



**Ausführungsrichtlinie
zur Wertungsspielordnung für
Marschmusik in Bewegung**

Gültigkeit ab 1. Januar 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Kategorie 1	3
2.1	Anmarschieren, Einschlagen und Lockmarsch	4
2.2	Anhalten und Anmarschieren mit klingendem Spiel.....	4
2.3	Schwenkung	4
2.4	Abreißen des Spiels, Anhalten und Auflösen.....	5
3	Kategorie 2	5
3.1	Abfallen.....	5
3.2	Aufschließen.....	7
3.3	Gegenzug.....	7
4	Kategorie 3	7
5	Kategorie 4	7
6	Kategorie F.....	8
7	Anlagen	8
7.1	Fachbegriffe der Marschmusik.....	8
7.2	Quellen	10

1 Einleitung

In der Wertungsspielordnung Marschmusik in Bewegung sind Elemente genannt, die beim Wertungsspiel vorgeführt werden müssen /Wertungsspielordnung/. Nachfolgend wird die geforderte Ausführung dieser Elemente detaillierter beschrieben. Nach der Beschreibung der Anforderungen in den verschiedenen Kategorien beinhaltet die Ausführungsrichtlinie ein Verzeichnis der verwendeten Fachbegriffe der Marschmusik sowie das Verzeichnis weiterer Quellen, die für die Vorbereitung der Wertung benötigt werden bzw. nützlich sind (z. B. Aufnahmen marschierender Formationen /Videos/).

Für die Formationen gilt:

- Formationen bis 30 Spieler können in Dreier-, bis 48 in Vierer-, bis 60 in Fünfer- und über 60 in Sechserreihen marschieren /Aufstellungsformen/.
- Die Abstände der ausgerichteten Formation betragen zwischen den Reihen und Rotten betragen ca. 80 cm, das entspricht ungefähr einem ausgestreckten Arm.
- Alle Mitglieder der Formation tragen Einheitskleidung. Mitglieder der Formation, die noch keine Einheitskleidung haben, können in schwarzer Hose, weißem Hemd, schwarzen Schuhen und schwarzen Socken antreten.
- Jedes Registermitglied hält das Instrument in gleicher Weise /Haltung/. Schalltrichter von Hörnern und Tuben sollten nicht aus dem Klangkörper heraus zeigen.
- Die Literatur kann frei gewählt werden. Literaturvorschläge finden sich in /Marschliteratur Spielleute/, /Marschliteratur Blasorchester/.

Alle formalen Abläufe werden bei der Marschmusik in Bewegung durch ein optisches Signal des Stabführers und ein darauffolgendes akustisches Trommelsignal eingeleitet. Wenn sie keine Signale geben,

- tragen Stabführer mit Taktstock diesen am langen Arm und
- Stabführer mit Tambourstab taktieren fortwährend. Dabei wird der Stab auf dem linken Fuß nach unten und auf dem rechten Fuß nach oben bewegt.

Die akustischen Signale von kleiner und großer Trommel beinhalten oft Doppelschläge. Die Unterlegung dieser Doppelschläge mit erläuternden Worten kann Einstudieren und Umsetzen der Aktionen erleichtern, Beispiele für diese Unterlegung finden sich nachfolgend jeweils kursiv in Klammern. Eine exemplarische Umsetzungsmöglichkeit ist:



2 Kategorie 1

Das Antreten wird in Abschnitt 8.1 beschrieben. Fahnenträger und Marketenderinnen können ihren gewohnten Platz in der Marschformation einnehmen, werden jedoch nicht bewertet. Wenn die Formation mit den Instrumenten in Paradehaltung bereit ist, gibt ein Juror dem Stabführer den Abmarsch frei und damit beginnt die Wertung.

Es ist ratsam, den Marsch auswendig vorzutragen, jedoch keine Pflicht. Sollte der Marsch vorzeitig zu Ende sein, wird dieser von vorne mit Wiederholungen gespielt.

2.1 Anmarschieren, Einschlagen und Lockmarsch

Um das Anmarschieren einzuleiten, hält der Stabführer den Stab senkrecht nach oben. Nach zwei Doppelschlägen auf der kleinen Trommel /Notenvorlage, Nr. 3/ wird mit dem linken Fuß anmarschiert (*Achtung – Fertig – Los*). Dabei soll der erste Schritt eine deutliche Vorwärtsbewegung sein. Mit dem ersten Schritt werden die Instrumente in die Ruuehaltung gebracht, der Stabführer führt den Stab nach unten.

Nach dem Anmarschieren wird zu Begleitschlägen /Notenvorlage, Nr. 2/ auf der kleinen Trommel mit einer Schrittlänge von ca. 50 cm marschiert. Nach 8 Takten gibt der Stabführer das Zeichen zum Einschlagen und nach 12 Takten beginnt das Einschlagen. Das Einschlagen erfolgt nach /Notenvorlage, Nr. 4/. Die Becken, die Schlägel der großen Trommel und die Piccoloflöte werden auf dem 3. Schlag des Einschlagens in Spielstellung gebracht. Nach dem Einschlagen beginnt der Lockmarsch, gleichzeitig werden die Instrumente in Paradehaltung gebracht und der Stabführer zieht den Stab nach unten.

Die kleine Trommel spielt den Lockmarsch /Notenvorlage, Nr. 1a/. Falls eine Piccoloflöte besetzt ist, spielt diese den Lockmarsch mit /Notenvorlage, Nr. 1b/. Anstelle der kleinen Trommel können Landsknechtstrommler spielen /Notenvorlage, Nr. 1c/. Mit dem 13. Schritt des Lockmarsches werden die restlichen Instrumente in die Spielhaltung gebracht und mit dem 17. Schritt nach Beginn des Lockmarsches beginnt das klingende Spiel. Märsche mit Auftakt beginnen entsprechend früher.

2.2 Anhalten und Anmarschieren mit klingendem Spiel

Um das Anhalten einzuleiten, hält der Stabführer den Stab mit beiden Händen und ausgestreckten Armen waagrecht nach oben. Seine Blickrichtung kann sowohl in Marschrichtung als auch zur Formation sein. Bei Blickrichtung zur Formation sollte das Rückwärtsgehen vermieden werden. Das Orchester kann auf der Stelle marschieren. Es folgen zwei Doppelschläge auf der kleinen Trommel zum Anhalten (*Achtung – Fertig – Halt*). Der Stabführer zieht den Stab mit dem Anhalten mit beiden Händen nach unten. Für das Anhalten kann unter folgenden Alternativen gewählt werden:

- a) Der linke Fuß bleibt stehen, der rechte Fuß wird im Metrum an die linke Ferse herangezogen.
- b) Der linke Fuß wird an den rechten Fuß bei halber Schrittlänge gestellt.

Der Marsch wird im Stehen weitergespielt. Nach einigen Takten hält der Stabführer den Stab senkrecht nach oben. Nach zwei Doppelschlägen auf der kleinen Trommel wird anmarschiert (*Achtung – Fertig – Los*).

2.3 Schwenkung

Die Schwenkung erfolgt um 90 ° nach links. Ca. 12 Schritte vor dem Schwenkungspunkt hält der Stabführer mit nach oben ausgestrecktem Arm den Stab so, dass die Stabspitze in die neue Marschrichtung zeigt. Stabführer/in mit Tambourstab führen ca. 8 Schritte vor dem Schwenkungspunkt die Volte aus /Stabführung/. Das akustische Signal wird auf der kleinen Trommel durch zwei Doppelschläge ausgeführt.

Die Schwenkung beginnt, wenn der erste linke Flügelmann den Schwenkungspunkt erreicht hat und erfolgt ohne Dirigat. Der Taktstock wird vom Stabführer am langen Arm getragen. Die Schwenkung der einzelnen Rotten erfolgt fächerförmig, dabei ist auf genaue Seitenrichtung zu achten. Die Orientierung in den Rotten erfolgt zum außen marschierenden Spieler. Der außen marschierende Spieler hält Blickkontakt nach innen zum Schwenkungspunkt.

Nachdem alle Rotten die Schwenkung durchgeführt haben, gibt der Stabführer das Zeichen zum Beenden des Kurztretens. Das akustische Signal wird auf der kleinen Trommel durch zwei Doppelschläge ausgeführt. Danach marschiert die Formation wieder in normaler Schrittlänge.

2.4 Abreißen des Spiels, Anhalten und Auflösen

Nach dem Überschreiten der Schlusslinie durch den Stabführer hält dieser den Stab schräg nach rechts oben. Die große Trommel führt zwei Doppelschläge aus /Notenvorlage, Nr. 5/. Auf dem nächsten linken Schritt wird der Marsch abgerissen. Der Ton auf diesen Schritt wird unabhängig von der Notation des Marsches kurz gespielt. Zum übernächsten Schritt werden die Instrumente in die Paradehaltung gebracht. Das Anhalten erfolgt ohne zusätzliches Kommando auf dem übernächsten Schritt (*Achtung – Fertig – aus – und (Schritt rechts) – ab (Instrumente in Paradehaltung) – und (Schritt rechts) – halt*).

Die Formation steht in Grundstellung. Der Stabführer gibt das Zeichen für einen Doppelschlag der großen Trommel zum Auflösen der Formation. Damit endet die Wertung.

3 Kategorie 2

Zusätzlich zu den unter Kategorie 1 geforderten Elementen sind entweder Abfallen und Aufschließen oder Gegenzug auszuführen.

3.1 Abfallen

Der Stabführer führt mit ausgestrecktem Arm eine langsame Pendelbewegung aus, die jeweils auf dem linken Fuß die Richtung wechselt. Die kleine Trommel führt das akustische Signal /Notenvorlage, Nr. 3/ zum Abfallen aus (*Achtung – fertig – los*). Mit dem ersten Schritt des Abfallens wird der Stab nach unten gezogen. Dabei müssen die Spieler der ersten Rotte, die sich nicht abfallen lassen, im normalen Schrittmaß weitermarschieren. Die Schrittlänge der folgenden Rotten wird verkürzt, so dass ein Abfallen der Rotten erfolgt. Die neue Formation soll schnellstmöglich hergestellt werden (eine genaue Anzahl der benötigten Schritte kann nicht vorgegeben werden, da diese abhängig von der Anzahl der Rotten ist). Die abgefallene Formation soll ca. 32 Schritte (ein Marschteil) verengt marschieren. Dann erfolgt das Aufschließen.

Abhängig von der Anzahl der Reihen erfolgt das Abfallen wie folgt:

Formation mit 3 Reihen

vorher

1	2	3
4	5	6
7	8	9
...		

nachher

1	3
2	
4	6
5	
7	9
8	
...	

Formation mit 4 Reihen

vorher

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
...			

nachher

2	3
1	4
6	7
5	8
10	11
9	12
...	

Formation mit 5 Reihen

vorher

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
...				

nachher

2	3	4
1		5
7	8	9
6		10
12	13	14
11		15
...		

Formation mit 6 Reihen

vorher

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
...					

nachher

2	4	5
1	3	6
8	10	11
7	9	12
14	16	17
13	15	18
...		

3.2 Aufschließen

Der Stabführer zeigt mit ausgestrecktem Arm eine langsame Pendelbewegung an, die jeweils auf dem linken Fuß die Richtung wechselt. Die kleine Trommel führt das akustische Signal zum Aufschließen der Formation aus /Notenvorlage, Nr. 3/. Alle Spieler marschieren in ihre ursprüngliche Position. Die erste Rotte tritt dabei äußerst kurz. Die neue Formation soll schnellstmöglich hergestellt werden (eine genaue Anzahl der benötigten Schritte kann nicht vorgegeben werden, da diese abhängig von der Anzahl der Rotten ist). Wenn die Formation wiederhergestellt ist, hält der Stabführer den Stab senkrecht nach oben. Die kleine Trommel signalisiert das Weitermarschieren /Notenvorlage, Nr. 3/ und mit dem nächsten Schritt wird in normaler Schrittlänge weitermarschiert.

3.3 Gegenzug

Zunächst wird eine geöffnete Formation hergestellt. Der Stabführer hält den Stab mit beiden Händen sowie senkrecht ausgestreckten Armen (Blickrichtung in Marschrichtung) und führt eine Pendelbewegung aus, die mit jedem Schritt die Richtung wechselt. Die kleine Trommel führt das akustische Signal zur geöffneten Formation aus /Notenvorlage, Nr. 3/. Danach marschieren in 8 Schritten alle Mitglieder der rechten Reihe schräg nach rechts und alle Mitglieder der linken Reihe schräg nach links. Die inneren Reihen gleichen die Abstände entsprechend aus. Der Seitenabstand zum Nebenmann wird dadurch von ca. 80 cm auf ca. 100 cm vergrößert.

Danach gibt der Stabführer das Zeichen zum Gegenzug. Er hält den Stab mit ausgestrecktem Arm senkrecht nach oben. Dabei führt er eine Wendung um 180° in 4 Schritten nach links aus und marschiert durch die Formation. Die erste Rotte wendet auf der Höhe des Wendepunktes des Stabführers in 4 Schritten (jeder Spieler links herum) und schließt sich dem Stabführer an. Die folgenden Rotten verfahren genauso.

Ist der Stabführer durch die gesamte Formation marschiert, hält er nach ca. 32 Schritten (ein Marschteil) den Stab mit ausgestrecktem Arm senkrecht nach oben. Danach führt er wieder eine Wendung um 180° in 4 Schritten aus, der sich Rotte für Rotte der gesamten Formation anschließt. Nachdem die geöffnete Formation wiederhergestellt ist, gibt der Stabführer das Zeichen für das Zurückgehen in die enge Formation. Er hält den Stab mit beiden ausgestreckten Armen waagrecht und führt die gleiche Pendelbewegung wie beim Öffnen der Formation aus. Die kleine Trommel führt das akustische Signal zum Verengen der Formation aus /Notenvorlage, Nr. 3/. Danach marschieren alle Mitglieder der Formation in 8 Schritten in ihre ursprüngliche Position (Seitenabstand ca. 80 cm). Fahnenträger und Marketenderinnen können beim Gegenzug mitmarschieren oder stehen bleiben, bis der Gegenzug stattgefunden hat.

4 Kategorie 3

Zusätzlich zu den unter Kategorie 1 geforderten Elementen sind sowohl Abfallen und Aufschließen als auch Gegenzug wie zuvor unter Kategorie 2 beschrieben auszuführen.

5 Kategorie 4

Zusätzlich zu den unter Kategorie 3 geforderten Elementen ist ein Showelement vorzutragen. Die Dauer der Wertung inkl. Showelement soll ca. 12 Minuten nicht überschreiten. Das Showelement kann frei

gestaltet werden und muss auf einer normal breiten Straße ausführbar sein. Es kann ein musikalischer Beitrag im Stehen, in Bewegung oder eine interessante Marschfigur sein. Hierbei soll der Phantasie freien Lauf gelassen werden. Zeichengebung und akustische Signale liegen im Ermessen von Stabführer und Formation.

Außerdem müssen zwei Märsche auswendig vorgetragen werden. Der erste Marsch wird vor dem Showelement abgerissen. Der zweite Marsch wird zum Showelement Marschfigur oder nach dem musikalischen Showelement durch Einschlagen und Lockmarsch eingeleitet (wie in Kategorie 1 beschrieben).

6 Kategorie F

Die Wertung Kategorie F wird während eines Festzugs durchgeführt, sie beinhaltet Elemente der Wertung von Kategorie 1 (aber z. B. keine Schwenkung). Sie beginnt nach dem Überschreiten der Startlinie mit Einschlagen und Lockmarsch. Anhalten und Anmarschieren mit klingendem Spiel erfolgen innerhalb der Wertungsstrecke. Nach dem Überschreiten der Endlinie wird das Spiel abgerissen, damit ist die Wertung beendet.

7 Anlagen

7.1 Fachbegriffe der Marschmusik

Abfallen: Unter Abfallen wird das Reduzieren einer Formation von z. B. 5 auf 3 Reihen verstanden, um einem Hindernis auszuweichen oder um die Formation durch eine Straßenverengung zu führen.

Abreißen: Ein Marsch wird vor dem Ende der Komposition beendet (wird auch Abwinken genannt).

Antreten: Die erste Rotte der Formation steht an der Startmarkierung in Ruhestellung /Haltung/. Der Stabführer steht 5 Schritte in Marschrichtung vor der Startmarkierung mit Blickrichtung zur Formation und gibt das Zeichen zum Antreten in Grundstellung. Die große Trommel führt einen Doppelschlag aus und Spieler gehen in Grundstellung. Danach werden die Instrumente gemeinsam in die Paradehaltung gebracht /Haltung/. Der Stabführer führt eine Kehrtwendung aus und steht abmarschbereit in Marschrichtung.

Auf der Stelle treten: Die Füße werden immer wieder auf derselben Stelle platziert. Dabei sind die Füße genauso anzuheben wie beim normalen Marschieren in Vorwärtsbewegung.

Aufschließen: Unter Aufschließen wird das Wiederherstellen der ursprünglichen Formation nach einem Abfallen verstanden.

Ausrichten: Die Mitglieder einer Marschformation bilden gerade, rechtwinklig zueinanderstehende Reihen und Rotten. Die Ausrichtung der Rotten erfolgt zum rechten Flügelmann.

Begleitschläge: Diese werden vor und nach dem Spiel eines Marsches von der kleinen Trommel ausgeführt /Notenvorlage Nr. 2/.

Einschlagen: Damit wird die Einleitung des Lockmarsches bezeichnet.

Formation: Aufstellung eines Klangkörpers zur Marschmusik in Bewegung.

Gegenzug: Unter Gegenzug wird ein Zurückmarschieren der gesamten Formation verstanden.

Geöffnete Formation: Die geöffnete Formation entsteht, wenn die Abstände in der Formation für den Gegenzug auf ca. 1 m vergrößert werden.

Grundstellung: Die Füße werden so gestellt, dass sich die Fersen berühren. Dabei bilden die Füße einen Winkel von ca. 70°. Die Beine sind durchgedrückt /Haltung/.

Kehrtwendung: Die Kehrtwendung ist eine Drehung nach links um 180° in Grundstellung. Der Körperschwerpunkt liegt bei der Drehung auf der Ferse des linken Fußes und dem Ballen des rechten Fußes. Nach der Drehung wird die rechte Ferse an die Ferse des linken Fußes herangezogen.

Kurztreten: Dabei wird mit halber Schrittlänge marschiert.

Lockmarsch: Der Lockmarsch erklingt zwischen Einschlagen und Marsch /Notenvorlage/.

Marschtempo: Märsche werden in folgendem Tempo gespielt:

- Allgemeine Märsche: 112...114 Schritte pro Minute
- Präsentiermärsche: 80 Schritte pro Minute
- Trauer-/Prozessionsmärsche: 72 Schritte pro Minute.

Normale Formation: In normaler Formation wird vor bzw. nach dem Gegenzug marschiert.

Paradehaltung: Paradehaltung bezeichnet eine bestimmte Haltung von Spielern und ihren Instrumenten /Haltung/.

Rimshots: Mit der kleinen Trommel wird ein knallender Effektschlag erzeugt, indem ein Schlägel auf das Schlagfell sowie den Spannreif aufgelegt wird und der andere Schlägel auf diesen Schlägel schlägt.

Rotte: Nebeneinander angetretene Mitglieder einer Marschformation.

Ruhehaltung: Ruhehaltung bezeichnet eine bestimmte Haltung von Spielern und ihren Instrumenten. Das Instrument wird am langen Arm getragen, der nichtbenötigte Arm hängt zwanglos am Körper /Haltung/.

Ruhestellung: Die Ruhestellung ist eine zwanglose, aufrechte Körperhaltung, bei der der linke Fuß eine halbe Schrittlänge nach vorne abgesetzt ist. Das Instrument wird in Ruhehaltung getragen /Haltung/.

Spielstellung: Das Instrument befindet sich in Spielhaltung /Haltung/.

Schwenkung: Bei der Schwenkung führt die Formation eine rechtwinklige Richtungsänderung durch.

Schwenkungspunkt: Punkt an der Innenseite der Schwenkung, an dem die Schwenkung beginnt und sich die Rotten fächerförmig öffnen.

Volte: Die Volte ist eine Figur, die von einem Stabführer mit Tambourstab ausgeführt wird /Stabführung/.

7.2 Quellen

Alle nachfolgend genannten Quellen finden sich auf der Homepage des BVBW.

/Aufstellungsformen/

https://www.bvbw-online.de/no_cache/service/downloads/?tx_abdownloads_pi1%5Baction%5D=getviewclickeddownload&tx_abdownloads_pi1%5Buid%5D=152

/Haltung/

https://www.bvbw-online.de/no_cache/service/downloads/?tx_abdownloads_pi1%5Baction%5D=getviewclickeddownload&tx_abdownloads_pi1%5Buid%5D=89

/Marschliteratur Blasorchester/

https://www.bvbw-online.de/no_cache/service/downloads/?tx_abdownloads_pi1%5Baction%5D=getviewclickeddownload&tx_abdownloads_pi1%5Buid%5D=193

/Marschliteratur Spielleute/

https://www.bvbw-online.de/no_cache/service/downloads/?tx_abdownloads_pi1%5Baction%5D=getviewclickeddownload&tx_abdownloads_pi1%5Buid%5D=154

/Stabführung/

https://www.bvbw-online.de/no_cache/service/downloads/?tx_abdownloads_pi1%5Baction%5D=getviewclickeddownload&tx_abdownloads_pi1%5Buid%5D=153

/Notenvorlage/

https://www.bvbw-online.de/no_cache/service/downloads/?tx_abdownloads_pi1%5Baction%5D=getviewclickeddownload&tx_abdownloads_pi1%5Buid%5D=88

/Videos/

https://www.bvbw-online.de/no_cache/service/downloads/?tx_abdownloads_pi1%5Baction%5D=getviewclickeddownload&tx_abdownloads_pi1%5Buid%5D=157

/Wertungsspielordnung/

https://www.bvbw-online.de/no_cache/service/downloads/?tx_abdownloads_pi1%5Baction%5D=getviewclickeddownload&tx_abdownloads_pi1%5Buid%5D=95