



VERBAND BERNISCHER
JUGENDMUSIKEN

TAMBOUREN- WETTSPIELE

7. November 2021

B e r n

Arbeitsprogramm



Teilnahmeberechtigung

nur Mitglieder des VBJ

1. Sektionswettbewerb

Minimum 5 Teilnehmer bis Jahrgang 2001 und jünger (ohne Leiter).

1.1. Kategorie 1

1.2. Kategorie 2

Das Starten von 2 Sektionen einer Jugendmusik ist gestattet. Es dürfen jedoch keine Teilnehmer bei beiden Sektionen mitspielen.

Für den Start von Doppelmitgliedern ist vor den Wettspielen die Einwilligung des VBJ einzuholen.

Das Unterschreiten der Mindestbeteiligung wird mit einem Abzug von 3 Punkten belegt.

2. Einzelwettbewerb

2.1. Kategorie 1: Teilnehmer mit Jahrgängen 2001, 2002, 2003
Absolventen der Tambouren-RS sind nicht startberechtigt!

2.2. Kategorie 2: Teilnehmer mit Jahrgängen 2004, 2005, 2006

2.3. Kategorie 3: Teilnehmer mit Jahrgang 2007 und jünger

Schwierigkeitsbonus

Klasse 1	1.00 Punkt
Klasse 2	0.80 Punkte
Klasse 3	0.60 Punkte
Klasse 4	0.40 Punkte
Klasse 5	0.20 Punkte
Klasse 6	0.00 Punkte

Klasseneinteilung

Gemäss Verzeichnis des STV (*)

Auskünfte

Heinz Heiniger
Heckenweg 10
3432 Lützelflüh
Tel. G. 034 / 460 70 80; P. 034 / 461 30 36
hheiniger@bluewin.ch

1. Sektionswettbewerb

1.1. Kategorie 1

1.1.1. Grundlage 1	5er-Ruf	Techn. Ausführung	10 Punkte
1.1.2. Grundlage 2	nach freier Wahl	Techn. Ausführung	10 Punkte
1.1.3. Marsch M oder Baslermarsch BM	der Klassen 1-6 * mind. 6 Verse mit Wiederholung zuzüglich Schwierigkeitsbonus	Techn. Ausführung Rhythmus Dynamik max.	20 Punkte 10 Punkte 10 Punkte 1 Punkt
1.1.4. Freigewählter Vortrag	eine Komposition, ein Marsch M oder Baslermarsch BM nach freier Wahl aus Klassen 1-6 * Märsche mind. 6 Verse mit Wiederholung zuzüglich Schwierigkeitsbonus	Techn. Ausführung Rhythmus Dynamik max.	20 Punkte 10 Punkte 10 Punkte 1 Punkt

1.2. Kategorie 2

1.2.1. Grundlage 1	Schleppstreich	Techn. Ausführung	10 Punkte
1.2.2. Grundlage 2	nach freier Wahl	Techn. Ausführung	10 Punkte
1.2.3. Ordonnanz-Märsche	2 Märsche aus Nr. 2-12 fortlaufend vorzutragen	Techn. Ausführung Rhythmus	20 Punkte 10 Punkte
1.2.4. Freigewählter Vortrag	eine Komposition, ein Marsch M oder Baslermarsch BM nach freier Wahl aus Klassen 1-6 * Märsche mind. 4 Verse mit Wiederholung zuzüglich Schwierigkeitsbonus	Techn. Ausführung Rhythmus Dynamik max.	20 Punkte 10 Punkte 10 Punkte 1 Punkt

2. Einzelwettbewerb

2.1. Kategorie 1

2.1.1. Grundlage 1	Wirbel	Techn. Ausführung	10 Punkte
2.1.2. Grundlage 2	5er-Ruf	Techn. Ausführung	10 Punkte
2.1.3. Freigewählter Vortrag 1	eine Komposition, ein Marsch M oder Baslermarsch BM nach freier Wahl aus Klassen 1-5 * Märsche mind. 6 Verse mit Wiederholung	Techn. Ausführung Rhythmus Dynamik	20 Punkte 10 Punkte 10 Punkte
	zuzüglich Schwierigkeitsbonus	max.	1 Punkt
2.1.4. Freigewählter Vortrag 2	eine Komposition, ein Marsch M oder Baslermarsch BM nach freier Wahl aus Klassen 1-5 * Märsche mind. 6 Verse mit Wiederholung	Techn. Ausführung Rhythmus Dynamik	20 Punkte 10 Punkte 10 Punkte
	zuzüglich Schwierigkeitsbonus	max.	1 Punkt

2.2. Kategorie 2

2.2.1. Grundlage 1	Wirbel	Techn. Ausführung	10 Punkte
2.2.2. Grundlage 2	5er-Ruf	Techn. Ausführung	10 Punkte
2.2.3. Freigewählter Vortrag 1	eine Komposition, ein Marsch M oder Baslermarsch BM nach freier Wahl aus Klassen 1-6 * Märsche mind. 6 Verse mit Wiederholung	Techn. Ausführung Rhythmus Dynamik	20 Punkte 10 Punkte 10 Punkte
	zuzüglich Schwierigkeitsbonus	max.	1 Punkt
2.2.4. Freigewählter Vortrag 2	eine Komposition, ein Marsch M oder Baslermarsch BM nach freier Wahl aus Klassen 1-6 * Märsche mind. 6 Verse mit Wiederholung	Techn. Ausführung Rhythmus Dynamik	20 Punkte 10 Punkte 10 Punkte
	zuzüglich Schwierigkeitsbonus	max.	1 Punkt

2.3. Kategorie 3

2.3.1. Grundlage 1	Wirbel	Techn. Ausführung	10 Punkte
2.3.2. Grundlage 2	Schleppstreich	Techn. Ausführung	10 Punkte
2.3.3. Ordonnanz-Märsche	2 Märsche aus Nr. 2-12 fortlaufend vorzutragen	Techn. Ausführung Rhythmus	20 Punkte 10 Punkte
2.3.4. Freigewählter Vortrag	eine Komposition, ein Marsch M oder Baslermarsch BM nach freier Wahl aus Klassen 1-6 * Märsche mind. 4 Verse mit Wiederholung	Techn. Ausführung Rhythmus Dynamik	20 Punkte 10 Punkte 10 Punkte
	zuzüglich Schwierigkeitsbonus	max.	1 Punkt