



OTV

OSTSCHWEIZERISCHER TAMBOURENVERBAND



WETTSPIELPROGRAMM GRUPPENMEISTERSCHAFT

KATEGORIE 1

Wettspielbedingungen

Zugelassen sind nur 3er Gruppen mit mindestens 2 Wettspielern aus Vereinen des OTV-Verbandsgebietes.

Vorrunde

Sämtliche angemeldeten Gruppen spielen ihre angemeldeten Kompositionen an den beiden Juryplätzen gemäss dem Zeitplan.

Marschkomposition

6 fortlaufende Verse eines Baslermarsches der Klassen 1 - 3

Technische Ausführung	20 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Dynamik	10 Punkte

Freigewählte Komposition

Freigewählte Komposition aus den Klassen 1 – 3
(Märsche: 6 Verse)

Technische Ausführung	20 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Dynamik	10 Punkte

Halbfinale

Die 4 Erstplatzierten aus der Vorrunde qualifizieren sich für das Halbfinale. Daraus ergeben sich 2 Halbfinals, welche im Duell auf der Bühne über den Einzug ins Finale entscheiden. Es muss abwechselnd von jeder Gruppe ein Vers (mit Wiederholung) des **Baslermarsches**, beginnend mit dem ersten, vorgetragen werden. Das Los entscheidet über die Startreihenfolge der Gruppe. Die Jury entscheidet über den jeweils besseren Vers. Diejenige Gruppe, welche zuerst 3 Siegerverse erreicht hat, qualifiziert sich für das Finale.

Finale

Die beiden Gewinner aus dem Halbfinale qualifizieren sich für das Finale. Sie spielen nochmals die **freigewählte Komposition aus der Vorrunde**. Das Los entscheidet über die Startreihenfolge der Gruppe. Anschliessend entscheidet die Jury über das jeweils bessere Prädikat (Technische Ausführung, Rhythmus, Dynamik). Der Entscheid wird unmittelbar kommuniziert. Diejenige Gruppe, welche zuerst 2 Prädikate gewinnt, ist Sieger der 3er-Gruppenmeisterschaft.



OTV

OSTSCHWEIZERISCHER TAMBOURENVERBAND



KATEGORIE 2 (JUNGTAMBOUREN)

Wettspielbedingungen

Zugelassen sind nur 3er Gruppen mit mindestens 2 Wettspielern (Höchster Jahrgang 1999) aus Vereinen des OTV-Verbandsgebietes.

Vorrunde

Sämtliche angemeldeten Gruppen spielen ihre angemeldeten Kompositionen an den beiden Juryplätzen gemäss dem Zeitplan.

Marschkomposition

4 fortlaufende Verse eines Marsches der Klassen 1 - 5

Technische Ausführung	20 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Dynamik	10 Punkte

Freigewählte Komposition

Freigewählte Komposition aus den Klassen 1 – 4
(Märsche: 6 Verse)

Technische Ausführung	20 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Dynamik	10 Punkte

Halbfinale

Die 4 Erstplatzierten aus der Vorrunde qualifizieren sich für das Halbfinale. Daraus ergeben sich 2 Halbfinals, welche im Duell auf der Bühne über den Einzug ins Finale entscheiden. Es muss abwechselnd von jeder Gruppe ein Vers (mit Wiederholung) des **Marsches**, beginnend mit dem ersten, vorgetragen werden. Das Los entscheidet über die Startreihenfolge der Gruppe. Die Jury entscheidet über den jeweils besseren Vers. Diejenige Gruppe, welche zuerst 2 Siegerverse erreicht hat, qualifiziert sich für das Finale.

Finale

Die beiden Gewinner aus dem Halbfinale qualifizieren sich für das Finale. Sie spielen nochmals die **freigewählte Komposition aus der Vorrunde**. Das Los entscheidet über die Startreihenfolge der Gruppe. Anschliessend entscheidet die Jury über das jeweils bessere Prädikat (Technische Ausführung, Rhythmus, Dynamik). Der Entscheid wird unmittelbar kommuniziert. Diejenige Gruppe, welche zuerst 2 Prädikate gewinnt, ist Sieger der 3er-Gruppenmeisterschaft.