bzw. nicht schwenkend in der Wettkampffläche während der Aufführung verbringen. Je Verstoß werden 2 Punkte von der Gesamtpunktzahl abgezogen.

Ausnahme: Aufbauten und deren Vor- und Nachbereitung!!!

Technik und Haltung

(0 - 20 Punkte)

Die Bewertung erfolgt nach dem Gesamteindruck der Gruppe anhand folgender Punkte:

- aufgewickelte Fahne
- Bodenberührungen
- Körperberührungen

- Griff ins Fahmentuch (Ausnahme Schlaufenwurf)
- Zusammenschlagen des Fahmentuches
- Körperhaltung
- Sauberkeit der ausgeführten Griffe

Interpretation

(2 -30 Punkte)

Bewertet werden hierbei die Darstellung, und die Ausführung der gezeigten Griffe, Würfe und die Formationen in Bezug auf das Thema, bzw. zu der ausgewählten Musik. Hinzu kommt der Ideenreichtum der Schaulichwirkungen .

Schwierigkeit

(2 -30 Punkte)

Bewertet werden hierbei die Schwierigkeit der ausgeführten Griffe, wie z.B. Wurfstrecken, Schwenken mit mehreren Fahnen, Aufbauten, Griffkombinationen und deren Variationsreichtum. Außerdem ist hierbei die Sauberkeit der Darbietung zu beachten.

Sonstiges

- Unabsichtliches fallen lassen der Fahne wird mit jeweils -2 Punkten geahndet.
- Unabsichtliches Herauswerfen der Fahne aus der Wettkampffläche wird mit -10 Punkten geahndet. Die Fahne darf zur Fortführung der Darbietung durch den betroffenen Starter wieder in Wettkampffläche geholt werden.

Disqualifikation

Disqualifikationsgründe:

- Unter- oder Überschreiten der Schwenkeranzahl oder der Schwenkzeit
- Absichtliches Rauswerfen der Fahnen aus der Wettkampffläche
- Nachträgliches Verbringen von Fahnen und/oder Hilfsmitteln in die Wettkampffläche
- Nach dem Einmarsch dürfen keine weiteren Starter die Wettkampffläche betreten

Anhang 2

Showschwenken

6.3 Schwenkzeit

Die Schwenkzeit setzt sich aus der Zeit für den Einmarsch, den Hauptteil und dem Ausmarsch zusammen. Die Zeit wird gemessen, sobald der erste Starter die Wettkampffläche betritt und wird gestoppt, wenn der letzte Starter die Fläche wieder verlässt. Diese Zeit muss mindestens fünf Minuten betragen und darf sieben Minuten nicht überschreiten. Geschwenkt wird zu selbst ausgesuchter Musik. Es wird eine zweiminütige Rüstzeit gewährt, um Fahnen oder Hilfsmittel vorher im Feld zu positionieren. Diese Rüstzeit muss beim Abgeben der Musik beantragt werden und wird vor dem Start angekündigt.

6.8.1 Schwenkzeitbewertung

(2 - 8 Punkte)

- 5:00 - 5:30 Minuten = 2 Punkte
- 5:31 - 6:00 Minuten = 4 Punkte
- 6:01 - 6:30 Minuten = 6 Punkte
- 6:31 - 7:00 Minuten = 8 Punkte