

# KONTESTORDNUNG

## Musik + Spielmannswesen



## TMK Thüringer Musikkontest

*Fassung vom 17.11.2019*

**Inhaltsverzeichnis**

1	Ziele und Aufgaben .....	3
2	Startreihenfolge .....	3
3	Kontestplatz.....	4
4	Instrumentalvorgabe.....	4
5	Bekleidung, Ausrüstung und Erscheinungsbild .....	5
6	Bewertung und Jury.....	5
6.1	Zusätzliche Platzziffer .....	6
6.2	Verstöße .....	7
6.3	Notenvorlage.....	7
7	Siegerehrung.....	7
7.1	Reihenfolge der Siegerehrung .....	8
8	Kontestauswertung.....	8
9	Landesauswahltitel .....	8
10	Zusatzfestlegungen .....	9
11	Kontestablauf Trommlercorps .....	9
11.1	Ablauf Marschwettbewerb .....	9
11.2	Ablauf Showwettbewerb .....	10
11.3	Errechnung der Punktzahl des Marschwetriebes.....	11
11.3.1	Errechnung der Punktzahl des Showwetriebes .....	11
11.3.2	Errechnung der Gesamtpunktzahl.....	11
12	Kontestablauf der Spielmannszüge Erwachsene und Kinder / Jugendliche .....	12
12.1	Ablauf Marschwettbewerb .....	12
12.2	Ablauf Showwettbewerb .....	13
12.3	Errechnung der Punktzahl des Marschwetriebes.....	14
12.3.1	Errechnung der Punktzahl des Showwetriebes .....	14
12.3.2	Errechnung der Gesamtpunktzahl.....	14
13	Kontestablauf Fanfarenzüge .....	15
13.1	Ablauf Marschwettbewerb .....	15
13.2	Ablauf Showwettbewerb .....	15
13.3	Errechnung der Punktzahl des Marschwetriebes.....	16
13.3.1	Errechnung der Punktzahl des Showwetriebes .....	16
13.3.2	Errechnung der Gesamtpunktzahl.....	16
14	Fanfarenorchester .....	17
15	Kontestablauf Offene Wertungsklasse .....	17
15.1	Bewertung .....	18
16	Kontestablauf Schalmeien-Orchester Erwachsene und Kinder / Jugendliche .....	18
16.1	Bewertung .....	18
17	Kontestablauf „Pipes and Drums“ .....	19
17.1	Ablauf Marschwettbewerb .....	19
17.2	Ablauf Showwettbewerb .....	19
17.3	Bewertung .....	20
18	Kontestablauf „Drum Battle“ .....	20
18.1	Bewertung .....	20

Anlagen 1-4

## **1 Ziele und Aufgaben**

Der Kontest der Spielleute ist das wichtigste Mittel zur Erzielung guter Leistungen. Der Leistungsvergleich und der Erfahrungsaustausch wirken positiv auf die Aktiven. Der Kontest bietet den Spielleuten die Möglichkeit, ihre Leistungen von einem Gremium bewerten zu lassen und somit das jeweilige Leistungsvermögen zu präsentieren. Dies ist ein zuverlässiger Gradmesser des Leistungsstandes der Vereine.

In dieser Kontestordnung sind die Richtlinien der Spielleute des Fachgebietes Musik und Spielmannswesen des Thüringer Turnverbandes e.V. zur Durchführung der Landesmeisterschaften festgelegt. Teilnehmer am Kontest müssen ordentliche Mitglieder in ihren teilnehmenden eingetragenen Vereinen sein. In den Genres Spielmannszüge, Fanfarenzüge (Naturtonfanfaren), Fanfarenorchester, Trommlercorps, „Pipes and Drums“ und Schalmeien-Orchester werden durch geschlossene Wertung Sieger (Landesmeister) und Platzierte ermittelt. Der punkthöchste Klangkörper des jeweiligen Genres ist Landesmeister. Weiterhin werden Marschsieger und Showsieger in jedem Genre ermittelt. In der Offenen Wertungsklasse werden die Klangkörper in Leistungsstufen eingruppiert. Die Wertung erfolgt mittels Leistungsbewertung, siehe Anlage 4.

Kinder- und Jugendklangkörper starten zu den allgemeinen Bedingungen des jeweiligen Genres. Ein Doppelstart ist zulässig. Die Altersbegrenzung liegt bei 16 Jahren (bis zum vollendeten 17. Lebensjahr im Kalenderjahr).

Bei der Teilnahme von Klangkörpern, welche nicht Mitglied im Thüringer Turnverband e.V. sind, werden Modalitäten durch den Landesfachausschuss festgelegt. Dabei sind die Bedingungen dieser Kontestordnung bindend. Vorgenannte können auch in der Klasse „Offenen Wertungsklasse“ antreten.

## **2 Startreihenfolge**

Die Genres werden wie folgt gesetzt:

1. „Pipes and Drums“ Marschwettbewerb
2. Trommlercorps Marschwettbewerb
3. Kinder- und Jugendspielmannszüge Marschwettbewerb
4. Fanfarenzüge Marschwettbewerb (auch Orchester)
5. Spielmannszüge Marschwettbewerb
6. „Pipes and Drums“ Showwettbewerb
7. Offene Wertungsklasse
8. Schalmeien-Orchester
9. Trommlercorps Showwettbewerb
10. Kinder- und Jugendspielmannszüge Showwettbewerb
11. Spielmannszüge Showwettbewerb
12. Fanfarenzüge Showwettbewerb
13. Drum Battle

Die Startreihenfolge in den einzelnen Genres wird in der Stabführerbesprechung gelöst. Starten Vereine nur im Marschwettbewerb, so werden diese mit ausgelost. Vereine, die ausschließlich im Showwettbewerb starten, treten in ausgeloster Reihenfolge vor den anderen ihres Genres auf. Die Startreihenfolge der Genre bzw. innerhalb kann geändert werden.

### **3 Kontestplatz**

Für das Herrichten des Kontestplatzes entsprechend der Kontestordnung (Anlage 1 / 1.1) ist der Veranstalter zuständig. Der Platz ist einen Tag vor dem Kontest fertig zu stellen und wird durch ein Mitglied des Landesfachausschusses abgenommen.

### **4 Instrumentalvorgabe**

- ✓ Der Einsatz andersartiger Rhythmus- und Effektinstrumente (Percussion) ist möglich, wenn es in den Noten entsprechend vermerkt ist.
- ✓ Der Einsatz andersartiger Instrumente ist in allen Genre möglich, sofern der Charakter des Genres erhalten bleibt und diese die Musik nicht dominieren. Mikrofone, Verstärker u. ä. sind nicht zulässig.

### **Spielmannszüge**

- ✓ Die Grundstimmung der Spielmannszüge ist „B“ oder „CES“
- ✓ Signalhörner in „C“ mit entsprechenden Aufsatzbögen („B“, „Bass“) bzw. Aufsatzstücken („CES“) und Signalhörner in „B“, „ES“- und „F“- Bögen sind erlaubt
- ✓ Wicklung der Hörner einheitlich im Klangkörper
- ✓ Folgend genannte Grundinstrumente sind im Vortrag zu spielen:
- ✓ Sopranflöten, Diskant-, Alt- und Tenorflöten sind erlaubte Melodieinstrumente
- ✓ große Trommel
- ✓ Marschbecken
- ✓ Lyren mit Schweifen
- ✓ kleine Trommeln und / oder Paradetrommeln
- ✓ Tambourstab / Taktstock

### **Fanfarenzüge**

- ✓ alle Fanfaren einheitlich im Naturtonbereich
- ✓ kleine Trommeln und / oder Paradetrommeln
- ✓ Tom-Tom und Landsknechtstrommeln
- ✓ Tambourstab / Taktstock

### **Trommlercorps**

- ✓ kleine Trommeln und / oder Paradetrommeln
- ✓ große Trommel
- ✓ Marschbecken
- ✓ Tambourstab / Taktstock
- ✓ Timp Tom (Quint, Quad, usw.) sind erlaubte Zusatzinstrumente

### **Schalmeien- Orchester**

- ✓ Alle für Schalmeien typischen Stimmgruppen (Sopran, Alt, Bariton, Tenor, Piccolo, Bass, Akkord usw.) sowie alle Spezialanfertigungen (Doppeloktave, Doppelstimmen, chromatische Instrumente usw.) sind zulässig.
- ✓ kleine Trommeln und / oder Paradetrommeln
- ✓ Schlagzeug u.ä. sind erlaubte Zusatzinstrumente

### **Fanfarenorchester**

- ✓ Fanfaren in B/Es
- ✓ Trompete
- ✓ Hörner (Bsp.: Flügelhorn, Tenorhorn, etc.)
- ✓ Saxophon
- ✓ Tuba
- ✓ Posaune
- ✓ Bariton
- ✓ kleine Trommeln und / oder Paradetrommeln
- ✓ Große Trommel
- ✓ Marschbecken
- ✓ Tambourstab / Taktstock

### **„Pipes and Drums“**

- ✓ Schottischer Dudelsack
- ✓ Snare Drum
- ✓ Tenor Drum
- ✓ Bass Drum

## **5 Bekleidung, Ausrüstung und Erscheinungsbild**

Die Bekleidung und Ausrüstung sollten einheitlich im Klangkörper / Block, entsprechend dem Charakter eines Kontests sein.

## **6 Bewertung und Jury**

Die Bewertung erfolgt geschlossen:

- ✓ bei den Spielmannszügen in drei Hauptpunkten beim Marschwettbewerb und in zwei Hauptpunkten beim Showwettbewerb mit mindestens je zwei Jurymitgliedern.
- ✓ bei allen weiteren Genre in drei Hauptpunkten mit mindestens je zwei Jurymitgliedern.
- ✓ Bewertung der Offenen Wertungsklasse: siehe Punkt 16
- ✓ Bewertung der Drum Battle: siehe Punkt 18

Dem Wertungsrichterobmann obliegen Einladung und Einweisung der Jury in die Besonderheiten dieser Kontestordnung. Für die Berechnung stellt ihm der Veranstalter einen Berechnungsausschuss (mind. 2 Personen). Die Jury fungiert in weißer Bekleidung bzw. Vereinsbekleidung.

Proteste bzw. Einsprüche gegen abgegebene Wertungen sind nur zulässig, wenn die Wertung nicht in jedem Detail nach den Kriterien dieser Kontestordnung erfolgte oder Berechnungsfehler vorliegen. Sie werden unmittelbar nach dem Kontestende durch den Vereinsvorsitzenden oder musikalischen Leiter in schriftlicher Form an den Landesfachwart oder Wertungsrichterobmann übergeben und schnellstens beraten sowie entschieden.

Die Jury muss grobe Unzulänglichkeiten der Vereine in der Auswertung benennen können. Die Jury des HP III betritt den Kontestplatz frühestens mit Wertungsbeginn und achtet auf einen gebührenden Abstand zum Musiker.

### **Hauptpunkt I**

Jedes Jurymitglied im HP I bewertet den Gesamtvortrag im notengerechten Spiel der Melodieinstrumente und der Lyren ausgehend von einer Höchstpunktzahl von 15,0 Punkten, als Einheit ohne Wertigkeit der Titel. Unzulänglichkeiten werden im Allgemeinen auf 1/10 –Punkt-Basis geahndet. Abweichungen davon regelt die Fehlertabelle im Anhang 2.

### **Hauptpunkt II**

Jedes Jurymitglied im HP II bewertet den Gesamtvortrag im notengerechten Spiel der Rhythmusinstrumente ausgehend von einer Höchstpunktzahl von 15,0 Punkten, als Einheit, ohne Wertigkeit der Titel. Unzulänglichkeiten werden im Allgemeinen auf 1/10 – Punkt-Basis geahndet. Abweichungen davon regelt die Fehlertabelle im Anhang 2.

### **Hauptpunkt III**

Jedes Jurymitglied im HP III bewertet die formale Ausführung des Gesamtvortrags, ausgehend von einer Höchstpunktzahl von 15,0 Punkten, als Einheit ohne Wertigkeit der Titel und Schwerpunkte. Unzulänglichkeiten werden im Allgemeinen auf 1/10 – Punkt-Basis geahndet. Abweichungen davon regelt die Fehlertabelle im Anhang 2. Der HP III umfasst drei gleiche Schwerpunkte:

1. Stabführung / Dirigat (bei konzertanten Darbietungen)
2. Allgemeine Ordnungsübungen in Reaktion auf die Stabführung, Vordermann, Seitenrichtung, Schwenkungen und Gleichschritt
3. Sauberkeit und Einheitlichkeit von Bekleidung, Ausrüstung und Instrumenten

Sich wiederholende Fehler, ob musikalisch oder formal, werden nicht nochmals geahndet. Unkorrekte Tempi werden im HP III geahndet. Die Höhe des Punktabzuges legt die Jury der HP I und HP II beratend fest.

**Die Abzugsbasis für alle Hauptpunkte und Genre legt die Fehlertabelle Anlage 2 fest.**

## **6.1 Zusätzliche Platzziffer**

Bei den Fanfarenzügen, Schalmeei-Orchestern und den Trommlerkorps erfolgt zusätzlich nach dem Vortrag des letzten Vertreters im Showwettbewerb durch die Jury im HP III die Vergabe einer Platzziffer für die Bewertung des Showwettbewerbes, in geschlossener Art.

Mit dieser Platzziffer bringt jedes Jurymitglied im HP III seinen persönlichen Gesamteindruck zum Ausdruck.

Der Verein mit der niedrigsten Platzziffer bekommt 3,0 Punkte; der mit der zweitniedrigsten PZ erhält 2,5 Punkte und mit der drittniedrigsten PZ bekommt 2,0 Punkt. Alle anderen Vereine erhalten 1,5 zusätzliche Punkte, wenn sie eine Show vortragen (Bewegungsabläufe/Bildänderungen). Die Punkte, die sich aus der PZ

ergeben, werden zu der Bewertung des Showwettbewerbes addiert und ergeben die Gesamtpunktzahl des Showwettbewerbes.

## **6.2 Verstöße**

Verstöße seitens der Vereine in Punkto Kontestvorbereitung entsprechend der Ausschreibung bzw. Kontestordnung (fehlende, mangelhafte Unterlagen, Terminüberschreitungen usw.) werden vom Landesfachausschuss wie folgt geahndet:

- fehlende oder mangelhafte Unterlagen: 1,0 Punkte je Unterlage, Abzug von 0,5 Punkte pro Wettbewerbsteil vom Gesamtergebnis.
- Terminüberschreitungen: 0,6 je Termin, Abzug von 0,3 Punkte pro Wettbewerbsteil vom Gesamtergebnis.
- Die Teilnahme am Kontest ist nur bei gezahlter Startgebühr möglich.

Über unvorhersehbare und in der Kontestordnung nicht beschriebene Fehler entscheidet die Jury beratend.

Bei Punktgleichheit werden die Plätze mehrfach vergeben.

## **6.3 Notenvorlage**

Die Noten der Showtitel sind in Partitur- und / oder Teilpartiturschreibweise A4, Anzahl entsprechend der Ausschreibung, in der zu spielenden Reihenfolge in einen Hefter abzuheften.

Die Noten der Landesauswahltitel werden vom Landesfachausschuss bereitgestellt, sie sind entsprechend der Spielfolge vom teilnehmenden Verein in den oben genannten Hefter einzuheften.

Bei der Offenen Wertungsklasse gibt es keine Noten- und Choreographievorlage.

## **7 Siegerehrung**

Die Siegerehrung findet unmittelbar nach dem Kontest statt. Hier wird die Bekanntgabe der Sieger und der Platzierten mit gleichzeitiger Siegerehrung erfolgen. An ihr nehmen, wie auch an der Eröffnungsveranstaltung, alle Vereine aller Genres teil. Jeder teilnehmende Verein erhält eine Urkunde mit Platzierung und erreichter Punktzahl, die Genremeister zusätzlich einen Pokal. An Erst-, Zweit-, und Drittplatzierte der Landesmeisterklassen sind Medaillen zu vergeben. Wettbewerbssieger (Marschwettbewerb, Showwettbewerb) erhalten einen Pokal.

## **7.1 Reihenfolge der Siegerehrung**

### **Trommlercorps**

Sieger des Marschwettbewerbes  
Sieger des Showwettbewerbes  
Landesmeister

### **Drum Battle**

### **Offene Wertungsklasse**

### **Schalmeien- Orchester**

Landesmeister

### **„Pipes and Drums“**

Landesmeister

### **Kinder- und Jugendspielmanszüge**

Sieger des Marschwettbewerbes  
Sieger des Showwettbewerbes  
Landesmeister

### **Spielmanszüge Erwachsene**

Sieger des Marschwettbewerbes  
Sieger des Showwettbewerbes  
Landesmeister

### **Fanfarenorchester**

Sieger des Marschwettbewerbes  
Sieger des Showwettbewerbes  
Landesmeister

### **Fanfarenzüge**

Sieger des Marschwettbewerbes  
Sieger des Showwettbewerbes  
Landesmeister

## **8 Kontestauswertung**

Die Kontestauswertung erfolgt unmittelbar nach der Siegerehrung.

Die Teilnahme ist freigestellt und erfolgt maximal durch den Vereinsvorsitzenden, den musikalischen Leiter und einen kompetenten Übungsleiter.

## **9 Landesauswahltitel**

Die Landesauswahltitel für den Marschwettbewerb werden durch den Landesfachausschuss Musik und Spielmannswesen vorgegeben. In den Genres Trommlercorps und Spielmannszüge wird je ein Pflichtpool eingerichtet. Aus dem jeweiligen Pool muss ein Titel dargeboten werden.

Im Genre Fanfarenzüge werden die Landesauswahltitel durch den Landesfachausschuss festgelegt und mit der Kontestausschreibung bekannt gegeben.



## **10 Zusatzfestlegungen**

- Für alle Genres gilt: Bis 21 Musiker sind Dreier- Reihen möglich, ab 22 Musiker generell Vierer- Reihen (Anzahl ohne Stabführer).
- Die Kontestausschreibung regelt alle organisatorischen Punkte und wird den Vereinen mindestens 3 Monate vor dem Thüringer Musikkontest über den Ausrichter zugeleitet.
- Vereine, welche den Anforderungen dieser Kontestordnung nicht gerecht werden, (z.B. Erststarter) können außer Konkurrenz teilnehmen.
- Das Inkrafttreten der Schlechtwettervariante legt die Jury in Absprache mit dem Landesfachwart und dem Vertreter des ausrichtenden Vereins fest.
- Die Anzugsordnung der Eröffnungsveranstaltung ist so zu wählen, dass der erststartende Verein unmittelbar nach Beendigung der Eröffnungsveranstaltung mit dem Kontest beginnen kann.
- Die Stabführung erfolgt in den Grundsätzen nach den Richtlinien des Handbuchs zur Stabführung (Autorenkollektiv Sachsen, S.- Anhalt). Eine individuelle, der Musik angepasste Zeichengebung ist erlaubt, auch bezüglich der Dynamik (gilt nur für Kür-/ Showvortrag).
- Ein Dirigat hat nach musikalischen Grundsätzen zu erfolgen und ist nur bei konzertanter bzw. Show- Musik statthaft.
- Für Musiker mit gesundheitlichen Problemen gelten Sonderregelungen, wenn sie bis zur Stabführerbesprechung mitgeteilt werden.
- Startgebühren werden erhoben und sind bis zur Stabführerbesprechung zu zahlen.
- Näheres regelt die Kontestausschreibung.
- Diese Kontestordnung tritt am 17.11.2019 in Kraft.

## **11 Kontestablauf Trommlercorps**

Das Programm besteht aus zwei Wettbewerben (Durchgängen)

- ✓ dem Marschwettbewerb und dem
- ✓ Showwettbewerb.

Landesmeister kann nur werden, wer in beiden Wettbewerbsteilen gestartet ist und die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. Ein Start in nur einem Wettbewerbsteil ist möglich. Der Punkthöchste in einem Wettkampfteil ist der Sieger des jeweiligen Wettkampfsteiles.

- Sieger im Marschwettbewerb Trommlercorps des Jahres ...
- Sieger im Showwettbewerb Trommlercorps des Jahres ...

Die Darbietung erfolgt ohne Hilfsmittel (Noten u. ä.).

### **11.1 Ablauf Marschwettbewerb**

- ✓ Aufstellen des Klangkörpers im Bereitstellungsraum
- ✓ Einmarsch ohne eigenes Spiel in einer möglichen Marschformation (siehe Anlage 3) zu der Umlaufmusik des vorher startenden Klangkörpers, Schwenkung und Vormarsch bis zur Stabführermarkierung bzw. Haltelinie der ersten Reihe
- ✓ Ausrichten des Klangkörpers (seitliche Ausrichtung nach den Hacken der Schuhe)

**SPRECHER** (ist vom Veranstalter zu stellen):

- ✓ Vorstellung des aufmarschierenden Vereins
- ✓ Hinweise zum Marschvortrag (Titelfolge, Komponisten)
- ✓ Aufforderung zum Beginn des Vortrages durch Hauptwertungsrichter

**WERTUNGSBEGINN:**

- ✓ ab Zeichen Stillgestanden
- ✓ Instrumentenübernahme (die Ausführung der Übernahme der kleinen Trommel kann entfallen bzw. auf das Detail der Trommelstockübernahme reduziert werden, wenn die Bauart bzw. Halterung der Instrumente ein Übernehmen nicht zulässt), Spiel eines Titels im Stand vor dem Umlauf.
- ✓ Die Blickrichtung des Stabführers beim Vortrag im Stand ist zum Verein. Alle formalen und ordnungstechnischen Abläufe, wie Instrumentenübernahme zur Stabführung und Grundelemente sind einheitlich im Zug auszuführen (Grundlage: Handbuch Stabführung/Autorenkollektiv Sachsen, S.- Anhalt). Gleichschritt des Klangkörpers und instrumental bedingter Vordermann- und Seitenabstand einheitlich in den Blöcken.
- ✓ Vor dem Umlauf ist in Marschformation an der Haltelinie mindestens einmal das Locken im Stand zu spielen, dieses wird bewertet. Der Abmarsch hat spätestens nach dem Einleitungsende des Marschpooltitels zu erfolgen.
- ✓ Nach vier Links- und zwei Rechtsschwenkungen gemäß Anlage 4 erfolgt der Abriss des Spiels im Abrissbereich, WERTUNGSENDE, Abnahme der entsprechenden Instrumente ohne Halt.
- ✓ Märsche, welche aufgrund ihrer Taktanzahl ein durchgängiges Spiel in der Bewegung bis zum Abriss nicht zulassen, werden nahtlos von vorn begonnen.

**11.2 Ablauf Showwettbewerb**

- ✓ Start **umgekehrt** der gelosten Startreihenfolge aus dem Marschwettbewerb
- ✓ Aufstellen des Klangkörpers im Bereitstellungsraum
- ✓ Einmarsch ohne eigenes Spiel in einer frei gewählten Formation zu der Ausmarschmusik des vorher startenden Klangkörpers **oder** Einmarsch mit eigenem Spiel. Der Einmarsch kann choreografische Elemente beinhalten. Vormarsch bis zur Haltelinie
- ✓ Die frei gewählte Formation wird nicht gewertet

**SPRECHER** (ist vom Veranstalter zu stellen):

- ✓ Vorstellung des aufmarschierenden Vereins
- ✓ Hinweise zum Vortrag (Titelfolge, Komponisten)

**WERTUNGSBEGINN**

- ✓ ab Zeichen Stillgestanden
- ✓ Bewertet werden nur HP II und III
- ✓ Grobe Verstöße werden vom Hauptwertungsrichter vom Gesamtergebnis geahndet.

- ✓ Spiel des selbst gewählten Kürprogramms. Alle formalen und ordnungstechnischen Abläufe, wie Instrumentenübernahme zur Stabführung, sind einheitlich im Zug auszuführen (Grundlage Handbuch Stabführung / Autorenkollektiv Sachsen; S.-Anhalt).
- ✓ Die Darbietung erfolgt ohne Hilfsmittel (Noten u. ä.). Choreographische Elemente in der Art eines Showvortrages sind unbegrenzt. Nach Beendigung des Showvortrages marschiert der Verein in einer selbst gewählten Formation mit einem selbst gewählten Marschtitel vom Kontestplatz.
- ✓ Der Vortrag umfasst ein Kürprogramm von min. 8 bis max. 15 Minuten.
- ✓ auf Zeichen des Hauptwertungsrichters Beginn mit gleichzeitigem WERTUNGSBEGINN.

### **11.3 Errechnung der Punktzahl des Marschwettbewerbes**

Die Gesamtpunktzahl (max. 30 Punkte) ergibt sich durch die Addition von:

1. Ergebnis HP II	max. 15,00 Punkte
2. Ergebnis HP III	max. 15,00 Punkte
	-----
	max. 30,00 Punkte

Es geht pro Hauptpunkt der Mittelwert in das Gesamtergebnis ein. Gerundet wird auf zwei Kommastellen.

#### **11.3.1 Errechnung der Punktzahl des Showwettbewerbes**

Die Gesamtpunktzahl (max. 18 Punkte) ergibt sich durch die Addition von:

1. Ergebnis HP II	max. 15,00 Punkte
2. Platzzifferpunkte von HP III	max. 3,00 Punkte
	-----
	max. 18,00 Punkte

Es geht pro Hauptpunkt der Mittelwert in das Gesamtergebnis ein. Gerundet wird auf zwei Kommastellen.

#### **11.3.2 Errechnung der Gesamtpunktzahl**

Punktzahl aus dem Marschwettbewerb	max. 30,00 Punkte
Punktzahl aus dem Showwettbewerb	max. 18,00 Punkte
	-----
Gesamtpunktzahl	max. 48,00 Punkte

## **12 Kontestablauf der Spielmannszüge Erwachsene und Kinder / Jugendliche**

Das Programm besteht aus zwei Wettbewerben (Durchgängen)

- ✓ dem Marschwettbewerb und dem
- ✓ Showwettbewerb.

Landesmeister kann nur werden, wer in beiden Wettbewerbstteilen gestartet ist und die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. Ein Start in nur einem Wettkampfteil ist möglich. Der Punkthöchste in einem Wettbewerbstteil ist der Sieger des jeweiligen Wettbewerbsteilens.

- Sieger im Marschwettbewerb Spielmannszüge Erw. , Ki./ Jug. des Jahres ...
- Sieger im Showwettbewerb Spielmannszüge Erw. , Ki./ Jug. des Jahres ...

Die selbst gewählten Musikstücke gliedern sich in

- ✓ einen Horntitel in Marschformation (kein Horn - Flötentitel).
- ✓ einen Flötentitel in Marsch- oder Konzertformation (Horn - Flötentitel möglich).
- ✓ Die Landesauswahltitel für den Umlauf legt die Ausschreibung fest. (Selbstwahl aus Pflichtpool).

Die Darbietung erfolgt ohne Hilfsmittel.

### **12.1 Ablauf Marschwettbewerb**

- ✓ Aufstellen des Klangkörpers im Bereitstellungsraum
- ✓ Einmarsch ohne eigenes Spiel in einer möglichen Marschformation (siehe Anlage 3) zu der Umlaufmusik des vorher startenden Klangkörpers, Schwenkung und Vormarsch bis zur Stabführermarkierung und Haltelinie der ersten Reihe
- ✓ Ausrichten des Klangkörpers (seitliche Ausrichtung nach den Hacken der Schuhe)

**SPRECHER** (ist vom Veranstalter zu stellen):

- ✓ Vorstellung des aufmarschierenden Vereins
- ✓ Hinweise zum Marschvortrag (Titelfolge, Komponisten)
- ✓ Aufforderung zum Beginn des Vortrages durch Hauptwertungsrichter

**WERTUNGSBEGINN**

- ✓ ab Zeichen Stillgestanden
- ✓ Instrumentenübernahme (die Ausführung der Übernahme der kleinen Trommel kann entfallen bzw. auf das Detail der Trommelstockübernahme reduziert werden, wenn die Bauart bzw. Halterung der Instrumente ein Übernehmen nicht zulässt)

Die Blickrichtung des Stabführers beim Vortrag im Stand ist zum Verein. Alle formalen und ordnungstechnischen Abläufe, wie Instrumentenübernahme zur Stabführung und Grundelemente sind einheitlich im Zug auszuführen (Grundlage: Handbuch Stabführung/Autorenkollektiv Sachsen, S.- Anhalt).

Gleichschritt im Klangkörper und Tempo sowie instrumental bedingter, gleichmäßiger Vordermann- und Seitenabstand von 0,80 m – 1,20 m im Block oder einheitlich im gesamten Zug.

## Weiter Variante 1 oder Variante 2:

### Variante 1:

- ✓ Spiel des selbstgewählten Horntitels, 3 Punkte Bonus für Hornspiel auf das Gesamtergebnis des Marschwettbewerbes
- ✓ Instrumentenwechsel:  
Der Wechsel zwischen Hörner und Flöten wird gewertet und hat mit oder ohne musikalischen Zwischenspielen einheitlich im Zug im Stand zu erfolgen.
- ✓ Vor dem Umlauf ist in Marschformation an der Haltelinie mindestens einmal das Locken ohne Melodie im Stand zu spielen, dieses wird bewertet. Der Abmarsch hat spätestens nach dem Einleitungsende des Pflichttitels zu erfolgen.
- ✓ nach vier Links- und zwei Rechtsschwenkungen gemäß Anlage 4 erfolgt der Abriss des Spiels im Abrissbereich, WERTUNGSENDE, Abnahme der entsprechenden Instrumente ohne Halt
- ✓ Märsche, welche aufgrund ihrer Taktanzahl ein durchgängiges Spiel in der Bewegung bis zum Abriss nicht zulassen, werden nahtlos von vorn begonnen.

### Variante 2:

Anstelle des Horntitels wird ein selbst gewählter Flötentitel im Stand gespielt.

- ✓ Vor dem Umlauf ist in Marschformation an der Haltelinie mindestens einmal das Locken ohne Melodie im Stand zu spielen, dieses wird bewertet. Der Abmarsch hat spätestens nach dem Einleitungsende des Pflichttitels zu erfolgen.
- ✓ nach vier Links- und zwei Rechtsschwenkungen gemäß Anlage 4 erfolgt der Abriss des Spiels im Abrissbereich, WERTUNGSENDE, Abnahme der entsprechenden Instrumente ohne Halt
- ✓ Märsche, welche aufgrund ihrer Taktanzahl ein durchgängiges Spiel in der Bewegung bis zum Abriss nicht zulassen, werden nahtlos von vorn begonnen.

## 12.2 Ablauf Showwettbewerb

- ✓ Start **umgekehrt** der gelosten Startreihenfolge aus dem Marschwettbewerb
- ✓ Aufstellen des Klangkörpers im Bereitstellungsraum
- ✓ Einmarsch ohne eigenes Spiel in einer frei gewählten Formation zu der Ausmarschmusik des vorher startenden Klangkörpers **bzw.** Einmarsch mit eigenem Spiel. Der Einmarsch kann choreografische Elemente beinhalten, Vormarsch bis zur Stabführermarkierung
- ✓ Die frei gewählte Formation wird nicht gewertet.
- ✓ Wertungsbeginn ist ab Zeichen Stillgestanden.
- ✓ auf Zeichen des Hauptwertungsrichters Beginn mit gleichzeitigem WERTUNGSBEGINN

**SPRECHER** (ist vom Veranstalter zu stellen):

- ✓ Vorstellung des aufmarschierenden Vereins

- ✓ Hinweise zum Vortrag (Titelfolge, Komponisten)

### **WERTUNGSBEGINN**

- ✓ ab Zeichen Stillgestanden
- ✓ Bewertet werden nur HP I und II.
- ✓ Grobe Verstöße werden vom Hauptwertungsrichter vom Gesamtergebnis geahndet.

Spiel eines selbst gewählten, Musikstückes in Konzert- oder Marschformation. Formationsänderungen, choreografische Elemente während des gesamten Vortrages sind möglich. Wertungsende ist mit Abriss des Showtitels. Nach Beendigung des Showvortrages marschieren der Verein in einer selbst gewählten Formation und möglichst mit einem selbst gewählten Marschtitel vom Kontestplatz.

### **12.3 Errechnung der Punktzahl des Marschwettbewerbes**

Die Gesamtpunktzahl (max. 48 Punkte) ergibt sich durch die Addition von:

1. Ergebnis HP I	max. 15,00 Punkte
2. Ergebnis HP II	max. 15,00 Punkte
3. Ergebnis HP III	max. 15,00 Punkte
4. Bonus für Hornspiel	3,00 Punkte
	-----
	max. 48,00 Punkte

Es geht pro Hauptpunkt der Mittelwert in das Gesamtergebnis ein. Gerundet wird auf zwei Kommastellen.

#### **12.3.1 Errechnung der Punktzahl des Showwettbewerbes**

Die Gesamtpunktzahl (max. 30 Punkte) ergibt sich durch die Addition von:

1. Ergebnis HP I	max. 15,00 Punkte
2. Ergebnis HP II	max. 15,00 Punkte
	-----
	max. 30,00 Punkte

Es geht pro Hauptpunkt der Mittelwert in das Gesamtergebnis ein. Gerundet wird auf zwei Kommastellen.

#### **12.3.2 Errechnung der Gesamtpunktzahl**

Punktzahl aus dem Marschwettbewerb	max. 48,00 Punkte
Punktzahl aus dem Showwettbewerb	max. 30,00 Punkte
<b>Gesamtpunktzahl</b>	<b>max. 78,00 Punkte</b>

### **13 Kontestablauf Fanfarenzüge**

Das Programm besteht aus zwei Wettbewerben

- ✓ dem Marschwettbewerb und dem
- ✓ Showwettbewerb.

Landesmeister kann nur werden, wer in beiden Wettbewerbsteilen gestartet ist und die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. Ein Start in nur einem Wettbewerbsteil ist möglich. Der Punkthöchste in einem Wettbewerbsteil ist der Sieger des jeweiligen Wettbewerbsteiles.

- Sieger im Marschwettbewerb des Jahres ...
- Sieger im Showwettbewerb des Jahres ...

#### **13.1 Ablauf Marschwettbewerb**

- ✓ Aufstellung des Klangkörpers gemäß der ausgelosten Startreihenfolge im Bereitstellungsraum in Marschformation, Seiten- und Reihenabstände müssen gleich sein im Zug. Abstand des Zuges zum Stabführer ca. 3 - 5 m
- ✓ Einmarsch bis zur Mittellinie, Einschwenken Richtung Jury, Stabführer läuft bis zum Markierungskreuz, Halt, Rührt Euch- Ausrichtung des Klangkörpers (seitliche Ausrichtung nach den Hacken der Schuhe)

#### **SPRECHER**

- ✓ Vorstellung des aufmarschierten Vereins
- ✓ Hinweis zu Beginn des Marschwettbewerbes zur Titelfolge und den Komponisten
- ✓ Aufforderung zum Beginn des Vortrages durch Hauptwertungsrichter
- ✓ auf Zeichen des Hauptwertungsrichters Stillgestanden und Instrumentenübernahme (die Ausführung der Übernahme der kleinen Trommel kann entfallen bzw. auf das Detail der Trommelstockübernahme reduziert werden, wenn die Bauart bzw. Halterung der Instrumente ein Übernehmen nicht zulässt) mit gleichzeitigem Wertungsbeginn

#### **WERTUNGSBEGINN**

- ✓ Spiel des gesetzten Pflichttitels im Stand, Titel ohne Einleitung werden durch „Das Locken“ eingeleitet
- ✓ danach kurze Pause und Abmarsch mit Beginn eines selbst gewählten Titels aus dem vorgegebenen Marschpool (Titel ohne Einleitung werden durch „Das Locken“ eingeleitet)
- ✓ danach Absolvierung von drei Linksschwenkungen. Halt im Haltebereich
- ✓ Abriss des Spiels, Instrumentenabnahme, WERTUNGSENDE ist nach dem Ausfallschritt zum Ausmarsch

#### **13.2 Ablauf Showwettbewerb**

- ✓ Start **umgekehrt** der gelosten Startreihenfolge aus dem Marschwettbewerb
- ✓ Einmarsch bis zur Mittellinie, Einschwenken Richtung Jury, Stabführer läuft bis zum Markierungskreuz, Halt, Rührt Euch- Ausrichtung des Klangkörpers (seitliche Ausrichtung nach den Hacken der Schuhe)

**SPRECHER**

- ✓ Vorstellung des aufmarschierten Vereins
- ✓ Hinweis zu Beginn des Showwettbewerbes zur Titelfolge und den Komponisten
- ✓ Aufforderung zum Beginn des Vortrages durch Hauptwertungsrichter
- ✓ auf Zeichen des Hauptwertungsrichters Stillgestanden und Instrumentenübernahme (die Ausführung der Übernahme der kleinen Trommel kann entfallen bzw. auf das Detail der Trommelstockübernahme reduziert werden, wenn die Bauart bzw. Halterung der Instrumente ein Übernehmen nicht zulässt) mit gleichzeitigem Wertungsbeginn
- ✓ Showvortrag min. 10 min. bis max. 15 min. (Zeit Wertungsbeginn bis Wertungsende), mit oder ohne Choreographie möglich
- ✓ Anzahl der Titel und choreographischen Elemente ist unbegrenzt, Trommelspiele sind als kurze Überleitungen zulässig und werden bewertet.
- ✓ WERTUNGSENDE mit Abriss des letzten Titels
- ✓ Ausmarsch in freier Marschordnung, Spiel eines weiteren Titels möglich

**13.3 Errechnung der Punktzahl des Marschwettbewerbes**

Die Gesamtpunktzahl (max. 45 Punkte) ergibt sich durch die Addition von:

1. Ergebnis HP I	max. 15,00 Punkte
2. Ergebnis HP II	max. 15,00 Punkte
3. Ergebnis HP III	max. 15,00 Punkte
	-----
	max. 45,00 Punkte

Es geht pro Hauptpunkt der Mittelwert in das Gesamtergebnis ein. Gerundet wird auf zwei Kommastellen.

**13.3.1 Errechnung der Punktzahl des Showwettbewerbes**

Die Gesamtpunktzahl (max. 51 Punkte) ergibt sich durch die Addition von:

1. Ergebnis HP I	max. 15,00 Punkte
2. Ergebnis HP II	max. 15,00 Punkte
3. Ergebnis HP III	max. 15,00 Punkte
4. Platzzifferpunkte	max. 3,00 Punkte
5. Bonuspunkte Choreographie	3,00 Punkte
	-----
	max. 51,00 Punkte

Es geht pro Hauptpunkt der Mittelwert in das Gesamtergebnis ein. Gerundet wird auf zwei Kommastellen.

**13.3.2 Errechnung der Gesamtpunktzahl**

Punktzahl aus dem Marschwettbewerb	max. 45,00 Punkte
Punktzahl aus dem Showwettbewerb	max. 51,00 Punkte
<b>Gesamtpunktzahl</b>	<b>max. 96,00 Punkte</b>



## **14 Fanfarenorchester**

Fanfarenorchester starten zu den Bedingungen der Naturtonfanfaren. Änderungen können bis zur letzten Landestagung vor dem Kontest beantragt werden.

## **15 Kontestablauf Offene Wertungsklasse**

Diese Wertungsklasse wurde eingeführt mit dem Ziel, **allen** Musikvereinen die Möglichkeit zu eröffnen, sich einer Leistungsbewertung zu stellen.

Ein Doppelstart in den Landesmeisterklassen und Offene Wertungsklasse ist nicht zulässig.

Gespielt werden mindestens 2 frei wählbare Musikstücke, Spielzeit bis max. 13 Minuten.

- ✓ Aufstellung des Klangkörpers gemäß der ausgelosten Startreihenfolge im Bereitstellungsraum in Marschformation
- ✓ Einmarsch bis zur Mittellinie, Einschwenken in Richtung Jury, Vormarsch bis zum Stabführerkreuz, Halt, Rührt Euch
- ✓ Aufstellung in einer frei gewählten Formation
- ✓ Choreografische Elemente während des Vortrages sind möglich

### **SPRECHER**

- ✓ Vorstellung des aufmarschierten Vereins
- ✓ Hinweise zum Gesamtvortrag (Titelfolge, Komponisten)
- ✓ Aufforderung zum Beginn des Vortrages durch Hauptwertungsrichter

### **WERTUNGSBEGINN**

- ✓ auf Zeichen des Hauptwertungsrichters Stillgestanden und Instrumentenübernahme (siehe Besonderheiten Marschtrommel) mit gleichzeitigem Wertungsbeginn
- ✓ Darbietung des Programms im Stand oder mit choreographischen Elementen (keine Einreichung von Bildfolgen)
- ✓ WERTUNGSENDE
- ✓ gegebenenfalls umformieren in Marschformation und Ausmarsch mit einem selbst gewählten Titel

Die Blickrichtung des Stabführers / Dirigenten (wenn vorhanden) während des Vortrages im Stand ist zum Verein. Generell sind alle formalen oder ordnungstechnischen Abläufe wie die Instrumentenübernahme, Instrumentenhaltung, die Stabführung selbst usw. einheitlich im Zug bzw. wie festgelegt (Handbuch Stabführung Autorenkollektiv Sachsen, S.- Anhalt) auszuführen. Der Gesamtvortrag soll nach Möglichkeit mittels Stabführung / Dirigent dargeboten werden.

Bewertet werden die Musik und die visuelle Ausführung.

## 15.1 Bewertung

Die Bewertung erfolgt nach einem Wertungsbogen (siehe Anlage 4) mit Eingruppierung in 6 Leistungsstufen, welche zur Siegerehrung bekannt gegeben werden, aber keine Reihenfolge darstellt. Die Vereine erhalten ein Zertifikat mit Prädikatsangabe.

Alle Jurymitglieder füllen den Wertungsbogen aus. Die Bewertung erfolgt nach subjektiven Empfinden, Erfahrung, persönlicher Einschätzung und Eindruck des Jurymitgliedes gemäß Anlage 4.

## 16 Kontestablauf Schalmeien-Orchester Erwachsene und Kinder / Jugendliche

Das Programm besteht aus einem Wettbewerb

✓ Dem Showwettbewerb.

Der Punkthöchste ist der

- ✓ Landesmeister der Schalmeien-Orchester des Jahres ...
- ✓ Aufstellen des Klangkörpers im Bereitstellungsraum
- ✓ Einmarsch ohne eigenes Spiel in einer frei gewählten Formation zu der Ausmarschmusik des vorher startenden Klangkörpers **oder**
- ✓ Einmarsch mit eigenem Spiel. Der Einmarsch kann choreografische Elemente beinhalten. Vormarsch bis zur Aufstelllinie
- ✓ Die frei gewählte Formation wird nicht bewertet (Vordermann, Seitenrichtung).

### **SPRECHER**

- ✓ Vorstellung des aufmarschierten Vereins
- ✓ Hinweis zu Beginn des Showwettbewerbes zur Titelfolge und den Komponisten

### **WERTUNGSBEGINN**

- ✓ Darbietung frei wählbarer Showtitel bis max. 13 min
- ✓ auf Zeichen des Hauptwertungsrichters Stillgestanden und Instrumentenübernahme
- ✓ (die Ausführung der Übernahme der kleinen Trommel kann entfallen bzw. auf das Detail der Trommelstockübernahme reduziert werden, wenn die Bauart bzw. Halterung der Instrumente ein Übernehmen nicht zulässt) mit gleichzeitigem Wertungsbeginn
- ✓ Anzahl der Titel und choreographischen Elemente ist unbegrenzt, Trommelspiele sind als kurze Überleitungen zulässig und werden bewertet.
- ✓ WERTUNGSENDE mit Abriss des letzten Titels
- ✓ Ausmarsch in freier Marschordnung, Spiel eines weiteren Titels möglich

## 16.1 Bewertung

Die Gesamtpunktzahl (max. 33 Punkte) ergibt sich durch die Addition von:

1. Ergebnis HP I	max. 15,00 Punkte
2. Ergebnis HP II	max. 15,00 Punkte
3. Platzzifferpunkte von HP III	max. 3,00 Punkte
	-----
	max. 33,00 Punkte

Es geht pro Hauptpunkt der Mittelwert in das Gesamtergebnis ein. Gerundet wird auf zwei Kommastellen.

## **17 Kontestablauf „Pipes and Drums“**

Das Programm besteht aus zwei Wettbewerben (Durchgängen)

- ✓ dem Marschwettbewerb und dem
- ✓ Showwettbewerb.

Landesmeister kann nur werden, wer in beiden Wettbewerbstteilen gestartet ist und die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. Ein Start in nur einem Wettbewerbstteil ist möglich. Der Punkthöchste in einem Wettbewerbstteil ist der Sieger des jeweiligen Wettbewerbsteiltes.

- Sieger im Marschwettbewerb „Pipes and Drums“ des Jahres ...
- Sieger im Showwettbewerb „Pipes and Drums“ des Jahres ...

### **17.1 Ablauf Marschwettbewerb**

- ✓ Aufstellung des Klangkörpers gemäß der ausgelosten Startreihenfolge im Bereitstellungsraum in Marschformation
- ✓ Einmarsch bis zur Mittellinie, Einschwenken in Richtung Jury, in Höhe Haltelinie. Stillgestanden, Pipemajor kann den Klangkörper ausrichten und leitet aktiv den Vortrag

#### **SPRECHER**

- ✓ Vorstellung des aufmarschierten Vereins
- ✓ Hinweise zum Gesamtvortrag (Titelfolge, Komponisten)
- ✓ Aufforderung zum Beginn des Vortrages durch Hauptwertungsrichter
  - Der Marschparcours ist frei wählbar.
  - Im Marschteil sollten mindestens zwei Kontermarschbewegungen und mindestens vier Schwenkungen (links und rechts) enthalten sein. Der Ausmarsch ist integrierter Bestandteil des Marschteils.

#### **WERTUNGSENDE**

### **17.2 Ablauf Showwettbewerb**

- ✓ Start **umgekehrt** der gelosten Startreihenfolge aus dem Marschwettbewerb
  - Aufstellung des Klangkörpers gemäß der ausgelosten Startreihenfolge im Bereitstellungsraum in Marschformation
  - Einmarsch bis zur Mittellinie, Einschwenken in Richtung Jury, in Höhe Haltelinie  
Aufstellung in circle, Pipe Major kann den Klangkörper ausrichten und leitet aktiv den Vortrag

#### **SPRECHER**

- ✓ Vorstellung des aufmarschierten Vereins
- ✓ Hinweise zum Gesamtvortrag (Titelfolge, Komponisten)
- ✓ Aufforderung zum Beginn des Vortrages durch Hauptwertungsrichter

## **WERTUNGSBEGINN**

- ✓ auf Zeichen des Hauptwertungsrichters Beginn des Vortrages
- ✓ maximal 13 Minuten Gesamtvortrag
- ✓ Umformieren des Klangkörpers ist während des Vortrages möglich
- ✓ Umformieren in Marschformation

## **WERTUNGSENDE**

- ✓ und Ausmarsch mit einem selbst gewählten Titel

### **17.3 Bewertung**

Die Bewertung im Marschwettbewerb und im Showwettbewerb erfolgt nach einem Wertungsbogen (siehe Anlage 4), mit Eingruppierung in 6 Leistungsstufen, welche zur Siegerehrung bekannt gegeben werden.

Die Vereine erhalten ein Zertifikat mit Prädikatsangabe.

Alle Jurymitglieder füllen den Wertungsbogen aus. Die Bewertung erfolgt nach subjektiven Empfinden, Erfahrung, persönlicher Einschätzung und Eindruck des Jurymitgliedes gemäß Anlage 4.

### **18 Kontestablauf „Drum Battle“**

Das Programm besteht aus mindestens zwei Battles.

➤ Sieger im „Drum Battle“ des Jahres ...  
kann nur werden, wer sich mindestens zwei Battles gestellt hat und diese für sich entschieden hat.

Dieser Wettbewerb ist offen für alle Musikvereine mit Schlaginstrumenten ohne Altersbegrenzung.

Alle Schlaginstrumente dürfen in diesem Wettbewerb benutzt werden, vorausgesetzt, sie sind für die Show geeignet. Jeder Verein muss mindestens zwei verschiedene Darbietungen zeigen können. Zwei Vereine stehen sich im jeweiligen Battle auf einem eigenen 10x10m Feld gegenüber.

Entsprechend der Anzahl der teilnehmenden Vereine wird ein Wettbewerbsablauf erstellt, wodurch der Sieger und Platzierte ausgespielt werden.

### **18.1 Bewertung**

Die Bewertung erfolgt durch drei Juroren. Technik, Visuell und Battle werden in dieser Rangfolge bewertet.

#### **Anlagen**

Anlage 1: Kontestplatz

Anlage 1.1: Variante Fanfarenzüge Kontestplatz

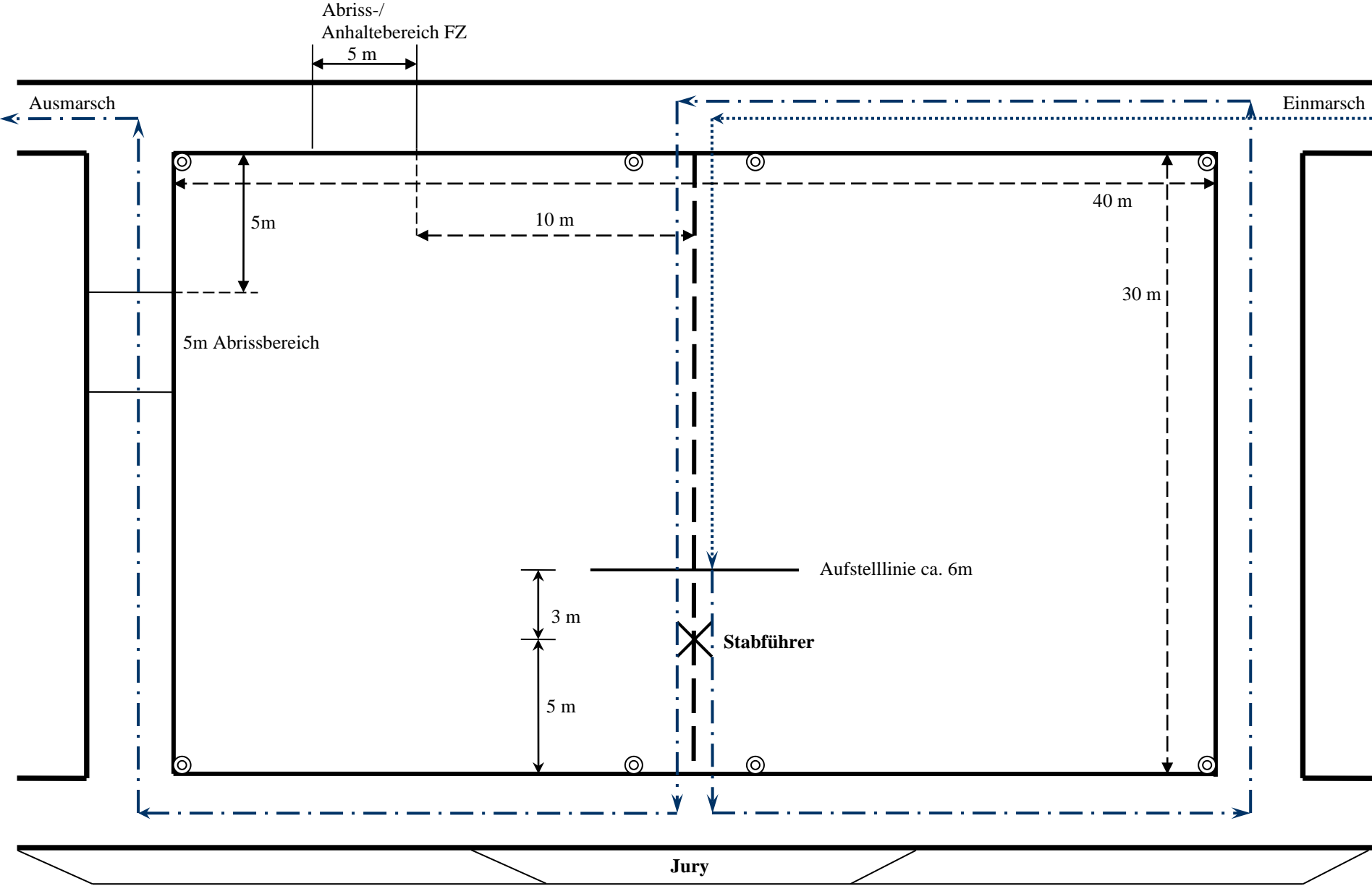
Anlage 2: Fehlertabelle

Anlage 3: mögliche Aufstellungen der Spielmannszüge

Anlage 4: Leistungsbewertungsbogen Offene Wertungsklasse

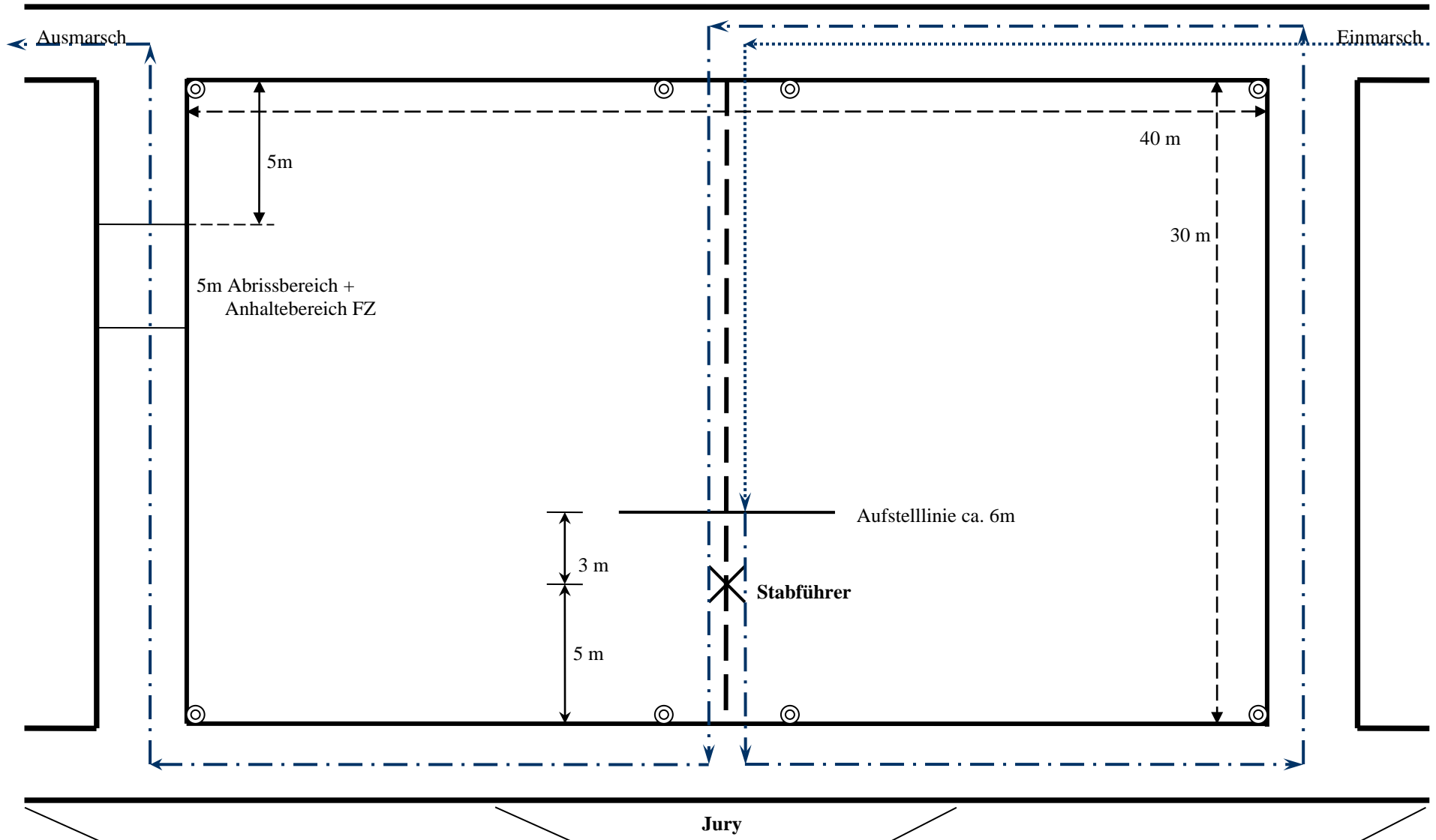
Kontestplatz

Anlage 1



**Kontestplatz**  
*mögliche Parcoursvariante FZ*

Anlage 1.1



## **Anlage 2**

### **Fehlertabelle**

Fehler und Verstöße werden in der Regel mit 0,1 pro abgezogen, mit Ausnahme unten genannter Positionen. Weitere Fehler und Verstöße im Wettkampfablauf oder über die Fehlertabelle hinaus können vom Wertungsgericht mit bis zu 2,0 pro vom Gesamtergebnis geahndet werden.

### **Hauptpunkt I und II**

- Nicht besetzte / fehlende Instrumente / Stimme 1,0 pro Titel
- Abweichung vom notengerechten Spiel einzelner Aktiver 0,1 pro
- Grobe Fehler können bis maximal 2,0 geahndet werden
- Sich wiederholende Fehler werden nur einmal geahndet

### **Hauptpunkt III**

- Auslassen von erforderlichen Stabzeichen 0,5 pro
- Verstoß gegen 4.7 0,1 pro
- falscher Schritt eines Aktiven nicht korrigiert 0,5 pro
- Nichtvorlage der grafischen Darstellung der Choreografie 5,0
- Grobe Fehler können bis maximal 2,0 geahndet werden
- Überschreitung vorgegebener Zeitmaße 0,5
- Verstöße gegen eine Tempoangabe 0,5
- Verstöße gegen mehrere Tempoangaben bis max. 2,0

### Anlage 3:

#### Mögliche Aufstellungen für Spielmannszüge

##### Klassische Aufstellungen:

Aufstellung 1:

```
      X
L  L  L  L
T  T  F  F
T  T  F  F
T  T  F  F
T  T  F  F
T  T  F  F
T  T  F  F
      usw.
B   B   G
```

Aufstellung 2:

```
      X
T  T  F  F
T  T  F  F
T  T  F  F
T  T  F  F
T  T  F  F
      usw.
L           L
L   L   L
B   B   G
```

- Ab dem 3. Trommler kann nur die linke Reihe besetzt werden.
- Das Schlagzeug bildet den Abschluss
- Lyren können vor oder hinter dem Block Melodie oder Rhythmus postiert werden
- Die jeweils letzte Reihe eines Blocks sollte aus vier Musikern bestehen
- 1,2,3,5 usw. Lyren können in Ihrer Reihe beliebig postiert werden, gleiches gilt für Becken

**Neben den klassischen Aufstellungen (1 und 2) sind Aufstellungen / Formationen der folgenden Beispiele statthaft.**

Aufstellung 3:

```
      X
T  T  T  T
T  T  T  T
      usw.
B   B   G
L  L  L  L
F  F  F  F
F  F  F  F
      usw.
```

Aufstellung 4:

```
      X
L  L  L  L
F  F  F  F
F  F  F  F
      usw.
T  T  T  T
T  T  T  T
      usw.
B   B   G
```

Aufstellung 5:

```
      X
T  T  T  T
T           T
F  F  F  F
F  F  F  F
      usw.
L           L
B   B   G
```

Aufstellung 6:

```
      X
F  F  F  F
F  F  F  F
      usw.
L   L   L
T  T  T  T
T           T
B   B   G
```

- Flöten und Trommler bilden wie beispielhaft dargestellt eigene Blöcke, wobei es freigestellt ist, wo die Blöcke postiert werden
- Lyren können in ihrer Reihe wahlweise postiert werden



### Anlage 3.1:

Mögliche Aufstellungen für Spielmannszüge wo maximal 21 Musiker (ohne Stabführer) postiert werden. Aufstellungsmöglichkeiten für drei Reihen.

#### Klassische Aufstellungen:

Aufstellung 7:

X  
  
L L L  
T F F  
T F F  
T F F  
T F F  
T F F  
B B G

Aufstellung 8:

X  
  
T F F  
T F F  
T F F  
T F F  
usw.  
L L L  
L L L  
B B G

- Ab dem 3. Trommler kann nur die linke Reihe besetzt werden.
- Das Schlagzeug bildet den Abschluss
- Lyren können vor oder hinter dem Block Melodie oder Rhythmus postiert werden
- Die jeweils letzte Reihe eines Blocks sollte aus vier Musikern bestehen
- 1,2,3,5 usw. Lyren können in Ihrer Reihe beliebig postiert werden, gleiches gilt für Becken

**Neben den Klassischen Aufstellungen (7 und 8) sind Aufstellungen / Formationen der folgenden Beispiele statthaft.**

Aufstellung 9:

X  
  
T T T  
T T T  
usw.  
B B G  
L L L  
F F F  
F F F  
usw.

Aufstellung 10:

X  
  
L L L  
F F F  
F F F  
usw.  
T T T  
T T T  
usw.  
B B G

Aufstellung 11:

X  
  
T T T  
T T  
F F F  
F F F  
usw.  
L L  
B B G

Aufstellung 12:

X  
  
F F F  
F F F  
F F F  
usw.  
L L L  
T T  
T T T  
B G

- Flöten und Trommler bilden wie beispielhaft dargestellt eigene Blöcke, wobei es freigestellt ist, wo die Blöcke postiert werden
- Lyren können in ihrer Reihe wahlweise postiert werden

## Anlage 4



**Musik+ Spielmannswesen** 

Datum: \_\_\_\_\_

## Leistungsbewertung

Wettkampfort: \_\_\_\_\_

Jury: \_\_\_\_\_

Verein: \_\_\_\_\_

A - Musik- / Titelauswahl	1	2	3	4	5	6
Was ?						
Wie?						
B - Optik / Bewegung / Visuell	1	2	3	4	5	6
Was ?						
Wie?						
C - Effekte	1	2	3	4	5	6
Was ?						
Wie?						

Prädikat:

- 6 Auszeichnung mit höchstem Lob
- 5 Auszeichnung mit Lob
- 4 sehr gut
- 3 gut
- 2 befriedigend
- 1 teilgenommen

\_\_\_\_\_  
Unterschrift