

Deutscher Fahnschwinger Verband e.V.



Konrad ©

Wettkampfbestimmungen 2011

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	Seite 03 - 06
Fahnenkategorien / Altersklassen	Seite 07
Starterklassen	Seite 08
Definitionen	Seite 09 - 13
Grundsätzliche Bestimmungen	Seite 14 - 24
Einzelwettbewerb Kinder / Jugend	Seite 25 - 28
Einzelwettbewerb offene Klasse B	Seite 29
Mannschaftswettbewerbe	Seite 30
Fahnenschwingen im Duett	Seite 31
Gruppen-Synchrone Schwingen	Seite 32
Showmäßiges Fahnenschwingen	Seite 33
Gruppen-Akrobatik	Seite 34
Fahnenschwingen im Gehen	Seite 35
Deutsche Reihe	Seite 36 - 40

Allgemeines

I. Startberechtigung

Bei Deutschen- und Landesmeisterschaften sind Mitglieder des DFV und Fahnschwinger mit Vereinssitz im Ausland startberechtigt.

Zu den Anmeldungen am Wettkampf müssen die Meldebögen gemäß Anlagen verwendet werden.

Bei der Durchführung der internationalen Deutschen Meisterschaften im Fahnschwingen gibt es folgende Titel : Der Erste der Meisterschaft wird internationaler Deutscher Meister, handelt es sich um eine deutsche Gruppe, ist sie auch Deutscher Meister.

Ist der Erste der Meisterschaft keine Deutsche Gruppe, so wird diese „internationaler Deutscher Meister“, die bestplatzierte deutsche Gruppe wird „Deutscher Meister“, analog dazu wird im Einzel verfahren.

Für den Start bei einer Deutschen Meisterschaft müssen sich die Teilnehmer bei ihrer Landesmeisterschaft des DFV qualifizieren (siehe Anlagen).

Teilnehmer / Mannschaften und Gruppen, die Mitglied im DFV sind, aber keinem Landesverband angehören, können an einer Landesmeisterschaft ihrer Wahl starten und sich für die Qualifikation, ohne Platzierung, bewerten lassen.

Sie werden in ihrer Gesamtheit zu einem neutralen Landesverband zusammengefasst und entsprechend ihrer erreichten Punktzahl dort platziert.

Jeder Teilnehmer ist in allen Einzeldisziplinen seiner Altersklasse, einer Mannschaft in den Mannschaftsmeisterschaften und innerhalb einer Gruppe pro Gruppendisziplin startberechtigt.

Jeder Teilnehmer und jede Gruppe muss sich vor dem vom Ausrichter festgesetzten Anmeldeschluss für die gewünschte Disziplin schriftlich (Poststempel, Fax, E-Mail) angemeldet haben.

Änderungen von eingesandten Anmeldungen sind nur schriftlich bis zum Tag des festgesetzten Meldeschluss möglich (Poststempel, Fax, E-Mail). Änderungen nach Meldeschluss werden nicht mehr durchgeführt. Bei einer fehlerhaften Meldung wird der Starter, die Mannschaft oder die Gruppe für den gemeldeten Bereich vom Wettkampf ausgeschlossen.

Mit der Anmeldung zum Wettkampf tritt der Teilnehmer alle Rechte an Bild und Ton an den Veranstalter des Wettkampfes ab.

Mit Abgabe der Anmeldung unterwirft sich jeder einzelne Wettkämpfer den Wettkampfbestimmungen.

II. Startgelder

Der Veranstalter eines Wettkampfes erhebt Startgelder und legt deren Höhe fest. Diese sind vor Meldeschluss zu überweisen bzw. zu entrichten.

Bei Deutschen Meisterschaften ist das der DFV.

Bei Landesmeisterschaften ist das der zuständige Landesverband.

III. Wettkampfkleidung

Als Wettkampfkleidung ist erlaubt:

Einzel - Kinder / Jugend:

Uniform, Tracht oder vereinsbezogene, einheitliche Kleidung (auch mit Werbung).

Einzel-offene Klasse:

Es ist keine besondere Form der Kleidung vorgeschrieben.

Gruppen:

Synchron, Akrobatik, Es ist keine besondere Form der Kleidung vorgeschrieben.
Dt. Reihe + Duett Sie muss jedoch optisch und stilmäßig einheitlich sein.

FS im Gehen: Uniform, Tracht oder mittelalterliche Gewandung

Kopfbedeckung: In geschlossenen Räumen braucht die Kopfbedeckung nicht getragen zu werden.

Im Freien ist zur Kleidung passende Kopfbedeckung auf dem Kopf zu tragen.

Als Wettkampfkleidung sind nicht erlaubt: Trainings- und / oder Freizeitanzüge

IV. Wettkampfrichter

Die Entscheidungen am Richtertisch sind Tatsachenentscheidungen und können nur durch das Wettkampfgericht revidiert werden.

Mit der schriftlichen Veröffentlichung wird die Siegerliste, vorbehaltlich der Einspruchsfrist, bekannt gegeben.

An Landes- und Deutschen Meisterschaften dürfen nur vom DFV ausgebildete Wettkampfrichter, die ihren jährlichen Wiederholungslehrgang des DFV mit Erfolg abgelegt haben, werten, Zeit nehmen und Griffe zählen.

Die Prüfungen werden durch den Arbeitskreis Wettkampf (AKW) des DFV abgenommen.

Die Wettkampfrichter unterstehen bei Deutschen- und Landesmeisterschaften der direkten Aufsicht der DFV-Fachreferenten für Fahnschwinger. Die DFV-Fachreferenten für Fahnschwinger können direkt in das Wettkampfgeschehen eingreifen.

V. Wettkampfgericht

Das Wettkampfgericht setzt sich aus einer ungeraden Personenzahl zusammen und besteht aus mindestens 5 Personen.

Für Deutsche Meisterschaften:

1 Person aus dem Vorstand des DFV, 1 Person aus dem Vorstand des Ausrichters
2 DFV-Fachreferenten für Fahنشwingen oder ihren Vertretern und 1 Wettkampfrichter

Für Landesmeisterschaften:

1 Person aus dem Vorstand des Landesverbandes, 2 Verbandstrainern oder ihren Stellvertretern, 1 DFV-Fachreferenten für Fahنشwingen oder Vertreter und 1 Person aus dem Vorstand des Ausrichters.

Das Wettkampfgericht ist zuständig für:

- a) alle anfallenden Probleme, die den Wettkampf betreffen
- b) Entgegennahme der Meldungen in den Mannschaftswettbewerben
- c) Entgegennahme und Bearbeitung von Einsprüchen und Reklamationen
- d) Disqualifikation von Teilnehmern, Mannschaften und Gruppen, außerhalb des direkten Wettkampfes
- e) Einsicht in die offiziellen Videoaufnahmen während der Meisterschaft
- f) Nachmessen von Fahnen

VI. Bewertungsunterlagen

Die Bewertungsunterlagen müssen nach Beendigung des Wettkampfes und der Einspruchsfrist an den zuständigen Archivar des ausrichtenden Landesverbandes bzw. an den DFV übergeben werden.

VII. Einsichtnahme

Die Bewertungsunterlagen können beim Ausrichter nach Beendigung der Meisterschaften auf Antrag eingesehen werden.

Die Gesamtsiegerliste ist vom Ausrichter öffentlich auszuhängen.

VIII. Einspruch

Einspruch ist nur gegen Formfehler zulässig.

Einspruch kann der Aktive, sein gesetzlicher Vertreter oder der Verein erheben.

Einspruch kann während des Wettkampfes mündlich an das Wettkampfgericht gestellt werden.

Einspruch im Nachhinein ist schriftlich an das Wettkampfgericht zu richten.

Anschrift ist die Adresse des Veranstalters.

Das Einspruchsrecht erlischt nach Ablauf von 10 Tagen ab dem Tage der Austragung gerechnet (es gilt der Poststempel oder die Absendebestätigung).

Bei einem Einspruch im Nachhinein wird im Voraus eine Gebühr von 100,00 Euro erhoben. Sie wird bei Stattgabe des Einspruchs mit 75 % zurückbezahlt.

Er muss vom Wettkampfgericht innerhalb von 14 Tagen nach Eingang des Schreibens und der Gebühr, bearbeitet und beantwortet werden.

IX Generelle Ausschlüsse

Für alle Wettkampfbeteiligten (Wettkämpfer, Wettkampfrichter, Musik, Auswertung) gilt am Wettkampftag, bis nach dem Wettkampf absolutes Alkohol- und Betäubungsmittelverbot. Zuwiderhandlungen werden mit dem sofortigen Ausschluss von den Meisterschaften geahndet.

Bei Gruppen oder Mannschaften wird jeweils die ganze Gruppe / Mannschaft ausgeschlossen.

Die Entscheidung obliegt dem Wettkampfgericht.

X. Gültigkeit

Bei allen Fahnenschwingerwettbewerben und Meisterschaften, die unter Leitung, Organisation oder Ausarbeitung des Deutschen Fahnenschwinger Verbandes e.V. und deren Gliederungen bzw. Körperschaften abgehalten werden, gelten diese Wettkampfbestimmungen.

Die Wettkampfbestimmungen sind bundesweit seit 01. Januar 1998 in Kraft (AG).
Zuletzt geändert am 08.01.2011 (DFV).

XI. Änderung und Überarbeitung

Die Änderung und Überarbeitung dieser Wettkampfbestimmungen obliegt ausschließlich dem Deutschen Fahnenschwinger Verband e.V.

Deutscher Fahnenschwinger Verband e.V.

Der Vorstand

Paderborn, 18. Sept. 1998

Fahnenkategorien:

Kategorie A

Länge und Breite des Fahnentuches müssen zusammengerechnet mindestens 160 cm ergeben.

Kategorie B

Länge und Breite des Fahnentuches müssen zusammengerechnet mindestens 220 cm ergeben.

Kategorie C

Länge und Breite des Fahnentuches müssen zusammengerechnet mindestens 360 cm ergeben.

Kategorie D

Stock : 150 cm Länge, Fahne: 120 x 180 cm Länge

Definition: Das Fahnentuch wird ab der 1. Naht vom Tuch her gemessen (ohne Schlaufe). Das Fahnentuch ist rechteckig.

Alle bei den Wettkämpfen eingesetzten Fahnen können direkt nach dem Wettkampf, durch das Wettkampfgericht oder dessen Beauftragten nachgemessen werden. Bei Verwendung regelwidriger Fahnen wird der / die Wettkämpfer(in), bzw. die Gruppe / die Mannschaft durch das Wettkampfgericht disqualifiziert. Bei Verweigerung des Nachmessens wird ebenfalls disqualifiziert.

Altersklassen

Die Altersklassen werden jahrgangsmäßig eingeteilt.

Kinderklasse Von 7 Jahre bis 11 Jahre (Jahrgang)

Jugendklasse Von 12 Jahre bis 15 Jahre (Jahrgang)

offene Klasse Ab 16 Jahre (Jahrgang)

In der Kinderklasse gibt es keine Fahnenkategorien.
Die Fahnenmaße können dem Alter entsprechend frei gewählt werden.

Mit Ausnahme der Kinderklasse werden die Einzelwettbewerbe nach Damen und Herren getrennt.

Starterklassen

Einzel

Starterklasse: (Jahrgang):	Fahnengröße:	Altersklasse:	Alter
Kinder	beliebige Fahne	Kinderklasse	07 – 11 Jahre
Mädchen	Kategorie A	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
Jungen	Kategorie A	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
DR-Jungen	Kategorie D	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
DR-Mädchen	Kategorie D	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
Damen	Kategorie B	offene Klasse	16 – Jahre
Herren	Kategorie B	offene Klasse	16 – Jahre
DR-Herren	Kategorie D	offene Klasse	16 – Jahre
DR-Damen	Kategorie D	offene Klasse	16 – Jahre

Mannschaften

Kinder	beliebige Fahne	Kinderklasse	07 – 11 Jahre
Jugend	Kategorie A	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
offene Klasse	Kategorie B	offene Klasse	16 – Jahre

Gruppen

Duett

Kinder	beliebige Fahne	Kinderklasse	07 – 11 Jahre
Jugend	Kategorie A	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
offene Klasse B	Kategorie B	offene Klasse	16 - Jahre
offene Klasse C	Kategorie C	offene Klasse	16 - Jahre

Gruppen-Synchron:

Kinder	beliebige Fahne	Kinderklasse	07 – 11 Jahre
Jugend	Kategorie A	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
offene Klasse B	Kategorie B	offene Klasse	16 - Jahre
offene Klasse C	Kategorie C	offene Klasse	16 - Jahre

Fahنشwinger mit Akrobatik:

Kinder	beliebige Fahne	Kinderklasse	07 – 11 Jahre
Jugend	Kategorie A	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
offene Klasse B	Kategorie B	offene Klasse	16 - Jahre
offene Klasse C	Kategorie C	offene Klasse	16 - Jahre

Showmäßiges Fahnenschwingen:

Kinder	beliebige Fahne	Kinderklasse	07 – 11 Jahre
Jugend	Kategorie A	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
offene Klasse B	Kategorie B	offene Klasse	16 - Jahre

Fahnenschwingen im Gehen:

Kinder	beliebige Fahne	Kinderklasse	07 – 11 Jahre
Jugend	Kategorie A	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
offene Klasse B	Kategorie B	offene Klasse	16 - Jahre
offene Klasse C	Kategorie C	offene Klasse	16 - Jahre

Deutsche Reihe-Synchron:

Jugend	Kategorie D	Jugendklasse	12 – 15 Jahre
offene Klasse	Kategorie D	offene Klasse	16 - Jahre

Definitionen

Ablegen der Fahnen	Bewusstes und absichtliches Ablegen / Abstellen und ggf. das Aufnehmen der Fahne innerhalb der Wettkampffläche
Aufbauten	<p>Mindestens 2 Fahnenschwinger sind übereinander, wobei einer nicht den Boden berühren darf.</p> <p>Ein Aufbau besteht aus Unterbau und Aufbau. Der Aufbau muss mindestens eine Fahne halten.</p> <p>Ein Standaufbau muss mind. 3 Sekunden gehalten werden. Aufbauten ohne Fahne werden nicht gewertet.</p>
Beginn in der Wettkampffläche	Bedeutet, dass sich alle Fahnenschwinger innerhalb der Wettkampffläche (WKF) befinden müssen und dann die erste Fahne bewegt wird.
Beinarbeit	<p>Die Fahne wird komplett unter Kniehöhe geführt, bzw. geworfen.</p> <p>Werden bei der Beinarbeit mehr als eine Fahne gleichzeitig benutzt, müssen die Fahnen voneinander getrennt sein, sonst wird nur eine Fahne gewertet.</p>
Beinwürfe	<p>Beinwürfe sind Würfe unterhalb des Knies.</p> <p>Sie werden in der Beinarbeit gezählt und gewertet.</p>

Bilder (Akrobatik)	bestimmte Zuordnung der Fahnschwinger untereinander. Beispiel: FS in Linie / Reihe / Kreis / mehrere Kreise ineinander Viereck / Stern usw.
Divisor (Einzel - offene Klasse, Gruppen)	ist der Teiler mit dem das Ergebnis der Würfe, der Beinarbeiten, Körperfiguren und der Technik geteilt wird.
Ehrenregelung (Einzel – Kinder / Jugend)	Die Regelung erfolgt, wenn ein Wettkämpfer oder eine Gruppe im Gesamtergebnis weniger als 5 Punkte erreicht hat. Der Wertungszettel wird normal ausgefüllt und im Feld „Bemerkungen“ mit einem großen „E“ versehen. Angezeigt werden 5 Punkte
Fahne	Tuch mit 4 Ecken
Fahne gefallen	Eine Fahne gilt als gefallen, wenn der Stock komplett auf dem Boden liegt.
Fahnen- oder Stockbruch	Bei Fahnen- oder Stockbruch wird die Darbietung grundsätzlich nicht abgebrochen. Bei Gruppendisziplinen erhält die Gruppe 10 Punkte Abzug und der Betroffene Fahnschwinger wird ab dem Zeitpunkt des Stockbruches nicht mehr gewertet. Der Fahnschwinger verbleibt in der Wettkampffläche. Die Gruppenstärke wird nicht reduziert. Sollte der Fahnschwinger die Wettkampffläche verlassen, erhält die Gruppe zusätzlich 5 Punkte Abzug wegen Verlassens der Wettkampffläche. Der Einsatz des betroffenen Fahnschwingers bei Aufbauten in der Akrobatik ist davon unberührt.
Formationen (FS im Gehen)	gegangene Bilder und deren Wechsel
Geführte Figuren	mit der Hand geführte Griffe mit der Fahne
Generalpause	Ruhen aller Fahnen gleichzeitig

Gesamteindruck	<p>Hier wird die saubere, „optisch und stilmäßig einheitliche Kleidung und Fahne“ gewertet.</p> <p>Es kann in bestimmten Disziplinen auch in besonderer Kleidung gestartet werden.</p> <p>Negativ-Bewertung: z.B. Turnschuhe zu historischer Uniform,</p> <p>Nicht einheitliches, bzw. nicht zur Kleidung passendes Schuhwerk Schwingen teils mit und ohne Handschuhe,</p> <p>fehlende, oder nicht aufgesetzte Kopfbedeckung,</p> <p>deutliches Mitführen von nicht wettkampfbezogenen Requisiten Ausnahme: showmäßiges Fahnenschwingen</p> <p>schlampig angezogene Kleidung dazu gehören auch: T-Shirts. teils über und teils in der Hose Hosen, teils mit und teils ohne Gürtel</p>
Griff	<p>Handhaltung mit der der Fahnenstock angefasst wird. (Ober-, Unter-, verkehrter Ober-, verkehrter Untergriff)</p>
Gruppenstärke	<p>Hier wird die Anzahl der Fahnenschwinger auf der Wettkampffläche gezählt.</p>
Harmonie (FS im Gehen)	<p>Das Zusammenspiel der Fahnenschwinger untereinander, der flüssige Ablauf der Darbietung, Aussetzen von Fahnen- und Körperfiguren, Vor- und Nachschwingen, Fahnenschwingen mit der falschen Hand und falsche Drehung des Körpers.</p> <p>In der Harmonie kann auch in Wellen (Kettenreaktion), im Spiegel, und reihenweise geschwungen, geworfen und gedreht werden.</p>
Interpretation	<p>Hier wird der Gesamtaufbau, das Zusammenwirken zwischen Musik und Fahnenschwingen, der künstlerische Ausdruck, die Eleganz und Dynamik der Bewegungen, bzw. Unterbrechung der flüssigen Darbietung, bewertet (Choreographie)</p>
Jonglieren einer Fahne auf einem Bein	<p>Das Jonglieren auf einem Bein ist gegeben, wenn sich die Fahne auf einem Bein bewegt und nur mit dem Bein und / oder Fuß gehalten wird.</p>
KFM K = Kleidung F = Fahne M = Musik	<p>Es kann in bestimmten Disziplinen auch in besonderer Kleidung gestartet werden</p> <p>Dieser besondere Zusammenhang zwischen Kleidung, Fahne und Musik (KFM) kann mit bis zu 3 Punkten zusätzlich bewertet werden</p>

<p>Körperfigur (Einzel - offene Klasse) (Duett, Synchron)</p>	<p>Hier wird der Einsatz des Körpers (Sprünge, Rollen, Drehungen, Bewegungen usw.) gewertet. Körperfiguren können horizontal oder vertikal oder kombiniert durchgeführt werden</p> <p>Bei einer Körperdrehung muss sich der gesamte Körper, von beiden Füßen angefangen bis zum Kopf, drehen.</p> <p>Als 360°Drehungen gelten eine vollendete Körperdrehung um die eigene Achse (vertikal oder horizontal), Rollen vorwärts oder rückwärts, Rad schlagen und einfacher Flick-Flack.</p>
<p>Kunstgriff (Einzel – Kinder/ Jugend)</p>	<p>Die Bezeichnung umfasst alle Griffe (geführte Figuren), Würfe (geworfene Figuren) und Beinarbeiten</p>
<p>Positionswechsel</p>	<p>Übergang zwischen 2 Positionen</p>
<p>Rüstzeit</p>	<p>Vor Beginn des Wettkampfes beantragte Zeit, um Fahnen in der Wettkampffläche zu verbringen / deponieren.</p>
<p>Signalgebung (Duett, Akrobatik)</p>	<p>Verständigung innerhalb der Gruppe durch akustische, bzw. optische Zeichengebung.</p>
<p>Standfigur = Stehen bleiben (FS im Gehen)</p>	<p>Bei der Standfigur steht der Fahnenchwinger mit beiden Füßen gleichzeitig, ohne Bewegung, auf dem Boden.</p>
<p>Synchronität</p>	<p>Jeder Fahnenchwinger führt mit seiner Fahne zur gleichen Zeit, mit derselben Körperhaltung, dieselbe Fahnentechnik durch.</p> <p>Grundsatz der Synchronität: Die Mehrheit schwingt richtig, die Minderheit schwingt falsch.</p>
<p>Technik</p>	<p>Die Fahne darf weder den Boden, den Körper noch sonst einen Gegenstand berühren Ausnahme: Kategorie C + D + FS Gehen + Jonglieren mit den Beinen.</p> <p>Das Aufrollen bzw. Zusammenschlagen <u>einzelner</u> Fahnen ist fehlerhaft.</p> <p>Der Griff in das Fahnentuch ist verboten. Ausnahme: Das Rafften der Fahne beim Werfen.</p>

Wettkampfflächen: (Einzel – Kinder /Jugend DR - Einzel)	Starterkreuz: Zwei, jeweils einen Meter lange Linien, die sich in der Mitte in einem Winkel von 90° kreuzen. Im Einzel-Kinder/Jugend stehen die Richtertische im ¼ Kreis zum Wettkämpfer, sind voneinander getrennt und stehen 6 Meter vom Mittelpunkt des Starterkreuzes entfernt.
Einzel – offene Klasse, alle Klassen Duett, Gruppen-Synchron, Gruppen-Akrobatik, Dt. Reihe Synchron)	Quadratische Fläche 15 x 15 Meter und rundum mindestens 1 Meter Sicherheitszone Die Begrenzungslinie zählt zur Wettkampffläche. Die Wettkampfrichter sind, auch erhöht mit Abstand, um die Wettkampffläche verteilt.
FS-Gehen	Gerade, ebene Strecke 100 Meter lang, mindestens 10 Meter breit, Die Begrenzungslinie zählt zur Wettkampffläche. Rundum mindestens 1 m Sicherheitszone Die Wettkampfrichter sind, auch erhöht mit Abstand, um die Wettkampffläche verteilt.
Verlassen der Wettkampffläche (Einzel-offene Klasse Gruppen)	Die Wettkampffläche gilt als verlassen, wenn ein Körperteil den Boden außerhalb der gekennzeichneten Fläche berührt.
Verbringen von Fahnen	absichtliches und bewusstes Ein- oder Auswerfen /oder Führen von Fahnen in- oder aus der Wettkampffläche während des Wettkampfes.
Vereinseinheitliche Kleidung (Einzel, Kinder / Jugend)	beinhaltet gleiche Kleidung (Oberbekleidung, Strümpfe, Schuhe, Handschuhe) und bezieht sich auf alle Starter eines Vereines innerhalb einer Disziplin.
Wertungszeit	Zeitraum zwischen Beginn (erste Fahnenbewegung) und Ende der Vorführung (Kopfnicken), innerhalb der Wettkampffläche, oder wenn der letzte Fahnenchwinger die Wettkampffläche verlassen hat.
Würfe	Verlassen des Fahnenstockes von einem Abwurfpunkt mit freiem Flug durch die Luft zu einem Auffangpunkt. Werden mehr als eine Fahne gleichzeitig geworfen, müssen die Fahnen in der Luft voneinander getrennt fliegen, sonst wird nur eine Fahne gewertet.
Wurfhöhe (Einzel: Kinder/Jugend)	Abstand zwischen dem Griffpunkt des Fahnenstockes und der Wurfhand.

Grundsätzliche Bestimmungen

1) Meldung

Falls nach dem offiziellen Meldetermin eine Disziplin nicht vollständig (3 Teilnehmer) sein sollte, kann diese Disziplin mit einer vergleichbaren Disziplin, nach Absprache mit den Startern, zusammengelegt werden.

Zusammenschlüsse von Fahnschwingern verschiedener Vereine zu einer Gruppe / Mannschaft sind zulässig.

Sollte bei Meldeschluss die Kinder- bzw. die Jugendklasse nicht vollständig sein, können diese Gruppen, nach Rücksprache mit den Verantwortlichen, in der nächst höheren Klasse starten.

In den Gruppendisziplinen ist es gestattet, bis zu zwei Starter in die nächst höhere Altersklasse zu melden.

2) Gruppenstärken

Gruppenstärken	Anzahl der Personen
Gruppen-Synchron	03 - 06
Gruppen-Akrobatik	03 - 08
Fahnschwingen im Gehen	03 - 08

3) Start

Ein Wettbewerb wird nur bei Anwesenheit von mindestens 3 Startern derselben Disziplin gestartet.

Bei weniger als 3 Startern kann eine Disziplin, ohne Titelvergabe, gestartet werden.

Einzel – Kinder/Jugend:

Start, Pausenbeginn und -Ende der Vorführung werden akustisch angezeigt.

Einzel-offene Klasse, Gruppen:

Spätestens 30 Sekunden nach Beginn der Musik beginnt die Wertungszeit.

Optische und akustische Signalgebung während der Vorführung ist nicht erlaubt.

Ausnahme: Akrobatik und Duett.

4) Wertungszeit

Disziplin	Beginn	Ende
Einzel- Kinder/Jugend	auf dem Starterkreuz akustisch angezeigt	auf dem Starterkreuz akustisch angezeigt
Einzel Dt. Reihe	Auf dem Starterkreuz, nach dem Abheben des Fahnenstockes von der rechten Schulter	Auf dem Starterkreuz, nach der Verabschiedung (Kopfnicken).
Einzel offene Kl. Duett alle Kl. Synchron alle Kl. Akrobatik alle Kl.	Innerhalb der Wettkampffläche, wenn sich die erste Fahne bewegt.	Innerhalb der Wettkampffläche, nach dem alle Fahnen ohne Bewegung sind und der Verabschiedung (Kopfnicken), oder wenn der letzte FS die Wettkampffläche verlassen hat.
Dt. Reihe Synchron	Innerhalb der Wettkampffläche, nach dem Abheben des Fahnen- stockes von der rechten Schulter:	Innerhalb der Wettkampffläche, nach der Verabschiedung (Kopfnicken)
FS im Gehen	Beginn außerhalb der Wettkampffläche, wenn der erste FS die Startlinie überschreitet	Außerhalb der Wettkampffläche, sobald der letzte FS die Ziellinie überschritten hat.

5) Musik

Einzel Kinder / Jugend	Der DFV stellt Tonträger (CD's) zur Verfügung. (Marschmusik)
Einzel – Dt. Reihe Einzel – offene Klasse Gruppen	Freie Musikwahl
Bei freier Musikwahl stellen die Teilnehmer ihre Tonträger (CD's) zur Verfügung und sind für Qualität und Inhalt selbst verantwortlich.	

6) Bewertung

6.1) Einzel Kinder / Jugend + Deutsche Reihe

Die Bewertung bezieht sich auf die gesamte Dauer der Darbietung

Die Bewertung erfolgt pro Wettkampfrichter - Bewertet wird nur was gesehen wird.

Das beste und das schlechteste Gesamtergebnis werden gestrichen.

Die drei mittleren Endergebnisse addiert ergeben die Gesamtpunktzahl.

Nur gültig bei Einzel Kinder / Jugend:

Bei Punktegleichheit entscheiden die zusammengezählten Noten der Haltung aus Pflicht und Kür. Das niedrigste Resultat ergibt den Sieger

6.2) Einzel offene Klasse + Gruppen

Die Bewertung einer Disziplin erfolgt pro zugewiesenem Wertungskriterium durch einen Wettkampfrichter.

Divisor:

ist der Teiler mit dem das Ergebnis der Würfe, der Beinarbeiten, Körperfiguren und der Technik geteilt wird.

Disziplin	Teiler
Einzel offene Klasse B	10
Duett	10
Gruppen-Synchron	15
Fahنشwingen im Gehen	15
Gruppen-Akrobatik	20
alle anderen Disziplinen sind ohne Teiler	

Die einzelnen Wertungsergebnisse und die Gesamtwertung werden nicht gerundet.

6.3) Gültig für alle Disziplinen:

Bei Punktegleichheit in einer Einzel-, Mannschafts- oder Gruppendisziplin erfolgt eine gleichwertige Ehrung. Die nachfolgenden Plätze entfallen entsprechend.

Beispiel: 1, 1, 3 oder: 1, 2, 3, 4, 4, 4, 7

Überwiegt die Summe der Abzugspunkte in der Gesamtwertung die Summe der vergebenen Punkte, erfolgt eine 0 - Wertung und erhält keine Rangfolge.

Bei Aufgabe erfolgt eine 0-Wertung und erhält keine Rangfolge.

7) Generelle Abzüge (außer Einzel – Kinder / Jugend)

Generelle Abzüge pro Verstoß	
Gesamteindruck	01 Punkt
Technik	02 Punkte
Nach- oder Vorschwingen von mehr als einem viertel Kreis	02 Punkte
Falsche Fahnen- oder Körperdrehungen, Hand- oder Fußstellung, Griff	02 Punkte
Optische und akustische Zeichengebung innerhalb der Fahnenchwinger	05 Punkte
Zuwenig gezeigte Griffe	05 Punkte
Verlassen der Wettkampffläche während der Vorführung	05 Punkte
offensichtl. Aussetzen einer Fahnen- oder Körperfigur (ohne Fallen der Fahne)	05 Punkte
Fallenlassen der Fahne	10 Punkte
zuwenig gezeigte Formationen / Positionswechsel / Bilder	10 Punkte
Weniger als die geforderten Beinarbeiten / Würfe	10 Punkte
Über- oder Unterschreiten der Gesamtzeit	10 Punkte
Fahnenchwinger > 10 Sekunden ohne Fahne (ausgenommen Aufbauten)	10 Punkte
Wettkampfbeginn nach mehr als 30 Sekunden Musik	10 Punkte
Fahnen – oder Stockbruch	10 Punkte
Standfiguren	10 Punkte

8) Aufgabe

Sollte ein Einzelstarter oder eine Gruppe während der Vorführung aufgeben, erfolgt keine Wertung. Der Starter / Gruppe zeigt die Aufgabe an. Die Wettkampfrichter vermerken dies mit „Aufgabe“ unter Bemerkungen des Wertungszettels.

9) Wertungskriterien

Werden mehr als eine Fahne gleichzeitig geworfen oder geschwungen, müssen die Fahnen voneinander getrennt fliegen oder geführt werden, sonst wird nur eine Fahne gewertet.

Würfe

<p>Es wird jeder Wurf, jedes Fahenschwingers, pro Fahne, bewertet. Das Gesamtergebnis wird durch den Divisor geteilt</p>	
<p>Hoch 3 Punkte</p>	<p>Alle Würfe mit 360°Drehung oder mehr</p>
<p>Mittel 2 Punkte</p>	<p>Alle Würfe mit 180°Drehungen oder mehr, Körperwürfe (Wurfhand gleich Fanghand)</p>
<p>Gering 1 Punkt</p>	<p>Alle Würfe mit < 180°Drehung der Fahne Körperwürfe (Wurfhand nicht gleich Fanghand)</p>

Körperfigur

Die Körperfigur wird nur dann bewertet, wenn die Fahne vor Beginn der Drehung In der Luft ist und nach Beendigung der Drehung wieder aufgefangen wird.

<p>Es wird jede Körperfigur bewertet, wenn eine Fahne in der Luft ist. Das Gesamtergebnis wird durch den Divisor geteilt</p>	
<p>Hoch 3 Punkte</p>	<p>Körperdrehungen von 360°</p>
<p>Mittel 2 Punkte</p>	<p>Körperdrehungen von 180°</p>
<p>Gering 1 Punkt</p>	<p>Körperdrehungen von 90°</p>

Technik

2 Punkte pro Verstoß	<p>Es wird bewertet: Jede Berührung des Fahnentuches mit dem Boden, dem Körper, den Händen, den Füßen oder einem anderen Gegenstand (z.B. Fahne / Stock / Decke)</p> <p>Das Aufrollen bzw. Zusammenschlagen <u>einzelner</u> Fahnen</p> <p>Ausnahmen: Boden- und Körperberührung bei den Kategorien C + D + FS Gehen + Jonglieren mit den Beinen.</p> <p>Das Raffen der Fahne beim Werfen.</p> <p>Das Ablegen der Fahnen</p> <p>Fallenlassen der Fahne nicht in der Technik bewertet</p>
-----------------------------	--

Beinarbeit

<p>Es wird jede Beinarbeit, jedes Fahnenschwingers, pro Fahne, bewertet. Das Gesamtergebnis wird durch den Divisor geteilt</p>	
Hoch 3 Punkte	Jonglieren einer Fahne auf einem Bein, Führen der Fahne auf einem Fuß um 360°
Mittel 2 Punkte	Springen mit beiden, geschlossenen Beinen über eine Fahne Beinwürfe (Wurfhand = Fanghand)
Gering 1 Punkt	Führen der Fahne unter einem Bein durch Beinwürfe (Wurfhand nicht gleich Fanghand)

Aufbauten

Es wird jeder Aufbau einzeln bewertet.	
Hoch 3 Punkte	2 FS übereinander auf der Schulter stehend 3 FS stehend, davon einer auf den Schultern der unteren stehend dreistöckiger Aufbau FS unten und oben stehend
Mittel 2 Punkte	2 FS übereinander: unterer FS Stehend, oberer FS sitzend 2 FS übereinander stehend, oberer über Kniehöhe stehend dreistöckiger Aufbau; untere kniend, oberer stehend
Gering 1 Punkt	3 FS; 2 unten stehend, 1 oben (Hüfthöhe) stehend 2 FS übereinander, beide nicht stehend, nicht flach liegend 2 FS übereinander, unten kniend oder sitzend, oben stehend

Formationen

Es wird jede Formation (Drehung) einzeln bewertet.	
Hoch 3 Punkte	Gruppen- / Reihenweise Drehungen um 360°
Mittel 2 Punkte	Gruppen- / Reihenweise Drehung um 180°
Gering 1 Punkt	Gruppen- / Reihenweise Drehung um 90°

Gleichschritt

kein Abbrechen des Gleichschrittes	20 Punkte
guter Gleichschritt mit Unterbrechungen	11 - 19 Punkte
Gleichschritt mit vielen Unterbrechungen	01 - 10 Punkte
kein Gleichschritt erkennbar	0 Punkte

10) Wettkampfrichter

Wettkampfrichter werten die gesamte Disziplin. Sie geben direkt im Anschluss an die Vorführung ihre Wertung offen bekannt und dann zur Bearbeitung an die Wettkampfauswertung

Jeder Wettkampfrichter wertet innerhalb einer Disziplin nur die ihm zugewiesenen Wertungskriterien
ausgenommen: Einzel Kinder / Jugend und Deutsche Reihe

Wettkampfrichter, Griffenzähler, Zeitnehmer, Formationszähler, Bilderzähler, Positionswechselzähler dürfen in der zu richtenden Disziplin nicht starten.

Disqualifikationen

a) Gründe

Allgemein:

- Zuwiderhandlungen eines Teilnehmers gegen die Wettkampfbestimmungen
- Missachtung der Wettkampfrichter
- Regelwidrige Fahnen
- Grobes unsportliches Verhalten
- Kaugummi kauen (sofortiger Abbruch)
- Fahنشwingen unter Drogen- und Alkoholeinfluss (sofortiger Abbruch)
- absichtliches Verbringen von Fahnen in oder aus der Wettkampffläche
- nicht namentlich gemeldete Starter im Wettkampf

Einzel- Kinder / Jugend

- Der Wettkämpfer beginnt seine Vorführung nicht auf dem Starterkreuz
- Zu großer Geschwindigkeitsunterschied im Fahنشwingen zwischen Pflicht und Kür
- Extreme Abweichung von der Musikgeschwindigkeit
- Fehlen einer harmonischen Wechselfolge
- Verlassen der Wettkampffläche vor Bekanntgabe der Wertung
- Verlassen der Wettkampffläche ohne Wertungsergebnis

Einzel – offene Klasse

- Beginn nicht in der Wettkampffläche
- Verlassen des Wettkampfbereiches ohne Wertungsergebnis

Gruppen – Synchron

- Beginn nicht in der Wettkampffläche
- Nichteinhaltung der Gruppenstärke
- Zuwerfen oder Übergeben der Fahnen zu anderen Fahنشwingern
- Aufbauten
- Keine Beinarbeiten / keine Würfe
- Verlassen des Wettkampfbereiches ohne Wertungsergebnis

Duett:

- Beginn nicht in der Wettkampffläche
- Nichteinhaltung der Gruppenstärke
- Keine Beinarbeiten / keine Würfe
- Verlassen des Wettkampfbereiches ohne Wertungsergebnis

Akrobatik

- Beginn nicht in der Wettkampffläche
- Nichteinhaltung der Gruppenstärke
- Verlassen des Wettkampfbereiches ohne Wertungsergebnis

Fahnenschwingen im Gehen

- Nichteinhaltung der vollen Distanz (Start- Ziellinie)
- passieren, kreuzen oder durchgehen der Musikgruppe
- Aufbauten
- Verlassen des Wettkampfbereiches ohne Wertungsergebnis

Deutsche Reihe

- Beginn nicht auf dem Starterkreuz (Einzel)
- Beginn nicht in der Wettkampffläche (Gruppen)
- extreme Abweichung von Harmonie und Musikgeschwindigkeit
- Beginn nicht von der rechten Schulter weg
- Nichteinhaltung der Fahnen- und Stockmaße
- Weglassen von 2 Figurenreihen oder mehr
- mehr als 5 falsche Griffe während der Vorführung
- Ende nicht mit geraffter Fahne in der rechten Hüfte und Abschiedsgruß
- Verlassen des Wettkampfbereiches (Synchron) ohne Wertungsergebnis

Einzel - Offene Klasse + Gruppen

Disqualifikationen (Grund) werden direkt bekannt gegeben.

Der Wettkampfrichter disqualifiziert in dem Bereich in dem er wertet und ist gesamtgültig.

Disqualifikationen können von allen Wettkampfrichtern ausgesprochen werden.
Es genügt auch dabei nur eine Disqualifikation.

b) Vorgehensweise

Einzel - Kinder / Jugend

- Das Wettkampfrichter disqualifiziert den Teilnehmer für den Bereich des Wettbewerbes in dem er zuwider gehandelt hat.
- Der Wettkampfrichter disqualifiziert, indem er einen Diagonalstrich über den Wertungsbogen macht und den Disqualifikationsgrund unter Bemerkungen einträgt. Der Teilnehmer muss in jedem Fall bewertet werden, auch wenn anschließend eine Disqualifikation erfolgt.
- Jede Disqualifikation (Grund) wird direkt durch den Saalsprecher bekannt gegeben.
- Liegt 1 Disqualifikation vor, wird sie als unteres Streicherergebnis behandelt.
- Liegen 2 Disqualifikationen vor, wird die eine als unteres Streicherergebnis, die andere als Nullergebnis in die Wertung einbezogen.
- Wird ein Teilnehmer von mehr als zwei Wettkampfrichtern disqualifiziert, muss seine Wertung als Disqualifikation aufgenommen werden.
Der Teilnehmer entfällt für den Bereich der Wertung.

Beispiel:

Eine Disqualifikation = Dieses Ergebnis wird mit 0 Punkten gewertet;
gilt gleichzeitig als schlechtestes Streichergebnis.
Es verbleiben 3 Ergebnisse in der Wertung.

Zwei Disqualifikationen = Das 2. D wird mit 0 Punkten gewertet.
Es verbleiben somit 2 Ergebnisse in der Wertung.

Drei Disqualifikationen = Streichung **aller** Ergebnisse.

Der Wettkampfrichter zeigt auf der Wertungstafel den Buchstaben „D“

Einzel offene Klasse, Gruppen:

Der Wettkampfrichter zeigt die rote Karte

Deutsche Reihe:

Der Wettkampfrichter zeigt auf der Wertungstafel den Buchstaben „D“

Einzelwettbewerbe

I. Einzel - Kinder / Jugend

Wettkampffläche: Starterkreuz (1 x 1 Meter)

Schwingzeit:	Pflicht:	30 Sekunden
	Pause:	10 Sekunden
	Kür:	60 Sekunden

Die Reihenfolge ist einzuhalten. Anfang und Ende bei Pflicht und Kür werden akustisch angezeigt.

Der Starter beginnt seine Vorführung mit dem Richtergruß, in Richtung der Wettkampfrichter, auf der Wettkampffläche.

Sollte ein Starter während der Vorführung vom Starterkreuz abweichen (sog. Wandern), erfolgt keine Disqualifikation. Dieses Verlassen wird in Pflicht und Kür in der Haltungsnote bewertet.

Fahne gefallen:

Eine Fahne gilt als gefallen, wenn der Stock komplett auf dem Boden liegt.

Aufgabe:

Sollte ein Starter während der Vorführung aufgeben, erfolgt keine Wertung. Der Starter zeigt die Aufgabe an. Die Wettkampfrichter vermerken dies mit „Aufgabe“ unter Bemerkungen des Wertungszettels.

Kaugummi kauen führt zum sofortigen Abbruch der Vorführung und zur Disqualifikation des Starters.

IV. Bewertung

Grundsatz: Die Bewertung erfolgt pro Wettkampfrichter.

Bewertet wird nur was gesehen wird.

Ist die Wurfhöhe in der Kür nicht eindeutig erkennbar, wird die niedrigere Höhe gewertet.

Jegliche Berührung des Fahnentuches mit dem Körper, der Erde und jedem anderen Gegenstand ist verboten.

Bei Fahnen- oder Stockbruch wird die Darbietung nicht abgebrochen.

1. Pflicht

In der Pflicht müssen mindestens fünf verschiedene Griffe (geführte Figuren), in aufrechter Haltung, ohne Beinarbeit, in Grundstellung (Hacken zusammen), gezeigt werden.

Anmerkung: Handwechsel zählen nicht als Griff

Mit 1 Minuspunkt wird bewertet:

- Mehr als dreimal hintereinander gezeigte Griffe (pro zuviel gezeigtem Griff)
Ausnahme: Kinderklasse
- Berühren des Fahnentuches mit dem Körper, der Erde und jedem anderen Gegenstand
- Zusammenschlagen oder Aufrollen des Fahnentuches (eine Stockumdrehung oder mehr), pro gezeigtem Griff 1 Minuspunkt (**Ausnahme:** Kinderklasse)
- Werfen der Fahne
- Beinarbeit

Mit 2 Minuspunkten wird bewertet:

- Fehlender Gruß an die Wettkampfrichter zu Beginn der Darbietung

Mit 5 Minuspunkten wird bewertet:

- Fallen der Fahne
- Verstoß gegen die Wettkampfkleidung

Mit 10 Minuspunkten wird bewertet:

- Jeder fehlende Griff
Ausnahme: Kinderklasse

2. Kür

Jeder Kunstgriff wird je nach Schwierigkeitsgrad mit bis zu 2 Punkten bewertet:

Kunstgriffe „einfacher Art“ werden als Griffe gezählt, jedoch mit keinem Punkt bewertet.

Dazu gehören alle geführten Griffe (z.B.: Rückenschlag, Rückenzug, Gürtel, Harnisch, Drehung der Fahne um die geschlossenen Beine).

Kunstgriffe werden mit einem Punkt bewertet.

Dazu gehören z.B. Würfe ohne Drehung der Fahne ab 20 cm Höhe und kurze Würfe mit Drehung der Fahne (von ca. 180° in der Luft) von mindestens 20 cm jedoch weniger als 50 cm Höhe, Halswürfe und Körperwürfe mit beiden Händen durchgeführt und einfache Würfe bzw. Beinarbeit.

Beinarbeit: Die Fahne wird komplett unter Kniehöhe geführt bzw. geworfen

Wurfhöhe: Abstand zwischen dem Griffpunkt des Fahnenstockes zur Wurfhand

Kunstgriffe „schwieriger Art“ werden mit 2 Punkten bewertet.

Dazu gehören z.B.: Würfe mit Drehung der Fahne (von ca. 180° in der Luft) mit einer Höhe von mehr als 50 cm.

Körperwürfe mit einer Hand ausgeführt (Wurfhand = Fanghand), Springen über die Fahne mit geschlossenen Beinen, doppelte Beinschläge und 360° Drehung mit der Fahne auf dem Fuß.

Es müssen mindestens **10** verschiedene Kunstgriffe über die ganze Kür in harmonischer Wechselfolge (Würfe und Beinarbeiten) gezeigt werden. Wird ein Griff mehr als 3x in Folge gezeigt, erfolgt ab dem 4. Griff keine Wertung mehr.

Ausnahme: Kinderklasse

Es gelten die gleichen Fehler wie in der Pflicht (ohne Werfen der Fahne / Beinarbeit). Sie werden direkt mit den gezeigten Kunstgriffen bewertet.

Beispiel:	Wurf mit Drehung über 50 cm hoch	=	2 Punkte
	Handberührung mit dem Fahnentuch	=	- 1 Punkt
	Berührung des Fahnentuchs mit dem Boden	=	- 1 Punkt
	verbleiben für den gezeigten Kunstgriff	=	0 Punkte
	 Kunstgriff der einfachen Art	=	0 Punkte
	Handberührung mit dem Fahnentuch	=	- 1 Punkt
	verbleiben für den gezeigten Kunstgriff	=	0 Punkte

3. Haltung und Ausführung

Zusätzlich wird in Pflicht und Kür Haltung und Ausführung mit der Note **0** bis 10 bewertet; wobei **0** die beste Note darstellt.

Fehlerhaft ist:

- Mangelnde Sauberkeit und Ordnung der Kleidung und der Fahne
- Wackeln des Körpers oder Teilen desselben - Arme ausgenommen -
- Nachschauen der Fahne während der Pflicht
- Dauerhafte Veränderung bzw. „Verschiebung“ der Kleidung während der Ausführung
- Veränderte Haltung der freien Hand während der Ausführung
- Veränderte Grundstellung während der Ausführung (Pflicht: Hacken zusammen, Kür max. Schulterbreite Grätschstellung) **Ausnahme:** während der Beinarbeit
- Verlassen der Startposition (Starterkreuz)
- Deutliches Mitführen von nicht wettkampfbezogenen Requisiten
- Nicht nach vorne, ausgestrecktes Bein bei der Beinarbeit
(ausgenommen: Vorhandacht zwischen den Beinen / Beinschleife)

4. Gesamtergebnis

Die Punkte der Pflicht und die Noten der Haltung aus Pflicht und Kür werden zusammen gezählt und von den Punkten der Kür abgezogen. Sie bilden das Einzelergebnis.

Die Einzelergebnisse der fünf Wettkampfrichter, abzüglich dem jeweils höchsten und niedrigsten Resultat, zusammengezählt, ergeben das Gesamtergebnis.
Das höchste Gesamtergebnis ergibt den Sieger, das zweithöchste den Zweiten, usw..

Bei Punktegleichheit entscheiden die zusammengezählten Noten der Haltung aus Pflicht und Kür. Das niedrigste Resultat ergibt den Sieger.
Ist auch hierbei Punktegleichheit festzustellen, erfolgt eine gleichwertige Ehrung .

5. Griffgezähler

Ein Wettkampfrichter, der nicht in der vorgeführten Klasse startet, ist als öffentlicher Zähler der Pflicht - und Kürgriffe vorgeschrieben.

(**Ausnahme:** Kinderklasse)

6. Wettkampfrichter

Die Wettkampfrichter werten die gesamte Disziplin. Sie geben direkt im Anschluss an die Vorführung des einzelnen Wettkämpfers ihre Wertung offen bekannt und dann zur Bearbeitung an die Wettkampfleitung.

V. Musik

Es wird nach neutralen, wechselnden Musikstücken (Marschmusik) geschwungen.
Der DFV stellt Tonträger zur Verfügung.

Das Musikstück darf vom Anfang der Pflicht bis zum Ende der Kür nicht unterbrochen werden.
Die Geschwindigkeit zum Musikstück muss in Pflicht und Kür gleichmäßig eingehalten werden.

II. Allgemeines Einzel**Offene Klasse B**

Gesamtzeit: 2.00 - 3.00 Minuten

Bewertung: 6 Wettkampfrichter,
1 Zeitnehmer,

Der Fahnschwinger zeigt akrobatisches Fahnschwingen der verschiedenen Schwierigkeitsgrade in harmonischer und flüssiger Reihenfolge im Wertungszeitraum und innerhalb der Wettkampffläche.

Es müssen mindestens **5** verschiedene Beinarbeiten und **5** verschiedene Würfe gezeigt werden.

Fahnen dürfen während der Darbietung abgelegt werden.

Auf Antrag wird vor der Darbietung eine zweiminütige Rüstzeit gewährt.

Bewertung	Punkte	Bereich
Würfe	+	gezählt
Beinarbeit	+	gezählt
Körperfigur	+	gezählt
Technik	-	gezählt
Allgemeines	-	gezählt Verlassen der Wettkampffläche - 05 Punkte Fallenlassen Fahne - 10 Punkte < 5 verschiedene Würfe / Beinarb. - 10 Punkte Fahnen- / Stockbruch - 10 Punkte
Gesamteindruck KFM	+ 0 – 05 Punkte + 0 – 03 Punkte	gezählt
Interpretation	+ 0 – 30 Punkte	hoher Bereich = 20 – 30 Punkte mittlerer Bereich = 10 – 19 Punkte geringer Bereich = 00 – 10 Punkte
Zeit	-	gezählt Wettkampfbeginn > 30 Sek. Musik - 10 Punkte FS > 10 Sek. ohne Fahne - 10 Punkte Über- unterschreiten der Gesamtzeit - 10 Punkte

Mannschaftswettbewerbe

Jeweils 3 Fahnenschwinger(innen) bestreiten ihre Einzeldisziplin. Die einzelnen Gesamtergebnisse dieser 3 Fahnenschwinger(innen) werden zusammengezählt und bilden das Mannschaftsergebnis.

Sieger ist, wer das höchste Mannschaftsergebnis hat. Bei Punktegleichheit werden die Gesamtergebnisse der Haltung aus Pflicht und Kür mitbewertet. Das niedrigere Gesamtergebnis der Haltung ist das Bessere. Ist auch das Gesamtergebnis der Haltung gleich, erfolgt eine gleichwertige Ehrung.

Die Mannschaften müssen zu Beginn der Veranstaltung namentlich, mit Geburtsjahrgang, in einem verschlossenen Briefumschlag dem Wettkampfgericht gemeldet (abgegeben) werden. Diese Umschläge dürfen erst nach beendetem Wettstreit vom Wettkampfgericht) geöffnet werden.

Zusammenschlüsse von Fahnenschwingern verschiedener Vereine zu Mannschaften sind zulässig

1. Mannschaften - Kinder

Drei Fahnenschwinger(innen) bilden eine Kinder-Mannschaft. Sie besteht aus Fahnenschwinger-innen der Starterklasse Kinder.

2. Mannschaften - Jugend

Drei Fahnenschwinger(innen) bilden eine Jugend-Mannschaft. Sie besteht aus Fahnenschwinger-innen der Starterklasse Mädchen und / oder Fahnenschwingern der Starterklasse Jungen.

2. Mannschaften – offene Klasse

Drei Fahnenschwinger(innen) der offenen Klasse bilden eine Mannschaft.-

Zusammenlegung von Klassen:

Werden Kinderklasse und / oder Jugendklasse mit offener Klasse zusammengelegt

Wird das Gesamtergebnis der Kinder / Jugendklasse durch 3 geteilt.

Gruppenwettbewerbe

Fahnschwinger im Duett

Gruppenstärke: 02 Personen
Gesamtzeit: 3.00 - 5.00 Minuten
Bewertung: 7 Wettkampfrichter,
 1 Zeitnehmer

Das Duett zeigt akrobatisches Fahnschwinger der verschiedenen Schwierigkeitsgrade in harmonischer und flüssiger Reihenfolge im Wertungszeitraum und innerhalb der Wettkampffläche.

Es müssen mindestens **5** verschiedene Beinarbeiten und **5** verschiedene Würfe gezeigt werden.

Ein Duett wird in der Regel in so genannten Positionen gestaltet. Dabei sollten die Positionen selbst und der Übergang zur nächsten Position flüssig gestaltet werden.

Es müssen dabei mindestens **10** verschiedene Positionswechsel in harmonischer Reihenfolge gezeigt werden, Aufbauten sind erlaubt.

Signalgebung ist erlaubt.

Fahnen dürfen während der Darbietung abgelegt werden.

Auf Antrag wird vor der Darbietung eine zweiminütige Rüstzeit gewährt.

Bewertung	Punkte	Bereich
Würfe	+	gezählt
Beinarbeit	+	gezählt
Körperfigur	+	gezählt
Aufbauten Positionswechsel	+	gezählt < 10 verschiedene Positionen - 10 Punkte
Technik	-	gezählt
Allgemeines	-	gezählt Verlassen der Wettkampffläche - 05 Punkte Fallenlassen Fahne - 10 Punkte < 5 verschiedene Würfe / Beinarb. - 10 Punkte Fahnen- / Stockbruch - 10 Punkte
Gesamteindruck KFM	+ 0 – 05 Punkte + 0 – 03 Punkte	gezählt
Interpretation	+ 0 – 30 Punkte	hoher Bereich = 20 – 30 Punkte mittlerer Bereich = 10 – 19 Punkte geringer Bereich = 00 – 10 Punkte
Zeit	-	Gezählt Wettkampfbeginn > 30 Sek. Musik - 10 Punkte FS > 10 Sek. ohne Fahne - 10 Punkte Über- unterschreiten der Gesamtzeit - 10 Punkte

Gruppen-Synchrone Schwingen

Gruppenstärke: 03 - 06 Personen
Gesamtzeit: 3.00 - 5.00 Minuten
Bewertung: 7 Wettkampfrichter, 1 Zeitnehmer

Die Gruppe zeigt synchrones Fahnenschwingen der verschiedenen Schwierigkeitsgrade in harmonischer und flüssiger Reihenfolge im Wertungszeitraum und innerhalb der Wettkampffläche.

Es müssen mindestens **5** verschiedene Beinarbeiten und **5** verschiedene Würfe gezeigt werden.

Zuwürfe, bzw. Übergaben **an andere Fahnenschwinger** sind im Synchrone Schwingen ausgeschlossen. Fahnen dürfen während der Darbietung abgelegt werden.

Auf Antrag wird vor der Darbietung eine zweiminütige Rüstzeit gewährt.

Bewertung	Punkte	Bereich
Würfe	+	gezählt
Beinarbeit	+	gezählt
Körperfigur	+	gezählt
Synchronität	-	Wertung einzelner Verstöße Vor-/ Nachschwingen - 02 Punkte von mehr als einem ¼ Kreis - 02 Punkte stark verzögerte Körperbewegungen - 02 Punkte Falsche Fahnen-/ Körperdrehung - 02 Punkte Falsche Hand- / Fußstellung - 02 Punkte Aussetzen einer Fahnen-/ Körperfiguren - 05 Punkte
Technik	-	gezählt
Allgemeines	-	gezählt Verlassen der Wettkampffläche - 05 Punkte Fallenlassen Fahne - 10 Punkte < 5 verschiedene Würfe / Beinarbeit - 10 Punkte Fahnen- / Stockbruch - 10 Punkte
Gesamteindruck KFM	+ 0 – 05 Punkte + 0 – 03 Punkte	gezählt
Interpretation	+ 0 – 30 Punkte	hoher Bereich = 20 – 30 Punkte mittlerer Bereich = 10 – 19 Punkte geringer Bereich = 00 – 10 Punkte
Zeit	-	gezählt Wettkampfbeginn > 30 Sek. Musik - 10 Punkte FS > 10 Sek. ohne Fahne - 10 Punkte Über- unterschreiten der Gesamtzeit - 10 Punkte

Showmäßiges Fahnenschwingen

Gruppenstärke: 02 - 08 Personen
Gesamtzeit: 3.00 - 5.00 Minuten

Bewertung: 2 Wettkampfrichter für Interpretation (Gesamtergebnis : 2)
 2 Wettkampfrichter für Art der Ausführung (Gesamtergebnis : 2)
 1 Wettkampfrichter für Allgemeines
 1 Zeitnehmer,

Die Gruppe zeigt showmäßiges Fahnenschwingen in harmonischer und flüssiger Reihenfolge im Wertungszeitraum und innerhalb der Wettkampffläche.

Das showmäßige Fahnenschwingen ist die Umsetzung der Musik in das Fahnenschwingen und die Körperbewegung

Würfe, Bearbeiten, Aufbauten, Körperdrehungen sind erlaubt, aber nicht zwingend vorgeschrieben.

Signalgebung und Requisiten sind erlaubt.

Fahnen dürfen während der Darbietung abgelegt werden.

Auf Antrag wird vor der Darbietung eine zweiminütige Rüstzeit gewährt.

Bewertung	Punkte	Bereich
Allgemeines	-	gezählt Verlassen der Wettkampffläche - 05 Punkte Fallenlassen Fahne - 10 Punkte Fahnen- / Stockbruch - 10 Punkte
Gesamteindruck KFM	+ 0 – 10 Punkte + 0 – 10 Punkte	gezählt
Art der Ausführung	+ 0 – 20 Punkte	hoher Bereich = 15 – 20 Punkte mittlerer Bereich = 08 – 14 Punkte geringer Bereich = 00 – 07 Punkte
Interpretation	+ 0 – 60 Punkte	hoher Bereich = 40 – 60 Punkte mittlerer Bereich = 20 – 39 Punkte geringer Bereich = 00 – 19 Punkte
Zeit	-	gezählt Generalpause > 5 Sek. - 02 Punkte Wettkampfbeginn > 30 Sek. Musik - 10 Punkte FS > 10 Sek. ohne Fahne - 10 Punkte Über- unterschreiten der Gesamtzeit - 10 Punkte

Gruppen-Akrobatik

Gruppenstärke: 03 - 08 Personen
Gesamtzeit: 3.00 - 5.00 Minuten

Bewertung: 6 Wettkampfrichter,
 1 Zeitnehmer,

Die Gruppe zeigt akrobatisches Fahnschwingen der verschiedenen Schwierigkeitsgrade in harmonischer und flüssiger Reihenfolge im Wertungszeitraum und innerhalb der Wettkampffläche.

Die Akrobatik wird in der Regel in so genannten Bildern (Fahnspielen) gestaltet. Dabei sollten die Bilder selbst und der Übergang zum nächsten Bild flüssig gestaltet werden.

Es müssen dabei mindestens **6** verschiedene Bilder, in harmonischer Reihenfolge gezeigt werden, Aufbauten sind erlaubt.

Signalgebung ist erlaubt.

Fahnen dürfen während der Darbietung abgelegt werden.

Auf Antrag wird vor der Darbietung eine zweiminütige Rüstzeit gewährt.

Bewertung	Punkte	Bereich
Würfe	+	gezählt
Beinarbeit	+	gezählt
Aufbauten Bilder	+	gezählt < als 6 verschiedene Bilder - 10 Punkte
Technik	-	gezählt
Allgemeines	-	Gezählt Verlassen der Wettkampffläche - 05 Punkte Aussetzen einer Fahnen-/ Körperfigur - 05 Punkte Fallenlassen Fahne - 10 Punkte Fahnen- / Stockbruch - 10 Punkte
Gesamteindruck KFM	+ 0 – 05 Punkte + 0 – 03 Punkte	gezählt
Interpretation	+ 0 – 30 Punkte	hoher Bereich = 20 – 30 Punkte mittlerer Bereich = 10 – 19 Punkte geringer Bereich = 00 – 10 Punkte
Zeit	-	Gezählt Wettkampfbeginn > 30 Sek. Musik - 10 Punkte FS > 10 Sek. ohne Fahne - 10 Punkte Über- unterschreiten der Gesamtzeit - 10 Punkte

Fahنشwingen im Gehen

Gruppenstärke: 03 - 08 Personen
Zeit: 3.00 - 5.00 Minuten
Bewertung: 6 Wettkampfrichter, 1 Zeitnehmer-

Die Gruppe zeigt Fahنشwingen der verschiedenen Schwierigkeitsgrade in harmonischer Reihenfolge über die volle Distanz (beginnend an der Startlinie und endend hinter der Ziellinie), im Gleichschritt, ohne Stehen zu bleiben und kann sich dabei innerhalb der Wettkampffläche nach allen Seiten, mittels Formationen (gegangene Figuren) bewegen.

Es müssen dabei mindestens **6** verschiedene Formationen, präzise dargestellt, und **5** verschiedene Würfe, gezeigt werden!

Während der Vorführung dürfen Fahnen weder abgelegt, noch aufgenommen werden.

Evtl. mitgeführte Musikgruppen müssen mindestens 5 Meter von den Fahنشwingern entfernt gehen. Ihr Verhalten wird nicht gewertet. Die Musikgruppe darf **nicht** passiert, gekreuzt oder durchgangen werden.

Bei widrigen Witterungsverhältnissen entscheidet das Wettkampfgericht den weiteren Fortgang (Abbruch, Verschiebung oder Verlegung des Wettkampfes in die Halle, unter Verkürzung der Wettkampffläche).

Bewertung	Punkte	Bereich
Würfe	+	Gezählt
Gleichschritt	+ 0 – 20 Punkte	Gezählt Standfiguren -10 Punkte
Harmonie	-	Wertung einzelner Verstöße Vor-/ Nachschwingen von mehr als einem ¼ Kreis - 02 Punkte Falsche Fahnen-/ Körperdrehung - 02 Punkte Falscher Griff - 02 Punkte Aussetzen einer Fahnen-/ Körperfig. - 05 Punkte
Technik	-	gezählt
Allgemeines		gezählt Verlassen der Wettkampffläche - 05 Punkte Fallenlassen Fahne - 10 Punkte < 5 verschiedene Würfe - 10 Punkte Fahnen- / Stockbruch - 10 Punkte
Gesamteindruck	+ 0 – 05 Punkte	gezählt
Formationen	+	gezählt < 6 verschiedene Formationen - 10 Punkte
Zeit	-	gezählt Generalpause > 5 Sek. - 02 Punkte Wettkampfbeginn > 30 Sek. Musik - 10 Punkte FS > 10 Sek. ohne Fahne - 10 Punkte Über- unterschreiten der Gesamtzeit - 10 Punkte

Deutsche Reihe

Wettkampfbeschreibung

Allgemeines:

Für alle Wettkämpfe gilt die 2009 präzisierte Beschreibung von Gerhard Schlaich, Klemens Ramsteiner und Bernd Gahr

Bewertung: 5 Wettkampfrichter, 1 Zeitnehmer
Gruppenstärke: 3 - 6 Personen
Zeit: 5.30 - 6.30 Minuten

Beginn der Wertung: Aus der Grundstellung, sobald die Fahne von der rechten Schulter genommen wird.

Ende der Wertung: Nach Abschiedsgruß und Verneigung

(Nach je 10 Teilnehmern findet eine Pause von 15 Minuten für die Wettkampfrichter statt, bei weniger als 20 Startern nach der Hälfte.)

Wettkampfbeschreibung:

Grundstellung: Füße parallel, ca. 5 cm auseinander
Spreizstellung: Füße parallel auseinander (nicht mehr wie Schulterbreite)

Körperkontakt: Stock und Fahne dürfen grundsätzlich keinen Körperkontakt haben.
Ausnahmen: siehe Anmerkungen zu den einzelnen Figuren, sowie kurze Berührung des Körpers durch die Fahnenenden

Bodenkontakt: Der Stock darf den Boden nicht berühren
Augenkontakt: Der Fahne darf nicht nachgeschaut werden. Ausnahme: Wurffiguren
Fahne fällt: Die Fahne gilt als gefallen, wenn der Stock komplett auf dem Boden liegt. Die Reihe wird anschließend ohne Lücke weitergeführt.

Stockbruch oder Fahnenriss: Kann infolge von Stockbruch oder Fahnenriss nicht mehr weiter geschwungen werden, wird bis zum Zeitpunkt der Aufgabe gewertet. Ein erneuter Start ist nicht erlaubt.

Hilfe: Verlangt ein Fahnenchwinger/in im Einzel Hilfe, so wird die nächste Figurenreihe angesagt. + 10 Punkte Abzug in der Rubrik „Hilfe“

Zeit: Zeitüber- oder -unterschreitung wird mit 3 Punkten Abzug bei der Rubrik „Zeit“ geahndet.

Handhaltung: Soweit nicht anders definiert ist die freie Hand an der Hosennaht.

Anmerkungen zu den einzelnen Figuren:

- Begrüßung:**
- rechter Fuß ist 45° zurückgesetzt, mit ganzer L aufsohle am Boden
 - kein Wippen mit dem Oberkörper
 - rechtes Bein gestreckt, linkes Bein gebeugt
- Himmel:**
- waagrechte Führung des Stockes über dem Kopf (Toleranz: ± 20 cm)
 - der führende Arm bleibt gestreckt, (nicht pumpen)
 - die Richtungswechsel werden links bzw. rechts am Körper ausgeführt
 - der freie Arm ist ruhig an der Körperseite, die Hand ist an der Hosennaht.
- Schild:**
- vordere Fußstellung nach vorne
 - hintere Fußstellung 90° quer
hintere Hacke ist in der Verlängerung der vorderen Fußstellung
 - Oberkörper 90° seitlich drehen
 - freie Hand liegt flach (Finger zusammen) auf dem Rücken
 - gleichmäßige, senkrecht geführte Drehung (kein Trichter)
Toleranz: ± 20 cm
- Gürtel:**
- Umgang mit 6 kleinen, gleichmäßigen Schritten (Kreislaufen ist fehlerhaft)
anschließend Ausfallschritt links bzw. rechts,
Stock waagrecht (zurück in die
Grundstellung noch vor der Wende)
 - Toleranz ± 10 cm
 - Übergabe vorne mit Obergriff und hinten mit Untergriff
 - der Stock wird im rechten Winkel zur Körperachse waagrecht
(Toleranz: ± 10 cm) gedreht
 - Gewicht darf den Körper berühren
- Schwert:**
- Fuß 45° zurück versetzt
 - zylinderförmige Rolle von ca. 50 cm Durchmesser
 - Schwert wird gestochen, nicht gehoben
(waagrecht nach hinten / nach vorne stechen)
 - Wurfhand = Fanghand, **pro falschem Fangen 3 Punkte Abzug**
(Nach Wurf, freie Hand an die Hosennaht)
- Helm:**
- Übergang zum Helm in Augenhöhe
 - Füße in Grundstellung
 - tolerierte Schwingbreite: zwischen Nasenwurzel und Scheitel
 - Gewicht darf den Kopf berühren; tangentielle Führung
 - der Kopf darf sich nicht bewegen
 - der Stock wird jeweils in einem Untergriff geführt
 - Übergabe vorne: Untergriff
 - Übergabe hinten: verkehrter Untergriff

- Helmbusch:**
- Wurfhöhe mindestens 50 cm über Kopf
 - Abwurfwinkel von mehr als 45° nach oben ist fehlerhaft
 - der Körper bewegt sich dynamisch mit
 - die Laufsohlen müssen nicht komplett auf dem Boden sein
 - Fußstellung: ca. schulterbreit auseinander
 - nach Abwurf liegt die Wurfhand an der Hosennaht, erst dann darf die Fanghand in max. Schulterhöhe zugreifen
- Harnisch:**
- die Drehbewegung erfolgt in einem senkrechten Kreis
 - Toleranz ± 20 cm
 - der führende Arm ist gestreckt
 - freie Hand an der Hosennaht
 - Füße in Grundstellung
- Halsberge:**
- tolerierte Schwingbreite: zwischen Schulter und Nase
 - Toleranz an der Fahnen Spitze: ± 10 cm
 - flache Wende, mit 1 Hand ausgeführt
 - Fahnenstock wird tangential um den Hals geführt
 - der Kopf darf sich nicht bewegen
 - Ausfallschritt links (Spreizstellung)
 - Gewicht des Fahnenstockes darf den Hals (Nacken) berühren
- Beinschiene:**
- Blick nach vorne
 - der Oberkörper darf sich nicht auf und ab bewegen
 - Fahnenstock wird tangential um die Beine geführt; Gewicht und Stock darf die Beine berühren
 - Grifffolge beachten
 - die Beine sind immer in gestreckter Haltung
 - Füße in Grundstellung
 - Blick nach vorne
- Sattel:**
- Trichter $1\frac{1}{2}$ mal nach hinten
 - freie Hand liegt flach an der Hosennaht an
 - Blick nach vorne
 - Grifffolge beachten
 - die Beine sind immer in gestreckter Haltung
 - Gewicht des Fahnenstockes darf das Standbein berühren
 - Heben und senken der Beine – kein Springen
 - Fahnenstock wird waagrecht geführt.
 - Toleranz ± 10 cm
- Ross:**
- Blick nach vorne
 - Grifffolge beachten (ineinander greifen)
 - Sprünge mit beiden Beinen gleichzeitig, ohne seitliches Wegschlenkern
 - Punktabzug pro 10 cm Sprungabweichung
 - Gewicht des Stocks darf die Beine berühren
 - Stock darf den Boden nicht berühren
 - Fahne muss unter den Füßen durch

- Feld:**
- Ausfallschritt rechts
 - die Wenden werden kurz und laut geschlagen
 - Gewicht berührt den Körper; wird eingestemmt
 - Fahne wird waagrecht von Wende zu Wende geführt
- Vorstellung:**
- 6 Vorstellungen über Kopf
 - nach der Wende liegt die freie Hand flach an der Hosennaht
 - die Fahne darf bei der Wende nicht unter die Waagrechte gelangen
 - Fahne darf nicht in sich zusammenfallen
- Abschiedsgruß:**
- der rechte Fuß wird nach vorne gestellt
 - der linke Fuß wird 45° gedreht
 - das linke Bein ist gestreckt, das rechte Bein ist gebeugt
 - zum Schluss kommt der linke Fuß in die Grundstellung nach vorne
 - Griff in das Fahnentuch zum Raffen und Einhängen erlaubt
- Gesamteindruck:**
- bewertet wird die flüssige und harmonische Darstellung
 - bewertet wird der/die Fahnenschwinger/in
 - a) saubere, korrekte Kleidung
 - b) saubere, korrekte Fahne

Bewertungsgrundlagen:

Die Bewertung erfolgt gemäß den beigefügten Wertungszetteln.
Bei gleicher Punktezahl entscheidet der bessere Gesamteindruck.

Wertung pro Verstoß:

Abzüge in der geschwungenen Figurenreihe	
pro Verstoß gegen die Wettkampfbeschreibung (wenn nichts anderes vorgesehen)	01 Punkt
Zusammenschlagen des Fahnentuches	01 Punkt
Berühren des Stockes mit dem Boden	01 Punkt
Griff ins Fahnentuch	02 Punkte
Tritt auf das Fahnentuch	03 Punkte
falsches Fangen beim Schwert	03 Punkte
Allgemeine Abzüge	
Über- oder Unterschreiten des Zeitlimits	03 Punkte
Hinzufügen / Auslassen einer Figur	05 Punkte
Fallenlassen der Fahne	10 Punkte
Hilfe	10 Punkte

Deutsche Reihe synchron:

Gruppenstärke: pro Fahenschwinger 5 Punkte

Synchronität: Abzüge pro Verstoß:

- Vor- oder Nachschwingen
von mehr als einem $\frac{1}{4}$ Kreis - 2 Punkt
- Optische- und/oder akustische Zeichengebung
innerhalb der Gruppe - 5 Punkte