

81. Oberwalliser Tambouren- & Pfeiferfest

14. – 16. Juni 2024 in Eisten

Das passt - chum z'iisch



*Inä Eischtu is de **nit** am leitschtu*

WETTSPIELPROGRAMM



Raron, im Dezember 2023

Liebe Wettspielteilnehmerinnen und Wettspielteilnehmer

Die Technische Kommission und der Vorstand des Oberwalliser Tambouren- und Pfeiferverbandes dürfen hiermit das Wettspielprogramm für das 81. Verbandsfest vom 14. bis 16. Juni 2024 in Eisten veröffentlichen.

Die Wettspiele in Eisten werden von grosser Bedeutung sein. In den letzten 2 Jahren hat sich die TK zusammen mit den Vereinen intensiv Gedanken gemacht, wie die Wettspiele langfristig gesichert und damit die Nachwuchs- und Vereinsförderung unterstützt werden können. Mit der temporären Außerkraftsetzung des Wettspielreglements startet in Eisten eine Testphase mit umfassenden Neuerungen / Anpassungen. Das Hauptziel ist es, mit den Wettspielen möglichst alle interessierten Tambouren und Pfeifer zur Teilnahme zu ermutigen und zu vermitteln, dass nicht nur Gewinn / Leistung oder Auszeichnungen zählen, sondern jede Teilnahme zu einer positiven Entwicklung im Verein beitragen kann. Das Wettspielprogramm 2024 setzt die ersten und aus TK Sicht die prioritären Maßnahmen um, die Wettspiele in Eisten werden zum wegweisenden Test. Die Maßnahmen im Einzelnen wurden den Vereinen bereits separat kommuniziert. Hervorzuheben sind die Einführung der Jugendwettspiele bis 25-jährig, Änderungen der Alterseinstufungen, die vereinsübergreifende Gruppenteilnahme und die umfassenden Änderungen im Bereich Auszeichnungen.

Merke: An einem Wettspiel soll und darf Platz sein für den Konkurrenzkampf, aber das Erlebnis und Freude am Musizieren steht im Vordergrund.

Was wäre das OWTPF ohne Wettspiele?... Ohne den Aufmarsch zahlreicher Teilnehmer und Besucher am Freitagnachmittag und Samstag? Ohne eine Rangverkündigung am Sonntagabend in einem vollen Festzelt? Wäre es noch dasselbe Fest und dieselbe Begeisterung für Teilnehmer und Besucher?...

Wir freuen uns auf tolle, erlebnisreiche und zukunftsweisende Wettspiele 2024.



**OBERWALLISER TAMBOUREN- UND
PFEIFERVERBAND OWTPV**

Obmann TK OWTPV
Vogel Philipp

Präsident OWTPV
Stoffel Beni

Eisten, im Dezember 2023

Herzlich Willkommen in Eisten

Vom 14. - 16. Juni 2024 findet in Eisten das 81. Oberwalliser Tambouren- & Pfeiferfest statt.

Für die Teilnahme an den Wettspielen vom Freitag bis Samstag wünschen wir allen Teilnehmer/-innen bereits im Vorfeld gutes Gelingen und viel Glück.

Geniesst jede Note, feiert die Kameradschaft und lasst den Rhythmus von Eisten nachhallen.

Das passt - chumm z'iisch.

Tambouren- und Pfeiferverein Seetal Eisten

OK Ressort Wettspiele
Alberto Lochmatter Jean-Marc Noti



Inhaltsverzeichnis

BESONDERE WETTSPIELBEDINGUNGEN	4
ANMELDUNG / MUTATIONEN	4
VORTRÄGE	5
TEILNAHME / DURCHFÜHRUNG	5
ZEITPLAN	6
PFEIFER KAT. P3J, P2J, P1J, P1, GN.....	6
TAMBOUREN KAT. T3J, T2J, T1J, T1, GT2, GT1	6
NEWCOMER P3J / T3J.....	7
SOLO DUO	7
AUSZEICHNUNGEN	7
PUNKTEGLEICHHEIT	8
STARTGELD.....	8
ALLGEMEINE HINWEISE.....	8
VERSCHIEDENES	8
1. JUNGPFEIFER KATEGORIE P3J.....	9
2. JUNGPFEIFER KATEGORIE P2J.....	10
3. JUNGPFEIFER KATEGORIE P1J.....	11
4. JUNGPFEIFER KATEGORIE P1	12
5. PFEIFERGRUPPEN KATEGORIE GN	13
6. JUNGTAMBOUREN KATEGORIE T3J	14
7. JUNGTAMBOUREN KATEGORIE T2J	15
8. JUNGTAMBOUREN KATEGORIE T1J	16
9. JUNGTAMBOUREN KATEGORIE T1	17
10. TAMBOUREN GRUPPEN KATEGORIE GT2	18
11. TAMBOUREN GRUPPEN KATEGORIE GT1	19
12. GRUPPE KATEGORIE SOLODUO SD	20



Besondere Wettspielbedingungen

Generell sind im Wettspielreglement des OWTPV die grundlegenden Wettspielbedingungen, Teilnahmeberechtigungen, Wettspielkategorien usw. festgelegt. **Dieses Reglement wurde jedoch an der DV 2023 ausser Kraft gesetzt um Neuerungen / Änderungen in den Bereichen Kategorien und Auszeichnungen kurzfristig einzuführen und zu testen. Die Wettspielbedingungen gemäss Wettspielprogramm 2024 in den aufgeführten Artikeln haben somit Vorrang gegenüber dem Wettspielreglement, grundsätzliche Bedingungen haben jedoch weiterhin Gültigkeit gemäß Art. 1 des Wettspielreglements OWTPV.**

Art. 3 Juniorenwettspiele

- 3 Militärtambouren sind am Wettspiel zugelassen und sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.
- 3 Die jeweiligen Wettspielkategorien und Alterseinstufungen sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 4 Gruppenwettspiele

- 3 Die jeweiligen Wettspielkategorien und Teilnahmebedingungen sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 6 Bestimmungen für alle Wettspiele

- 4 Die Bedingungen betreffend vereinsübergreifender Teilnahme sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 18 Rangierung bei Punktgleichheit

- 1 Die Bestimmungen betreffend Rangierung bei Punktgleichheit sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 19 Einheitspreis

- 1 Die Bestimmungen betreffend Einheitspreis sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 20 & 21 Auszeichnungen

- 1 Die Bestimmungen betreffend Auszeichnungen sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Anmeldung / Mutationen

1. Anmeldung:

Die Anmeldungen werden von den Vereinen auf der Homepage des OWTPV getätigt. Anmeldefenster 15. Februar – 15. März 2024. Anmeldung auf www.owtpv.ch.

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

Kontakt: Daniel Nellen, Jesuitenweg 165, 3902 Glis
wettspiele@owtpv.ch, 078 / 841 99 99.

2. Anmeldeschluss:

Definitive Anmeldung bis am **15. März 2024**.

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

4. Mutationen:

Der Zeitplan wird am 01. Mai 2024 veröffentlicht. Mutationen (für Nachmeldungen Teilnahme oder angemeldete Stücke aufgrund Anmeldefehler) werden nur für die Frist von **10 Tagen nach Ausgabe des Zeitplans** berücksichtigt. Mutationen (Anträge „Verschiebung Startzeit“) werden **nur bis 10 Tage vor dem Wettspiel** 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 anderslautenden 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 pro Kategorie anmelden. Bei weniger Wettspielern entscheidet die TK über die Durchführung der Kategorie.
9. Die Gruppenwettspiele GN werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 5 Gruppen anmelden. Jede/r Wettspieler/in darf nur in einer Gruppe starten. **Die Gruppen in der Kategorie GN rekrutieren sich aus Mitgliedern eines Vereines oder vereinsübergreifend aus verschiedenen Vereinen.** Mehrere Gruppen pro Verein sind zugelassen und erwünscht. **Bei vereinsübergreifenden Gruppen werden die Vereine als „vereinsübergreifend“ gelistet.**
10. Die Gruppenwettspiele GT1 / GT2 werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 5 Gruppen pro Kategorie anmelden. Über allfällige Kategorie Zusammenlegungen entscheidet die TK nach Anmeldeschluss. Jede/r Wettspieler/in darf nur in einer Gruppe starten. Teilnahmen in beiden Gruppenkategorien sind nicht erlaubt. **In der Kategorie GT1 rekrutieren sich die Gruppen nur aus Mitgliedern desselben Vereines. In der Kategorie GT2 rekrutieren sich die Gruppen aus Mitgliedern eines Vereines oder vereinsübergreifend aus verschiedenen Vereinen.** Mehrere Gruppen pro Verein sind zugelassen und erwünscht. Bei vereinsübergreifenden Gruppen werden die Vereine als „vereinsübergreifend“ gelistet.
11. Jede Gruppe in den Kategorien GN / GT1 / GT2 gibt bei der Wettspielanmeldung einen originellen Namen an, von einer Namensgebung mit Vereinsname und Nummerierung ist abzusehen. Die Gruppenmitglieder müssen namentlich inkl. Vereinszugehörigkeit bei der Anmeldung angegeben werden. (Anzahl Teilnehmer siehe Kategorie Kriterien). Eine Gruppe ist startberechtigt so lange mindestens zwei der ursprünglich angemeldeten Teilnehmer am Start sind. Änderungen von Gruppenmitgliedern können nur bis zur Mutationsfrist 10 Tage nach Ausgabe Zeitplan beantragt werden und werden von der Wettspielleitung geprüft und beurteilt.
12. Die Gruppenwettspiele SoloDuo SD werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 5 Gruppen anmelden. Über eine allfällige Durchführung der Kategorie entscheidet die TK nach Anmeldeschluss. Die



Gruppe setzt sich aus einem Tambour und ein oder zwei Pfeifern/Innen verschiedener Stimmen zusammen. Spielen zwei Pfeifer/Innen dieselbe Stimme, wird die Gruppe disqualifiziert. Jede/r Wettspieler/in darf nur in einer Gruppe starten. Die Gruppen rekrutieren sich aus Mitgliedern eines Vereines oder vereinsübergreifend aus verschiedenen Vereinen. Mehrere Gruppen pro Verein sind zugelassen und erwünscht. Bei vereinsübergreifenden Gruppen werden die Vereine mit Doppelbenennung gelistet. Erstgelistet wird der anmeldende Verein, welchem auch das Startgeld verrechnet wird. Jede Gruppe gibt bei der Wettspielanmeldung einen originellen Namen inklusive der Teilnehmernamen an.

- 13. Die Wettspiele der Kategorie SD Solo Duo werden im Einvernehmen mit dem Veranstalter voraussichtlich am Freitag ab ca. 13:00 Uhr durchgeführt. Je nach Anzahl Anmeldungen entscheidet die TK über die Durchführung eines allfälligen Finals nach Anmeldeschluss. Falls die Kategorie ohne Final durchgeführt wird, kann die Anzahl der Juryteams in der Vorrunde auf 3 erhöht werden.**

Zeitplan

14. Der Zeitplan (inklusive allfälliger 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, P1, GN

15. Es dürfen nur Märsche und Kompositionen angemeldet und vorgetragen werden, die im gültigen Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV klassiert bzw. aufgeführt sind (Stand: Januar 2024, siehe Homepage des OWTPV). Dieses legt auch verbindlich fest, welche Vorträge als „Marsch“ oder als „Komposition“ gelten, deren Klassierung sowie die Angabe „frei“ oder „gesperrt“. Informationen zum Verzeichnis können bei der KlaKo (klako@owtpv.ch) eingeholt werden.
16. Für den freigewählten Marsch / die freigewählte Komposition gilt: Es müssen Märsche / Kompositionen mit mindestens 48 Takten vollständig gemäss Notentext vorgetragen werden. Stücke, welche diese Anforderung nicht erfüllen, sind im Anmeldetool nicht auswählbar.
17. 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.
18. Die Bewertung durch die Jury erfolgt gemäss der Taxations- und Bewertungstabelle Natwärisch, einsehbar auf der Homepage des OWTPV.

Tambouren Kat. T3J, T2J, T1J, T1, GT2, GT1

19. Es dürfen nur Märsche (BM und M) und Kompositionen vorgetragen werden, die im gültigen Kompositionsverzeichnis des STPV klassiert bzw. aufgeführt sind (Stand: Januar 2024, siehe Homepage des OWTPV). Dieses legt auch verbindlich fest, welche Stücke als Märsche (BM und M) gelten.
20. 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.



21. Es sind nur Kompositionen mit einer minimalen Gesamtaktanzahl von 86 Takten erlaubt und müssen in der Regel vollständig gespielt werden. Stücke, welche diese Anforderung nicht erfüllen, sind im Anmeldetool nicht auswählbar.
22. Die Bewertung durch die Jury erfolgt gemäss der Taxations- und Bewertungstabelle des STPV.

Newcomer P3J / T3J

23. **In den Kategorien P3J sowie T3J dürfen nebst den regulären Jahrgängen auch Newcomer starten. In Frage kommen hier Wettspieler der Kategorien P2J / T2J, welche das erste oder zweite Mal an einem Wettbewerb teilnehmen. Es sind maximal 2 aufeinanderfolgende Teilnahmen in den tieferen Kategorien P3J / T3J als Newcomer möglich, sofern der Wettspieler U17 ist. Ist der Wettspieler jahrgangsmässig nicht mehr in den Kategorien P2J / T2J zugelassen, entfällt die Möglichkeit, als Newcomer bei den Jüngsten zu starten.**

Solo Duo

24. Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen vorgetragen werden, die im Kompositionsverzeichnis SD (Stand Januar 2024) enthalten sind. Nachsendungen oder Änderungen von Noten sind nicht möglich und werden nicht entgegengenommen.
25. Für den freigewählten Marsch / die freigewählte Komposition gilt: Es müssen Märsche / Kompositionen mit mindestens 48 Takten vollständig gemäss Notentext vorgetragen werden. Interpretation, Dynamik, Artikulation sowie Verzierungen (Triller, Praller etc.) stehen dem Wettspieler frei.
26. Die Bewertung durch die Jury erfolgt gemäss der Taxations- und Bewertungstabelle für die Kategorie Solo Duo TN, einsehbar auf der Homepage des OWTPV.

Auszeichnungen

Einzelwettspiele

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

²Folgende Lorbeerkränze werden in den Einzelwettbewerbekategorien verteilt:

- P3J/T3J: Lorbeerkranz mit einem grünen Stirnkreuz
- P2J/T2J: Lorbeerkranz grün mit einem silbernen Stirnkreuz
- P1J/T1J: Lorbeerkranz grün mit einem goldenen Stirnkreuz
- P1/T1: Lorbeerkranz grün mit einem goldenen Stirnkreuz

³Die 1.-3. platzierten aller Einzelwettbewerbekategorien erhalten eine Trophäe, welche vom jeweiligen Veranstalter kreiert wird, inkl. entsprechender Gravur der Kategorie und Rang sowie Festaufschrift.

Gruppenwettspiele

¹In jeder Gruppenwettbewerbekategorie erhalten 30% der rangierten Gruppen einen Preis, die Ränge 1 bis 3 in abgestufter Wertigkeit, ab Rang 4 identische Wertigkeit. Die Preise verstehen sich als Naturalpreise / Gutscheine nach Wahl des Veranstalters. Ebenso erhalten alle auszuzeichnenden Gruppen ein Diplom. Der Sieger der Kategorie SD erhält zudem einen Wanderpokal.



Zusätzliche Ehrengaben sind dem Veranstalter freigestellt, somit Sache des Veranstalters.

Alle Wettspieler erhalten ein tragbares Abzeichen (Rosette mit Fest-Pin) und gilt für alle Einzel-, Gruppen- und SoloDuo-Wettspieler. Dieses Abzeichen wird pro Wettspieler einmalig ausgegeben (Versand vor dem Wettbewerb) und darf von jedem Wettspieler während des Festwochenendes getragen werden als Zeichen der Teilnahme und Anerkennung.

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

Punktegleichheit

Erreichen mehrere Wettspieler/innen die gleiche Punktzahl, werden alle auf demselben Platz rangiert. Die Auszeichnungen, Preise und Trophäen werden bei Punktegleichheit jedoch nach dem Kriterium der besseren Einzelpunktzahl am 2. Wettspielplatz ermittelt. Bei den Pfeiferkategorien gilt folgende Reihenfolge Interpretation, Rhythmus, Ansatz. Bei den Tambourenkategorien gilt die Reihenfolge Technik, Dynamik, Rhythmus. Der oder die Wettspieler/innen mit der nächsttieferen Punktzahl werden auf dem Platz rangiert, der nach Aufsummierung der Anzahl Gleichplatzierten folgt. Ist jede Note am 2. Wettspielplatz identisch, entscheidet der 1. Wettspielplatz. Ist immer noch jede Note identisch entscheidet das Los.

Die Siegergruppe Kategorie SoloDuo wird bei Gleichheit der Gesamtpunktzahl ermittelt nach dem Kriterium der besseren Einzelpunktzahl, in der Reihenfolge Musikalität, Zusammenspiel, Pfeifer, Tambour. Ist immer noch jede Note identisch entscheidet das Los.

Startgeld

Einzelwettspiele	Fr.	24.-
Gruppenwettspiele inkl. Solo Duo	Fr.	50.-

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**

TK Wettspielleiter
Daniel Nellen



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 2024) gespielt werden.

P3J.2: Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2024) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2011 und jüngere (U13) sowie Newcomer U17 (siehe Punkt 23)

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 2024) gespielt werden.

P2J.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2024) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2007 und jüngere (U17)

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 2024) gespielt werden.

P1J.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2024) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2003 und jüngere (U21)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



4. Jungpfeifer Kategorie P1

P1.1 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 P1.1

31 Punkte

P1.2 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 P1.2

31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl P1

62 Punkte

Besondere Hinweise:

P1.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2024) gespielt werden.

P1.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2024) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 1999 und jüngere (U25)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



5. 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 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
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 2024) gespielt werden.

Klassierung / Bonus unbeschränkt

GN.2: Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2024) gespielt werden.

Klassierung / Bonus unbeschränkt

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

- Jeder Wettspieler darf nur einmal starten. Die Gruppe besteht aus Mitgliedern desselben Vereines oder vereinsübergreifend
- Gruppengrösse: 4-6 Pfeifer
- Alter der Teilnehmer unbeschränkt

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



6. Jungtambouren Kategorie T3J

T3J.1 Grundlage 1
Wirbel 10 Punkte

T3J.1 Marsch
Ordonnanzmarsch zwei Märsche aufeinanderfolgend nach freier Wahl aus Nr. 2 –12
Bewertung:
Technische Ausführung 20 Punkte
Rhythmus 10 Punkte 30 Punkte

T3J.2 Grundlage 2
Schlepp 10 Punkte

T3J.2 Freigewählte Komposition oder freigewählter Marsch (BM + M)
Eine Komposition oder ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 6
Bewertung:
Technische Ausführung 20 Punkte
Rhythmus 10 Punkte
Dynamik 10 Punkte
Bonus max. 1.0 Punkte 41 Punkte

Bonus:
Klasse 1: 1.00 Punkte
Klasse 2: 0.80 Punkte
Klasse 3: 0.60 Punkte
Klasse 4: 0.40 Punkte
Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T3J

91 Punkte

Besondere Hinweise

- T3J.1/2 - Die Grundlagen müssen gemäss "Wirbel" gespielt werden.
T3J.1 - Die zwei 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 2024) Klasse 1 bis 6 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 4 Verse mit Wiederholung oder 64 Takte.
- Kompositionen müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)
(Sonderfall Retraite: Es müssen mind. 90 Takte gespielt werden und nicht vollständig)
- **Für Märsche und Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2011 und jüngere sowie Newcomer U17 (siehe Punkt 23)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



7. Jungtambouren Kategorie T2J

T2J.1 Grundlage 1

Wirbel

10 Punkte

T2J.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

4 Verse eines Baslermarsches oder Marsches aus den Klassen 1 bis 6.

T2J.2 Grundlage 2

Eine Grundlage nach freier Wahl aus:
einfacher Tagwachtstreich, Bataflafla

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 bis 5.

Bewertung der Vorträge T2J.1 und T2J.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

Klasse 1: 1.00 Punkte
Klasse 2: 0.80 Punkte
Klasse 3: 0.60 Punkte
Klasse 4: 0.40 Punkte
Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T2J

102 Punkte

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 2024) Klasse 1 – 6 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 4 Verse mit Wiederholung oder 64 Takte.
 - **Für Märsche (BM + M) gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- T2J.2 (K) - Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2024) Klasse 1 – 5 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)
 - **Für Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2007 und jüngere (U17)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



8. Jungtambouren Kategorie T1J

- T1J.1 Grundlage 1**
Wirbel 10 Punkte
- T1J.1 Freigewählter Marsch (BM + M)**
6 Verse eines Baslermarsches oder Marsches aus den Klassen 1 bis 5.
- T1J.2 Grundlage 2**
Eine Grundlage nach freier Wahl aus:
Double, 5er mit Nachschlag rechts, Mühleradstreich 10 Punkte
- T1J.2 Freigewählte Komposition**
Eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 5.

Bewertung der Vorträge T1J.1 und T1J.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

- Klasse 1: 1.00 Punkte
- Klasse 2: 0.80 Punkte
- Klasse 3: 0.60 Punkte
- Klasse 4: 0.40 Punkte
- Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T1J

102 Punkte

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 2024) Klasse 1 – 5 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
- **Für Märsche (BM + M) gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- T1J.2 (K) - Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2024) Klasse 1 – 5 gespielt werden.
- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)
- **Für Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2003 und jüngere (U21) / Militärtambouren, welche die RS absolviert haben, wird empfohlen, in der Kategorie T1 zu starten.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



9. Jungtambouren Kategorie T1

T1.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

6 Verse eines Baslermarsches oder Marsches aus den Klassen 1 bis 5.

T1.2 Freigewählte Komposition

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

Bewertung der Vorträge T1.1 und T1.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

Klasse 1: 1.00 Punkte

Klasse 2: 0.80 Punkte

Klasse 3: 0.60 Punkte

Klasse 4: 0.40 Punkte

Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T1

82 Punkte

Besondere Hinweise

- T1.1 (M)
- Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2024) Klasse 1 – 5 gespielt werden.
 - Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - **Für Märsche (BM + M) gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- T1.2 (K)
- Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2024) Klasse 1 – 5 gespielt werden.
 - Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)
 - **Für Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 1999 und jüngere (U25)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



10. 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

80 Punkte

Besondere Hinweise

- GT2.1
- Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2024) 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 2024) Klasse 3 – 6 gespielt werden.
 - Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: 3 – 5 Tambouren
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Jeder Wettspieler darf nur einmal starten. **Die Gruppe besteht aus Mitgliedern desselben Vereines oder vereinsübergreifend**
- Mindestens zwei der ursprünglich angemeldeten Gruppenmitglieder sind für eine gültige Teilnahme erforderlich. (siehe Punkt 11)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



11. 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 2024) 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 2024) Klasse 1 – 3 gespielt werden.
- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: 3 – 5 Tambouren
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Jeder Wettspieler darf nur einmal starten. **Die Gruppe besteht ausschließlich aus Mitgliedern desselben Vereines.**
- Mindestens zwei der ursprünglich angemeldeten Gruppenmitglieder sind für eine gültige Teilnahme erforderlich. (siehe Punkt 11)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!



12. Gruppe Kategorie SoloDuo SD

SD.1 Freigewählter Marsch oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl

Bewertung:

Juryteam 1

Pfeifer	10 Punkte	
Zusammenspiel	20 Punkte	
Musikalität / Dynamik	20 Punkte	
Tambour	10 Punkte	60 Punkte

Juryteam 2

Pfeifer	10 Punkte	
Zusammenspiel	20 Punkte	
Musikalität / Dynamik	20 Punkte	
Tambour	10 Punkte	60 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl SD

120 Punkte

Besondere Hinweise

SD.1: - Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis SD TN (Januar 2024) vorgetragen werden (siehe Punkt 25).

- Es werden keine Boni vergeben (Schwierigkeitsgrad + Teilnehmerzahl)

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: 1 Tambour + 1 od. 2 Pfeifer (2 Pfeifer sind nur bei mehrstimmiger Stückwahl zugelassen).
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Jeder Wettspieler darf nur einmal starten.
- Die Gruppe besteht aus Mitgliedern desselben Vereines oder vereinsübergreifend.

ACHTUNG: Wettspiel Kategorie SoloDuo am Freitag ab ca. 13:00Uhr / Final ca. 18:00

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!