

PERATURAN

LOMBA UNJUK GELAR

LUG

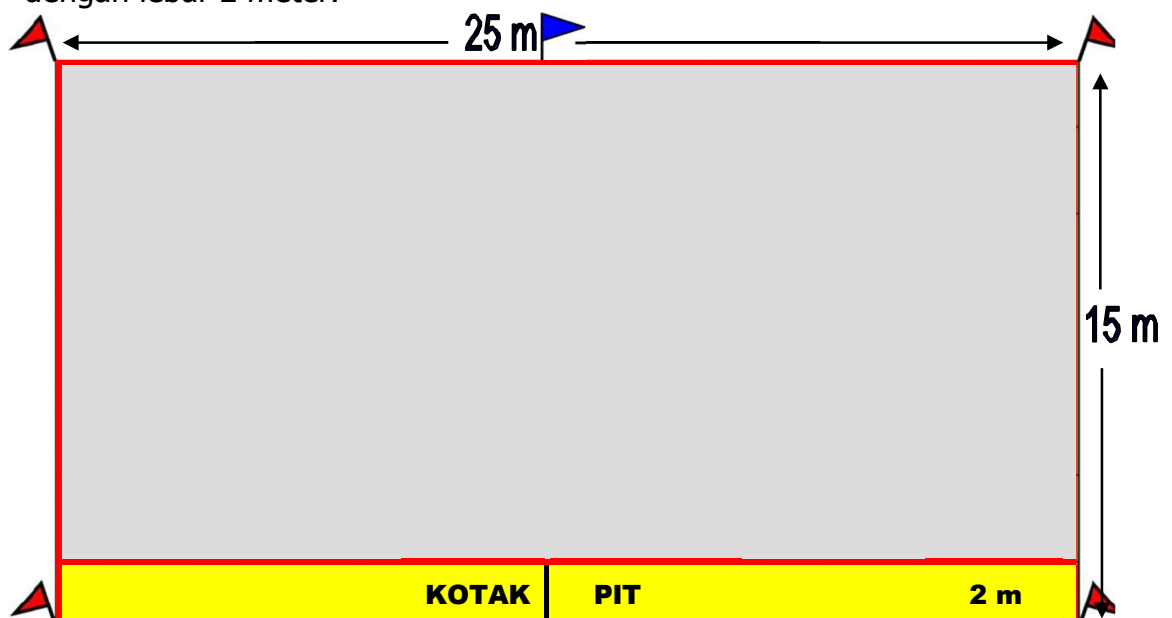
**PERATURAN
LOMBA UNJUK GELAR SATUAN KECIL
(DISPLAY COMPETITION)**

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

- 1.1. UNJUK GELAR adalah lomba beregu pergelaran dengan menggunakan peralatan musik dan peralatan pendukung lainnya bermain pada tapak tertentu di dalam ruangan (indoor) atau lapangan terbuka dengan konfigurasi dan variasi bentuk gerakan, menyajikan kualitas permainan musik serta visualisasi sesuai peraturan untuk diikuti peserta agar memperoleh nilai perlombaan.
- 1.2. Peraturan nomor LOMBA UNJUK GELAR ini berlaku untuk Kejuaraan Junior dan Senior Satuan kecil.

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

- 2.1. Tapak lomba ialah medan tempat Lomba Unjuk Gelar dilakukan.
- 2.2. Dilaksanakan di Lapangan Bola Basket atau Lapangan Terbuka dengan ukuran panjang 25 meter dan lebar 15 meter.
- 2.3. Di tepi sisi panjang bagian depan lapangan dibuat arena "Kotak Pit" dengan ukuran dan ketentuan sebagai berikut :
Kotak Pit berhimpitan dengan garis tepi sisi panjang lapangan bagian depan dengan lebar 2 meter.



Gambar 1
Mimbar Gitapati ukuran
1,5 m x 1,5 m dan tinggi 75 Cm.



Pasal 3
GARIS – GARIS BATAS dan BENDERA PELENCANG

- 3.1. Pengertian garis-garis batas adalah garis yang dibuat guna membantu dan mempermudah pelaksanaan LUG (gunakan lakban warna merah).
 - a. Garis batas sisi panjang lapangan = 25 meter.
 - b. Garis batas sisi pendek lapangan = 15 meter.
- 3.2. Bendera pelencang sebagai batas luasnya tapak lomba yang dipasang guna membantu dan mempermudah pelaksanaan Lomba Unjuk Gelar.
 - a. Bendera Pelencang Warna Biru 2 (dua) buah sebagai tanda titik tengah lapangan berada dan dipasang di tengah lapangan depan dan belakang.
 - b. Bendera Pelencang Warna Merah sebanyak 4 (empat) buah sebagai tanda batas tapak lomba dan dipasang di tiap sudut lapangan.
- 3.3. Mimbar Gitapati diletakan di tengah bagian depan kotak pit dengan ukuran 1.5 m x 1,5 m dan tinggi mimbar 75 Cm dengan menggunakan tangga dari samping dan dilapisi karpet warna biru.

Pasal 4
WAKTU PENAMPILAN

Waktu tampil adalah minimal 10 menit dan maksimal 12 menit, dimulai saat salah satu alat musik/ instrumen dibunyikan atau dimainkan sampai dengan penghormatan terakhir oleh Gitapati. Waktu untuk memasukan properti dan peralatan pendukung/ Mars In 3 menit dan Mars Out 2 menit.

Pasal 5
START DAN FINISH

- 5.1. Tempat Start dan Finish : dapat dilaksanakan dimana saja asal dilakukan di dalam garis-garis batas tapak lomba atau Lapangan seukuran lapangan Basket.
- 5.2. Penentuan tempat untuk Start (Mars In) dan Finish (Mars Out) akan mempertimbangkan kondisi arena perlombaan dan diputuskan saat pertemuan rapat tehnik ke-2 (Technical Meeting II).
- 5.3. Aba-aba start yang diucapkan oleh Pembawa acara, setelah mendapatkan petunjuk/ isyarat dari Inspektur Perlombaan bahwa lomba dapat dimulai adalah : **Gitapati.....** (sebut nama satuan)! **Apakah satuan anda sudah siap?** Gitapati menyiapkan unitnya dan menghormat, **MC : "Silahkan Dimulai".**

Pasal 6
JUMLAH PEMAIN

- 6.1. Jumlah Pemain adalah **22 (dua puluh dua)** orang yang terdiri dari **11 (sebelas) pemain putri** dan **11 (sebelas) pemain putra**, ditambah **1 (satu) orang Gitapati/ Field Commander**, Total = **23** orang.
- 6.2. **Gitapati/ Field Commander** bisa atlet putra atau putri.

Pasal 7

PERALATAN (INSTRUMENT)

- 7.1. Peralatan/ instrument widitra yang boleh digunakan dalam kejuaraan Junior dan **Senior** adalah sebagai berikut :
- a. Jenis Alat Pukul/ Perkusi.
 - 1) Membranophone : - Parade Drum.
- Multi Toms.
- Bass Drum dan Tympani.
- Grand Cassa dan Drum Set Akustik.
 - 2) Idiophone : - Static Bells.
- Static Marimba dan Static Xylophone.
- Static Vibraphone.
- Marching Cymball.
- Concert Cymball.
- Chinese Gong
 - b. Alat Tiup **Marching** Brass atau Bugle (**Front Bell** Instrument)
 - 1) Suara Tinggi : Trumpet/ Cornet Piston.
(High Pitch Register)
 - 2) Suara Tengah : Fluegel Horn/ Alto Horn.
(Middle Pitch Register)
 - 3) Suara Dekoratif : Marching : Mellophone/ French Horn.
(Decorative Pitch Reg.)
 - 4) Suara Medium Bawah : Marching : Trombone/ Tenor Horn.
(Low Med. Pitch Reg.)
 - 5) Suara Bawah : Marching : Baritone, Marching Euponium.
(Low Pitch Register)
 - 6) Suara Bass : MarchingTuba/ Sousaphone/ Contra Bass.
(Bass Pitch Register)
- 7.2 Penggunaan peralatan **suara effect akustik** (acoustic sound effect), **konser** (concert) dan Alat musik **tradisional** Indonesia dibolehkan, kecuali peralatan elektronik dan alat yang berbahaya seperti : kembang api, petasan, senjata tajam serta bahan-bahan yang dapat mengotori tapak lomba seperti kembang kertas dan lain-lain tidak dibolehkan.
- 7.3 Peralatan pendukung yang boleh digunakan seperti : sekat, stand background, senapan, pedang, bendera dan lainnya disesuaikan dengan tema pertunjukan. Apabila menggunakan bendera Merah-Putih harus diletakkan berdiri tegak bersama Pataka PDBI (gunakan tiang dan landasan yang kokoh). Tata cara penggunaan dalam permainan, harus dipegang atau dipanggul dan apabila dikibaskan jangan sampai menyentuh tanah, perhatikan Peraturan Pemerintah Nomor 40 Tahun 1958 tentang perlakuan terhadap Bendera Kebangsaan.

Pasal 8

KOMPOSISI PERALATAN

- 8.1. Komposisi peralatan adalah sebagai berikut :
 - a. Alat Musik Perkusi :
 - 1) Parade Drum
 - 2) Multi Tom
 - 3) Bass Drum
 - 4) Cymballs
 - 5) Jenis Idiophone lainnya
 - b. Alat Tiup Marching/ Front Bell Brass :
 - 1) Suara Tinggi/ High Pitch Register.
 - 2) Suara Tengah/ Middle Pitch Register.
 - 3) Suara Dekoratif/ Decorative Pitch Register.
 - 4) Suara Medium Bawah/ Medium Low Pitch Register.
 - 5) Suara Bawah/ Low Pitch Register.
 - 6) Suara Bass/ Bass Pitch Register.
- 8.2. Jumlah peralatan Pits Instrumen tidak dibatasi.
- 8.3. Jumlah peralatan musik adalah : **minimal 21 (dua puluh satu)** alat.
- 8.4. Komposisi peralatan musik pukul dan tiup diserahkan kepada masing-masing peserta, **meskipun bervariasi** tetapi harus **berbanding ideal** karena akan memberikan hasil penilaian **kualitas** dan **produksi suara** yang maksimal.

Pasal 9

LAGU UNGGULAN DAN LAGU BEBAS

- 9.1 Dalam melaksanakan nomor Lomba Unjuk Gelar (LUG) peserta terikat dan harus membawakan **lagu unggulan** sesuai dengan Tema Pergelaran, dengan ketentuan tidak boleh merubah struktur melodi (batang lagu unggulan) sesuai dengan karya penciptanya.
- 9.2 Partitur Lagu Unggulan yang dibawakan harus diserahkan kepada Panitia dalam bentuk not balok rangkap 2 (dua) saat TM-2. Sedangkan lagu bebas lainnya cukup disampaikan judul lagunya dan siapa yang mengaransemennya.
- 9.3 Untaian lagu yang dibawakan harus sesuai dan memberikan dukungan pada "Tema Pergelaran" yang disajikan.

Pasal 10

PAKAIAN SERAGAM

- 10.1. Ketentuan seragam Peserta sebagai berikut :
 - a. Pakaian bagian atas jenis Kemeja/Jacket/Jas ber lengan pendek/panjang.
 - b. Pakaian bagian bawah jenis celana panjang/ rok.
 - c. Boleh menggunakan tutup kepala/ topi.
 - d. Pakaian seragam peserta diharapkan dapat mendukung dan mewarnai Tema Pergelaran yang disajikan baik desain bentuk, warna dan aksesoris.
- 10.2. Gitapati harus menggunakan identitas nomor urut tampil peserta.
- 10.3. Official dan Pelatih harus menggunakan seragam satuannya dan memakai tanda pengenal yang dikeluarkan oleh panitia.

Pasal 11

PELAKSANAAN LOMBA

- 11.1. **PENYUSUNAN BENTUK (FORMASI) UNJUK GELAR**
Penyusunan bentuk/ formasi unjuk gelar disesuaikan dengan Tata Gelar (Koreografi) masing-masing unit.
- 11.2. **PENGHORMATAN**
Merupakan kewajiban mutlak paramananda/i untuk melakukan penghormatan kepada Dewan Juri pada saat akan mulai dan pada akhir unjuk gelar.
- 11.3. **INTRO, INTERLUDE dan CODA**
 - a. Dalam membawakan susunan lagu (repertoire) selama lomba, dibolehkan menggunakan interlude/ selingan dengan permainan perkusi.
 - b. Kemasan intro, interlude dan coda disesuaikan dengan tema inti dan panjangnya lagu (tidak lebih panjang dari batang lagu).
- 11.4. **BERMAIN SOLO (SOLIS)**
Pemain alat tiup boleh membawakan lagu secara perorangan (solo, duet, trio) selama memenuhi panjang lagu minimal 8 bar (birama 2/4, 3/4, 4/4, 6/8, dll).
- 11.5. **PENGEMBANGAN PERKUSI (PERCUSSION FEATURE)**
Peserta diwajibkan melakukan "Pengembangan Perkusi" atau yang lebih dikenal dengan "Percussion Feature", selama memenuhi batasan waktu 90 s/d 120 detik. Pemain yang tidak memainkan Percussion Feature diwajibkan melakukan gerakan Auxiliary.
- 11.6. **BAGIAN KONSER**
Peserta boleh membawakan lagu-lagu dalam keadaan statis (memainkan peralatan sambil tidak berjalan/ tidak bergerak) yang dikenal dengan istilah "**bagian konser**" selama tidak melampaui batasan secara keseluruhan penampilan maksimal waktu 60 detik.
- 11.7. **BERHENTI TOTAL**
Dalam membawakan Repertoire di antara setiap lagu selama waktu perlombaan boleh berhenti (tidak bermain sama sekali), selama tidak melampaui batasan waktu secara keseluruhan penampilan maksimal 60 detik.
- 11.8. **GERAKAN MENARI**
Peserta boleh melakukan gerakan menari.
- 11.9. **TATA GELAR (LAY OUT)**
 - a. Urutan bentuk penampilan suatu tata gelar (lay out) wajib diserahkan kepada panitia dalam bentuk Hardcopy (sudah dibukukan) selambat- lambatnnya saat TM-2 dan apabila diperlukan dapat diminta kembali setelah selesai lomba.
 - b. Tata cara pembuatan gambar tata gelar (lay out) disesuaikan dengan komposisi alat musik dan peralatan pendukung lainnya dalam bentuk gambar alat itu sendiri.

Pasal 12

SAHNYA GERAKAN

- 12.1. Gerakan dalam lomba unjuk gelar dinyatakan sah dan dapat dinilai apabila pelaksanaannya sesuai dengan urutan gerakan atau tata gelar (lay out) yang diserahkan kepada panitia sebelum perlombaan atau kejuaraan berlangsung (saat TM-2).
- 12.2. Urutan gerakan dalam tata gelar (lay out) yang diserahkan harus menggambarkan posisi setiap pemain (digambarkan bentuk alat) pada setiap perubahan bentuk yang dilakukan dan disertai dengan keterangan hitungan pada setiap perubahan bentuk serta dibuat dalam rangkap 2 (dua).

Pasal 13

PELANGGARAN

- 13.1. Pelanggaran terhadap peraturan lomba dapat berakibat peserta dikenakan hukuman **penalti** atau **diskualifikasi**.
- 13.2. Pelanggaran yang sifatnya non tehnik dan pelanggaran terhadap salah satu ketentuan peraturan lomba berakibat peserta **tidak dikenankan** ikut berlomba.

Pasal 14

UNSUR - UNSUR PENILAIAN

- 14.1. **TEHNIK BERBARIS dan GERAKAN (Marching and Maneuvering)**
 - a. Posisi dan sikap penampilan.
 - b. Cara melaksanakan suatu gerakan dan berjalan (maju jalan, jalan ditempat, berhenti, perubahan arah dan perputaran/ haluan).
 - c. Cara mempertahankan dan menjaga jarak atau interval.
 - d. Faktor kesulitan dalam melaksanakan suatu gerakan.
 - e. Keserempakan dan keserasian melakukan suatu gerakan.
 - f. Variasi dan Improvisasi.
- 14.2. **TEHNIK PERMAINAN TIUP (Horn Line)**
 - a. Penguasaan Nada dan Kualitas Suara (Tone Quality).
 - b. Intonasi dan Pitch Control (ketepatan membidik nada).
 - c. Kemampuan dan kemahiran mewujudkan dinamika dan permainan tempo.
 - d. Koordinasi jenis suara (register).
 - e. Posisi dan sikap penampilan.
- 14.3. **TEHNIK PERMAINAN PERKUSI (Percussion Line)**
 - a. Penguasaan teknik pukulan dasar.
 - b. Kemampuan dan kemahiran mewujudkan permainan dinamika dan tempo.
 - c. Keseragaman pelaksanaan suatu "break" dan "singkup".
 - d. Koordinasi jenis suara (register).
 - e. Posisi dan sikap penampilan

14.4. **TEHNIK PERMAINAN REGU PELENGKAP (Auxiliary)**

- a. Komposisi : desain program, kreasi dan kreatifitas, penempatan/ staging, keserasian gerakan dengan dinamika dan tempo musik.
- b. Pencapaian : artikulasi bentuk gerakan dan alat, peran dan karakter, ketepatan dalam melakukan gerakan dan pemulihan/ recovery.

14.5. **KOREOGRAFI**

- a. Pelaksanaan Gerakan.
 - 1) Keseragaman gerak dan jajar, Postur/Style serta jarak dalam barisan.
 - 2) Simultansi dan Kesenambungan (kontinuitas).
 - 3) Variasi (pemecahan, pemutaran, perubahan bentuk) dan Kelincahan.
 - 4) Komposisi dan Penguasaan Lapangan.
 - 5) Keseimbangan Ruang Gerak dan Saat Gerak (Timing).
 - 6) Keserasian gerakan dengan Dinamika dan Tempo musik.
- b. Faktor Kesulitan.
 - 1) Artikulasi gerak tubuh dan peralatan, Artistik dan Integrasi peragaan.
 - 2) Efek Emosional, Intensitas/bobot, Kreatifitas, Imajinasi dan Klimaks.
- c. Pelanggaran Terhadap Lay Out dan Peraturan.
 - 1) Komposisi/Penguasaan Lapangan yang salah dari bentuk pokok UG.
 - 2) Penyimpangan dari Urutan Gerakan dalam Tata Gelar.
 - 3) Tidak menyerahkan Tata Gelar dan pelanggaran peraturan lainnya.

14.6. **GENERAL EFFECT VISUAL (Intelektual, Emosi dan Estetika)**

- a. Kualitas Berbaris & Gerakan serta Koreografi.
 - 1) Kualitas desain peragaan.
 - 2) Sikap Peragaan dan artikulasi olah tubuh dengan instrumen/alat.
 - 3) Koordinasi dan variasi.
 - 4) Keseragaman bentuk dan gerak.
- b. Kualitas Permainan Regu Pelengkap (Auxiliary).
 - 1) Kualitas desain program.
 - 2) Penguasaan alat dan olah tubuh.
 - 3) Variasi, keselarasan dan keseragaman.
- c. Pakaian Seragam : Keserasian dari bentuk desain pakaian seragam, warna dan aksesoris yang memberikan dukungan serta mewarnai Tema Pergelaran yang di pilih.

14.7. **GENERAL EFFECT MUSIK (Intelektual, Emosi dan Estetika)**

- a. Kualitas Permainan Alat Tiup.
 - 1) Repertoire.
 - 2) Musikalitas (kualitas penyajian musik).
 - 3) Kualitas gelaran (Variasi, Improvisasi dan Ekspresi).
 - 4) Kesimbangan dan kualitas suara (Balance and Soud Quality)
 - 5) Kesempurnaan secara ansambel.

- b. Kualitas Permainan Alat Pukul/ Perkusi.
 - 1) Repertoire.
 - 2) Musikalitas (kualitas penyajian musik).
 - 3) Kualitas aransemen, Variasi dan Improvisasi.
 - 4) Kualitas gelaran ((Variasi, Improvisasi dan Ekspresi).
 - 5) Kesempurnaan secara ansambel.

14.8. **PENALTI**

Penalti diberikan karena adanya penyimpangan, pelanggaran dan kesalahan terhadap peraturan dan ketentuan lomba.

Pasal 15 PENILAIAN

- 15.1. Jumlah nilai yang dicapai oleh satuan peserta untuk unsur :
 - a. Tehnik Berbaris dan Gerakan serta Tehnik Permainan Musik.
 - b. Auxiliary dan Koreografi merupakan nilai yang dicapai oleh tingkat kesempurnaan satuan/ unit bersangkutan setelah mengalami pengurangan akibat kesalahan yang dilakukannya/ penalti.
- 15.2. Nilai untuk General Effect merupakan perpaduan dari efek musik dan efek visual yang dapat mengedukasi Juri/ Penonton dengan kemampuan dan kualitas satuan bersangkutan ditinjau dari segi Intelektual, Emosi dan Estetika yang sesuai dengan totalitas tingkat kesempurnaan permainan yang disajikan.
- 15.3. Nilai **maksimal** yang dapat dicapai oleh peserta adalah **1000 angka** dengan pembagian sebagai berikut :

a. Tehnik Berbaris dan Gerakan	: 10 % x 1000	Nilai	100 angka
b. Teknik Permainan Auxiliary	: 10 % x 1000	Nilai	100 angka
c. Teknik Permainan Tiup	: 15 % x 1000	Nilai	150 angka
d. Teknik Permainan Perkusi	: 15 % x 1000	Nilai	150 angka
e. Koreografi	: 20 % x 1000	Nilai	200 angka
f. General Effect Visual	: 15 % x 1000	Nilai	150 angka
g. General Effect Musik	: 15 % x 1000	Nilai	150 angka
Jumlah :				1000 angka

15.4. Penalti.

- 15.5. Perhitungan Nilai. Penilaian hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan nilai sebagai berikut :

**JUMLAH PENILAIAN JURI PENILAI -
JUMLAH HASIL JURI PENALTI =
HASIL LOMBA**

Pasal 16

PENALTI

Penalti ialah suatu sanksi berwujud pengurangan nilai yang disebabkan oleh pelanggaran/ penyimpangan/ kesalahan, baik sengaja maupun tidak yang dilakukan oleh perorangan maupun kelompok dengan index sebagai berikut :

- 16.1 **BARIS – BERBARIS**
 - a. Setiap penyimpangan bentuk dari lay out seperti ;
Tidak sama dengan gambar serta tidak berurutan
dikenakan pada setiap pemain per orang **1 angka**
 - b. Salah langkah atau ketidak-samaan langkah yang
dilakukan oleh setiap orang/ pemain **1 angka**
- 16.2 **PERALATAN dan PERLENGKAPAN**
 - a. Hiasan/ perlengkapan dari seragam yang jatuh **1 angka**
 - b. Setiap kelengkapan alat yang jatuh..... **2 angka**
 - c. Peralatan pokok/ utama yang jatuh **3 angka**
- 16.3 **GARIS BATAS/ LINTASAN dan PENANDA**
 - a. Setiap kali melakukan pelanggaran terhadap garis batas/
lintasan baik oleh perorangan maupun kelompok **5 angka**
 - b. Memasang tanda-tanda khusus sebagai penanda/
petunjuk pada tapak lomba di luar ketentuan Pasal 3..... **5 angka**
- 16.4 **L A G U dan LAY OUT**
 - a. Pemain alat tiup menjadi pemain alat pukul..... **5 angka**
 - b. Pemain alat tiup tidak melaksanakan permainan auxiliary
saat Percussion Feature lihat pasal 11.5 dan 11.8. **5 angka**
 - c. Tidak menyerahkan partiture lengkap lagu unggulan
Sebelum perlombaan **10 angka**
 - d. Tidak menyerahkan tata gelar atau lay out sesuai
ketentuan pasal 11 ayat 11.9..... **10 angka**
- 16.5 **W A K T U**
 - a. Setiap kekurangan/ kelebihan dari batas waktu tampil dan
waktu mars in/ mars out sesuai Pasal 4 akan dikenakan
penalti setiap 10 (sepuluh) detik atau bagiannya **1 angka**
 - b. Setiap kelebihan dari batas waktu permainan sesuai Pasal
11 ayat 11.4 , 11.5 , 11.6 dan 11.7 akan dikenakan penalti
setiap 10 (sepuluh) detik atau bagiannya **1 angka**
- 16.6 **P E M A I N**
 - a. Setiap pemain yang karena tergelincir sehingga terjatuh
tapi masih dapat melanjutkan permainannya **2 angka**
 - b. Setiap pemain yang karena terjatuh atau karena sesuatu
hal tidak dapat menyelesaikan masa permainannya **5 angka**
 - c. Paramananda/i karena sesuatu hal tidak dapat
menyelesaikan permainannya **10 angka**

- d. Paramananda/i tidak melakukan hormat sesuai pasal 11.2 **5 angka**
- 16.7 BANTUAN DAN MAKAN-MINUM
- a. Mendapat bantuan dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun yang dapat dianggap menguntungkan peserta **10 angka**
- b. Saat lomba melakukan makan, minum atau yang sejenis **10 angka**

Pasal 17
GUGUR LOMBA (DISKUALIFIKASI) DAN WALK OVER

- 17.1. Gugur lomba ialah hukuman terberat yang dikenakan kepada peserta berupa penghapusan nilai yang diperolehnya dalam mata lomba unjuk gelar.
- 17.2. Pernyataan diskualifikasi yang diberikan kepada peserta diputuskan oleh Dewan Hakim setelah memperhatikan dan mempertimbangkan laporan Panitia pelaksana, Inspektur Perlombaan dan Dewan Juri melalui sidang tertutup dan Rapat Permusyawaratan Hakim (RPH).
- 17.3. Walk over dikenakan kepada peserta yang tidak hadir 15 (lima belas) menit dari waktu persiapan lomba.

Pasal 18
PEMENANG LOMBA

- 18.1. Penentuan pemenang lomba akan dilaksanakan jika dalam klasemen/ kelompok di ikuti oleh minimal **4 (empat) peserta**.
- 18.2. Bila **kurang** dari 4 (empat) peserta, lomba tetap dilaksanakan tetapi sebagai **lomba eksibisi**.

Pasal 19
DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 19.1. Dewan Juri yang bertugas pada lomba unjuk gelar adalah 15 orang dan dibantu oleh beberapa petugas dari unsur panitia sesuai kebutuhan.
- 19.2. Komposisi Dewan Juri dan petugas untuk nomor/ mata lomba Unjuk Gelar :
- | | |
|--|---------|
| a. Juri Tenik Berbaris dan Gerakan | 2 orang |
| b. Juri Tehnik Permainan Tiup | 2 orang |
| c. Juri Teknik Permainan Perkusi | 2 orang |
| d. Juri Teknik Permainan Regu Pelengkap/Auxiliary | 2 orang |
| e. Juri General Effect Berbaris dan Gerakan/Visual | 2 orang |
| f. Juri General Effect Kualitas Musik/Audio | 2 orang |
| g. Juri Koreografi | 2 orang |
| h. Juri Penalti | 1 orang |
| i. Pencatat Waktu dan Lampu Isyarat | 1 orang |
| j. Inspektur Perlombaan | 1 orang |
| k. Dewan Hakim | 1 orang |
| l. Pembawa Acara (MC) | 1 orang |

- m. Juru Hitung dan Pengumpul Form Penilaian 2 orang
 - n. Juru Rekam Video (Kamerawan) 3 orang
- 19.3. Selain Juri yang bertugas memberikan penilaian ada Petugas Inspeksi (TOI) 2 (dua) orang yang bertugas memeriksa persiapan dan kelengkapan peserta sebelum masuk tapak lomba sesuai dengan Peraturan dan Juklak yang telah ditetapkan.
- 19.4. Apabila dalam suatu event tidak tersedia tenaga juri yang memadai, maka pada setiap unsur penilaian dapat ditempatkan satu orang juri.

PETUNJUK PELAKSANAAN

LOMBA UNJUK GELAR

L U G

**PETUNJUK & PELAKSANAAN
LOMBA UNJUK GELAR
(DISPLAY COMPETITION)
SATUAN KECIL**

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

Petunjuk dan Pelaksanaan Lomba Unjuk gelar ini digunakan untuk Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

**Pasal 3
GARIS – GARIS BATAS dan BENDERA PELENCANG**

- 3.1. Pengertian garis-garis batas adalah garis yang dibuat guna membantu dan mempermudah pelaksanaan Lomba Unjuk Gelar.
 - a. Garis batas sisi panjang lapangan = 25 meter.
 - b. Garis batas sisi pendek lapangan = 15 meter.
- 3.2. Bendera pelencang sebagai batas luasnya tapak lomba yang dipasang guna membantu dan memudahkan pelaksanaan Lomba Unjuk Gelar.
- 3.3. Penambahan **tanda-tanda/ penanda** di tapak lomba diluar yang telah ditentukan pada Pasal 3 Peraturan Lomba Unjuk Gelar, **tidak dibolehkan**. Pelanggaran terhadap hal ini mengakibatkan peserta dikenakan sanksi **hukuman Penalti** (Pasal 16 ayat 16.3.b.).

**Pasal 4
WAKTU**

Waktu penampilan dihitung sejak salah satu alat dibunyikan/ dimainkan atau saat langkah pertama dari peserta setelah penghormatan dan diakhiri apabila seluruh peralatan tidak lagi dibunyikan atau dimainkan pada lagu terakhir sesuai tata gelar. Waktu memasukan properti dan alat pendukung lainnya/ Mars In maksimal 180 detik (3 menit) dan Mars Out maksimal 120 detik (2 menit).

**Pasal 5
START DAN FINISH**

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

Pasal 6
JUMLAH PEMAIN

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar
Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

Pasal 7
PERALATAN (INSTRUMENT)

- 7.1. Penggunaan atau pemakaian peralatan **Suara Efek Akustik** (Acoustic Sound Effect) **dibolehkan** dengan catatan peralatan tersebut dilekatkan pada **salah satu alat pokok**.
- 7.2. Penggunaan pit instrumen atau pemakaian peralatan Orchestra **dibolehkan** dan tidak dibatasi serta **Latin Percussion** yang ditempatkan/ diletakkan di daerah "**Kotak Pit**".
- 7.3. Penggunaan atau pemakaian peralatan musik **Tradisional Indonesia** dibolehkan baik disandang maupun yang diletakkan di daerah "**Kotak Pit**", kecuali peralatan yang berbahaya seperti : kembang api, petasan, senjata tajam serta bahan-bahan yang dapat mengotori tapak lomba seperti kembang kertas dan lain-lain **tidak dibolehkan**.
- 7.4. Penggunaan atau pemakaian peralatan dengan tujuan untuk memperkeras atau memberi kelainan suara, misalnya dengan **alat elektronik/** tenaga listrik **tidak dibolehkan**.

Pasal 8
KOMPOSISI PERALATAN

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar
Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

Pasal 9
LAGU UNGGULAN DAN LAGU BEBAS

- 9.1 Penempatan urutan & kapan lagu unggulan dimainkan adalah bebas, tetapi harus di dalam pelaksanaan lomba dan lagu unggulan tersebut dimainkan utuh, sesuai dengan partiture yang diserahkan ke panitia.
- 9.2 Untuk semua lagu yang akan dimainkan : Kemasan Intro, Interlude/ selingan dan Coda agar disesuaikan dengan panjang inti lagu. Kalau diumpamakan seperti bentuk tubuh binatang, jangan sampai terjadi : Intro (Kepala Kerbau), Inti Lagu (Badan Kambing), Interlude (Telinga Gaja) dan Coda (Ekor Kuda).
- 9.3 Partiture Lagu Unggulan yang dimainkan harus diserahkan kepada Panitia dalam bentuk not balok rangkap 2 (dua) sedangkan untuk lagu bebas cukup disampaikan Judul Lagunya saja. Apabila diperlukan maka partitur lagu unggulan dapat diminta kembali setelah lomba selesai.

Pasal 10

PAKAIAN SERAGAM

- 10.1. Seragam Peserta sebaiknya terbuat dari bahan yang mudah menyerap keringat dan diharapkan dapat mendukung dan mewarnai Tema Pergelaran yang disajikan baik dari segi bentuk desain maupun warnanya.
- 10.2. Official dan Pelatih harus menggunakan seragam satuannya dan memakai tanda pengenalan yang dikeluarkan oleh panitia.

Pasal 11

PELAKSANAAN LOMBA

- 11.1. **PENYUSUNAN BENTUK (FORMASI) UNJUK GELAR**
Penyusunan bentuk/ formasi unjuk gelar, pada saat permulaan atau akhir penampilan, peserta tidak harus selalu berbentuk barisan. Bentuk susunan satuan di tapak lomba sebelum memulai penampilan diserahkan sepenuhnya kepada peserta, sesuai dengan tata gelar (lay out) yang diserahkan.
- 11.2. Setelah peserta menempatkan diri di tapak lomba dalam posisi istirahat, Inspektur Perlombaan segera mendekati Gitapati untuk menanyakan kesiapan unitnya untuk berlomba sekaligus memeriksa dan menghitung jumlah pemain dan peralatan yang digunakan.
- 11.3. Selanjutnya Inspektur Perlombaan memberikan petunjuk/ isyarat kepada seluruh Juri dan Pembawa Acara bahwa lomba dapat dimulai.
- 11.4. Pembawa Acara akan mengajukan pertanyaan sebagai berikut :
 - a. **Gitapati**(sebut nama satuannya), "**SUDAH SIAPKAH SATUAN ANDA?**". Gitapati menyiapkan unitnya, kemudian memberi penghormatan sesuai Pasal 11 ayat 11.5. ke arah Dewan Juri yang berada di depan.
 - b. Setelah Gitapati memberi penghormatan, Pembawa Acara akan mengatakan: "**Silahkan dimulai**".
- 11.5. **PENGHORMATAN**
Gitapati harus melaksanakan penghormatan kepada Dewan Juri dalam **posisi sikap sempurna**, pada awal dan akhir penampilan, pelanggaran terhadap hal ini mengakibatkan dikenakan sanksi **penalti** (sesuai Pasal 16 ayat 16.6.d).
- 11.6. **PERMAINAN SOLO**
Permainan Solo baru dapat dinilai bila memainkan bagian **lagu minimal 8 bar**.
- 11.7. **PENGEMBANGAN PERKUSI (PERCUSSION FEATURE)**
Pengembangan Perkusi atau yang lebih dikenal dengan "Percussion Feature" (PF) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dibolehkan menambah, mengurangi ataupun menukar peralatan perkusi yang akan dimainkan oleh para pemain perkusi, bukan pemain tiup.
 - b. Para pemain lainnya (bukan yang memainkan alat perkusi) **wajib** melaksanakan **permainan auxiliary**.

- c. Auxilliary terdiri atas bendera, senapan/rifle, pedang/sabre, air blade, batton twirlers dan lain-lain.
- d. Auxilliary dikenakan melaksanakan pertukaran peralatannya selama dilaksanakan didalam batas tapak lomba.
- e. Setiap kesalahan/ pelanggaran yang dilakukan berakibat kepada hasil penilaian secara keseluruhan pada satuannya.
- f. Penggunaan/ pemakaian Pits Instrument pada saat Percussion Feature **tidak dibatasi**.
- g. Percussion Feature dinilai bila dimainkan selama minimal **90 detik** dan maksimal **120 detik**.

11.8. BAGIAN KONSER

Batasan waktu memainkan peralatan sambil tidak berjalan/ bergerak atau yang dikenal dengan istilah "**bagian konser**" adalah **maksimal 60 detik**, jika di jumlah setiap keadaan concert tersebut selama perlombaan berjalan.

11.9. BERHENTI TOTAL

Selama waktu perlombaan, pada saat selesai membawakan sebuah lagu dibolehkan berhenti (tidak bermain/ diam), untuk memberi kesempatan kepada para penonton atau pendukung (supporter) memberi tepuk tangan (applause) yang dapat memberi dorongan semangat kepada peserta yang bersangkutan. Batas waktu berhenti total adalah **maksimal 60 detik** jika dijumlah setiap keadaan diam (berhenti total) tersebut selama perlombaan berjalan (misalnya : memainkan 4 lagu, berarti 3 kali berhenti total).

11.10. GERAKAN MENARI

Peserta dibolehkan melakukan gerakan menari.

11.11. TATA GELAR (LAY OUT)

Setiap perubahan bentuk (maksimal setiap 16 langkah) dari unjuk gelar dan judul lagu yang mengiringnya mulai dari awal sampai akhir penampilan, harus terlebih dahulu diserahkan kepada panitia pelaksana dalam bentuk tata gelar, selambat-lambatnya saat TM-2.

11.12. Setiap pemain harus menjaga dan mempertahankan perlengkapan sesuai dengan yang dikenakan pada saat start, karena setiap kekurangan perlengkapan akan dikenakan sanksi **penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 2.

11.13. Penambahan **tanda-tanda/ penanda** di tapak lomba, diluar yang telah ditentukan pada Pasal 3 Peraturan Lomba Unjuk Gelar satuan kecil sama sekali **tidak dibolehkan**, pelanggaran terhadap hal ini mengakibatkan dikenakan sanksi **penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.3 butir 16.3.b.

11.14. Selama lomba setiap pemain tidak dikenakan keluar dari batas tapak lomba, kecuali Gitapati. Pelanggaran terhadap hal ini mengakibatkan dikenakan sanksi **penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.3 butir 16.3.a.

11.15. Setiap pemain yang berada dalam batas daerah "**Kotak Pit**" bebas dari ketentuan yang ada kaitannya dengan **peraturan baris - berbaris** dan tidak termasuk penilaian **Juri Teknik Berbaris dan Gerakan (TBG)**.

- 11.16. Selama lomba berlangsung peserta **tidak boleh mendapat bantuan** dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun, hal ini dapat mengakibatkan peserta bersangkutan dikenakan sanksi **penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.7.a.
- 11.17. Setiap peserta harus **memakai tanda pengenal** yang dikeluarkan oleh Panitia saat pemeriksaan oleh Petugas Inspeksi (TOI) serta dapat membuktikan keanggotaannya jika diminta, bila tidak maka yang bersangkutan **tidak boleh** mengikuti lomba dan dinyatakan **Walk Over**.

Pasal 12 **SAHNYA GERAKAN**

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

Pasal 13 **PELANGGARAN**

- 13.3. Pelanggaran terhadap salah satu ketentuan pelaksanaan/ peraturan lomba dapat berakibat peserta bersangkutan dikenakan sanksi paling ringan berupa **sanksi penalti** serta paling berat berupa **diskualifikasi**.
- 13.4. Pelanggaran yang sifatnya non tehnik dan pelanggaran terhadap salah satu ketentuan pelaksanaan/ peraturan lomba yang dilakukan peserta sebelum lomba berlangsung dapat berakibat peserta bersangkutan **tidak di ijin** ikut berlomba.

Pasal 14 **UNSUR - UNSUR PENILAIAN**

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

Pasal 15 **PENILAIAN**

- 15.1. Perolehan Penilaian
- a. Nilai Tehnik Berbaris dan Gerakan, TPT, TPP dan Unsur Pelengkap (Auxiliary) diperoleh dari hasil penilaian Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **TBG - LUG - 002, TPT - LUG - 002, TPP - LUG - 002 dan TPA - LUG - 002.**
 - b. Nilai Koreografi diperoleh dari hasil penilaian Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **KOR - LUG - 002.**
 - c. Nilai General Effect diperoleh dari hasil penilaian Juri Penilai GE Visual dan GE Musik yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **GEV - LUG - 002 dan GEM - LUG - 002.**

- d. **Nilai sanksi penalti** pelanggaran terhadap peraturan dan ketentuan diperoleh dari hasil penjumlahan Juri Penalti yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **PNT - LUG - 002**.
- 15.2. Formulir penilaian harus rangkap 3 (tiga)
- a. Lembar 1 (Warna Putih) : Untuk Peserta Lomba.
 - b. Lembar 2 (Warna Kuning) : Untuk Pengolah Data/Panitia/Pengurus PDBI.
 - c. Lembar 3 (Warna Hijau) : Untuk pertinggal/ arsip Juri.

Pasal 16 **PENALTI**

- 16.1. Perhitungan kesalahan pada unsur baris-berbaris dikenakan **hanya satu kali setiap 16 langkah** atau bagiannya.
- 16.2. Sanksi penalti umum dikenakan pada pelanggaran peraturan yang dilakukan baik perorangan maupun beregu apabila terjadi seperti peralatan jatuh, perlengkapan jatuh, pemain tergelincir, pemain jatuh dan tidak dapat meneruskan lomba, melanggar batas tapak lomba yang telah ditentukan, dll.
- 16.3. Sanksi penalti untuk **Koreografi** dikenakan pada pelanggaran **yang menyimpang dari lay out atau tata gelar**.
- 16.4. Jika terdapat penyimpangan dalam melaksanakan peraturan lomba yang tidak tercantum dalam uraian tersebut diatas, maka sanksi kepada regu peserta bersangkutan adalah paling **ringan** mendapatkan **sanksi penalti** atau **paling berat** adalah **diskualifikasi**.
- 16.5. Penentuan **ringan beratnya sanksi** hanya dilakukan oleh **Dewan Hakim** setelah mendengar, melihat dan mempelajari laporan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dari Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia Pelaksana melalui sidang tertutup dan Rapat Permusyawaratan Hakim (RPH).

Pasal 17 **GUGUR LOMBA (DISKUALIFIKASI) DAN WALK OVER**

- 17.1. Gugur lomba ialah hukuman terberat yang dikenakan kepada satuan peserta berupa penghapusan nilai yang diperoleh dalam mata lomba yang di ikutinya.
- 17.2. Pernyataan Gugur lomba yang diberikan kepada salah satu peserta harus diputuskan oleh Dewan Hakim setelah memperhatikan dan memper-timbangkan laporan Panitia Pelaksana, Inspektur Perlombaan dan Dewan Juri melalui sidang tertutup dan Rapat Permusyawaratan Hakim (RPH).
- 17.3. Gugur lomba dikenakan dalam hal :
 - a. Peserta yang tidak membawakan/ memainkan lagu unggulan sesuai dengan ketentuan.
 - b. Peserta yang ternyata memakai/ menggunakan pemain yang tidak terdaftar pada panitia (memakai/ menggunakan pemain luar).
 - c. Peserta yang memakai/ menggunakan pemain dari peserta lain yang juga ikut pada perlombaan ini dan dalam kelompok/ group yang sama.

- d. Pelatih dan atau beberapa orang official dari suatu peserta yang sedang berlomba berada di tapak lomba.
 - e. Pelatih dan atau beberapa orang official dari suatu peserta yang sedang berlomba berada di luar tapak lomba tetapi berusaha memberikan bantuan dan petunjuk kepada pemain unitnya dengan cara isyarat/kode atau kata-kata.
 - f. Peserta tidak dapat memenuhi peraturan lomba atau melakukan pelanggaran baik secara keseluruhan maupun secara perorangan terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan.
 - g. Peserta, baik secara keseluruhan maupun perorangan sengaja berusaha menghambat dan atau mempersulit kelancaran lomba.
- 17.4. Walk Over
- a. Peserta yang melampaui 15 (lima belas) menit dari waktu persiapan untuk lomba yang disediakan oleh panitia, dinyatakan **Walk Over**.
 - b. Peserta tidak hadir sesuai dengan waktu jadwal acara yang telah ditentukan oleh panitia, tanpa dapat memberikan suatu alasan yang dapat diterima, dinyatakan **Walk Over**.
 - c. Peserta tidak dapat memenuhi peraturan lomba atau melakukan pelanggaran baik secara keseluruhan maupun secara perorangan terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia dinyatakan **Walk Over**.

Pasal 18

PEMENANG LOMBA

- 18.1. Penentuan pemenang lomba akan dilaksanakan jika dalam klasemen atau kelompok diikuti oleh minimal 4 (empat) unit peserta.
- 18.2. Hasil lomba diambil dari :
 - a. Nilai Tehnik Berbaris dan Gerakan, TPT, TPP dan Unsur Pelengkap (Auxiliary) diperoleh dari hasil penilain Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **TBG - LUG - 002, TPT - LUG - 002, TPP - LUG - 002** dan **TPA - LUG - 002**.
 - b. Hasil penilaian Juri Penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **GEV - LUG - 002** dan **GEM - LUG - 002**.
 - c. Hasil penilaian Juri Penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **KOR - LUG - 002**.
 - d. Jumlah nilai penalti dari Juri Penalti yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **PNT - LUG - 002**.
- 18.3. Penentuan pemenang ditentukan dari hasil perhitungan yang tercantum pada pasal 15 peraturan Lomba Unjuk Gelar satuan kecil dan peserta yang mendapat nilai tertinggi menjadi peringkat I dan seterusnya.
- 18.4. Apabila dalam lomba unjuk gelar ini akan ditentukan juara terbaik dari seluruh peserta dengan memperhatikan :

- a. Jumlah angka tertinggi dari penilaian Juri – juri
- b. Bila terdapat lebih dari satu peserta yang mempunyai nilai yang sama maka penentuan penilaiannya dilakukan dengan membandingkan satuan mana yang mempunyai nilai Koreografi tertinggi.
- c. Jumlah angka penalti terendah atau terkecil dari penilaian Juri Penalti.

Pasal 19
DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 19.1. Dewan Juri yang bertugas pada lomba unjuk gelar adalah 15 orang ditambah 1 (satu) orang sebagai Inspektur Perlombaan dan 1 orang Dewan Hakim.
- 19.2. Bagan Dewan Juri untuk lomba unjuk gelar satuan kecil adalah sebagai berikut :

BAGAN JURI & PETUGAS LOMBA UNJUK GELAR

