2. Allgemeine Richtlinien zur Marschmusikbewertung

- Die Marschmusikbewertung unterstreicht die Bedeutung einer geordneten Musik in Bewegung und dient der Perfektionierung des optischen und musikalischen Auftretens der Musikkapelle in der Öffentlichkeit. Sie zielt auf eine attraktive Darstellung der Marschmusik durch musikalis che Exaktheit, kultivierte Interpre-tationund einheitliche Bewegungsabläufe ab (vgl. Seite 108).

Gemäß des geltenden Reglements für Marschmusikbewertungen im ÖBV sind fünf Bewertungsstufen (A, B, C, D, E) vorgesehen, die folgende Kriterien be-inhalten:

- Auftreten des Stabführers,
- Ausführung der gegebenen Kommandos durch die Musiker,
- musikalische Leistung,
- optischer Gesamteindruck.

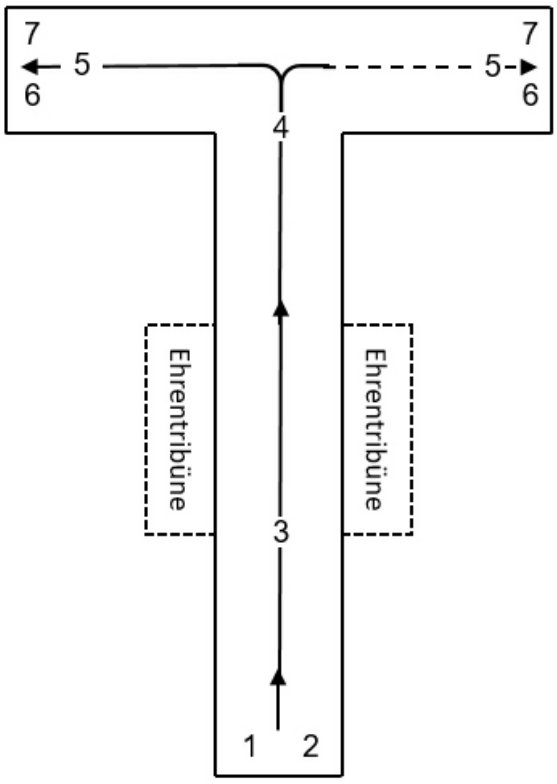
Die Bewertung erfolgt durch (mindestens) drei Juroren (Bewerter) anhand eigener Bewertungsblätter, in denen auf die einzelnen Phasen der Marschw ertungsstufen sowie auf die musikalische Darbietung Bezug genommen wird. Analog zu den Konzertwertungsspielen gilt in allen Stufen das 100-Punktesystem (CAMBA):

In den Landesverbänden können auch folgende Prädikate vergeben werden:

- Ausgezeichneter Erfolg
- Sehr guter Erfolg
- Guter Erfolg
- Mit Erfolg
- Teilgenommen.

Die im Folgenden angegebene Reihung der Bewertungskriterien innerhalb der einzelnen Stufen kann nach örtlichen Gegebenheiten abgeändert werden. Sollte eine Musikkapelle in einem anderen Bundesland zur Marschmusikbewertung an- treten,so gelten die dort üblichen Bestimmungen. In jedem Fall müssen aber alle in der Stufe enthaltenen Kriterien erfüllt werden.

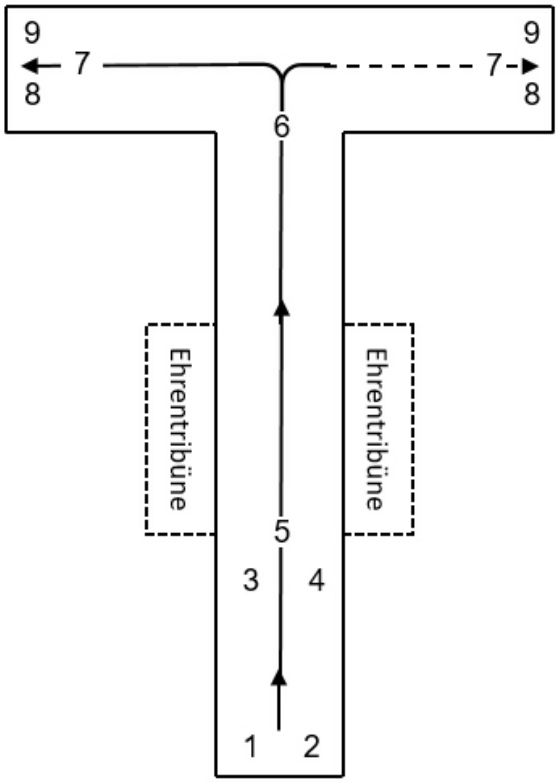
Stufe A



1. Antreten (siehe S. 14)
2. Abmarschieren mit Einschlagen (S. 42)
3. Defilierung (S. 36), kann situationsbedingt sowohl nach rechts a ls auch nach links erfolgen
4. Schwenken im Spiel (ab S. 82)
5. Abreißen mit akustischem Zeichen (S. 76)
6. Halten (S 77,78)
7. Abtreten (S. 15)

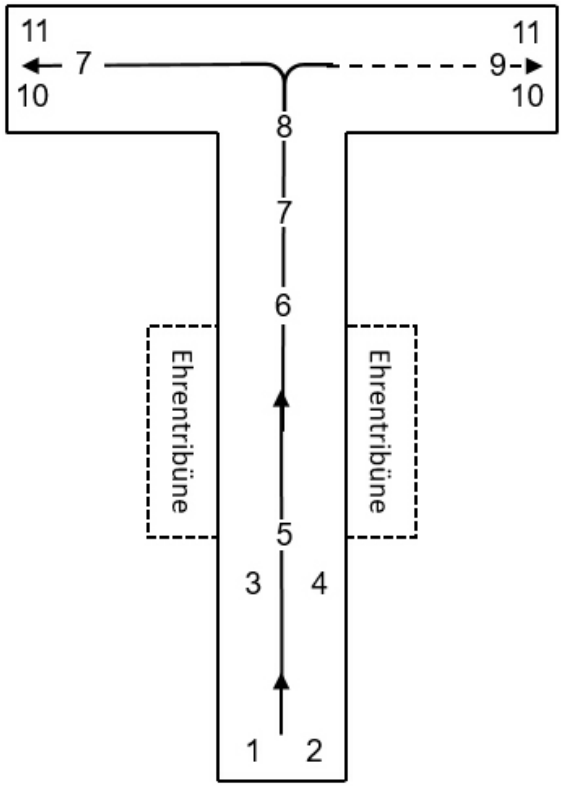
Stufe B

1. Antreten (siehe S. 14)
2. Abmarschieren mit Einschlagen (S. 42)
3. **Halten mit klingendem Spiel und akustischem Zeichen (S. 7 9, 80)**
4. **Abmarschieren im Spiel mit akustischem Zeichen,** nach ca. 8 Takten Spiel am Stand (S 79, 80)
5. Defilierung (S. 36)
6. Schwenken im Spiel (ab S. 82)
7. Abreißen mit akustischem Zeichen (S. 76) 8) Halten (S. 77, 78)



8. Abtreten (S. 15)

Stufe C

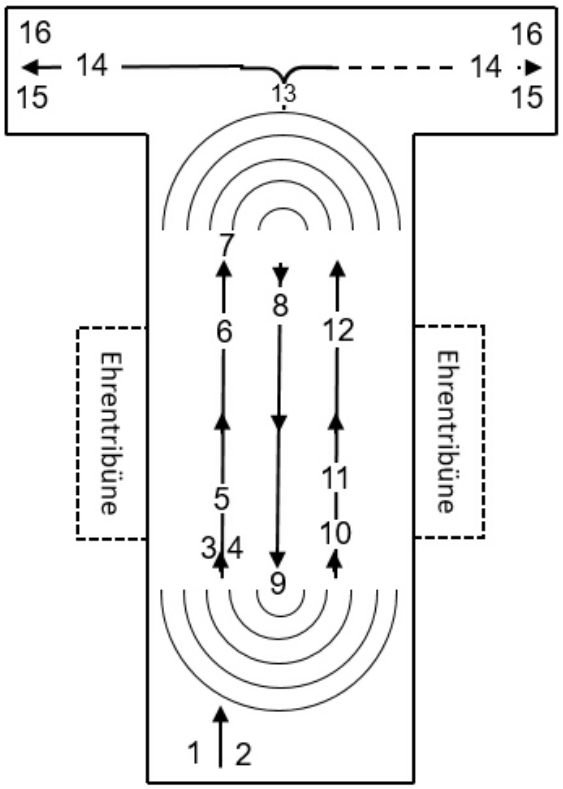


1. Antreten (siehe S. 14)
2. Abmarschieren mit Einschlagen (S. 42)
3. Halten mit klingendem Spiel und akustischem Zeichen (S. 79, 80)
4. Abmarschieren im Spiel mit akustischem Zeichen, nach ca. 8 Takten Spiel am Stand (S. 79, 80)
5. Defilierung (S. 36)
6. **Abfallen** (ab S. 91)
7. **Aufmarschieren** (ab S. 91)
8. Schwenken im Spiel (ab S. 82)
9. Abreißen mit akustischem Zeichen (S. 76)
10. Halten (S. 77, 78)
11. Abtreten (S. 15)

Über das Auswendigspielen der Märsche entscheidet der Landesverband.

Stufe D

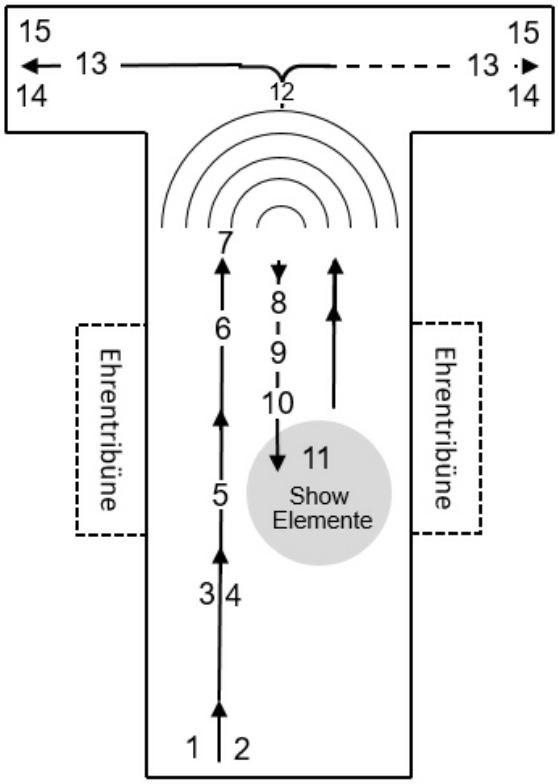
1. Antreten (S. 14)
2. Abmarschieren mit Einschlagen (S. 42)
3. Halten mit klingendem Spiel und akustischem Zeichen (S. 79, 80)
4. Abmarschieren im Spiel mit akustischem Zeichen, nach ca. 8 Takten Spiel am Stand (S. 79, 80)



5. Defilierung (S. 36)
6. Nach Beendigung der Defilierung breite Formation einnehmen mit einem Abstand zwischen den Musikern/Musikerinnen von c a. 1,6 m (ab S. 98)
7. **Große Wende** (ab S 104)
8. Rückmarsch in breiter Formation
9. 2. Große Wende (wird nicht bewertet, kann auch entfallen)
10. Enge Formation
11. Abfallen (ab S. 91)
12. Aufmarschieren (ab 91)
13. Schwenken im Spiel (ab S. 82)
14. Abreißen mit akustischem Zeichen (S. 76)
15. Halten (S. 77, 78)
16. Abtreten (S. 15)

Über das Auswendigspielen der Märsche entscheidet der Landesverband.

Stufe E



1. Antreten (S. 14)
2. Abmarschieren mit Einschlagen (S. 42)
3. Halten mit klingendem Spiel und akustischem Zeichen (S. 79, 8 0)
4. Abmarschieren im Spiel mit akustischem Zeichen, nach ca. 8 Takten Spiel am Stand (S. 79, 80)
5. Defilierung (S. 36)
6. Nach Beendigung der Defilierung breite Formation einnehmen mit einem Abstand zwischen den Musikern/Musikerinnen von c a. 1,6 m (ab S. 98)
7. Große Wende (ab S 104)
8. Enge Formation
9. Abfallen (ab S. 91)
10. Aufmarschieren (ab S. 91)
11. **Show-Elemente:** z.B. Schnecke, Kreis, Achterfigur, Stern, Karree, etc.,
12. Schwenken im Spiel (ab S. 82)
13. Abreißen mit akustischem Zeichen (S. 76)
14. Halten (S. 77, 78)
15. Abtreten (S. 15)

Über das Auswendigspielen der Musikstücke entscheidet der Landesverband.

Das Gesamtprogramm der Stufe E soll maximal 12 Minuten betragen.