

Beförderungsordnung  
Funktions- & Rangabzeichen  
und Uniformmerkmale

# Funkengarde

Karnevals-gesellschaft  
Bergheimer Torwache  
e.V. 1977



Stand 2016

# Übersicht

## → Funkenanwärter

- Funkenrekrut

## Mannschaften

- Funke
- Torwächter

## Unteroffiziere

- Corporal
- Sergeant
- Wachtmeister

## Offiziere

### → Offiziersanwärter

- Fähnrich

### → Leutnante

- Leutnant
- Oberleutnant

### → Hauptleute

- Rittmeister

### → Stabsoffiziere

- Major
- Oberstleutnant
- Oberst

## Generale

- Generalmajor
- Generalleutnant
- General der Garde
- Generaloberst
- Generalfeldmarschall

# Funkenanwärter



## Funkenrekruit

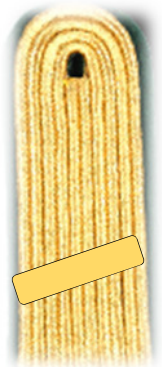
silberne Schulterstücke, vierstreifig,  
mit Lasche zum Aufknöpfen  
Funken bei Eintritt nach Herbstmanöver  
Übergabe bei Notvereidigung

# Mannschaften



## Funke

goldene Schulterstücke,  
Funken 1. aktive Session  
nach Fahnenvereidigung



## Torwächter

goldene Schulterstücke, vierstreifig  
ein Balken, gold  
Funken : 2. + 3. aktive Session

aktive Session Funken = 2/3 Auftritte  
aktive Session Offizierscorps = 10 Auftritte  
Dreigestirns-Session wird an die Anzahl des  
Funken mit den meisten Auftritten angepasst  
TS-Auftritte werden mit Nachweis angerechnet  
Gremium bei Einzelfall-Entscheidungen:  
Kommandant, Spieß, Wachführer

# Unteroffiziere



## Corporal

Schulterstücke für Unteroffiziere,  
vierreihig, gold / grün  
ein Balken gold  
Funken : 4. + 5. aktive Session  
oder 100 Auftritte

für 100 Auftritte : goldene Schützenschnur  
Zopfgeflecht mit Rosette



## Sergeant

dto, zwei Balken, gold  
Funken : 6. + 7. aktive Session  
oder 200 Auftritte

ab 200 Auftritte : goldene Zahl für jede volle 100  
auf Schützenschnurspiegel



## Wachtmeister

dto., ein Balken unten,  
ein Winkel, gold  
Funken : 8. + 9. aktive Session  
oder 300 Auftritte

# Offiziere

**Bauchschärpe  
mit Stadtwappen**



## Offiziersanwärter



### Fähnrich

kleines Geflecht, gold, Band silber  
Funken : 10. aktive Session  
Tanzpaar / Offizierscorps: 1. aktive Session  
Torschwälbchen-Kommandant :  
nach 5. aktiver Kommandanten-Session  
oder 400 Auftritte

## Leutnante



### Leutnant

dto., ein Stern, silber  
einfaches Breitgeflecht, gold,  
Tanzpaar / Fu-Offiziere: 2. + 3. aktive Session  
Offizierscorps : 2. - 4. aktive Session



### Oberleutnant

dto., zwei Sterne, silber  
Tanzpaar / Fu-Offiziere : 4. + 5. aktive Session  
Offizierscorps : 5. -7. aktive Session  
oder 500 Auftritte

# Hauptleute



## Rittmeister

dto., drei Sterne, silber  
Tanzpaar / Fu-Offiziere: 6. + 7. akt. Session  
Offizierscorps : 8. + 9. aktive Session  
oder 555 Auftritte

# Stabsoffiziere



## Major

Geflecht für General  
einfaches Breitgeflecht, hellgold,  
Eichenlaub, ein Stern, silber  
Tanzpaar : 8. aktive Session  
Funken-Offiziere : 8. + 9. aktive Session  
Offizierscorps : 10. - 12. aktive Session  
oder 600 Auftritte  
Marie : ein goldener Stern



## Oberstleutnant

dto. , zwei Sterne, silber  
Tanzpaar : 9. aktive Session  
Funken-Offiziere : 10. + 11. aktive Session  
Offizierscorps : 13. – 15. aktive Session  
oder 700 Auftritte  
Marie : zwei goldene Sterne



## Oberst

dto., drei Sterne, silber  
Tanzpaar : ab 10. aktiver Session  
Funken-Offiziere : 12. + 13. aktive Session  
Offizierscorps : 16. + 17. aktive Session  
oder 800 Auftritte  
Marie : 3 goldene Sterne  
(höchster Rang der Marie)

# Generale

*(Kommandant)*



## Generalmajor

Kommandant : Epauletten  
Funken + OC : großes Generalsgeflecht mit Eichenlaub jeweils ein Stern, gold  
große Fangschnur, 2 Breitgeflechte  
Kommandant : ab 1. aktive Session  
Offiziere : ab 14. aktive Session  
Offizierscorps : ab 18. aktive Session  
oder 900 Auftritte

*(Funken)*



## Generalleutnant

dto. , zwei Sterne, gold  
Kommandant: 4. + 5. aktive Session  
Generale : 4. + 5. aktive Session  
oder 1.000 Auftritte (1000er Spange)



## General der Garde

dto. drei Sterne, gold  
Kommandant : 6. + 7. aktive Session  
Generale : 6. + 7. aktive Session  
oder 1.111 Auftritte



## Generaloberst

dto., vier Sterne, gold  
Kommandant: 8. + 9. aktive Session  
Generale : ab 8. aktiver Session  
(höchster Funkendienstgrad)



## Generalfeldmarschall

dto., 2 gekreuzte Marschallstäbe, gold  
Kommandant ab 10. aktiver Session  
(höchster Rang in der Funkengarde)



wenn ein Kommandant  
Generalfeldmarschall war,  
wird er nicht „degradiert“

**Rangabzeichen auf der Litewka müssen identisch sein !  
An der Litewka werden außer den Schulterstücken  
keine Beförderungs- oder Rangabzeichen getragen !**

# Uniformmerkmale :

Kommandant :	Epauletten, rot-grüner Federbusch (Kartuschentasche mit Adler)
1. Vorsitzender :	Halsorden in Sternform
Tanzpaar :	rot – weißer Federbusch, Stoffbandolier auf Wunsch : Feldbinde statt Bandolier
Bannerhär : Fahnenträger :	Ringkragen aus Metall an goldener Kette Stulpenhandschuhe
Koch : 2. Koch :	Kochlöffel, goldenes Bandolier Großer Rührbesen
Spieß + 2.Spieß	Spießschnur endlos mit Flööt
Wachführer	Epauletten ohne Fransen - Rangabzeichen ab Leutnant (General ohne Eichenlaub)
Corpsadjutant	Buchstabe „A“ auf den Schulterklappen
Offizierscorps Stabsadjutant	Säbel weißer Federbusch
Spielleute	schwarze Hose, weißes Hemd, grüne Weste, Jabot mit Spange
Sonderabzeichen	Nadel für 10, 25, 50 jährige Mitgliedschaft
Gardestern	höchste Auszeichnung der BTW für besondere Verdienste um den Verein
Ehrenmitglied	♂ Narrenkappe Nr. 307/1 ♀ Brosche mit Schriftzug Ehrenmitglied
Ehrensensatoren (ehemalige Funken)	Narrenkappe mit Schriftzug „Senator“ Teilnahme an OC-Stammtisch (auf Wunsch Litewka)