



MARSCHWERTUNG

Wettkampfspielordnung

Diese enthält Grundregeln, die für alle Spielmannszüge des Österreichischen Turnerbundes (ÖTB) verbindlich sind.

Die Wertungsspielordnung ist Bestandteil der Ordnung für das Fachgebiet „Spielmannswesen“ im Österreichischen Turnerbund. Sie steht im Einklang mit der ÖTB-Bundesturnordnung.

Marschwertung

Haltung und Trageweise der Instrumente sowie die Stabführung geschehen nach den geltenden bundeseinheitlichen Richtlinien.

Es darf nur der Tambourstab benutzt werden. Die für die Marschwertung vorgesehenen Bewegungs- und Spielabläufe werden den örtlichen Gegebenheiten angepasst und werden bei der SZ-Leiter Besprechung bekannt gegeben.

Teilnahmeberechtigt sind Musikgruppen einzelner Vereine und auch Zusammenschlüsse verschiedener Vereine wobei auf einheitliche Kleidung im Zug zu achten ist. Für österreichische Spielmannszüge gelten die bundeseinheitlichen Bekleidungs Vorschriften (siehe SZ-Kleiderordnung).

Ablauf der Marschwertung

Auf Zeichen des Hauptbewerbers beginnt die Marschwertung. Die gesamt-

te vorgeschriebene Wertungsstrecke ist zu durchlaufen. Die Bewertung endet mit dem Abtreten der Musikgruppe. Der musikalische Teil wird gemäß den gültigen Kriterien mitbewertet.

Das Musikstück wird bei der Marschwertung auswendig oder mit Noten vorgetragen. Für auswendigen Vortrag gibt es bei der musikalischen Bewertung drei zusätzliche Punkte.

Die Bewertung erfolgt durch mindestens 3 Bewerber, wobei einer nur die musikalische Ausführung zu bewerten hat.

Anträge auf Aushilfen müssen beim Ausrichter anlässlich der fachinternen Meldung schriftlich mit einer Begründung eingebracht und von diesem spätestens einen Monat nach Nennungsschluss entschieden werden. Gegen diese Entscheidung ist kein Einspruch möglich.

Wertungskriterien Maschieren

Bei der Marschwertung kommt neben der einwandfreien musikalischen Ausführung dem repräsentativen Gesamtbild der Gemeinschaft während des Marschierens besondere Bedeutung zu.

Die Bewertung bezieht sich auf folgende Kriterien:

- Antreten, Bekleidung, Instrumente, Marschaufstellung - max. 15 Punkte

- Wendung am Stand „rechts“ bzw. „links“ - max. 5 Punkte
- Meldung an den Wertungsrichter - max. 4 Punkte
- Wendung am Stand „links“ bzw. „rechts“ - max. 5 Punkte
- Abmarsch/Spielbeginn - max. 6 Punkte
- Abreißen und Beginn Fußmarsch - max. 8 Punkte
- Spielbeginn - max. 8 Punkte
- Schwenkung „rechts“ bzw. „links“ - max. 6 Punkte
- Halten während des Spieles - max. 8 Punkte
- Abmarschieren während des Spieles - max. 8 Punkte
- Wendung während des Spieles „links“ oder „rechts“ - max. 5 Punkte
- Spielende/Abmeldung/ Abtreten - max. 8 Punkte

Es können sich jedoch aufgrund der örtlichen Gegebenheiten Änderungen an der Marschstrecke und somit an den Kriterien ergeben. Dies ist bei der max. Punkteanzahl zu berücksichtigen.

Wertungskriterien musikalisch

(1 Bewerber)

- Intonation - max. 10 Punkte
- Tonqualität - max. 10 Punkte
- Phrasierung - max. 10 Punkte
- Technische Ausführung - max. 10 Punkte
- Rhythmische Ausführung und Zusammenspiel - max. 10 Punkte

- Tempo - max. 10 Punkte
- Dynamik und Klangbalance - max. 10 Punkte
- Stilempfinden und Interpretation max. 10 Punkte
- Stückauswahl im Verhältnis zur Leistungsfähigkeit des Orchesters max. 10 Punkte
- Künstlerischer und musikalischer Gesamteindruck - max. 10 Punkte
- Zusatzpunkte für auswendigen Vortrag - 3 Punkte

Jeder Bewerber vergibt pro ihm zugewiesenen Kriterium maximal oben angeführte Punkte (halbe Punkte möglich). Die Punkte der Bewerber werden addiert und durch die Anzahl der Wertungsrichter dividiert. Die Prädikate ergeben sich aus den erreichten Punkten.

Punktebewertung

Die Beurteilung soll gerecht, jedoch nicht zu hart sein.

Es soll vermieden werden, dass den Teilnehmern durch zu harte Kritik die Freude am weiteren Musizieren genommen wird.

Meldung

Bis zum Hauptmeldetermin sind die Gruppen zu melden. Gleichzeitig sind die Noten in einfacher Ausführung als Partitur vorzulegen, sie werden nach der Wertung an die Gruppe zurückgegeben.



MUSIK IN KLEINEN & GROSSEN GRUPPEN

MUSIK IN KLEINEN GRUPPEN

Dieser Bewerb ist für alle Turngeschwister, die Freude am gemeinsamen Musizieren haben. Er soll allen Musikbegeisterten aus unseren Turnvereinen die Möglichkeit bieten, ihr Können zu präsentieren und sich mit anderen zu messen.

Die Gruppen werden nach ihrer Selbsteinschätzung in die Kategorien A, M und F eingeteilt.

Gruppe A – Anfänger
Gruppe M – mäßig Fortgeschritten
Gruppe F – Fortgeschritten

Teilnehmeranzahl

Teilnahmeberechtigt sind Turngeschwister, die sich einschließlich des Dirigenten zu Instrumental- und/oder Gesangsgruppen von 2 bis 9 Personen zusammenschließen.

Die Musikgruppen können hinsichtlich Geschlecht, Alter und Instrumenten gemischt sein.

Jeder Verein kann mehrere Gruppen melden, jeder Musiker darf sich jedoch mit dem gleichen Instrument oder als Sänger nur an einer Gruppe beteiligen.

Instrumente

Zugelassen sind alle Instrumente,

insbesondere erwünscht sind jene des klassischen Orchesters und des Schlagzeugs. Gespielt wird ohne elektronische Geräte und Hilfsmittel wie Verstärker, Mikrofon, Mischpult und ähnlichem. Davon ausgenommen sind Elektrogitarre und Keyboard, die ohne Mischpult zugelassen sind. Auch Vokalmusik kann vorgetragen werden.

Musikstücke

Die Wahl der Vortragsstücke steht jeder Musikgruppe frei. Es können je Gruppe bis zu drei Stücke vorgetragen werden. Die Gesamtdauer beträgt mindestens 4 bis höchstens 10 Minuten.

Bewertung

Dieser Bewerb wird als sogenanntes Kritikspiel ausgetragen. Die Bewertung erfolgt anhand von Bewertungsblättern durch Punktevergabe. Die Punkteanzahl wird am Kameradschaftsabend für Spielmannszüge bekanntgegeben.

Bewertet wird nicht nur der musikalische Vortrag, sondern auch die Vorstellung des gewählten Stücks und der Gruppe.

Wertungskriterien

- Intonation - max. 10 Punkte
- Tonqualität - max. 10 Punkte
- Phrasierung - max. 10 Punkte

- Technische Ausführung - max. 10 Punkte
- Rhythmische Ausführung und Zusammenspiel - max. 10 Punkte
- Tempo - max. 10 Punkte
- Dynamik und Klangbalance max. 10 Punkte
- Stilempfinden und Interpretation max. 10 Punkte
- Stückauswahl im Verhältnis zur Leistungsfähigkeit des Orchesters max. 10 Punkte
- Künstlerischer und musikalischer Gesamteindruck - max. 10 Punkte

Bekleidung

Tracht oder ordentliche Kleidung, bundeseinheitliche Spielmannszugbekleidung (siehe SZ-Kleiderordnung).

Meldung

Bis zum Hauptmeldetermin sind die Gruppen mit einem eigenen Gruppennamen zu melden. Zusätzlich müssen für jede Gruppe die einzelnen Musiker gemeldet werden. Gleichzeitig sind die Noten in dreifacher Ausführung als Partitur vorzulegen, sie werden nach dem Vortrag an die Gruppe zurückgegeben.

Zeitplan

Nach erfolgten Meldungen wird ein Zeitplan erstellt.

MUSIK IN GROSSEN GRUPPEN

Dieser Bewerb stellt für alle Gruppen ab 10 Personen eine Möglichkeit dar, die musikalische Leistung bewerten zu lassen und richtet sich besonders an die am Turnfest teilnehmenden Musikzüge. Es sind auch Zusammenschlüsse unterschiedlicher Vereine zugelassen.

Musikstücke

Es können pro Gruppe maximal drei Stücke vorgetragen werden, die Spieldauer muss zwischen 8 und 12 Minuten betragen.

Bewertung & Kriterien

Es gelten die selben Bestimmungen wie für die „Musik in kleinen Gruppen“.

Bekleidung

Es ist auf einheitliche Kleidung der auftretenden Gruppe zu achten.

Instrumente

Es sind alle Instrumente selbst mitzubringen und aufzustellen.

Meldung

Bis zum Hauptmeldetermin muss die Gruppe mit einem Gruppennamen gemeldet werden. Gleichzeitig sind die Noten in dreifacher Ausführung als Partitur vorzulegen, sie werden nach dem Vortrag an die Gruppe zurückgegeben.



SPASSBEWERBE BEIM BUNDESTURNFEST

Bist du WuzzelFEST?

Anmeldung

Anmeldung erfolgt vor Ort.

Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 5 Personen. Es gibt nur gemischte Mannschaften mit mind. 1 Jungturnerin pro Mannschaft.

Teilnahme

Teilnahmeberechtigt sind nur Turnfestteilnehmer. Der Spielplan wird nach der Nennung erstellt. Das Riesenzuzeltturnier wird nur bei Schönwetter durchgeführt. Die Siegerehrung findet sofort nach Ende des Turnieres im Stadtbad statt.

Wettkampfregele

- Es darf nur mit Fuß und Kopf gespielt werden.
- **Ausnahme:** Der Tormann darf die Hände benutzen.
- Der Ball muss mit den Füßen unter der Stange gespielt werden.
- Wenn der Ball über die Stangenhöhe kommt (Pressball), darf mit dem Kopf weitergespielt werden.
- Der Ball darf nicht von hinten gefischt werden.
- Landet der Ball im AUS – gibt es von dieser Stelle einen Einwurf vom Schiedsrichter.
- Spieldauer: 3 oder 5 Minuten (hängt von der Anzahl der angemeldeten Mannschaften ab).

G´stanzlschlacht

Bist Du spontaner als Dein Gegenüber?

Regeln

Bei der G´stanzlschlacht treten jeweils zwei Teilnehmer gegeneinander an. Die Sänger sitzen einander gegenüber. Ein Musikant sitzt in der Mitte und spielt die Begleitung von „holladeria- holladrio, holladeria, was sagst denn da?“ auf der Gitarre.

Innerhalb von 10 Sekunden muss das jeweils nächste G´stanzl abwechselnd gesungen werden. Es muss sich reimen und rhythmisch einigermaßen passen. Zum Aufwärmen dürfen „bekannte“ G´stanzln gesungen werden, ab dem jeweils 4. dürfen nurmehr spontan gedichtete G´stanzln gebracht werden.

Unmittelbar nach jedem G´stanzl prüfen die Kampfrichter, ob das G´stanzl gültig ist (ungültig: kein Reim, kein sinnvoller Zusammenhang, langweilig, passt rhythmisch nicht, den Kampfrichtern schon bekanntes G´stanzl).

Einen ungültigen Versuch zeigen die Kampfrichter sofort mit roter Fahne an. Ein gewisses Maß an Ironie ist erwünscht, beleidigende oder unverhältnismäßig ordinäre Sänge werden disqualifiziert.

Wer innerhalb von 10 Sekunden kein G´stanzl mehr weiß oder zweimal eine rote Fahne bekommt, verliert.

System

Gespielt wird im k.o.-System. Die Paarungen werden gelöst. Teilnahmeberechtigt ist, wer mit seinem eigenen Namen ein G´stanzl machen kann (ist standardmäßig zur Vorstellung zu singen).

Der Finalsieger bekommt den Titel „Welscher G´stanzlbuua“ bzw. „Welscher G´stanzldirndl“ feierlich überreicht. „Des war jetzt zum G´stanzln ein kleines Vorwort, genauere Infos gibt es erst vor Ort – holladeria, holladrio, holladeria – was sagst denn da?“

Bist du SprungFEST?

Anmeldung und Siegerehrung direkt vor Ort und Stelle.

Dieser Wettbewerb findet nur bei Schönwetter statt. Teilnahmeberechtigt sind Turnfestteilnehmer und Betreuer.

- Gesprungen wird vom 1-m bzw. 3-m Turm.
- Jeder Athlet meldet vor Wettkampfbeginn 2 verschiedene Sprünge beim Kampfgericht an.
- Sprünge werden aus dem Sprungkatalog gewählt, wobei der erste Sprung einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad als der zweite aufweisen muss.
- Abzug bei Verzögerungen (30 Sek.)
- Der Sprung wird von 4 Kampfrichtern unmittelbar danach mit 0-10 Punkten bewertet. Die Endwertung ergibt sich aus dem Mittelwert aller Kampfrichter, der mit dem Schwierigkeitsgrad des gewählten Sprunges multipliziert wird.
- Zeigt der Athlet einen anderen Sprung, als zuvor beim Kampfgericht angemeldet, wird dieser mit Null bewertet.



3.3 Arschbombe: Beine angehockt und mit den Armen umschlossen. Gesäß und Füße berühren gleichzeitig das Wasser.



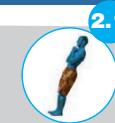
3.0 Schmale Katze: Technisch sauber ist die Katze, wenn Hände und Füße auf einem Punkt und gestreckt sind.



2.5 Stuhl: Eintauchen in sitzender Position, Hände liegen auf den Oberschenkeln und die Beine bilden einen 90° Winkel.



2.2 Reißer: Ähnlich wie der Anker, nur dass ein Bein angewinkelt und gehalten wird.



2.1 Anker: Ein fast gerader Sprung mit leichter Rücklage. Die Arme sind vor der Brust verschränkt.



4.5 Open L-Vis: Sprung muss über der Plattform in der Endposition sein. Beim Absprung Füße in die Hand nehmen, Beine spreizen und ausstrecken.



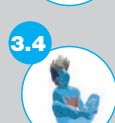
3.6 Kartoffel: Kopf berührt als erstes das Wasser. Beine sind angehockt und mit den Armen umschlungen.



3.7 Brett: Beine sind gestreckt, 90° zum Oberkörper. Hände liegen an Körper und Oberschenkeln.



3.4 Offene Arschbombe: Das Gesäß schlägt auf die Wasseroberfläche, die gespreizten und gebeugten Beine werden mit den Händen gehalten.



3.4 Yogi Arschbombe: Bei diesem Sprung gehen die Hände zwischen den Beinen durch und greifen die Knöchel von außen.



3.5 Breite Katze: Landung auf Unterarmen und Schienbeinen. Die Hände schützen den Kopf vor dem Aufprall auf dem Wasser.



3.8 Offenes Brett ist wie das Brett, nur dass die Beine gespreizt sind, wenn der Springer aufs Wasser trifft.



3.7 Brauni: Das Steißbein trifft das Wasser. Beine werden in der Luft gestreckt gehalten.

Hinweis:
Ort und Zeit wird noch ergänzt!