

ÚSTŘEDNÍ KOLO NÁRODNÍ SOUTĚŽE VE HŘE NA EKN

Upravený manuál

Ústřední kolo soutěže ve Hře na elektronické klávesové nástroje (dále jen EKN) proběhne ve dnech 29. 4. 2016 - 1. 5. 2016 v divadle ve Františkových lázních. Krajská kola musí být uzavřena nejpozději do 31. 3. 2016

TABULKA KATEGORIÍ

Kategorie	Žáci narození v roce	Časový limit
0.	2008 a mladší	3 - 6 min.
I.	2007	3 - 6 min.
II.	2006	4 - 7 min.
III.	2005	4 - 7 min.
IV.	2004	5 - 8 min.
V.	2003	5 - 8 min.
VI.	2002	6 - 9 min.
VII.	2001	6 - 9 min.
VIII.	2000 a 1999	7 - 10 min.
IX.	1998 a starší	7 - 10 min.

ČASOVÝ LIMIT

Časovým limitem se rozumí součet čistého času všech hraných skladeb, přestávky mezi skladbami a programování nástroje se do časového limitu nezapočítávají.

REPERTOÁR

Povinné jsou alespoň 3 skladby, z nichž musí zaznít:

- jedna celá skladba bez jakýchkoli prvků organizujících čas
- druhá skladba s automatickým doprovodem (ACMP - accompaniment)
- třetí skladba s jakoukoli jednotkou organizující čas

Platí, že musí zaznít převaha skladeb hraných s „jednotkou organizující čas“. Hra z paměti není podmínkou.

BODOVÉ HODNOCENÍ

Boduje se 5 kategorií, z nichž každá je hodnocena 0 až 5ti body - maximální počet, který může soutěžící získat je tedy 25.

- 1) **Technika hry** - 0 až 5 bodů
- 2) **Stylovost interpretace / Stylistika hry** - 0 až 5 bodů
- 3) **Ovládání nástroje v reálném čase** - 0 až 5 bodů

- 4) Dramaturgie repertoáru - 0 až 5 bodů
5) Celkový umělecký dojem - 0 až 5 bodů

ZÁVAZNÉ POKYNY

Tyto pokyny jsou závazné pro všechny organizátory školních, okresních a krajských kol (platí i pro ústřední kolo)!
Manuál je určen všem - organizátorům i pedagogům - vychází z často kladených otázek a dopodrobna vysvětluje podmínky, hodnocení i bodování soutěže.

NOVÉ PŘIHLÁŠKY A POVINNÉ TABULKY

JAK VYPLNIT PŘIHLÁŠKU

EKN mají specifickou přihlášku, ve které je nutné uvádět nově typ nástroje či nástrojů, které při hře žák používá.
V kolonce „Typ zadávaných akordů/použitý Half-Playback“ se uvede, jaký prvek organizující čas žák ve skladbě použil, případně další prvky, které využívá.

PŘÍKLADY

Ke skladbě hrané **bez jakýchkoli prvků organizující čas** se do kolonky uvede „**Bez doprovodu**“.

Ke skladbě hrané s **automatickou doprovodnou jednotkou** (ACMP - accompaniment) se do kolonky uvede **typ zadávaných akordů**. Například: Fingered, Fingered on Bass, AI Fingered atd. - podle typu nástroje.

Jednoduchý způsob zadávání akordů, jako Single Finger, Casio Chord apod. (podle typu nástroje), je **možné použít pouze u 0. a 1. kategorie**.

Ke třetí a dalším skladbám může soutěžící využít buď hru s automatickou doprovodnou jednotkou (ACMP) - jsou povoleny všechny typy zadávání akordů i jejich vzájemné kombinace, např.: Multi Finger, Fingered, Fingered on Bass, Full Keyboard, AI Fingered, AI Full Keyboard - záleží na typu nástroje (přičemž platí, že hra v jednoduchém režimu doprovodu je povolena pouze u 0. a 1. kategorie) nebo je možné využít Half-Playback - .MID, .WAV, .MP3, samostatný bicí rytmus ze stylu, arpeggiator, multi pad, rytmické vzorky spouštěné z klaviatury atd.

Do kolonky, prosím, uveďte všechny použité prvky.

TABULKY PRO POROTU A TAJEMNÍKY POROT

Nově se bude jednotně používat i tabulka pro tajemníka poroty a povinná bude i stejná tabulka pro porotu.

Všechny vzory tabulek jsou přiloženy i s návodem, jak se budou vypisovat. Tyto tabulky byly vytvořeny proto, aby ulehčily práci porotě i organizátorům a sjednotily hodnocení soutěže v okresních i krajských kolech.

Ve výsledkové listině bude u soutěžícího uvedeno nejen umístění a celkový bodový průměr, ale také průměry za techniku hry, stylistiku hry, práci s nástrojem v reálném čase, dramaturgii repertoáru a celkový umělecký dojem. (Zpětná vazba pro pedagogy).

ČASOVÝ LIMIT

Časovým limitem se rozumí součet čistého času všech hraných skladeb, přestávky mezi skladbami a programování nástroje se do časového limitu nezapočítávají.

PŘEKROČENÍ / NEDODRŽENÍ ČASOVÉHO LIMITU:

Nedodržení spodní časové hranice (podkročení časového limitu) znamená **diskvalifikaci** soutěžícího!

Vzhledem k tříminutovému časovému rozpětí a vzhledem k tomu, že převaha skladeb je hraná s nějakou jednotkou organizující čas (proto je velmi přesně měřitelná), se **netoleruje žádné překročení horního limitu**. Po uplynutí časového limitu bude soutěžící zastaven (zvuk bude stažen). Hodnocena bude pouze část odehraná v limitu.

Pro úsporu času důrazně doporučujeme využít při soutěži registračních paměťových bank!

BODOVÉ HODNOCENÍ A KRITERIA HODNOCENÍ

Boduje se 5 kategorií, z nichž každá je hodnocena 0 až 5 bodů - maximální počet, který může soutěžící získat je tedy 25.

- 21 bodů a více - 1. místo** (21,00 bodů a více - 1. místo)
- 18 až 20 bodů - 2. místo** (18,00 až 20,99 bodů - 2. místo)
- 15 až 17 bodů - 3. místo** (15,00 až 17,99 bodů - 3. místo)
- 12 až 14 bodů - Čestné uznání I. stupně** (12,00 až 14,99 bodů - ČU I. st.)
- 10 až 11 bodů - Čestné uznání II. stupně** (10,00 až 11,99 bodů - ČU II. st.)
- 9 a méně bodů - Diplom za účast** (9,99 a méně bodů - Diplom za účast)

Porotce odevzdává tajemníkovi poroty body za **každou kategorii zvlášť** - tedy **pět číselných hodnot + celkový počet bodů**. Na výsledkové listině bude zveřejněn nejen průměr celkového počtu bodů od všech porotců dohromady, ale také všechny průměry za bodované části (viz. výše uvedeno), které budou sloužit jako zpětná vazba pro pedagogy i žáky.

Tabulka pro tajemníka poroty je uvedena v příloze a je jednotná pro všechna kola. V případě potřeby ji prosím nakopírujte. Porotci nebudou odevzdávat bodovací lístky, ale body za každou hodnocenou kategorii nahlásí tajemníkovi poroty, ten je zapíše do uvedené tabulky a po ukončení soutěžního dne tuto tabulku i s podpisy porotců ponechá

v obálce s ostatními přihláškami soutěžících, kteří do dalších kol nepostoupí.

HODNOTÍ SE

1) Technika hry - 0 až 5 bodů

- interpretační vyzrálost a technická zručnost
- desetiprstá faktura hry

2) Stylovost interpretace / Stylistika hry - 0 až 5 bodů

- autenticita hry se zvolenými zvukovými barvami (vhodná registrace)
- frázování, akordika, volba režimu automatického doprovodu

3) Ovládání nástroje v reálném čase - 0 až 5 bodů

- využití kontrolérů, pedálů a dalších ovládacích prvků nástroje
- pohotovost a jistota v ovládání nástroje při hře v reálném čase

4) Dramaturgie repertoáru - 0 až 5 bodů

- žánrová pestrost
- stylová rozmanitost
- celková skladba a vyváženost repertoáru

5) Celkový umělecký dojem - 0 až 5 bodů

- nápaditost a kreativita
- muzikálnost a originalita
- „zapamatovatelnost“ interpreta a jeho uměleckého výkonu

POŽADAVKY NA POROTCE

Členové poroty by měli být odborníci z oboru, vynikající pedagogové, metodici EKN a podobně. V okresním kole by měl být v porotě minimálně jeden člen poroty z jiného okresu, v krajském kole minimálně dva členové poroty z jiného kraje.

V krajských kolech by měl být přítomen i předseda příslušné krajské sekce EKN, aby mohl v případě jakéhokoli sporu zasáhnout a vše vyřešit.

REPERTOÁR

Povinné jsou alespoň 3 skladby, tzn., že nesmí být méně. Horní hranice počtu skladeb je ovlivněna pouze časovým limitem, ale platí, že **musí zaznít převaha skladeb hraných s „nějakou jednotkou“ organizující čas.**

!!! Pokud žák odehraje pouze dvě skladby nebo ze tří skladeb zahraje pouze jednu s jednotkou organizující čas, bude **diskvalifikován** pro nesplnění podmínek soutěže.

POMĚRY SKLADEB HRANÝCH S JEDNOTKOU ORGANIZUJÍCÍ ČAS:

- při 3 skladbách 2:1
- při 4 skladbách 3:1
- při 5 skladbách 3:2
- při 6 skladbách 4:2

REPERTOÁR SE NESMÍ MĚNIT PO CELOU DOBU SOUTĚŽE (pořadí skladeb se měnit může, ale tato skutečnost se musí včas ohlásit organizátorům soutěže).

Jsou povoleny úpravy skladeb, zkracování skladeb apod. U klasických skladeb (Bach, Mozart...) není nutné dodržet všechny předepsané repetice.

Soutěží se v sólové hře, proto **zpěv není povolen** v žádném ze soutěžních kol.

PŘÍKLADY:

CO JE MYŠLENO JEDNOTKOU ORGANIZUJÍCÍ ČAS

Všechny druhy doprovodných stylů (ACMP - accompaniment), Half-Playback - .MID, .WAV, .MP3, samostatný bicí rytmus, arpeggiator, multi pad, rytmické vzorky spouštěné z klaviatury atd.

1) Skladba bez jakýchkoli prvků organizujících čas - znamená, že tam nebouchá žádný metronom, bicí linka, midi file, multi pad, mp3 apod.

2) Skladba hraná s automatickým doprovodem - je hraná na keyboard

Možné způsoby zadávání akordů:

- Multi Finger, Fingered, Finger on Bass, AI Fingered apod. - podle typu nástroje

- Hra v jednoduchém režimu doprovodu (Single Finger, Casio Chord) je povolena **pouze** u 0. a 1. kategorie.

3) Třetí skladba a další skladby - mohou být hrány na jakýkoli elektronický klávesový nástroj

Podmínkou však je hra s jakoukoli jednotkou organizující čas. Můžeme tedy využít buď hru se stylem (ACMP) hranou jakýmkoli typem plně vyhrávaného doprovodu nebo můžeme využít Half-Playback v jakémkoli formátu i v různých kombinacích.

DALŠÍ POZNÁMKY

Losování je ponecháno na organizátorech okresních a krajských kol.

Nástroje musí být na pódiu postaveny tak, aby porotci viděli na klaviaturu. Jsou-li k tomu podmínky, může organizátor použít i kameru a projektor.