

Wettbewerbsordnung „Frohe-Klänge-Pokal“

1. Allgemeine Bestimmungen

Ein überregionaler Wettbewerb unter Spielleuten ist ein wichtiges Ereignis zum musikalischen und persönlichen Austausch der Spielleute über Verbands- und Ländergrenzen hinweg. Der Wettbewerb dient der Pflege der gemeinsamen Spielleutetradition und fördert die kreative Weiterentwicklung der Klangkörper.

Der Wettbewerb wird nach einem Wertungssystem durchgeführt, das Elemente von Wettkampfordnungen der Länder mit Elementen des "WAMSB One World Adjudication System" verbindet.

Startberechtigung

Am Wettbewerb können alle Klangkörper unabhängig von Verbandsmitgliedschaft teilnehmen, solange sie ihren Sitz in Deutschland haben und Amateure sind. Spielgemeinschaften, die kein Teil eines Vereins oder Zusammenschlüsse mehrerer Vereine sind, sind auf Antrag zugelassen. Teilnehmende Musizierende müssen Mitglied ihres teilnehmenden Vereins sein, außer sie sind Teil einer Spielgemeinschaft, die zugelassen wurde. Klangkörper können als Gaststarter teilnehmen, für diese erfolgt keine offizielle Wertung.

Wettbewerbsausschreibung

Die Wettbewerbsausschreibung regelt alle organisatorischen Punkte und wird mindestens 6 Monate vor dem Wettbewerb veröffentlicht. Sie enthält unter anderem Termine für die Abgabe der Meldungen, Noten und Zahlung der Wettbewerbsgebühren, außerdem die Zahl und Form der einzureichenden Noten. Der Veranstalter ist angehalten, den Wettbewerb so kostenneutral wie möglich für die Teilnehmenden zu gestalten.

Wettbewerbsbesprechung

Vor dem Wettbewerb ist eine Besprechung des Veranstalters mit den Vereinen und dem Wertungsgericht durchzuführen.

Es nehmen teil:

- die WertungsrichterInnen
- die StabführerInnen und eine verantwortliche/r VertreterIn der teilnehmenden Vereine
- der/die WettbewerbssprecherIn
- der/die LeiterIn des Organisationsteams des Veranstalters
- ggf. weitere Personen.

Die Auslosung der Startreihenfolge erfolgt je Genre während der Wettbewerbsbesprechung. Die Genres starten nacheinander.

Wettbewerbsplatz

Die Zeichnung des Wettbewerbsplatzes ist an diese Wettbewerbsordnung angehängt. Der Veranstalter hat den Wettbewerbsplatz so genau wie möglich herzurichten. Markierungen in der Skizze müssen, soweit nicht anders verzeichnet, auch auf dem Wettbewerbsplatz vorhanden sein.

2. Durchführung

Der Wettbewerb findet in den folgenden Genres getrennt statt:

- Spielmannszüge Erwachsene
- Spielmannszüge Nachwuchs
- Fanfarenzüge
- Schalmeeenorchester
- Pipes and Drums
- Offene Wertungsklasse
- Drum-Battle.

Mehrfachstarts in mehreren Genres sind zulässig.

Alle Genres bis auf das Drum-Battle finden nach dem im Folgenden beschriebenen Ablauf statt. Die Teilnahme an nur einem Wettbewerbsteil (Marschspiel / Standspiel) ist möglich, wobei Klangkörper, die beide Teile absolvieren, stets einen Platz vor Klangkörpern, die nur einen Teil absolvieren, belegen. Ein Pokalsieger eines Genres kann nur gekürt werden, wenn mindestens zwei Klangkörper des Genres beide Teile absolviert haben.

Es obliegt dem Veranstalter, bei geringer Teilnahme einzelne Genres zusammenzulegen.

2.1 Ablauf des Wettbewerbs

- Aufstellung des Klangkörpers im Bereitstellungsraum
- Aufmarsch ohne Spiel bis zum selbst gewählten Startpunkt
- Ausrichten des Klangkörpers nach Belieben
- Zeichen des/der HauptwertungsrichterIn zum Beginn des Vortrags (nach Wertung des vorangegangenen und Vorstellung des aktuellen Klangkörpers)
- Wertungsbeginn auf Stabzeichen Stillgestanden
- Vortrag
- Wertungsende mit Abriss des Musikstücks
- Ausmarsch mit selbstgewähltem Spiel

Der oder die möglichen Bereitstellungsräume, von wo aus der Einmarsch erfolgt, sind vom Veranstalter anzugeben und nur durch die Eigenschaften des Platzes beschränkt.

Der Vortrag kann aus einem Marschspiel, einem Standspiel und einem Hornspiel bestehen. Das Marsch- und Standspiel darf in frei gewählter Reihenfolge erfolgen. Erfolgt ein Hornspiel im Stand, so ist es zu Beginn des Vortrags durchzuführen.

Zwischen Vortragselementen (Hornspiel, Marschspiel, Standspiel) darf eine Umformierung erfolgen. Diese erfolgt außerhalb der Wertung. Die Umformierung beginnt mit einem Rührt euch (mit dem die Wertung unterbrochen wird), dauert maximal 2 Minuten und endet mit einem Zeichen zum Hauptwertungsrichter (mit dem die Wertung wieder aufgenommen wird).

Im Marschspiel ist keine Wegstrecke, sondern lediglich der Wettbewerbsplatz vorgegeben. Er muss mindestens zwei Rechtsschwenkungen und zwei Linksschwenkungen enthalten. Das Standspiel erfolgt im Stand und hat eine Minstdauer von 2 Minuten. Der gesamte Vortrag hat eine Maximaldauer von 20 Minuten.

Generelles zum Wettbewerbsablauf

Die Marschformation ist freigestellt. Die Formation bei der Präsentation des Musikstücks im Stand ist freigestellt. Die Grenzen des Wettbewerbsplatzes und der vier Häuser dürfen nicht übertreten werden. Für die Stabführung wird kein Regelwerk vorgegeben. Gewertet wird die Sauberkeit der Ausführung und die Reaktion des Klangkörpers.

Im Marschspiel muss ein Stab verwendet werden, im Standspiel ist ebenfalls Dirigat möglich.

Alle Musikstücke werden auswendig und ohne Hilfsmittel dargeboten (außer im Genre

Schalmeienorchester und in der offenen Wertungsklasse).

Alle Spielleute eines Klangkörpers haben den gesamten Vortrag zu absolvieren. Ausnahmen sind vorher, spätestens aber zur Wettbewerbsbesprechung, zu beantragen und können vom Veranstalter oder vom Wertungsgericht genehmigt werden.

Offene Wertungsklasse

Die Darbietung muss nicht in Vortragselemente (Hornspiel, Marschspiel, Standspiel) unterteilt sein, weitere Regelungen für die einzelnen Vortragselemente gelten ebenfalls nicht. Der Teilnehmer hat sicherzustellen, dass das Ende der Darbietung durch Erläuterungen für den Vortragsablauf und das Zeichen durch den/die StabführerIn eindeutig ist. Die vier Häuser dürfen übertreten werden.

2.2 Regelungen für Nachwuchs-Spielmannszüge

Nachwuchsklangkörper starten zu denselben Bedingungen wie die Erwachsenen. Ein Doppelstart ist zulässig.

Die Altersbegrenzung liegt bei 16 Jahren am ersten Wettbewerbstag des Genres Nachwuchs-Spielmannszüge. Zur Sicherstellung der Spielfähigkeit dürfen bis zu zwei Personen höchstens 18 Jahre alt sein, allerdings nicht der/die StabführerIn.

Zur Wettbewerbsbesprechung ist eine "Starterliste Nachwuchs" zu übergeben, auf der alle im Nachwuchs-Klangkörper eingesetzten Personen mit Vor- und Nachnamen sowie Geburtsdatum aufzuführen sind.

2.3 Notenvorlage

Die Partituren aller präsentierten Musikstücke zwischen Wertungsbeginn und Wertungsende sind entsprechend der Wettbewerbsausschreibung vor dem Wettbewerb einzureichen. Die präsentierten Musikstücke müssen nicht eingestuft sein.

Eine Titelliste und Ablauf des Vortrags (Reihenfolge Marsch/Stand/Hornspiel usw.) ist entsprechend der Wettbewerbsausschreibung spätestens zur Wettbewerbsbesprechung einzureichen.

2.4 Instrumentalvorgabe

Mikrofone, Verstärker, das Abspielen von Tonträgern sowie der Einsatz von nicht unmittelbar zur musikalischen Gestaltung benötigten Hilfsmitteln sind in allen Genres nicht zulässig.

Folgende Instrumente sind für *Spielmannszüge* vorgeschrieben:

- Querflöten für Spielmannszüge
- Signalhörner (optional)
- Lyren (optional)
- kleine Trommeln
- Marschbecken (optional)
- große Trommeln
- Tambourstab

Weitere Instrumente sind nur im Rhythmusbereich und nur entsprechend der Partituren möglich.

Folgende Instrumente sind für *Fanfarenzüge* vorgeschrieben:

- Fanfaren
- Tom-Toms
- Tambourstab

Weitere Instrumente sind nur im Rhythmusbereich und nur entsprechend der Partituren möglich.

Folgende Instrumente sind für *Schalmeienorchester* vorgeschrieben:

- Schalmeien
- kleine Trommeln / Paradetrommeln

Erlaubte Zusatzinstrumente sind bspw.:

- Lyren
- Schlagzeug

Folgende Instrumente sind für *Pipes and Drums* vorgeschrieben:

- Schottische Dudelsäcke
- Snare Drum / Tenor Drum
- Base Drum

In der *offenen Wertungsklasse* ist die Wahl der Instrumente frei.

3. Bewertungssystem

3.1 Wertungsgericht

Der Veranstalter bestellt WertungsrichterInnen sowie den/die HauptwertungsrichterIn.

Der/die HauptwertungsrichterIn ist verantwortlich für eine konsistente Wertung. Dazu führt er/sie unter anderem unmittelbar nach der ersten Wertung ein Gespräch mit allen WertungsrichterInnen, um die Wertungen zu kalibrieren.

Die WertungsrichterInnen tragen Kleidung, die dem Charakter dieser Veranstaltung angemessen ist.

Position des Wertungsgerichts

Die WertungsrichterInnen der HP I, II und IV befinden sich mittig auf der Seite des Publikums.

Die Positionen der WertungsrichterInnen im Hauptpunkt III sind so einzurichten, dass die WertungsrichterInnen die Darbietung aus möglichst verschiedenen Perspektiven wahrnehmen können.

Die WertungsrichterInnen des HP III betreten den Wettbewerbsplatz frühestens mit Wertungsbeginn und achten auf einen gebührenden Abstand zum Klangkörper.

Berechnung

Dem Wertungsgericht wird ein Berechnungsausschuss vom Veranstalter von mindestens 2 Personen beigestellt.

Die Wertung erfolgt auf eine Stelle hinter dem Komma.

Eventuell erforderliche mathematische Rundungen erfolgen auf zwei Stellen hinter dem Komma.

Form

Die Wertung erfolgt durch gesprochene und aufgenommene Audio-Kommentare. Aus diesen mündlichen Ausführungen sollte die Größenordnung der gewerteten Punktzahl erkennbar sein.

3.2 Bewertung

Die Wertung erfolgt in 4 Hauptpunkten. In jedem Hauptpunkt werten mindestens zwei WertungsrichterInnen.

Die WertungsrichterInnen werten die Darbietung des Vortrags in den vier Hauptpunkten nach den unten genannten Bewertungskriterien mit jeweils einer Höchstpunktzahl von 100 Punkten in den Kategorien Was und Wie. Jede/r WertungsrichterIn gibt also nach jeder Darbietung zwei Wertungen ab. Die Höhe der abgegebenen Punktzahl richtet sich nach den Boxen des WAMSB One World Adjudication Systems.

„Was“ beschreibt die Gestaltung, die inhaltlichen Ideen, den Anspruch der Darbietung, während „Wie“ die Qualität der Ausführung beschreibt.

1. Ergebnis HP I	Was	max. 100,0 Punkte
2. Ergebnis HP I	Wie	max. 100,0 Punkte
3. Ergebnis HP II	Was	max. 100,0 Punkte
4. Ergebnis HP II	Wie	max. 100,0 Punkte
5. Ergebnis HP III	Was	max. 100,0 Punkte
6. Ergebnis HP III	Wie	max. 100,0 Punkte
7. Ergebnis HP IV	Was	max. 100,0 Punkte
8. Ergebnis HP IV	Wie	max. 100,0 Punkte
		<u>max. 100,00 Punkte</u>

Alle Wertungen eines jeden der 8 obenstehenden Ergebnisses werden zunächst gemittelt (unabhängig davon, wie viele WertungsrichterInnen in einem HP bzw. Was/Wie werten), sodass jedes Ergebnis höchstens 100 Punkte beträgt. Anschließend werden die 8 Ergebnisse gemittelt zu einer Gesamtpunktzahl von höchstens 100 Punkten.

Der Teilnehmer mit der höchsten Gesamtpunktzahl wird Pokalsieger, die anderen Platzierungen werden entsprechend vergeben.

Strafpunkte für Regelverstöße im Marschwettbewerb

Mit einem Abzug von 1,0 Punkt werden pro Vergehen geahndet:

- Verstoß gegen die Mindestanzahl von Schwenkungen im Marschspiel.
- Verstoß gegen die Mindestdauer des Standspiels oder gegen die Höchstdauer des gesamten Vortrags.

Verstöße gegen die Altersregelungen werden mit 0,5 Punkten Abzug pro überaltertem/r MusikerIn geahndet. Die Abzüge werden vom / von der HauptwertungsrichterIn direkt vom Gesamtpunktwert vorgenommen.

3.3 Bewertungskriterien

Die Bewertung der Melodieinstrumente und Lyren HP1 erfolgt unter Berücksichtigung folgender Kriterien:

- ausgeglichenes Klangbild
- Tonqualität und wenn möglich Tonabstimmung
- Technik und Ausdrucksweise
- musikalische Darbietung und Interpretation
- Dynamik
- gesamter Spieleindruck, Rhythmus und Tempo
- notengerechtes Spiel

Die Bewertung der Rhythmusinstrumente HP2 erfolgt unter Berücksichtigung folgender Kriterien:

- ausgeglichenes Klangbild
- rhythmische Qualität
- Technik und Ausdrucksweise
- musikalische Darbietung und Interpretation
- Dynamik
- gesamter Spieleindruck, Rhythmus und Tempo
- notengerechtes Spiel

Die Bewertung der Marschdarbietung HP3 erfolgt unter Berücksichtigung folgender Kriterien:

- Fußbewegungen, Körperhaltung, Instrumentenhaltung, Synchronität
- Vordermann- und Seitenrichtung in der Bewegung sowie gleichmäßiger Abstand zwischen den einzelnen Reihen / Seitenrichtung / Blöcken
- optische Abwechslung/Repertoire
- Sauberkeit der Stabführung und Reaktion des Klangkörpers

Die Bewertung des Effekts HP4 erfolgt unter Berücksichtigung folgender Kriterien:

- musikalisches und visuelles Design und Kohärenz
- Abwechslung und Kontrast u.a. in Tempo/Rhythmus/Dynamik/Elemente
- Kreativität
- Sicherheit und Präzision
- Unterhaltungswert für das Publikum, Überzeugungskraft

Die Bekleidung und Ausrüstung sollten einheitlich im Klangkörper/Block sein.

3.4 Weitere Regelungen

Nach jedem Wettbewerbsbeitrag wird die Punktbewertung der WertungsrichterInnen in den HP I und II offen präsentiert, die Wertungen im HP III und IV erfolgen verdeckt.

Bei Punktgleichheit wird die Platzierung mehrfach vergeben. Darauf folgende Platzierungen entfallen in entsprechender Anzahl.

Für Musizierende mit gesundheitlichen Problemen oder Behinderungen können auf Antrag bis zur Wettbewerbsbesprechung Sonderregelungen getroffen werden. Darüber entscheidet das Wertungsgericht.

Proteste bzw. Einsprüche gegen abgegebene Wertungen sind unzulässig, es sei denn, die Wertung erfolgte nicht in jedem Detail nach den Kriterien dieser Wettbewerbsordnung oder es liegen Berechnungsfehler vor. Proteste bzw. Einsprüche sind durch den/die verantwortliche/n LeiterIn des Vereins bis zur Siegerehrung in schriftlicher Form beim / bei der HauptwertungsrichterIn einzureichen.

Bei Diskussionen trifft der / die HauptwertungsrichterIn die finale Entscheidung, außer sie betreffen die unabhängige Wertung einzelner WertungsrichterInnen.

4. DTB-Meisterschaft Trommelwettstreit / Drumbattle

Dieser Wettbewerb ist offen für alle Klangkörper mit Schlaginstrumenten ohne Altersbegrenzung.

DTB-Meister wird der bestplatzierte DTB-Verein, wenn im Wettbewerb mindestens 3 Trommelzüge / Drumlines starten. Der bestplatzierte Verein wird unabhängig von seiner DTB-Mitgliedschaft Drumbattle-Pokalsieger.

Alle Schlaginstrumente dürfen in diesem Wettbewerb benutzt werden, vorausgesetzt, sie sind für die Show geeignet. In jedem Duell zeigen beide Klangkörper eine Darbietung von maximal 2 Minuten Länge. Jeder Klangkörper muss mindestens zwei verschiedene Darbietungen zeigen können. Zwei Klangkörper stehen sich im jeweiligen Battle auf einem eigenen 15x15m Feld gegenüber.

Bei bis zu 4 Teilnehmern tritt jeder gegen jeden an. Ab 5 Teilnehmern werden zuvor zwei Gruppen gelost, in denen ebenfalls jeder gegen jeden antritt, die beiden Gruppenbesten treten gegeneinander im Finale an. Der Beste wird durch die Anzahl seiner Siege bestimmt. Bei gleicher Anzahl von Siegen von zwei Teilnehmern wird ein Finale ausgespielt. Bei gleicher Anzahl von Siegen von mehr als zwei Teilnehmern reduziert das Wertungsgericht die Besten zunächst auf zwei. Die weiteren Platzierungen werden nur bei 4 oder weniger Teilnehmern ausgespielt.

Das Wertungsgericht besteht hier aus 3 ausgewählten WertungsrichterInnen. Technik, Visuelles und Battle werden in dieser Rangfolge bewertet. Das Wertungsgericht kommt vor jeder Wertung zusammen und tauscht sich aus. Die Wertung erfolgt nur durch Auswahl des Gewinners eines Duells (ohne schriftliches oder mündliches Feedback an den Klangkörper), Sieger eines Duells ist der Klangkörper, der 2 oder 3 Stimmen der WertungsrichterInnen auf sich vereint.

5. Siegerehrung

Die Siegerehrung findet nach dem Wettbewerb statt. An ihr nehmen alle Klangkörper aller Genres teil.

Die Vereine erhalten die von den WertungsrichterInnen gesprochenen Kommentare und die Übersicht aller Wertungen.

Diese Wettbewerbsordnung ist nicht von einem überregionalen Verband verabschiedet und obliegt demzufolge letztendlich dem Veranstalter. Die vorliegende Fassung wurde allerdings unter Beteiligung von Delegierten der Bundesländer Brandenburg, Mecklenburg-Vorpommern, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen entwickelt.

Anlage 1: Skizze des Wettbewerbsplatzes

