

## Regeln für den Übe-Wettbewerb

- Jede Teilnehmerin / jeder Teilnehmer muss einen Anmeldebogen ausfüllen
- Teilnehmende unter 18 Jahren benötigen die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten
- Der Wettbewerb geht über 2 Wochen, und zwar **vom 1. bis 14. Juni**
- Die Bekanntgabe der Ergebnisse und die Verlosung der Überraschungen finden am Samstag, 22. Juni, am Tag der offenen Tür der Musikschule, statt
- Jede Teilnehmerin / jeder Teilnehmer sucht sich mindestens eine Sponsorin / einen Sponsor (ähnlich wie beim Stundenlauf)
- Jede Sponsorin / jeder Sponsor verpflichtet sich, pro 10 Minuten Übe-Zeit eine selbst festgelegte Summe zu zahlen
- Die eingezahlten Beträge kommen zu 100% dem Förderverein der Musikschule zugute
- Der Förderverein wird die Summe für ein Probenwochenende der Musikschule verwenden
- Die Übe-Zeit wird von jeder Teilnehmerin / jedem Teilnehmer minutengenau online in einer Excel-Tabelle eingetragen
- Am Ende wird die Gesamt-Übe-Zeit durch 10 geteilt, und man erhält so die Anzahl der 10-Minuten-Übe-Einheiten. Bei einem ungeraden Ergebnis darf gerne aufgerundet werden. Jetzt können die Sponsorengelder eingesammelt werden
- Das Sponsorengeld kann entweder in bar in der Musikschule abgegeben oder auf das Konto des Fördervereins unter dem Verwendungszweck „Übe-Wettbewerb“ überwiesen werden  
„Förderverein der Musikschule der Hansestadt Greifswald e.V.“  
Kontonummer: IBAN: DE90 1505 0500 0230 0054 38  
bei der Sparkasse Vorpommern
- Die Teilnehmenden mit den 5 Bestzeiten erhalten garantiert eine kleine Überraschung
- Unter den übrigen Teilnehmenden werden 5 weitere Überraschungen verlost
- Als Zielbetrag der erspielten Gesamtsumme wird 1.000,- Euro festgelegt. Sollte dieses Ziel übertroffen werden, werden weitere Überraschungen verlost
- Jede Teilnehmerin / jeder Teilnehmer vergibt sich einen Künstlernamen. In einer Excel-Tabelle kann man den Stand der Übe-Zeiten und die Höhe der erspielten Beträge jederzeit und von allen Teilnehmenden einsehen (Link folgt)
- Der Zugang zur Excel-Tabelle wird über ein Passwort geregelt