



Bern, Herbst 2018

Die fünf hauptsächlichsten Regeln der Wappenkunst

Eine Hilfe für jene, die selber ein Wappen entwerfen wollen.

1. Die Farbenregel

Es gibt in der Heraldik zwei Metalle (Gold und Silber, meist dargestellt als Gelb und Weiss) sowie vier Farben (Rot, Blau, Schwarz und Grün). Andere Farben (wie etwa Purpur oder Orange) und Pelzwerk (wie etwa Hermelin o.ä.) sind nur in Adels- und Prälatenwappen erlaubt.

Nie darf Farbe auf oder neben Farbe und Metall auf oder neben Metall zu liegen kommen, d.h. Farbe und Metall müssen sich immer abwechseln. Ausnahmen ergeben sich erst aus dreifacher Teilung des Schildes und ähnlichen geometrischen Zwangssituationen.

2. Die Grössenregel

Die Bilder in einem Wappen sollen den zur Verfügung stehenden Platz möglichst gut ausfüllen.

3. Die Gleichgross-Regel

Gleiche Bilder innerhalb eines Wappens müssen gleich gross sein.

4. Die Nach-vorne-Regel

Liegende, sitzende, schreitende, springende oder aufrecht stehende Tiere blicken normalerweise nach vorn, das heisst zu jenem Schildrand, der vom Betrachter aus gesehen links liegt.

5. Die Planar-Regel

Die Bilder der Wappen waren zum Aufmalen auf Schilde und für Fahnen bestimmt. Deshalb sind perspektivische Darstellungen verpönt.

Und dazu der Grundsatz: Ein Wappen soll so einfach sein, dass auch ein Kind es zeichnen kann!