

## Sektionswettspiele

Kategorie	Beschreibung	Abzug	Code
<b>Sektionen oder Gruppen</b>	- falsch geschlagen (pro Mitglied und Fehler)	0.10	S1
	- kurz aussetzen (pro Mitglied und Mal)	0.10	S2
	- aussetzen über mehrere Takte (pro Mitglied, Takt und Mal)	0.20	S3
	- schwerwiegender Fehler (pro Mitglied und Mal)	0.30	S4
	- ganze Sektion setzt aus und muss Teil neu beginnen	1.00	S5
	- falsche Ansage; Abbruch und nachher richtiger Vortrag	0.50	S6
	- unerlaubter oder nicht gemeldeter Vortrag	1.00	S7
<b>Marsch-konkurrenz</b>	- Marschordnung, Fehler pro Reihe oder Kolonne	0.10 Max. 1.00	F1
	- uneinheitliches (störendes) Bild (pro Teilnehmer und Fehler)	0.10	F2
<b>Generelle Abzüge</b>	- sehr viele Fehler und Aussetzer (werden in der Technischen Note pauschal in Abzug gebracht)	--	G1
	- Schlegel verlieren (Unterbruch und weiterspielen)	0.50	G2
	- Fell eingeschlagen und oder Schlegelbruch (nochmaliges Vorspiel)	0.00	G3
<b>Disziplin</b>	Information und Allfälliger Antrag auf Diskualifikation sofort an die zuständige Wettspielleitung		D1

- Richtlinien für die Abzüge:**
- Abzüge werden im Notenbulletin unter Angabe des Teil/Vers mit dem jeweiligen Code vermerkt (z.B.: "Teil 3 hat ein Tambour einen kurzen Aussetzer")
  - Eintrag ins Bulletin: V3: B1)**
  - Kleinere Ereignisse werden in der Technischen Note berücksichtigt (ohne Angaben)
  - In dieser Tabelle nicht enthaltene Abzüge sind sinngemäss anzuwenden; gegebenenfalls der Wettspielleitung zum Entscheid vorzulegen.
  - Bei Unklarheiten ist der jeweilige Fall mit dem zuständigen TK-Obmann zu besprechen.