Die deutschen Jagdsignale

für Fürst Pleß- und Parforcehörner in B

in der Fassung (ein- bis sechsstimmig) von Reinhold Stief

Fehlerhinweise

Bewertungsblatt und -kriterien

Fehlerschlüssel

NIEDERÖSTERREICHISCHER
LANDESJAGDVERBAND

1080 Wien, Wickenburggasse 3

Sehr geehrter Herr Hornmeister!

Es ist ein offenenes Geheimnis, dass trotz Seminaren und sonstigen Schulungen bei den vorgeschriebenen Pflichtstücken im Zuge der Jagdhornbläserwettbewerbe von den Wertungsrichtern immer wieder dieselben Fehler beanstandet werden müssen!

Wir dürfen Ihnen im Internet ein Heft anbieten, das diese immer wiederkehrenden Fehler berücksichtigt hat und die wichtigsten Hinweise für alle Signale enthält.

Download: http://www.noeljv.at/jagdhorn/

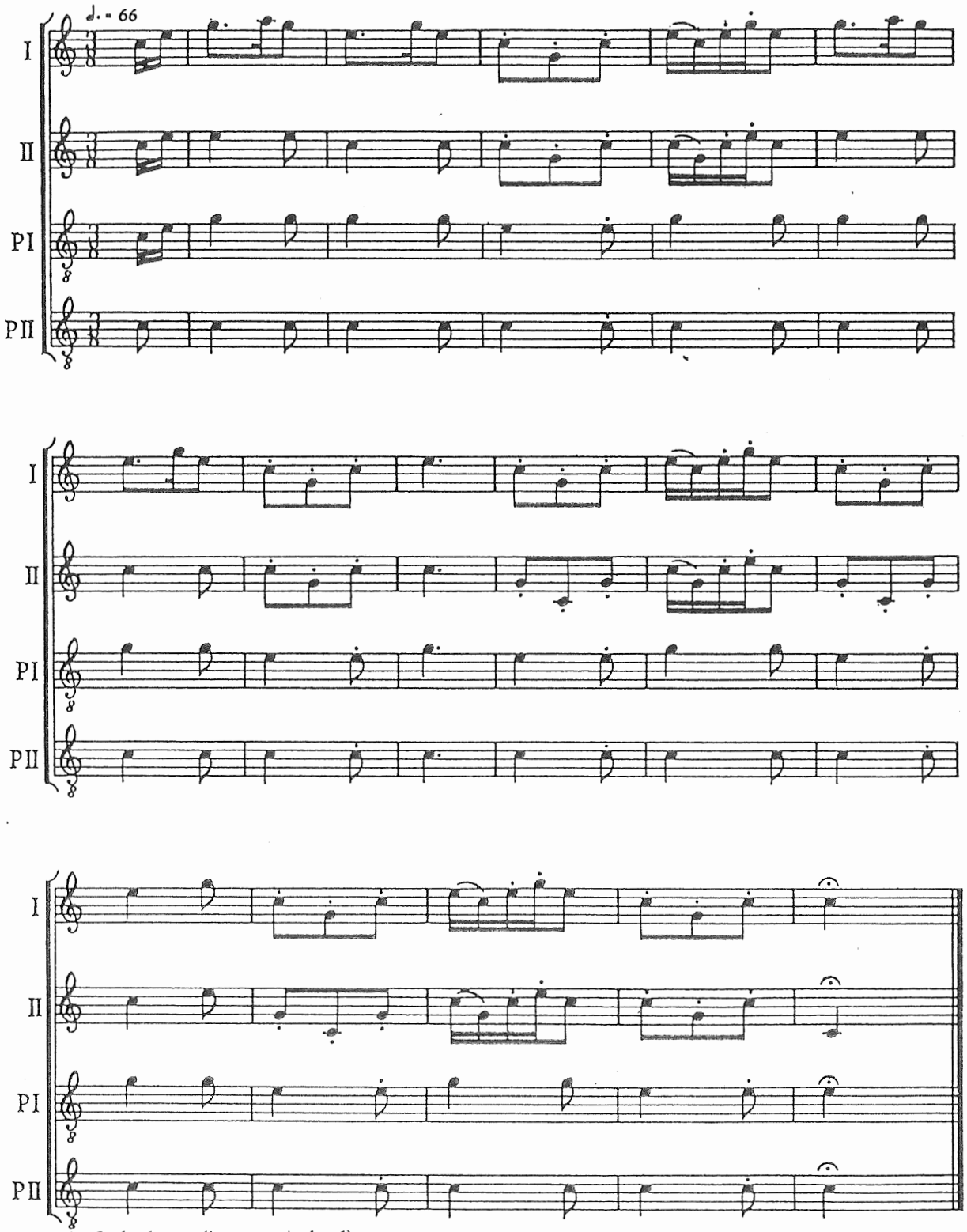
Wir hoffen, Ihnen damit ein kleines Hilfsmittel für die künftigen Bläserwettbewerbe überreichen zu können, wünschen weiterhin viel Freude und Erfolg mit Ihrer Bläser-gruppe und verbleiben mit besten Grüßen und

Weidmannsheil!

Johann Hayden
Landeshornmeister

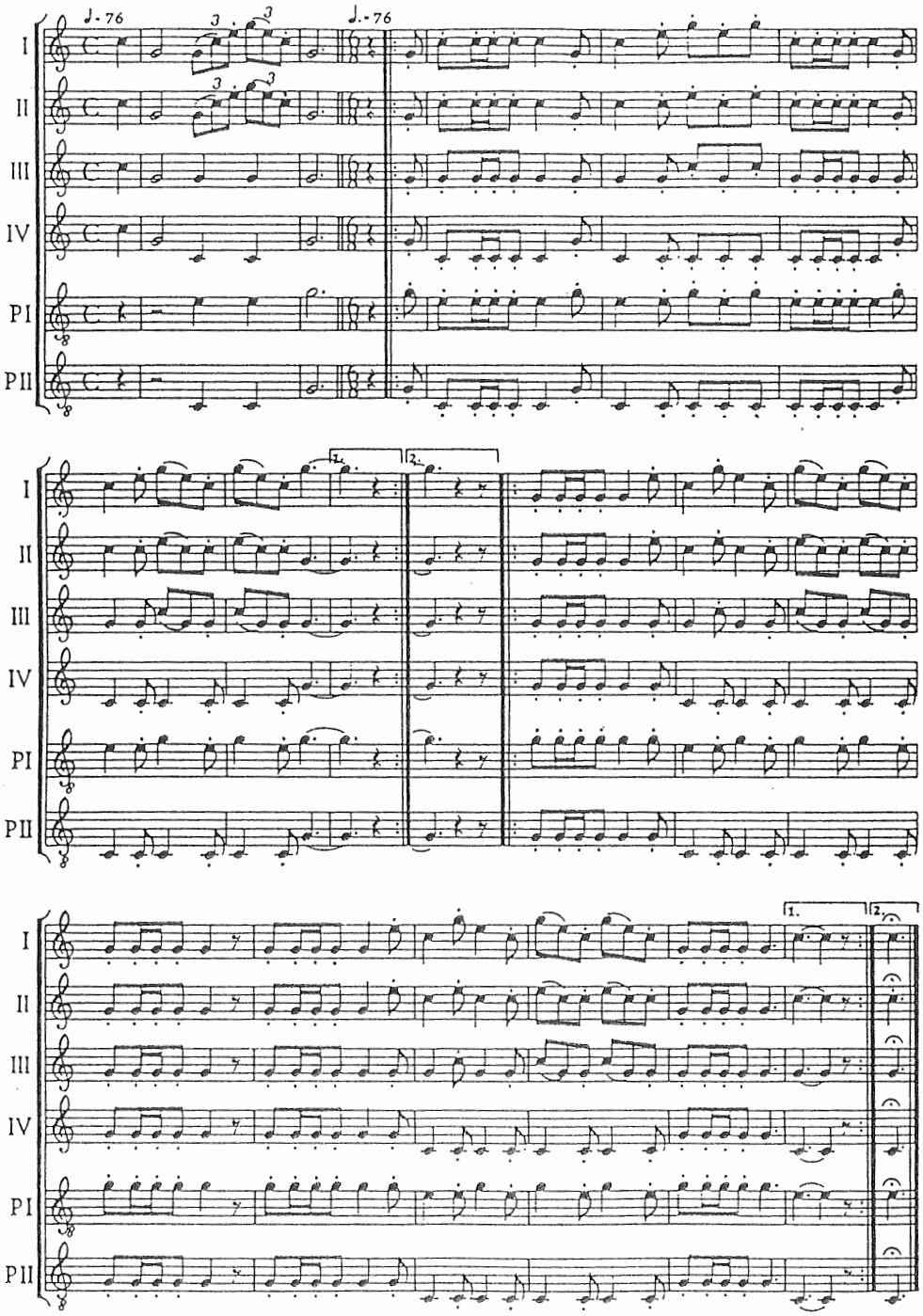
A. Allgemeine Signale

1. Das Hohe Wecken



Auftakt kurz (letztes Achtel)
Punktierungen beachten (Verhältnis der Notenwerte = 3 : 1)!
Takt 8: 3/8-Note aushalten!
Staccati und Schlußfermate beachten!

2. Begrüßung

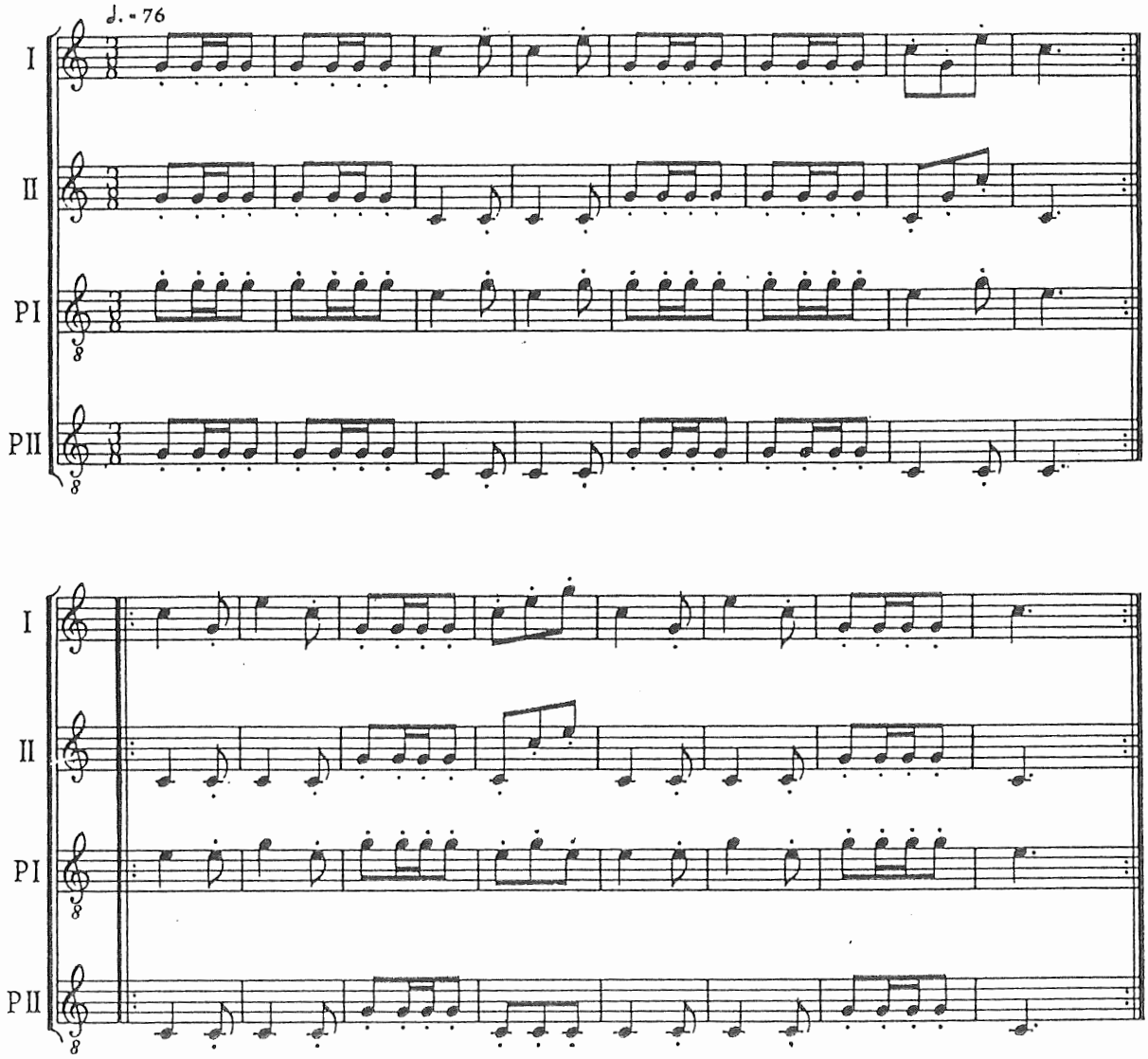


Tempo: sowohl 1/4 als auch 3/8 = 76 (Einleitung und Hauptteil gleich schnell!)

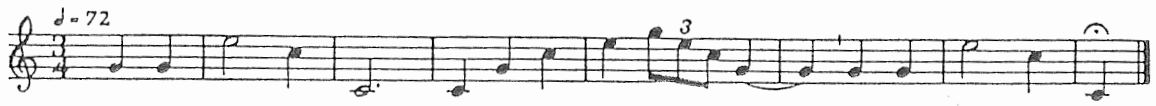
Takt 1: Bindungen und staccati in den Triolen beachten!
Takt 2: 3/4-Note genau aushalten, Auftakt im 4. Schlag!
Takte 6 und 7: Bindungen von g´´ - e´´ genau im Zeitmaß!
Takte 7 bis 9: die punktierten g´´ genau zwei Schläge aushalten, in den 3. Schlag fällt der Auftakt zur Wiederholung; in der secunda volta ist der 2. Schlag eine Pause!
Takt 17: zwischen Takt 17 und 18 keine Pause!
Takt 18: (prima volta) c´´ keine ganzen zwei Schläge aushalten, 1/8-Pause als Atempause!
Takt 19: Schlußfermate beachten!

3. Zum Essen

Tempo: 3/8 = 76 (auf 1 zählen!)
Genaue Unterscheidung zwischen den breiten Viertel- und staccato-Achtelnoten!
Takt 12: Oktav-Intervall c′- c′′ im 2. Pleßhorn beachten!
Kaine Schlußfermate!

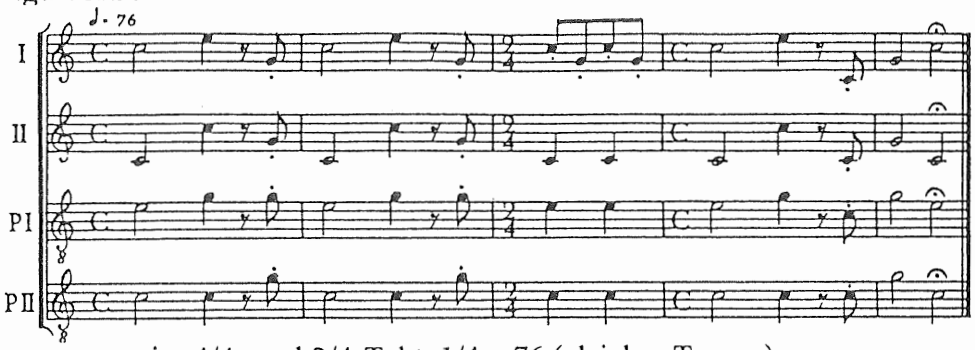


4. Blatt schlagen



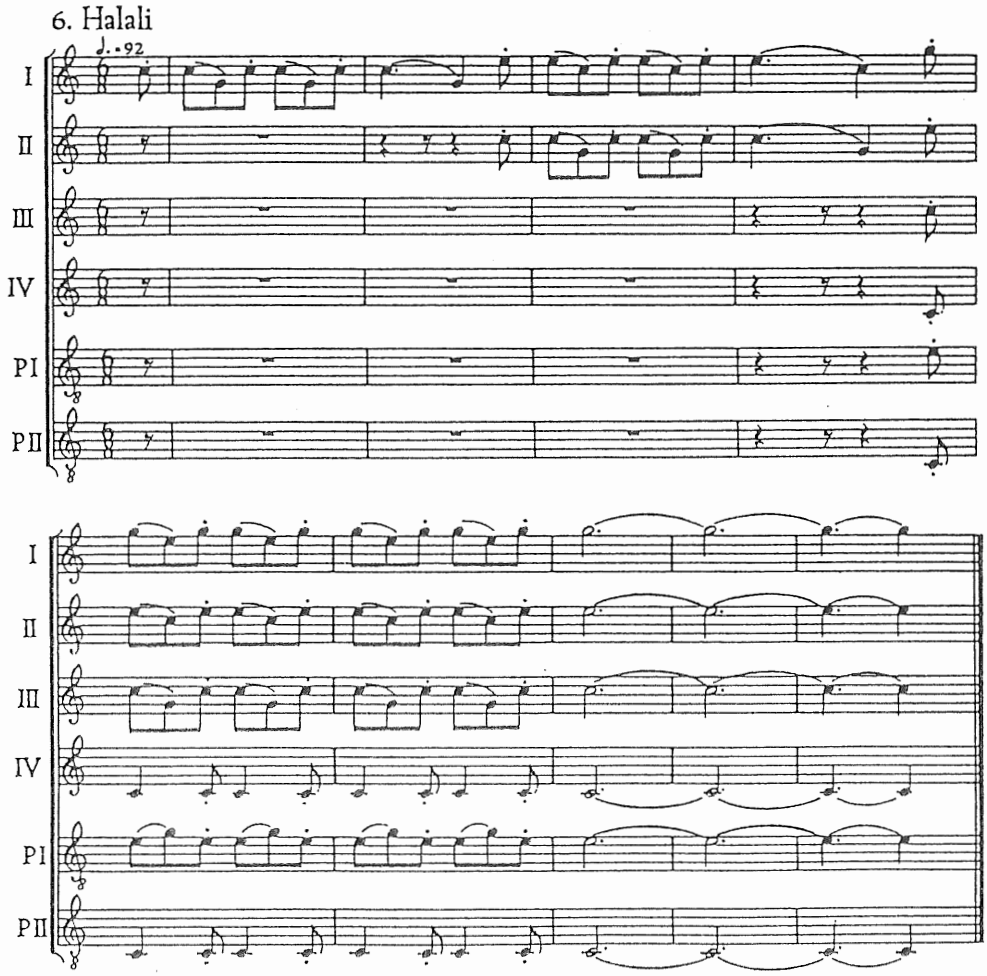
Tempo: 1/4 = 72
Takt 2: 3/4-Note genau aushalten!
Takt 4: Triole genau auf einen Schlag!
Atmung beachten (erst im 5. Takt!)

5. Jagd vorbei



Tempo: im 4/4- und 2/4-Takt 1/4 = 76 (gleiches Tempo)
Takt 1, 2 und 4: 1/8-Pause und 1/8-Auftakt beachten!
Schlußfermate nicht zu kurz!

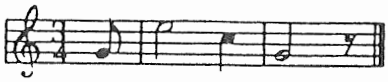
6. Halali



Tempo: 3/8 = 92
Beim Wechsel zwischen Bindung und Staccato die Achtel gleichmäßig spielen!
Takte 5 und 6: Im Pleßhorn 1 und Parforcehorn II die Staccato-Achtel genau im Zeitmaß mit den Melodiestimmen spielen!
Schlußton 6 Zählzeiten lang aushalten!

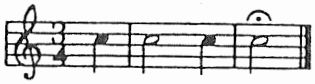
B. Jagdleitsignale

7. Hegeruf



Tempo: 1/4 = 76
1/8-Auftakt, keine Schlußfermate!

8. Antwort

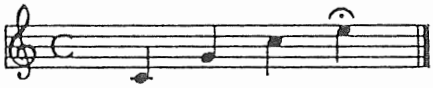


Tempo: 1/4 = 76
1/4-Auftakt, Schlußfermate!

9. Notruf

Tempo: 1/4 = 88
Takt 2: Notenwert (4 volle Schläge) genau Aushalten!

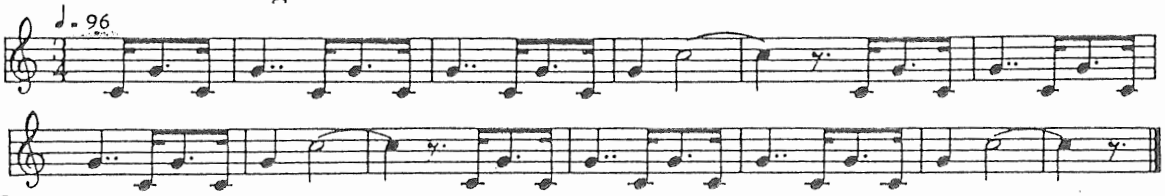
10. Das Ganze



Tempo: ¼ = 63
Breite Viertelnoten blasen!

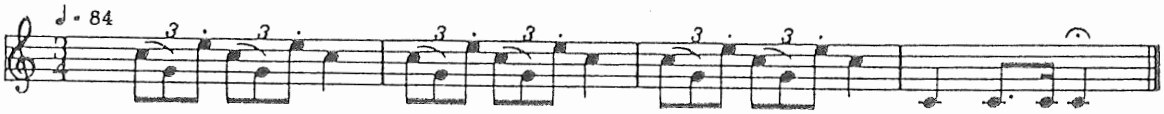
Da dieses Signal meist in Verbindung mit einem anderen Jagdleitsignal geblasen wird, ist es günstig, die Schlußfermate drei Schläge lang auszuhalten, auf Schlag 4 eine Pause, dann das Folgesignal spielen!

11. Aufbruch zur Jagd



Tempo: 1/4 = 96
Punktierungen exakt ausführen!
Notenwerte bei g´nicht verkürzen!
Keine Schlußfermate!

12. Anblasen des Treibens („Das Ganze" wird voraus geblasen)



Tempo: 1/4= 84
Notenwerte und Abwechseln von Legato und Staccato in den Triolen genau beachten!
Breite Viertelnoten!
Möglichst in einem Atemzug durchblasen!

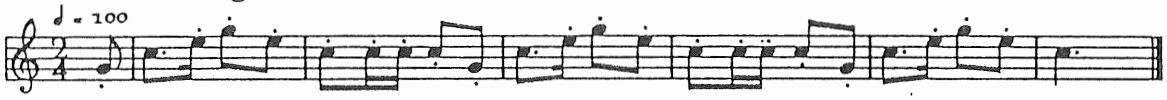
13. Laut treiben

Tempo: 1/4 = 84
Punktierte beim Auftakt beachten!
Keine Schlußfermate!

14. Stumm treiben

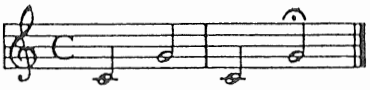
Tempo: 1/4 = 88
Auftakt und Schlußnote je 1/8!

15. Aufmunterung zum Treiben



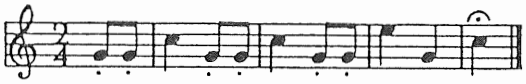
Tempo: 1/4 = 100
Durchwegs staccato (auch Auftakt)!
Wert der Schlußnote (1 +) beachten!

16. Halt



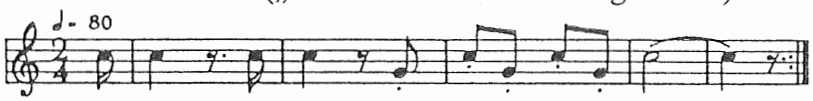
Tempo: 1/4 = 80
Notenwert (Halbe) und Schlußfermate beachten!

17. Treiber in den Kessel



Tempo: 1/4 = 132!
Abwechselnd Staccato-Achtel und breite Viertel!
Schlußfermate!

18. Treiben zurück („Das Ganze" wird voraus geblasen)

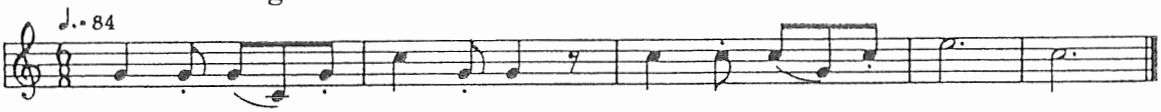


Tempo: 1/4 = 80
1/16-Auftakt
Takt 3: staccato, aber im Tempo bleiben!
Takte 4 und 5: Exakt drei Schläge, Wiederholung beachten!

19. Aufhören zu schießen

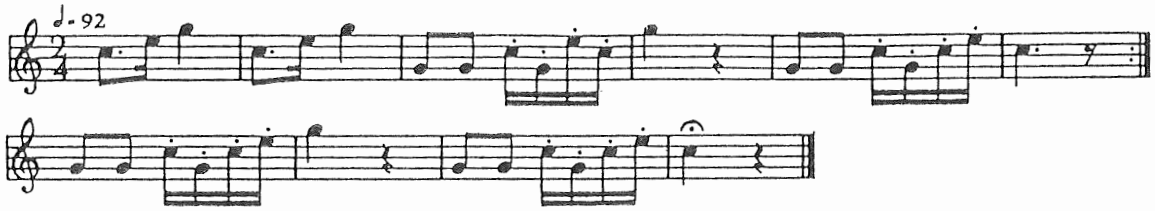
Tempo: 3/8 = 56
6/8-Takt (Notenwerte 2:1) beachten!

20. Sammeln der Jäger



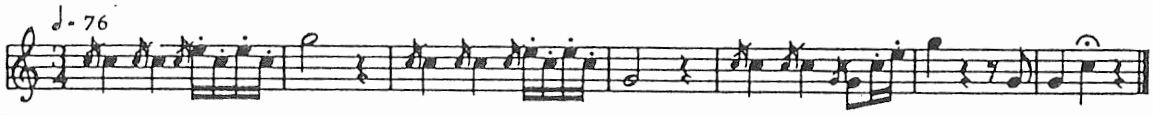
Tempo: 3/8 = 84
6/8-Takt (Notenwerte 2:1) beachten!
Takte 4 und 5: Punktierte Halbe exakt 2 Schläge lang aushalten!

21. Hunderuf



Tempo: 1/4 = 92
Genauer Notenwert bei den punktierten Achtelnoten!
1/16-Noten staccato und genau im Tempo spielen!
Takte 4 und 8: Notenwerte (1/4-Note und 1/4-Pause) genau beachten!
Takt 6: c´´ = 1+! Wiederholung beachten!

22. Wagenruf



Tempo: 1/4 = 76
Vorschläge kurz, Viertelnoten breit, Notenwerte bei den Halben beachten!
1/16-Figuren staccato, aber nicht eilen!

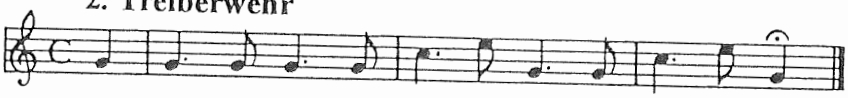
Seltener benutzte Jagdleitsignale

23. Treiberwehren

1. Treiberwehr

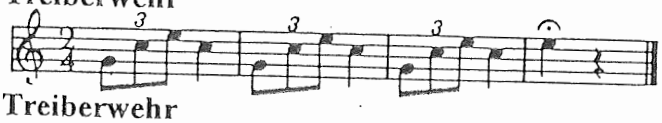
Tempo: 1/4 = 168
Punktierte beachten!

2. Treiberwehr



Tempo: 1/4 = 168
Punktierte beachten!

3. Treiberwehr

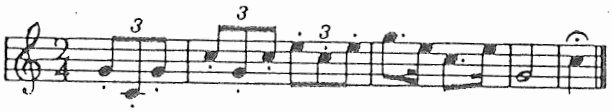


Tempo: 1/4 = 88
Triolen (keine Sechzehntel)

4. Treiberwehr

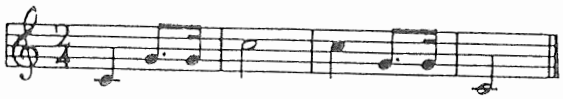
Tempo: 1/4 = 168
Breiter 1/4-Auftakt; ohne Atempause durchspielen!

24. Mitte



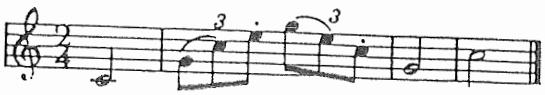
Tempo: 1/4 = 96
Staccato beachten!
Takt 2: Punktierte beachten

25. Rechter Flügel



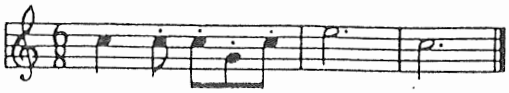
Tempo: 1/4 = 100
Punktierungen beachten!

26: Linker Flügel



Tempo: 1/4 = 92
Artikulation der Triolen!

27. Zusammenziehen der Flügel



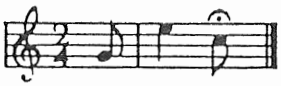
Tempo: 3/8 = 92
Takte 2 und 3: Notenwerte (je zwei volle Schläge)!

28. Ecke vor

(jeweils zusammen mit Nr. 25 oder 26)

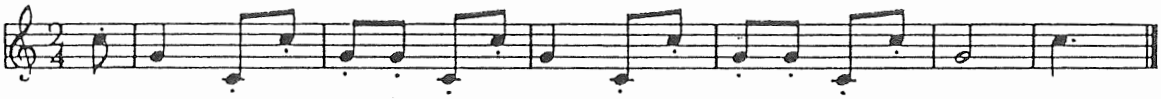
Tempo: 1/4 = 80
3/4-Note beachten!
Staccato beachten!

29. Richtung



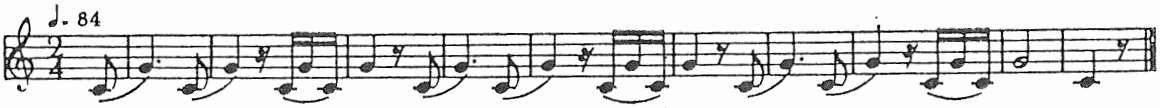
Tempo: 1/4 = 80

30. Sammeln der Schützen



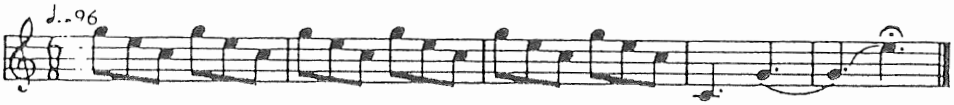
Tempo: 1/4 = 132
Deutlicher Wechsel zwischen Viertelnoten und Staccato-Achtel. Keine Schlußfermate!

31. Sammeln der Treiber



Tempo: 1/4 = 84
Takt 1, 4 und 7: Punktierte Viertel beachten! Sonst 1/4-Noten!
Sechzehntel genau im Tempo

31: Wild ablegen

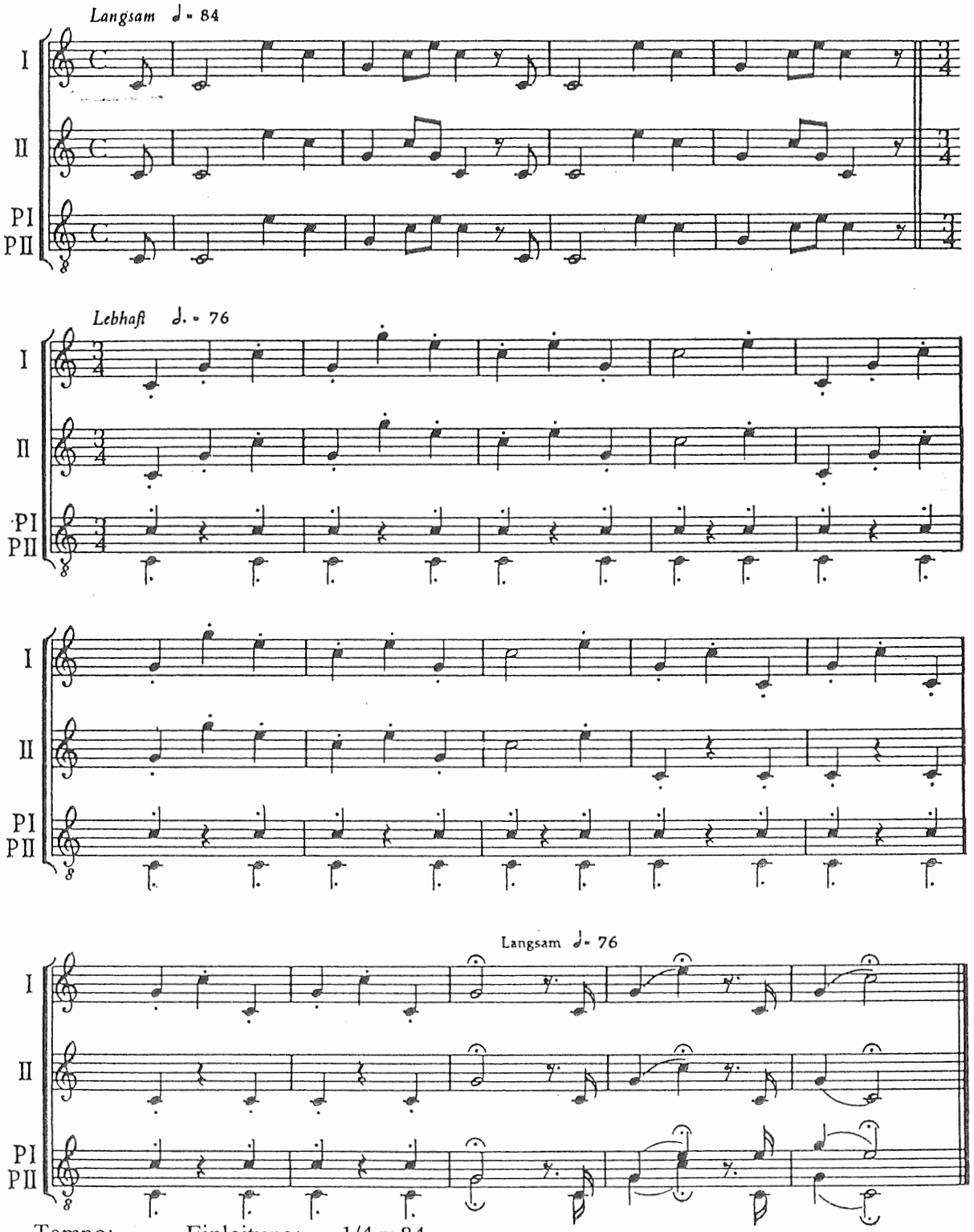


Tempo: 3/8 = 96
Triolen exakt spielen!
Takte 4 und 5: 3/8-Note c´nur 1 Schlag, g´ zwei Schläge! Schlußfermate!

C. Totsignale

Hochwildsignale

33. Wisent tot

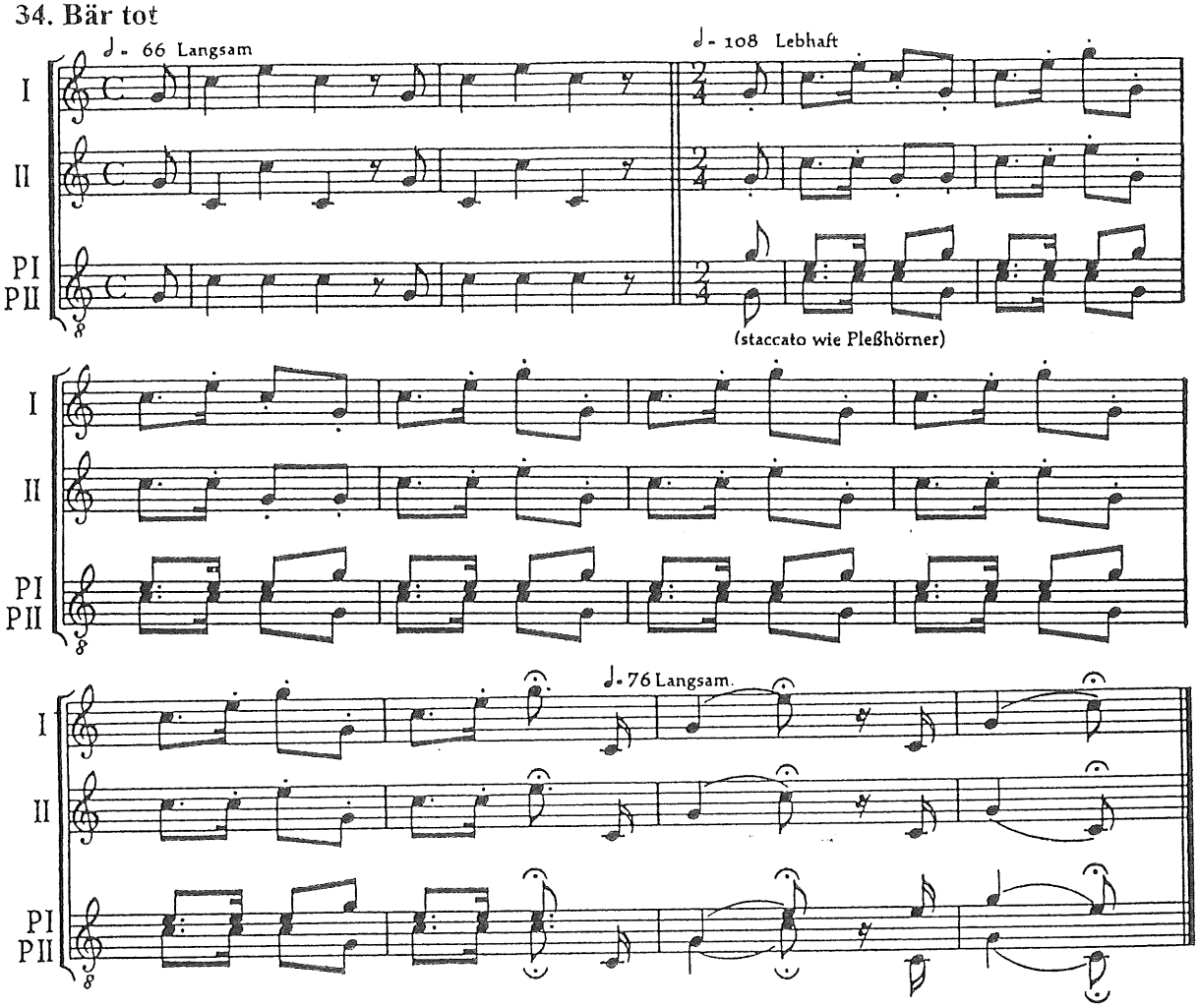


Tempo: Einleitung: 1/4 = 84
Hauptteil: 3/4 = 76 (auf eins geben!)
Schlußtakte: 1/4 = 76 (gleiches Tempo wie Hauptteil!)

Auftakt nicht zu kurz!

Takte 5 – 12: Pleß 1 und 2 einstimmig!

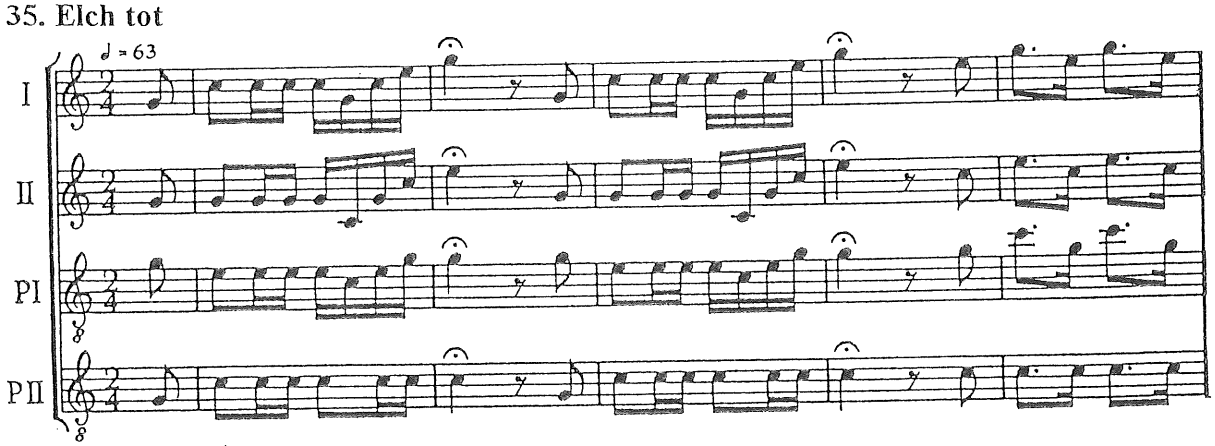
34. Bär tot



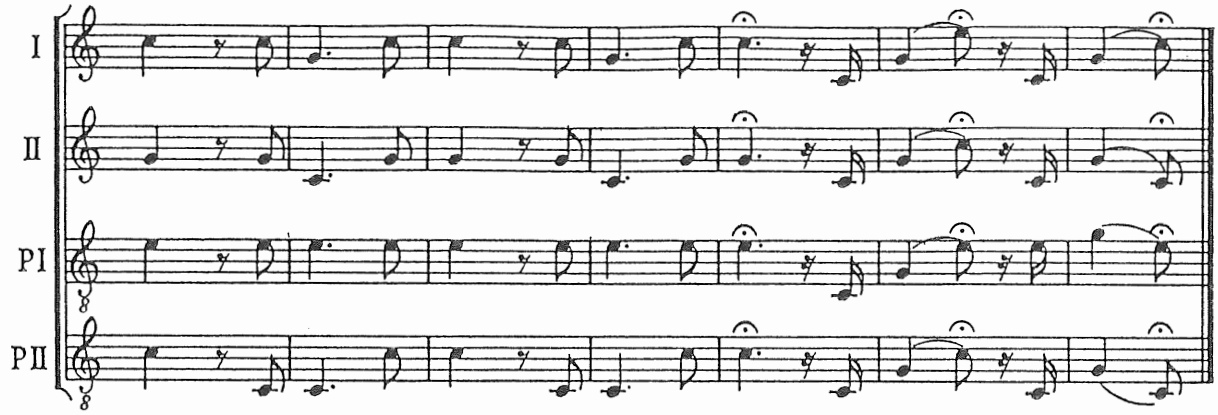
Tempo: Einleitung: 1/4 = 66
Hauptteil: 1/4 = 108
Schlußtakte: 1/4 = 76

Hauptteil in allen Stimmen durchwegs staccato!
Ständiger Wechsel zwischen punktierten und einfachen Achtelnoten!
Anzahl der gleichen Motive beachte

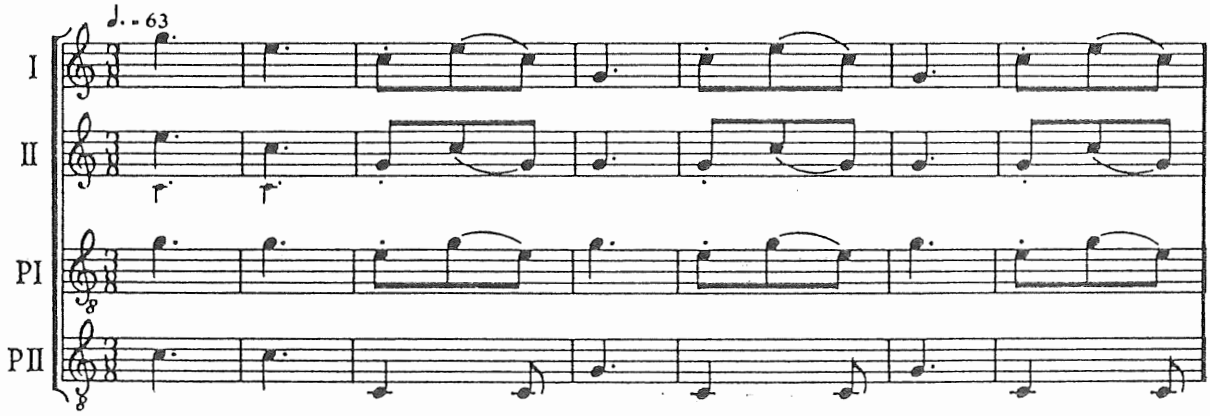
35. Elch tot

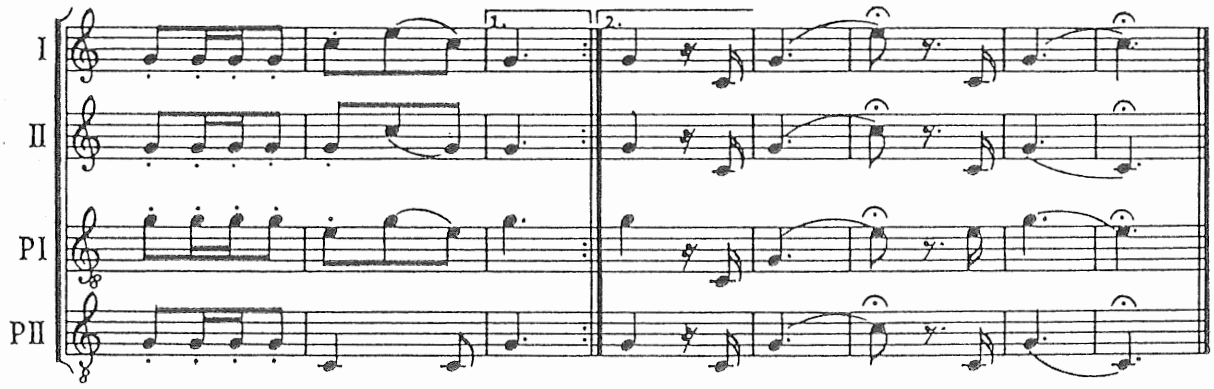


Tempo: 1/4 = 63
Auftakt: Breite Achtelnote!
Sechzehntelfiguren genau im Tempo spielen (eventuell im 4/8-Takt einstudieren)!



36. Hirsch tot

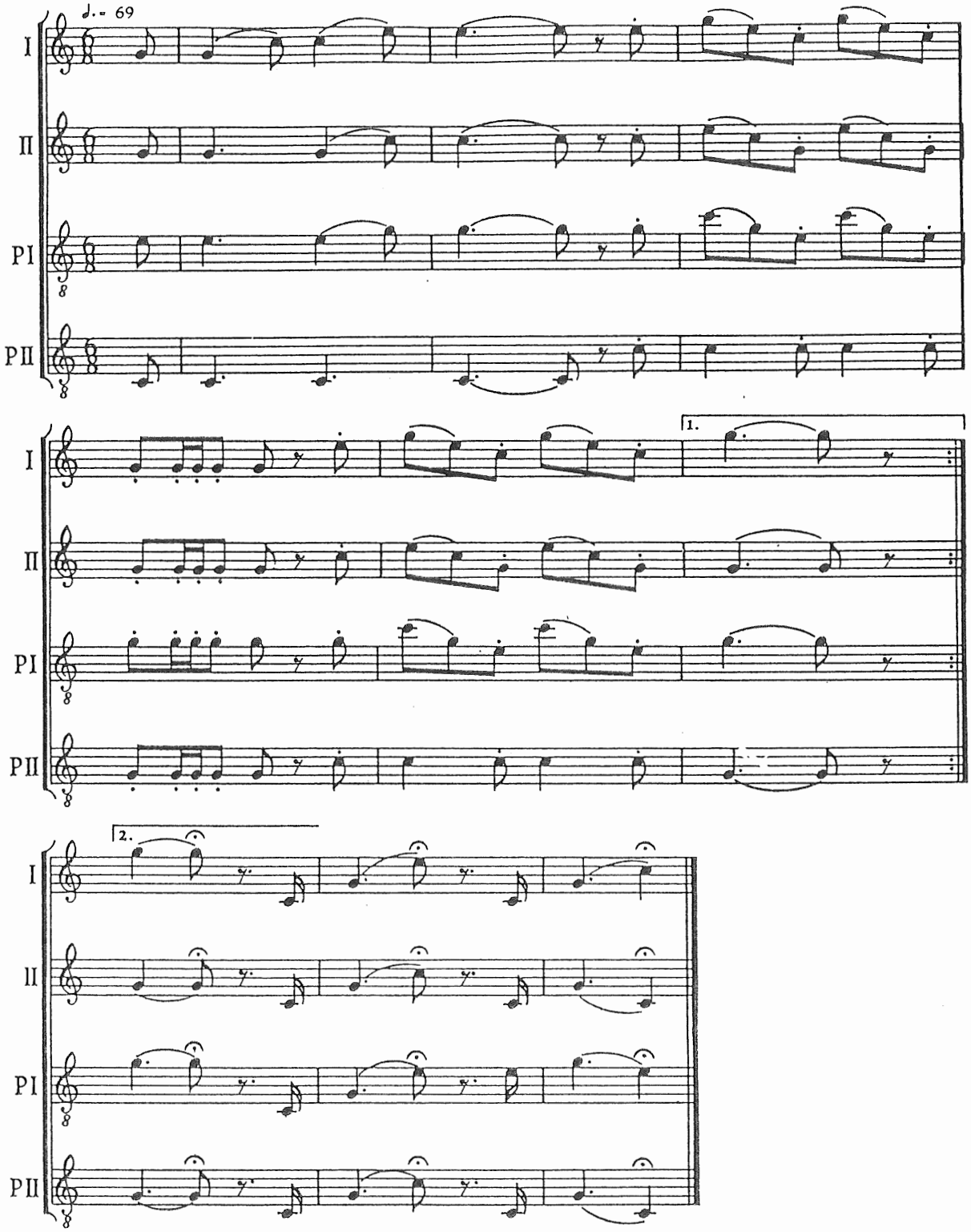




Tempo: 3/8 = 63

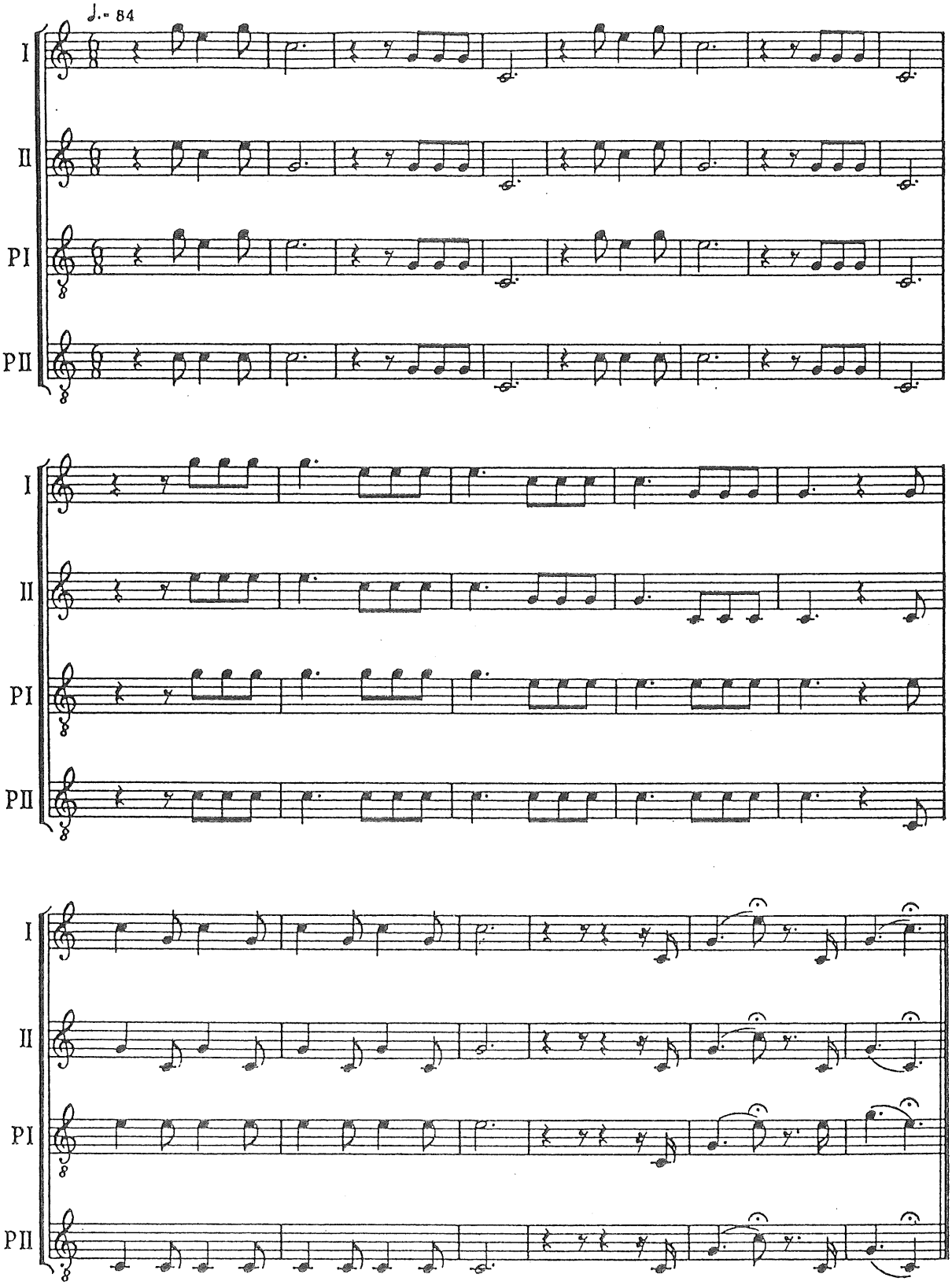
Takte 3, 7 und 9: 1. Achtelnote staccato, 2. und 3. Achtelnote binden, aber genau im Zeitmaß spielen (nicht zu rasch „fallen lassen“)!

37. Damhirsch tot



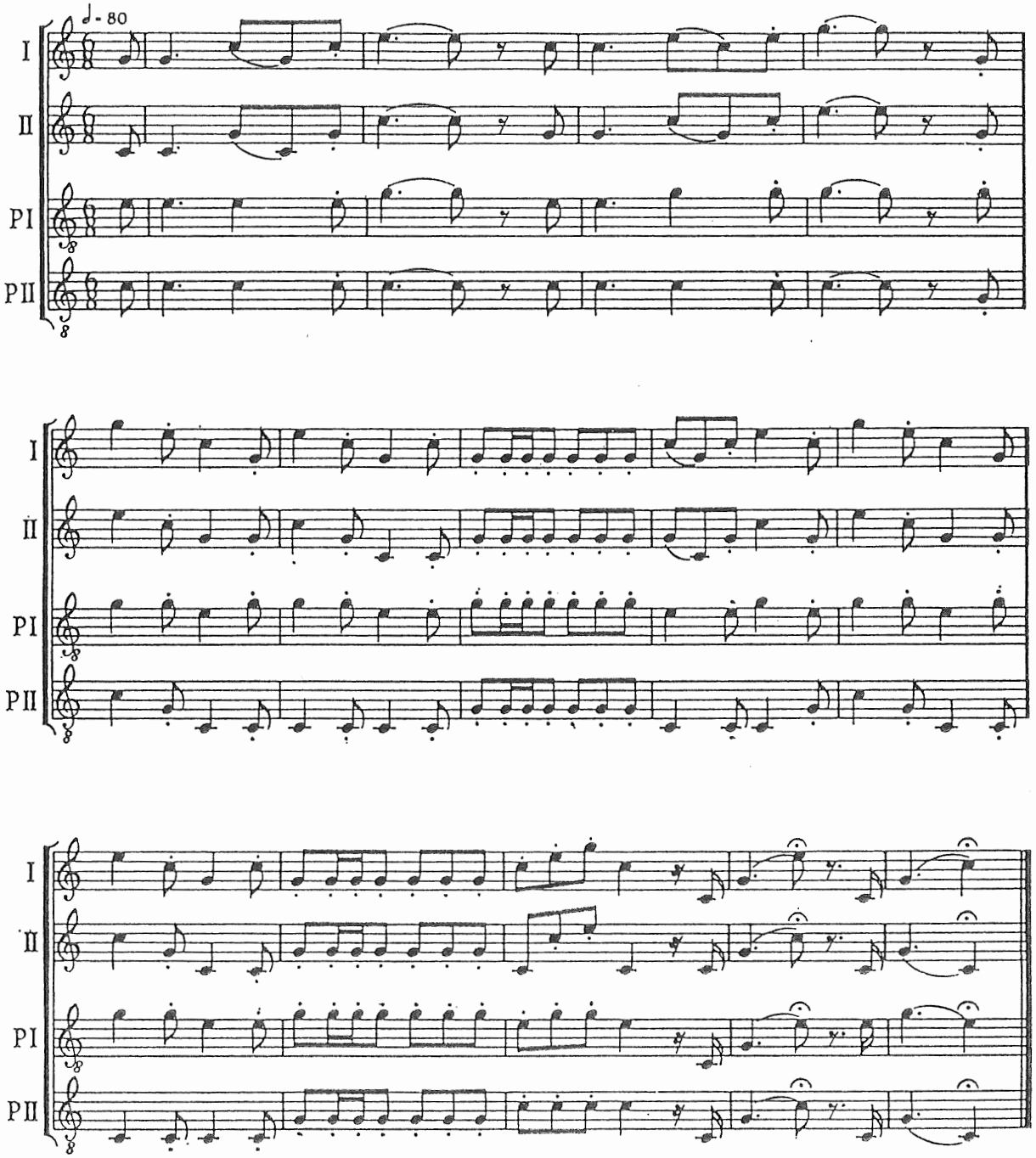
Tempo: 3/8 = 69
Auftakt nicht zu kurz
6/8 – Takt genau beachten!
Takte 3 und 5: Staccato-Achtel deutlich von den breit gebundenen Achtel absetzen!

38. Muffel tot



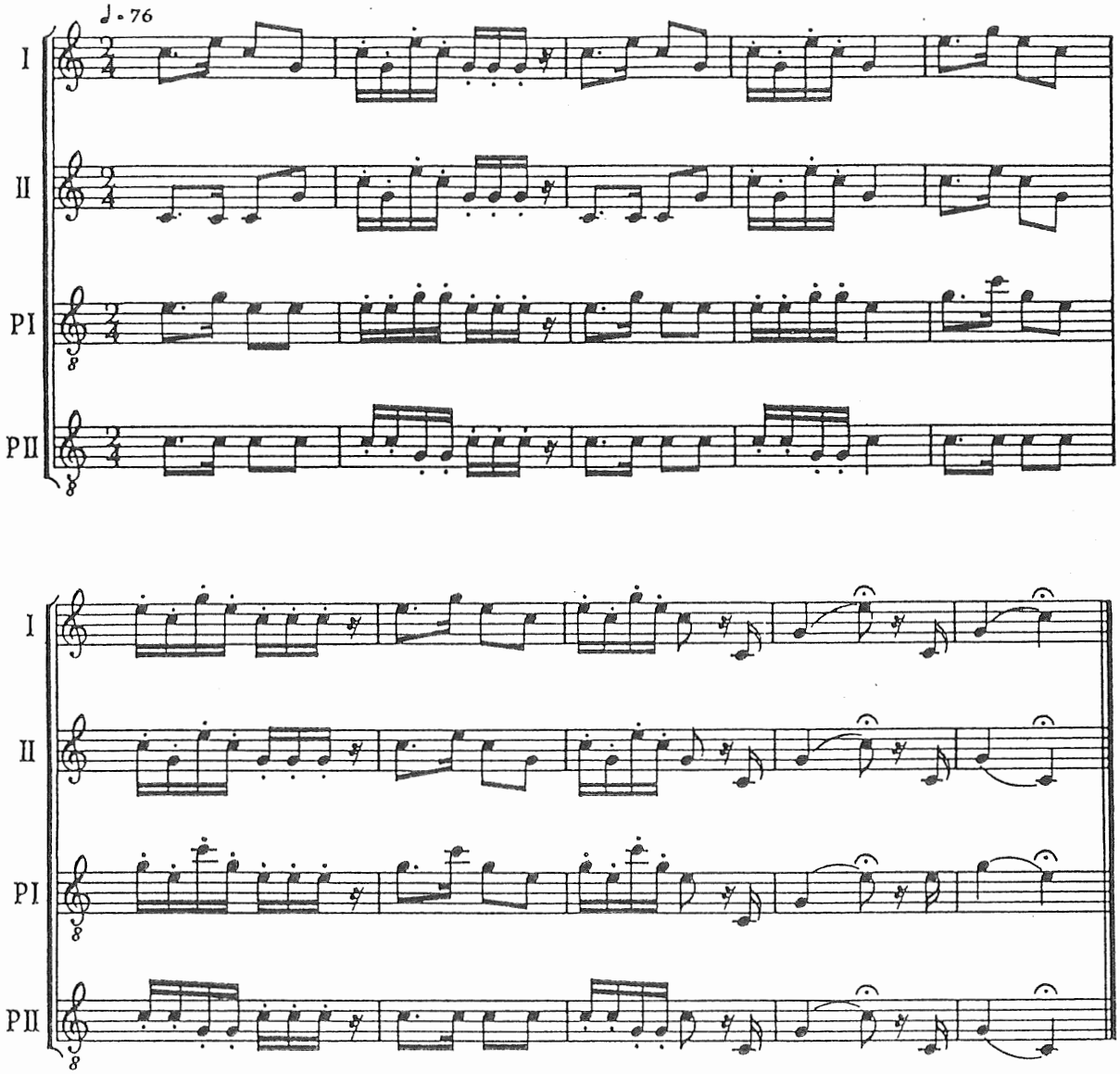
Tempo: 3/8 = 84
6/8-Takt auf zwei Schläge spielen!
3/4-Noten exakt 2 Schläge; 1/4- und 1/8-Pause = 1 Schlag!
Ab dem 9. Takt nicht schneller werden!

39. Gams tot



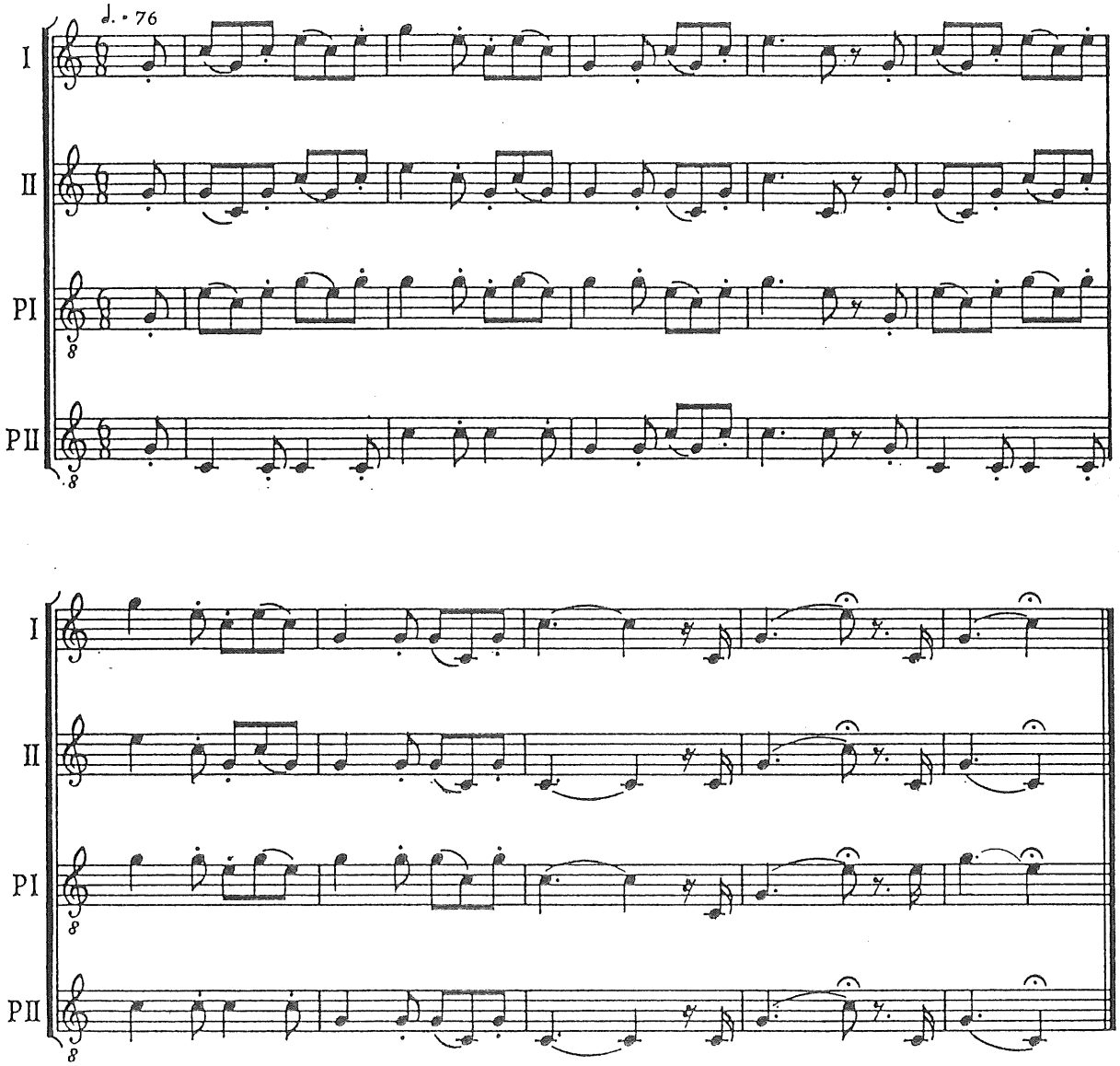
Tempo: 6/8 = 80
Takte 1 und 3: Punktierte Viertel = 1 Schlag!
Legato- und Staccato-Achtel beachten!
Takte 7 und 11: Im Tempo bleiben!
Takt 12: Intervall c´- c´´ im Pleß 2 beachten!

40. Sau tot



Tempo: 1/4 = 76
Punktierte genau spielen!
Staccato beachten!
c´´´ im Parforcehorn ! hoch intonieren!

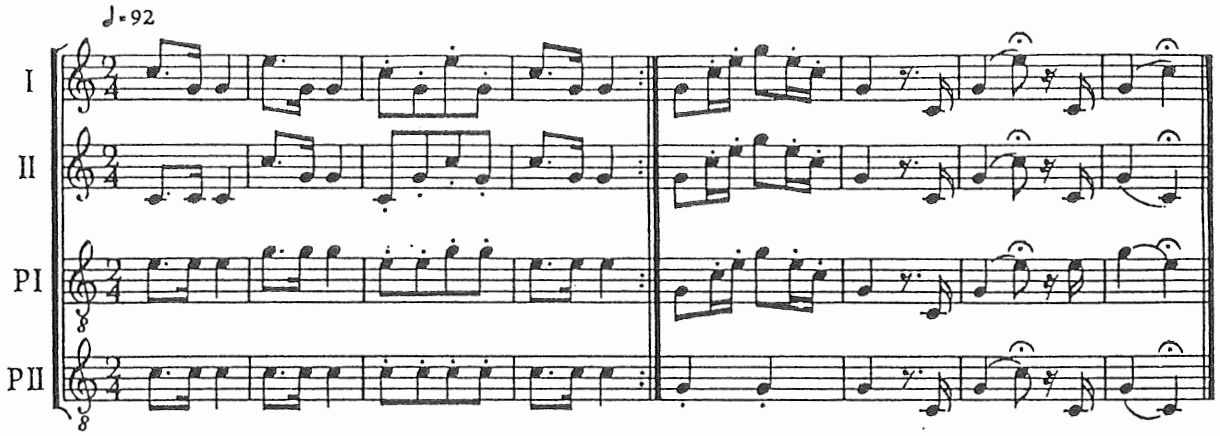
40 a. Auerhahn tot



Tempo: 3/8 = 76
Legato und Staccato genau beachten!
6/8-Takt beachten (Verhältnis 1/4 :1/8 = 2:1)!

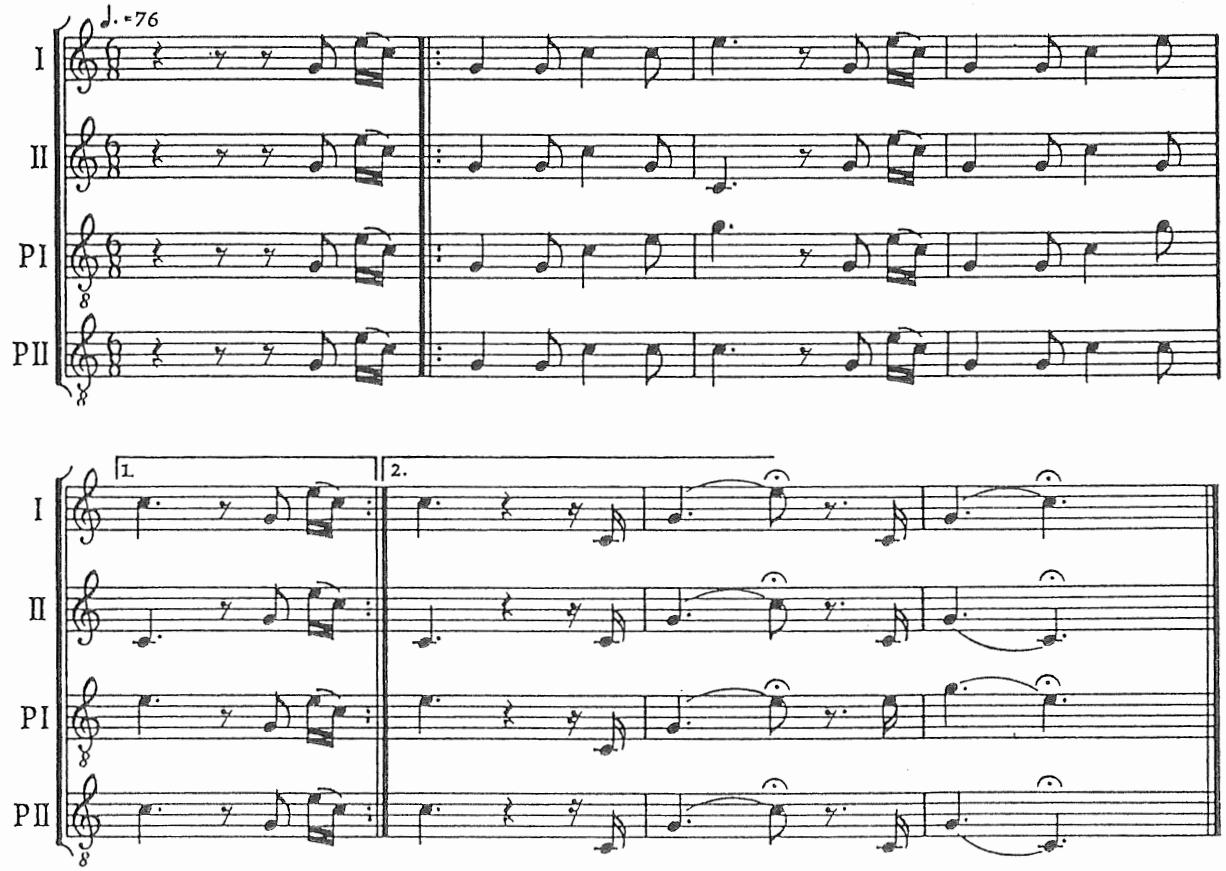
Niederwildsignale

41. Reh tot



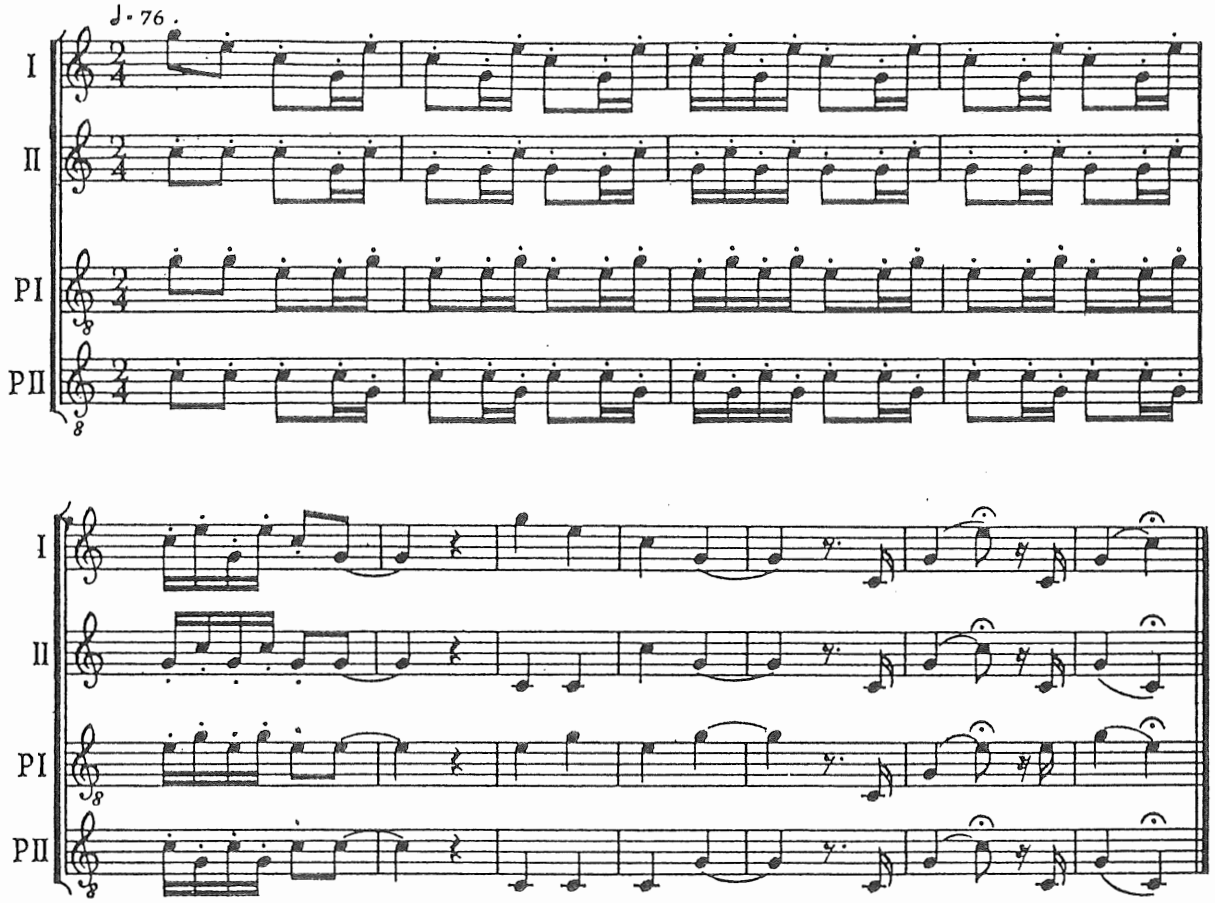
Tempo: 1/4 = 92
Takte 1, 2, und 4: Punktierungen exakt ausführen!
Takt 5: Rhythmus exakt einhalten!

41 a. Seehund tot



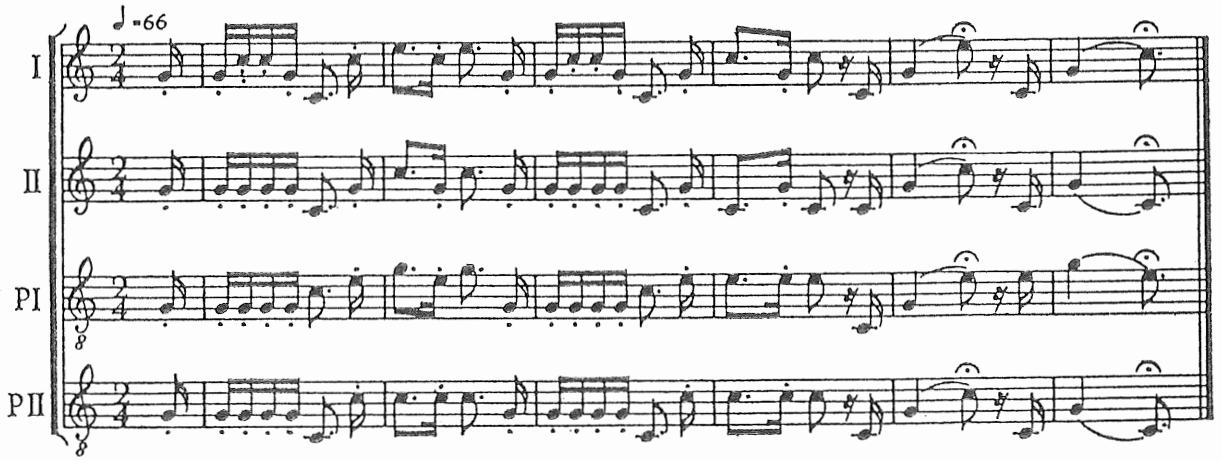
Tempo: 3/8 = 76
Genau den 6/8-Takt einhalten!
Zur Hilfe beim Einstudieren zunächst auf 6 Schläge und dann erst auf 2 Schläge im richtigen Tempo spielen!

42. Fuchs tot



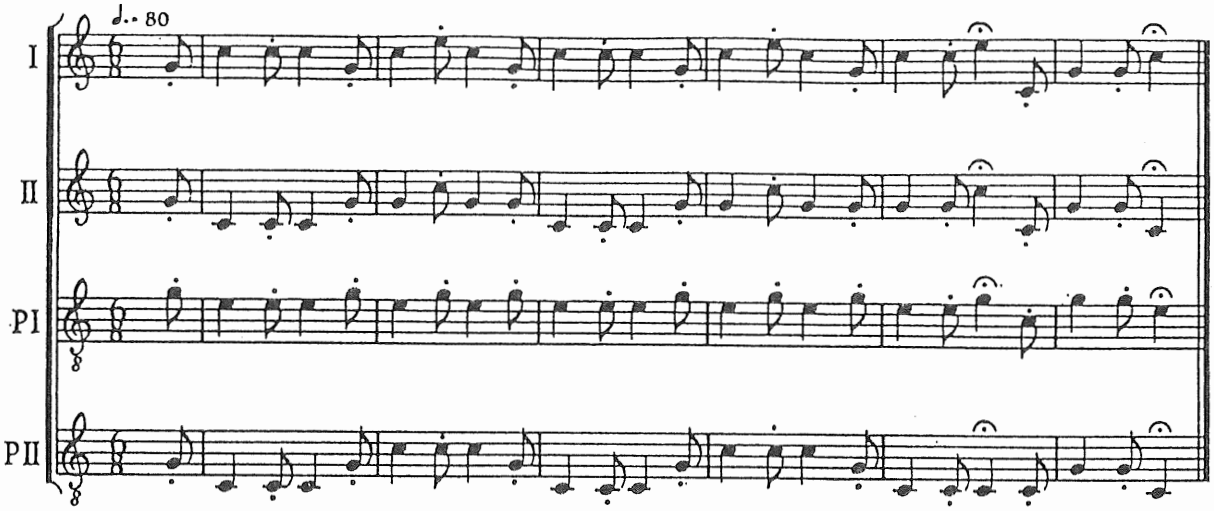
Tempo: 1/4 = 76
Staccato beachten (besonders im 1. Takt)!
Takt 1: Die dritte Note ist eine Staccato-Achtel!
Takte 5 und 6: Haltebogen und 1/4-Pause genau beachten!
Tempo gleichmäßig durchspielen!

42 a. Raubwild tot



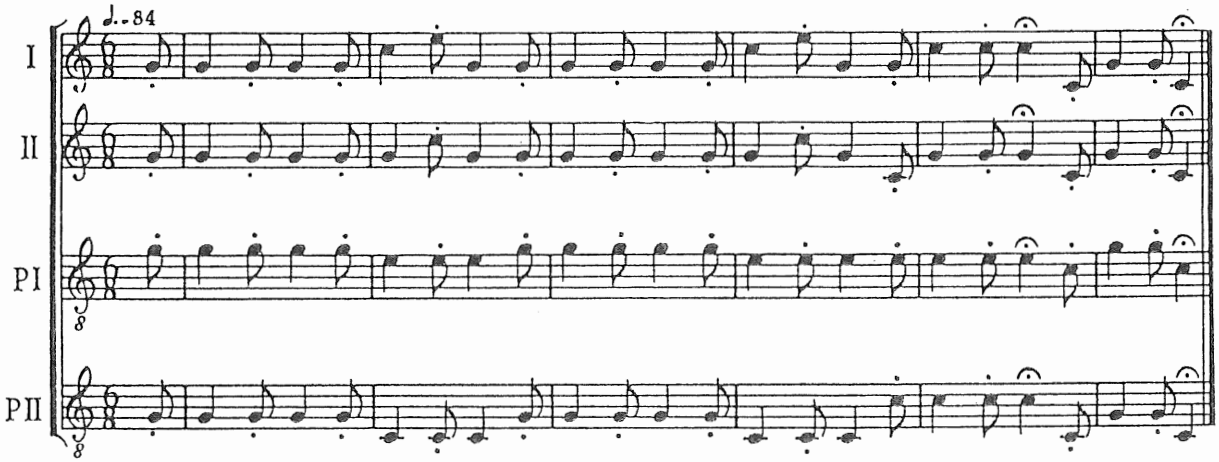
Tempo: 1/4 = 66
1/16-Auftakt beachten!
Staccato und punktierte Achtelnoten beachten!

43. Hase tot



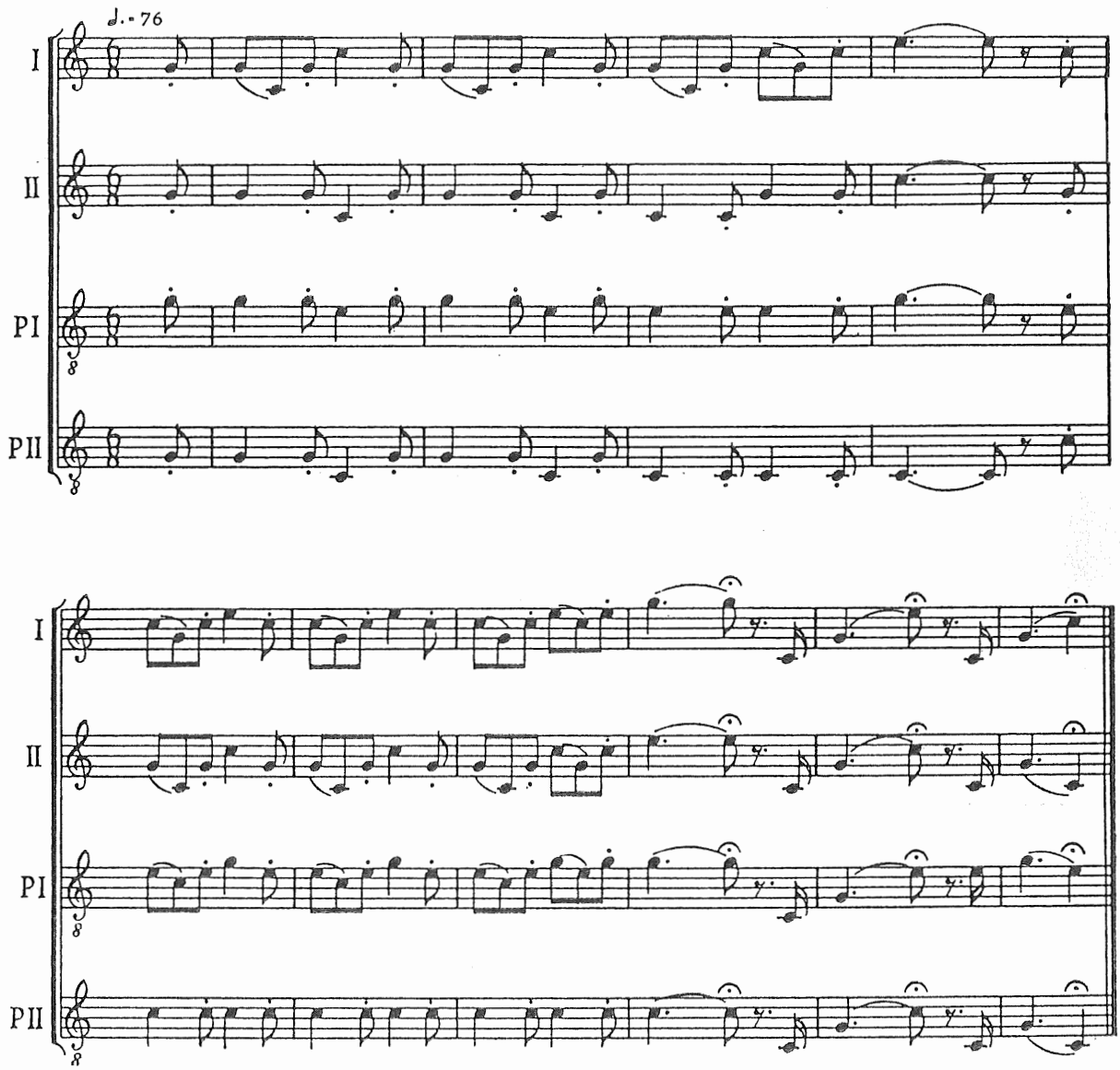
Tempo: 3/8 = 80
6/8 – Rhythmus (Verhältnis 2 : 1) und Staccato genau beachten!

44. Kaninchen tot



Tempo: 3/8 = 84
Ausführung wie bei Hase tot

45. Flugwild tot



Tempo: 3/8 = 76
Die Staccato-Achtel in allen 4 Stimmen müssen exakt übereinstimmen!
Abwärts-Bindungen nicht zu hastig spielen!

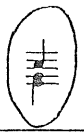
NÖ Landesjagdverband
Wickenburggasse 3
1080 Wien

		Signal / Spielstücke						
Bewertungskriterien Pro Wertungseinheit sind 10 Punkte zu vergeben, daher maximal 60 Punkte pro Stück		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
1. Tempo	Tempo zu langsam / zu schnell Tempoänderungen nicht beachtet Temposchwankungen							
Dynamik	dynamische Gestaltung mangelhaft							
2. Rhythmus	Punktierungen, Triolen ungenau Noten- und Pausenwerte ungenau Fermatendauer nicht entsprechend kein 6/8 - Rhythmus							
Artikulation	staccato, legato u.a. fehlt, non legato zu kurz							
3. Stimmung	Pleßhörner zu hoch / zu tief Parforcehörner zu hoch / zu tief in hohen Lagen zu tief mangelhafte Intonation Gruppe in sich unrein							
4. Zusammenspiel	ungenauer Einsatz Stimmen treiben / schleppen Fehlen einzelner Noten / Stimmen Falsche Noten							
5. Musikalische Gestaltung	Klangausgleich mangelhaft Besetzungsmängel Charakter des Stückes nicht beachtet Wiederholungen fehlen							
6. Gesamteindruck **a) Auftreten**	Einheitlichkeit Verhalten während des Spieles (max. 3 Punkte)							
b) Musik. Eindruck	zu unsicher, zu derb, zu eintönig, sehr gut, gut, mangelhaft Schwierigkeitsstufe zu hoch gewählt (max. 7 Punkte)							
	SUMME							

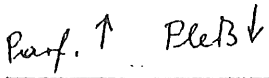
Unterschrift des Wertungsrichters:

FEHLERSCHLÜSSEL

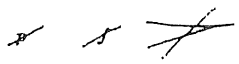
für Eintragungen in die Direktionsstimme



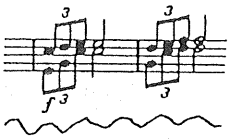
= unreine Akkorde



= wenn ein Einzelinstrument zu hoch oder zu tief ist



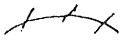
= zu wenig ausgearbeitet, übersehen, fehlt etc.



= Zusammenspiel mangelhaft, schlechte Ausführung der Läufe

= ungleicher Einsatz

= Fermate zu kurz

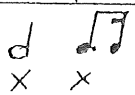


= falsche Bindungen, Bindungen abgeändert

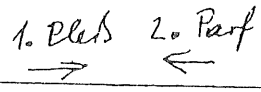
= Tempo zu schnell oder zu langsam

= Taktart beachten

= Stimme oder Ton fehlt, unvollständige Register

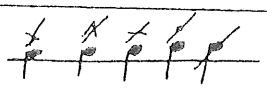


= Notenwerte zu kurz



= ein Register treibt oder bremst

= falsche Atmung, Phrase zerrissen



= Artikulation nicht korrekt ausgeführt