

## Game și arpegii - îndreptar detaliat

Se va alege prin bilet de concurs o gamă majoră dintre cele cu până la 2 alterații inclusiv, care va fi prezentată din memorie (metronom pătrimea = 60) potrivit cu modelele prezentate mai jos:

$\text{♩} = 60$

### Do major

2 0 1 2 0 1 4 1 1 4 2 4 + 1 2 3 3 2 1 + 4 2 4 1 1 4 1 0 2 1 0 2 2

*spiccato* etc. etc. etc.

A D 3 3 3 3

### Sol major

2 0 1 2 0 1 4 0 0 1 2 4 1 4 2 3 3 2 4 1 4 2 1 0 0 4 1 0 2 1 0 2 2

*spiccato* etc. etc. etc.

3 3 3 3

### Re major

0 1 4 0 1 4 2 4 4 1 4 1 3 1 2 3 3 2 1 3 1 4 1 4 4 2 4 1 0 4 1 0 4

etc. etc. etc. etc.

*spiccato*

A D G

### Fa major

(2 1 3 1)

*spiccato*

A D G

### Si b major

(+ 1 2 2 1 +)

*spiccato*

E D D

## Duble coarde - îndreptar detaliat

Se vor prezenta din memorie (metronom pătrimea = 60) în două variante: doimi și pătrimi, potrivit cu modelele prezentate mai jos:

♩ = 60

### Do major

*Terțe*

### Cvinte

### Sol major

*Terțe*

### Cvinte

### Re major

*Terțe*

### Cvinte

### Fa major

*Terțe*

### Cvinte

### Si b major

*Terțe*

### Cvinte