

Grenzlandpokalwettbewerb 2016

Spielmannszug Oeding

Marschwertung, Musizieren in Bewegung

Hinweis : Die Kommandos des Stabführers können akustisch oder optisch erfolgen. Es müssen zwei Musikstücke mit Marschcharakter vorgetragen werden.

1. Die Wertung beginnt mit dem Kommando : Stillgestanden, **Markierung A**
2. Übernahme der Instrumente, dann Abmarsch mit dem ersten Musikstück
3. An **Markierung B** anhalten (kein Marschieren auf der Stelle), dabei weiterspielen. Nach 20 Sekunden selbstständig wieder neu anmarschieren.
4. An **Markierung C** Abriss des ersten Musikstückes, dann 16 Schritt langes Zwischenspiel (Lockmarsch, o.ä.). Danach beginnt unmittelbar Musikstück 2.
5. Das Beenden des zweiten Musikstückes wird durch den Stabführer innerhalb der gekennzeichneten 2-Meter-Zone angezeigt (**Markierung D**)
6. Instrumentenabnahme direkt danach durch entsprechende Zeichengebung des Stabführers.
7. Marschieren einer kurzen Wegstrecke ohne Instrumentalspiel. Begleitung durch große Trommel erlaubt.
8. Kommando **HALT, LINKS UM**, und **RÜHRT EUCH(Markierung E)**



Grenzlandpokalwettstreit 2016

Spielmannszug Oeding

Marschwertung, Musizieren in Bewegung Wertungskriterien

1. Stillgestanden / Anmarschieren / Tragweise und Übernahme der Instrumente / Spielbeginn / Spielende / Abnahme / Anhalten
2. Marschordnung mit Anstand und Ausrichtung zum Vorder - und Seitenmann
3. Gleichschritt
4. Haltung
5. Schwenkungen (Haltung, Gleichschritt, Marschordnung bei der Schwenkung, Technik der Schwenkung)
6. Rhythmus und Zusammenspiel
7. Dynamik und Klangausgleich
8. Intonation und Stimmung
9. Äußerer Gesamteindruck (äußeres Erscheinungsbild)
10. Stabführer (Zeichen, Bewegungsablauf, Abriss in der Zwei - Meter - Zone)



