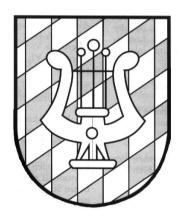
Musik in Bewegung

Richtlinien zur Marschmusik und Marschmusikwertung für bayerische Trommlerzüge



Der Tambourmajor im Trommlerzug

Im Auftrag des Bayerischen Blasmusikverbandes e. V.

erstellt von

Monika Fleschhut Franz Haidu Oskar Schwab Franz Gaisreiter

Inhaltsverzeichnis

Der Tambourmajor im Trommlerzug (Ausgabe Januar 2012)

1.	Vorwort
2.	Allgemeine Hinweise
3.	Ablauf der Marschmusikwertung
4.	
5.	Haltearten, Trommelarten, verschiedene Trachten
6.	Notenbeispiele für Feldschritte
7.	Musterbeispiele für Aufstellungsformationen
8.	Erklärungen zu den einzelnen Stufen
9.	Der Tambourmajor
10.	Hinweise für Veranstalter
11.	Wegskizze für die Marschmusikwertung

1. Vorwort

Marschmusik heute

Kritikern, die meinen das Marschieren sei kaum mehr zeitgemäß, weil es an Militarismus erinnere, sei entgegnet, dass eine musikalisch und optisch einwandfrei funktionierende Marschmusik in Bewegung seit jeher in der Öffentlichkeit einen hohen Stellenwert einnimmt.

Unser Ziel ist es, allen Trommlerzügen vereinheitlichte Grundlagen für die Aktivitäten in diesem Bereich anzubieten, damit alle Auftritte, bei denen Musik in Bewegung praktiziert wird (Kirchenzug, Festzug usw.) in geordneter, disziplinierter Form dargeboten werden können.

Die Marschmusikwertung soll letztendlich das Ziel sein, auf das es hinzuarbeiten gilt.

2. Allgemeine Hinweise

Es gibt <u>mündliche Kommandos und solche die mit dem Tambourstab gegeben</u> <u>werden</u>

Der Tambourmajor gibt grundsätzlich alle Kommandos in Grundstellung ausgenommen während des Marsches, deutlich und exakt, mit Blickrichtung zur Marschformation.

Jedes Kommando besteht aus zwei Teilen, dem

Ankündigungsteil (gedehnt) z. B. "Haabt" und dem
Ausführungsteil (kurz) z.B. Acht

Alle auf Kommando ausgeführten Bewegungen mit den Instrumenten zur Veränderung der Haltearten werden rhythmisch in der Zählzeit des Marschtempos ausgeführt.

Das gewünschte Marschtempo beträgt 104 bis 112 MM.

Vor Beginn der Marschmusikwertung erhalten die Tambourmajore Gelegenheit mit dem Marschmusikbeauftragten oder einem Vertreter den Marschverlauf zu besprechen.

3. Ablauf der Marschmusikwertung

beim Marschmusikwettbewerb - Stufe A -

Erster Wertungsrichter an der Abmarschlinie

Gewertet werden folgende Punkte:

- 1. Einnehmen der Marschformation
- 2. Aufstellung und Ausrichten der Formation
- 3. Haltung der Trommeln im Stand
- 4. Vollständigkeit und Einheitlichkeit der Bekleidung
- 5. Haltung und Zeichengebung des Tambourmajors
- 6. Meldung (Rapportstellung) an den Bewerter
- 7. Abmarsch, Ankündigung und Genauigkeit in der Ausführung
- 8. Beginn mit Feldschritt, Stockhaltung
- 9. Ankündigung, Ausführung der Locke
- 10. Marschtempo (104 bis 112 MM)

Zu Punkt 1:

Der Trommlerzug befindet sich in lockerer Formation im zugewiesenen Aufenthaltsbereich. Der Tambourmajor begibt sich zum Antretepunkt. Auf sein Zeichen treten die Trommler an der Abmarschlinie in Marschformation an. Der Tambourmajor steht mit Blickrichtung (Grundstellung) zur Kapelle. Dies ist Wertungsbeginn. Die Abmarschlinie ist mit einem Schild rechts oder links gekennzeichnet.

Zu Punkt 2:

An der Abmarschlinie halten die Trommler ihre Instrumente in der Ruhehaltung und richten sich nach Vorder- und rechtem Seitenmann aus. Die Blickrichtung ist geradeaus.

Der Tambourmajor kontrolliert die Längs- Querreihen und Diagonalreihen.

Zu Punkt 3:

Ruhehaltung der Instrumente.

Zu Punkt 4:

Gewertet werden Vollständigkeit und Einheitlichkeit der Bekleidung. Hosenträger können in unterschiedlichen Arten getragen werden.

Natürlich bedingte Farbunterschiede bei Lederhosen und Trägern werden akzeptiert. Des Weiteren sind unterschiedliche Farben und Formen bei Tüchern sowie Hüten Tradition.

Zu Punkt 5:

Das Zeichen zum Antreten kann akustisch oder optisch gegeben werden. Der Tambourmajor nimmt die Position ein an der angetreten wird und steht dabei grundsätzlich in Grundstellung mit Blickrichtung zur Marschformation.

Zu Punkt 6:

Der Tambourmajor - gibt jetzt das Kommando zum "Habt acht". Beim "Habt Acht" wird der rechte Fuß an den linken herangezogen.

Nun erfolgt die Meldung des Tambourmajor an den Wertungsrichter: Name des Trommlerzuges zur Marschwertung angetreten.

Anschließend tritt der Tambourmajor vor den Trommlerzug.

Nachdem der Bewerter die Kapelle begutachtet hat gibt er dem Tambourmajor das Zeichen zum Abmarsch.

Die Bewegung beginnt immer mit einem jährlich vom BBMV festgelegten Feldschritt Auf das Kommando "Im Schritt - Marsch" tritt die Formation mit dem linken Fuß an. Zwischen dem Kommando "Marsch" und dem ersten Schritt (des linken Fußes) liegt immer eine Zählzeit, welche *gedanklich* durch das Wort "*und*" angedeutet wird.

Zu Punkt 7:

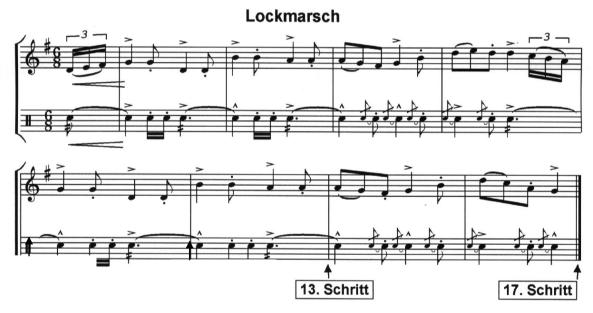
Stockhaltearten.

Zu Punkt 8:

Am Schild "Locke", welches lediglich als Orientierungshilfe gedacht ist, erfolgt auf Zeichen des Tambourmajors die Locke.

Zu Punkt 9:

Haltung der Trommeln, Ruhe und Spielhaltung.



Zu Punkt 10:

Das **gewünschte** Marschtempo liegt im Bereich 104 bis 112 MM.

Zweiter Wertungsrichter

Gewertet werden folgende Punkte:

- 1. Marschtempo (104 bis 112 MM)
- 2. Rhythmik und Zusammenspiel
- 3. Dynamik
- 4. Gesamtklang
- 5. Optischer Gesamteindruck
- 6. Ausrichtung der Quer und Längsreihen
- 7. Abstände
- 8. Gleichschritt
- 9. Haltung der Trommeln beim Spiel
- 10. Ehrenbezeigung durch den Tambourmajor

Der Vorbeimarsch am 2. Wertungsrichter -erfolgt grundsätzlich mit klingendem Spiel. Beim Wertungsrichter 2 oder einer vorgegebenen Stelle, erfolgt eine Ehrenbezeigung des Tambourmajors, indem er Blickkontakt Richtung Wertungsrichter aufnimmt.

Der Tambourmajor nimmt dabei Präsentierhaltung ein!

Der Standplatz des 2. Wertungsrichters wird durch ein Schild gekennzeichnet.

Dritter Wertungsrichter am Schwenkungspunkt.

Gewertet werden folgende Punkte:

- 1. Marschtempo (104 bis 112 MM)
- 2. Musikalischer Gesamteindruck
- 3. Zeichengebung vor der Schwenkung
- 4. Marschdisziplin vor der Schwenkung
- 5. Ausführung der Schwenkung
- 6. Marschdisziplin nach der Schwenkung
- 7. Abreißen des Spiels (Ankündigung Ausführung)
- 8. Haltung der Trommeln und Schlägel nach dem Abreißen
- 9. Anhalten (Ankündigung Ausführung)
- 10. Abstände und Seitenrichtung nach dem Anhalten

Zu Punkt 7:

Nach der Schwenkung erfolgt der Abriss des Marsches. Die Abriss-Stelle ist durch ein Schild "Spielende" auf der rechten oder linken Seite markiert.

Der Abriss des Marsches erfolgt auf Zeichen des Tambourmajors.



Zu Punkt 8:

Nach dem Abriss kann die Formation von Begleitschlägen der kl. Oder gr. Trommel geführt werden.

Begleitschläge



Zu Punkt 9:

An der Haltestelle gibt der Tambourmajor das Zeichen zum Halten.

Das Halten sollte immer am Beginn einer Phrase erfolgen, weil durch den gegebenen Schwerpunkt das Anhalten leichter fällt.

Der Stabführer geht dabei folgendermaßen vor:

Der Tambourmajor beendet das Taktieren und zeigt in 8 Zählzeiten (4 Takte) das halten an.

- Im 1. Takt wird der Stab nach rechts oben hoch gestoßen, mit der Spitze nach oben (Das Aviso erfolgt immer auf den linken Schritt).
- Im 2. Takt schwenkt die Spitze des Stabes in die waagerechte nach links unten, jedoch über dem Kopf, damit er gut sichtbar ist.
- Im 3. Takt schwenkt der Stab wider zurück nach recht oben.
- Im 4. Takt fährt der Stab nach einer kleinen Schleife ruckartig nach unten in die Grundstellung. Mit diesem Aviso wird das marschieren auf den linken Fuß angehalten.

In der nächsten Zählzeit (8.Zählzeit) wird der rechte Fuß beigezogen.

Die letzte Zählzeit 1 erfolgt auf dem linken Fuß, sie ist das Zeichen zum Halt. Der rechte Fuß wird im Tempo beigezogen.

Der Tambourmajor steht in Grundstellung mit Blick in die Marschrichtung.

Zu Punkt 10:

Der 3. Bewerter begutachtet nochmals den Trommlerzug (Abstände, Seitenrichtung). **Danach ist die Bewertung beendet.** Auf Zeichnen des Bewerters gibt der Tambourmajor das Kommando zum Wegtreten.

Das Kommando lautet wie folgt:

"Name der Musiziergemeinschaft" (Ankündigungskommando) "nach vorne - wegtreten" (Ausführungskommando)

Auf das Kommando "nach vorne wegtreten" löst sich die Formation nach vorne auf.

5. Haltearten, Trommelarten, verschiedene <u>Tachten</u>

Ruhehaltung, Grundstellung, Spielhaltung

Regional bedingte Abweichungen der Haltearten sind möglich. Grundsätzlich ist jedoch eine einheitliche Haltung der jeweiligen Instrumente erforderlich.



Kleine Trommel Draufsicht



Grundstellung



Aufnahme



Aufnahme



Spielhaltung

Die Grundstellung ist bei allen Trommelarten identisch.





Ruhehaltung

Grundstellung

Aufnahme





Aufnahme

Spielhaltung







Aufnahme



Spielhaltung



Ruhehaltung



Aufnahme



Spielhaltung



Ruhehaltung



Aufnahme



Spielhaltung







Verschiedene Trommelarten



Kleine Trommel, Paradetrommel, große Trommel



Es gibt verschiedene Modelle z.B. mit Holz oder Eisenringen

Hüte und Trachten



Verschiedene Hüte (bzw. Kordeln) sind Tradition



Hosenträger können in Art und Farbe sehr verschieden sein



Verschiedenfarbige Seidentücher

Mit oder ohne Joppe ist egal, nur einheitlich!





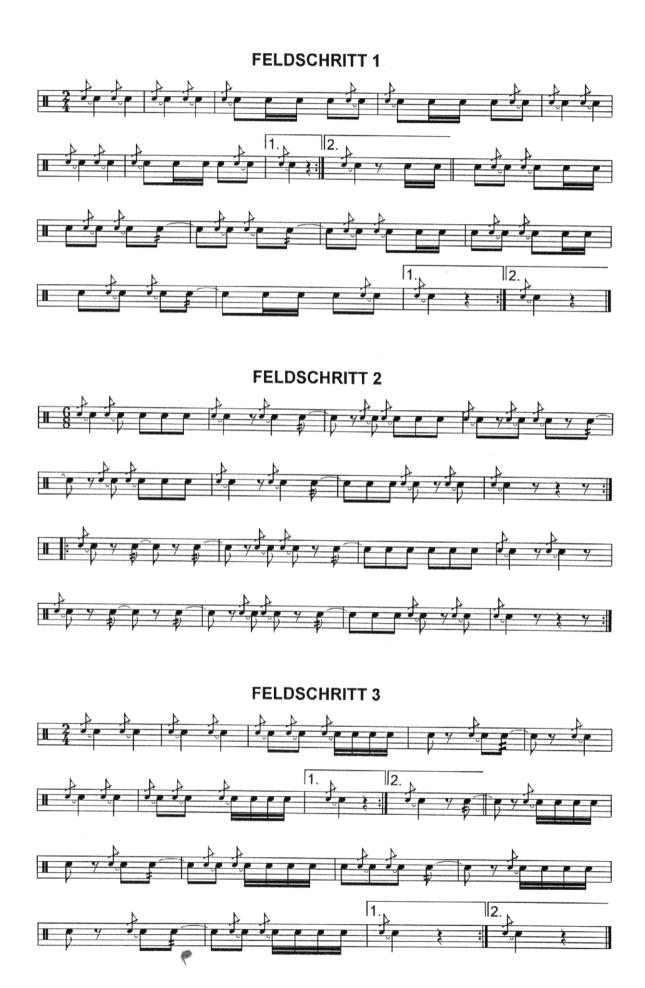
Mit Joppe





Ohne Joppe

6. Notenbeispiele für Feldschritte



FELDSCHRITT 4



FELDSCHRITT 5



FELDSCHRITT 6



7. Musterbeispiele für Aufstellungsformationen

Die in den folgenden Skizzen enthaltenen instrumentalen Besetzungen sind nicht als bindend zu betrachten. Deshalb kann die Aufstellung des Orchesters den jeweiligen instrumentalen Gegebenheiten und den traditionellen Gepflogenheiten entsprechend vorgenommen werden.

In der Regel gehen beim Trommlerzug nach dem Tambourmajor die kleinen Trommeln. Die Parade- oder Landsknechttrommeln gehen in den hinteren Reihen und in den letzten Reihen sind die großen Trommeln. (Überschlag oder Bauchtrommel)

Beispiel 1: Dreierreihen 13 Trommler + Tambourmajor

	Tambourmajor	
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel		Kl. Trommel
Paradetrommel		Paradetrommel

Beispiel 2: Viererreihen 26 Trommler + Tambourmajor

	Tambo		
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Paradetrommel	Paradetrommel	Paradetrommel	Paradetrommel
Gr. Trommel			Gr. Trommel

Beispiel 3: Fünferreihen 33 Trommler + Tambourmajor

		Tambourmajor		
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel	Kl. Trommel
Paradetrommel	Paradetrommel		Paradetrommel	Paradetrommel
Gr. Trommel				Gr. Trommel
Gr. Trommel				Gr. Trommel

8. Erklärungen zu den einzelnen Stufen

Die Schwenkung - Stufe A -

Bei Musik in Bewegung ist die Schwenkung ein sehr wichtiges Element, weil darauf weitere Bewegungsformen aufgebaut werden können.

Um eine Schwenkung nach rechts oder links optimal ausführen zu können, sollten einige Punkte unbedingt beachtet und des Öfteren durchexerziert werden.

Wie bei der gr. Wende, wäre ratsam auf dem Boden für jede Reihe die Schwenkung einmal einzuzeichnen.

Ein gutes Hilfsmittel zur praktischen Erprobung kann auch eine lange Stange sein (ca.6m), welche in der Hand gehalten wird. Die Stange sollte bis zum Schwenkungsmittelpunkt hinausreichen um so die Winkelgenauigkeit am besten überprüfen zu können. In der Regel wird ein Innenradius von ca. 2 m angenommen. Ein großer Fehler ist vielfach das die Innenreihen nach außen drängen. Der Grund dafür ist der unwillkürliche Versuch, auf den jeweiligen Vordermann aufzulaufen, was jedoch bei der Schwenkung zu vermeiden ist.

Vielmehr ist es wichtiger, den Seitenabstand zur jeweiligen Innenreihe zu kontrollieren, aber keinesfalls zu vergrößern.

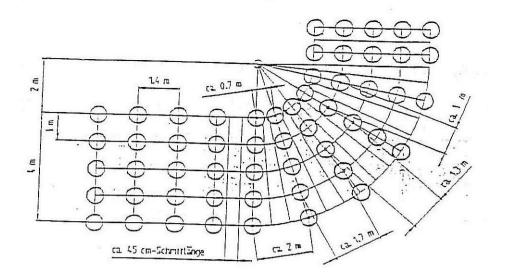
Merke:

Vor Beginn der Schwenkung geht die gesamte Marschformation mit normaler Schrittlänge, bis die 1. Querreihe den Schwenkungspunkt erreicht hat. Ab der Schwenkungslinie tritt der Innenmann kurz und der Außenmann läuft in normaler Schrittlänge weiter. Alle anderen verkleinern dementsprechent ihre Schrittlänge, unter Einhaltung der korrekten Seitenrichtung.

Vor der Schwenkung geht der Blick aller Spieler immer zum Schwenkungspunkt, während der Schwenkung zum Außenmann.

Grundsätzlich ist der Blickkontakt vom Innen – zum Außenmann erforderlich, um eine korrekte Schwenkung auszuführen.

Nach dem passieren des Schwenkungspunktes laufen alle Musiker weiterhin mit kurzen Schritten, bis die letzte Reihe die Schwenkung beendet hat. Daraufhin gibt der gr. Trommler eine akustisches Signal (Doppelschlag) und die Marschformation nimmt gemeinsam die normale Schrittlänge auf.



Beenden der Marschbewegung während des klingenden Spiels - Stufe B -

An der Haltestelle gibt der Tambourmajor das Zeichen zum Halten.

Das Halten sollte immer am Beginn einer Phrase erfolgen, weil durch den gegebenen Schwerpunkt das Anhalten leichter fällt.

Der Stabführer geht dabei folgendermaßen vor:

Der Tambourmajor beendet das Taktieren und zeigt in 8 Zählzeiten (4 Takte) das halten an.

- Im 1. Takt wird der Stab nach rechts oben hoch gestoßen, mit der Spitze nach oben (Das Aviso erfolgt immer auf den linken Schritt).
- Im 2. Takt schwenkt die Spitze des Stabes in die waagerechte nach links unten, jedoch über dem Kopf, damit er gut sichtbar ist.
- Im 3. Takt schwenkt der Stab wider zurück nach recht oben.
- Im 4. Takt fährt der Stab nach einer kleinen Schleife ruckartig nach unten in die Grundstellung. Mit diesem Aviso wird das marschieren auf den linken Fuß angehalten.

In der nächsten Zählzeit (8.Zählzeit) wird der rechte Fuß beigezogen.

Die letzte Zählzeit 1 erfolgt auf dem linken Fuß, sie ist das Zeichen zum Halt. Der rechte Fuß wird im Tempo beigezogen.

Der Tambourmajor steht in Grundstellung mit Blick in die Marschrichtung.

Das Passieren enger Stellen - Abfallen und Aufdecken - Stufe C

Beispiel:

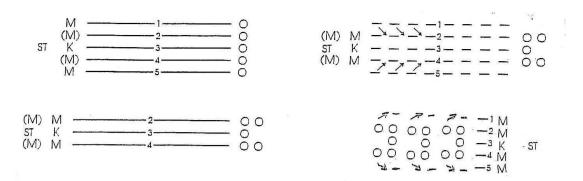
Diese Variante ist am gebräuchlichsten, weil sie relativ rasch durchgeführt werden kann.

Nach der Zeichengebung durch den Tambourmajor (Stab mit der Kugel - bei Musik - nach links oben)

Erfolgt auf der fünften Zählzeit ein einmaliges akustisches Signal (Doppelschlag) der großen Trommel zum Abfallen. Alle Reihen – nur die erste nicht - treten kurz bis sich alle Tiefenabstände verdoppelt haben. Nun schlägt die gr. Trommel erneut ein kurzes Signal (Doppelschlag) und auf die nächste Zählzeit 1 marschieren die beiden äußeren Reihen einheitlich jeweils schräg hinter die Nachbarreihen und decken auf die neuen Außenreihen auf.

Beim Aufmarschieren treten nach der Zeichengebung des Stabführers (Kugel links – bei Musik - nach oben) und dem kurzen akustischen Signal der gr. Trommel, die Dreierreihen kurz und die Zweierreihen marschieren einheitlich wieder auf. Die 1. Querreihen tritt weiterhin kurz bis alle anderen Querreihen ihre normalen Tiefenabstände erreicht haben. Danach gibt die gr. Trommel ein kurzes akustisches Signal. Auf die nächste Links nehmen alle wieder die normale Schrittlänge auf.

Erlaubt sind auch anderer Varianten zum Ausführen der Stufe C. Es ist jedoch darauf zu achten dass die Ausführung einheitlich ist.



Die Große Wende - Stufe D

Die Große Wende findet in der Praxis immer mehr Anwendung und kann gut in Showprogrammen integriert werden.

Zur praktischen Erprobung sollte der Stabführer die ausübenden Musiker/rinnen über den genauen Ablauf informieren (Skizze im Probelokal).

Bevor die große Wende ausgeführt wird gibt der Tambourmajor das Zeichen zum Einnehmen der breiten Formation.

Zählzeit 1: Der Stab wird in die waagrechte Lage gebracht und der Stabführer erfasst

ihn mit der linken Hand und dem Handrücken nach unten etwas links von der Mitte.

Zählzeit 2: Die rechte Hand erfasst ihn mit dem Handrücken nach oben in der Mitte.

Zählzeit 3: Die rechte Hand streckt den Stab in waagrechter Lage nach oben.

Wird die Veränderung der Formation ohne klingendes Spiel durchgeführt zeigt die Kugel in Marschrichtung nach rechts, mit klingendem Spiel zeigt die Kugel in Marschrichtung nach links.

Das Austreten:

Nach dem Zeichen des Tambourmajor erfolgt ein kurzes, akustisches Signal der gr. Trommel (Doppelschlag) auf die 5. Zählzeit. Der Stab wird bei der 7. Zählzeit heruntergenommen analog wie beim Aufnehmen in 3 Zählzeiten und ist somit mit dem Ende des Einnehmens der breiten Formation wieder in Grundstellung.

Die Reihen beginnen, nach dem ak. Signal (Doppelschlag) der gr. Trommel, mit dem Austreten auf die nächste Zählzeit links. Das Austreten (Verbreitern) muss einheitlich passieren.

Der Seitenabstand der Musiker beträgt nun 1,5m.

Die große Wende:

Der Tambourmajor wendet zuerst und geht am Mittelmann links zwischen 3.und.4.Reihe vorbei.

Die Marketenderinnen, sofern sie in einer Linie mit dem Tambourmajor marschieren gehen nun ebenfalls ihren vorgeschriebenen Weg.

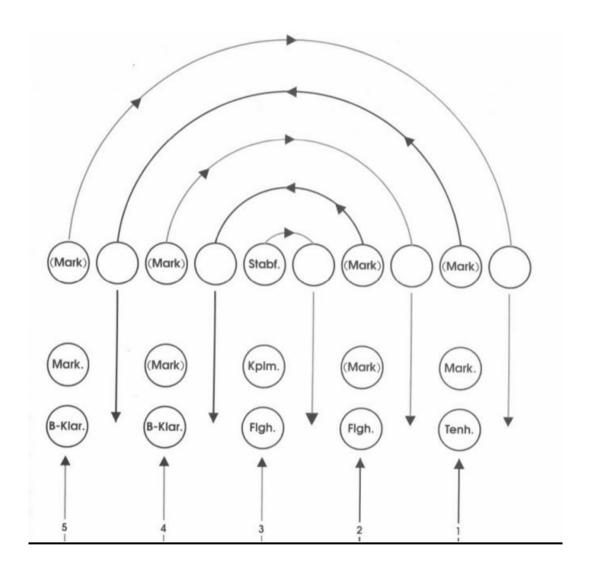
Die erste Reihe beginnt mit der Wende, sobald sich der Tambourmajor auf gleicher Höhe befindet. Sodann gehen die Musiker ihren vorgeschriebenen Weg und achten dabei auf eine korrekte Seitenausrichtung. Die Reihen 2,3 und 4 sollten bei der Wende kurz treten, die Reihen 1 und 5 vergrößern dabei ihre Schrittlänge.

Sobald eine Reihe nach dem Wenden an der nächsten vorbeimarschiert beginnt diese mit dem Wendevorgang.

Wenn alle Reihen die Wende abgeschlossen haben gibt die gr. Trommel wieder ein kurzes ak. Signal. Danach marschieren alle wieder in normalen Schritten.

Der im Allgemeinen kürzere Schritt sollte bis nach dem ak. Signal der großen Trommel beibehalten werden.

Zum Einnehmen der normalen (engen) Formation werden wieder die gleichen Signale vom Tambourmajor und gr. Trommler verwendet wie beim Austreten in die breite Formation.



Die Schnecke - Stufe E (Beispiel)

Diese Figur kann sowohl nach links oder nach rechts begonnen werden. Dabei ergibt sich folgender Ablauf.

Der Stabführer geht zum linken (rechten) Flügelmann und nimmt dort in Marschrichtung Aufstellung. Er führt das erste Glied links oder rechts in die Schnecke.

Die nachfolgenden Musiker drehen sich mit entsprechenden Tiefenabständen nach links (rechts).

Die folgenden Reihen schließen an die jeweiligen letzten Musiker der vorherigen Reihe mit einer Links-(Rechst)-drehung an.

Der Abstand zwischen den Windungen der Schnecke sollte etwa 1,5 m betragen.

Während der Abwicklung der Drehung und des Aufschließens der Reihen, marschieren jene Reihen, die noch nicht in Aktion sind, auf dem Stand oder schließen ständig auf.

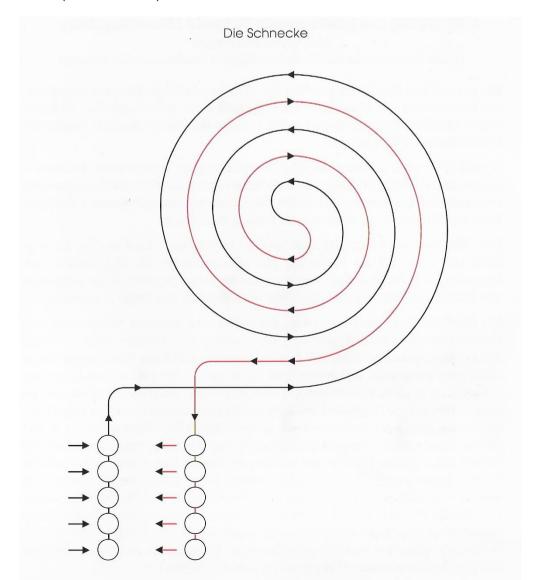
Auflösung der Schnecke:

Marschieren alle Musiker in der Schnecke wendet der Tambourmajor zum Gegenzug.

Außen angekommen führt der Tambourmajor die 1. Reihe auf den Platz und bleibt nach einer Recht-(Links)-drehung stehen. Die Musiker der 1.Reihe marschieren zum Normalabstand auf und ordnen sich ebenfalls nach einer Recht-(Links)-drehung in die Marschformation ein. Sie marschieren mit kurzen Schritten in die Gegenrichtung des Anmarsches.

Die weiteren Reihen ordnen sich analog zur 1. Reihe ein und folgen dieser.

Sind alle Reihen eingeordnet, gibt der gr. Trommler das Zeichen für den normalen Schritt (kurzes Aviso). Auf der nächsten 1 wird wieder im Normalschritt marschiert.



9. Der Tambourmajor

Ruhestellung des Tambourmajor

Die Finger der rechten Hand, die vor der Körpermitte zu halten ist, umfasst den Stab oberhalb der Kugel so, dass Unterarm und Handgelenk eine Gerade bilden.

Die Spitze des Stabes zeigt (parallel zu einer gedachten Schärpe) schräg halbrechts nach oben.

Bei der Ruhestellung liegt der Stab an der echten Schulter an, wobei die rechte Hand (Daumen, Mittel -und Zeigefinger) den Stab oberhalb der Kugel umfasst. Der Arm ist leicht gestreckt.

Beim Trommlerzug zeigt in der Regel die Spitze des Stabes immer nach oben. Nur zum Spielabriss wird die Kugel nach oben gedreht.

Aufstellung und Aufnehmen der Instrumente

Der Tambourmajor geht aus der **Ruhestellung** in die Position "**Aufgepasst**", wobei hierzu der Stab in die Waagerecht auf Augenhöhe in Blickrichtung zum Trommlerzug gebracht wird.

Die rechte Hand bleibt dabei oberhalb der Kugel und die linke Hand umfasst den Stab unterhalb der Quasten. Die Arme sind gestreckt.

Der Stab wird anschleißend wieder in die Grundstellung gebracht.

Es erfolgt die Einnahme der Grundstellung sowie die Aufnahme der

Trommelstecken in jeweils drei Zügen mit dem Stab.

- 1. Die Spitzte des Stabes zeigt mit gestrecktem Arm nach rechts oben (paralell zu einer gedachten Schärpe).
- 2. Der Stab kommt wider in die Grundstellung
- 3. Der Stab fährt erneut in die Position nach rechts oben mit gestrecktem Arm Mit dem 3. Stoss nach oben erfolgt das einnehmen der **Grundstellung.**

Der Stab wird nach einer kleinen Schleife wider in die Grundstellung gebracht. Anschließend erfolgt mit dem selbe Ablauf das Aufnehmen der Trommelstecken.

Das Aufnehmen der Trommel erfolgt ebenfalls aus der <u>Grundstellung</u> und ebenfalls in drei Zügen. 1. Wird der Stab mit eine Drehung nach links unten (Spitzte zeigt zum Boden), und 2. wider zurück zur Grundstellung gebracht. Zu 3. fährt der Stab erneut in die Position nach rechts oben mit gestrecktem Arm und mit einer kleinen Schleife wider zurück.

Rapportstellung (Meldung) des Tambourmajors

Der rechte Schuh wird eine Schuhlänge halbrechts nach vorne gestellt, das Gleichgewicht auf beide Beine verlagert.

Die rechte Hand umfasst den Stab so, dass der Handrücken nach vorne zeigt. Die Spitze des Stabes wird neben der rechten Schuhspitze (innen) eingesetzt. Dabei zeigt der rechte Arm halbrechts nach vorne und ist durchgestreckt. Die linke Hand wird in die Hüfte eingesetzt (Zeigefinger und Daumen liegen am Körper an), die Finger sind geschlossen und der Daumen zeigt nach hinten.

Die Bewegung der Arme und des rechten Fußes zur Meldung haben gleichzeitig zu erfolgen. Ebenso die Bewegung zur Einnahme der Grundstellung nach der Meldung.

Der Tambourmajor geht zum Bewerter, nimmt die Raportstellung ein und meldet:

Herr/Frau der Trommlerzug ist zur Marschwertung angetreten.

Abmarschieren mit dem Feldschritt

Der Stabführer begibt sich wider vor den Trommlerzug mit Blickrichtung nach vorne. Der Stab wird nach recht hoch gestoßen und auf das Kommando "Im Gleichschritt – Marsch" wird der Stab nach einer Schleife ruckartig nach unten gebracht, sodass sich die rechte Hand in Hüfthöhe vor dem Körper befindet. Anschleißende Taktiert der Tambourmajor den Trommlerzug, die Spitzt bleibt dabei oben.

Beginn der Locke

Der Tambourmajor zeigt während des Feldschrittes die Locke an und nach dem Ende des Feldschrittes beginnt mit der nächsten 1 die Locke.

In der Locke, wird im siebten Takt der Stab hochgestoßen und die Musiker der großen Trommel nehmen ihre Stecken in die Spielhaltung auf.

Während des achten Taktes bleibt der Stab in dieser Position.

Zu Marschbeginn im neunten Takt wird mit einer Schleife der Stab ruckartig nach unten bewegt, das Spiel setzt ein.

<u>Umdrehen des Tambourstabes</u>

Beispiel:

Das Umdrehen des Stabes erfolgt innerhalb von drei Zählzeiten (Schritte).

Zählzeit 1

Auf die erste Zählzeit dreht die rechte Hand den Stab nach links um. Der Stab wird in waagrechter Stellung mit der linken Hand mit dem Handrücken nach unten an der Stabmitte erfasst.

Zählzeit 2

Auf die zweite Zählzeit lässt die rechte hand den Stab wieder los. Gleichzeitig dreht die linke Hand den Stab nach rechts um, der von der rechten Hand wieder in waagrechter Stellung erfasst wird.

Zählzeit 3

Auf die dritte Zählzeit wird der Stab wieder in die Grundstellung gebracht.

Nur beim Beenden des klingenden Spiels wird der Stab immer auf Link, analog zu dem Absetzen der Instrumente, gedreht.

Halten während des Spiels

Das Halten während des Spiels erweist sich in der Praxis oft als noch wichtiger, als das Abreißen des Marsches.

Wenn sich eine Marschformation mit klingendem Spiel auf ein akustisches Zeichen einheitlich in Bewegung setzt oder anhält, bedeutet dies für das äußere Erscheinungsbild eine große Aufwertung.

Natürlich muss das Halten geübt werden, aber in erster Linie hängt es vom Tambourmajor ab, an welchen Stellen er die Kapelle zum Stehen bzw. Marschieren auffordert.

Empfehlung zum Halten während des Spiels

Das Halten sollte immer am Beginn einer Phrase erfolgen, weil durch den gegebenen Schwerpunkt das Anhalten leichter fällt.

Der Stabführer geht dabei folgendermaßen vor:

Der Tambourmajor beendet das Taktieren und zeigt in 8 Zählzeiten (4 Takte) das halten an.

- Im 1. Takt wird der Stab nach rechts oben hoch gestoßen, mit der Spitze nach oben (Das Aviso erfolgt immer auf den linken Schritt).
- Im 2. Takt schwenkt die Spitze des Stabes in die waagerechte nach links unten, jedoch über dem Kopf, damit er gut sichtbar ist.
- Im 3. Takt schwenkt der Stab wider zurück nach recht oben.
- Im 4. Takt fährt der Stab nach einer kleinen Schleife ruckartig nach unten in die Grundstellung. Mit diesem Aviso wird das marschieren auf den linken Fuß angehalten.

In der nächsten Zählzeit (8.Zählzeit) wird der rechte Fuß beigezogen.

Abmarschieren mit klingendem Spiel

Beim Abmarschieren gelten dieselben Regeln bzw. Empfehlungen wie beim Halten während des Spiels.

Ehrenbezeigung beim Vorbeimarsch

Der Tambourmajor bringt den Stab in die Haltung der Ehrenbezeugung, wobei er eine Blickwendung zu der Ehrentribüne macht. Es sind verschiedene Beispiele der Ehrenbezeugung möglich (Siehe Bilderl)

Blickwendung und Einsetzen sollen gleichzeitig erfolgen.

Abriss des klingenden Spieles

Soll das klingende Spiel vorzeitig beendet werden geht der Tambourmajor wie folgt vor:

Der Stab wird <u>nur zum Abriss des Spiels</u> gedreht, das die Kugel nach oben zeigt. Aus der Grundstellung geht der Stab dann in die Position nach rechts oben. Ab diesen Zeitpunkt hat der Tambourmajor 8 Takte Zeit, um an einer geeigneten Stelle mit einem ruckartigen nach unten führen des Stabes, das Spiel zu beenden.

Im nächsten Takt werden dann jeweils auf den linken Fuß (in drei Tempi) die Stecken und die Trommeln wieder in die seitliche Trageposition gebracht (analog zum Aufnehmen).

Anhalten der Marschformation

Zum Anhalten kann dieselbe Variante wie bei "Halten während des Spiels" angewandt werden.

9. Der Stabführer – Handhabung des TambourstabesRegional bedingte Abweichungen der Haltearten sind möglich.







Ruhehaltung

Achtung

Grundstellung





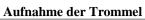




















Aufnahme der Trommelstecken wird genau wie "Einnahme der Grundstellung" angezeigt







Abmarsch

Ehrenbezeugung (es sind mehrere Varianten möglich)







Variante 1 Variante 3









Zum Weitermarsch wird dieselbe Variante wie beim Halten verwendet.

















Halten am Ende des Spiels ist identisch mit "Halten während des Spiels"

10. Hinweise für Veranstalter

Der Veranstalter hat folgende organisatorische Aufgaben zu erledigen.

Dem Veranstalter obliegt es, nachfolgend aufgeführte Hinweisschilder in ausreichender Größe bereitzustellen.

Stufe A.	1 Schild	Antreten
	1 Schild	Locke
	1 Schild	Ehrenbezeigung
	1 Schild	Spielende
	1 Schild	Halt
Stufe B.	1 Schild	Anhalten
Stufe C.	1 Schild	Abfallen
	1 Schild	Aufdecken
Stufe D.	1 Schild	Gr. Wende
Stufe F.	1 Schild	Showelemente

Die Hinweisschilder sind jeweils am rechten <u>und/oder</u> linken Straßenrand gut sichtbar aufzustellen.

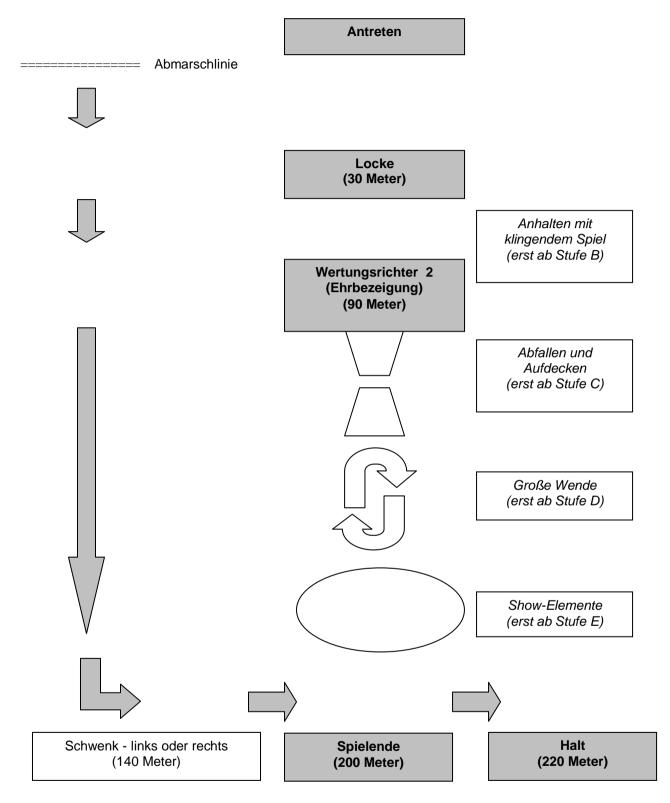
Bei jedem Wertungsrichter sollte ein Organisationshelfer postiert sein, welcher

- dem Wertungsrichter auf zu wertende Musiziergemeinschaft hinweist
- für freie Sicht des Wertungsrichters sorgt.

Vor der Marschwertung geht der Marschmusikbeauftragte oder sein Vertreter mit dem Organisationsleiter vor Ort die Marschstrecke ab.

Der Veranstalter hat den Wertungsrichtern folgendes bereitzustellen: einen geeigneten Raum für Beratungsgespräche, eine Schreibkraft zum Anfertigen der Urkunden und Wertungsbögen.

11. WEGSKIZZE FÜR DIE MARSCHMUSIKWERTUNG



Die Meterangaben sind nur Richtzahlen, die von den örtlichen Verhältnissen abweichen können. Die Reihenfolge der Positionen muss aber eingehalten werden.