



Marschmusik

21.08.2013

Oberaargauischer Musikverband
OAMV

Themenübersicht

- Bewertungsgrundlagen
(Musikalisch und Militärisch)
- Schweizer Spielführung
- Aufstellung des Korps
- In and Out

Ausführungsbestimmungen

BKMV vom 02. Juli 2011

Art. 6

Für den Marschwettbewerb haben die Vereine zwei Möglichkeiten:

- a) traditionelle Marschmusik
- b) Marschmusik mit Strassenevolutionen

Art. 7.2

Präsentation: Der Verein stellt sich auf, sobald der vorangehende Verein marschiert. Der Dirigent meldet den Verein dem Experten in einheitlicher Haltung und geordneter Formation wie folgt: „Experte, ich melde die Musikgesellschaft XY zur Marschmusik bereit“

Bewertungsgrundlagen

Art. 7.2

Der Abmarsch erfolgt in einheitlicher Fuss–Stellung.

Der Dirigent befiehlt:

„...Marsch Nr.... Tambourbeginn – Tambour(en) –
vorwärts – Marsch!“

oder gibt das dem Kommando entsprechende Zeichen.

Art. 9

Bewertung:

**4 Experten vergeben total zwischen
60 bis max. 120 Punkten**

Welche Kriterien werden beurteilt nach Art. 9.2

Gesamteindruck

Intonation,
Tonkultur

Trommelmarsch
, Spielwechsel,
Marschbeginn

Dynamik,
Klangausgleich,
Artikulation

Rhythmik
Metrum

Meldung,
Präsentation,
Kommandi

Marschdisziplin

Marschmusik / Spielführung





**Tambourmajor
Infanterie Bern
1835-1846**

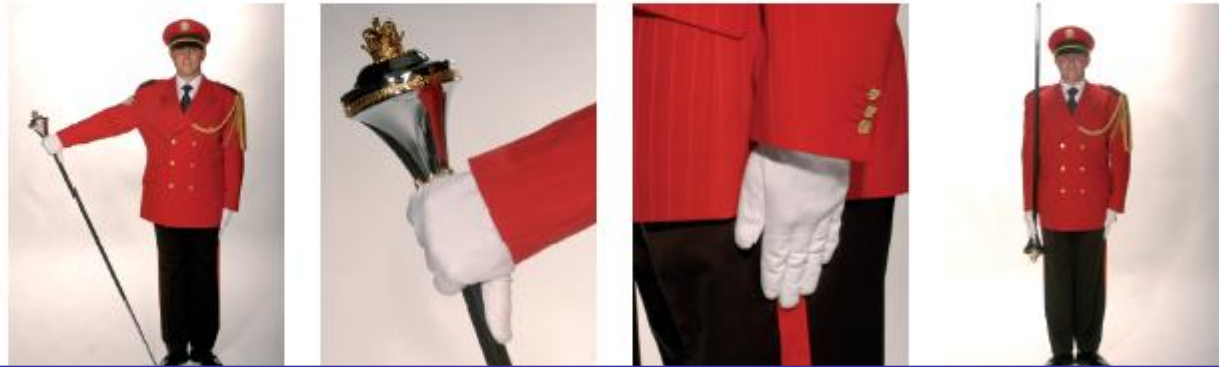
Marschmusik / Spielführung – BKMV

4.1 der Spielführer

Grundhaltung

Der Spielführer präsentiert seine Formation in der Grundhaltung. Bei der Meldung seiner Formation nimmt er die Achtungsstellung ein.

Richtung Publikum



7.1 Grundhaltung mit Taktstock

In dieser Grundhaltung präsentiert und meldet der Spielführer die Formation. Der Taktstock wird seitlich angelegt.

Richtung Publikum



Marschmusik / Spielführung – BKMV

Marschieren



Die Schweiz : die einzige Nation ohne Tambourmajor u. -Stock, mit vielen Signalen, mit Pfeiffe

Grüssen des Tambourmajors bei Vorbeimarsch, Paraden (Ehrenbezeugung)

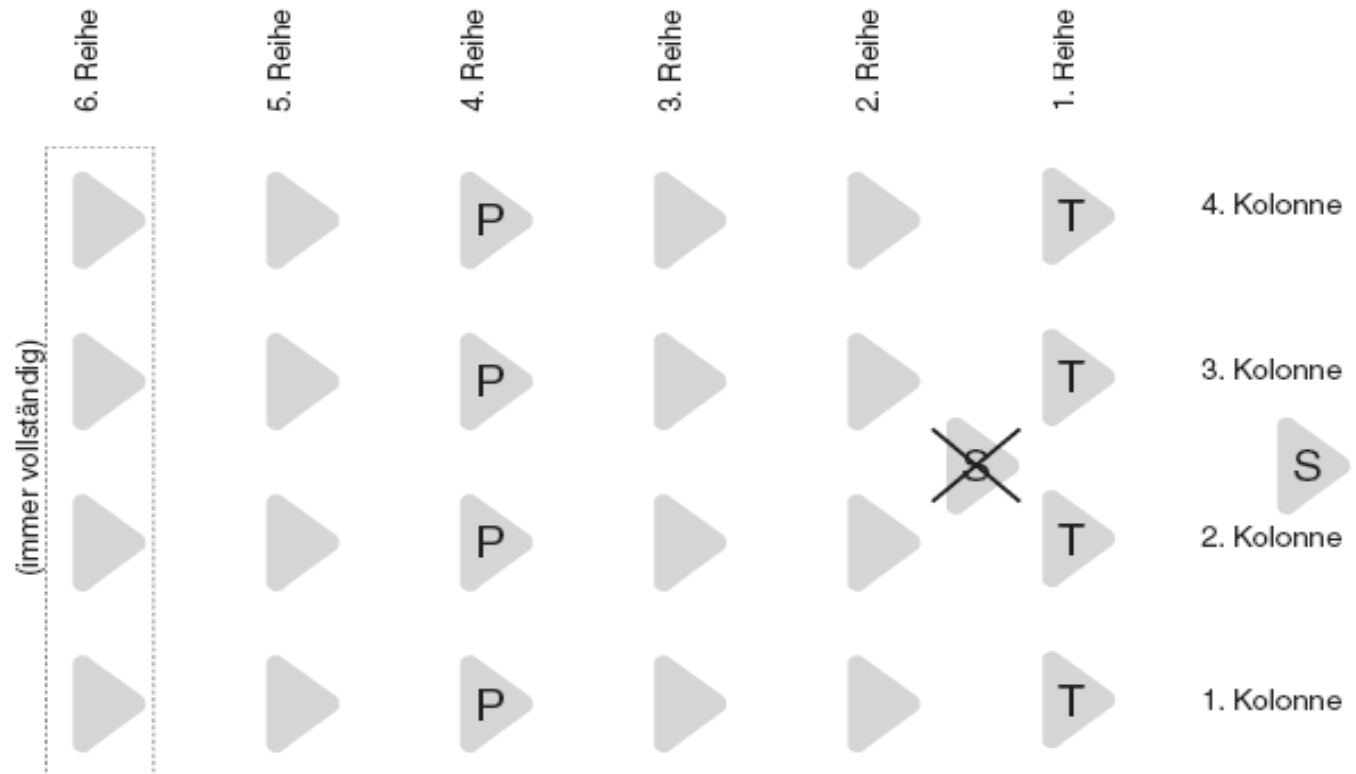


Marschmusik / Spielführung – BKMV

4.2 die Formation – Grundaufstellung

Generell gelten für alle Besetzungstypen die folgenden Grundsätze:

- Der Spielführer geht vor ganzem Orchester in der Mitte (und nicht zwischen der Tambourengruppe und dem restlichen Spiel)
- Tambourengruppe immer in der 1. Reihe (hinter dem Spielführer)
- Percussion in der Mitte der Formation (grosse Trommel in der Mitte dieser Reihe)
- Die hinterste Reihe ist immer vollständig



Marschmusik / Spielführung – BKMV

Die Grundhaltung ist unabhängig vom Instrument für alle gleich. Die freie Hand wird mit geschlossenen Fingern ans Bein gelegt.
Ebenfalls muss die Haltung der Instrumente registerweise einheitlich sein (Fingerhaltung, Winkel, Höhe usw.).



**Es gibt keine
Ruhstellung mehr!**



**Details :
Sax
Waldhorn**

Marschmusik / Spielführung – BKMV

6.1 Spielbeginn / Tambour(en)-beginn an Ort

Sicht Spiel

Der Spielführer hat «Front Spiel». Mit dem nun folgenden Stock-Signal gibt der Spielführer das Zeichen für den Beginn an Ort.

Hinweis: ES GIBT KEINE MÜNDLICHEN BEFEHLE MEHR.

Auch für Platzkonzerte gibt es keine mündlichen Befehle



7.3 Spielbeginn / Tambour(en)-beginn an Ort

Sicht Spiel

Der Spielführer hat «Front Spiel». Mit dem nun folgenden Stock-Signal gibt der Spielführer das Zeichen für den Beginn an Ort.



Marschmusik / Spielführung – BKMV

6.2 Spielbeginn / Tambour(en)-beginn und Abmarsch

Sicht Spiel

Es erfolgen wie beim «Spielbeginn an Ort» die gleichen Signale jedoch hat der Spielführer den Rücken zum Spiel. Somit wissen die Musiker, dass zum Spielbeginn auch gleichzeitig abmarschiert wird.



Mündliches Kommando «Spielbeginn». Danach 180° Drehung (rechts) und Drehung des Stockes gem. Pt. 5.2



Der Stock wird nun in die Warteposition gebracht. Der SpFhr kann hier beliebig lange zuwarten, bis er das Signal weiterführt



«Spiel» (Tambour)



«Vorwärts»
Die Musiker heben die Instrumente und die Tambouren öffnen die Schlegel



Marschmusik / Spielführung – BKMV

6.3 Abmarsch auf den nächsten Teil

Es erfolgt ein Spielbeginn an Ort (SpFhr Front Spiel). Anschliessend erfolgt das Signal zum Abmarsch auf den nächsten Teil des Marsches.

Ansicht seitlich



Stock-Drehung 2 als
Vorbereitung (gem.
Pt. 5.3)



Vorbereitung Signal



Der Stock führt neben dem Körper vertikale
Kreis Drehungen aus



Haltung nach Drehung



Die linke Hand greift



Der Stock wird in die



Marschmusik / Spielführung – BKMV

6.5.1

Spielwechsel stehend an Ort

Sicht Spiel

Der Spielwechsel ist von Tambour(en)→Spiel oder umgekehrt möglich.
Das Signal wird mit «Front Spiel» gegeben, daher **kein Abmarsch**.



Kommandohaltung



Während des 1. und 2. Taktes wird das Signal zum Spielwechsel gegeben (enges Kreisen mit der Stockspitze)



Danach wieder Kommandohaltung auf den 3. Takt einnehmen



Auf den 2. Schlag des 4. Taktes wird das Signal «Spiel» (Tambour) gegeben



Marschmusik / Spielführung – BKMV

7.7.1

Spielwechsel stehend an Ort

Sicht Spiel

Der Spielwechsel ist von Tambour(en) → Spiel oder umgekehrt möglich.
Das Signal wird mit «Front Spiel» gegeben, daher **kein Abmarsch**.



Grundhaltung



Während des 1. und 2. Taktes wird das Signal zum Spielwechsel gegeben (enges Kreisen mit der Stockspitze)



Danach wieder Grundhaltung auf den 3. Takt einnehmen



Auf den 2. Schlag des 4. Taktes wird das Signal «Spiel» (Tambour) gegeben



Auf den 5. Takt wird



Auf den 1. Schlag des

Marschmusik / Spielführung – BKMV

Rhythmische Ausführung
des Signals «Spielwech-
sel»

Das Signal beginnt während den letzten 8 Takten vor dem Wechsel.

The diagram illustrates the rhythmic execution of a signal for a game change. It consists of two musical staves in 2/4 time. The first staff shows the signal's structure: a quarter note followed by a dotted quarter note, then a quarter rest, and finally a quarter note. The second staff shows the corresponding marching movements: a quarter note followed by a quarter rest, then a quarter rest, and finally a quarter note. Small black squares on the staves indicate the timing of the signal. Three illustrations of a conductor in a red uniform are included: one at the top left showing the signal stick raised with a curved arrow indicating the signal's start, one at the top middle showing the signal stick lowered, and one at the bottom left showing the signal stick raised again. The labels below the staves are: «Signalbeginn (1. Schlag)», «Signalende (2. Schlag)», «Spiel» (2. Schlag), «Vorwärts» (1. Schlag), «Marsch» (1. Schlag), and Beginn (1. Schlag).

Marschmusik / Spielführung – BKMV

6.4 Abmarsch mit Signal

Der Spielführer hat hier immer den Rücken zum Spiel. Das Zeichen zum Abmarsch wird auf einen 1. Taktschlag gegeben und man bleibt in «Warteposition». Sobald sich der Stock nun senkt, erfolgt der Abmarsch auf dem nächstfolgenden 1. Taktschlag.

Richtung Publikum



7.4 Abmarsch mit Signal

Der Spielführer hat hier immer den Rücken zum Spiel. Das Zeichen zum Abmarsch wird auf einen 1. Taktschlag gegeben und man bleibt in «Warteposition». Sobald sich der Stock nun senkt, erfolgt der Abmarsch auf dem nächstfolgenden 1. Taktschlag.

Sicht Spiel



Marschmusik / Spielführung – BKMV

Richtung Publikum



Rücken zum Spiel



Warteposition (der Stock wird oben gelassen, man wartet bis zum passenden Moment zu)



Signal «Abmarsch» auf einen 1. Taktschlag



Abmarsch auf den nächsten 1. Taktschlag

Rhythmische Ausführung des Signals



beliebig lange zuwarten

Marschmusik / Spielführung – BKMV

6.8 Aufhören am Ende eines Marsches oder Teiles

Dieses Signal wird gebraucht um am Ende eines Marsches oder Teiles mit dem Spielen aufzuhören (das Signal ist sowohl im Stehen als auch während des Marschierens möglich). Nach dem Aufhören und Weitergehen wird zum Rhythmus der **kleinen Trommel** marschiert (jeweils 1. Schlag).

Richtung Publikum



Das Signal wird mindestens 8 Takte vor dem Ende gegeben. Der Stock wird dabei nach links und rechts geschwenkt

7.6 Aufhören am Ende eines Marsches oder Teiles

Dieses Signal wird gebraucht um am Ende eines Marsches oder Teiles mit dem Spielen aufzuhören (das Signal ist sowohl im Stehen als auch während des Marschierens möglich). Nach dem Aufhören und Weitergehen wird zum Rhythmus der **kleinen Trommel** marschiert

Richtung Publikum



Das Signal wird mindestens 8 Takte vor dem Ende gegeben. Der Stock wird dabei nach links und rechts geschwenkt

Marschmusik / Spielführung – BKMV



Links-Kurve
(Richtung Publikum)



Links-Kurve
(Sicht Spiel)



Rechts-Kurve
(Richtung Publikum)



Rechts-Kurve
(Sicht Spiel)



Links-Kurve
(Richtung Publikum)



Links-Kurve
(Sicht Spiel)



Rechts-Kurve
(Richtung Publikum)



Rechts-Kurve
(Sicht Spiel)

Marschmusik / Spielführung – BKMV

6.10 Kontermarsch

Der Spielführer dreht sich auf einen Schlag nach rechts (an einem bestimmten Ort und geht normal durch die Formation hindurch. Die Formation steht nach dem Drehen spiegelverkehrt zu vorher da.



Marschmusik / Spielführung – BKMV

6.11 In & Out

Mit dem In & Out wird die Formation nicht spiegelverkehrt gedreht. Alle Kolonnen bleiben nach der Drehung in der ursprünglichen Position (richten nach Rechts usw. bleibt gleich).



Stock an den Körper heranziehen zur Signalvorbereitung



Mit dem Stockende macht man grosse Kreise über dem Kopf. Gleichzeitig eine 180° Drehung nach rechts (auf einen Schlag)



Mit erhobenem Stock wird dann durch die gesamte Formation (bis zur letzten Reihe) hindurch marschiert



Marschmusik / Spielführung – BKMV

