



WETTSPIELPROGRAMM

18. Juni 2016

MOUNTAIN
TATTOO



**HIER KRIEGEN SIE
WAS ZU HÖREN**

Oberwalliser
Tambouren- & Pfeiferfest 2016
Postfach 99
3910 Saas-Grund
info@saas-grund-2016.ch
www.saas-grund-2016.ch

HAUPTSPONSOREN



WETTSPIELSPONSOREN



SANITÄR-APPARATE-BURGNER AG
Hochschule • 3900 SIO •

Brig-Glis / Ausserberg, im Dezember 2015

Liebe Wettspielteilnehmerinnen und Wettspielteilnehmer

Die Technische Kommission und der Vorstand des Oberwalliser Tambouren- und Pfeiferverbandes freuen sich, Ihnen das vorliegende Wettspielprogramm für das 75. Verbandsfest vom 17. bis 19. Juni 2016 in Saas-Grund zu überreichen.

Wir bitten alle Leiter, Wettspielerinnen und Wettspieler, das vorliegende Wettspielprogramm eingehend zu studieren. Sie tragen damit nicht nur zur Vermeidung von Umtrieben bei, Sie werden an den Wettspielen auch keine unnötigen Abzüge zu erwarten haben.

Wir freuen uns jetzt schon auf tolle, erlebnisreiche Wettspiele und wünschen Ihnen viel Erfolg bei den Vorbereitungen.



OBERWALLISER TAMBOUREN- UND PFEIFERVERBAND OWTPV

Technische Kommission und Vorstand
Hutter Fredy Theler Marcel

Saas-Grund im Dezember 2015

Herzlich Willkommen in Saas-Grund

Der Tambouren- und Pfeiferverein „Triftalp“ Saas-Grund, die Gemeinde sowie das OK freuen sich, die Oberwalliser Ahnenmusikfamilie vom 17. bis 19. Juni 2016 im Saastal begrüßen zu dürfen.

Unter dem Motto „HIER KRIEGEN SIE WAS ZU HÖREN“ heißen wir sie bereits jetzt zum 75. Oberwalliser Tambouren- und Pfeiferfest recht herzlich willkommen.

Wir sind überzeugt, dass wir zusammen mit dem TK des Verbandes optimale und faire Wettspielbedingungen für gross und klein geschaffen haben und hoffen auf eine zahlreiche Beteiligung an den Wettspielen im Herzen des Saastals.

Wir wünschen allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern viel Erfolg und ein unvergessliches Wochenende in Saas-Grund.



TAMBOUREN- UND PFEIFERVEREIN „TRIFTALP“ SAAS-GRUND

OK Ressort Wettspiele
Julier Beatrice / Mrukvia Geraldine



Inhaltsverzeichnis

<u>BESONDERE WETTSPIELBEDINGUNGEN</u>	3
ANMELDUNG / MUTATIONEN	3
VORTRÄGE	3
TEILNAHME / DURCHFÜHRUNG	4
ZEITPLAN	4
PFEIFER KAT. P3J, P2J, P1J, GN	4
TAMBOUREN KAT. T3J, T2J, T1J, GT2, GT1	5
AUSZEICHNUNGEN	5
PUNKTEGLEICHHEIT	6
STARTGELD	6
ALLGEMEINE HINWEISE	6
VERSCHIEDENES	6
1. JUNGPFEIFER KATEGORIE P3J	7
2. JUNGPFEIFER KATEGORIE P2J	8
3. JUNGPFEIFER KATEGORIE P1J	9
4. PFEIFERGRUPPEN KATEGORIE GN	10
5. JUNGTAMBOUREN KATEGORIE T3J	11
6. JUNGTAMBOUREN KATEGORIE T2J	12
7. JUNGTAMBOUREN KATEGORIE T1J	13
8. TAMBOURENGRUPPEN KATEGORIE GT2	14
9. TAMBOURENGRUPPEN KATEGORIE GT1	15



Besondere Wettspielbedingungen

Generell sind im Wettspielreglement des OWTPV die grundlegenden Wettspielbedingungen, Teilnahmeberechtigungen, Wettspielkategorien usw. festgelegt. Die nachstehenden Wettspielbedingungen enthalten teilweise eine Wiederholung dessen, sowie zusätzliche Erläuterungen und sind verbindlich gemäß Art. 1 des Wettspielreglements OWTPV.

Anmeldung / Mutationen

1. Anmeldung:

Die Anmeldungen werden von den Vereinen auf der Homepage des OWTPV getätigt. Anmeldefenster 01. März – 31. März 2016.

www.owtpv.ch (Login-Daten siehe Begleitschreiben).

Alle Angelegenheiten / Fragen die Wettspiele betreffend sind an den TK Wettspielleiter zu richten

Kontakt: Philipp Vogel, Kleegärtenstrasse 65, 3930 Visp
wettspiele@owtpv.ch, 078 / 603 19 89.

2. Anmeldeschluss:

Definitive Anmeldung bis am **31. März 2016**.

3. Bei verspäteten Anmeldungen und Mutationen (z.B. Stückwahl / Nachmeldungen) wird pro betreffenden Teilnehmer oder Gruppe eine Bearbeitungsgebühr von SFr. 20.- erhoben.

4. Mutationen:

Der Zeitplan wird am 01. Mai 2016 veröffentlicht. Mutationen (für Nachmeldungen Teilnahme oder angemeldete Stücke aufgrund Anmeldefehler) werden nur für die Frist von **10 Tagen nach Ausgabe des Zeitplans** berücksichtigt.

Mutationen (Änderungsanträge „Verschiebung Startzeit“) werden **nur bis 10 Tage vor dem Wettbewerb** berücksichtigt.

Mutationen sind generell innerhalb der Fristen an den Wettspielleiter zu richten und werden von der Wettspielleitung einzeln geprüft. Bei allfälligen bewilligten Mutationen wird der aktualisierte Zeitplan 7 Tage vor Wettbewerb auf der OWTPV Homepage aufgeschaltet.

Vorträge

5. Pro Wettspieler oder Gruppe darf jeder Marsch oder jede Komposition in einer Wettspielkategorie nur einmal gespielt werden.

6. Alle Vorträge müssen vollständig unter Einhaltung der Kriterien für die betreffende Wettspielkategorie auswendig und ohne Hilfsmittel gespielt werden.

7. **Für alle Wettspielkategorien gilt die Bestimmung, dass nur Vorträge am jeweiligen Juryplatz erlaubt sind, die am entsprechenden Juryplatz angemeldet sind. Die Liste der erlaubten Vorträge pro Juryplatz erscheint zusammen mit dem Zeitplan. Der Vortrag darf nur aus dieser Liste ausgewählt / ausgewechselt werden. Wird ein Vortrag gespielt, der nicht den Bestimmungen entspricht oder nicht dem offiziellen Notentext laut Kompositionsverzeichnis übereinstimmt, wird dieser unter Vorbehalt eines anders lautenden Entscheides der Wettspielleitung als falscher Vortrag und mit 1.0 Punkt Abzug gewertet.**



Teilnahme / Durchführung

8. Die jeweiligen Einzelwettspiele werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 5 Wettspieler anmelden.
9. Die jeweiligen Gruppenwettspiele GN und GT werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 3 Gruppen anmelden.
10. Jede/r Wettspieler/in darf pro Kategorie nur einmal starten. (Tambouren nur eine Gruppenkategorie) Die Gruppen rekrutieren sich nur aus Mitgliedern eines Vereines. Mehrere Gruppen pro Verein sind zugelassen und erwünscht. Jede Gruppe gibt bei der Wettspielanmeldung einen originellen Namen an (Anzahl Teilnehmer siehe Kategoriekriterien).

Zeitplan

11. Der Zeitplan (allfällige Mutationen 7 Tage vor Wettspiel auf OWTPV Homepage) ist einzuhalten. Nach erfolgtem Vortrag haben sich die Wettspieler/innen unverzüglich zum nächsten Juryplatz zu begeben (kein gruppenweises Verschieben). Wettspieler mit einer Verspätung von mehr als 5 Minuten können vom Wettspiel ausgeschlossen werden.

Pfeifer Kat. P3J, P2J, P1J, GN

12. Es dürfen nur Märsche und Kompositionen angemeldet und vorgetragen werden, die im gültigen Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV klassiert bzw. aufgeführt sind (Stand: Ausgabe Januar 2016, einsehbar auf der Homepage des OWTPV). Dieses legt auch verbindlich fest, welche Vorträge als „Marsch“ oder welche Vorträge als „Komposition“ gelten, deren Klassierung sowie die Angabe von „frei“ oder „gesperrt“. Informationen zum Verzeichnis können bei der KlaKo (klako@owtpv.ch / Imhof Michaela) eingeholt werden.
13. Für den freigewählten Marsch / die freigewählte Komposition gilt: Es sind mindestens 48 Takte vorzutragen. Stücke, welche diese Anforderung nicht erfüllen sind im Anmeldetool nicht auswählbar.
14. Bei der freigewählten Komposition müssen die Töne sowie Ablauf exakt dem Notentext entsprechen. Interpretation, Dynamik, Artikulation sowie Verzierungen (Bindungen, Triller, Praller etc.) stehen dem Wettspieler frei. Märsche sind exakt nach Notentext vorzutragen.
15. Die Bewertung durch die Jury erfolgt gemäss der Taxations- und Bewertungstabelle Natwärisch, einsehbar auf der Homepage des OWTPV.



Tambouren Kat. T3J, T2J, T1J, GT2, GT1

16. Es dürfen nur Märsche (BM und M) und Kompositionen vorgetragen werden, die im gültigen Kompositionsverzeichnis des STPV klassiert bzw. aufgeführt sind (Stand: Ausgabe Januar 2016, einsehbar auf der Homepage des OWTPV). Dieses legt auch verbindlich fest, welche Stücke als Märsche (BM und M) gelten.
17. Der Marsch ist mit der jeweils geforderten min. Anzahl aufeinander folgenden Versen zu spielen. Wird ein Marsch nicht mit Vers 1 begonnen, ist dies bei der Anmeldung anzugeben.
18. Es sind nur Kompositionen mit einer minimalen Gesamttaktanzahl von 86 Takten erlaubt und müssen in der Regel vollständig gespielt werden. Stücke, welche diese Anforderung nicht erfüllen, sind im Anmeldetool nicht auswählbar.
19. Die Bewertung durch die Jury erfolgt gemäss der Taxations- und Bewertungstabelle des STPV.

Auszeichnungen

Die Bestimmungen zu den Auszeichnungen sind im Wettspielreglement geregelt.

Einzelwettspiele

¹In jeder Einzelwettspielkategorie erhalten 30% der rangierten Wettspieler/ innen eine Lorbeerkranzauszeichnung.

²Folgende Lorbeerkränze werden in den Einzelwettspielkategorien verteilt:

- P3J/T3J: Lorbeerkranz mit einem grünen Stirnkreuz
- P2J/T2J: Lorbeerkranz grün mit einem silbernen Stirnkreuz
- P1J/T1J: Lorbeerkranz grün mit einem goldenen Stirnkreuz

³Die 1.-3. platzierten aller Einzelwettspielkategorien erhalten eine Zinngabe in abgestufter Grösse:

- 1.Rang: 1.00l Zinnkanne graviert
- 2.Rang: 0.75l Zinnkanne graviert
- 3.Rang: 0.50l Zinnkanne graviert



Gruppenwettspiele

¹Folgende Auszeichnungen werden in den Gruppenwettspielkategorien verteilt:

- Bei mehr als 30 Gruppen pro Kategorie:
30% aller rangierten Gruppen erhalten ab dem 6. Rang einen Zinnbecher mit Gravur.
(1. – 5. Platz Zinnteller in abgestufter Größe)

- Bei weniger als 30 Gruppen pro Kategorie:
30% aller rangierten Gruppen erhalten ab dem 4. Rang einen Zinnbecher mit Gravur.
(1. – 3. Platz Zinnteller in abgestufter Größe)

²Zinngaben sind wie folgt abgestuft (Verteilung siehe Absatz 1):

- 1.Rang: 31cm Zinnteller graviert
- 2.Rang: 27cm Zinnteller graviert
- 3.Rang: 25cm Zinnteller graviert
- 4.Rang: 22cm Zinnteller graviert
- 5.Rang: 18cm Zinnteller graviert
- 6.Rang und weitere: Zinnbecher 8cm

Über eine allfällige Mehrverteilung der Auszeichnungen entscheidet die TK / Wettspielleitung.

Punktegleichheit

Erreichen mehrere Wettspieler/innen die gleiche Punktzahl, werden alle auf demselben Platz rangiert. Alle erhalten die gleiche Auszeichnung. Der oder die Wettspieler/innen mit der nächst tieferen Punktzahl wird oder werden auf dem Platz rangiert, der nach Aufsummierung der Anzahl Gleichplatzierten folgt.

Startgeld

Einzelwettspiele	Fr.	12.-
Gruppenwettspiele	Fr.	25.-

Allgemeine Hinweise

Die Wettspiele sind öffentlich und für alle interessierten Zuhörer zugänglich.

Verschiedenes

Im Zweifelsfall entscheidet die technische Kommission zusammen mit dem Verbandspräsidenten.

DIE ENTSCHEIDUNGEN DER JURY SIND VORBEHALTLOS ZU AKZEPTIEREN!!!

**Oberwalliser Tambouren- und
Pfeiferverband OWTPV**
Technische Kommission
Philipp Vogel / TK Wettspielleiter



1. Jungpfeifer Kategorie P3J

P3J.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P3J.1 31 Punkte

P3J.2 Freigewählter Marsch oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P3J.2 31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl P3J **62 Punkte**

Besondere Hinweise:

P3J.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2016) gespielt werden.

P3J.2: Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2016) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2003 und jüngere

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



2. Jungpfeifer Kategorie P2J

P2J.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P2J.1 31 Punkte

P2J.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P2J.2 31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl P2J **62 Punkte**

Besondere Hinweise:

P2J.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2016) gespielt werden.

P2J.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2016) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2001 und jüngere

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



3. Jungpfeifer Kategorie P1J

P1J.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P1J.1 31 Punkte

P1J.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P1J.2 31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl P1J **62 Punkte**

Besondere Hinweise:

P1J.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2016) gespielt werden.

P1J.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2016) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 1996 und jüngere

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



4. Pfeifergruppen Kategorie GN

GN.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Zusammenspiel	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl GN.1 41 Punkte

GN.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Zusammenspiel	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl GN.2 41 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl GN **82 Punkte**

Besondere Hinweise:

GN.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2016) gespielt werden.

GN.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2016) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen.

Teilnahmeberechtigung

Gruppengröße: 4 – 6 Pfeifer

Alter der Teilnehmer unbeschränkt

Jeder Wettspieler darf nur einmal starten.

Die Gruppe besteht ausschließlich aus Mitgliedern desselben Vereines.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

5. Jungtambouren Kategorie T3J

T3J.1 Grundlage 1

Wirbel

Bewertung:

Technische Ausführung	10 Punkte	10 Punkte
-----------------------	-----------	-----------

T3J.1 Marsch

Ordonnanzmarsch **2 Märsche aufeinanderfolgend** nach freier Wahl aus **Nr. 2 –12**

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	30 Punkte

T3J.2 Grundlage 2

Ordonnanztriole

Bewertung:

Technische Ausführung	10 Punkte	10 Punkte
-----------------------	-----------	-----------

T3J.2 Freigewählte Komposition oder freigewählter Marsch (BM + M)

Eine Komposition oder ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 2 – 6

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	40 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T3J

90 Punkte

Besondere Hinweise

- T3J.1/2 - Die Grundlagen müssen gemäss "Wirbel" gespielt werden.
- T3J.1 - Die 2 Teile Ordonnanzmärsche können frei, aber müssen aufeinanderfolgend gewählt werden (Richtig: z.B. Nr. 4+5 / Falsch: z.B. Nr. 4+6)
- T3J.2 - Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 2 – 6 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 4 Verse mit Wiederholung oder 64 Takte.
- Kompositionen müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 18)
- (Sonderfall Retraite: Es müssen mind. 90 Takte gespielt werden und nicht vollständig)

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2003 und jüngere

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



6. Jungtambouren Kategorie T2J

T2J.1 Grundlage 1

Wirbel

Bewertung:

Technische Ausführung	10 Punkte	10 Punkte
-----------------------	-----------	-----------

T2J.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

Ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 2 – 6.

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Dynamik	10 Punkte
Bonus	max. 0.3 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T2J.1 (M)	40.3 Punkte
-----------------------------------------	-------------

T2J.2 Grundlage 2

Eine Grundlage nach freier Wahl aus: Batafla, einfacher Tagwachtstreich

Bewertung:

Technische Ausführung	10 Punkte	10 Punkte
-----------------------	-----------	-----------

T2J.2 Freigewählte Komposition oder freigewählter Marsch (BM + M)

Eine Komposition oder ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 – 5.

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Dynamik	10 Punkte
Bonus	max. 0.3 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T2J.2 (K)	40.3 Punkte
-----------------------------------------	-------------

Maximal erreichbare Punktzahl T2J	<u>100.6 Punkte</u>
-----------------------------------	----------------------------

Besondere Hinweise

T2J.1/2 (G) - Die Grundlagen müssen gemäss "Wirbel" gespielt werden.

T2J.1 (M) - Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 2 – 6 gespielt werden.

- Märsche (BM + M): 4 Verse mit Wiederholung oder 64 Takte.

- Für einen Marsch (BM + M) Klasse 2 – 3 gibt es 0.3 Punkte Zuschlag.

T2J.2 (K) - Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 1 – 5 gespielt werden.

- Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.

- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 18)

- Für eine Komposition Klasse 1 – 3 gibt es 0.3 Punkte Zuschlag.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2000 und jüngere

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



7. Jungtambouren Kategorie T1J

T1J.1 Grundlage 1

Wirbel

Bewertung:

Technische Ausführung	10 Punkte	10 Punkte
-----------------------	-----------	-----------

T1J.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

Ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 – 5.

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Dynamik	10 Punkte
Bonus	max. 0.5 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T1J.1 (M)	40.5 Punkte
-----------------------------------------	-------------

T1J.2 Grundlage 2

Eine Grundlage nach freier Wahl aus:

Double, 5er mit Nachschlag rechts, Mühleradstreich

Bewertung:

Technische Ausführung	10 Punkte	10 Punkte
-----------------------	-----------	-----------

T1J.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 1 – 5.

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
		40 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T1J	<u>100.5 Punkte</u>
-----------------------------------	----------------------------

Besondere Hinweise

T1J.1/2 (G) - Die Grundlagen müssen gemäss "Wirbel" gespielt werden.

T1J.1 (M) - Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 1 – 5 gespielt werden.

- Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte

- Für einen Marsch (BM + M) Klasse 1 – 3 gibt es 0.5 Punkte Zuschlag.

T1J.2 (K) - Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 1 – 5 gespielt werden.

- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 18)

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 1996 und jüngere

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



8. Tambourengruppen Kategorie GT2

GT2.1 Freigewählter Marsch (M)

Ein Marsch nach freier Wahl aus den Klassen 4 – 6

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	40 Punkte

GT2.2 Freigewählte Komposition oder freigewählter Marsch (BM + M)

Eine Komposition oder ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 3 – 6

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	40 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl GT2

80 Punkte

Besondere Hinweise

- GT2.1 - Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 4 – 6 gespielt werden.
- Märsche: 4 Verse mit Wiederholung oder 64 Takte.
- GT2.2 - Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 3 – 6 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 18)

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: 3 – 5 Tambouren
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Jeder Wettspieler darf nur einmal starten. Die Gruppe besteht ausschließlich aus Mitgliedern desselben Vereines.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



9. Tambourengruppen Kategorie GT1

GT1.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

Ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 – 3

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	40 Punkte

GT1.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 1 – 3

Bewertung:

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	40 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl GT1

80 Punkte

Besondere Hinweise

- GT1.1 - Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 1 – 3 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
- GT1.2 - Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2016) Klasse 1 – 3 gespielt werden.
- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 18)

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: 3 – 5 Tambouren
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Jeder Wettspieler darf nur einmal starten. Die Gruppe besteht ausschließlich aus Mitgliedern desselben Vereines.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!