

Informationen zur Marschmusikbewertung im ÖBV

Die Marschmusik als die elementarste Erscheinungsform bläserischen Musizierens bedarf einer intensiven, seriösen und disziplinierten Pflege. Um den Musikkapellen neben ihrem konzertanten Aufgabenbereich die Möglichkeit zu geben, Musik in Bewegung in repräsentativer Form zu praktizieren und damit die Attraktivität der Marschmusik in der Öffentlichkeit generell zu erhöhen, wurde vom ÖBV ein Wertungsspiel für Marschmusik, kurz "Marschmusikbewertung", ins Leben gerufen. Die Zielsetzung dieser "Marschmusikbewertung" liegt einerseits in der Optimierung des musikalischen und visuellen Aspekts im öffentlichen Auftreten der Blasmusikkapellen, andererseits in einer objektiven Leistungsfeststellung im Hinblick auf die marschmäßige Präsentation der betreffenden Musikkapellen. Ein breit gesteckter Rahmen, von einfachen Bewegungskriterien bis hin zu choreographischen Showelementen, die den zeitgemäßen Entwicklungstendenzen der Gestaltungsmöglichkeiten von Musik in Bewegung gerecht werden, soll allen Musikkapellen Gelegenheit geben, sich nach Maßgabe ihres Leistungsvermögens marschmäßig zu präsentieren.

Bewertung

Die Marschmusikbewertungen des ÖBV sehen fünf Bewertungsstufen (Leistungsstufen) vor, über deren Wahl die antretende Kapelle entscheidet. Für die einzelnen Bewertungsstufen - A, B, C, D, E - sind folgende Bewertungskriterien vorgesehen:

- Auftreten des Stabführers
- Ausführung der von diesem gegebenen Kommandos durch die Mitglieder der Musikkapelle,
- die musikalische Leistung
- der optische Gesamteindruck

Die Bewertung erfolgt in folgenden Einzeldisziplinen:

Stufe A

- Antreten,
- Abmarschieren mit Einschlagen,
- Defilierung,

- Schwenken im Spiel,
- Abreißen mit akustischem Aviso,
- Halten,
- Abtreten.

Stufe B

- Antreten,
- Abmarschieren mit Einschlagen,
- Halten mit klingendem Spiel und akustischem Aviso,
- Abmarschieren im Spiel mit akustischem Aviso,
- Defilierung,
- Schwenken im Spiel,
- Abreißen mit akustischem Aviso,
- Halten,
- Abtreten.

Stufe C

- Antreten
- Abmarschieren mit Einschlagen,
- Halten mit klingendem Spiel und akustischem Aviso,
- Abmarschieren im Spiel mit akustischem Aviso,
- Defilierung
- Abfallen,
- Aufmarschieren,
- Schwenken im Spiel,
- Abreißen mit akustischem Aviso,
- Halten,
- Abtreten.

Stufe D

- Antreten,
- Abmarschieren mit Einschlagen,
- Halten mit klingendem Spiel und akustischem Aviso,
- Abmarschieren im Spiel mit akustischem Aviso,
- Defilierung,
- Große Wende,

- Abfallen,
- Aufmarschieren,
- Schwenken im Spiel,
- Abreißen mit akustischem Aviso,
- Halten,
- Abtreten.

Stufe E

- Antreten,
- Abmarschieren mit Einschlagen,
- Halten mit klingendem Spiel und akustischem Aviso,
- Abmarschieren im Spiel mit akustischem Aviso,
- Defilierung,
- Große Wende,
- Abfallen,
- Aufmarschieren,
- Show-Element,
- Schwenken im Spiel,
- Abreißen mit akustischem Aviso,
- Halten,
- Abtreten.

Das Gesamtprogramm der Stufe E soll 12 Minuten nicht überschreiten, wobei die Reihenfolge der einzelnen Bewertungsdisziplinen den örtlichen oder zeitlichen Gegebenheiten angepaßt und entsprechend variiert werden kann.

Ab Stufe C ist der Marsch auswendig zu spielen!

Folgendes Punkteschema kommt zur Anwendung:

50,00 – 60,00 Punkte: Teilgenommen

60,01 – 70,00 Punkte: Erfolg

70,01 – 80,00 Punkte: Guter Erfolg

80,01 – 90,00 Punkte: Sehr guter Erfolg

90,01 – 100,00 Punkte: Ausgezeichneter Erfolg