



**83.
Oberwalliser
Tambouren- und
Pfeiferfest**
Unterbach
12.–14. Juni 2026

Wettspielprogramm



oberwallisär.ch

Raron, im November 2025

Liebe Wettspielteilnehmerinnen und Wettspielteilnehmer

Die Technische Kommission und der Vorstand des Oberwalliser Tambouren- und Pfeiferverbandes dürfen hiermit das Wettspielprogramm für das 83. Verbandsfest vom 12. bis 14. Juni 2026 in Unterbäch veröffentlichen.

Gemäss Turnus von 4 Jahren werden in Unterbäch die „Grossen Wettspiele“ durchgeführt.

Die technische Kommission hat sich im Rahmen des Projektes „Wettspiele der Zukunft“ und Abstimmung mit dem Veranstalter auch hier Neuerungen überlegt, nachfolgend die wichtigsten Punkte:

- **Bei der Kategorie SoloDuo wird das Finale ins Rahmenprogramm Freitag integriert (Finale im Festzelt)**
- **Neben der Kategorie Elite Pfeifer wird neu auch die Kategorie Elite Tambouren am Freitag durchgeführt (Vorrunden)**
- **Bei den Kategorien Elite Pfeifer und Elite Tambouren wird ein Finale durchgeführt, integriert ins Rahmenprogramm am Samstag**
- **Bei allen Einzelwettspielen wird der Versuch Gleichrangierung des 3. Drittel wieder aufgehoben**
- **Bei den Sektionswettspielen Tambouren werden neu nur 2 Kategorien ausgetragen.**

Leben wir die OWTPF Wettspiele 2026 und tragen unser Hobby in die breite Öffentlichkeit...!



OBERWALLISER TAMBOUREN- UND
PFEIFERVERBAND OWTPV

Obmann TK OWTPV
Vogel Philipp

Präsident OWTPV
Stoffel Beni

Willkommen im Wettspiel-Dorf Unterbäch

Lieber Wettspieler / Wettspielerin, in Unterbäch bist DU das Highlight und DU stehst im Vordergrund.

Wir freuen uns sehr dir diese Plattform und Wertschätzung für deine Leistung und Engagement geben zu können. Zusammen mit der TK OWTPV dürfen wir Teil der Entwicklung zu noch attraktiveren Wettspielen sein und unser Hauptziel ist es, euch und euer Können der grossen Öffentlichkeit präsentieren zu dürfen.

Die Austragung der Finalwettspiele SoloDuo sowie auch das erstmalige Finale von Elite Einzelwettspielen wird zu einem spannenden Highlight und in dieser Art eine erstmalige Plattform, Werbung für unser Hobby, unsere „EWIGI LIÄBI“, zu machen.

Gehöre auch DU zu unseren Highlights und melde dich für die Wettspiele an.

Wir freuen uns auf DICH!

Philipp Vogel
OK Wettspiele



Inhaltsverzeichnis

ÄNDERUNGSVERZEICHNIS / NEUERUNGEN 2026	4
BESONDERE WETTSPIELBEDINGUNGEN	4
ANMELDUNG / MUTATIONEN	5
VORTRÄGE	5
TEILNAHME / DURCHFÜHRUNG	5
ZEITPLAN	7
PFEIFER KAT. P3J, P2J, P1J, PV, P ELITE, GN	7
TAMBOUREN KAT. T3J, T2J, T1J, TV, T2, T ELITE, S2, S1	7
NEWCOMER P3J / T3J	7
FINALDURCHGANG P / T ELITE	8
SOLO DUO	8
AUSZEICHNUNGEN	8
PUNKTEGLEICHHEIT	9
STARTGELD	10
ALLGEMEINE HINWEISE	10
VERSCHIEDENES	10
1. JUNGPFEIFER KATEGORIE P3J	11
2. JUNGPFEIFER KATEGORIE P2J	12
3. JUNGPFEIFER KATEGORIE P1J	13
4. PFEIFER KATEGORIE PV	14
5. PFEIFER KATEGORIE P ELITE	15
6. PFEIFER KATEGORIE ELITE FINAL	16
7. PFEIFERGRUPPEN KATEGORIE GN	17
8. JUNGAMBOUREN KATEGORIE T3J	18
9. JUNGAMBOUREN KATEGORIE T2J	19
10. JUNGAMBOUREN KATEGORIE T1J	20
11. AMBOUREN KATEGORIE TV	21
12. AMBOUREN KATEGORIE T2	22
13. AMBOUREN KATEGORIE T ELITE	23
14. AMBOUREN KATEGORIE ELITE FINAL	24
15. AMBOUREN SEKTION S2	25
16. AMBOUREN SEKTION S1	26
17. GRUPPE KATEGORIE SOLODUO SD	27
18. KATEGORIE AHNENMUSIK AMBOUREN / NATWÄRISCH TN	28

Änderungsverzeichnis / Neuerungen 2026

1. Vorträge: Alle gemeldeten Stücke bei den Einzel-, Gruppen- sowie Sektionswettspielen sind verbindlich. Die Wettspieler müssen spielen, was angemeldet wurde. Mutationen sind bis am 10. Mai 2026 möglich. Ziel: Förderung der Vorbereitung sowie eine frühzeitige Auseinandersetzung mit den Wettspielvorträgen. Ebenfalls gleichen wir uns den anderen Verbänden an.
2. Sektionswettspielkategorien (S1, S2, S3) werden auf 2 Kategorien zusammengelegt.
3. Durchführung Kategorien P / T Elite Vorrunden am Freitagabend vor Finaldurchgang Solo Duo.
4. Durchführung Finaldurchgang Kategorien P / T Elite am Samstag nach Gruppen-/Sektionswettspielen.
5. Podestplätze der Gruppen- und Sektionswettspielen erhalten ebenfalls eine Wettspieltrophäe.
6. Die Rangierung mit Punktzahl für alle Wettspieler wird beibehalten / nach einem Testversuch wieder eingeführt.
7. Nach langjährigem Beibehalten werden die Startgelder leicht angepasst

Besondere Wettspielbedingungen

Generell sind im Wettspielreglement des OWTPV die grundlegenden Wettspielbedingungen, Teilnahmeberechtigungen, Wettspielkategorien usw. festgelegt. **Dieses Reglement wurde jedoch an der DV 2023 ausser Kraft gesetzt um Neuerungen / Änderungen in den Bereichen Kategorien und Auszeichnungen kurzfristig einzuführen und zu testen. Die Wettspielbedingungen gemäss Wettspielprogramm 2026 in den aufgeführten Artikeln haben somit Vorrang gegenüber dem Wettspielreglement, grundsätzliche Bedingungen haben jedoch weiterhin Gültigkeit gemäß Art. 1 des Wettspielreglements OWTPV.**

Art. 3 Juniorenwettspiele

3Militärtambouren sind am Wettspiel zugelassen und sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

5Die jeweiligen Wettspielkategorien und Alterseinstufungen sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 4 Gruppenwettspiele

3Die jeweiligen Wettspielkategorien und Teilnahmebedingungen sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 5 Allgemeine Wettspiele

5Die jeweiligen Einzelwettspielkategorien sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

6Die jeweiligen Gruppen- und Sektionswettspielkategorien sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 6 Bestimmungen für alle Wettspiele

4Die Bedingungen betreffend vereinsübergreifender Teilnahme sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 18 Rangierung bei Punktgleichheit

1Die Bestimmungen betreffend Rangierung bei Punktgleichheit sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 19 Einheitspreis

1Die Bestimmungen betreffend Einheitspreis sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Art. 20 & 21 Auszeichnungen

11Die Bestimmungen betreffend Auszeichnungen sind gemäss diesem Wettspielprogramm geregelt.

Anmeldung / Mutationen

8. **Anmeldung:**

Die Anmeldungen werden von den Vereinen auf der Homepage des OWTPV getätigt. Anmeldefenster 15. Februar – 15. März 2026. Anmeldung auf www.owtpv.ch.

Fragen / Angelegenheiten die Wettspiele betreffend sind an den TK Wettspielleiter zu richten.

Kontakt: Daniel Nellen, Jesuitenweg 165, 3902 Glis
wettspiele@owtpv.ch, 078 / 841 99 99.

9. **Anmeldeschluss:**

Definitive Anmeldung bis am **15. März 2026**

10. Bei verspäteten Anmeldungen und Mutationen (z.B. Stückwahl / Nachmeldungen) wird pro betreffenden Teilnehmer oder Gruppe/Sektion eine Bearbeitungsgebühr von SFr. 20.- erhoben.

11. **Mutationen:**

Der Zeitplan wird am 01. Mai 2026 veröffentlicht. Mutationen (für Nachmeldungen Teilnahme oder angemeldete Stücke aufgrund Anmeldefehler) werden nur für die Frist von **10 Tagen nach Ausgabe des Zeitplans** berücksichtigt. Mutationen (Anträge „Verschiebung Startzeit“) werden **nur bis 10 Tage vor dem Wettspiel** berücksichtigt.

Mutationen sind generell innerhalb der Fristen an den Wettspielleiter zu richten und werden von der Wettspielleitung einzeln geprüft. Bei allfälligen bewilligten Mutationen wird der aktualisierte Zeitplan 7 Tage vor Wettspiel auf der OWTPV Homepage aufgeschaltet.

Vorträge

12. Pro Wettspieler oder Gruppe darf jeder Marsch oder jede Komposition in einer Wettspielkategorie nur einmal gespielt werden.
13. Alle Vorträge müssen vollständig unter Einhaltung der Kriterien für die betreffende Wettspielkategorie auswendig und ohne Hilfsmittel gespielt werden.
14. Für alle Wettspielkategorien gilt die Bestimmung, **dass nur Vorträge am jeweiligen Juryplatz erlaubt sind, die vom jeweiligen Teilnehmer / Gruppe / Sektion angemeldet wurde. Die angemeldeten Stücke sind verbindlich. Die Wettspieler müssen spielen, was angemeldet wurde. Mit dem Zeitplan erscheint eine verbindliche Liste.** Wird ein Vortrag gespielt, der nicht den Bestimmungen entspricht oder nicht dem offiziellen Notentext laut aktuellem Kompositionsverzeichnis übereinstimmt, wird dieser unter Vorbehalt eines anderslautenden Entscheides der Wettspielleitung als falscher Vortrag und mit 1.0 Punkt Abzug gewertet. Nachreichungen von Stücken bei der Anmeldung sind nicht erlaubt, es gilt einzig das aktuelle Kompositionsverzeichnis.

Teilnahme / Durchführung

15. Die jeweiligen Einzelwettspiele werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 5 Wettspieler pro Kategorie anmelden. Bei weniger Wettspielern entscheidet die TK über die Durchführung der Kategorie.
16. **Die Wettspiele der Kategorie P/T Elite Vorrunden werden im Einvernehmen mit dem Veranstalter voraussichtlich am Freitag ab ca. 16:30 Uhr durchgeführt (abhängig von Anmeldungen).**

17. In den Kategorien P/T Elite wird bei entsprechenden Anmeldungen am Samstagabend ein Finale durchgeführt. In Abhängigkeit von den Anmeldezahlen entscheidet die Wettspielleitung über die Art, Anzahl Teilnehmer und Durchführung der Finalkategorien (siehe Details Finale P/T Elite).
18. Die Gruppenwettspiele GN werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 6 Gruppen anmelden. Jede/r Wettspieler/in darf nur in einer Gruppe starten. **Die Gruppen in der jeweiligen Kategorie rekrutieren sich aus Mitgliedern eines Vereines oder vereinsübergreifend aus verschiedenen Vereinen.** Mehrere Gruppen pro Verein sind zugelassen und erwünscht. **Bei vereinsübergreifenden Gruppen werden die Vereine als „vereinsübergreifend“ gelistet.**
19. Jede Gruppe der Kategorien GN gibt bei der Wettspielanmeldung einen originellen Namen an, von einer Namensgebung mit Vereinsname und Nummerierung ist abzusehen. Die Gruppenmitglieder müssen namentlich inkl. Vereinszugehörigkeit bei der Anmeldung angegeben werden. Eine Gruppe ist startberechtigt so lange mindestens zwei der ursprünglich angemeldeten Teilnehmer am Start sind. Änderungen von Gruppenmitgliedern können nur bis zur Mutationsfrist 10 Tage nach Ausgabe Zeitplan beantragt werden und werden von der Wettspielleitung geprüft und beurteilt.
20. **Die Sektionswettspiele S1 – S2 werden nur durchgeführt, wenn sich über die 2 Kategorien mindestens 5 Sektionen anmelden. Über allfällige Kategorie Zusammenlegungen entscheidet die TK nach Anmeldeschluss.**

In den Kategorien S1 – S2 ist im Besonderen das Wettspielreglement zu beachten:

- 7 Vereine sind innerhalb der Sektionswettspiele S1, S2 in derselben Kategorie nur mit einer Formation zugelassen.
- 8 Alle Wettspieler/innen sind pro Verein nur in einer Formation zugelassen.
- 9 Wettspieler/innen, welche in mehreren Vereinen Mitglied sind, sind in derselben Kategorie nur in einer Formation zugelassen. Ausgenommen sind alle Jugendlichen bis zum 20. Altersjahr, welche die Militärmusikausbildung weder begonnen noch abgeschlossen haben. Auch Dirigenten (Sektionsleiter) dürfen ein Mehrfachengagement eingehen. Die Ausnahmen können nur gewährt werden, soweit der Zeitplan dies zulässt.
Mehrfachengagements welche die reglementarischen Voraussetzungen erfüllen, müssen zwingend und namentlich der Anmeldung beigelegt werden.
- 10 In Wettspielen der Tambourensektionen wird für jeden aktiv trommelnden Tambour (Dirigent ausgeschlossen) 0,1 Punkt Beteiligungszuschlag, jedoch höchstens 2 Punkte, angerechnet und einmal zur erreichten Gesamtpunktzahl addiert. Bei unterschiedlichen Beteiligungszahlen pro Wettspielplatz wird nur die geringste angerechnet.

21. Die Gruppenwettspiele SoloDuo SD werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 6 Gruppen anmelden. Über eine allfällige Durchführung der Kategorie entscheidet die TK nach Anmeldeschluss. Die Gruppe setzt sich aus einem Tambour und ein oder zwei Pfeifern/Innen verschiedener Stimmen zusammen. Spielen zwei Pfeifer/Innen dieselbe Stimme, wird die Gruppe disqualifiziert. Jede/r Wettspieler/in darf nur in einer Gruppe starten. Die Gruppen rekrutieren sich aus Mitgliedern eines Vereines oder vereinsübergreifend aus verschiedenen Vereinen. Mehrere Gruppen pro Verein sind zugelassen und erwünscht. Bei vereinsübergreifenden Gruppen werden die Vereine mit Doppelbenennung gelistet. Erstgelistet wird der anmeldende Verein, welchem auch das Startgeld verrechnet wird. Jede Gruppe gibt bei der Wettspielanmeldung einen originellen Namen inklusive der Teilnehmernamen an.
22. Die Wettspiele der Kategorie SD Solo Duo werden im Einvernehmen mit dem Veranstalter voraussichtlich am Freitag frühestens ab 13:00 Uhr durchgeführt. Je nach Anzahl Anmeldungen entscheidet die TK über die Durchführung von Vorrunden und eines Finals, welches **am Freitagabend im Festzelt ca. 19:30 Uhr** ausgetragen wird. Falls die Kategorie ohne Finale durchgeführt wird, kann die Anzahl der Juryteams in der Vorrunde auf 3 erhöht werden.
23. Die Ahnenmusikwettspiele TN werden nur durchgeführt, wenn sich mindestens 5 Sektionen anmelden.

Zeitplan

24. Der Zeitplan (inklusive allfälliger Mutationen 7 Tage vor Wettspiel auf OWTPV Homepage) ist einzuhalten. Nach erfolgtem Vortrag haben sich die Wettspieler/innen unverzüglich zum nächsten Juryplatz zu begeben (kein gruppenweises Verschieben). Wettspieler mit einer Verspätung von mehr als 5 Minuten können vom Wettspiel ausgeschlossen werden.

Pfeifer Kat. P3J, P2J, P1J, PV, P Elite, GN

25. Es dürfen nur Märsche und Kompositionen angemeldet und vorgetragen werden, die im gültigen Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV klassiert bzw. aufgeführt sind (Stand: Januar 2026, siehe Homepage des OWTPV). Dieses legt auch verbindlich fest, welche Vorträge als „Marsch“ oder als „Komposition“ gelten, deren Klassierung sowie die Angabe „frei“ oder „gesperrt“. Informationen zum Verzeichnis können bei der KlaKo (klako@owtpv.ch) eingeholt werden.
26. Für den freigewählten Marsch / die freigewählte Komposition gilt: Es müssen Märsche / Kompositionen mit mindestens 48 Takten vollständig gemäss Notentext vorgetragen werden. Stücke, welche diese Anforderung nicht erfüllen, sind im Anmeldetool nicht auswählbar.
27. Bei der freigewählten Komposition müssen die Töne sowie Ablauf exakt dem Notentext entsprechen. Interpretation, Dynamik, Artikulation sowie Verzierungen (Bindungen, Triller, Praller etc.) stehen dem Wettspieler frei. Märsche sind exakt nach Notentext vorzutragen.
28. Die Bewertung durch die Jury erfolgt gemäss der Taxations- und Bewertungstabelle Natwärisch, einsehbar auf der Homepage des OWTPV.

Tambouren Kat. T3J, T2J, T1J, TV, T2, T Elite, S2, S1

29. Es dürfen nur Märsche (BM und M) und Kompositionen vorgetragen werden, die im gültigen Kompositionsverzeichnis des STPV klassiert bzw. aufgeführt sind (Stand: Januar 2026, siehe Homepage des OWTPV). Dieses legt auch verbindlich fest, welche Stücke als Märsche (BM und M) gelten.
30. Der Marsch ist mit der jeweils geforderten min. Anzahl aufeinander folgenden Versen zu spielen. Wird ein Marsch nicht mit Vers 1 begonnen, ist dies bei der Anmeldung anzugeben.
31. Es sind nur Kompositionen mit einer minimalen Gesamtaktanzahl von 86 Takten erlaubt und müssen in der Regel vollständig gespielt werden. Stücke, welche diese Anforderung nicht erfüllen, sind im Anmeldetool nicht auswählbar.
32. Die Bewertung durch die Jury erfolgt gemäss der Taxations- und Bewertungstabelle des STPV.

Newcomer P3J / T3J

33. In den Kategorien P3J sowie T3J dürfen nebst den regulären Jahrgängen auch Newcomer starten. In Frage kommen hier Wettspieler der Kategorien P2J / T2J, welche das erste oder zweite Mal an einem Wettspiel teilnehmen. Es sind maximal 2 aufeinanderfolgende Teilnahmen in den tieferen Kategorien P3J / T3J als Newcomer möglich, sofern der Wettspieler U17 ist. Ist der Wettspieler Jahrgangs massig nicht mehr in den Kategorien P2J / T2J zugelassen, entfällt die Möglichkeit, als Newcomer bei den Jüngsten zu starten.

Finaldurchgang P / T Elite

34. Die bestklassierten Wettspieler der Kategorien P/T Elite bestreiten am Samstag nach den Gruppen-/Sektionswettspielen ein Finale.
35. Das Finale wird nach Möglichkeit ins Rahmenprogramm integriert und ist der Öffentlichkeit zugänglich. Tambouren und Pfeifer spielen dabei abwechselnd am selben Juryplatz.
36. Es werden voraussichtlich 5 Teilnehmer pro Finalkategorie das Finale bestreiten (die definitive Anzahl wird bei Herausgabe der Startliste bekannt gegeben).
37. Die Finalteilnehmer sowie die Startliste des Finaldurchgangs werden im Anschluss an das Solo Duo Finale bekanntgegeben.
38. In der Kategorie T Elite werden pro Finalisten die gleichen Stücke (M/BM und K) wie in der Vorrunde vorgetragen.
39. In der Kategorie P Elite entscheidet der Wettspieler nach Bekanntgabe der Finalteilnahme, welches der angemeldeten Stücke aus der Vorrunde vorgetragen wird.
40. Für die Schlussrangierung der Finalisten sind einzig die im Finale erzielten Noten massgebend. Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Finalisten entscheidet die Gesamtnote des zweiten Finalvortrages (T Elite) resp. der Teilnoten gemäss Paragraph „Punktegleichheit“ (P/T Elite).

Solo Duo

41. Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen vorgetragen werden, die im Kompositionsverzeichnis SD (Stand Januar 2026) enthalten sind. Nachsendungen oder Änderungen von Noten sind nicht möglich und werden nicht entgegengenommen.
42. Für den freigewählten Marsch / die freigewählte Komposition gilt: Es müssen Märsche / Kompositionen mit mindestens 48 Takten vollständig gemäss Notentext vorgetragen werden. Interpretation, Dynamik, Artikulation sowie Verzierungen (Triller, Praller etc.) stehen dem Wettspieler frei.
43. Die Bewertung durch die Jury erfolgt gemäss der Taxations- und Bewertungstabelle für die Kategorie Solo Duo TN, einsehbar auf der Homepage des OWTPV.

Auszeichnungen

Einzelwettspiele

¹In jeder Einzelwettspielkategorie erhalten mindestens 30% der teilnehmenden Wettspieler/ innen eine Lorbeerkranzauszeichnung.

²Folgende Lorbeerkränze werden in den Einzelwettspielkategorien verteilt:

- P3J/T3J: Lorbeerkranz mit einem grünen Stirnkreuz
- P2J/T2J: Lorbeerkranz grün mit einem silbernen Stirnkreuz
- P1J/T1J: Lorbeerkranz grün mit einem goldenen Stirnkreuz
- T2: Lorbeerkranz grün mit einem silbernen Stirnkreuz mit 8-facher Silberblatteinlage
- P/T Elite: Lorbeerkranz grün mit einem goldenen Stirnkreuz mit 8-facher Goldblatteinlage
Beide Erstplatzierten erhalten einen Lorbeerkranz komplett aus Gold (Festsieger)
- PV/TV: Alle Einzelwettspieler erhalten einen Lorbeerkranz komplett aus Silber

³Die 1.-3. platzierten aller Einzelwettbewerbsspielkategorien erhalten eine Trophäe, welche vom jeweiligen Veranstalter kreiert wird, inkl. entsprechender Gravur der Kategorie und Rang sowie Festaufschrift.

Gruppenwettspiele

⁴ Die 1.-3. platzierten aller Gruppenwettbewerbsspielkategorien erhalten eine Trophäe, welche vom jeweiligen Veranstalter kreiert wird, inkl. entsprechender Gravur der Kategorie und Rang sowie Festaufschrift. In jeder Gruppenwettbewerbsspielkategorie (GN, SD) erhalten 30% der rangierten Gruppen einen Preis. Die Preise verstehen sich als Naturalpreise / Gutscheine nach Wahl des Veranstalters. Der Sieger der Kategorie SD erhält zudem einen Wanderpokal.

Sektions- und Ahnenmusikwettspiele

⁵In den Sektionswettbewerbsspielkategorien S1/S2 werden folgende Auszeichnungen verteilt:

- Alle rangierten Sektionen erhalten einen Lorbeerkrantz grün.

⁶In der Ahnenmusikategorie TN werden folgende Auszeichnungen verteilt:

- Alle rangierten Vereine erhalten einen Lorbeerkrantz mit Silberblatteinlage.

⁷Vereine, welche gleichzeitig an Tambourensektions- und Ahnenmusikwettspielen teilnehmen, erhalten nur einen Krantz mit Silberblatteinlagen.

Die 1.-3. platzierten aller Sektions- und Ahnenmusikwettbewerbsspielkategorien erhalten eine Trophäe, welche vom jeweiligen Veranstalter kreiert wird, inkl. entsprechender Gravur der Kategorie und Rang sowie Festaufschrift.

Zusätzliche Ehrengaben sind dem Veranstalter freigestellt, somit Sache des Veranstalters.

Alle Wettspieler erhalten ein tragbares Abzeichen (z.B. Rosette mit Fest-Pin, Genaues dem Veranstalter überlassen) und gilt für alle **Einzel-, Gruppen-, SoloDuo- und Sektions-Wettspieler**. Dieses Abzeichen wird pro Wettspieler einmalig ausgegeben (Versand vor dem Wettbewerb) und darf von jedem Wettspieler während des Festwochenendes getragen werden als Zeichen der Teilnahme und Anerkennung.

Über eine allfällige Mehrverteilung der Auszeichnungen entscheidet die TK / Wettspielleitung.

Punktegleichheit

Erreichen mehrere Wettspieler/innen die gleiche Punktzahl, werden alle auf demselben Platz rangiert. Die Auszeichnungen, Preise und Trophäen werden bei Punktegleichheit jedoch nach dem Kriterium der besseren Einzelpunktzahl am 2. Wettspielplatz ermittelt. Bei den Pfeiferkategorien gilt folgende Reihenfolge Interpretation, Rhythmus, Ansatz. Bei den Tambourenkategorien gilt die Reihenfolge Technik, Dynamik, Rhythmus. Der oder die Wettspieler/innen mit der nächsttieferen Punktzahl werden auf dem Platz rangiert, der nach Aufsummierung der Anzahl Gleichplatzierten folgt. Ist jede Note am 2. Wettspielplatz identisch, entscheidet der 1. Wettspielplatz. Ist immer noch jede Note identisch entscheidet das Los.

Die Siegergruppe Kategorie SoloDuo resp. der Ahnenmusikategorie wird bei Gleichheit der Gesamtpunktzahl ermittelt nach dem Kriterium der besseren Einzelpunktzahl, in der Reihenfolge Musikalität, Zusammenspiel, Pfeifer, Tambour. Ist immer noch jede Note identisch entscheidet das Los.

Startgeld

Die Startgelder wurden für 2026 angepasst und gelten unter Vorbehalt / Annahme an DV.

Einzelwettspiele	Fr.	30.-	(bisher 24.-)
Solo Duo Wettspiele	Fr.	50.-	(bisher 50.-)
Gruppenwettspiele	Fr.	60.-	(bisher 50.-)
Sektionswettspiele	Fr.	80.-	(bisher 50.-)

Allgemeine Hinweise

Die Wettspiele sind öffentlich und für alle interessierten Zuhörer zugänglich.

Verschiedenes

Im Zweifelsfall entscheidet die technische Kommission zusammen mit dem Verbandspräsidenten.

DIE ENTSCHEIDUNGEN DER JURY SIND VORBEHALTLOS ZU AKZEPTIEREN!!!

Der Wettspielkodex des STPV ist einzuhalten

https://stpv-astf.ch/wp-content/uploads/2022/12/Wettspiel-Kodex-STPV_v1_2023.pdf

**Oberwalliser Tambouren- und
Pfeiferverband OWTPV**

TK Wettspielleiter
Daniel Nellen

1. Jungpfeifer Kategorie P3J

P3J.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P3J.1

31 Punkte

P3J.2 Freigewählter Marsch oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P3J.2

31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl P3J

62 Punkte

Besondere Hinweise:

P3J.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

P3J.2: Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2013 und jüngere (U13) sowie Newcomer U17 (siehe Punkt 23)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

2. Jungpfeifer Kategorie P2J

P2J.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P2J.1

31 Punkte

P2J.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P2J.2

31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl P2J

62 Punkte

Besondere Hinweise:

P2J.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

P2J.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2009 und jüngere (U17)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

3. Jungpfeifer Kategorie P1J

P1J.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P1J.1

31 Punkte

P1J.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P1J.2

31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl P1J

62 Punkte

Besondere Hinweise:

P1J.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

P1J.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2005 und jüngere (U21)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

4. Pfeifer Kategorie PV

PV.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl PV.1

31 Punkte

PV.2 Freigewählter Marsch oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl PV.2

31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl PV

62 Punkte

Besondere Hinweise:

PV.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

PV.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 1984 und ältere

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

5. Pfeifer Kategorie P Elite

P.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P.1

31 Punkte

P.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl P.2

31 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl P Elite

62 Punkte

Besondere Hinweise:

P.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

P.2: Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Alter unbeschränkt

ACHTUNG: Wettspiel Kategorie Pfeifer P Elite am Freitag ab ca. 16:30 Uhr.

6. Pfeifer Kategorie P Elite Final

PF.1 Freigewählter Marsch oder Komposition

Der Marsch oder die Komposition aus der Vorrunde.

Bewertung:

Juryteam 1

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte

Juryteam 2

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte

Bonus max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl PF.1

61 Punkte

Besondere Hinweise:

PF.1: Im Finaldurchgang ist einer bzw. eine der in der Vorrunde gespielten Märsche oder Kompositionen vorzutragen.

Der gewünschte Vortrag wird im Anschluss an die Bekanntgabe der Finalteilnahme der Wettspielleitung mitgeteilt.

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

Alter unbeschränkt

ACHTUNG: Wettspiel Kategorie P Elite Finale am Samstag nach Gruppen- / Sektionswettspielen.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

7. Pfeifergruppen Kategorie GN

GN.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Zusammenspiel	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl GN.1

41 Punkte

GN.2 Freigewählter Marsch oder freigewählte Komposition

Ein Marsch **oder** eine Komposition nach freier Wahl aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch.

Bewertung:

Ansatz	10 Punkte
Rhythmus	10 Punkte
Interpretation	10 Punkte
Zusammenspiel	10 Punkte
Bonus	max. 1 Punkt

Maximal erreichbare Punktzahl GN.2

41 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl GN

82 Punkte

Besondere Hinweise:

GN.1: Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

Klassierung / Bonus unbeschränkt

GN.2: Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis Natwärisch OWTPV (Januar 2026) gespielt werden.

Klassierung / Bonus unbeschränkt

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

- Jeder Wettspieler darf nur einmal starten. Die Gruppe besteht aus Mitgliedern desselben Vereines oder vereinsübergreifend
- Gruppengrösse: 4-6 Pfeifer
- Alter der Teilnehmer unbeschränkt

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

8. Jungtambouren Kategorie T3J

T3J.1 Grundlage 1
Wirbel 10 Punkte

T3J.1 Marsch
Ordonnanzmarsch zwei Märsche aufeinanderfolgend nach freier Wahl aus Nr. 2 –12
Bewertung:
Technische Ausführung 20 Punkte
Rhythmus 10 Punkte 30 Punkte

T3J.2 Grundlage 2
Schlepp 10 Punkte

T3J.2 Freigewählte Komposition oder freigewählter Marsch (BM + M)
Eine Komposition oder ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 6
Bewertung:
Technische Ausführung 20 Punkte
Rhythmus 10 Punkte
Dynamik 10 Punkte
Bonus max. 1.0 Punkte 41 Punkte

Bonus:
Klasse 1: 1.00 Punkte
Klasse 2: 0.80 Punkte
Klasse 3: 0.60 Punkte
Klasse 4: 0.40 Punkte
Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T3J **91 Punkte**

Besondere Hinweise

- T3J.1/2 - Die Grundlagen müssen gemäss "Wirbel" gespielt werden.
T3J.1 - Die zwei Teile Ordonnanzmärsche können frei, aber müssen aufeinanderfolgend gewählt werden (Richtig: z.B. Nr. 4+5 / Falsch: z.B. Nr. 4+6).
T3J.2 - Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 bis 6 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 4 Verse mit Wiederholung oder 64 Takte.
- Kompositionen müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)
(Sonderfall Retraite: Es müssen mind. 90 Takte gespielt werden und nicht vollständig)
- **Für Märsche und Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2013 und jüngere (U13) sowie Newcomer U17 (siehe Punkt 23)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

9. Jungtambouren Kategorie T2J

T2J.1 Grundlage 1
Wirbel 10 Punkte

T2J.1 Freigewählter Marsch (BM + M)
4 Verse eines Baslermarsches oder Marsches aus den Klassen 1 bis 6.

T2J.2 Grundlage 2
Eine Grundlage nach freier Wahl aus:
5er Ruf, Bataflafla 10 Punkte

T2J.2 Freigewählte Komposition oder freigewählter Marsch (BM + M)
Eine Komposition oder ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 5.

Bewertung der Vorträge T2J.1 und T2J.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

Klasse 1: 1.00 Punkte
Klasse 2: 0.80 Punkte
Klasse 3: 0.60 Punkte
Klasse 4: 0.40 Punkte
Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T2J **102 Punkte**

Besondere Hinweise

- T2J.1/2(G) - Die Grundlagen müssen gemäss "Wirbel" gespielt werden.
- T2J.1 (M) - Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 – 6 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 4 Verse mit Wiederholung oder 64 Takte.
- **Für Märsche (BM + M) gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- T2J.2 (K) - Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 – 5 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)
- **Für Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2009 und jüngere (U17)

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

10. Jungtambouren Kategorie T1J

T1J.1 Grundlage 1
Wirbel 10 Punkte

T1J.1 Freigewählter Marsch (BM + M)
6 Verse eines Baslermarsches oder Marsches aus den Klassen 1 bis 5.

T1J.2 Grundlage 2
Eine Grundlage nach freier Wahl aus:
Double, 7er mit Nachschlag r+l, Zitterstreich 10 Punkte

T1J.2 Freigewählte Komposition
Eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 5.

Bewertung der Vorträge T1J.1 und T1J.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

Klasse 1: 1.00 Punkte
Klasse 2: 0.80 Punkte
Klasse 3: 0.60 Punkte
Klasse 4: 0.40 Punkte
Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T1J **102 Punkte**

Besondere Hinweise

- T1J.1/2 (G) - Die Grundlagen müssen gemäss "Wirbel" gespielt werden.
- T1J.1 (M) - Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 – 5 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
- **Für Märsche (BM + M) gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- T1J.2 (K) - Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 – 5 gespielt werden.
- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 21)
- **Für Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2005 und jüngere (U21) / Militärtambouren, welche die RS absolviert haben, müssen in der Kategorie T Elite starten.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

11. Tambouren Kategorie TV

TV.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

Ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 6.

TV.2 Freigewählter Marsch (BM + M) oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 6.

Bewertung der Vorträge TV.1 und TV.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

Klasse 1: 1.00 Punkte

Klasse 2: 0.80 Punkte

Klasse 3: 0.60 Punkte

Klasse 4: 0.40 Punkte

Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl TV

82 Punkte

Besondere Hinweise

- TV.1
- Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 bis 6 gespielt werden.
 - Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - **Für Märsche (BM + M) gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- TV.2
- Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 bis 6 gespielt werden.
 - Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 22)
 - **Für Märsche und Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 1984 und ältere

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

12. Tambouren Kategorie T2

T2.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

Ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 3 bis 6.

T2.2 Freigewählter Marsch (BM + M) oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 3 bis 6.

Bewertung der Vorträge T2.1 und T2.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 0.6 Punkte	40.60 Punkte

Bonus:

Klasse 3: 0.60 Punkte

Klasse 4: 0.40 Punkte

Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T2

81.20 Punkte

Besondere Hinweise

- T2.1
- Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 3 bis 6 gespielt werden.
 - Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - **Für Märsche (BM + M) gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- T2.2
- Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 3 bis 6 gespielt werden.
 - Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 22)
 - **Für Märsche und Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Jahrgänge 2004 bis und mit 1985

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

13. Tambouren Kategorie T Elite

T.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

Ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 3.

T.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 3.

Bewertung der Vorträge T.1, und T.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

Klasse 1: 1.00 Punkte

Klasse 2: 0.80 Punkte

Klasse 3: 0.60 Punkte

Klasse 4: 0.40 Punkte

Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T Elite

82 Punkte

Besondere Hinweise

- T1.1 - Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 bis 3 gespielt werden.
- Märsche (BM + M): 8 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
- T1.2 - Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 bis 3 gespielt werden.
- Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 22)
- **Für Märsche (BM + M) und Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

Alter unbeschränkt

ACHTUNG: Wettspiel Kategorie Tambouren T Elite am Freitag ab ca. 16:30 Uhr.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

14. Tambouren Kategorie T Elite Final

TF.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

Ein Marsch (BM + M) aus den Klassen 1 bis 3, welcher in der Vorrunde gespielt wurde.

TF.2 Freigewählte Komposition

Eine Komposition aus den Klassen 1 bis 3, welche in der Vorrunde gespielt wurde.

Bewertung der Vorträge TF.1, und TF.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

Klasse 1: 1.00 Punkte
Klasse 2: 0.80 Punkte
Klasse 3: 0.60 Punkte
Klasse 4: 0.40 Punkte
Klasse 5: 0.20 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl T Elite Final

82 Punkte

Besondere Hinweise

- TF.1
- Im Finaldurchgang wird derselbe Vortrag wie in der Vorrunde nochmals gespielt.
 - Märsche (BM + M): 8 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
- TF.2
- Im Finaldurchgang wird derselbe Vortrag wie in der Vorrunde nochmals gespielt.
 - Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 22)
 - Für Märsche (BM + M) und Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.

Teilnahmeberechtigung

Alter unbeschränkt

ACHTUNG: Wettspiel Kategorie Tambouren T Elite Finale am Samstag nach Gruppen- / Sektionswettspielen.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

15. Tambouren Sektion S2

S2.1 Freigewählter Marsch (M)

Ein Marsch (M) nach freier Wahl aus den Klassen 4 bis 6.

S2.2 Freigewählter Marsch (BM + M) oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 3 bis 6.

Bewertung der Vorträge S2.1 und S2.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 0.6 Punkte	40.60 Punkte

Bonus:

Klasse 3: 0.60 Punkte

Klasse 4: 0.40 Punkte

Klasse 5: 0.20 Punkte

Beteiligungszuschlag:

Pro Tambour	0.1 Punkte	max. 2.0 Punkte
-------------	------------	-----------------

Maximal erreichbare Punktzahl S2

83.20 Punkte

Besondere Hinweise

- S2.1
- Es dürfen nur Märsche (M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 4 bis 6 gespielt werden.
 - Märsche: 4 Verse mit Wiederholung oder 64 Takte.
 - **Für Märsche gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- S2.2
- Es dürfen nur Märsche (BM + M) oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 3 bis 6 gespielt werden.
 - Märsche (BM + M): 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 22)
 - **Für Märsche und Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: min. 6 Tambouren + Dirigent
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Eine Mehrfachteilnahme ist nur unter Einhaltung der besonderen Bestimmungen gemäss Wettspielreglement erlaubt.
- Mehrfachteilnahmen werden im Zeitplan nicht zwingend berücksichtigt.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

16. Tambouren Sektion S1

S1.1 Freigewählter Marsch (BM + M)

Ein Marsch (BM + M) nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 3.

S1.2 Freigewählter Marsch (BM + M) oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl aus den Klassen 1 bis 3.

Bewertung der Vorträge S1.1 und S1.2

Technische Ausführung	20 Punkte	
Rhythmus	10 Punkte	
Dynamik	10 Punkte	
Bonus	max. 1.0 Punkte	41 Punkte

Bonus:

Klasse 1: 1.00 Punkte

Klasse 2: 0.80 Punkte

Klasse 3: 0.60 Punkte

Beteiligungszuschlag:

Pro Tambour	0.1 Punkte	max. 2.0 Punkte
-------------	------------	-----------------

Maximal erreichbare Punktzahl S1

84 Punkte

Besondere Hinweise

- S1.1
- Es dürfen nur Märsche (BM + M) aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 bis 3 gespielt werden.
 - Märsche: 6 Verse mit Wiederholung oder 96 Takte.
 - **Für Märsche gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**
- S1.2
- Es dürfen nur Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis STPV (Januar 2026) Klasse 1 bis 3 gespielt werden.
 - Kompositionen (inkl. Retraite) müssen vollständig gespielt werden. (siehe Punkt 22)
 - **Für Kompositionen gibt es einen Schwierigkeitsbonus je nach Klasse.**

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: min. 6 Tambouren + Dirigent
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Eine Mehrfachteilnahme ist nur unter Einhaltung der besonderen Bestimmungen gemäss Wettspielreglement erlaubt.
- Mehrfachteilnahmen werden im Zeitplan nicht zwingend berücksichtigt.

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

17. Gruppe Kategorie SoloDuo SD

SD.1 Freigewählter Marsch oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl

Bewertung:

Juryteam 1

Pfeifer	10 Punkte	
Zusammenspiel	20 Punkte	
Musikalität / Dynamik	20 Punkte	
Tambour	10 Punkte	60 Punkte

Juryteam 2

Pfeifer	10 Punkte	
Zusammenspiel	20 Punkte	
Musikalität / Dynamik	20 Punkte	
Tambour	10 Punkte	60 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl SD

120 Punkte

Besondere Hinweise

SD.1: - Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis
SD TN (Januar 2026) vorgetragen werden (siehe Punkt 25).

- Es werden keine Boni vergeben (Schwierigkeitsgrad + Teilnehmerzahl)

Die Vorträge müssen mindestens 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext gespielt werden.

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: 1 Tambour + 1 od. 2 Pfeifer
(2 Pfeifer sind nur bei mehrstimmiger Stückwahl zugelassen).
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Jeder Wettspieler darf nur einmal starten.
- Die Gruppe besteht aus Mitgliedern desselben Vereines oder vereinsübergreifend.

ACHTUNG: Wettspiel Kategorie SoloDuo am Freitag ab frühestens 13:00 Uhr / Finale ca. 19:30 Uhr

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!

18. Kategorie Ahnenmusik Tambouren / Natwärisch TN

TN.1 Freigewählter Marsch

Ein Marsch nach freier Wahl

TN.2 Freigewählter Marsch oder freigewählte Komposition

Ein Marsch oder eine Komposition nach freier Wahl

Bewertung:

Juryteam 1

Pfeifer	10 Punkte	
Zusammenspiel	20 Punkte	
Musikalität / Dynamik	20 Punkte	
Tambour	10 Punkte	60 Punkte

Juryteam 2

Pfeifer	10 Punkte	
Zusammenspiel	20 Punkte	
Musikalität / Dynamik	20 Punkte	
Tambour	10 Punkte	60 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl TN

240 Punkte

Besondere Hinweise

- TN.1: - Es dürfen nur Märsche aus dem Kompositionsverzeichnis
SD TN (Januar 2026) vorgetragen werden. (siehe Punkt 25)
- TN.2: - Es dürfen nur Märsche oder Kompositionen aus dem Kompositionsverzeichnis
SD TN (Januar 2026) vorgetragen werden. (siehe Punkt 25)
- TN.1 & .2: - Die Vorträge müssen mind. 3 Verse resp. 48 Takte aufweisen und vollständig gemäss Notentext
gespielt werden.
- Es werden keine Boni vergeben (Schwierigkeitsgrad + Teilnehmerzahl)

Teilnahmeberechtigung

- Gruppengröße: min. 8 Pfeifer, 3 Tambouren + Dirigent
- Nur eine Gruppe pro Verein zugelassen
- Alter der Teilnehmer: unbegrenzt
- Durchführung nur bei min. 5 Anmeldungen

Bitte die besonderen Wettspielbedingungen beachten!