

**PERATURAN DAN PETUNJUK PELAKSANAAN
LOMBA SATUAN KECIL**

**SURAT KEPUTUSAN KETUA UMUM PB-PDBI
NOMOR 14 TAHUN 2018**

TANGGAL 20 NOPEMBER 2018

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

LAMPIRAN SURAT KEPUTUSAN

DAFTAR ISI

Daftar Isi	i
KATA PENGANTAR	ii
SURAT KEPUTUSAN	iv
LAMPIRAN SURAT KEPUTUSAN	vii
I. PERATURAN LOMBA BARIS-BERBARIS	1
II. PETUNJUK PELAKSANAAN LBB	13
III. PERATURAN LOMBA UNJUK GELAR	22
IV. PETUNJUK PELAKSANAAN LUG	33
V. PERATURAN LOMBA BERBARIS JARAK PENDEK	41
VI. PETUNJUK PELAKSANAAN LBJP	50
VII. PERATURAN LOMBA KETAHANAN & KETEPATAN BERBARIS	60
VIII. PETUNJUK PELAKSANAAN LKKB	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
PAKAIAN SERAGAM LOMBA BARIS-BERBARIS	
PAKAIAN SERAGAM SUPERVISOR	
PAKAIAN SERAGAM DEWAN HAKIM	
PAKAIAN SERAGAM DEWAN JURI	
PAKAIAN SERAGAM INSPEKTUR PERLOMBAAN	
PAKAIAN SERAGAM DELEGASI TEKNIK	
PARTITUR MARS PERKUSI	
PARTITUR MARS PDBI	
PARTITUR MARS PATRIOT	
TEKS LAGU MARS PATRIOT, MARS dan HYMNE PDBI	
SURAT KEPUTUSAN TIM KERJA	



KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarokatu.
Salam Olahraga.....! Salam Insan Musik.....!

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang dan senantiasa mengucurkan rahmat, karunia serta hidayah Nya kepada kita semua insan perwiditraan nusantara lebih khusus Pengurus Besar Persatuan Drum Band Indonesia, sehingga pada awal bulan Nopember 2018 dapat menyelesaikan tugas penyempurnaan Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil PDBI.

Seperti yang kita ketahui bahwa Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil PDBI yang selama ini kita gunakan berdasarkan tahapan pembuatan dan tahun pengeluarannya adalah :

- **SK Nomor 17 Tahun 2004** tentang Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba.
- **SK Nomor 13 Tahun 2008** tentang Pakaian Seragam Tampil Harian (PSTH), yakni pakaian seragam wajib untuk Lomba Baris-Berbaris (LBB).
- **SK Nomor 02 Tahun 2013** tentang Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Drum Corps – Satuan Kecil dan :
- **SK Nomor 03 Tahun 2015** tentang Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Drum Corps – Satuan Kecil khusus **PON Ke-19 Tahun 2016** di Jawa Barat.

Latar belakang penyempurnaan Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil PDBI dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan melalui analisa dan pengkajian yang mendalam terhadap temuan-temuan di lapangan pada pelaksanaan lomba khususnya kejuaraan satuan kecil masih terdapat dualisme pemahaman, multi tafsir dan persiteruan baik antara panitia pelaksana dengan pelatih, peserta lomba maupun antar sesama Dewan Juri - Dewan Hakim - Inspektur Perlombaan - Delegasi Teknik dan lain-lainnya.

Mengingat bahwa pada awal bulan Desember 2018 akan dilaksanakan Kejuaraan Nasional Lomba Drum Band Satuan Kecil di Banjarmasin Kalimantan Selatan maka demi lancar-aman dan suksesnya kegiatan dimaksud, Ketua Umum PB-PDBI memerintahkan kepada Wakil Ketua Umum II Bidang Pembinaan Prestasi dibantu Wakil Ketua Umum III Bidang Sarana Prasarana untuk membentuk tim kerja guna menyusun Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Satuan Kecil yang dapat dipedomani oleh seluruh komponen/unsur panitia pelaksana pusat maupun daerah dengan cara sebagai berikut :

- Menghimpun semua saran masukan dan kritik membangun dari seluruh anggota pengurus, panitia, peserta, pelatih, dewan juri, dewan hakim, delegasi

teknik dan insan pemerhati Drum Band Indonesia untuk selanjutnya dijadikan bahan kajian.

- Menyempurnakan peraturan dan petunjuk pelaksanaan yang sudah ada sebelumnya berdasarkan saran-saran dan temuan dilapangan yang tentunya dengan memperhatikan azas kepatutan dalam norma olahraga dan musik, serta situasi dan kondisi tuntutan perkembangan zaman masa kini dan masa yang akan datang.
- Hasil penyempurnaan dimaksud harus selesai pada awal bulan Nopember 2018, agar segera di distribusikan kepada peserta lomba dan pihak terkait untuk dipelajari dan dipedomani pada pelaksanaan Kejuaraan Nasional di awal Desember 2018.

Dengan selesainya penyempurnaan dan penyusunan peraturan dan juklak ini, kami menghaturkan terima kasih yang tulus dan penghargaan disertai rasa bangga kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi berharga baik moril maupun materil. Melalui kesempatan ini pula kami menyampaikan terima kasih kepada Ketua Umum PB-PDBI selaku penggagas penyempurnaan dan penyusunan peraturan dan juklak ini, dengan segala upaya mencurahkan tenaga dan pikirannya dalam membangun perwiditraan di tanah air kita tercinta.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Dewan Kehormatan, Dewan Penasehat, Dewan Pakar serta semua Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota dan insan pemerhati Drum Band Indonesia, yang telah memberikan dukungan dan kontribusi positif terhadap kegiatan ini. Tak lupa pula kepada rekan-rekan Tim Kerja yang tidak mengenal lelah, siang malam tanpa mengenal waktu berjuang menuntaskan tugas mulia ini kiranya pengabdianmu setara dengan pahlawan meskipun tanpa tanda jasa dan jasamu tiada tara.

Demikian untuk menjadi maklum dan semoga Tuhan Yang Maha Kuasa senantiasa meridhoi derap langkah kita untuk mewujudkan cita-cita luhur PDBI yakni ikut serta mencerdaskan anak bangsa.

Wassalamu `Alaikum Warahmatullahi Wabarokatu....!

Jakarta, 20 Nopember 2018

Wakil Ketua Umum II Bidang Pembinaan Prestasi



Kolonel Purn. Drs. Murianto Babay, M.M.



**PENGURUS BESAR
PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA (PB-PDBI)
(INDONESIAN DRUM BAND ASSOCIATION)**

Alamat : Gd. Wijaya Musik Lt.3 Jln. Pasar Baru No.12 Jakarta Pusat
Email. pbpdbi@rocketmail.com/ info@pbpdbi.or.id/ website : www.pbpdbi.or.id



SURAT KEPUTUSAN

Nomor : 14 Tahun 2018

T e n t a n g

PERUBAHAN ATAS SURAT KEPUTUSAN KETUA UMUM PB-PDBI NOMOR 17 TAHUN 2004, NOMOR 13 TAHUN 2008, NOMOR 02 TAHUN 2013 DAN NOMOR 03 TAHUN 2015 SERTA PENGESAHAN PERATURAN DAN PETUNJUK PELAKSANAAN LOMBA KEJUARAAN SATUAN KECIL PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA

KETUA UMUM PENGURUS BESAR PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA

- Menimbang : 1. Bahwa untuk kelancaran, keamanan, ketertiban dan suksesnya pelaksanaan suatu kejuaraan perlu didukung oleh adanya peranti lunak yang jelas demi kesatuan pemahaman tentang peraturan dan petunjuk pelaksanaan lomba kejuaraan satuan kecil PDBI serta situasi dan kondisi tuntutan perkembangan zaman masa kini dan masa yang akan datang.
2. Bahwa beberapa peraturan dan petunjuk pelaksanaan lomba dalam kejuaraan satuan kecil yang tersedia saat ini masih menimbulkan multi tafsir dan dualisme pemahaman sehingga dipandang perlu untuk segera melakukan tindakan penyempurnaan guna mengkaji, menganalisa dan memperbaharui beberapa peraturan dan petunjuk pelaksanaan lomba kejuaraan satuan kecil dengan memperhatikan azas kepatutan dalam norma olahraga dan seni musik.
3. Bahwa berdasarkan nomor 1 dan 2 diatas, demi tertib administrasi dan organisasi dipandang perlu untuk menerbitkan surat keputusan.
- Mengingat : 1. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga PDBI.
2. Surat Keputusan Ketua Umum PB-PDBI Nomor 02 Tahun 2013 tentang Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satua Kecil Drum Corp.
3. Surat Keputusan Ketua Umum PB-PDBI Nomor 03 Tahun 2015 tentang Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil Khusus PON Jabar Tahun 2016.
4. Surat Keputusan Ketua Umum PB-PDBI Nomor 17 Tahun 2004 dan Nomor 13 Tahun 2008.
5. Hasil Munas PDBI bulan September 2017 di Jakarta.

6. Hasil Tim Kerja Bidang Binpres bulan Oktober dan Nopember 2018 tentang penyempurnaan Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil PDBI.

- Memperhatikan :
1. Surat Keputusan Ketua Umum PB-PDBI Nomor 13 Tahun 2018.
 2. Surat Ketua Umum PB-PDBI Nomor 146/XI/2028 Tanggal 8 Nopember 2018.
 3. Analisa dan Evaluasi terhadap hasil pelaksanaan PON Ke-19 Tahun 2016 di Jawa Barat.
 4. Analisa dan Evaluasi terhadap hasil pelaksanaan beberapa lomba kejuaraan di tingkat Provinsi dan Kabupaten/ Kota.
 5. Beberapa pertimbangan melalui analisa dan pengkajian yang mendalam terhadap temuan-temuan di lapangan pada pelaksanaan lomba khususnya kejuaraan satuan kecil masih terdapat dualisme pemahaman, multi tafsir dan perseteruan baik antara panitia pelaksana dengan pelatih, peserta lomba maupun antar sesama Dewan Juri - Dewan Hakim - Inspektur Perlombaan - Delegasi Teknik dan lain-lainnya.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Ke satu : Mengesahkan Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil PDBI.

Ke dua : Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan setiap mata lomba/ nomor lomba sesuai tingkatannya sebagai berikut :

1. Peraturan dan Juklak Lomba Baris-Berbaris (LBB).
2. Peraturan dan Juklak Lomba Unjuk Gelar (LUG).
3. Peraturan dan Juklak Lomba Berbaris Jarak Pendek (LBJP).
4. Peraturan dan Juklak Lomba Ketahanan dan Ketepatan Berbaris (LKKB).
5. Lampiran-lampiran :
 - a. Pakaian Seragam Lomba Baris-Berbaris
 - b. Pakaian Sseragam Supervisor
 - c. Pakaian Seragam Dewan Hakim
 - d. Pakaian Seragam Dewan Juri
 - e. Pakaian Seragam Inspektur Perlombaan
 - f. Pakaian Seragam Delegasi Teknik
 - g. Partitur Mars PDBI
 - h. Partitur Mars Patriot
 - i. Partitur Mars Perkusi

- Ke tiga : Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil ini digunakan sebagai pedoman dalam setiap penyelenggaraan kegiatan lomba satuan kecil mulai dari Pekan Olahraga Nasional (PON), Babak Kualifikasi/ Pra PON, Kejuaraan Nasional, Kejuaraan tingkat Provinsi, sampai pelaksanaan Kejuaraan tingkat Kabupaten/ Kota.
- Ke empat : Dengan terbitnya Surat Keputusan ini maka semua peraturan dan petunjuk pelaksanaan lomba kejuaraan satuan kecil Nomor 17 Tahun 2004, Nomor 13 Tahun 2008, Nomor 02 Tahun 2013 dan Nomor 03 Tahun 2015 beserta lampiran-lampirannya dinyatakan tidak berlaku lagi/ tidak dapat dipedomani.
- Ke lima : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan dilakukan perbaikan atau penambahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada Tanggal : 20 Nopember 2018

Pengurus Besar Persatuan Drum Band Indonesia
Ketua Umum



Kombes Pol. Drs. Joko Sarwoko, SH, M.M.

Tembusan : Kepada Yth.

1. Sekretaris Jenderal PB-PDBI
2. Wakil Ketua Umum I, II dan III
3. Para Ketua Bidang Pengurus PB-PDBI
4. Para Ketua Umum Pengurus Provinsi PDBI
5. Para Ketua Umum Pengurus Kabupaten/Kota PDBI
6. Arsip

Lampiran Surat Keputusan Ketua Umum PB. PDBI Nomor : 14 Tahun 2018

Tentang

PERUBAHAN ATAS SURAT KEPUTUSAN KETUA UMUM PB-PDBI NOMOR 17 TAHUN 2004, NOMOR 13 TAHUN 2008, NOMOR 02 TAHUN 2013 DAN NOMOR 03 TAHUN 2015 SERTA PENGESAHAN PERATURAN DAN PETUNJUK PELAKSANAAN LOMBA KEJUARAAN SATUAN KECIL PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA

BAB I PENDAHULUAN

1. UMUM

- 1.1 Dengan makin berkembangnya satuan Drum Band/Marching Band/Drum Corps/Military Band di Indonesia diperlukan penanganan pembinaan prestasi yang intensif dan berkelanjutan.
- 1.2 Salah satu cara pembinaan diatas yaitu dengan penyelenggaraan lomba antar satuan sesuai tingkatannya menuju perlombaan berjenjang.
- 1.3 Agar pelaksanaan lomba antar satuan dapat mencapai sasaran diperlukan suatu Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan tentang penyelenggaraan lomba serta peraturan dan petunjuk teknis dari masing-masing mata lomba.

2. MAKSUD DAN TUJUAN

- 2.1 Maksud peraturan dan petunjuk pelaksanaan ini ialah agar digunakan sebagai pedoman bagi penyelenggara jika menyelenggarakan Kejuaraan Satuan Kecil di wilayahnya.
- 2.2 Tujuannya ialah dengan berpedoman pada petunjuk pelaksanaan ini, tidak terjadi dualisme pemahaman/ multi tafsir, agar penyelenggaraan lomba dapat berjalan lancar, tertib, dan mencapai sasaran yang di inginkan.

3. DASAR

- 3.1 Memenuhi ART PDBI BAB VII Kejuaraan, Pasal 42, Pasal 43, dan pasal 44.
- 3.2 Keputusan Musyawarah Nasional PDBI tahun 2017 di Jakarta.
- 3.3 Melaksanakan hasil Rakernas PB. PDBI Tahun 2018.
- 3.4 Hasil Rakor Bidang Binpres PB. PDBI Tanggal 8 September 2018.
- 3.5 Surat Ketua Umum PB. PDBI Nomor 098/VII/2018/PB. PDBI tgl 17 Juli 2018 tentang Kejurnas Drum Band Tahun 2018.

4. RUANG LINGKUP

- 4.1 Meliputi semua Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan penyelenggaraan lomba kejuaraan satuan kecil Drum Band di Indonesia.
- 4.2 Mata Lomba yang diatur dalam peraturan dan petunjuk pelaksanaan ini ialah :

- 4.2.1 Lomba Baris Berbaris (**LBB**).
- 4.2.2 Lomba Unjuk Gelar (**LUG**).
- 4.2.3 Lomba Berbaris Jarak Pendek (**LBJP**).
- 4.2.4 Lomba Ketepatan dan Ketahanan Berbaris (**LKKB**).

BAB II

PENGERTIAN-PENGERTIAN DAN KETENTUAN UMUM PERLOMBAAN

Pengertian-pengertian yang dimuat pada peraturan ini berkaitan langsung dengan perlombaan dalam sebuah kejuaraan, diluar ketentuan yang telah ada pada AD/ART PDBI hasil Musyawarah Nasional PDBI tahun 2017 di Jakarta.

1. PERLOMBAAN

- 1.1 Perlombaan ialah kegiatan yang diadakan dalam suatu event antar satuan yang di ikuti lebih dari satu satuan untuk mendapatkan peringkat juara.
- 1.2 Sifat Lomba Tertutup dan Terbuka.
- 1.3 Cakupan wilayah lomba berada di tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, Nasional dan Internasional.
- 1.4 Tapak Lomba :
 - 1.4.1 Tapak lomba ialah medan atau area tempat lomba dilaksanakan.
 - 1.4.2 Meliputi Ruang terbuka, di dalam Gedung dan Lintasan lapangan olah raga.
- 1.5 Peserta Lomba ialah satuan Drum Band/Marching Band/Drum Corps/Military Band yang ikut dalam suatu perlombaan.
- 1.6 Penyelenggara/Pelaksana Lomba ialah seseorang atau badan/panitia yang menyelenggarakan perlombaan yang telah mendapat rekomendasi dari PDBI sesuai tingkatannya.
- 1.7 Peraturan lomba ialah ketentuan yang digunakan untuk mengatur pelaksanaan perlombaan dan menilai peserta lombanya.

2. DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 2.1 Dewan Juri adalah orang-orang yang memiliki predikat Juri dan mempunyai tanda lulus/ sertifikat atau ijazah yang diakui atau disetujui oleh Pengurus Persatuan Drum Band Indonesia menurut tingkatannya.
- 2.2 Dewan juri memiliki predikat juri dengan memiliki hak dan kewenangan menilai setiap perlombaan.
- 2.3 Anggota Dewan Juri dilarang memihak dan wajib berlaku adil, jujur dan memegang teguh Etika Juri PDBI dalam bertugas memberikan penilaian.
- 2.4 Anggota Dewan juri baik diwakili atau bersama-sama mengucapkan "Janji Juri" sebelum lomba dimulai.
- 2.5 Anggota Dewan juri berkewajiban menilai satuan yang mengikuti perlombaan dan harus dapat memberikan saran dan komentarnya dalam rangka pendidikan dan pelatihan satuan peserta guna meningkatkan mutu penampilannya.
- 2.6 Seragam Dewan Juri adalah sebagai berikut : (gambar terlampir)
 - 2.6.1 Kemeja Lengan Pendek dan Panjang warna putih.

- 2.6.2 Dasi warna merah dan Topi pet warna hitam dengan logo Juri PDBI.
- 2.6.3 Celana Panjang warna hitam (black) dari bahan kain (bukan Jeans).
- 2.6.4 Sepatu kulit warna hitam dan sepatu olah raga warna gelap.
- 2.6.5 Jacket/ Jas Blazer bagi yang tergabung pada Korps Juri PDBI.
- 2.6.6 Tanda anggota Korps Juri PDBI yang masih berlaku (KTA Juri).
- 2.7 Apabila terdapat seragam khusus dari panitia lomba, maka dibolehkan untuk menggunakan seragam tersebut.
- 2.8 Apabila juri tidak dapat melaksanakan ketentuan di atas maka kepadanya akan diberikan sanksi-sanksi sesuai tingkat kesalahannya sebagai berikut :
 - 2.8.1 Pelanggaran ringan : akan diberikan teguran lisan sampai teguran tertulis berupa Surat Peringatan Pertama (SP-1).
 - 2.8.2 Pelanggaran sedang : diberikan sanksi tidak ditugaskan pada mata lomba berikutnya pada kejuaraan tersebut (SP-2).
 - 2.8.3 Pelanggaran berat : yang bersangkutan dibebas-tugaskan pada kegiatan penjurian kejuaraan yang berlangsung (dipulangkan) dan untuk selanjutnya kasus tersebut akan dilimpahkan kepada PB. PDBI cq. **Dewan Arbitrase** guna penjatuhan sanksi pelanggaran Kode Etik Juri.
- 2.9 Dalam menentukan hasil sementara Dewan Juri melakukan rapat yang dipimpin oleh ketua Dewan juri dengan melihat hasil penilaian dewan juri dan melihat rekaman.

3. DELEGASI TEKNIK (Technical Delegate)

- 3.1 Delegasi teknik ialah seseorang yang memiliki predikat Juri yang tugasnya bertanggung jawab pada semua masalah persiapan teknis antara lain : tapak lomba dan perlengkapannya, unsur-unsur pendukung dan penyusunan Buku Panduan Perlombaan (Technikal Hand Book).
- 3.2 Delegasi Teknik terdiri dari 1 (satu) orang pimpinan dan dibantu oleh beberapa orang staf pelaksana. Delegasi teknik ditunjuk berdasarkan Surat Keputusan PDBI sesuai tingkatannya.
- 3.3 Komposisi Delegasi Tehnik : 1 orang adalah sebagai Ketua Delegasi Tehnik yang berasal dari PDBI Penyelenggara kegiatan atau satu tingkat di atasnya.
- 3.4 Komposisi Staf Delegasi Tehnik adalah :
 - 3.4.1 Unsur PDBI penyelenggara kegiatan satu orang sebagai Wakil Ketua.
 - 3.4.2 Unsur PDBI penyelenggara kegiatan sebagai Sekretaris.
 - 3.4.3 Beberapa orang anggota dari panitia pelaksana (sesuai kebutuhan).
- 3.5 Pakaian Seragam Delegasi Teknik adalah sebagai berikut : (gambar terlampir)
 - 3.5.1 Kemeja Lengan Pendek warna orange lies hitam.

- 3.5.2 Bagian depan dada kiri logo PDBI, dada kanan papan nama dibordier dan bagian belakang/ punggung atas bertuliskan : **Technical Delegate** di bordier benang kuning.
- 3.5.3 Celana Panjang warna hitam (PDL/ saku tempel disisi paha kiri dan kanan) dari bahan kain tebal (bukan Jeans).
- 3.5.4 Sepatu lapangan $\frac{3}{4}$ (PDL) warna hitam atau sepatu olah raga warna gelap.
- 3.5.5 Topi pet model Komando warna Hitam berlogo PDBI di tengah depan.
- 3.5.6 Tanda anggota Korps Juri PDBI yang masih berlaku. (KTA Juri).
- 3.5.7 Ketua dan Wakil Ketua memakai Jas berwarna Orange lis Hitam.
- 3.6 Apabila tugas Delegasi teknik sudah rampung, maka harus dibuatkan **berita acara** pertanggung-jawaban dan diserahkan kepada Ketua Panitia Pelaksana.

4. DEWAN HAKIM (JURY OF APPEAL)

- 4.1 Dewan Hakim ialah badan yang dibentuk dan bertugas selama perlombaan berlangsung dengan surat Keputusan Ketua Umum Pengurus PDBI sesuai tingkatannya. Kedudukannya setingkat dan diluar panitia penyelenggara lomba.
- 4.2 Komposisi Dewan Hakim 3 orang terdiri dari :
 - 4.2.1 Unsur Persatuan Drum Band Indonesia 2 orang
 - 4.2.2 Unsur Panitia Pelaksana 1 orang
- 4.3 Dewan Hakim yang ditunjuk harus mengetahui dan memahami masalah ketentuan, peraturan dan petunjuk pelaksanaan lomba kejuaraan PDBI Satuan Kecil.
- 4.4 Tugas dan fungsi Dewan Hakim adalah :
 - 4.4.1 Fungsi utama dewan hakim adalah berhubungan dengan masalah protes yang diajukan oleh pihak peserta terkait dengan kejadian/ pelanggaran pada pelaksanaan lomba PDBI dan tidak dapat diselesaikan oleh pihak panitia pelaksana.
 - 4.4.2 Mengawasi agar penyelenggaraan perlombaan dapat berjalan lancar, wajar, bermutu dan selalu berada ditempat lomba sesuai dengan peraturan dan petunjuk pelaksanaan.
 - 4.4.3 Memutuskan perkara-perkara yang timbul dalam perlombaan yang tidak dapat diselesaikan oleh Dewan Juri dan panitia pelaksana.
- 4.5 Seragam Dewan Hakim sama dengan Dewan Juri adalah sebagai berikut :
 - 4.5.1 Kemeja Lengan Pendek dan Panjang warna putih.
 - 4.5.2 Dasi warna merah dan Topi pet warna hitam pakai logo Juri PDBI di depan.
 - 4.5.3 Celana Panjang warna hitam (black) dari bahan kain (bukan Jeans).
 - 4.5.4 Sepatu kulit warna hitam dan sepatu olah raga warna gelap.

- 4.5.5 Jacket/ Jas Blazer warna Hijau Toska, di dada kanan Papan Nama dari bahan ebonit/ fiber warna hitam dengan huruf putih, di dada kiri atas logo Juri PDBI dari bahan kuningan, dan dada kiri bawah pada lis saku Jas bertuliskan DEWAN HAKIM dibordier dengan benang warna kuning.
- 4.5.6 Tanda anggota Korps Juri PDBI yang masih berlaku. (KTA Juri)
- 4.6 Dewan Hakim bertugas sampai selesainya perlombaan dan tidak boleh mengundurkan diri sebelum tugas yang diembannya selesai dengan tuntas.
- 4.7 Keputusan Dewan Hakim atas perkara-perkara yang timbul dalam perlombaan setelah melalui **Sidang/ Rapat Dewan Hakim** bersifat **final** dan **tidak dapat diganggu gugat** oleh siapapun.
- 4.8 Penyampaian keberatan/ protes diluar waktu yang telah ditentukan tidak dapat diterima dan disidangkan oleh Dewan hakim.

5. INSPEKTUR PERLOMBAAN

Untuk kelancaran dan ketertiban jalannya perlombaan harus diawasi oleh seorang **Inspektur Perlombaan PDBI** dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 5.1 Diangkat dan ditunjuk dengan Surat Keputusan PDBI menurut tingkatnya yang berasal dari Juri PDBI.
- 5.2 Menguasai dan memahami semua peraturan dan petunjuk pelaksanaan tentang perlombaan bersangkutan yang diakui/ direkomendasi oleh Pengurus PDBI terkait.
- 5.3 Selalu berada ditempat perlombaan untuk mengawasi pelaksanaan perlombaan serta memberikan pengarahan bagaimana perlombaan harus dilaksanakan sesuai petunjuk dan peraturan lomba yang berlaku.
- 5.4 Membantu menjelaskan dan menceritakan jalannya pelaksanaan perlombaan kepada Panitia apabila ada protes mengenai pelaksanaan perlombaan terkait.
- 5.5 Membantu menjelaskan dan menceritakan jalannya pelaksanaan perlombaan kepada Dewan Hakim apabila ada protes mengenai pelaksanaan perlombaan terkait.
- 5.6 Seragam Inspektur Perlombaan adalah sebagai berikut :
 - 5.6.1 Kemeja Lengan Panjang warna putih.
 - 5.6.2 Dasi warna merah dan Topi pet warna hitam pakai logo Juri PDBI.
 - 5.6.3 Celana Panjang warna hitam dari bahan kain (bukan Jeans).
 - 5.6.4 Sepatu kulit warna hitam dan sepatu olah raga warna gelap.
 - 5.6.5 Jacket/ Jas Blazer warna merah, di dada kanan Papan Nama dari bahan ebonit/ fiber warna hitam dengan huruf putih, di dada kiri atas logo Juri PDBI dari bahan kuningan, dan dada kiri bawah pada lis saku Jas bertuliskan DEWAN HAKIM dibordier dengan benang warna kuning.
 - 5.6.6 Tanda Pengenal yang dikeluarkan Pengurus PDBI menurut tingkatannya.

6. SUPERVISOR

Supervisor adalah seorang pejabat dari PB-PDBI yang ditunjuk untuk mengawasi, memberikan arahan dan petunjuk kepada seluruh komponen/ unsur pelaksana kejuaraan (Dewan Hakim, Dewan Juri, Inspektur Perlombaan, Technical Delegate, Panitia Pelaksana dan Peserta Lomba), agar seluruh rangkaian kegiatan lomba dapat berjalan dengan lancar, tertib, aman dan mencapai sasaran yang di inginkan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 6.1 Diangkat dan ditunjuk dengan Surat Keputusan Ketua Umum PB-PDBI serta bertanggung jawab langsung hanya kepada Ketua Umum PB-PDBI.
- 6.2 Menguasai dan memahami semua peraturan dan petunjuk perlombaan yang akan dilaksanakan serta petunjuk perencanaan panitia daerah oleh Pengurus PDBI terkait termasuk hasil TM-1 dan TM-2.
- 6.3 Melaksanakan pengawasan melekat di setiap tempat perlombaan untuk monitoring pelaksanaan perlombaan serta memberikan pengarahan kepada seluruh komponen pelaksana perlombaan apabila diperlukan antara lain bagaimana perlombaan harus berjalan sesuai dengan petunjuk dan peraturan lomba yang berlaku.
- 6.4 Membantu menjelaskan dan menceritakan jalannya pelaksanaan perlombaan kepada Ketua Umum PB-PDBI apabila ada kejadian/ kasus atau protes mengenai pelaksanaan perlombaan terkait.
- 6.5 Seragam Supervisor adalah sebagai berikut :
 - 6.5.1 Kemeja Lengan Panjang warna putih.
 - 6.5.2 Dasi warna merah dan Topi pet warna hitam pakai logo PDBI.
 - 6.5.3 Celana Panjang warna hitam dari bahan kain (bukan Jeans).
 - 6.5.4 Sepatu kulit warna hitam dan sepatu olah raga warna gelap.
 - 6.5.5 Jacket/ Jas warna Biru Tua (Dark Blue), di dada kanan Papan Nama dari bahan ebonit/ fiber warna hitam dengan huruf putih, di dada kiri atas logo PDBI dari bahan kuningan, dan dada kiri bawah pada lis saku Jas bertuliskan SUPERVISOR dibordier dengan benang warna kuning.
 - 6.5.6 Tanda Pengenal yang dikeluarkan Pengurus PDBI menurut tingkatannya.

7. PENGADUAN DAN PROTES

- 7.1 Setiap peserta berhak mengajukan pengaduan/ protes terhadap suatu keputusan panitia yang menurut fakta dan pertimbangan telah merugikannya.
- 7.2 Setiap peserta berhak mengajukan pengaduan/ protes terhadap suatu pelanggaran yang dilakukan oleh peserta lain dan hal ini tidak ditanggapi sebagaimana mestinya oleh pihak panitia.
- 7.3 Pengaduan/ protes hanya dapat diajukan oleh penanggung jawab peserta yang bersangkutan dengan cara mengisi formulir yang tersedia.
- 7.4 Setiap pengaduan/ protes sah dan akan diproses jika memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - 7.4.1 Dikemukakan alasan-alasan kuat sebagai dasar pengaduan tersebut.

- 7.4.2 Disampaikan kepada sekretariat lomba **selambat-lambatnya** dalam waktu **60 (enam puluh) menit** sejak diterimanya hasil penilaian sementara dan atau setelah adanya pelanggaran yang akan diprotes.
- 7.4.3 Telah membayar uang pengaduan/ protes sebesar Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dan dalam hal protes diterima dan dibenarkan, maka uang tersebut akan dikembalikan kepada peserta tersebut.
- 7.5 Pengajuan protes disampaikan kepada panitia cq. Ketua Lomba yang harus diproses hingga selesai selambat-lambatnya 2 (dua) jam.
- 7.6 Jika pengadu/ pemprotes merasa tidak puas terhadap keputusan panitia pelaksana atau panitia tidak dapat memutuskannya, persoalan tersebut di teruskan kepada Dewan Hakim.
- 7.7 Dewan Hakim memproses pengaduan/ protes tersebut dengan mengadakan konsultasi dengan pihak Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia serta dalam waktu selambat-lambatnya 2 (dua) jam harus mengeluarkan keputusan.
- 7.8 Dalam hal pengadu/ pemprotes tidak puas dengan keputusan yang diberikan oleh Dewan Hakim, pengadu tidak dapat naik banding, karena keputusan dari Dewan Hakim adalah Mutlak dan bersifat Final.
- 7.9 Pernyataan keberatan baik berupa surat atau bentuk lainnya diluar waktu protes yang disediakan, tidak akan diberikan tanggapan/tidak diproses.

8. PENGAMANAN NILAI

- 8.1 Perhitungan nilai hanya dilakukan oleh petugas khusus IT yang menginput dan merekapitulasi data dilakukan di ruang tersendiri (Kamar Hitung) sehingga perhitungan dapat dilaksanakan tanpa gangguan.
- 8.2 Peserta sama sekali tidak diperbolehkan masuk ke ruangan pengolah data, kecuali perwakilan yang disepakati dan saat memasuki ruangan harus diantar Ketua Lomba/ Panitia Pelaksana.
- 8.3 Formulir penilaian yang sudah masuk ke kamar hitung tidak dapat diambil kembali atau dirubah angka nilainya walaupun oleh Juri yang bersangkutan sendiri.
- 8.4 Hasil rekapitulasi nilai dari kamar hitung baru boleh diumumkan setelah :
 - 8.4.1 Selesai dikerjakan keseluruhannya.
 - 8.4.2 Diteliti dan diperiksa ulang keabsahannya.
 - 8.4.3 Ditandatangani Ketua Pengolah Data, Ketua Pelaksana, Koordinator Juri dan terakhir apabila tidak ada protes baru ditandatangani oleh Ketua Dewan Hakim.
- 8.5 Apabila tidak ada yang berkeberatan dan atau protes, maka paling lambat **60 menit** setelah pengumuman hasil lomba sementara, harus diterbitkan **Surat Keputusan Pemenang** tentang **Hasil Perlombaan/ Kejuaraan**.

- 8.6 Berkas nilai dan perhitungan harus disimpan di kantor pengurus PDBI yang memberi izin lomba dan baru boleh dimusnahkan, 3 (tiga) tahun setelah lomba itu berlalu.
- 8.7 Lembar Pertama (warnah putih) formulir penilaian diserahkan kepada satuan yang bersangkutan untuk bahan kajian demi peningkatan mutu satuan kedepan.

9. PENGENDALIAN LOMBA

- 9.1 Tata Laku (Code of Conduct)
 - 9.1.1 Peserta wajib selalu bersikap sopan santun sesuai etika dan kaidah umum yang berlaku di tempat lomba dilangsungkan.
 - 9.1.2 Dalam tiap gerak langkah anggota satuan mewakili kehormatan satuannya; pelanggaran yang dilakukan oleh seorang anggota satuan akan mempengaruhi nilai angka dan kehormatan satuan.
 - 9.1.3 Sikap berlebihan tidak dibenarkan sama sekali (misalnya ; penggunaan kata kasar/ kotor, mengejek peserta lain/ petugas, mencoret dinding merusak dan mengotori area gelanggang, mengancam peserta lain/ petugas, merobek tanda satuan/ seragam, bentrokan fisik/ berkelahi.
 - 9.1.4 Peserta lomba wajib hadir pada upacara pembukaan dan upacara penutupan serta boleh meninggalkan lapangan tempat upacara setelah acara selesai dalam keadaan satu kesatuan yang utuh.
 - 9.1.5 Peserta lomba wajib mengenakan pakaian seragam lengkap pada saat penerimaan penghargaan Piala/ Medali/ Piagam/ Hadiah.
 - 9.1.6 Peserta tidak boleh meninggalkan hutang dalam bentuk apapun dan dalam jumlah berapapun di tempat ia berada.
 - 9.1.7 Pelanggaran terhadap tata cara (Code of Conduct) akan dilaporkan kepada PB. PDBI cq. **Dewan Arbitrase** PB.PDBI untuk ditentukan berat ringannya hukuman yang akan dikenakan pada peserta terkait.
- 9.2 Tata Tertib Penampilan
 - 9.2.1 Panggilan hadir (roll – call) ;
Peserta yang akan tampil di tapak lomba diperiksa dan disiapkan oleh Juri Pelandang serta tidak boleh masuk tapak lomba sebelum disilahkan oleh Juri Pelandang (TOI).
 - 9.2.2 Pemeriksaan kesiagaan lomba (Turn-Out Inspection).
Sebelum masuk tapak lomba peserta akan diperiksa oleh Juri Pelandang, apakah telah memenuhi semua ketentuan tentang :
 - a. Jumlah pemain untuk mata lomba yang di ikuti.
 - b. Jumlah dan jenis peralatan beserta kelengkapannya.
 - c. Pakaian/ seragam dan perlengkapannya.
 - d. Nomor dan Tanda persyaratan mata lomba yang akan di ikuti.

e. Alat musik yang digunakan berat dan jenisnya sesuai dengan ketentuan (dilakukan penimbangan alat musik sebelum lomba).

9.2.3 Juri Pelandang (TOI) memiliki **hak paten** dan **dibenarkan** menolak peserta yang tidak memenuhi persyaratan mata lomba yang akan di ikuti untuk masuk tapak lomba, setelah melapor kepada Inspektur Perlombaan dan membuat berita acara tentang penolakan dimaksud bersama Manager/ Official satuan peserta (Naskah Berita Acara di tanda tangani bersama).

9.3 Yang tidak dibenarkan

Selain hal-hal yang tidak dibenarkan sebagaimana yang tercantum pada bagian lain, maka hal-hal yang tidak dibenarkan adalah sebagai berikut :

9.3.1 Seorang pelatih dan atau pembina dari suatu peserta duduk dalam Tim Panitia dari atau memimpin Tim Pengolah Data, meskipun dalam keadaan terpaksa.

9.3.2 Seorang pelatih dan atau pembina dari suatu peserta berada diatas tapak lomba yang sedang berlangsung.

9.3.3 Seorang pelatih dan atau pembina dari suatu peserta beradu fisik atau berseteru dengan pelatih, pembina dan atau anggota dari unit peserta lainnya.

9.3.4 Seorang bermain untuk lebih dari satu satuan peserta dalam kelompok yang sama.

10. MEKANISME PENYELENGGARAAN LOMBA

10.1 Hari H – 90 harus sudah menyampaikan Rencana Lomba dan tempat perlombaan yang akan dilaksanakan.

10.2 Hari H – 60 harus sudah dilaksanakan Pertemuan Teknik yang pertama (TM-1) dengan membagikan Technikal Hand Book atau Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan kepada peserta lomba.

10.3 Hari H – 2 harus sudah dilaksanakan Pertemuan Teknik ke dua (TM-2) dan di lanjutkan dengan pengundian nomor urut penampilan satuan.

11. LAPORAN DAN KAJIAN (ANALISA dan EVALUASI)

11.1 Seusai Perlombaan, Penyelenggara wajib melaporkan hasil pelaksanaan lomba kepada Pengurus PDBI yang memberikan rekomendasi.

11.2 Laporan disampaikan secara tertulis selambat-lambatnya 14 hari setelah selesai lomba.

11.3 Laporan ini juga harus memuat kajian, analisa dan evaluasi tentang pelaksanaan lomba baik bersifat umum atau khusus serta kesimpulan-saran guna pengembangan berkelanjutan.

12. PRANATA PENGHARGAAN

12.1 Piagam Pemenang diberikan kepada pemenang lomba.

- 12.2 Pemenang beregu berhak memperoleh Piala dan pemenang perseorangan memperoleh medali.
- 12.3 Piagam Penghargaan diberikan kepada penyelenggara dan juri yang bertugas dalam perlombaan serta Lembaga dan Sponsor terkait yang turut berpartisipasi.

13. PENENTUAN JUARA UMUM

- 13.1 Hanya ada satu juara umum yaitu Juara Nasional Drum Band dalam Kejuaraan Satuan Kecil PDBI.
- 13.2 Penentuan juara umum/ juara nasional dalam kejuaraan dengan memperhatikan :
 - a. Perolehan medali emas terbanyak.
 - b. Apabila ditemukan jumlah medali emas, perak dan perunggu yang sama maka yang menjadi pemenang adalah juara 1 Lomba Baris Berbaris (LBB).
 - c. Apabila ditemukan jumlah medali emas yang sama diluar mata lomba LBB maka juara Umumnya adalah juara 1 Lomba Unjuk Gelar (LUG).
 - d. Apabila ditemukan jumlah medali emas yang sama diluar mata lomba LBB dan LUG maka juara Umumnya adalah juara 1 mata lomba Berbaris Jarak Pendek (LBJP).
 - e. Apabila ditemukan jumlah medali emas yang sama pada mata lomba LBJP dan LKKB maka Juara Umumnya adalah juara 1 mata lomba LBJP yang jaraknya lebih panjang dan memiliki bobot lebih berat.
 - f. Urutan bobot/ peringkat mata lomba adalah : LBB, LUG, LBJP dan LKKB.

BAB III PENUTUP

Dengan telah dikeluarkannya Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan tentang Penyelenggaraan Lomba Drum Band Satuan Kecil ini, maka semua aturan yang berlawanan atau bertentangan dengan hal-hal yang diatur dalam petunjuk dan peraturan pelaksanaan ini dinyatakan tidak berlaku.

Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan tentang Penyelenggaraan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil ini menjadi pedoman dalam penyusunan Juklak atau Technical Hand Book perlombaan dalam suatu kejuaraan baik di tingkat Kota/ Kabupaten, Provinsi, Nasional serta Internasional yang melombakan mata lomba seperti pada peraturan ini.

Apabila kondisi daerah tidak memungkinkan dilaksanakannya lomba seperti pada Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan tentang penyelenggaraan lomba ini, maka bisa menyesuaikan dengan hasil musyawarah bersama panitia daerah kemudian dituangkan dan diatur pada Juklak atau Technical Hand Book perlombaan yang disetujui oleh peserta lomba dan dibuatkan berita acara, selanjutnya di laporkan kepada Pengurus PDBI satu tingkat di atasnya.

Jakarta, 20 Nopember 2018

Pengurus Besar Persatuan Drum Band Indonesia
Ketua Umum



Kombes Pol. Drs. Joko Sarwoko, SH, MM.

PERATURAN

LBB

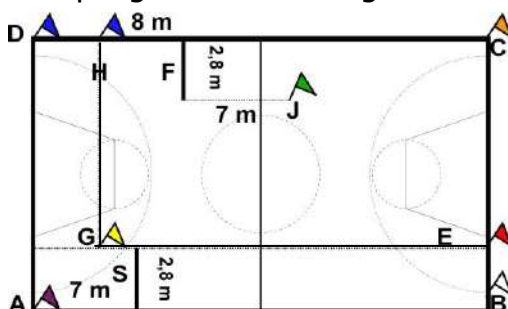
**PERATURAN
LOMBA BARIS - BERBARIS
(MARCHING COMPETITION)
SATUAN KECIL**

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

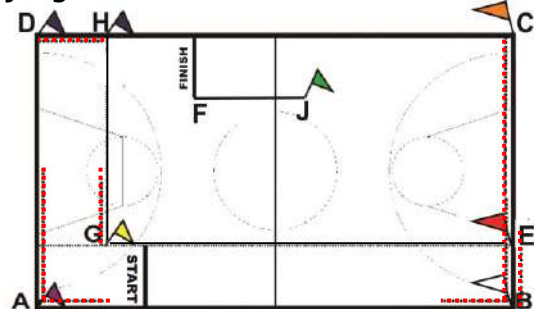
- 1.1. BARIS - BERBARIS adalah lomba beregu berbaris dengan menggunakan peralatan musik bermain pada tapak tertentu di dalam ruangan (indoor) atau lapangan terbuka dan sesuai peraturan untuk diikuti peserta agar memperoleh nilai perlombaan.
- 1.2. Peraturan LOMBA BARIS - BERBARIS ini berlaku dan digunakan pada Kejuaraan Satuan Kecil.

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

- 2.1. Tapak lomba ialah medan tempat lomba Baris-Berbaris satuan kecil dilakukan yang memenuhi ukuran seperti Lapangan Basket (lihat gambar dibawah ini).
- 2.2. Dilaksanakan di :
 - a. Lapangan Basket dengan ukuran panjang 25 meter dan lebar 15 meter.
 - b. Lapangan terbuka dengan ukuran panjang 25 meter dan lebar 15 meter.



Keterangan : Gambar - 2
Daerah Tapak Lomba



Keterangan : Gambar - 3
Daerah toleransi Pelaksanaan Lomba

Keterangan :

- A = Sudut lapangan sebelah kiri bawah/depan.
 - B = Sudut lapangan sebelah kanan bawah/depan.
 - C = Sudut lapangan sebelah kanan atas/belakang.
 - D = Sudut lapangan sebelah kiri atas/belakang.
 - S = Garis Start berjarak 7 meter dari sisi kiri D-A.
 - F = Garis Finish berjarak 8 meter dari sisi kiri D-A.
 - J = Tanda batas berjarak 7 meter dari garis Finish
 - A-B = Sisi panjang lapangan sebelah depan.
 - B-C = Sisi lebar lapangan sebelah kanan.
 - C-D = Sisi panjang lapangan sebelah belakang.
 - D-A = Sisi lebar lapangan sebelah kiri.
 - E-G = Garis sejajar sisi depan A-B dengan jarak 2,8 meter dari sisi garis A-B.
 - G-H = Garis sejajar sisi kiri D-A dengan jarak 2,8 meter dari sisi garis D-A.
- Catatan : Garis terputus-putus merupakan Garis Toleransi di sisi sudut A-B dan A-D, sudut B-A dan sepanjang B-C, sisi sudut D-C dan sejajar garis G-H.

Pasal 3

GARIS – GARIS BATAS

Pengertian garis-garis batas adalah garis yang dibuat guna membantu dan mempermudah pelaksanaan Lomba Baris Berbaris dengan menggunakan Lak Ban warna kuning lebar = 5 Cm, dan warna merah terputus-putus untuk garis toleransi lebar = 5 Cm, jarak kedua garis tersebut adalah 5 cm (lihat denah di Pasal 2 tentang Tapak Lomba).

- 3.1. **Garis Start : S**
Adalah garis Start yang letaknya berjarak 7 meter dari **Sisi D-A** atau sisi lebar sebelah kiri lapangan (Basket).
- 3.2. **Garis Batas E-G**
Adalah garis sejajar **Sisi A-B** atau sisi panjang lapangan (Basket) dengan jarak **280 Centimeter** (2,8 meter).
- 3.3. **Garis Batas G-H**
Adalah garis sejajar **Sisi D-A** atau sisi lebar lapangan (Basket) dengan jarak **280** centimeter (2,8 meter).
- 3.4. **Garis Sisi A-B**
Berhimpitan dengan garis sisi panjang (sebelah depan) lapangan (Basket).
- 3.5. **Garis Sisi B-C**
Berhimpitan dengan garis sisi lebar (sebelah kanan) lapangan (Basket).
- 3.6. **Garis Sisi C-D**
Berhimpitan dengan garis sisi panjang (sebelah belakang) lapangan (Basket).
- 3.7. **Garis Sisi D-A**
Berhimpitan dengan garis sisi lebar (sebelah kiri) lapangan (Basket).
- 3.8. **Tanda Batas : J**
Berjarak antara 7 – 7,5 meter dari garis batas F.
- 3.9. **Garis Batas : F**
Adalah garis finish yang letaknya berjarak 8 meter dari **Sisi D-A** atau sisi lebar sebelah kiri lapangan (Basket) dengan lebar 2,8 meter.

Pasal 4

BENDERA PELENCANG

Pengertian Bendera Pelencang adalah tanda yang dipasang di berbagai titik tertentu guna membantu dan mempermudah pelaksanaan Lomba Baris Berbaris (lihat gambar No. 3).

- 4.1. Bendera Pelencang warna **Merah** : Ada 2 (dua) buah dan ditempatkan pada "**Garis Sisi E-C**".
- 4.2. Bendera Pelencang warna **Kuning** : Ditempatkan pada perpotongan **Garis Batas E-G** dengan **Garis Batas G-H**.
(Dinamis)
- 4.3. Bendera Pelencang warna **Biru** : Ada 2 (dua) buah; ditempatkan pada **Sudut D** dan perpotongan **Garis Batas G-H** dengan **Garis Sisi C-D**.
- 4.4. Bendera Pelencang warna **Ungu** : Ditempatkan pada **Sudut A**.
- 4.5. Bendera Pelencang warna **Putih** : Ditempatkan pada **Sudut B**.
- 4.6. Bendera Pelencang warna **Jingga** : Ditempatkan pada **Sudut C**.
- 4.7. Bendera Pelencang warna **Hijau** : Ditempatkan pada **Tanda J. (Dinamis)**

Pasal 5 START DAN FINISH

- 5.1. Tempat Start dan Finish :
 - a. Garis Start "S" (lihat denah di Pasal 2) berjarak 7 meter diukur dari sisi **D-A** arah kekanan.
 - b. Garis Finish "F" (lihat denah di Pasal 2) berjarak 8 meter diukur dari sisi **A-D** arah kekanan.
- 5.2. Aba-aba start yang diberikan MC adalah : **Lomba dapat dimulai, semoga sukses.**

Pasal 6 JUMLAH PEMAIN DAN SUSUNAN BARISAN

- 6.1. Jumlah Pemain adalah **18 (delapan belas) orang**, terdiri dari **9 (sembilan) pemain putri** dan **9 (sembilan) pemain putra** ditambah **1 (satu) orang** Paramanandi/a.
- 6.2. Susunan barisan adalah **3 (tiga) berbanjar** dan setiap banjarnya terdiri atas **6 (enam) pemain bersaf.**
- 6.3. Barisan **Banjar Kanan** (di lihat dari arah Pemain) saat di daerah start dan berdampingan dengan garis A-B atau sisi panjang depan lapangan sesuai gambar denah pada Pasal 2 adalah khusus barisan **Peralatan Perkusi.**
- 6.4. Barisan **Banjar Tengah** dan **Banjar Kiri** adalah **barisan Peralatan Tiup.**

Pasal 7 PERALATAN (INSTRUMENT)

- 7.1. Peralatan/ Instrument Widitra
Peralatan Widitra yang boleh dipergunakan adalah sebagai berikut :
 - a. Alat Musik Pukul/ Perkussion
 - Membran : Parade Drum minimal size 13"
Quard tom (minimal size 8").
Bass Drum minimal size 24".
 - Pejal/ Masif : Marching Cymbals minimal size 13".
 - Idiophone : Marching Bells.
 - b. Alat Musik Tiup **Marching** Brass atau Bugle (**Front Bell** Instrument)
 - Suara Tinggi : Trumpet/ Cornet.
High Pitch Register
 - Suara Tengah : Fluegel Horn, Alto Horn.
Middle Pitch Register
 - Suara Decorative : Mellophone, Marching French Horn.
Decorative Pitch Reg.
 - Suara Medium Bawah : Marching Trombone.
Low Med. Pitch Reg.
 - Suara Bawah : Marching Baritone, Marching Euphonium.
Low Pitch Register
 - Suara Bass : Marching Tuba, Contra Bass.
Bass Pitch Register

- c. Untuk pemain Paramanandi/a **wajib** dilengkapi dengan **Baton/Stick Majorette** dengan panjang minimal 1,5 meter dan berat minimal 1 kg.
- 7.2. Penggunaan peralatan sound effect accoustic/akustik diperbolehkan, (non elektrik).

Pasal 8 **KOMPOSISI PERALATAN DALAM BARISAN**

Komposisi peralatan adalah sebagai berikut :

- 8.1. Alat Musik Pukul/ Perkussion :
- | | |
|-----------------|------------------|
| 2 (dua) buah | Parade Drum. |
| 1 (satu) buah | Quard Tom |
| 1 (satu) buah | Bass Drum. |
| 1 (satu) pasang | Marching Cymbal. |
| 1 (satu) buah | Marching Bell. |
- 8.2. Alat Musik Tiup Marching/ Front Bell Brass :
- | | |
|---------------|--|
| 5 (lima) buah | Suara Tinggi/ High Pitch Register. |
| 2 (dua) buah | Suara Tengah/ Middle Pitch Register. |
| 2 (dua) buah | Suara Decorative/ Decorative Pitch Register. |
| 1 (satu) buah | Suara Medium Bawah/ Medium Low Pitch Reg. |
| 1 (satu) buah | Suara Bawah/ Low Pitch Register. |
| 1 (satu) buah | Suara Bass/ Bass Pitch Register. |

Pasal 9 **LAGU MARS WAJIB**

- 9.1. Selama lomba baris berbaris peserta terikat dan wajib untuk memainkan/ membawakan **MARS PDBI** sesuai Partiture asli pada urutan lagu pertama. Pada pelaksanaan PON yang menjadi lagu wajib adalah **MARS PATRIOT**.
- 9.2. Penempatan lagu berikutnya adalah bebas tetapi tetap berirama Mars.

Pasal 10 **PAKAIAN SERAGAM**

- 10.1. Ketentuan pakaian seragam peserta lomba sebagai berikut :
- Pakaian seragam Lomba Baris Berbaris adalah warna Biru Tua (Blue-Navy, Harada Japan Drill Nomor 1909 Satpam), warna Biru Muda (harada Japan Drill Nomor 1936 telkom) dan Kuning (Hanada Japan Drill nomor 1619). Uraian pakaian seragam tersebut adalah sebagai berikut :
- a. Peci/ Mut model Bivak warna biru tua (Dark Blue) dan streep warna Kuning tulisan PENGPROV PDBI BERSANGKUTAN Warna Kuning di sebelah kanan dan sebelah kiri depan 2 (dua) garis/streep kuning melengkung dari sudut depan atas diagonal 45 derajat kepinggir bawah.
 - b. Kemeja Lengan Panjang warna Biru Tua (Dark Blue) dengan epolet warna biru muda pakai garis atau strep kuning, tutup kantong warna biru muda dan dasi warna biru muda.
 - c. Di lengan kiri memakai Badge PDBI dengan tanda lokasi Pengkot/Pengkab PDBI bersangkutan, dilengan kanan Badge KONI Provinsi bersangkutan dengan tanda lokasi Pengprov PDBI bersangkutan.

- d. Diatas kantong kiri nama satuan yang bersangkutan dan diatas kantong kanan tertulis nama Pemain yang bersangkutan.
 - e. Celana panjang warna biru muda dengan garis streep tunggal warna Kuning selebar 3,5 Cm dan ikat pinggang warna hitam.
 - f. Tanda lokasi dasar warna Biru Muda dengan garis tepi warna Kuning dan tulisan dibordier benang warna kuning.
 - g. Nama satuan dan nama pemain dasar kuning dengan garis tepi warna merah dan tulisan warna merah.
 - h. Sepatu dari bahan kulit/ Kulit Sintetis warna hitam dan kaos kaki warna hitam polos.
 - i. Keterangan warna baju, celana, topi/peci, dasi seperti gambar terlampir.
- 10.2. Official dan Pelatih harus menggunakan seragam satuannya dan memakai tanda pengenal yang dikeluarkan oleh panitia.

Pasal 11

PELAKSANAAN LOMBA

11.1. PADARAMPAK

Gerakan wajib **PADARAMPAK I** dimulai dari **Garis Start S** sampai **Garis Sisi B-C**. Mulai start **tidak boleh** membunyikan **fanfare** dan Paramanandi/a saat melewati panggung dimana Dewan juri berada **harus** memberi **hormat** menurut cara masing-masing dan tanpa melakukan suatu variasi gerakan barisan.

11.2. DUA KALI BELOK KANAN COUNTER

Setelah tiba tepat di **Garis Sisi B-C** yang ditandai **Bendera Pelancang Merah** dilaksanakan gerakan wajib **DUA KALI BELOK KANAN COUNTER** yang didahului oleh Paramanandi/a keluar tapak lomba melewati garis B-E dan kemudian masuk kembali melalui garis B-E (tetap di antara garis A-B dan G-E), khusus pemain banjar tengah wajib menginjak garis toleransi bagian dalam dan tidak boleh melewati garis toleransi bagian luar, dilanjutkan gerakan wajib **PADARAMPAK II**.

11.3. BELOK KANAN

Setibanya barisan atau pemain saf pertama di **Bendera Pelancang Kuning**, barisan segera melakukan gerakan wajib **BELOK KANAN**, dan banjar paling kanan (barisan pemain perkusi) **wajib** menginjak **garis toleransi** sisi garis **G-H**, selanjutnya melakukan **PADARAMPAK III** sampai **Garis Sisi C-D** yang ditandai **Bendera Pelancang Biru** dan **garis terputus-putus warna merah**.

11.4. BERBARIS BER-SAF

Setibanya barisan atau pemain saf pertama di tepi **Garis Sisi C-D** **wajib** menginjak **garis toleransi** secara bersamaan (3 orang), kemudian melakukan gerakan jalan di tempat hadap kanan sehingga barisan menjadi formasi ber-saf dan selanjutnya melakukan gerakan wajib **JALAN BER-SAF** sampai **Garis Sisi B-C** yang ditandai **Bendera Pelancang Jingga** dan **garis terputus-putus warna merah**.

11.5. **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG I**

Setibanya barisan atau pemain saf pertama di tepi **Garis Sisi B-C** wajib menginjak **garis toleransi** secara bersamaan (6 orang), kemudian barisan jalan di tempat, selanjutnya barisan secara bersamaan melaksanakan gerakan berputar ke arah kanan sedemikian rupa sehingga menjadi formasi **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG I** menghadap ke arah **Sudut A** yang diberi tanda dengan **Bendera Pelencang Ungu** dan **garis terputus-putus warna merah**.

Jika barisan sudah terarah seperti yang telah ditentukan, barisan maju jalan dalam formasi tetap dengan gerakan wajib **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG I** hingga pemain penjuru kiri saf pertama mencapai **Sudut A**.

11.6. **BERBARIS BER-BANJAR**

Setibanya barisan atau pemain banjar pertama di **Garis Sisi A-D** dan Saf pertama di **Garis Sisi A-B** wajib menginjak **garis toleransi** secara bersamaan (8 orang), kemudian barisan jalan di tempat dan selanjutnya barisan melakukan gerakan berputar ke arah kanan (sekitar 135 derajat) sedemikian rupa sehingga menghadap ke **Garis Sisi C-D** yang diberi tanda dengan **Bendera Pelencang Biru** ; kemudian maju jalan melakukan gerakan wajib **BERBARIS BER-BANJAR** hingga **Garis Sisi C-D**.

11.7. **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG II**

Setibanya barisan atau pemain saf pertama di tepi **Garis Sisi C-D** wajib menginjak **garis toleransi** secara bersamaan (3 orang), yang ditandai **Bendera Pelencang Biru** dan **garis terputus-putus warna merah**, barisan jalan di tempat dan kemudian barisan melakukan gerakan berputar ke arah kanan sedemikian rupa sehingga menjadi formasi **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG II** menghadap ke arah **Sudut B** yang diberi tanda dengan **Bendera Pelencang Putih**.

Jika barisan sudah terarah seperti yang telah ditentukan, maka barisan maju jalan dengan formasi tetap gerakan wajib **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG II** sampai pemain penjuru kiri saf pertama mencapai **Sudut B**.

11.8. **HALUAN KANAN**

Setibanya barisan atau pemain banjar pertama di **Garis Sisi B-C** dan Saf pertama di **Garis Sisi A-B** wajib menginjak **garis toleransi** secara bersamaan (8 orang), yang ditandai **Bendera Pelencang Putih** dan **garis terputus-putus warna merah**, barisan jalan di tempat dan kemudian barisan melakukan gerakan berputar ke arah kanan (sekitar 135 derajat) sedemikian rupa sehingga menjadi formasi **BERBARIS BER-SAF** menghadap ke arah **Garis Sisi A-D** yang diberi tanda dengan **Bendera Pelencang Ungu**. Kemudian seluruh barisan secara serentak melakukan gerakan wajib **HALUAN KANAN** (Sebagian pemain dibolehkan keluar tapak lomba lihat pasal : 11.4 pada Juklak LBB).

11.9. **HALUAN KIRI**

Setelah melakukan gerakan haluan kanan, maka barisan **diharuskan jalan di tempat** minimal hitungan 2 (dua) bar, irama 4/4 = 8 ketuk dan maksimal 4 (empat) bar, irama 4/4 =16 ketuk ; kemudian melakukan gerakan wajib **HALUAN KIRI** dengan memperhatikan ketentuan baris-berbaris.

11.10. **BELOK KIRI COUNTER**

Setelah melakukan haluan kiri, barisan melakukan gerakan hadap kanan dan selanjutnya maju jalan sampai **Titik J** yang ditandai **Bendera Pelencang Warna Hijau** ; kemudian melakukan gerakan wajib **BELOK KIRI COUNTER** sampai pemain saf pertama tiba di **Garis Finish** dan kemudian Paramanandi/a sesegera mungkin menghentikan permainan.

11.11. **JALAN DI TEMPAT**

Setelah Paramanandi/a menghentikan permainannya segera memberi aba-aba gerakan **Hadap Kiri** dan selanjutnya memberikan aba-aba untuk melakukan gerakan wajib **JALAN DI TEMPAT**.

- a. Lamanya jalan di tempat adalah sebanyak pelaksanaan 95/96 langkah atau 6 x 4 Bar, irama 4/4. Selama jalan di tempat hanya di iringi oleh **seluruh peralatan Perkusi** yang digunakan.
- b. Selama melakukan jalan di tempat, **saf ke-1** tidak boleh menginjak garis **F-J**, dan **saf ke-3** tidak boleh menginjak garis **C-D**.
- c. Setelah berhenti bermain, Paramanandi/a harus melakukan penghormatan kepada Dewan Juri.

Pasal 12 SAHNYA GERAKAN

Gerakan-gerakan wajib dalam lomba baris-berbaris ini sah jika pelaksanaannya dilakukan dalam batas-batas sebagai berikut :

- 12.1. Gerakan wajib Padarampak dilaksanakan dalam jalur yang dibatasi **Garis Sisi A-B dan Garis Batas E-G** serta **Garis Sisi D-A dan Garis Batas H-G**.
- 12.2. Toleransi **kurang lebih 15 cm** pada **Garis Sisi B-C** saat persiapan pelaksanaan gerakan wajib Balik Kanan Counter.
- 12.3. **Maksimal 15 cm** dari titik yang ditentukan (bendera pelencang kuning) saat melaksanakan gerakan wajib belok kanan dan berhimpitan dengan garis G-H.
- 12.4. Toleransi **kurang 15 cm** pada **Garis Sisi C-D** saat berakhirnya gerakan wajib Padarampak III.
- 12.5. Toleransi **kurang 15 cm** pada **Garis Sisi B-C** saat berakhirnya gerakan wajib Berbaris Ber-Saf, dimulainya gerakan wajib Berbaris Diagonal/ Serong I dan berakhirnya gerakan wajib Berbaris Diagonal/ Serong II.
- 12.6. Toleransi **kurang 15 cm** pada **Garis Sisi D-A** saat berakhirnya gerakan wajib Berbaris Diagonal/ Serong I dan dimulainya gerakan wajib Berbaris Diagonal/ Serong II.
- 12.7. Toleransi **kurang 15 cm** pada **Garis D-C** saat berakhirnya gerakan wajib Padarampak IV.
- 12.8. Toleransi **kurang 15 cm** pada **Garis Sisi B-C dan B-A** saat berakhirnya gerakan wajib Berbaris Diagonal/ Serong II.
- 12.9. Pelaksanaan gerakan wajib jalan ditempat 95/96 langkah tidak boleh melewati garis **F-J** yang ada di depan dan garis **C-D** yang berada dibelakang barisan.
- 12.10. **Jarak** atau **Interval** antar sesama pemain **100 cm** dan **maksimal 120 cm** (ada **Toleransi 20 Cm**) di lihat dari banjar maupun saf.
- 12.11. Jarak langkah **minimal 30 cm** (diukur dari tumit ke tumit kaki pemain).


- 12.12. Jalan di tempat telapak kaki diangkat **minimal 15 cm** untuk pemain alat tiup dan pemain cymbal sedangkan untuk pemain perkusi lainnya **minimal 5 cm**.
- 12.13. Kecepatan langkah **108 – 118 M.M** langkah per menit (*kecuali saat melakukan Gerakan Wajib Jalan Di Tempat 95/96 Langkah*).
- 12.14. Seluruh gerakan dalam baris-berbaris **wajib** dilakukan dengan posisi badan yang tegak, langkah yang tegas/ tidak ragu-ragu atau lemas yang sesuai dengan tempo lagu berirama **Mars** yakni **108-118 Metronom Maelzel (M.M)**.

Pasal 13 PELANGGARAN

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

Pasal 14 UNSUR - UNSUR PENILAIAN

- 14.1. **KETERTIBAN BERBARIS dan GERAKAN**
- a. Kelurusan Saf dan Banjar, baik perorangan maupun kelompok.
 - b. Perbedaan Jarak atau Interval, baik perorangan maupun kelompok.
 - c. Keserempakan melakukan suatu gerakan (maju jalan, jalan di tempat, berhenti, perputaran dan perubahan arah).
 - d. Kerapihan dan keutuhan barisan.
 - e. Keseragaman langkah yang tegak dan tegas sesuai dengan irama Mars.
- 14.2. **TEKNIK PERMAINAN**
- a. Teknik Permainan Berbaris :
 - 1) Sikap dan semangat penampilan.
 - 2) Cara pelaksanaan suatu gerakan.
 - 3) Cara melakukan jalan ditempat.
 - 4) Cara mempertahankan jarak atau interval (banjar dan saf).
 - 5) Cara mempertahankan kelurusan saf dan banjar.
 - 6) Faktor kesulitan yang ada dalam melaksanakan suatu gerakan.
 - 7) Variasi dan improvisasi.
 - b. Teknik Permainan Perkusi (Percussion Line).
 - 1) Penguasaan teknik pukulan dasar.
 - 2) Kemampuan dan kemahiran mewujudkan dinamika dan tempo musik.
 - 3) Keseragaman pelaksanaan suatu "break" dan "singkup" (*syncopation and anticipation*).
 - 4) Koordinasi warna suara (register).
 - 5) Posisi dan sikap penampilan.
 - c. Teknik Permainan Tiup (Horn Line).
 - 1) Penguasaan nada dan Kualitas Suara (*Tone Quality*).
 - 2) Intonasi (ketepatan membidik nada sesuai dengan not melodi lagu).

- 3) Metode dan timing adalah kemampuan dan kemahiran mewujudkan dinamika dengan tempo lagu yang berirama Mars/ langkah tegas dan berkarakter permainan nilai not 1/16 Shuffle ().
- 4) Koordinasi warna suara.
- 5) Posisi dan sikap penampilan.

14.3. ANALISA MUSIK

- a. Nilai Aransemen : (khusus Mars PDBI aransemennya sesuai ketentuan)
 - 1) Pengantar (*Introduction*).
 - 2) Tema (*Theme*).
 - 3) Selingan (*Interlude*).
 - 4) Ciri Istimewa (*Featuring*).
 - 5) Penutup (*Coda*).
- b. Keseimbangan & Kualitas Suara (*Balance & Sound Quality*) :
 - 1) Irama (*Rhythm*) dan progresif akord/iringan
 - 2) Melodi (*Melody*) dan kontra melodi.
 - 3) Selaras (*Harmonys*), Seimbang (*Balance*), Berpadu (*Bland*).
- c. Dinamika (*Dynamic*) dan Tempo : kesan umum yang tidak monoton terhadap perwujudan teknik penyajian musik pada bagian keras-lunaknya lagu dan cepat-lambatnya lagu dimainkan.
 - 1) Pengantar (*Introduction*).
 - 2) Tema (*Theme*).
 - 3) Selingan (*Interlude*).
 - 4) Ciri Istimewa (*Featuring*).
 - 5) Penutup (*Coda*).
- d. Penyajian Perkusi saat jalan di tempat (95/96 langkah) :
 - 1) Aransemen.
 - 2) Keseimbangan & Kualitas Suara.
 - 3) Dinamika dan Tempo.
 - 4) Kordinasi warna suara.
 - 5) Variasi dan Improvisasi.

14.4. GENERAL EFFECT (Intelektual, Emosi dan Estetika)

- a. Ketertiban Berbaris & Gerakan.
 - 1) Teknik Baris-Berbaris.
 - 2) Sikap Peragaan dan artikulasi olah tubuh dengan alat/ Visualisasi.
 - 3) Koordinasi dan variasi.
 - 4) Faktor kesulitan dalam pelaksanaan suatu gerakan.
- b. Penyajian Musik
 - 1) Kualitas Permainan Alat Pukul/ Perkusi.
 - a) Repertoire.
 - b) Musikalitas (kualitas penyajian musik pukul).
 - c) Kualitas aransemen dan Variasi.
 - d) Koordinasi dan keseragaman.
 - 2) Kualitas Permainan Alat Tiup.
 - a) Repertoire.
 - b) Musikalitas (kualitas penyajian musik tiup).
 - c) Kualitas aransemen dan Variasi.
 - d) Koordinasi dan Keseragaman.

Pasal 15 PENILAIAN

- 15.1. Jumlah nilai yang dicapai oleh suatu satuan peserta untuk unsur-unsur :
- a. Disiplin, ketertiban baris-berbaris dan gerakan,
 - b. Teknik permainan dan,
 - c. Analisa musik : merupakan nilai yang dicapai oleh tingkat kesempurnaan satuan bersangkutan setelah mengalami pengurangan nilai akibat kesalahan/ pelanggaran yang dilakukannya.
- 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 suatu peserta adalah **1000 angka** dengan pembagian sebagai berikut :
- | | |
|--|-------------|
| a. Disiplin, ketertiban baris-berbaris dan gerakan | = 250 angka |
| b. Teknik permainan | = 225 angka |
| 1) Bagian Baris-Berbaris | 125 |
| 2) Bagian Alat Perkusi..... | 45 |
| 3) Bagian Alat Tiup | 55 |
| c. Analisa Musik | = 225 angka |
| 1) Lagu Pilihan | 135 |
| 2) Lagu Wajib | 90 |
| d. General Effect | = 300 angka |
| 1) Kualitas Berbaris dan Gerakan | 180 |
| 2) Kualitas Permainan Alat Perkusi | 50 |
| 3) Kualitas Permainan Alat Tiup | 70 |
| Jumlah 1000 angka | |
- 15.4. Perhitungan Nilai
Penilaian hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} & \underline{\underline{\text{Jumlah Nilai Juri Ketertiban Barisan + Jumlah Rata-Rata Nilai Juri} \\ & \underline{\underline{\text{Tehnik Permainan + Jumlah Rata-Rata Nilai Juri Analisa Musik +} \\ & \underline{\underline{\text{Jumlah Rata-Rata Juri General Effect - Jumlah Nilai Penalti dari} \\ & \underline{\underline{\text{Juri Penalti = HASIL LOMBA}}}} \end{aligned}$$

Pasal 16 PENALTI

Penalti ialah suatu hukuman pengurangan nilai yang disebabkan oleh pelanggaran/ penyimpangan/ kesalahan, baik sengaja maupun tidak yang dilakukan oleh satuan peserta lomba baik perorangan maupun kelompok dengan indeks penalti sebagai berikut :

- 16.1. BARIS - BERBARIS
- a. Setiap penyimpangan dari peraturan baris-berbaris seperti ; Jarak/ interval, kelurusan saf, dan banjar, start tidak serempak dikenakan pada setiap pemain per-orang **1 angka**
 - b. Penyimpangan yang dilakukan oleh sebgaiian regu/ bagian/ kelompok yang terdiri lebih 6 (enam) orang pemain **5 angka**
 - c. Salah langkah atau ketidaksamaan langkah yang dilakukan oleh setiap orang/ pemain **2 angka**
 - d. Jarak atau Interval antar pemain lebih dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.10 pada peringatan Pertama **25 angka**
 - e. Jarak atau Interval antar pemain lebih dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.10 pada peringatan Kedua **50 angka**
 - f. Jarak langkah kurang dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.11. **25 angka**
 - g. Mengangkat kaki kurang dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.12. **25 angka**
 - h. Melakukan gerakan variasi-variasi langkah **50 angka**
- 16.2. PERLENGKAPAN DAN PERALATAN
- a. Hiasan/ perlengkapan dari seragam yang jatuh **1 angka**
 - b. Setiap kelengkapan yang jatuh **1 angka**
 - c. Peralatan pokok/ utama yang jatuh **10 angka**
- 16.3. GARIS BATAS/ LINTASAN
- a. Setiap kali melakukan pelanggaran terhadap garis batas/ lintasan baik oleh perorangan maupun kelompok **50 angka**
 - b. Setiap kali tidak menginjak garis toleransi perkejadian **50 angka**
- 16.4. KELEBIHAN BATAS PELAKSANAAN
- Setiap kelebihan langkah atau ketuk sebanyak 1 bar (= 4 ketukan) atau bagiannya melaksanakan gerakan wajib yang sudah ditentukan batasnya **10 angka**
- 16.5. JALAN DIAGONAL
- Pelaksanaan Jalan Diagonal tidak sampai **titik sudut** yang ditentukan **50 angka**
- 16.6. L A G U
- a. Memainkan lagu di luar batas metronome yang ditentukan **5 angka**
 - b. 1 (satu) alat yang tidak dimainkan pada setiap satu bait dari lagu atau mars perkusi **5 angka**
 - c. Setiap kelebihan 1 bar (=4 hitungan) pada interlude/selingan Perkusi antar lagu **10 angka**
 - d. Setiap kelebihan 1 bar (=4 hitungan) pada intro dan coda atau bagiannya pada lagu ke-2 **10 angka**
 - e. Setiap kali tidak memainkan lagu ber-Tempo Mars (Marcia) **50 angka**
- 16.7. P E M A I N
- a. Setiap pemain yang karena sesuatu hal terjatuh/ tergelincir tetapi masih dapat melanjutkan permainannya **10 angka**
 - b. Paramanandi/ a tidak hormat pada saat awal lomba **25 angka**
 - c. Paramanandi/ a tidak hormat pada saat padarampak sesuai Pasal 11 ayat 11.1 **25 angka**

- d. Setiap pemain yang karena terjatuh atau karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan masa permainannya **50 angka**
 - e. Khusus untuk paramanandi/a karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan permainannya **50 angka**
- 16.8. BANTUAN DAN MAKAN-MINUM
- a. Mendapat bantuan dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun yang dapat dianggap menguntungkan peserta **100 angka**
 - b. Saat lomba melakukan makan, minum atau yang sejenisnya **100 angka**

Pasal 17
GUGUR LOMBA (DISKUALIFIKASI) DAN WALK OVER

- 17.1. **Gugur lomba** (diskualifikasi) ialah hukuman terberat yang dikenakan kepada peserta berupa penghapusan perolehan nilai secara keseluruhan dalam mata lomba yang diikuti.
- 17.2. Pernyataan **diskualifikasi** yang diberikan kepada peserta diputuskan oleh **Dewan Hakim** setelah memperhatikan dan mempertimbangkan laporan Panitia pelaksana, Inspektur Perlombaan dan Dewan juri.
- 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 baru dapat diberikan bila lomba di ikuti miniman **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 ini 16 orang dan 1 (satu) orang Inspektur Perlombaan.
- 19.2. Komposisi Juri yang bertugas untuk nomor/ mata Lomba Baris Berbaris adalah sebagai berikut :
 - a. Ketertiban barisan dan gerakan..... 2 orang
 - b. Tehnik Permainan Baris Berbaris 2 orang
 - c. Tehnik Permainan Tiup 2 orang
 - d. Teknik Permainan Perkusi 2 orang
 - e. Analisa musik 2 orang
 - f. General Effect 2 orang
 - g. Juri Penalti 2 orang
 - h. Juri Pelandang (Turn On Inspection) 2 orang

PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



oooooooooooo000oooooooooooo

PETUNJUK PELAKSANAAN

L B B

FORMULIR PENILAIAN

PAKAIAN SERAGAM

PECI & ASSESORIS

**PETUNJUK & PELAKSANAAN
LOMBA BARIS - BERBARIS
(MARCHING COMPETITION)
SATUAN KECIL**

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

Petunjuk dan Pelaksanaan Lomba Baris - Berbaris ini dipergunakan untuk Kejuaraan Satuan Kecil.

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Kejuaraan Satuan Kecil.

**Pasal 3
GARIS – GARIS BATAS**

Garis-garis batas adalah garis yang dibuat guna membantu dan mempermudah pelaksanaan Lomba Baris – Berbaris.

- 3.1. Pembuatan garis batas tapak lomba menggunakan Lak Ban **warna kuning** lebar = 5 Cm, dipasang pada semua sisi lapangan basket mulai dari sisi panjang lapangan A-B, B-C, C-D sampai kesisi D-A.
- 3.2. Untuk pembuatan garis toleransi juga menggunakan Lak Ban lebar = 5 Cm **warna merah** dibuat terputus-putus berhimpitan dengan garis tapak lomba **warna kuning** dengan jarak antara kedua garis tersebut adalah 5 Cm, jika diukur secara keseluruhan lebar garis batas = 5 cm ditambah jarak antara = 5 cm ditambah lagi garis toleransi = 5 cm maka total lebarnya adalah 15 cm, (lihat denah di Pasal 2 tentang Tapak Lomba).
- 3.3. Letak garis toleransi dapat diuraikan sebagai berikut :
 - a. Dari sisi sudut A : berhimpitan dengan garis A-D sepanjang 12,5 m dan garis A-B sepanjang 2,8 m.
 - b. Dari sisi sudut B : berhimpitan dengan garis B-A sepanjang 2,8 m dan sepanjang garis B-C sepanjang 25 m.
 - c. Dari sisi sudut D : berhimpitan dengan garis D-C sepanjang 2,8 m.

**Pasal 4
BENDERA PELENCANG**

- 4.1. Bendera pelencang terbuat dari bahan kain berwarna : Merah, Kuning, Biru, Ungu, Putih, Jingga dan Hijau. Bentuk bendera segi tiga dengan ukuran lebar 20 cm dan panjang 30 cm, tinggi tiang bendera 50 cm.

- 4.2. Tiang bendera terbuat dari bahan kayu atau besi dengan menggunakan landasan pemberat dari plat besi atau semen dicor agar mudah diangkat atau dipindahkan.
- 4.3. Agar tidak mengganggu jalannya lomba, Bendera Pelencang yang ada di dalam Tapak Lomba segera dicabut/ dipindahkan setiap kali suatu gerakan wajib terkait selesai dilakukan antara lain bendera warna Hijau pada titik tanda **J**.

Pasal 5 START DAN FINISH

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil

Pasal 6 JUMLAH PEMAIN DAN SUSUNAN BARISAN

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil

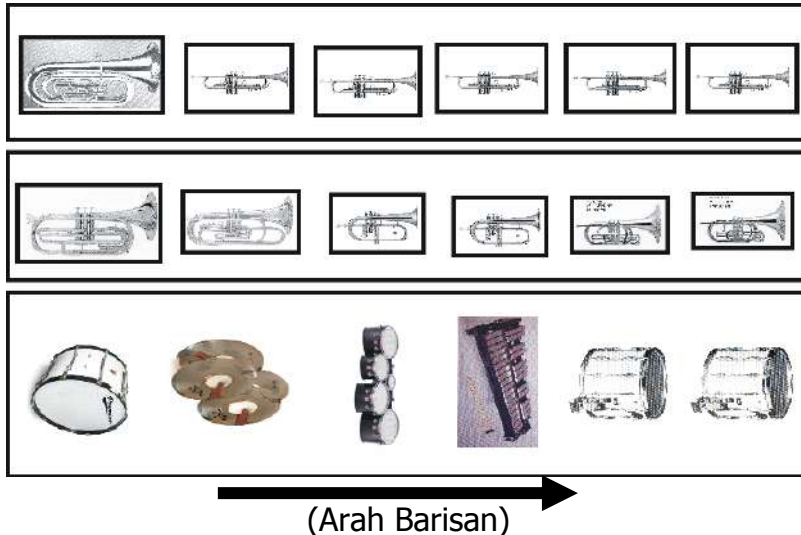
Pasal 7 PERALATAN (INSTRUMENT)

- 7.1. Semua pengukuran garis tengah alat musik perkusi diukur/ dihitung dari badan/ body frame saja (tanpa ring/ hoops).
- 7.2. Peralatan tiup yang digunakan harus lengkap dan standard.
- 7.3. Cara pemakaian alat perkusi hanya diperbolehkan sebagai berikut :
 - a. **Gaya Tradisional** : disandang pakai sling/ strap dengan posisi perkusi didepan paha kiri.
 - b. **Gaya Flat/Matched** : disandang pakai harness/ carrier dengan posisi perkusi di depan pinggang.
- 7.4. Pemakaian peralatan **Suara Efek Akustik** (Acoustic Sound Effect) **dibolehkan** dengan catatan peralatan tersebut dilekatkan pada salah satu alat pokok.
- 7.5. Penggunaan atau Pemakaian peralatan *device* dengan tujuan untuk memperkeras atau memberi kelainan suara, misalnya dengan alat elektronik **tidak dibolehkan**.

Pasal 8 KOMPOSISI PERALATAN DALAM BARISAN

- 8.1. Komposisi **alat musik pukul mutlak harus diikuti**, penyimpangan dari komposisi tersebut mengakibatkan **tidak dikenankan mengikuti** lomba dan dinyatakan **Walk Over**.
- 8.2. Khusus alat tiup Suara Tengah/ Middle Voice Register dengan Decorative Voice Register; apabila perlu salah satu dapat dihilangkan dan diwakili oleh Suara/Voice Register yang satunya.

- 8.3. Suara Medium Bawah/ Low Medium Voice Register apabila perlu dapat digantikan oleh Suara Bawah/ Low Voice Register.
- 8.4. Suara Bawah/ Low Voice Register; apabila perlu dapat digantikan oleh Suara Bass/ Bass Voice Register.
- 8.5. Dengan demikian komposisi dan jumlah **peralatan tiup** yang disebut pada Pasal 8, butir : 8.2, Peraturan Lomba Baris berbaris Lapangan Kecil **tidak mutlak harus diikuti** dan diserahkan kepada masing-masing peserta, tetapi perbandingan Warna Suara/ Voice Register yang ideal akan memberikan **hasil penilaian maksimal**.
- 8.6. Jumlah alat adalah 18 buah yaitu sama dengan jumlah pemain sesuai Pasal 6.



Pasal 9 LAGU MARS WAJIB

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil.

Pasal 10 PAKAIAN SERAGAM

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil.

Pasal 11 PELAKSANAAN LOMBA

- 11.1. Setiap pemain harus menjaga dan mempertahankan perlengkapan sesuai dengan yang dikenakan pada saat start, karena setiap kekurangan perlengkapan bersangkutan akan dikenakan **hukuman/ penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.2 butir 16.2.a & 16.2.b.
- 11.2. Paramanandi/a harus melaksanakan penghormatan (**dalam keadaan berdiri dengan posisi sikap sempurna**) kepada Dewan Juri sebagai tanda bahwa unitnya sudah siap berlomba, pelanggaran terhadap ketentuan ini akan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.7 butir 16.7.c.

- 11.3. Dalam melaksanakan gerakan wajib yang dimulai dengan Padarampak sampai berakhir di garis Finish, Peserta harus memainkan seluruh atau sebagian peralatan (perkusi sesuai ketentuan) yang dibawa dan tidak melakukan gerakan berhenti, kecuali setelah **Pemain Saf Terdepan sampai digaris Finish**, pelanggaran terhadap ketentuan ini mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 11.4. Selama lomba lagu-lagu yang dibawakan harus **berirama Mars** dengan tempo 108 - 118 M.M dan tidak dikenankan **keluar tapak lomba** (kecuali saat 2 kali belok kanan "counter" dan pelaksanaan haluan kanan), tidak melakukan **variasi-variasi langkah** dalam barisan (kecuali Paramanandi/a) dan juga tidak merubah tempo irama langkah, pelanggaran terhadap ketentuan ini mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 11.5. Dalam pergantian Lagu-lagu yang dibawakan selama perlombaan ini, hanya boleh menggunakan interval/ selingan memainkan peralatan perkusi **maksimal 4 Bar** Berbirama 4/4 (= 16 Langkah) ; hal ini berlaku bagi setiap pergantian lagu yang dimainkan secara keseluruhan.
- 11.6. Penggunaan intro dan coda pada setiap lagu yang dimainkan secara utuh diperkenankan maksimal 4 Bar Berbirama 4/4 (= 16 langkah).
- 11.7. Jarak atau Interval antar sesama Pemain maksimal **130 cm** (sudah termasuk **toleransi 10 cm** dari ketentuan peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil Pasal 12 ayat 12.10.), apabila melebihi 130 cm maka mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.1 butir 16.1.d & 16.1.e.
- 11.8. Dalam pelaksanaan lomba ini setiap Pemain harus mempertahankan jarak **langkah minimal 30 cm**, kecuali pada saat jalan di tempat, melakukan gerakan belok kanan/ kiri dan haluan kanan/ kiri.
- 11.9. Pada saat persiapan pelaksanaan gerakan wajib Padarampak di belakang garis start, diperkenankan untuk melaksanakan gerakan pendahuluan (ancang-ancang) jalan di tempat yang di iringi musik maksimal 4 Bar Berbirama 4/4 (= 16 Langkah).
- 11.10. Gerakan pendahuluan (ancang-ancang) jalan di tempat yang diperkenankan pada setiap perubahan arah (kecuali haluan) ialah maksimal 4 Bar Berbirama 4/4 (= 16 Langkah)
- 11.11. Saat melakukan gerakan wajib **hadap serong kiri** perlu diperhatikan bahwa yang **dituju** adalah **Bendera Ungu** yang berada di sudut lapangan **A** dan **tidak** sekali-kali berpatokan berjalan dengan arah **sudut 45 derajat**.
- 11.12. Saat melakukan gerakan wajib **hadap serong kanan** perlu diperhatikan bahwa yang **dituju** adalah **Bendera Putih** yang berada di sudut lapangan **B** dan **tidak** sekali-kali berpatokan berjalan dengan arah **sudut 45 derajat**.
- 11.13. Dalam melakukan gerakan wajib haluan kanan/ kiri pelaksanaannya sudah harus selesai dalam waktu maksimal 8 Bar Berbirama 4/4 (= 32 langkah).
- 11.14. Perlu diperhatikan/ dijaga agar pada saat melakukan gerakan haluan kanan/ kiri dimana barisan saf paling depan melakukan gerakan berputar dengan poros pemain penjuru kanan/ kiri sebesar sembilan puluh derajat kearah kanan/ kiri, gerakan ini harus di imbangi oleh saf ke-2 dan saf ketiga sehingga **saf-saf tersebut tidak berbentuk kipas** melainkan berbentuk **satu blok** atau **segi empat** yang utuh.

- 11.15. Setelah barisan saf pertama sampai di garis finish permainan dihentikan dan kemudian **hadap kiri**, selanjutnya dilaksanakan gerakan wajib jalan ditempat yang harus di iringi seluruh peralatan perkusi (perhatikan Pasal 11 ayat 11.11) dan harus diakhiri dengan sikap sempurna; selanjutnya Paramanandi/a melakukan **penghormatan dalam posisi sikap sempurna** kepada Dewan Juri yang menandakan telah selesai melaksanakan lomba, pelanggaran terhadap ketentuan ini mengakibatkan dikenakan sangsi **hukuman/ penalti**.
- 11.16. Pada waktu jalan ditempat, ujung telapak kaki diangkat **minimal 15 cm** dari tanah, khusus **pemain peralatan perkusi** (kecuali pemain cymbal) telapak kaki **diangkat minimal 5 cm** dari tanah, pelanggaran terhadap ketentuan ini mengakibatkan dikenakan sangsi **hukuman/ penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.1 butir g.
- 11.17. Peserta yang melakukan **penukaran alat** musik atau **penukaran posisi barisan** pada saat lomba (seorang pemain atau lebih), hal ini mengakibatkan peserta yang bersangkutan dinyatakan **gugur lomba/ diskualifikasi**.
- 11.18. Selama lomba setiap peserta **tidak boleh** makan/ minum atau yang sejenisnya, pelanggaran terhadap ketentuan ini mengakibatkan dikenakan sangsi **hukuman/ penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.8 butir b.
- 11.19. Selama lomba berlangsung peserta **tidak boleh mendapatkan petunjuk** maupun **bantuan** dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun, pelanggaran terhadap ketentuan ini mengakibatkan peserta bersangkutan dikenakan sangsi **hukuman/ penalti** sesuai Pasal 16 ayat 16.8 butir a.
- 11.20. Setiap peserta harus **memakai tanda pengenal** yang dikeluarkan oleh Panitia Pelaksana pada saat pemeriksaan kesiapan lomba oleh Juri Pelandang serta dapat membuktikan keanggotaannya jika diminta, bila tidak maka regu Peserta yang bersangkutan dikenakan sangsi tidak boleh mengikuti lomba dan dinyatakan **Walk Over**.

Pasal 12 SAHNYA GERAKAN

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil.

Pasal 13 PELANGGARAN

- 13.1. Pelanggaran terhadap salah satu ketentuan pelaksanaan / peraturan lomba dapat berakibat peserta bersangkutan dikenakan sangsi paling ringan berupa **hukuman penalti** serta paling berat berupa **diskualifikasi**.
- 13.2. 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 diperkenankan** ikut berlomba.

Pasal 14 UNSUR - UNSUR PENILAIAN

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil.

Pasal 15 **PENILAIAN**

- 15.1. Perolehan Penilaian
 - a. Nilai Kerapihan Barisan, Keserasian Langkah dan Kesalahan Baris-Berbaris diperoleh dari hasil penjumlahan nilai 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LBB KBG - 001**.
 - b. Nilai Tehnik Permainan Berbaris diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LBB TPB - 001**.
 - c. Nilai Tehnik Permainan Peralatan Perkusi & Tiup diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LBB TPP - 001 dan LBB TPT - 001**.
 - d. Nilai Analisa Musik diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LBB AMS - 001**.
 - e. Nilai General Effect diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LBB GEF - 001**.
 - f. **Nilai hukuman/ penalti** pelanggaran peraturan dan ketentuan diperoleh dari hasil penjumlahan Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LBB PNT - 001**.

- 15.2. Formulir penilaian harus rangkap 5 (lima)
 - a. Lembar 1 (Putih) : Untuk Peserta Lomba.
 - b. Lembar 2 (Kuning) : Untuk Pengolah Data.
 - c. Lembar 3 (Merah) : Untuk Panitia Pelaksana.
 - d. Lembar 4 (Biru) : Untuk Pengurus PDBI menurut tingkatnya.
 - e. Lembar 5 (Hijau) : Untuk pertinggal Juri.

Pasal 16 **PENALTI**

- 16.1. Perhitungan kesalahan pada unsur baris berbaris dikenakan **hanya satu kali setiap 16 langkah** atau bagiannya.
- 16.2. Ada toleransi tambahan dari batasan maksimal jarak atau interval antara pemain baik bersaf maupun berbanjar sebesar **10 cm** dari ketentuan 120 cm.
- 16.3. Hukuman/ **Penalti langsung** dikenakan oleh tiap-tiap Juri pada kesalahan yang dilakukan dalam **melaksanakan gerakan baris-berbaris** seperti tidak lurusnya saf dan banjar, tidak samanya jarak atau interval, tidak serempak melakukan suatu gerakan serta ketidaksamaan langkah.
- 16.4. Hukuman/ 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 atau memotong jalur yang telah ditentukan dan lain-lain.
- 16.5. Setiap kesalahan (kecuali dalam baris berbaris) yang dilakukan baik perorangan maupun kelompok sehingga mengakibatkan adanya penalti harus disertai dengan mengibarkan **bendera warna merah** oleh juri pengawas lintasan saat peserta bersangkutan melewati wilayah pengawasan/ penilaian.

- 16.6. Jika terdapat penyimpangan dalam melaksanakan peraturan lomba yang tidak tercantum dalam uraian tersebut diatas, maka sangsi kepada regu peserta bersangkutan adalah paling **ringan** mendapatkan **sangsi penalti** atau **paling berat** adalah **diskualifikasi**.
- 16.7. Penentuan **ringan beratnya sangsi** hanya dilakukan **oleh Dewan Hakim** setelah mendengar, melihat dan mempelajari laporan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dari Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia Pelaksana.

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 yang diikuti.
- 17.2. Pernyataan Gugur Lomba yang diberikan kepada salah satu peserta harus diputuskan oleh Dewan Hakim setelah memperhatikan dan mempertimbangkan laporan Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia Pelaksana.
- 17.3. Gugur lomba dikenakan dalam hal sebagai berikut :
 - a. Bila barisan peserta menjadi dua bagian atau lebih dengan jarak antara bagian-bagian tersebut melebihi 1,3 meter (130 cm) secara berturut-turut lebih dari 16 langkah/ hitungan atau pada **peringatan ketiga**.
 - b. Tidak membawakan lagu Mars PDBI atau lagu wajib Mars yang ditentukan sebagaimana mestinya sesuai Pasal 9.
 - c. Peserta melakukan pertukaran posisi dan pertukaran peralatan widitra dengan sesamanya.
 - d. Peserta yang ternyata memakai/ menggunakan pemain yang tidak terdaftar pada panitia (memakai / menggunakan pemain luar).
 - e. Peserta yang memakai / menggunakan pemain dari peserta lain yang juga ikut pada perlombaan ini dan dalam kelompok/group yang sama.
 - f. Pelatih dan atau beberapa orang official dari peserta yang sedang berlomba berada di tapak lomba.
 - g. Peserta tidak dapat memenuhi peraturan lomba atau melakukan pelanggaran baik secara keseluruhan maupun secara perorangan terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia.
 - h. 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 jadual 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 di ikuti oleh minimal 4 (empat) peserta.
- 18.2. Hasil lomba diambil dari :
 - a. Jumlah Nilai 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor **LBB KBG 001**.
 - b. Nilai rata rata 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor **LBB TPB 001**.
 - c. Nilai rata rata 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor **LBB TPP 001 dan TPT 001**.
Nilai rata rata 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor **LBB AMS 001**.
 - d. Nilai rata rata 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor **LBB GEF 001**.
 - e. Jumlah penalti dari 2 orang juri yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor **LBB PNT 001**.
- 18.3. Penentuan pemenang ditentukan dari hasil perhitungan yang tercantum pada pasal 15 peraturan lomba Baris-berbaris satuan kecil dan peserta yang mendapat nilai tertinggi menjadi peringkat I dan seterusnya.
- 18.4. Apabila dalam lomba baris-berbaris ini akan ditentukan juaranya dari seluruh peserta maka harus memperhatikan :
 - a. Jumlah angka tertinggi dari penilaian Juri – juri.
 - b. Jumlah penalti terendah/ terkecil dari penilaian Juri – juri.
 - c. Bila terdapat lebih dari satu peserta yang mempunyai nilai yang sama maka penentuan penilaiannya dilakukan dengan membandingkan satuan mana yang mempunyai hukuman/ penalti yang terendah.

Pasal 19
DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 19.1. Dewan Juri yang bertugas di lomba baris-berbaris adalah 16 orang ditambah 1 (satu) orang Inspektur Perlombaan.
- 19.2. Bagan Dewan Juri untuk lomba baris-berbaris satuan kecil sebagai berikut :

LOMBA BARIS - BERBARIS

JURI PELANDANG (TOI)

INSPEKTUR PERLOMBAAN

JURI PENILAI

- KETERTIBAN BARISAN & GERAKAN - 2 JURI
- TEKNIK PERMAINAN BARIS BERBARIS – 2 JURI
- TEKNIK PERMAINAN PERALATAN PERKUSI - 2 JURI
- TEKNIK PERMAINAN PERALATAN TIUP - 2 JURI
- ANALISA MUSIK - 2 JURI
- GENERAL EFFECT - 2 JURI
- JURI PENALTI - 2 JURI
- JURI PELANDANG - 2 JURI

PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



oooooooooooo000oooooooooooo

TEHNIK PERMAINAN PERALATAN TIUP LOMBA BARIS BERBARIS



NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

FORM PDBI : TPT-LBB 001

*}. Coret yang tidak perlu
 **} Diisi oleh pengolah data

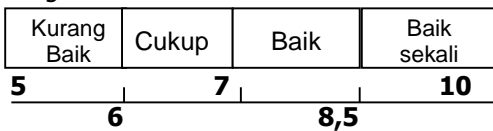
NO	ALAT TIUP	55	INDEX KOMP.	NILAI JURI	ANGKA**	KOMENTAR JURI :
1	Penguasaan Nada & kualitas suara	11	1,1			
2	Intonasi (ketepatan membidik nada)	11	1,1			
3	Methodode & Timing	11	1,1			
4	Koordinasi warna suara	11	1,1			
5	Posisi dan sikap penampilan	11	1,1			

(Nilai Maximum 55) **NILAI AKHIR**

--

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :



JURI

Nama Jelas : _____
NPJ : _____

TEHNIK PERMAINAN PERALATAN PERKUSI LOMBA BARIS BERBARIS



NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

FORM PDBI : TPP-LBB 001

* } Coret yang tidak perlu
 ** } Diisi oleh pengolah data

NO	PERKUSI	45	INDEX Kom/Cal	NILAI JURI	ANGKA**	KOMENTAR JURI :
1	Penguasaan teknik Pukulan Dasar	9	0,9			
2	Dinamika dan Tempo	9	0,9			
3	Keseragaman Break dan Singkup	9	0,9			
4	Koordinasi warna suara (register)	9	0,9			
5	Posisi dan sikap penampilan	9	0,9			

(Nilai Maximum 40)

NILAI AKHIR

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang	Cukup	Baik	Baik
5	6	7	8,5
		10	

J U R I

Nama Jelas : _____

NPJ : _____



TEHNIK PERMAINAN BERBARIS

LOMBA BARIS BERBARIS

NAMA SATUAN : _____
 BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
 TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____
 TEMPAT : _____

FORM PDBI : LBB - TPB 001

*} Coret yang tidak perlu
 **} Diisi oleh pengolah data

NO	BARIS BERBARIS	125	INDEX Komp. /Cal	NILAI JURI	ANGKA**	KOMENTAR JURI:
1	Sikap dan semangat Penampilan	15	1,5			
2	Cara melaksanakan suatu gerakan	15	1,5			
3	Cara melakukan jalan ditempat	15	1,5			
4	Cara mempertahankan jarak dan interval	20	2			
5	Cara mempertahankan kelurusan saf dan banjar	15	1,5			
6	Faktor kesulitan yang ada dalam melaksanakan suatu gerakan	20	2			
7	Variasi & Improvisasi	25	2,5			

(Nilai maksimal 125)

NILAI AKHIR

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang Baik	Cukup	Baik	Baik sekali
5	6	7	10
	6	8,5	

JURI

Nama Jelas : _____
 NPJ : _____



ANALISA MUSIK LOMBA BARIS BERBARIS

NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMIFINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____
TEMPAT : _____

*} Coret yang tidak perlu

**} Diisi oleh pengolah data

FORM PDBI : AMS-LBB 001

No	UNSUR PENILAIAN		LAGU WAJIB				LAGU PILIHAN			
			KOM	Nilai	Angka	KOMENTAR	KOM	Nilai	Angka	KOMENTAR
1	NILAI ARANSEMEN (VALUE OF ARRANGEMENT)	40								
			4,0			5,0				
2	KESEIMBANGAN & KUALITAS SUARA (BALANCE & SOUND QUALITY)	30								
			3,0			4,5				
3	DINAMIKA DAN TEMPO	20								
			2,0			2,5				
4	Segi Istimewa Perkusi (percussion Feature) 95/96 lkh					15	1,5			
(Maksimum 90)		Sub Total I				Sub Total II				(Maksimum 135)
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; background-color: #cccccc;"></div> <div style="font-size: 24px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; background-color: #cccccc;"></div> <div style="font-size: 24px;">←</div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">KOMENTAR JURI :</p>										

Catatan : Bila perlu ruangan lebih besar silahkan menggunakan lampiran

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang Baik	Cukup	Baik	Baik sekali
5	7	8,5	10
6		8,5	

JURI

Nama Jelas : _____
 NPJ : _____



GENERAL EFFECT LOMBA BARIS BERBARIS

NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

* } Coret yang tidak perlu
 ** } Diisi oleh pengolah data

FORM PDBI : LBB - GEF 001

NO	MATERI PENILAIAN		INDEX KOMP. CAL.	NILAI JURI	ANGKA**	<u>KOMENTAR JURI :</u>
	KUALITAS BARIS BERBARIS & GERAKAN	180	18			
	PENYAJIAN MUSIK	120	12			
	Kualitas alat musik tiup	70				
	Kualitas alat musik pukul	50				
(Nilai Maksimum 300) JUMLAH AKHIR						

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang Baik	Cukup	Baik	Baik
5	7	8,5	10
6		8,5	

JURI :

Nama Jelas : _____
NPJ : _____



KETERTIBAN BARISAN & GERAKAN

LOMBA BARIS BERBARIS

NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

FORM PDBI :LBB - KBG 001

*} Coret yang tidak perlu
 **} Diisi oleh pengolah data

NO.	SITUASI BARISAN	KESALAHAN YANG DILAKUKAN		KOMENTAR JURI:
		REKAMAN KEJADIAN	ANGKA **	
1	Padarampak " I "			
2	Dua Kali Belok Kanan Counter			
3	Padarampak " II "			
4	Belok Kanan Biasa			
5	Padarampak " III "			
6	Berbaris Ber-Saf			
7	Berbaris Diagonal / Serong " I "			
8	Berbaris Ber-Banjar			
9	Berbaris Diagonal / Serong " II "			
10	Haluan Kanan			
11	Haluan Kiri			
12	Belok Kiri Counter			
13	Jalan Ditempat			

JUMLAH NILAI MAXIMUM JURI : I / II *

125

JUMLAH KESALAHAN

JANGAN MENULIS APAPUN DI BAGIAN WARNA INI

NILAI AKHIR

PENULISAN SEMUA KESALAHAN DENGAN SISTEM "BERURUTAN" DAN SESUAI TANDA2 DIBAWAH INI. CONTOH : PSXXIIISFXX

TANDA - TANDA :

- V** = Interval
- J** = J a r a k
- X** = Salah Langkah
- I** = Keluar Banjar
- = Keluar Saf
- H** = Berhenti
- M** = Mulai / Start
- P** = P i v o t
- T** = Putaran/turns

- S** = Merapat / Sagging
 - F** = Merenggang / Fanning
 - K** = Menendang / Kicking
 - w** = Mengayun / Waving
 - ∩** = Garis Lengkung
 - O** = Kesalahan Lebih dari 6 kali
- Contoh :
Salah langkah lebih dari 6 pemain ditulis ⊗ J ⊙ K

JURI :

Nama Jelas : _____

NPJ : _____



PENALTI LOMBA BARIS BERBARIS

NAMA SATUAN : _____
 BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
 TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____
 TEMPAT : _____

FORM : PDBI - LBB PNT 001

NO	PELANGGARAN PERATURAN
1	Paramananda / i tidak memberi hormat a. Saat mulai lomba b. Saat melaksanakan defile dan saat terakhir
2	Kelebihan ketukan / langkah a. Gelar perkusi / jalan ditempat 95 / 96 Lkh b. Interval perkusi antara lagu max. 16 Kt. c. Perubahan antara gerakan max. 16 Kt. d. Haluan Kiri max. 32 Kt. e. Haluan Kanan max. 32 Kt.
3	Arah gerakan berbaris serong Kanan Kiri a. Arah serong tidak menuju sudut "A" b. Arah serong tidak menuju sudut "B"
4	Perlengkapan yang jatuh
5	Peralatan yang jatuh
6	Pelanggaran garis / daerah batas
7	Pemain tak dapat meneruskan permainannya
8	Penggunaan alat yang dilarang
9	Gerakan tidak sesuai tata gelar
10	Kecepatan Lagu Keluar dari batas Ketentuan Metronom a. Kurang dari 108 b. Lebih dari 118
11	Lain - lain (Jelaskan)

KOMENTAR JURI :

CATATAN :
 SEMUA BENTUK PELANGGARAN HARUS DI CATAT BILA & TEMPAT KEJADIANNYA DAN BERI TANDA PADA FORM PDBI :LBB PNT- 001A

JURI :

Nama Jelas : _____
 NPJ : _____

NO	REKAP PELANGGARAN PERATURAN	Banyak	Penalti
		Salah **	**
1	Paramananda/I tidak hormat		
2	Kelebihan ketukan / langkah		
3	Arah gerakan berbaris serong		
4	Perlengkapan jatuh		
5	Peralatan jatuh		
6	Pelanggaran grs/daerah batas		
7	Pemain tdk dpt terus bermain		
8	Penggunaan alat yang dilarang		
9	Gerakan tdk sesuai tata gelar		
10	Lagu Keluar dari batas ketentuan		
11	Lain -lain		

PELANGGARAN CATATAN WAKTU	Detik **	Penalti **
1. Masuk tapak lomba (Max. 120 detik)		
2. Keluar tapak lomba (Max. 120 detik)		
Jumlah (2)		

*} Coret yang tidak perlu

**} Diisi oleh pengolah data

Jumlah (1)

Jumlah (2)

NILAI AKHIR

JANGAN MENULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

PERATURAN

LUG

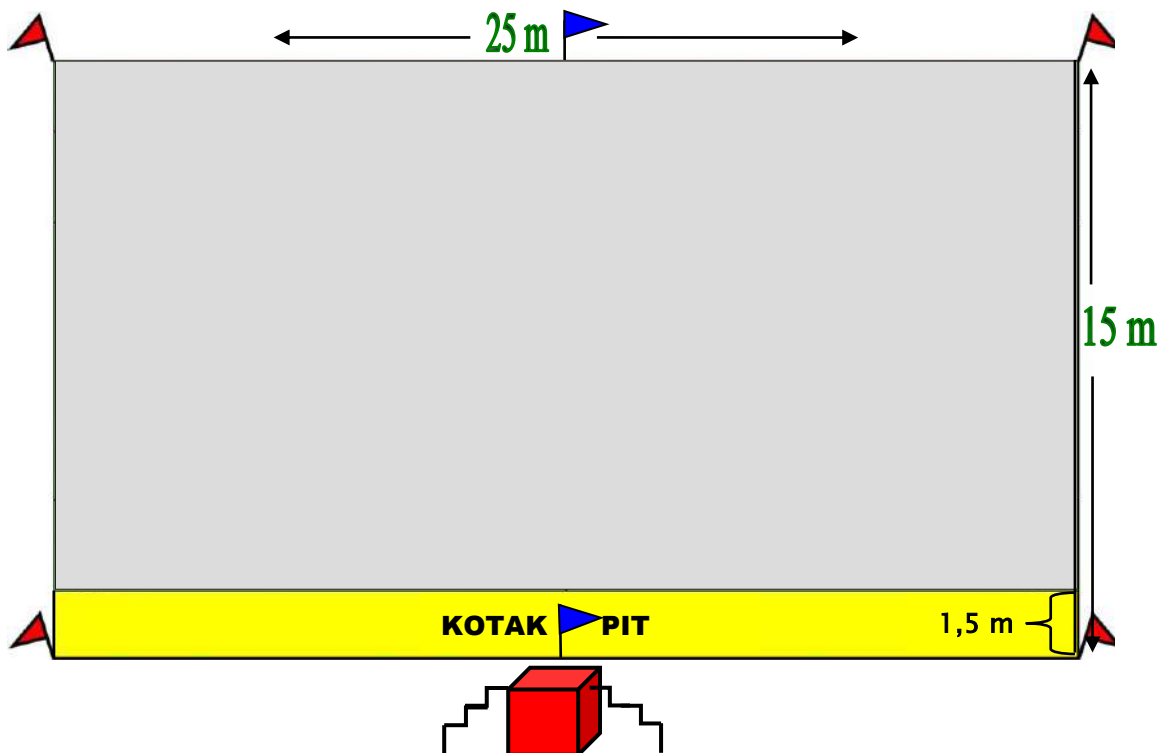
**PERATURAN
LOMBA UNJUK GELAR
(DISPLAY COMPETITION)
SATUAN KECIL**

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

- 1.1. UNJUK GELAR adalah lomba beregu pergelaran dengan menggunakan peralatan musik dan peralatan pendukung lainnya di lapangan tertentu dan sesuai peraturan untuk di ikuti peserta agar memperoleh nilai perlombaan.
- 1.2. Peraturan nomor LOMBA UNJUK GELAR ini berlaku untuk Kejuaraan 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 area "Kotak Pit" dengan ukuran dan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Kotak Pit berhimpitan dengan garis tepi sisi panjang lapangan bagian depan dengan lebar 1.5 meter.



Mimbar Gita pati ukuran 1,5 m x 1,5 m dan tinggi 1 m.

Gambar 1

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 kuning lebar 5 cm).
 - 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 sebagai tanda dimana garis tengah lapangan berada.
 - b. Bendera Pelencang Warna Merah (sebanyak 4 buah) sebagai tanda batas tapak lomba dan dipasang di tiap sudut lapangan.
- 3.3. Mimbar Gita Pati diletakan di tengah bagian depan kotak pit dengan ukuran 1.5 m x 1,5 m dan tinggi mimbar 1 m dengan menggunakan tangga dari samping dan dilapisi karpet.

Pasal 4
WAKTU PENAMPILAN

Waktu tampil adalah minimal 10 menit dan maksimal 12 menit.

Pasal 5
START DAN FINISH

- 5.1. Tempat Start dan Finish :
Start dan Finish dapat dilaksanakan dimana saja asal dilakukan di dalam garis-garis batas lapangan Bola Basket 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 teknis (Technical Meeting).
- 5.3. Aba-aba start yang diucapkan oleh Pembawa acara, setelah mendapatkan petunjuk/ isyarat dari Inspektur Perlombaan bahwa lomba dapat dimulai adalah "**Anda disilahkan memulai, Semoga sukses**".

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**.
- 6.2. Pimpinan adalah **1 (satu) orang gitapati**, bisa diambil dari pemain putri atau putra.

Pasal 7
PERALATAN (INSTRUMENT)

- 7.1. Peralatan/ instrument widitra yang boleh digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Alat Pukul/ Perkusi.
 - 1) Membran : - Parade Drum.
- Multi Toms.
- Bass Drum.
 - 2) Pejal/ Masif : - Marching Cymball.
- Concert Cymball.
 - 3) Idiophone : - Static Bells.
- Static Marimba.
- Static Xylophone.
- Static Vibraphone.
 - b. Alat Tiup **Marching** Brass atau Bugle (**Front Bell** Instrument)
 - 1) Suara Tinggi (High Pitch Register) : Trumpet/ Cornet.
 - 2) Suara Tengah (Middle Pitch Register) : Fluegel Horn/ Alto Horn.
 - 3) Suara Dekoratif (Decorative Pitch Reg.) : Mellophone/ Marching French Horn.
 - 4) Suara Medium Bawah (Low Med. Pitch Reg.) : Marching Trombone.
 - 5) Suara Bawah (Low Pitch Register) : Marching Baritone, Marching Euponium.
 - 6) Suara Bass (Bass Pitch Register) : Sousaphone/ MarchingTuba/ Contra Bass.
- 7.2 Penggunaan peralatan **suara effect akustik** (acoustic sound effect), **konser** (concert) dan **tradisional** Indonesia **dibolehkan, kecuali peralatan elektronik.**
- 7.3 Peralatan pendukung yang boleh digunakan seperti : sekat, stand background, senapan, pedang, bendera dan lainya disesuaikan dengan tema pergelaran.

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) Idiophone
 - 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 maksimal **3 (tiga) jenis**.
- 8.3. Komposisi peralatan musik pukul dan tiup diserahkan kepada masing-masing peserta, **meskipun bervariasi** tetapi harus **berbanding ideal** karena akan memberikan hasil penilaian **kualitas** dan **proyeksi** suara yang maksimal.
- 8.4. Jumlah peralatan musik adalah **minimal 21 (dua puluh satu)** alat.

Pasal 9 **LAGU UNGGULAN DAN LAGU PILIHAN**

- 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 Partiture Lagu Unggulan yang dibawakan harus diserahkan kepada Panitia dalam bentuk not balok rangkap 3 (tiga).
- 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 berlengan 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 asesoris.
- 10.2. Gita pati harus menggunakan identitas nomor urut tampil peserta.
- 10.3. 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 disesuaikan dengan Tata Gelar (Koreografi) masing-masing unit.
- 11.2. **PENGHORMATAN**
Merupakan kewajiban mutlak paramanandi/a 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 dan coda disesuaikan dengan tema inti dan panjangnya lagu.
- 11.4. **BERMAIN SOLO (SOLIS)**
Pemain alat tiup boleh membawakan lagu secara perorangan (*solo*) selama memenuhi panjang lagu minimal 8 bar.

- 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/ bergerak) yang dikenal dengan istilah "**bagian konser**" selama tidak melampaui batasan secara keseluruhan penampilan maximal 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 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-lambatnya 2 minggu sebelum pelaksanaan lomba 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 minimal 2 (dua) minggu sebelum perlombaan atau kejuaraan berlangsung.
- 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 3 (tiga).

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 diperkenankan** ikut berlomba.

Pasal 14

UNSUR - UNSUR PENILAIAN

14.1. KETERTIBAN BERBARIS DAN GERAKAN

- a. Kelurusan Saf dan Banjar, baik perorangan maupun kelompok.
- b. Perbedaan Jarak atau Interval, baik perorangan maupun kelompok.
- c. Keserempakan melakukan suatu gerakan (maju jalan, jalan ditempat, berhenti, perputaran dan perubahan arah).
- d. Kerapihan dan Keseragaman Bentuk.
- e. Keseragaman langkah.

14.2. TEHNIK PERMAINAN

- a. Permainan Berbaris.
 - 1) Sikap dan semangat penampilan.
 - 2) Cara melaksanakan suatu gerakan.
 - 3) Cara melakukan jalan di tempat.
 - 4) Cara mempertahankan dan menjaga jarak atau interval.
 - 5) Faktor kesulitan yang ada dalam melaksanakan suatu gerakan.
 - 6) Keserempakan melakukan suatu gerakan.
 - 7) Variasi dan Improvisasi.
- b. Permainan Perkusi (Percussion Line).
 - 1) Penguasaan teknik pukulan dasar.
 - 2) Kemampuan dan kemahiran mewujudkan permainan dinamika dan tempo.
 - 3) Keseragaman pelaksanaan suatu "break" dan "singkup".
 - 4) Koordinasi warna suara (register).
 - 5) Posisi dan sikap penampilan
- c. Permainan Tiup (Horn Line).
 - 1) Penguasaan Nada dan Kualitas Suara (*Tone Quality*).
 - 2) Intonasi (ketepatan membidik nada).
 - 3) Methoda dan Timing (Kemampuan dan kemahiran mewujudkan dinamika dan permainan tempo).
 - 4) Koordinasi warna suara.
 - 5) Posisi dan sikap penampilan.
- d. Regu Pelengkap. (*Auxiliary*).
 - 1) Komposisi (desain program, kreasi dan kreatifitas, penempatan/ staging, Keserasian Gerakan dengan Dinamika dan Tempo Musik).
 - 2) Pencapaian (artikulasi bentuk gerakan dan alat, peran dan karakter, ketepatan dalam melakukan gerakan dan pemulihan/recovery).

14.3. ANALISA MUSIK

- a. Nilai Aransemen adalah gubahan lagu yang memenuhi unsur-unsur dalam Ilmu Harmoni, Teori Musik dan Ilmu Komposisi pada bagian sbb :
 - 1) Pengantar (*Introduction*).
 - 2) Tema (*Theme*).
 - 3) Selingan (*Interlude*).
 - 4) Ciri Istimewa (Featuring).
 - 5) Penutup (*Coda*).

- b. Keseimbangan & Kualitas Suara (*Balance & Sound Quality*).
 - 1) Irama (*Rhythm*) dan Progresif Akord (iringan).
 - 2) Melodi (*Melody*) dan Kontra Melodi.
 - 3) Selaras (*Harmonys*), Seimbang (*Balance*) dan Berpadu (*Blend*).
- c. Dinamika (*Dynamic*) dan Tempo : kesan umum yang tidak monoton terhadap perwujudan teknik penyajian musik pada bagian keras-lunaknya lagu dan cepat-lambatnya lagu dimainkan pada bagian sebagai berikut :
 - 1) Pengantar (*Introduction*).
 - 2) Tema (*Theme*).
 - 3) Selingan (*Interlude*).
 - 4) Ciri Istimewa (*Featuring*).
 - 5) Penutup (*Coda*).
- d. Penyajian Alat Tiup Tunggal (*Soloist Featuring & Effect*) .
 - 1) Kualitas Nada (*Tone Quality*).
 - 2) Intonasi (Ketepatan membidik nada)
 - 3) Dinamika (*Dynamic*) dan Tempo.
 - 4) Variasi dan Improvisasi.
 - 5) Ekspresi (*Expression*).
- e. Segi Istimewa Perkusi (*Percussion Feature*).
 - 1) Aransemen (*Arrangement*).
 - 2) Keseimbangan & Kualitas Suara (*Balance & Sound Quality*).
 - 3) Dinamika (*Dynamic*) dan Tempo.
 - 4) Variasi dan Improvisasi.
 - 5) Ekspresi (*Expression*).

14.4 **GENERAL EFFECT** (Intelektual, Emosi dan Estetika)

- a. Ketertiban Berbaris & Gerakan.
 - 1) Kualitas desain peragaan.
 - 2) Sikap Peragaan dan artikulasi olah tubuh dengan instrumen/alat.
 - 3) Koordinasi dan variasi.
 - 4) Keceragaman bentuk dan gerak.
- b. Kualitas Permainan Alat Pukul/ Perkusi.
 - 1) Repertoire.
 - 2) Musikalitas (kualitas penyajian musik).
 - 3) Kualitas aransemen dan Variasi.
 - 4) Koordinasi dan keseragaman.
- c. Kualitas Permainan Alat Tiup.
 - 1) Repertoire.
 - 2) Musikalitas (kualitas penyajian musik).
 - 3) Kualitas aransemen dan Variasi.
 - 4) Koordinasi dan Keseragaman.
- d. Kualitas Permainan Regu Pelengkap (*Auxiliary*).
 - 1) Kualitas desain program.
 - 2) Penguasaan alat dan olah tubuh.
 - 3) Variasi, keselarasan dan keseragaman.
- e. Pakaian Seragam : Keserasian dari bentuk desain pakaian seragam, warna dan asesoris yang memberikan dukungan serta mewarnai Tema Pergelaran yang di pilih.

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.

Pasal 15 PENILAIAN

- 15.1. Jumlah nilai yang dicapai oleh satuan peserta untuk unsur :
- a. Disiplin dan Ketertiban Baris-Berbaris.
 - b. Tehnik Baris Berbaris dan Tehnik Permainan.
 - c. Analisa Musik, merupakan nilai yang dicapai oleh tingkat kesempurnaan satuan 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.
- Nilai **maksimal** yang dapat dicapai oleh peserta adalah **1000 angka** dengan pembagian sebagai berikut :

a.	Ketertiban Barisan dan Gerakan	:	150 angka
b.	Tehnik Permainan Berbaris	:	70 angka
c.	Teknik Permainan Peralatan	:	120 angka
	1) Tiup	:	45
	2) Perkusi	:	40
	3) Regu Pelengkap (Auxiliary)	:	35
d.	Analisa Musik	:	210 angka
	1) Lagu wajib	:	80
	2) Lagu pilihan	:	130
e.	General Efek	:	300 angka
	1) Ketertiban Baris dan gerakan	:	120
	2) Kualitas Permainan Perkusi	:	50
	3) Kualitas Permainan Tiup	:	70
	4) Regu pelengkap (auxiliary)	:	40
	5) Pakaian Seragam	:	20
f.	Koreografi	:	150 angka
	Jumlah	:	1.000 angka

15.4. Perhitungan Nilai.

Penilaian hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan nilai sebagai berikut :

$$\frac{\text{JUMLAH PENILAIAN JURI PENILAI} + \text{HASIL CATATAN WAKTU} - (\text{JUMLAH HASIL PENALTI JURI PENGAWAS} + \text{JURI PELANDANG})}{= \text{HASIL LOMBA}}$$

Pasal 16
P E N A L T I

Penalti ialah suatu hukuman 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 dari peraturan baris-berbaris seperti ; Jarak atau interval, kelurusan saf, banjar, start tidak serempak dikenakan pada setiap pemain per orang **1 angka**
- b. Penyimpangan yang dilakukan oleh sebageian regu/ bagian/ kelompok yang terdiri lebih 6 (enam) orang pemain **5 angka**
- c. Salah langkah atau ketidak-samaan langkah yang dilakukan oleh setiap orang/ pemain **2 angka**

16.2 PERALATAN dan PERLENGKAPAN

- a. Hiasan/ perlengkapan dari seragam yang jatuh **1 angka**
- b. Setiap kelengkapan alat yang jatuh **1 angka**
- c. Peralatan pokok/ utama yang jatuh **5 angka**

16.3 GARIS BATAS/ LINTASAN dan PENANDA

- a. Setiap kali melakukan pelanggaran terhadap garis batas/ lintasan baik oleh perorangan maupun kelompok **25 angka**
- b. Memasang tanda-tanda khusus sebagai penanda/ petunjuk pada tapak lomba di luar ketentuan Pasal 3..... **100 angka**

16.4 L A G U dan L A Y O U T

- a. Tidak membawakan lagu wajib sesuai ketentuan di Pasal 9...**50 angka**
- b. Penggunaan interlude/ selingan pada setiap lagu dengan mars perkusi melebihi 4 x 4 bar irama terkait **25 angka**
- c. Pemain alat tiup menjadi pemain alat pukul dan tidak melaksanakan permainan auxiliary saat Percussion Feature lihat pasal 11.8.a dan 11.8.b Juklak LUG **25 angka**
- d. Tidak menyerahkan partiture lengkap lagu wajib sebelum perlombaan **50 angka**
- e. Tidak menyerahkan tata gelar atau lay out sesuai ketentuan pasal 11 ayat 11.9..... **50 angka**

16.5 W A K T U

- a. Setiap kekurangan/ kelebihan dari batas waktu tampil sesuai Pasal 4 akan dikenakan penalty setiap 10 (sepuluh) detik atau bagiannya **5 angka**
- b. Setiap kelebihan dari batas waktu tampil sesuai Pasal 11 ayat 11.4 , 11.5 , 11.6 dan 11.7 akan dikenakan penalti setiap 10 (sepuluh) detik atau bagiannya **10 angka**

- 16.6 P E M A I N
- a. Setiap pemain yang karena terjatuh atau karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan masa permainannya **50 angka**
 - b. Setiap pemain yang karena sesuatu hal terjatuh/ tergelincir tetapi masih dapat melanjutkan permainannya..... **10 angka**
 - c. Paramanandi/a karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan permainannya **50 angka**
 - d. Paramanandi/a tidak melakukan hormat sesuai pasal 11 ayat 11.2 **50 angka**
- 16.7 BANTUAN DAN MAKAN-MINUM
- a. Mendapat bantuan dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun yang dapat dianggap menguntungkan peserta..... **100 angka**
 - b. Saat lomba melakukan makan, minum atau yang sejenis..... **100 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.
- 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 21 orang dan 1 orang Inspektur Perlombaan.
- 19.2. Komposisi Dewan Juri yang bertugas untuk nomor/ mata lomba Unjuk Gelar :
 - a. Ketertiban Barisan dan Gerakan 2 orang
 - b. Tenik Permainan Baris Berbaris 2 orang
 - c. Tehnik Permainan Tiup 2 orang
 - d. Teknik Permainan Perkusi 2 orang
 - e. Teknik Permainan Pelengkap 2 orang
 - f. Analisa Musik 2 orang
 - g. General Effect 2 orang
 - h. Koreografi 2 orang
 - i. Penalti 2 orang

- j. Pencatat Waktu 1 orang
 - k. Pelandang (Turn On Inspection) 2 orang
- 19.3. Selain Juri yang bertugas memberikan penilaian ada Juri Pelandang 2 orang yang bertugas memeriksa persiapan dan kelengkapan peserta sebelum masuk tapak lomba sesuai dengan Peraturan dan Juklak yang telah ditetapkan.

PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



oooooooo000oooooooo

PETUNJUK PELAKSANAAN

L U G

FORMULIR PENILAIAN

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

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

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

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar Kejuaraan Drum Band 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 mempermudah 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.

**Pasal 5
START DAN FINISH**

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar Satuan Kecil.

Pasal 6
JUMLAH PEMAIN

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar 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** dengan **batasan maksimal 3 (tiga) jenis alat** dan **Latin Percussion** yang ditempatkan/ diletakkan di daerah "**Kotak Pit**".
- 7.3. Di luar ketentuan ayat 7.2 tersebut di atas **dibolehkan** memakai **1 (satu) Perangkat Drum Set** dan **1 (satu) Set Cymballs** baik yang dipasang di salah satu peralatan Orchestra atau memakai Stand/ kaki.
- 7.4. Penggunaan atau pemakaian peralatan **Tradisional Indonesia** **dibolehkan** baik yang disandang maupun diletakkan di daerah "**Kotak Pit**".
- 7.5. Penggunaan atau pemakaian peralatan dengan tujuan untuk memperkeras atau memberi kelainan suara, misalnya dengan **alat elektronik/ listrik tidak dibolehkan**.

Pasal 8
KOMPOSISI PERALATAN

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar Satuan Kecil.

Pasal 9
LAGU UNGGULAN DAN LAGU PILIHAN

- 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 : Kepala Kerbau (intro), Badan Kambing (inti lagu), Telinga Gaja (Interlude) dan Ekor Kuda (Coda).
- 9.3 **Partiture Lagu Unggulan** yang dimainkan harus diserahkan kepada panitia dalam bentuk not balok rangkap 3 (tiga) sedangkan untuk lagu pilihan cukup disampaikan **Judul Lagunya** saja (apabila dikehendaki maka partitur lagu unggulan dapat diminta kembali kepada panitia setelah selesai lomba).

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.
- 10.2. 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, pada saat permulaan 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 (nama satuan), "**SUDAH SIAPKAH SATUAN ANDA**".
Gitapati menyiapkan unitnya, kemudian memberi penghormatan sesuai Pasal 11 ayat 11.2. ke arah Dewan Juri yang berada di depan.
 - b. Setelah Gitapati memberi penghormatan, Pembawa Acara akan mengatakan : "**Anda disilahkan memulai, semoga sukses**".
- 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 **hukuman/ penalty** (sesuai Pasal 16 ayat 16.6.c).
- 11.6. **INTRO, INTERLUDE dan CODA**
Penggunaan interlude/ selingan pada setiap lagu dengan mars perkusi maksimal 4 x 4 bar irama terkait dan intro serta coda adalah bebas.
- 11.7. **PERMAINAN SOLO**
Permainan Solo baru dapat dinilai bila memainkan bagian *solo*-nya minimal **8 bar**.
- 11.8. **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.
 - 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 diperkenankan 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**.

11.9. 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.

11.10. 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.

11.11. GERAKAN MENARI

Peserta diperkenankan melakukan gerakan menari.

11.12. 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 2 (dua) minggu sebelum pelaksanaan lomba.

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

11.14. 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 **hukuman / penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.3 butir 16.3.b.

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

11.16. Setiap pemain yang berada dalam batas daerah "**Kotak Pit**" **bebas dari ketentuan yang ada kaitannya dengan peraturan baris berbaris** dan tidak termasuk penilaian Juri Ketertiban Barisan dan Gerakan.

11.17. Selama lomba berlangsung peserta **tidak boleh mendapat bantuan** dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun, hal ini dapat mengakibatkan peserta bersangkutan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.7 butir 16.7.a.

11.18. Setiap peserta harus **memakai tanda pengenal** yang dikeluarkan oleh Panitia saat pemeriksaan oleh Juri Pelandang serta dapat membuktikan keanggotaan-nya 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 Satuan Kecil.

Pasal 13 PELANGGARAN

- 13.1. Pelanggaran terhadap salah satu ketentuan pelaksanaan/ peraturan lomba dapat berakibat peserta bersangkutan dikenakan sanksi paling ringan berupa **hukuman penalti** serta paling berat berupa **diskualifikasi**.
- 13.2. 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**kan ikut berlomba.

Pasal 14 UNSUR - UNSUR PENILAIAN

Cukup jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Unjuk Gelar Satuan Kecil.

Pasal 15 PENILAIAN

- 15.1. Perolehan Penilaian
 - a. Nilai Kerapihan Barisan, Keserasian Langkah dan Kesalahan Baris-Berbaris diperoleh dari hasil penjumlahan nilai 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LUG KBG - 002**.
 - b. Nilai Tehnik Permainan Baris Berbaris, Perkusi, Tiup dan Unsur Pelengkap (Auxiliary) diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LUG TPB - 002, LUG TPP-002, LUG TPT-002 & LUG TPA-002**.
 - c. Nilai Analisa Musik diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LUG AMS - 002**.
 - d. Nilai Koreografi diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI PDBI No : **LUG KOR – 002**.
 - e. Nilai General Effect diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LUG GEF - 002**.
 - f. **Nilai hukuman/ penalti** pelanggaran peraturan dan ketentuan diperoleh dari hasil penjumlahan 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LUG PNT - 002**.
- 15.2. Formulir penilaian harus rangkap 5 (lima)
 - a. Lembar 1 (Putih) : Untuk Peserta Lomba.
 - b. Lembar 2 (Kuning) : Untuk Pengolah Data.
 - c. Lembar 3 (Merah) : Untuk Panitia Pelaksana.
 - d. Lembar 4 (Biru) : Untuk Pengurus PDBI menurut tingkatnya.
 - e. Lembar 5 (Hijau) : Untuk pertinggal Juri.

Pasal 16
P E N A L T I

- 16.1. Perhitungan kesalahan pada unsur baris berbaris dikenakan **hanya satu kali setiap 16 langkah** atau bagiannya.
- 16.2. Hukuman/ Penalti **langsung** dikenakan oleh tiap-tiap Juri pada kesalahan yang dilakukan dalam **melaksanakan gerakan baris-berbaris** seperti tidak lurus/saf dan banjar, tidak samanya jarak dan interval, tidak serempak melakukan suatu gerakan serta ketidaksamaan langkah
- 16.3. Hukuman/ 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.
- 16.4. Setiap kesalahan (kecuali dalam baris berbaris) yang dilakukan baik perorangan maupun kelompok sehingga mengakibatkan adanya penalti harus disertai dengan mengibarkan **bendera warna merah** oleh pengawas lintasan / juri saat peserta bersangkutan melewati wilayah pengawasan/ penilaian.
- 16.5. 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**.
- 16.6. 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.

Pasal 17
GUGUR LOMBA (DISKUALIFIKASI) DAN WALK OVER

- 17.1. Gugur lomba ialah hukuman terberat yang dikenakan suatu peserta berupa penghapusan nilai diperoleh dalam mata lomba yang diikutinya.
- 17.2. Pernyataan Gugur lomba yang diberikan kepada salah satu peserta harus diputuskan oleh Dewan Hakim setelah memperhatikan dan mempertimbangkan laporan Panitia Pelaksana, Inspektur Perlombaan dan Dewan Juri.
- 17.3. Gugur lomba dikenakan dalam hal:
 - a. Peserta yang tidak membawakan/ memainkan lagu wajib 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. Peserta tidak dapat memenuhi peraturan lomba atau melakukan pelanggaran baik secara keseluruhan maupun secara perorangan terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan.
 - f. 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 jadual 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) peserta.
- 18.2. Hasil lomba diambil dari :
 - a. Nilai jumlah Juri-Juri yang tercantum dalam formulir PDBI No. **LUG KBG - 002**.
 - b. Nilai Tehnik Permainan Baris Berbaris, Perkusi, Tiup dan Unsur Pelengkap (Auxiliary) diperoleh dari hasil rata-rata 2 orang Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI No : **LUG TPB - 002, LUG TPP - 002, LUG TPT - 002 & LUG TPA - 002**.
 - c. Nilai rata-2 Juri-2 yang tercantum dalam formulir PDBI No. **LUG AMS 002**.
 - d. Nilai rata-2 Juri-2 yang tercantum dalam formulir PDBI PDBI No. **LUG GEF - 002**.
 - e. Nilai rata-2 Juri-2 yang tercantum dalam formulir PDBI No. **LUG KOR - 002**.
 - f. Jumlah penalti Juri-2 yang tercantum dalam formulir PDBI No. **LUG PNT - 002**.
- 18.3. Penentuan pemenang ditentukan dari hasil perhitungan yang tercantum pada pasal 15 peraturan Lomba Unjuk Gelar lapangan 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. Jumlah angka penalti terendah atau terkecil dari penilaian Juri – juri.
 - c. Bila terdapat lebih dari satu peserta yang mempunyai nilai yang sama maka penentuan penilaiannya dilakukan dengan membandingkan satuan mana yang mempunyai hukuman / penalti yang terendah.

Pasal 19 DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 19.1. Dewan Juri yang bertugas pada lomba unjuk gelar adalah 21 orang ditambah 1 (satu) orang sebagai Inspektur Perlombaan.

19.2. Bagan Dewan Juri untuk lomba unjuk gelar satuan kecil adalah sebagai berikut :



PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



oooooooooooo00oooooooooooo



ANALISA MUSIK LOMBA UNJUK GELAR

NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMIFINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

* } Coret yang tidak perlu
 ** } Diisi oleh pengolah data

FORM PDBI : LUG - AMS 002

No	UNSUR PENILAIAN	LAGU UNGGULAN				LAGU PILIHAN			
		KOM / CAL	Nilai	Angka	KOMENTAR	KOM / CAL	Nilai	Angka	KOMENTAR
1	NILAI ARANSEMEN (VALUE OF ARRANGEMENT) :	32				44			
			3,2				4,4		
2	KESEIMBANGAN & KUALITAS SUARA (BALANCE & SOUND QUALITY)	32				44			
			3,2				4,4		
3	D I N A M I K A DAN TEMPO	16				22			
			1,6				2,2		
4	ALAT TIUP TUNGGAL (Soloist Featuring & Effect) 8 bar					4	0,4		
5	Segi Istimewa PERKUSI (Percussion Feature) 90 detik					16	1,6		
(Maksimal 80)		Sub Total I 				Sub Total II 			
		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> → ← </div>				(Maksimal 130)			
KOMENTAR JURI :									

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

J U R I

Tingkat Nilai :

Kurang Baik	Cukup	Baik	Baik sekali
5	7	8,5	10
6			

Nama Jelas : _____
NPJ



GENERAL EFFECT LOMBA UNJUK GELAR

NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____
TEMPAT : _____

FORM PDBI : LUG - GEF 002

* } Coret yang tidak perlu
** } Diisi oleh pengolah data

NO	MATERI PENILAIAN		INDEX KOMP. CAL.	NILAI JURI	ANGKA**	KOMENTAR JURI :								
	KETERTIBAN BERBARIS & GERAKAN	120	12											
	PENYAJIAN MUSIK	120	12											
	Kualitas permaian alat tiup	70												
	Kualitas permaian alat pukul	50												
	KUALITAS PERMAINAN REGU PELENGKAP (AUXILIARY)	40	4											
	PAKAIAN SERAGAM	20	2											
	Desain bentuk, warna dan asesoris													
(NILAI MAKSIMUM 300) NILAI AKHIR														

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang Baik	Cukup	Baik	Baik
5	7	10	
6	8,5		

JURI :

Nama Jelas : _____
NPJ : _____



KETERTIBAN BARISAN & GERAKAN

LOMBA UNJUK GELAR

NAMA SATUAN : _____
 BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
 TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____
 TEMPAT : _____

*} Coret yang tidak perlu
 **} Diisi oleh pengolah data

FORM PDBI : LUG - KBG 002

No.	KESALAHAN YANG DILAKUKAN REKAMAN KEJADIAN	ANGKA **		KOMENTAR:
1	KONFIGURASI PADA LAGU I :			
	UNSUR PELENGKAP :			
2	KONFIGURASI PADA LAGU II :			
	UNSUR PELENGKAP :			
3	KONFIGURASI PADA LAGU III :			
	UNSUR PELENGKAP :			
4	KONFIGURASI PADA LAGU IV :			
	UNSUR PELENGKAP :			
5	KONFIGURASI PADA LAGU V :			
	UNSUR PELENGKAP :			
6	KONFIGURASI PADA LAGU VI :			
	UNSUR PELENGKAP :			

JUMLAH NILAI MAXIMAL JURI : I / II * 75

50	25
----	----

JUMLAH KESALAHAN

**JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN
WARNA INI**

NILAI AKHIR

PENULISAN SEMUA KESALAHAN DGN SISTEM "BERURUTAN" DAN SESUAI TANDA2 DIBAWAH INI. CONTOH : VXXIIISFX

TANDA - TANDA :

- V** = Interval
- J** = J a r a k
- X** = Salah Langkah
- I** = Keluar Banjar
- = Keluar Saf
- H** = Berhenti
- M** = Mulai / Start
- P** = Pivot/ Poros
- T** = Putaran/turns

- S** = Merapat / Sagging
- F** = Merenggang / Fanning
- K** = Menendang / Kicking
- w** = Mengayun / Waving
- ∩** = Garis Lengkung
- = Kesalahan Lebih dari 8 kali

Contoh :

Salah langkah lebih dari 8 pemain ditulis ⊗ (J) (K)

J U R I

Nama Jelas : _____
 NPJ : _____

TEHNIK PERMAINAN PERALATAN TIUP LOMBA UNJUK GELAR



NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

*}. Coret yang tidak perlu
 **} Diisi oleh pengolah data

FORM PDBI : TPT-LUG 002

NO	ALAT TIUP	45	INDEX KOMP.	NILAI JURI	ANGKA**	KOMENTAR JURI :
1	Penguasaan Nada & kualitas suara	9	0,9			
2	Intonasi (ketepatan membidik nada)	9	0,9			
3	Methodode & Timing	9	0,9			
4	Koordinasi warna suara	9	0,9			
5	Posisi dan sikap penampilan	9	0,9			

(Nilai Maximum 45) **NILAI AKHIR**

--

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang Baik	Cukup	Baik	Baik sekali
5	6	7	8,5
	6	7	8,5
	6	7	8,5

JURI

Nama Jelas : _____
NPJ : _____

TEHNIK PERMAINAN PERALATAN PERKUSI LOMBA UNJUK GELAR



NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

FORM PDBI : TPP-LUG 002

* } Coret yang tidak perlu
 ** } Diisi oleh pengolah data

NO	PERKUSI	40	INDEX Kom/Cal	NILAI JURI	ANGKA**	KOMENTAR JURI :
1	Penguasaan teknik Pukulan Dasar	8	0,8			
2	Dinamika dan Tempo	8	0,8			
3	Keseragaman Break dan Singkup	8	0,8			
4	Koordnasi warna suara (register)	8	0,8			
5	Posisi dan sikap penampilan	8	0,8			

(Nilai Maximum 40)

NILAI AKHIR

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang	Cukup	Baik	Baik
5	6	7	8,5
			10

J U R I

Nama Jelas : _____
NPJ : _____



TEHNIK PERMAINAN BERBARIS

LOMBA UNJUK GELAR

NAMA SATUAN : _____
 BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
 TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____
 TEMPAT : _____

*} Coret yang tidak perlu
 **} Diisi oleh pengolah data

FORM PDBI : LUG - TPB 002

NO	BARIS BERBARIS	70	INDEX Komp. /Cal	NILAI JURI	ANGKA**	<u>KOMENTAR JURI:</u>
1	Sikap dan semangat Penampilan	8	0,8			
2	Cara melaksanakan suatu gerakan	8	0,8			
3	Cara melakukan jalan ditempat	8	0,8			
4	Cara mempertahankan jarak atau interval	10	1			
5	Faktor kesulitan yang ada dalam melaksanakan suatu gerakan	12	1,2			
6	Keserempakan melakukan gerakan	12	1,2			
7	Variasi & Improvisasi	12	1,2			

(Nilai maksimum 70)

NILAI AKHIR

--

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang Baik	Cukup	Baik	Baik sekali
5	6	7	8,5
6		8,5	

JURI

Nama Jelas : _____
 NPJ : _____



TEHNIK PERMAINAN AUXILIARY LOMBA UNJUK GELAR

NAMA SATUAN : _____
 BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *
 TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____
 TEMPAT : _____

*} Coret yang tidak perlu
 **} Diisi oleh pengolah data

FORM PDBI : LUG - TPA 002

NO	ALAT PELENGKAP (AUXILIARY)	35	INDEX KOMP.	NILAI JURI	ANGKA**	KOMENTAR JURI :
1	KOMPOSISI	15	1,5			<div style="border: 1px solid black; height: 100%; width: 100%;"></div>
	a. Kualitas Program					
	b. Variasi dan kreatifitas					
	c. Penempatan / staging					
	d. Keserasian gerakan dengan musik					
2	PENCAPAIAN	20	2			
	a. Artikulasi bentuk gerakan dan alat					
	b. Peran dan karakter					
	c. Ketepatan dalam melakukan gerakan					
	d. Pemulihan / recovery					

(Nilai Maksimal 35) **NILAI AKHIR**

JANGAN TULIS APAPUN DIBAGIAN WARNA INI

Tingkat Nilai :

Kurang Baik	Cukup	Baik	Baik sekali
5	7	8,5	10

JURI

Nama Jelas : _____
 NPJ : _____

PERATURAN

LBJP

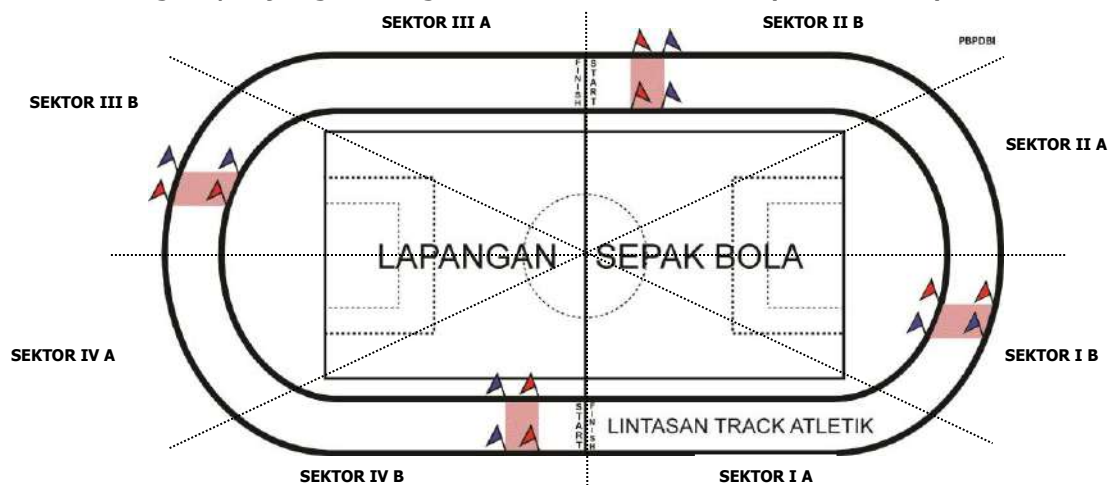
**PERATURAN
LOMBA BERBARIS JARAK PENDEK
(SHORT DISTANCE MARCHING)
SATUAN KECIL**

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

- 1.1. BERBARIS JARAK PENDEK adalah lomba beregu berbaris jalan cepat dengan menggunakan peralatan musik melalui lintasan sesuai dengan peraturan dalam bahasan berikut ini.
- 1.2. Peraturan nomor LOMBA BERBARIS JARAK PENDEK ini digunakan untuk Kejuaraan Satuan Kecil.

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

- 2.1. Tapak lomba ialah medan tempat lomba Berbaris Jarak Pendek dilakukan.
- 2.2. Dilaksanakan pada lintasan atletik ukuran standar lapangan sepak bola dengan panjang keliling lintasan = 400 meter (Gambar 01).



Gambar 01 : Denah lapangan Sepak Bola dengan lintasan Atletik

**Pasal 3
JARAK TEMPUH**

- 3.1. Regu **Putri** dan Regu **Campuran** berjarak **600 meter** atau 1,5 (satu setengah) keliling lintasan atletik ukuran internasional.
- 3.2. Regu **Putra** dan Regu **Campuran** berjarak **800 meter** atau 2 (dua) keliling lintasan atletik ukuran internasional.

Pasal 4 START DAN FINISH

- 4.1. Tempat start dan finish :
Ada 2 (dua) garis start dan 2 (dua) garis finish (Lihat gambar 01) secara berseberangan di dua sisi lapangan sehingga memungkinkan untuk melepas dua peserta sekaligus dalam waktu yang bersamaan.
- 4.2. Aba-aba Start diberikan oleh Pembawa acara (MC) sebagai berikut :
 - a. **B E R S E D I A**
 - b. **S I A P**
 - c. **YA !** Disertai Kibasan **BENDERA START**
 - d. Aba-aba **BERSEDIA** diucapkan dengan tempo sedang, aba aba **SIAP** diucapkan agak ditekan (ancang-ancang) dan aba-aba **YA!!!** Harus diucapkan dengan tegas (satu ketukan cepat).
- 4.3. Pada saat peserta memasuki garis finish petugas yang mengibaskan bendera bersiap-siap tepat lurus dengan garis finish dan beraksi kibaskan bendera saat peserta/ pemain saf terakhir melewati garis finish, bersamaan dengan itu pula juri timer menekan tombol stop pada alat ukur waktu (Stopwatch).

Pasal 5 PESERTA

Satuan peserta dibagi dalam **Regu Putri, Regu Putra dan Regu Campuran.**

Pasal 6 JUMLAH PEMAIN DAN SUSUNAN BARISAN

- 6.1. Jumlah pemain untuk regu putri atau putra adalah: **9 (sembilan) orang** ditambah **1 (satu) orang** paramanandi/a
- 6.2. Jumlah pemain untuk regu campuran adalah: **18 (delapan belas) orang** ditambah **1 (satu) orang** paramanandi/a.
- 6.3. Susunan barisan untuk **Regu Putri** dan **Regu Putra** adalah **3 (tiga) banjar** dan setiap banjarnya terdiri atas **3 (tiga) orang** (banjar dan saf sama-sama berisi 3 orang pemain).
- 6.4. Susunan barisan untuk **Regu Campuran** adalah **3 (tiga) banjar** dan setiap banjarnya terdiri atas **6 (enam) orang, (enam saf).**

Pasal 7 PERALATAN / INSTRUMENT

- 7.1. Peralatan/ instrument widitra yang dipergunakan :
 - a. **Regu PUTRI / Regu PUTRA**
 - 1 (satu) Parade Drum berat minimal 4½ Kg
 - 1 (satu) Multy Tenor (Trio/ Quadtom).....berat minimal 5½ Kg
 - 1 (satu) Bass Drum berat minimal 6½ Kg
 - 3 (tiga) Peralatan tiup **Suara Tinggi** (Trumpet).

1 (satu) Peralatan tiup **Suara Tengah/Decorative** (Fluegel Horn/ Alto Horn/ Mellophone/ French Horn).

1 (satu) Peralatan tiup **Suara Medium Bawah/ Midbas** (Marching Trombone/ Tenor Horn/ Euphonium/ March. Baritone/ Euphonium)

1 (satu) Peralatan tiup **Suara Bass/ Low** (Marching Tuba/ Contra Bass)

b. **Regu CAMPURAN**

2 (dua) Parade Drum..... berat minimal 4½ Kg

1 (satu) Multy Tenor (Trio / Quadtom) berat minimal 5½ Kg

1 (satu) Bass Drum berat minimal 6½ Kg

1 (satu) Marching Bell berat minimal 4½ Kg

1 (satu) Marching Cymbal berat minimal 1½ Kg

5 (lima) Peralatan tiup **Suara Tinggi** (Trumpet).

2 (dua) Peralatan tiup **Suara Tengah** (Fluegel Horn/ Alto Horn)

2 (dua) Peralatan tiup **Suara Decorative** (Mello/ French Horn)

1 (satu) Peralatan tiup **Suara Medium Bawah** (Marching Trombone/ Tenor Horn/ Euphonium)

1 (satu) Peralatan tiup **Suara Bawah** (Marching Baritone/ Euphonium)

1 (satu) Peralatan tiup **Suara Bass** (Marching tuba/ Contra Bass)

7.2. Ukuran Peralatan Perkusi

Ukuran standard **minimal** yang ditentukan untuk perkusi adalah :

a. Parade Drum : Garis tengah 14" dan tinggi 12"

b. Multy Tenor : Garis tengah 8"-10"-12"-13" dan tinggi 05"

c. Bass Drum : Garis tengah 24" dan lebar 10"

d. Cymbal : Garis tengah 13"

7.3. Untuk pemain Paramanandi/a **wajib dilengkapi dengan Baton/ Stick Mayorette** dengan panjang minimal 1 meter dan berat minimal 1 kg.

Pasal 8

PEMAKAIAN ALAT PERKUSI

Cara pemakaian alat perkusi hanya di bolehkan :

8.1. **Gaya Tradisional** : disandang pakai sling atau strap dengan posisi percusi didepan paha kiri.

8.2. **Gaya Flat/matched** : disandang dengan menggunakan harness/carrier dengan posisi percusi di depan pinggang.

PASAL 9

KOMPOSISI PERALATAN DALAM BARISAN

Komposisi peralatan dalam bentuk barisan terdiri dari :

9.1. Peralatan Perkusi dan Tiup untuk **Regu Putri** dan **Regu Putra**

a. Saf ke-1 adalah :

Parade Drum 1 buah

Multy Tomps 1 buah

Bass Drum 1 buah

b. Saf ke-2 adalah :	
Jenis Suara Tinggi	3 buah
c. Saf ke-3 adalah :	
Jenis Suara Tengah/ Decorative	1 buah
Jenis Suara Medium Bawah	1 buah
Jenis Suara Bass	1 buah
	<hr/>
Jumlah	9 buah

9.2. Peralatan Perkusi dan Tiup untuk **Regu Campuran**

a. Saf ke-1 adalah :	
Parade Drum	2 buah
Multy Tomps	1 buah
b. Saf ke-2 adalah :	
Marching Bells	1 buah
Marching Cymballs	1 buah
Bass Drum	1 buah
c. Saf ke-3 adalah :	
Jenis Suara Tiup Tinggi	3 buah
d. Saf ke-4 adalah :	
Jenis Suara Tiup Tinggi	2 buah
Jenis Suara Tiup Tengah	1 buah
e. Saf ke-5 adalah :	
Jenis Suara Tiup Tengah	1 buah
Jenis Suara Tiup Decorative	2 buah
f. Saf ke-6 adalah :	
Jenis Suara Tiup Medium Bawah	1 buah
Jenis Suara Tiup Bawah	1 buah
Jenis Suara Tiup Bass	1 buah
	<hr/>
Jumlah	18 buah

Pasal 10
LAGU DAN MARS PERKUSI

- 10.1. Selama lomba peserta terikat dan wajib untuk memainkan **Lagu** dan **Mars Perkusi** (lihat lembar partiture terlampir).
- 10.2. Partitur Lagu Bebas yang dimainkan harus diserahkan kepada Panitia Pelaksana pada saat Pertemuan Teknik terakhir (TM-2) dilengkapi dengan Bait **Mars percusi** yang dipilih.
- 10.3. Tata cara memainkan Lagu Bebas dan Mars Perkusi dilaksanakan seperti yang tercantum pada Pasal 12 ayat 3.

Pasal 11
PAKAIAN SERAGAM

- 11.1. Ketentuan seragam Peserta sebagai berikut :
 - a. Pakaian bagian atas bisa menggunakan kemeja atau kaos.

- b. Pakaian bagian bawah bisa menggunakan celana panjang, celana pendek atau rok bagi peserta putri.
 - c. Masing-masing pemain wajib menggunakan identitas nomor dada sesuai dengan posisi dimana ia bermain.
 - d. Alas kaki harus menggunakan sepatu olah raga yang sesuai dan cocok untuk kebutuhan jalan cepat.
- 11.2. Official harus berpakaian seragam unitnya dan menggunakan tanda pengenal yang dikeluarkan oleh panitia pelaksana.

Pasal 12

PELAKSANAAN LOMBA

- 12.1. Start dilaksanakan oleh 2 (dua) regu peserta sekaligus secara bersamaan dan mengambil tempat di kedua garis start sesuai yang ditentukan panitia pelaksana.
- 12.2. Jika jumlah regu peserta ganjil, maka regu peserta terakhir akan bermain sendiri.
- 12.3. Selama lomba, seluruh peralatan (perkusi dan tiup) harus dimainkan secara serempak, sedangkan lagu yang dibawakan atau dimainkan minimal **64 ketukan atau langkah** dengan **birama 4/4** pada :
- a. Saat **Start** bersamaan dengan tanda aba-aba "**YA**" dan kibasan bendera start.
 - b. Saat melewati **setiap daerah lintasan** yang diberi tanda bendera pelencang warna **BIRU** dengan toleransi sampai tanda bendera pelencang warna **MERAH**.
- 12.4. Di antara lagu-lagu yang dimainkan, **seksi perkusi hanya boleh** memainkan **salah satu bait** (dapat dipilih sesuai keinginan) dari 5 bait **Mars Perkusi wajib** (pasal 10.1) sesuai lembar partiture terlampir secara sempurna.
- 12.5. Selama lomba setiap pemain terikat untuk mempertahankan bentuk barisannya dan tetap menjaga jarak kesamping kiri-kanan serta interval muka-belakang sesama pemain **maksimal 1,6 meter**.
- 12.6. Selama lomba setiap pemain baik perorangan maupun kelompok tidak dibolehkan melakukan **gerakan lari** yang ditandai dengan saat kedua kaki secara bersamaan hilang kontak dengan tanah atau sudah melayang.

Pasal 13

PELANGGARAN

- 13.1. Pelanggaran terhadap peraturan lomba dapat berakibat peserta dikenakan hukuman **penalti** atau **diskualifikasi**.
- 13.2. Pelanggaran yang sifatnya non teknis dan pelanggaran terhadap salah satu ketentuan peraturan lomba, akan berakibat peserta **tidak di iktukan** perlombaan.

Pasal 14
UNSUR - UNSUR PENILAIAN

- 14.1. BARIS-BERBARIS
 - a. Kelurusan Saf dan Banjar, baik perorangan maupun kelompok.
 - b. Perbedaan Jarak atau Interval, baik perorangan maupun kelompok.
 - c. Keserempakan melakukan suatu gerakan.
 - d. Keseragaman langkah dalam melakukan jalan cepat.
- 14.2. KEADAAN SATUAN
 - a. Disiplin dan Semangat Pemain.
 - b. Ketertiban dan Kerapihan Barisan.
 - c. Keserasian langkah dengan irama musik.
 - d. Keutuhan barisan.
- 14.3. ANALISA MUSIK
 - a. Harmonisasi lagu-lagu yang dimainkan oleh seluruh peralatan musik.
 - b. Kesempurnaan memainkan bait Mars Perkusi Wajib yang dipilih.
- 14.4. WAKTU
 - a. Peserta yang mencatat **waktu tercepat** akan mendapat nilai alokasi waktu yang tertinggi sesuai dengan pasal 15 ayat 15.1.a dan 15.1.b.
 - b. Peserta yang mencatat waktu lebih lambat dari waktu tercepat akan mendapatkan pengurangan nilai index waktu sesuai ketentuan yang berlaku pada pasal 16.3.

Pasal 15
PENILAIAN

- 15.1. Nilai **maksimum** yang dapat dicapai oleh suatu peserta lomba merupakan angka terbesar yang dapat diperoleh peserta dalam melaksanakan lomba adalah **1000 angka** dengan pembagian sebagai berikut :

a. Regu Putri dan Campuran 600 meter	
Disiplin dan Semangat-----	78 angka
Ketertiban dan Kerapihan barisan-----	78 angka
Keutuhan barisan-----	78 angka
Keseragaman langkah dengan musik -----	78 angka
Analisa musik mars perkusi-----	150 angka
Analisa musik lagu yang dimainkan -----	180 angka
Waktu tempuh tercepat- -----	358 angka
Jumlah 1.000 angka	
 b. Regu Putra dan Campuran 800 meter	
Disiplin dan Semangat-----	80 angka
Ketertiban dan Kerapihan barisan-----	80 angka
Keutuhan barisan -----	80 angka
Keseragaman langkah dengan musik -----	80 angka
Analisa musik mars perkusi -----	144 angka
Analisa musik lagu yang dimainkan -----	176 angka
Waktu tempuh tercepat -----	360 angka
Jumlah 1.000 angka	

15.2. Perhitungan Nilai

Penilaian hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Penilaian 8 Juri Penilai} + \text{Nilai Catatan Waktu} - \text{Jumlah Hasil Penalty (8 Juri Pengawas Lintasan)}}{\text{HASIL LOMBA}}$$

Pasal 16
PENALTI

Penalti ialah suatu hukuman pengurangan nilai yang disebabkan oleh pelanggaran, penyimpangan atau kesalahan, baik disengaja maupun tidak yang dilakukan oleh perorangan maupun kelompok dengan angka sebagai berikut :

16.1. BARIS – BERBARIS

- a. Setiap penyimpangan dari peraturan baris berbaris seperti ; jarak, interval, kelurusan saf dan banjar, start tidak serempak dikenakan pada setiap pemain **1 angka**
- b. Penyimpangan yang dilakukan oleh sebagian regu/ bagian kelompok yang terdiri lebih 6 (enam) pemain..... **5 angka**
- c. Salah langkah atau ketidaksamaan langkah yang dilakukan oleh setiap pemain **2 angka**
- d. Setiap pemain yang tidak dapat mempertahankan jarak/ interval antar sesama pemain sehingga lebih 1,6 meter pada peringatan pertama **25 angka**
- e. Setiap pemain yang tidak dapat mempertahankan jarak/ interval antar sesama pemain sehingga lebih 1,6 meter pada peringatan kedua **50 angka**
- f. Setiap gerakan lari baik perorangan maupun kelompok pada peringatan pertama **25 angka**
- g. Setiap gerakan lari baik perorangan maupun kelompok pada peringatan kedua **50 angka**
- h. Setiap gerakan lari baik perorangan maupun kelompok atau tidak dapat mempertahankan jarak atau interval antar sesama pemain sehingga lebih 1,6 meter pada peringatan ketiga..... **Diskualifikasi**

16.2. L A G U

- a. Satu alat yang tidak dimainkan setiap 4 bar dari lagu atau mars perkusi **5 angka**
- b. Setiap kekurangan 4 bar berbirama $4/4 = 16$ hitungan atau bagiannya dari mars perkusi atau lagu yang harus dimainkan sesuai pasal 12 ayat 12.3 dan 12.4 **10 angka**
- c. Setiap tidak memainkan lagu oleh seluruh peralatan (pukul & tiup) di tempat-tempat yang ditentukan sesuai Pasal 12.3–12.4 **25 angka**
- d. Setiap memainkan mars perkusi yang bukan mars perkusi sesuai pasal 10 pada peringatan pertama **25 angka**

- e. Setiap memainkan mars perkusi yang bukan mars perkusi sesuai pasal 10 pada peringatan kedua**50 angka**
 - f. Setiap memainkan mars perkusi yang bukan mars perkusi sesuai pasal 10 pada peringatan ketiga.....**100 angka**
- 16.3. **W A K T U**
Setiap kelambatan atau kekurangan dari waktu tempuh tercepat akan dikenakan penalti setiap 1 (satu) detik atau bagiannya.....**1 angka**
- 16.4. **P E M A I N**
- a. Setiap pemain yang karena sesuatu hal tergelincir **10 angka**
 - b. Setiap pemain yang karena terjatuh atau karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan sisa waktu permainan.....**50 angka**
 - c. Khusus untuk paramanandi/ a karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan permainannya**100 angka**
- 16.5. **PERALATAN DAN PERLENGKAPAN**
- a. Hiasan/ perlengkapan dari seragam yang jatuh**1 angka**
 - b. Setiap kelengkapan peralatan yang jatuh **1 angka**
 - c. Peralatan pokok/ utama yang jatuh..... **10 angka**
- 16.6. **GARIS BATAS LINTASAN**
Setiap kali melakukan pelanggaran terhadap garis batas lintasan baik oleh perorangan maupun kelompok**25 angka**
- 16.7. **BANTUAN DAN MAKAN-MINUM**
- a. Mendapat bantuan dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun yang dapat dianggap menguntungkan peserta . **100 angka**
 - b. Saat lomba melakukan makan, minum atau yang sejenis. **100 angka**

Pasal 17
DISKUALIFIKASI DAN WALK OVER

- 17.1. Diskualifikasi ialah hukuman terberat yang dikenakan kepada peserta berupa penghapusan perolehan nilai dalam mata lomba yang di ikuti.
- 17.2. Pernyataan diskualifikasi yang diberikan kepada peserta diputuskan oleh Dewan Hakim bersama Panitia pelaksana, Inspektur perlombaan dan Dewan juri.
- 17.3. Walk Over dikenakan kepada peserta yang tidak hadir 15 (lima belas) menit dari waktu persiapan lomba.

Pasal 18
PEMENANG LOMBA

- 18.1 Pemenang lomba dalam LBJP ini dilakukan dalam 2 (dua) babak, yaitu semi final dan final dengan mempertimbangkan jumlah peserta dan waktu yang tersedia.
- 18.2 Apabila jumlah peserta sedikit dan waktu yang tersedia bagi panitia sempit, maka cukup dilaksanakan satu babak saja (langsung final).

- 18.3 Babak final di ikuti minimal oleh 4 (empat) peserta lomba.
- 18.4 Apabila peserta kurang dari 4 (empat) unit peserta maka lomba tetap dilaksanakan tetapi sebagai lomba eksibisi.

Pasal 19
DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 19.1. Dewan Juri yang bertugas pada lomba berbaris jarak pendek ini berjumlah 20 orang.
- 19.2. Komposisi Juri yang bertugas untuk nomor Lomba Berbaris Jarak Pendek
 - a. Digaris Start/Finish Barat ditempatkan Juri Pencatat Waktu... 2 orang
 - b. Digaris Start/Finish Timur ditempatkan Juri Pencatat Waktu.. 2 orang
 - c. Sektor IA ditempatkan Juri Penilai 1 orang
 - d. Sektor IB ditempatkan Juri Penilai 1 orang
 - e. Sektor IIA ditempatkan Juri Penilai 1 orang
 - f. Sektor IIB ditempatkan Juri Penilai 1 orang
 - g. Sektor IIIA ditempatkan Juri Penilai 1 orang
 - h. Sektor IIIB ditempatkan Juri Penilai 1 orang
 - i. Sektor IVA ditempatkan Juri Penilai 1 orang
 - j. Sektor IVB ditempatkan Juri Penilai 1 orang
 - k. Sektor IA ditempatkan Juri Pengawas Lintasan 1 orang
 - l. Sektor IB ditempatkan Juri Pengawas Lintasan 1 orang
 - m. Sektor IIA ditempatkan Juri Pengawas Lintasan 1 orang
 - n. Sektor IIB ditempatkan Juri Pengawas Lintasan 1 orang
 - o. Sektor IIIA ditempatkan Juri Pengawas Lintasan 1 orang
 - p. Sektor IIIB ditempatkan Juri Pengawas Lintasan 1 orang
 - q. Sektor IVA ditempatkan Juri Pengawas Lintasan 1 orang
 - r. Sektor IVB ditempatkan Juri Pengawas Lintasan 1 orang
 - s. Disamping juri yang bertugas tersebut diatas, masih ada 2 orang juri pelandang (TOI) yang bertugas memeriksa kesiapan dan kelengkapan peserta sebelum masuk tapak lomba.
 - t. Digaris star/ finish barat dan timur masing masing ada petugas yang mengibaskan bendera saat peserta melakukan star dan peserta memasuki dan melewati garis finish.
 - u. Di tiap sektor lintasan (8 sektor) disiapkan petugas yang merekam video kejadian setiap peserta yang melewati sektor tersebut yang diberi nama "juru rekam" sebanyak 8 orang.
- 19.3. Dewan Juri harus berpakaian seragam sesuai dengan ketentuan jika bertugas dilapangan.
- 19.4. Bagan Dewan Juri yang bertugas untuk Lomba Berbaris Jarak Pendek : lihat pada petunjuk pelaksanaan.

PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



oooooooooooo000oooooooooooo

PETUNJUK PELAKSANAAN

L B J P

FORMULIR PENILAIAN

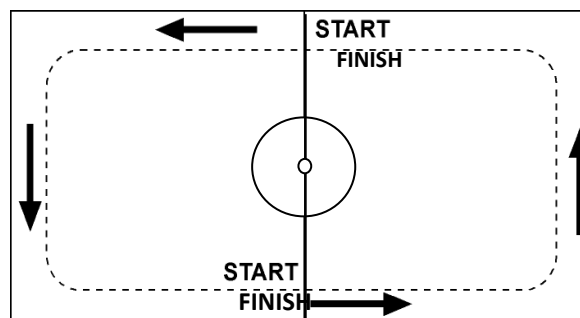
**PETUNJUK & PELAKSANAAN
LOMBA BERBARIS JARAK PENDEK
(SHORT DISTANCE MARCHING)
SATUAN KECIL**

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

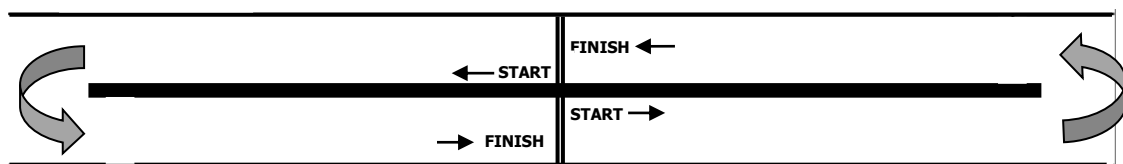
Petunjuk dan Pelaksanaan Lomba Berbaris Jarak Pendek ini digunakan untuk Kejuaraan Satuan Kecil.

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

- 2.1. Apabila tidak ada lintasan atletik dapat dilaksanakan di lapangan sepak bola (Gambar 1 A) dengan catatan medan rumputnya rata dan tidak licin.
- 2.2. Apabila tidak ada lapangan dapat digunakan jalan/ lintasan/ jalur (Gambar 2 A) yang mempunyai jarak panjang :
 - a. Minimal 650 meter untuk regu puteri.
 - b. Minimal 850 meter untuk regu putera dan campuran.
 - c. Tersedia area yang teduh untuk daerah persiapan peserta.
- 2.3. Lebar lintasan jalan/ lintasan/ jalur minimal 4 (empat) meter.



Gambar 1 A : Denah lapangan Sepak Bola **tanpa** lintasan Atletik



Gambar 2 A : Denah jalan dua jalur yang dibuat tapak lomba
Apabila jalannya hanya satu jalur maka dibuat jalur lurus, peserta tidak berputar arah.

Pasal 3 JARAK TEMPUH

Apabila tidak tersedia lintasan/ track atletik :

- 3.1. Mengelilingi lapangan Sepak Bola dengan tempat kedua start diperpanjang ke garis tengah lapangan, tetapi kedua garis finish berada di depan garis start di desain sedemikian rupa sehingga sesuai dengan jarak yang ditentukan (Gambar No.1 A).
- 3.2. Pada jalan/ lintasan/ jalur yang berjarak sesuai yang dibutuhkan dengan lebar lintasan minimal 4 meter (Gambar No. 2 A).

Pasal 4 START DAN FINISH

- 4.1. Tempat Start dan Finish :
 - a. Pada lintasan/ track lari ada 2 (dua) garis Start dan 2 (dua) garis Finish yang berada di tempat yang saling berseberangan serta berhimpitan dan lurus dengan garis tengah lapangan.
 - b. Pada lapangan sepakbola ada 2 garis start yang saling berseberangan sedangkan garis finish berada di depan kedua garis start sehingga sesuai dengan keadaan yang dilakukan.
 - c. Di jalan/ lintasan /jalur baik ke-2 garis Start & garis Finish saling berhimpitan dan berada di ke-2 ujung jalan/ lintasan /jalur bersangkutan.
- 4.2. Aba-aba start diberikan sebagai berikut :
 - a. **B E R S E D I A** - Semua peralatan dalam posisi siap dimainkan.
 - b. **SIAP !!!** - Peringatan bahwa pencatatan waktu dan lomba akan segera dimulai (semua pemain menarik kaki kiri kebelakang untuk persiapan langkah "maju jalan").
 - c. **YA/ LETUSAN** - Dimulainya lomba yang bersamaan dengan **PISTOL START** kibasan bendera start dan pencatatan waktu.

Pasal 5 P E S E R T A

- 5.1. Setiap pemain **harus dapat memainkan dengan baik** peralatan musik yang dibawa/ dipegang, jika dianggap perlu pemain harus membuktikannya pada panitia/ Juri TOI sebelum lomba dimulai.
- 5.2. Pergantian pemain cadangan untuk menjadi pemain inti hanya dapat dilaksanakan **sebelum perlombaan dimulai** dan harus dilaporkan kepada panitia sebelum diperiksa Juri Pelandang (TOI).

Pasal 6
JUMLAH PEMAIN DAN SUSUNAN BARISAN

- 6.1. Regu putri adalah regu yang anggotanya 9 (sembilan) pemain putri ditambah 1 (satu) orang unsur pimpinan putri (paramanandi).
- 6.2. Regu putra adalah regu yang anggotanya 9 (sembilan) pemain putra ditambah 1 (satu) orang unsur pimpinan putra (paramananda).
- 6.3. Regu campuran adalah regu yang anggotanya 9 (sembilan) orang pemain putra dan 9 (sembilan) orang pemain putri ditambah 1 (satu) orang unsur pimpinan bisa putri atau putra (paramanandi/a).

Pasal 7
PERALATAN (INSTRUMENT)

- 7.1. Semua pengukuran garis tengah dan tinggi/ lebar peralatan musik diukur/ dihitung dari badan alat/ body frame saja (tanpa ring/ hoops).
- 7.2. Peralatan tiup yang digunakan harus standard dan lengkap.
- 7.3. Penggunaan atau pemakaian peralatan device dengan tujuan untuk memperkeras atau memberi kelainan suara, misalnya dengan alat elektronik **tidak dibolehkan**.

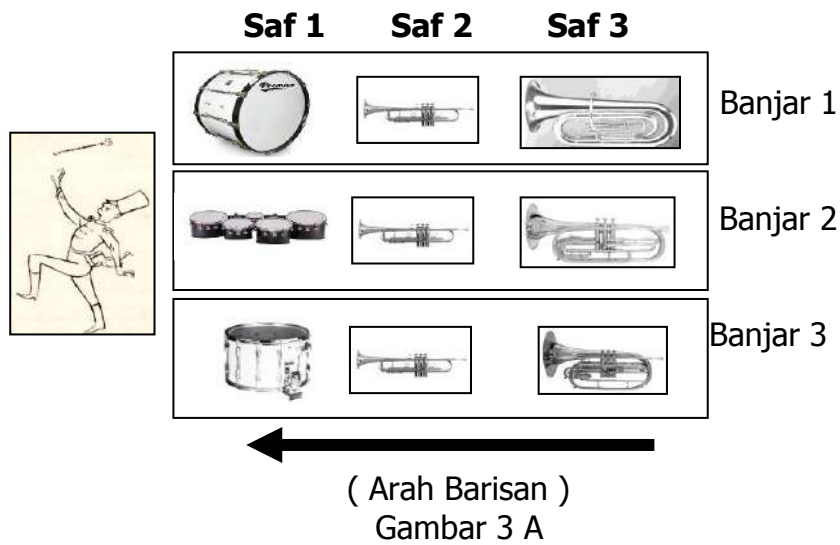
Pasal 8
PEMAKAIAN ALAT PERKUSI

- 8.1. Cara pemakaian alat perkusi hanya dibolehkan :
 - a. **Gaya Tradisional** : disandang pakai sling / strap dengan posisi perkusi didepan paha kiri.
 - b. **Gaya Flat / Matched** : disandang pakai harness/ carrier dengan posisi perkusi di depan pinggang
- 8.2. Posisi perkusi **minimal 10 cm** dibawah pusar baik gaya tradisional maupun gaya flat/ matched.

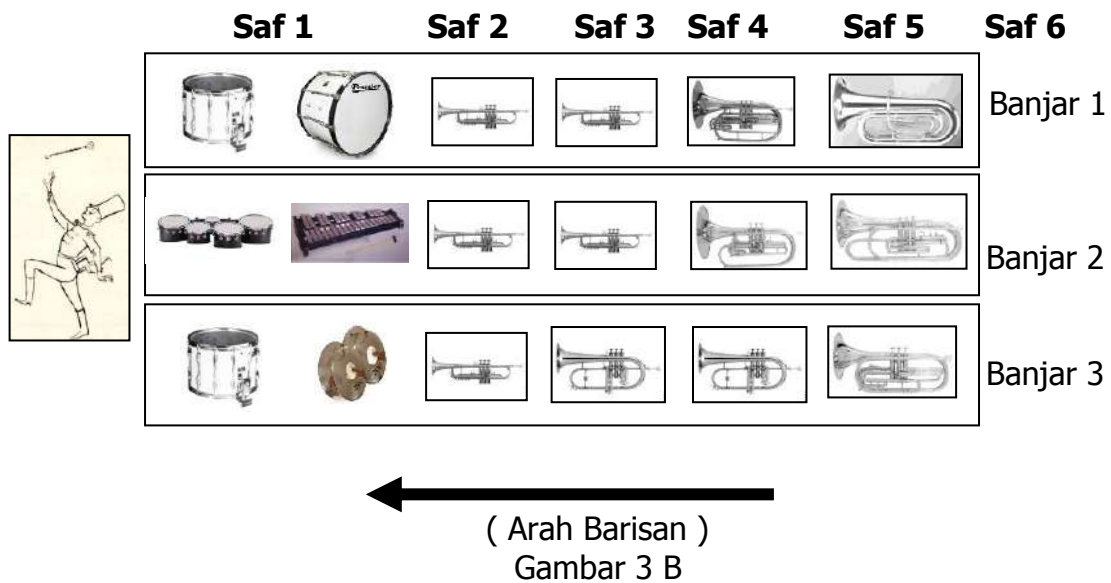
Pasal 9
KOMPOSISI PERALATAN DALAM BARISAN

- 9.1. Penggunaan peralatan Suara Tengah/ Middle Voice Register dan Decorative Voice Register; apabila perlu salah satu dapat dihilangkan dan diwakili oleh Suara/ Voice Register yang satunya.
- 9.2. Penggunaan peralatan Suara Medium Bawah/ Low Medium Voice Register dan Suara Bawah/ Low Voice Register apabila perlu salah satu dapat dihilangkan dan diwakili oleh Suara/voice Register yang satunya.
- 9.3. Jenis peralatan di **tiap Saf** adalah **baku** tidak boleh dirubah tetapi susunan urutannya dapat disesuaikan seperti yang dikehendaki.

Contoh gambar 3 A untuk **Regu Putra** atau **Regu Putri**.



Contoh gambar 3 B untuk Regu Campuran.

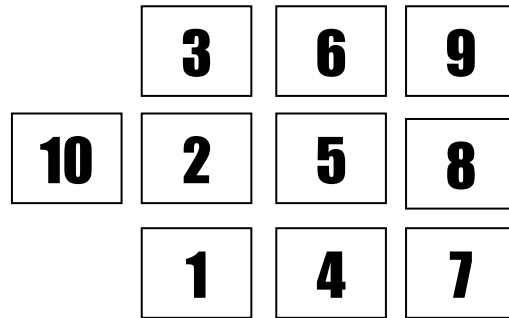


Pasal 10
LAGU DAN MARS PERKUSI WAJIB

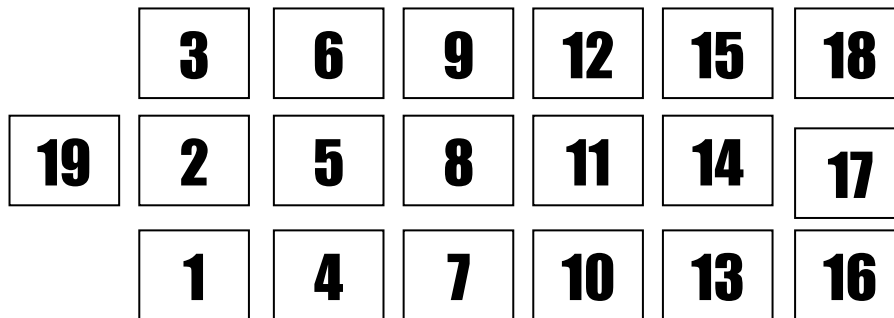
- 10.1. Tata cara dan ketentuan memainkan/ membawakan Lagu dan Mars Perkusi dilaksanakan seperti yang tercantum pada Pasal 12. ayat 12.3.
- 10.2. Pemilihan lagu bebas yang akan dimainkan harus lagu yang memiliki kualitas musik dan berbobot, hal ini dilakukan demi menjaga kualitas olah raga Drum Band di mata publik.
- 10.3. Mars Perkusi yang dimainkan boleh memilih salah satu bait sesuai partiture terlampir (Bait A-B-C-D atau E) dan harus dilaporkan.
- 10.4. Aransement lagu bebas dan mars perkusi wajib yang dipilih harus diserahkan pada panitia paling lambat saat pelaksanaan TM 2.

Pasal 11
PAKAIAN SERAGAM

- 11.1. Pakaian Seragam Peserta sebaiknya terbuat dari bahan yang mudah menyerap keringat.
- 11.2. Peserta dibolehkan memakai atau tidak memakai tutup kepala.
- 11.3. Peserta memakai nomor dada yang diurutkan dari No. 1 hingga akhir dengan komposisi sebagai berikut:
 - a. Untuk Regu Putra dan Putri:



- b. Untuk Regu Campuran:



Pasal 12
PELAKSANAAN LOMBA

- 12.1. Berbaris jalan cepat adalah gerak langkah maju yang dilakukan sedemikian rupa sehingga si pejalan (kaki) tetap bersentuhan dengan tanah, dan tidak ada kaki saat bersamaan hilang kontak dengan tanah yang terlihat/ teramati oleh mata telanjang manusia.
- 12.2. Kaki yang digerakan maju ke depan **harus diluruskan (tidak bengkok pada lutut)** sejak saat persentuhan pertama dengan tanah hingga mencapai **posisi badan tegak/vertical** dan tidak boleh **condong ke depan atau membungkuk** (ada toleransi untuk pemain perkusi, kecuali Cymbals).
- 12.3. Jarak Bendera Pelencang bila dihitung dari **garis Start** adalah :
 - a. Warna **BIRU** ----- **80, 180, 280, 380 meter**
 - b. Warna **MERAH** ----- **90, 190, 290, 390 meter**
- 12.4. Selama lomba setiap pemain terikat untuk tetap berbaris sesuai irama atau tempo lagu yang dibawakan/ dimainkan.

- 12.5. Selama lomba setiap pemain terikat untuk tetap berjalan cepat (tidak lari) sesuai irama atau tempo lagu yang dibawakan/ dimainkan.
- 12.6. Pada saat memainkan seluruh peralatan (pukul & tiup), akan dianggap sah apabila memainkan lagu terkait, dilaksanakan dalam batas daerah antara Bendera Biru dan Merah.
- 12.7. Setiap pemain baik perorangan maupun kelompok apabila tidak dapat mempertahankan keutuhan barisannya sehingga tercerai berai menjadi 2 bagian atau lebih dan jarak antara bagian-bagian tersebut melebihi **1,6 meter** (diberikan toleransi 10 cm dari 150 cm, ketentuan di peraturan lomba pasal 12.5), baik **secara berturut-turut** maupun **perkejadian** mengakibatkan diberikan sanksi dengan urutan sebagai berikut :
 - a. Pada peringatan **pertama** mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti ringan**.
 - b. Pada peringatan **kedua** mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti sedang**.
 - c. Pada peringatan **ketiga** mengakibatkan dikenakan sanksi **gugur lomba/ diskualifikasi**.
- 12.8. Setiap pemain baik perorangan maupun kelompok apabila melakukan **gerakan lari** (kedua telapak kaki dalam keadaan **melayang** atau tidak menginjak tanah) baik **secara berturut-turut** maupun **perkejadian** mengakibatkan diberikan sanksi dengan urutan sebagai berikut :
 - a. Peringatan **pertama** mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti ringan**.
 - b. Peringatan **kedua** mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti sedang**.
 - c. Peringatan **ketiga** mengakibatkan dikenakan sanksi **gugur lomba/ diskualifikasi**.
- 12.9. Selama lomba setiap pemain baik perorangan maupun kelompok sama sekali tidak boleh melakukan pergantian posisinya, karena peserta yang bersangkutan akan dinyatakan **gugur lomba/ diskualifikasi**.
- 12.10. Selama lomba setiap pemain terikat dengan alat musik yang dimainkannya, tidak diperkenankan mengadakan pertukaran alat musik antar sesama pemain, karena peserta yang bersangkutan akan dinyatakan **gugur lomba/ diskualifikasi**.
- 12.11. Setiap peserta harus melalui lintasan yang telah ditentukan dan tidak boleh melakukan jalan pintas atau memotong jalur.
- 12.12. Selama lomba setiap pemain yang karena sesuatu hal **tercecer** atau **terjatuh**, maka pemain bersangkutan **tidak dibolehkan mengikuti lomba selanjutnya** (menyusul masuk barisan) dan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 12.13. Paramanandi/a karena sesuatu hal tidak dapat melanjutkan tugasnya, regunya tetap dapat meneruskan lomba selanjutnya tugas memberikan **aba-aba** dilakukan oleh salah satu pemain **perkusi dari posisinya dalam barisan**; tetapi terhadap Paramanandi/a bersangkutan tetap dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.

- 12.14. Setiap pemain harus menjaga dan mempertahankan alat/ perlengkapan sesuai dengan yang dikenakan pada saat start, karena setiap kekurangan/ terjatuh akan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 12.15. Selama lomba peserta tidak boleh **mendapatkan bantuan** apapun bentuknya dari pihak manapun, hal ini mengakibatkan peserta bersangkutan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 12.16. Selama lomba setiap peserta tidak dibolehkan **makan/ minum** atau yang sejenisnya, hal ini mengakibatkan peserta bersangkutan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 12.17. Peserta dilarang melakukan penukaran alat musik pada saat lomba (seorang pemain atau lebih), apabila terbukti peserta yang bersangkutan dinyatakan **gugur lomba/ diskualifikasi**.
- 12.18. Setiap peserta harus **memakai tanda pengenal** yang dikeluarkan oleh Panitia Pelaksanaan pada saat pemeriksaan awal kesiagaan peserta oleh Juri Pelandang serta dapat membuktikan keanggotaannya jika diminta, bila tidak maka regu peserta yang bersangkutan dikenakan sanksi tidak boleh mengikuti lomba dan dinyatakan **Walk Over**.

Pasal 13 PELANGGARAN

- 13.1. Pelanggaran terhadap salah satu ketentuan pelaksanaan dan peraturan lomba dapat berakibat peserta bersangkutan dikenakan sanksi paling ringan berupa **hukuman penalti** serta paling berat berupa **diskualifikasi**.
- 13.2. Pelanggaran yang sifatnya non teknis dan pelanggaran terhadap salah satu ketentuan pelaksanaan dan peraturan lomba yang dilakukan peserta sebelum lomba berlangsung dapat berakibat peserta bersangkutan tidak diperkenankan ikut berlomba.

Pasal 14 UNSUR - UNSUR PENILAIAN

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Berbaris Jarak Pendek

Pasal 15 P E N I L A I A N

- 15.1. Perolehan Penilaian.
 - a. Nilai disiplin, semangat, ketertiban dan kerapian barisan, keserasian langkah, analisa musik dan kesalahan baris-berbaris diperoleh dari hasil penjumlahan nilai Juri Penilai yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **LBJP - 003**.
 - b. **Nilai hukuman/ penalti** pelanggaran peraturan dan ketentuan diperoleh dari hasil penjumlahan Juri Pengawas Lintasan yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **LBJP - 003 A** serta Juri Pelandang yang tercantum pada Form PDBI No : **LBJP- 003 B**.

- c. **Nilai waktu** tempuh diperoleh dari hasil pencatatan waktu Juri Pencatat Waktu (Timers) yang tercantum dalam Form PDBI No: **LBJP – 003 C.**
- 15.2. Formulir penilaian harus rangkap 5 (lima)
- a. Lembar 1 (Putih) : Untuk Peserta Lomba.
 - b. Lembar 2 (Kuning) : Untuk Pengolah Data.
 - c. Lembar 3 (Merah) : Untuk Panitia Pelaksana.
 - d. Lembar 4 (Biru) : Untuk Pengurus PDBI menurut tingkatnya.
 - e. Lembar 5 (Hijau) : Untuk Peringgal Juri.

Pasal 16

P E N A L T I

- 16.1. Perhitungan kesalahan pada unsur baris-berbaris dikenakan **hanya satu kali setiap 16 langkah** atau bagiannya.
- 16.2. Ada toleransi tambahan dari batasan maksimal jarak/ interval sebesar 10 cm dari jarak sesungguhnya yakni 150 cm.
- 16.3. Hukuman/ **Penalti langsung** dikenakan oleh tiap-tiap Juri pada kesalahan yang dilakukan dalam **melaksanakan gerakan baris-berbaris** seperti tidak lurus/saf dan banjar, tidak samanya jarak atau interval, tidak serempak melakukan suatu gerakan serta ketidaksamaan langkah.
- 16.4. Hukuman/ **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 atau memotong jalur yang telah ditentukan, dan lain lain.
- 16.5. Setiap kesalahan (kecuali dalam baris-berbaris) yang dilakukan baik perorangan maupun kelompok sehingga mengakibatkan adanya penalti harus disertai dengan mengibaskan **bendera warna merah** dan isyarat/kode tentang pelanggarannya oleh juri pengawas lintasan saat peserta bersangkutan melewati wilayah pengawasan/ penilaian.
- 16.6. Jika terdapat penyimpangan dalam melaksanakan peraturan lomba yang tidak tercantum dalam uraian tersebut diatas, maka sanksi kepada regu peserta bersangkutan adalah paling **ringan** mendapatkan **sangsi penalti** atau **paling berat** adalah **diskualifikasi**.
- 16.7. Penentuan **ringan beratnya sanksi** hanya dilakukan **oleh Dewan Hakim** setelah mendengar, melihat dan mempelajari laporan penyimpangan/ pelanggaran yang terjadi dari Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia Pelaksana.

Pasal 17

DISKUALIFIKASI DAN WALK OVER

- 17.1. Diskualifikasi ialah hukuman terberat yang dikenakan kepada peserta berupa penghapusan perolehan nilai dalam mata lomba yang diikutinya.

- 17.2. Pernyataan diskualifikasi yang diberikan kepada salah satu peserta harus diputuskan oleh Dewan Hakim setelah memperhatikan dan mempertimbangkan laporan Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia Pelaksana.
- 17.3. Diskualifikasi dikenakan dalam hal :
- a. Bila barisan peserta menjadi dua bagian atau lebih dengan jarak antara bagian-bagian tersebut melebihi 1,6 meter secara berturut-turut lebih dari 32 langkah/ hitungan atau pada **peringatan ke-tiga**.
 - b. Tidak membawakan Mars Perkusi sebagaimana mestinya sesuai pasal 10 dan telah diberikan peringatan untuk yang ke-tiga kalinya.
 - c. Pemain baik perorangan maupun kelompok yang melakukan gerakan lari dan telah diberikan peringatan yang ke-tiga kalinya.
 - d. Peserta melakukan pertukaran peralatan widitra dengan sesamanya.
 - e. Peserta yang ternyata memakai/ menggunakan pemain yang tidak terdaftar pada panitia (memakai/ menggunakan pemain luar).
 - f. Peserta yang memakai/ menggunakan pemain dari peserta lain yang juga ikut pada perlombaan ini dan dalam kelompok/ group yang sama.
 - g. Pelatih dan atau beberapa orang official dari suatu peserta yang sedang berlomba berada di tapak lomba.
 - h. Peserta tidak dapat memenuhi peraturan lomba atau melakukan pelanggaran baik secara keseluruhan maupun secara perorangan terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia.
 - i. Peserta, baik secara perorangan maupun keseluruhan sengaja berusaha menghambat dan atau mempersulit kelancaran lomba.
- 17.4. WALK OVER
- a. Peserta yang melampaui 5 (lima) menit dari waktu persiapan untuk lomba yang disediakan oleh panitia, dinyatakan **Walk Over**.
 - b. Peserta tidak hadir sesuai dengan waktu jadual acara yang telah ditentukan oleh panitia, tanpa memberikan suatu alasan yang dapat diterima panitia, dinyatakan **Walk Over**.
 - c. Peserta tidak dapat memenuhi peraturan lomba atau melakukan pelanggaran baik secara perorangan maupun keseluruhan terhadap peraturan – peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia dinyatakan **Walk Over**.

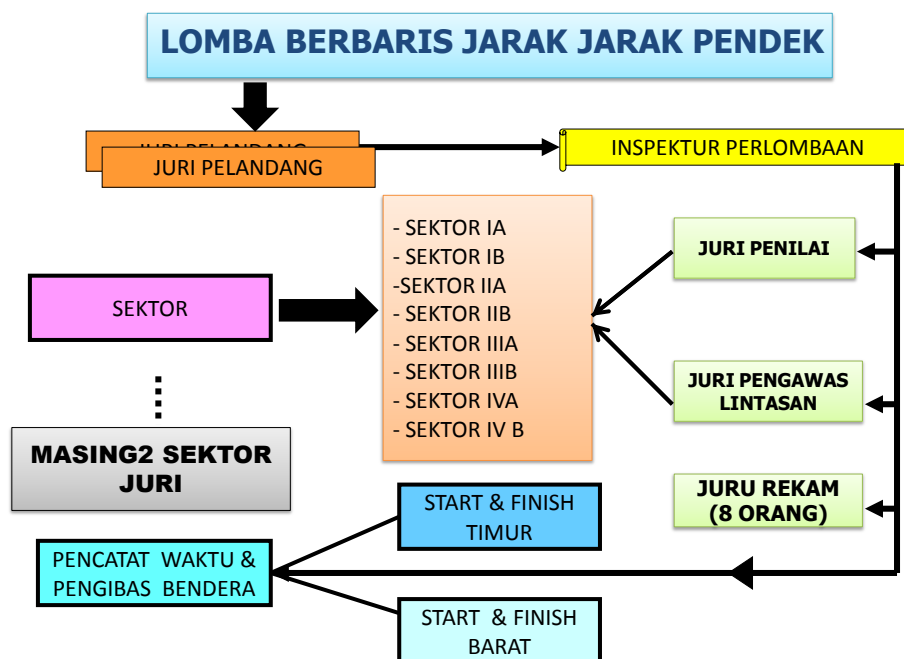
Pasal 18 PEMENANG LOMBA

- 18.1 Hasil lomba ditentukan dari :
- a. Jumlah nilai dari Juri-juri penilai yang tercantum dalam form. PDBI **No. LBJP - 003**.
 - b. Jumlah penalti dari Juri-juri pengawas lintasan yang tercantum dalam form. PDBI **No. LBJP – 003 A** dan Juri TOI **LBJP – 003 B**.
 - c. Catatan waktu yang tercantum dalam form. PDBI No. **LBJP - 003 C**.

- 18.2 Penentuan pemenang ditentukan dari hasil perhitungan seperti yang tercantum pada Pasal 15 dan Satuan peserta yang mendapat nilai tertinggi menjadi peringkat I dan seterusnya.
- 18.3 Apabila dalam lomba berbaris jarak pendek ini akan ditentukan Juaranya, maka tata cara perhitungannya akan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
- Jumlah angka tertinggi dari penilaian para juri.
 - Jumlah penalti terendah/ terkecil dari penilaian para juri.
 - Perolehan waktu tempu tercepat.
- 18.4 Bila terdapat lebih dari satu peserta yang mempunyai nilai yang sama maka penentuan pemenangnya dilakukan dengan membandingkan peserta yang mempunyai **catatan waktu tercepat**.
- 18.5 Bila masih terdapat catatan waktu tecepat yang sama, maka penentuan pemenangnya dilihat dari peserta yang memperoleh hukuman/ penalti yang terendah/ terkecil.

Pasal 19
DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 19.1. Dewan Juri yang bertugas dalam lomba ini berjumlah 20 orang .
- 19.2. Bagan Dewan Juri untuk lomba berbaris jarak pendek adalah sebagai berikut :



3

PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



oooooooooooo000oooooooooooo



LOMBA BERBARIS JARAK PENDEK

SEKTOR JURI : IA / IB / IIA / IIB / IIIA / IIIB / IVA / IVB *)
NAMA SATUAN : _____
REGU : PI 600m dan CAMP.600M
BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *)
TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____
TEMPAT : _____

*) . Coret yang tidak perlu
**) . Diisi oleh Pengolah Data

***). Kesalahan ditulis dgn TALLY (/)

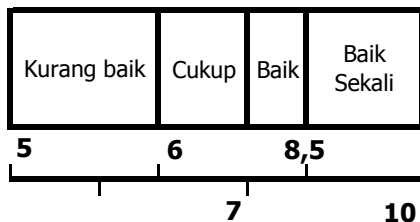
FORM : PDBI - LBJP 003

NO	UNSUR YANG DINILAI	INDEX KOMP. /KAL	NILAI JURI P1	NILAI JURI P2	HASIL N. JURI (**)	KESALAHAN BARIS BERBARIS	BNYK KSL 1 (***)	BNYK KSL 2 (***)	PENALTY (**)
1	DISIPLIN & SEMANGAT	6,5	0,65			START/MULAI SUATU GERAKAN TAK SAMA (1)			
2	KETERTIBAN & KERAPIHAN BARISAN	6,5	0,65			INTERVAL TIDAK SAMA (1)			
3	KEUTUHAN BARISAN	6,5	0,65			JARAK TIDAK SAMA (1)			
4	KESERAGAMAN LANGKAH DENGAN MUSIK	6,5	0,65			BANJAR TIDAK LURUS (1)			
5	ANALISA MUSIK MARS PERKUSI	12,5	1,25			SAF TIDAK LURUS (1)			
6	ANALISA MUSIK LAGU YANG DIMAINKAN	15	1,5			SALAH LANGKAH (2)			
SUB TOTAL I						LAIN : JELASKAN			
SUB TOTAL II									
NILAI AKHIR									
						SUB TOTAL II			
						KOMENTAR JURI :			

Perhatian :

- 1 Penilaian unsur memakai cara/sistem garis Batas Nilai.
- 2 Penulisan kesalahan baris berbaris ditulis dengan cara / sistem " TALLY " ; contoh : salah 3 orang ditulis :
///
- 3 Setiap kesalahan harus di-catat baik perorangan maupun kelompok.
- 4 Untuk kesalahan kelompok (lebih dari 7orang) agar diberi Tanda Silang dilingkari , contoh : ⊗

Batas Nilai :



JURI :

Nama Jelas : _____

NPJ : _____



LOMBA BERBARIS JARAK PENDEK

SEKTOR JURI : IA / IB / IIA / IIB / IIIA / IIIB / IVA / IVB *)

NAMA SATUAN : _____

REGU : PA 800m dan CAMP.800M

BABAK LOMBA : SEMI FINAL / FINAL *)

TANGGAL : _____ HARI : _____ JAM : _____

TEMPAT : _____

*) . Coret yang tidak perlu
**) . Diisi oleh Pengolah Data

***). Kesalahan ditulis dgn TALLY (/)

FORM : PDBI - LBJP 003

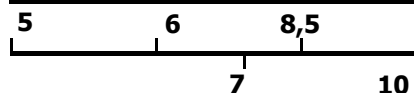
NO	UNSUR YANG DINILAI	INDEX KOMP. /KAL	NILAI JURI P1	NILAI JURI P2	HASIL N. JURI (**)	KESALAHAN BARIS BERBARIS	BNYK KSL 1 (***)	BNYK KSL 2 (***)	PENALTY (**)
1	DISIPLIN & SEMANGAT	5	0,5			START/MULAI SUATU GERAKAN TAK SAMA (1)			
2	KETERTIBAN & KERAPIHAN BARISAN	5	0,5			INTERVAL TIDAK SAMA (1)			
3	KEUTUHAN BARISAN	5	0,5			JARAK TIDAK SAMA (1)			
4	KESERAGAMAN LANGKAH DENGAN MUSIK	5	0,5			BANJAR TIDAK LURUS (1)			
5	ANALISA MUSIK MARS PERKUSI	9	0,9			SAF TIDAK LURUS (1)			
6	ANALISA MUSIK LAGU YANG DIMAINKAN	11	1,1			SALAH LANGKAH (2)			
SUB TOTAL I						LAIN : JELASKAN			
SUB TOTAL II						SUB TOTAL II			
NILAI AKHIR						KOMENTAR JURI :			

Perhatian :

- 1 Penilaian unsur memakai cara/sistem garis Batas Nilai.
Penulisan kesalahan baris berbaris ditulis dengan cara / sistem " TALLY " ; contoh : salah 3 orang ditulis :
///
- 3 Setiap kesalahan harus di-catat baik perorangan maupun kelompok.
- 4 Untuk kesalahan kelompok (lebih dari 7orang) agar diberi tanda silang dilingkari , contoh : ⊗

Batas Nilai :

kurang baik	Cukup	baik	Baik Sekali
-------------	-------	------	-------------



JURI :

Nama Jelas : _____
NPJ : _____

PERATURAN

L K K B

P E R A T U R A N
LOMBA KETAHANAN DAN KETEPATAN BERBARIS
(ENDURO DAN PRECISION MARCHING)
S A T U A N K E C I L

Pasal 1
PENDAHULUAN

- 1.1. KETAHANAN dan KETEPATAN BERBARIS adalah lomba beregu berbaris dengan menggunakan peralatan musik melalui lintasan jalan dan sesuai peraturan untuk di ikuti peserta agar memperoleh nilai perlombaan.
- 1.2. Peraturan Nomor LOMBA KETAHANAN DAN KETEPATAN BERBARIS ini berlaku untuk Kejuaraan Satuan Kecil.

Pasal 2
TAPAK LOMBA

- 2.1. Tapak lomba ialah arena tempat lomba Ketahanan dan Ketepatan Berbaris dilakukan.
- 2.2. Dilaksanakan pada arena lomba yang ditentukan oleh Panitia, dengan berbagai ukuran jarak sebagai berikut :
 - a. Untuk **Lomba 4 km** minimal 4200 meter (4,2 km).
 - b. Untuk **Lomba 6 km** minimal 6200 meter (6,2 km).
 - c. Untuk **Lomba 8 km** minimal 8200 meter (8,2 km).
- 2.3. Lebar jalan arena lomba minimal 4 (empat) meter.
- 2.4. Harus tersedia lahan yang cukup luas di area belakang garis start untuk daerah persiapan peserta dan di area setelah garis finish untuk istirahat.

Pasal 3
JARAK DAN WAKTU TEMPUH

Jarak dan waktu tempuh dalam peraturan ini adalah : **versi pertama** 6 km dan 8 km, **versi ke-dua** 4 km dan 6 km, versi ke-dua ini sebagai alternatif apabila kondisi disuatu daerah tidak memungkinkan untuk melaksanakan jarak versi pertama, maka jarak dan waktu tempuhnya adalah sebagai berikut :

- 3.1. **Regu Putri dan regu campuran** menempuh jarak **4000 meter (4 km)** dengan waktu tempuh **40 (empat puluh) menit.** (untuk versi kedua)
- 3.2. **Regu Putra dan Regu Campuran** menempuh jarak **6000 meter (6 km)** dengan waktu tempuh **60 (enam puluh) menit.** (untuk versi kedua)
- 3.3. **Regu Putri dan regu campuran** menempuh jarak **6000 meter (6 km)** dengan waktu tempuh **60 (enam puluh) menit.** (untuk versi pertama)
- 3.4. **Regu Putra dan regu campuran** menempuh jarak **8000 meter (8 km)** dengan waktu tempuh **80 (delapan puluh) menit.** (untuk versi pertama)
- 3.5. Pilihan Lomba versi ke-dua 4 km dan 6 km atau versi pertama 6 km dan 8 km disesuaikan dengan kondisi daerah lokasi kejuaraan, apabila dipilih jarak versi ke-dua maka panitia membuat kesepakatan dengan semua peserta selanjutnya dibuatkan berita acara dan dilaporkan kepada Pengurus PDBI setingkat di atasnya.

Pasal 4 START DAN FINISH

- 4.1. Tempat start dan finish :
Start dan finish dilaksanakan ditempat terpisah sesuai yang ditentukan Panitia Pelaksana.
- 4.2. Aba-aba Start.
Aba-aba start diberikan sebagai berikut :
 - a. **PERHATIAN**, diberitahukan saat waktu 30 detik sebelum waktu start.
 - b. **BERSEDIA**, "Timer" memberitahukan limit waktu mulai dari : 20 detik, 10 detik dan selanjutnya menghitung mundur mulai dari 5 (lima).
 - c. **5 – 4 – 3 – 2 – 1 – YA ! dan KIBASKAN BENDERA START.**

Pasal 5 PESERTA

Satuan dibagi dalam **Regu Putri, Regu Putra dan Regu Campuran**

Pasal 6 JUMLAH PEMAIN DAN SUSUNAN BARISAN

- 6.1. Jumlah pemain untuk regu putri atau putra adalah: **9 (sembilan) orang** ditambah **1 (satu) orang** paramanandi/ a.
- 6.2. Jumlah pemain untuk regu campuran adalah : **18 (delapan belas) orang** ditambah **1 (satu) orang** paramanandi/ a.
- 6.3. Susunan barisan untuk **Regu Putri** dan **Regu Putra** adalah **3 (tiga) banjar** dan setiap banjarnya terdiri atas **3 (tiga) orang**.
- 6.4. Susunan barisan untuk **Regu Campuran** adalah **3 (tiga) banjar** dan setiap banjarnya terdiri atas **6 (enam) orang**.

Pasal 7 PERALATAN / INSTRUMENT

- 7.1. Peralatan/ Instrument Widitra yang dipergunakan:
 - a. **Regu PUTRI / Regu PUTRA**
 - 1 (satu) Parade Drum..... berat minimal 4½ Kg
 - 1 (satu) Multy Tenor (Trio / Quad)..... berat minimal 5½ Kg
 - 1 (satu) Bass Drum berat minimal 6½ Kg
 - 3 (tiga) Peralatan tiup Suara Tinggi/ High Pitch (Trumpet).
 - 1 (dua) Peralatan tiup Suara Tengah/ Decorative (Fluegel Horn/ Alto Horn/ Mellophone/ French Horn).
 - 1 (satu) Peralatan tiup Suara Medium Bawah/Med-Low (Marching Trombone/ Tenor Horn/ Marching Baritone/ Euphonium).
 - 1 (satu) Peralatan tiup Suara Bass/ Low (Marching Tuba/ Contra Bass).

b. **Regu CAMPURAN**

- 2 (dua) Parade Drum..... berat minimal 4½ Kg
- 1 (satu) Multy Tenor (Trio/ Quad) berat minimal 5½ Kg
- 1 (satu) Bass Drum berat minimal 6½ Kg
- 1 (satu) Marching Bell berat minimal 4½ Kg
- 1 (satu) Marching Cymbal berat minimal 1½ Kg
- 5 (lima) Peralatan tiup Suara Tinggi/High Pitch (Trumpet).
- 2 (dua) Peralatan tiup Suara Tengah (Fluegel Horn/ Alto Horn).
- 2 (dua) Peralatan tiup Suara Decorative (Mellophone/French Horn).
- 1 (satu) Peralatan tiup Suara Medium Bawah/ Med-Low (Marching Trombone/ Tenor Horn/ Euphonium).
- 1 (satu) Peralatan tiup Suara Bawah (March.Baritone/ Euphonium).
- 1 (satu) Peralatan tiup Suara Bass (Marching Tuba/ Contra Bass).

7.2. Ukuran Peralatan Perkusi

Ukuran **minimal** standard yang ditentukan/ diperbolehkan untuk perkusi adalah :

- a. Parade Drum : Garis tengah -----14" dan tinggi 12"
- b. Multy Tenor : Garis tengah ----- 8"-10"-12"-13" dan tinggi 05"
- c. Bass Drum : Garis tengah -----24" dan lebar 10"
- d. Cymbal : Garis tengah -----13".

7.3. Untuk pemain Paramanandi/a **wajib dilengkapi dengan Baton/ Stick** Mayoret dengan panjang minimal 1 meter dan berat minimal 1 kg.

Pasal 8

PEMAKAIAN ALAT PERKUSI

Cara pemakaian alat perkusi hanya di bolehkan :

- 8.1. **Gaya Tradisional** : Disandang pakai sling/ strap dengan posisi perkusi didepan paha kiri.
- 8.2. **Gaya Flat/Matched** : Disandang pakai harness/ carrier dengan posisi perkusi didepan pinggang dan 10 cm dibawah pusar.

PASAL 9

KOMPOSISI PERALATAN DALAM BARISAN

Komposisi peralatan dalam bentuk barisan sesuai Pasal 6 terdiri dari :

- 9.1. Peralatan Perkusi dan Tiup untuk **Regu Putri** dan **Regu Putra**
- | | | |
|-------------------|-------------------------------------|--------|
| Saf ke-1 adalah : | Parade Drum | 1 buah |
| | Multy Tomps | 1 buah |
| | Bass Drum | 1 buah |
| Saf ke-2 adalah : | Jenis Suara Tiup Tinggi | 3 buah |
| Saf ke-3 adalah : | Jenis Suara Tiup Tengah/ Decorative | 1 buah |
| | Jenis Suara Tiup Medium Bawah | 1 buah |
| | Jenis Tiup Suara Bass | 1 buah |
| | Jumlah | 9 buah |

9.2.	Peralatan Perkusi dan Tiup untuk Regu Campuran		
	Saf ke-1 adalah	Parade Drum	2 buah
		Multy Tomps	1 buah
	Saf ke-2 adalah	Marching Bell	1 buah
		Marching Cymballs	1 buah
		Bass Drum	1 buah
	Saf ke-3 adalah	Jenis Suara Tiup Tinggi	3 buah
	Saf ke-4 adalah	Jenis Suara Tiup Tinggi	2 buah
		Jenis Suara Tiup Tengah	1 buah
	Saf ke-5 adalah	Jenis Suara Tiup Tengah	1 buah
		Jenis Suara Tiup Decorative	2 buah
	Saf ke-6 adalah	Jenis Suara Tiup Medium Bawah	1 buah
		Jenis Suara Tiup Bawah	1 buah
		Jenis Suara Tiup Bass	1 buah
		Jumlah	18 buah

Pasal 10 **LAGU DAN MARS PERKUSI**

- 10.1. Selama lomba peserta terikat dan wajib untuk memainkan **Lagu** dan **Mars Perkusi** secara lengkap mulai dari bait : **AA-BB-CC-DD** dan **EE**.
- 10.2. Partitur lagu yang dimainkan harus diserahkan kepada Panitia Pelaksana pada saat Pertemuan Teknik terakhir (TM 2).
- 10.3. Tata cara memainkan Lagu dan Mars Perkusi dilaksanakan seperti yang tercantum pada Pasal 12 Ayat 3.

Pasal 11 **PAKAIAN SERAGAM**

- 11.1. Ketentuan seragam Peserta sebagai berikut :
 - a. Pakaian bagian atas jenis kaos atau kemeja.
 - b. Pakaian bagian bawah jenis celana atau rok.
 - c. Masing-masing pemain wajib menggunakan seragam dengan identitas nomor dada berdasarkan posisi pemain, dan wajib memakai sepatu olah raga yang kuat dan tahan bila dipakai dalam perjalanan.
- 11.2. Official dan Pelatih harus menggunakan seragam satuannya dan memakai tanda pengenal yang dikeluarkan oleh panitia.

Pasal 12 **PELAKSANAAN LOMBA**

- 12.1. Start dilaksanakan oleh setiap regu peserta secara berturut-turut dengan tenggang/ interval waktu 5 menit.
- 12.2. Pada saat melakukan **start** dan saat memasuki/ melewati garis **finish** setiap Peserta harus memainkan lagu yang berkarakter membangkitkan semangat.

- 12.3. Selama lomba berlangsung seluruh peralatan (pukul dan tiup) harus dimainkan secara serempak, sedangkan lagu yang dimainkan harus **minimal 128 (seratus dua puluh delapan) hitungan atau langkah** pada setiap melewati **Pos Juri** (minimal 25 m sebelum dan maksimal 25 m sesudah pos juri) yang diberi tanda bendera **warna putih bergaris biru**.
- 12.4. Di samping ketentuan di atas (ayat 12.2 & 12.3), di antara lagu-lagu yang dimainkan, seksi perkusi harus memainkan **ke-5 bait Mars Perkusi wajib** (pasal 10.1) seperti tertuang pada lembar partiture terlampir secara berturut-turut dengan pengulangan 2 (dua) kali.
- 12.5. Selama lomba setiap pemain terikat untuk mempertahankan bentuk barisannya dan tetap menjaga jarak atau interval sesama pemain **1,5 meter dengan toleransi 10 cm = 160 cm**.
- 12.6. Selama lomba setiap pemain baik perorangan maupun kelompok sama sekali tidak diperkenankan melakukan **jalan di tempat dan gerakan lari**.

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 diperkenankan** ikut berlomba.

Pasal 14 UNSUR – UNSUR PENILAIAN

- 14.1. BARIS-BERBARIS
 - a. Kelurusan Saf dan Banjar, baik perorangan maupun kelompok.
 - b. Perbedaan Jarak atau Interval, baik perorangan maupun kelompok.
 - c. Keserempakan melakukan suatu gerakan.
 - d. Keseragaman langkah.
- 14.2. KEADAAN SATUAN
 - a. Disiplin dan Semangat Peserta.
 - b. Ketertiban dan Kerapihan Barisan.
 - c. Keserasian langkah dengan irama musik.
 - d. Keutuhan barisan.
- 14.3. ANALISA MUSIK
 - a. Lagu-lagu yang dimainkan harus berkarakter membangkitkan semangat dengan tata aransemen yang harmonis dan kualitas suara yang maksimal.
 - b. Permainan Mars Perkusi Wajib yang utuh dari ke-5 bait yang menjadi persyaratan dalam ketentuan.
- 14.4. WAKTU
 - a. Peserta yang mencatat waktu **paling tepat** akan mendapat nilai waktu yang paling tinggi.

- b. Peserta yang mencatat waktu lebih lambat atau lebih cepat dari waktu tempuh yang paling tepat akan mendapatkan pengurangan nilai waktu sesuai ketentuan yang berlaku (pasal 16.3. tentang penalti waktu).

Pasal 15 PENILAIAN

Nilai **maksimum** yang dapat dicapai oleh suatu peserta lomba merupakan angka terbesar yang dapat diperoleh peserta dalam melaksanakan lomba adalah **1000 angka** dengan pembagian sebagai berikut :

- 15.1. Kelompok **Regu Putri dan Campuran Jarak 4 Km** (untuk versi pertama)
- | | |
|---|--------------------------|
| a. Disiplin & Semangat | Nilai maksimum 102 angka |
| b. Ketertiban & Kerapihan Barisan | Nilai maksimum 102 angka |
| c. Keserasian langkah dengan musik | Nilai maksimum 136 angka |
| d. Analisa musik alat pukul/perkusi | Nilai maksimum 119 angka |
| e. Analisa musik alat tiup | Nilai maksimum 153 angka |
| f. Ketepatan waktu tiba di garis finish | Nilai maksimum 388 angka |
| <hr style="border: none; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> | |
| Jumlah nilai maksimum 1.000 angka | |
- g. Perhitungan Nilai hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan sbb :

$$\frac{\text{Jumlah Penilaian Juri I s/d VIII) + Nilai Catatan Waktu} - \text{Jumlah Penalti (Juri I s/d XVIII + Juri Pendamping)}}{2} = \text{HASIL LOMBA}$$

- 15.2. Kelompok **Regu Putra dan Campuran Jarak 6 Km** (untuk versi pertama)
- | | |
|---|--------------------------|
| a. Disiplin dan Semangat | Nilai maksimum 104 angka |
| b. Ketertiban dan Kerapihan Barisan | Nilai maksimum 104 angka |
| c. Keserasian langkah dengan musik | Nilai maksimum 130 angka |
| d. Analisa musik alat pukul/perkusi | Nilai maksimum 117 angka |
| e. Analisa musik alat tiup | Nilai maksimum 143 angka |
| f. Ketepatan waktu tiba di garis finish | Nilai maksimum 402 angka |
| <hr style="border: none; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> | |
| Jumlah nilai maksimum 1.000 angka | |
- g. Perhitungan Nilai hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan sbb :

$$\frac{\text{Jumlah Penilaian Juri I s/d XIII + Nilai Catatan Waktu} - \text{Jumlah Penalti (Juri I s/d XIII + Juri Pendamping)}}{2} = \text{HASIL LOMBA}$$

- 15.3. Kelompok **Regu Putri dan Campuran Jarak 6 Km** (untuk versi ke-2)
- | | |
|---|--------------------------|
| a. Disiplin dan Semangat | Nilai maksimum 104 angka |
| b. Ketertiban dan Kerapihan Barisan | Nilai maksimum 104 angka |
| c. Keserasian langkah dengan musik | Nilai maksimum 130 angka |
| d. Analisa musik alat pukul/perkusi | Nilai maksimum 117 angka |
| e. Analisa musik alat tiup | Nilai maksimum 143 angka |
| f. Ketepatan waktu tiba di garis finish | Nilai maksimum 402 angka |
| <hr style="border: none; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> | |
| Jumlah nilai maksimum 1.000 angka | |

- g. Perhitungan Nilai hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan sbb :

$$\frac{\text{Jumlah Penilaian Juri I s/d XIII} + \text{Nilai Catatan Waktu} - \text{Jumlah Penalti (Juri I s/d XIII} + \text{Juri Pendamping)}}{\text{HASIL LOMBA}}$$

- 15.4 Kelompok **Regu Putra dan Campuran Jarak 8 Km** (untuk versi ke-2)
- Disiplin & Semangat Nilai maksimum 102 angka
 - Ketertiban & Kerapihan Barisan..... Nilai maksimum 102 angka
 - Keserasian langkah dengan musik..... Nilai maksimum 136 angka
 - Analisa musik alat pukul/perkusi..... Nilai maksimum 119 angka
 - Analisa musik alat tiup Nilai maksimum 153 angka
 - Ketepatan waktu tiba di garis finish..... Nilai maksimum 388 angka
- Jumlah nilai maksimum **1.000 angka**
- g. Perhitungan Nilai hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan sbb :

$$\frac{\text{Jumlah Penilaian Juri I s/d XVI} + \text{Nilai Catatan Waktu} - \text{Jumlah Penalti (Juri I s/d XVI} + \text{Juri Pendamping)}}{\text{HASIL LOMBA}}$$

Pasal 16 P E N A L T I

Penalti adalah suatu hukuman pengurangan nilai yang disebabkan oleh pelanggaran/ penyimpangan/ kesalahan, baik sengaja maupun tidak yang dilakukan oleh perorangan maupun kelompok dengan indeks sebagai berikut :

16.1. Baris – berbaris

- Setiap penyimpangan dari peraturan baris berbaris seperti ; jarak/ interval, kelurusan saf dan banjar, start tidak serempak dikenakan pada setiap pemain per-orang..... **1 angka**
- Penyimpangan yang dilakukan oleh sebagian regu/ bagian/ kelompok yang terdiri lebih 6 (enam) orang pemain **5 angka**
- Salah langkah atau ketidaksamaan langkah yang dilakukan oleh setiap orang/ pemain **2 angka**
- Setiap pemain yang tidak dapat mempertahankan jarak/ interval antar sesama pemain sehingga melebihi 1,6 meter pada peringatan pertama **25 angka**
- Setiap pemain yang tidak dapat mempertahankan jarak/ interval antar sesama pemain sehingga melebihi 1,6 meter pada peringatan kedua **50 angka**
- Setiap gerakan lari baik perorangan maupun kelompok pada peringatan pertama..... **25 angka**
- Setiap gerakan lari baik perorangan maupun kelompok pada peringatan kedua **50 angka**
- Setiap gerakan lari baik perorangan maupun kelompok atau tidak dapat mempertahankan jarak/ interval antar sesama pemain sehingga melebihi 1,6 meter pada peringatan ketiga **Diskualifikasi**

- 16.2. L A G U
- a. 1 (satu) alat yang tidak dimainkan setiap satu bait dari lagu atau mars perkusi **5 angka**
 - b. Setiap kekurangan bait (4 bar berbirama 4/4 = 16 hitungan) atau bagiannya dari mars perkusi atau lagu yang harus dimainkan sesuai pasal 12 ayat 12.2 & 12.3 **10 angka**
 - c. Setiap tidak memainkan lagu oleh seluruh peralatan (pukul & tiup) di tempat yang ditentukan sesuai Pasal 12.2 **25 angka**
 - d. Setiap memainkan mars perkusi yang bukan mars perkusi sesuai pasal 10 pada peringatan pertama **25 angka**
 - e. Setiap memainkan mars perkusi yang bukan mars perkusi sesuai pasal 10 pada peringatan kedua **50 angka**
 - f. Setiap memainkan mars perkusi yang bukan mars perkusi sesuai pasal 10 pada peringatan ketiga **100 angka**
- 16.3. W A K T U
- a. Setiap kelebihan dari waktu yang ditetapkan/ diharuskan akan dikenakan penalti setiap 10 detik atau bagiannya..... **5 angka**
 - b. Setiap kekurangan dari waktu yang ditetapkan / diharuskan akan dikenakan penalti setiap 10 detik atau bagiannya.....**2 angka**
- 16.4. P E M A I N
- a. Setiap pemain yang karena sesuatu hal tergelincir**10 angka**
 - b. Setiap pemain yang karena terjatuh atau karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan masa permainannya**50 angka**
 - c. Khusus untuk paramanandi/ a karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan permainannya **100 angka**
- 16.5. PERALATAN DAN PERLENGKAPAN
- a. Hiasan/ perlengkapan dari seragam yang jatuh **1 angka**
 - b. Setiap kelengkapan peralatan yang jatuh **1 angka**
 - c. Peralatan pokok/ utama yang jatuh **10 angka**
- 16.6. GARIS BATAS / LINTASAN
- Setiap kali melakukan pelanggaran terhadap garis batas Lintasan baik oleh perorangan maupun kelompok**25 angka**
- 16.7. BANTUAN DAN MAKAN-MINUM
- a. Mendapat bantuan dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun yang dapat dianggap menguntungkan peserta **100 angka**
 - b. Saat lomba melakukan makan, minum atau yang sejenis.....**100 angka**

Pasal 17

DISKUALIFIKASI DAN WALK OVER

- 17.1. Diskualifikasi ialah hukuman terberat yang dikenakan kepada peserta berupa **penghapusan nilai yang diperolehnya** dalam mata lomba yang di ikuti.
- 17.2. Pernyataan diskualifikasi yang diberikan kepada peserta **diputuskan oleh Dewan Hakim** setelah mempertimbangkan fakta dan keterangan dari Panitia Pelaksana, Inspektur Perlombaan dan Dewan Juri.
- 17.3. WALK OVER dikenakan kepada peserta yang tidak hadir 15 (lima belas) menit dari waktu persiapan lomba.

Pasal 18
PEMENANG LOMBA

18.1. Pemenang lomba dalam LKKB ini dilakukan dalam satu babak (langsung final).

Pasal 19
DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

Dewan Juri bertugas di pos-pos tertentu dengan jarak 500 m seperti tersebut di bawah ini.

19.1. Komposisi Juri yang bertugas untuk nomor Lomba Ketahanan dan Ketepatan Berbaris adalah sebagai berikut :

- a. Juri Pencatat Waktu.
 - Digaris Start ditempatkan2 orang
 - Digaris Finish ditempatkan2 orang
- b. Juri Starter dan Finish (Pengibas Bendera).
 - Digaris Start ditempatkan1 orang
 - Digaris Finish ditempatkan1 orang
- c. Juri Penilai.
 - Digaris Start 0 (000 m) ditempatkan1 orang
 - Pos Pengawas 1 (500 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 2 (1.000 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 3 (1.500 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 4 (2.000 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 5 (2.500 m) ditempatkan1 orang
 - Pos Pengawas 6 (3.000 m) ditempatkan1 orang
 - Pos Pengawas 7 (3.500 m) ditempatkan1 orang
 - Pos Pengawas 8 (4.000 m) = **Garis finis jarak 4 km**...1 orang
 - Pos Pengawas 9 (4.500 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 10 (5.000 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 11 (5.500 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 12 (6.000 m) = **Garis finis jarak 6 km**....1 orang
 - Pos Pengawas 13 (6.500 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 14 (7.000 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 15 (7.500 m) ditempatkan 1 orang
 - Pos Pengawas 16 (8.000 m)= **Garis Finish jarak 8 km**..1 orang
- d. Juri Pendamping Lintasan

Setiap Peserta akan didampingi oleh seorang Juri Pendamping mulai dari garis **Start** sampai garis **Finish** dan seorang juru kamera video yang merekam semua kejadian selama dalam perjalanan (non-stop).

PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



ooooo000000000oooo

PETUNJUK PELAKSANAAN

L K K B

FORMULIR PENILAIAN

P E T U N J U K & P E L A K S A N A A N
LOMBA KETAHANAN DAN KETEPATAN BERBARIS
(ENDURO DAN PRECISION MARCHING)
S A T U A N K E C I L

Pasal 1
PENDAHULUAN

Petunjuk Pelaksanaan ini berlaku dan digunakan untuk Kejuaraan Satuan Kecil.

Pasal 2
TAPAK LOMBA

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Ketahanan dan Ketepatan Berbaris Kejuaraan Satuan Kecil.

Pasal 3
JARAK DAN WAKTU TEMPUH

Jarak dan waktu tempuh seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Ketahanan dan Ketepatan Berbaris adalah : versi pertama 6 km dan 8 km serta versi ke dua 4 km dan 6 km. Alternatif pilihan jarak versi ke dua digunakan apabila kondisi daerah dan lokasi kegiatan tidak memungkinkan untuk jarak yang ditentukan pada versi pertama.

Pasal 4
START DAN FINISH

- 4.1 Tempat Start dan Finish
Apabila dilombakan beberapa klasemen/ kelompok sekaligus, maka tempat **start** untuk masing-masing klasemen/ kelompok dilaksanakan masing-masing (terpisah) sesuai dengan jarak tempuhnya, sedangkan **Finish** bisa **disatu tempat** saja.
- 4.2 Aba-aba start diberikan sebagai berikut :
- a. **PERHATIAN** - diberikan 30 detik sebelum start.
 - b. **BERSEDIA** - diberikan 20 detik sebelum start, semua peralatan widitra dalam posisi siap dimainkan.
 - c. **5 – 4 – 3 – 2 – 1 – “YA” / LETUSAN PISTOL START**; yang merupakan **TANDA** dimulainya lomba bersamaan dengan kibasan bendera start dan pencatatan waktu dimulai.

Pasal 5
PESERTA

- 5.1. Setiap pemain **harus dapat memainkan dengan baik** peralatan yang dibawa/ dipegang, jika dianggap perlu pemain harus membuktikannya pada panitia sebelum lomba dimulai saat pemeriksaan oleh Juri Pelandang (TOI).
- 5.2. Pemain cadangan berganti menjadi pemain inti hanya dapat dilaksanakan **sebelum perlombaan dimulai** dan harus dilaporkan kepada panitia sebelum dilakukan pemeriksaan oleh Juri pelandang (TOI).

Pasal 6 **JUMLAH PEMAIN DAN SUSUNAN BARISAN**

- 6.1. Regu putri adalah regu yang anggotanya 9 (sembilan) pemain putri ditambah 1 (satu) unsur pimpinan putri (paramanandi).
- 6.2. Regu putra adalah regu yang anggotanya 9 (sembilan) pemain putra ditambah 1 (satu) unsur pimpinan putra (paramananda).
- 6.3. Regu campuran adalah regu yang anggotanya 9 (sembilan) pemain putra dan 9 (sembilan) pemain putri ditambah 1 (satu) unsur pimpinan putri atau putra (paramanandi/a) .

Pasal 7 **PERALATAN (INSTRUMENT)**

- 7.1. Semua pengukuran garis tengah dan tinggi peralatan dihitung/ diukur dari badan/ frame saja (tanpa ring/ hoops).
- 7.2. Peralatan tiup yang digunakan harus standard dan lengkap.
- 7.3. Penggunaan atau pemakaian peralatan device dengan tujuan untuk memperkeras atau memberi kelainan suara, misalnya dengan alat elektronik **tidak dibolehkan**.

Pasal 8 **PEMAKAIAN ALAT PERKUSI**

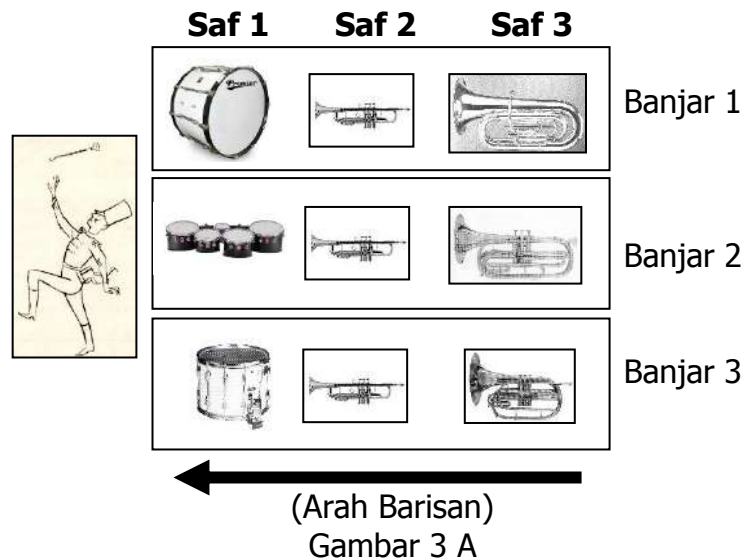
- 8.1. Cara pemakaian alat perkusi hanya dibolehkan ;
 - a. **Gaya Tradisional** : disandang pakai sling/ strap dengan posisi perkusi didepan paha kiri.
 - b. **Gaya Flat / Matched** : disandang pakai harness/ carrier dengan posisi perkusi didepan pinggang.
- 8.2. Posisi perkusi **minimal 10 cm** dibawah pusat baik gaya tradisional maupun flat/ matched.

Pasal 9 **KOMPOSISI PERALATAN DALAM BARISAN**

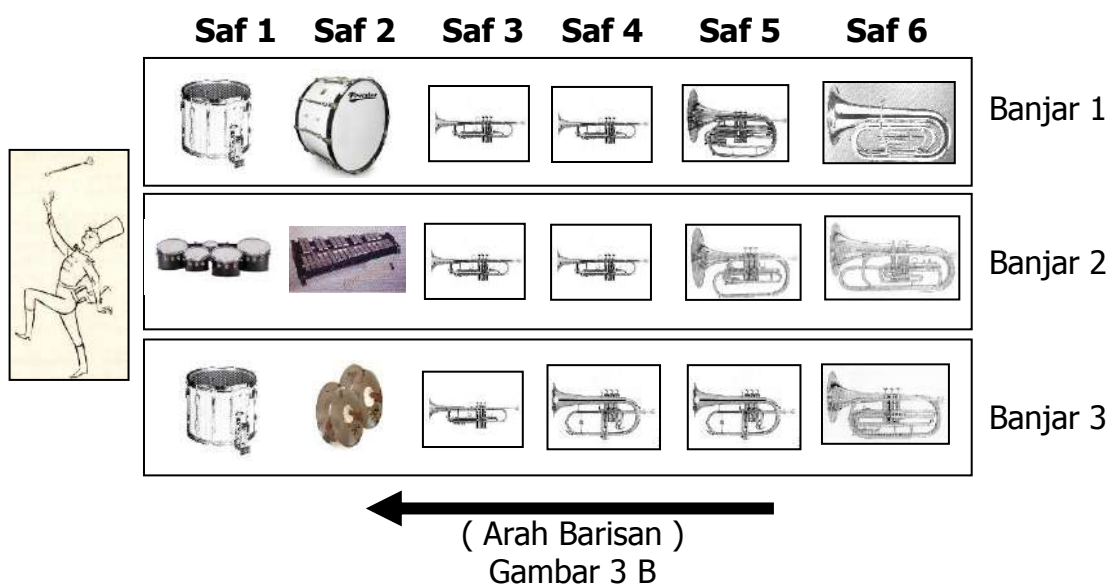
- 9.1. Penggunaan peralatan Suara Tengah/ Middle Pitch Register dan Decorative Pitch Register; apabila perlu salah satu dapat dihilangkan dan diwakili oleh Suara/ Pitch Register yang satunya.

- 9.2. Penggunaan peralatan Suara Medium Bawah/ Low Medium Pitch Register dan Suara Bawah / Low Pitch Register; apabila perlu salah satu dapat dihilangkan dan diwakili oleh Suara/ Pitch Register yang satunya.
- 9.3. Jenis peralatan di tiap **Saf** adalah **baku** tidak boleh dirubah tetapi susunan urutannya dapat disesuaikan seperti yang dikehendaki.

Contoh gambar 3 A untuk **Regu Putra atau Regu Putri.**



Contoh gambar 3 B untuk **Regu Campuran.**

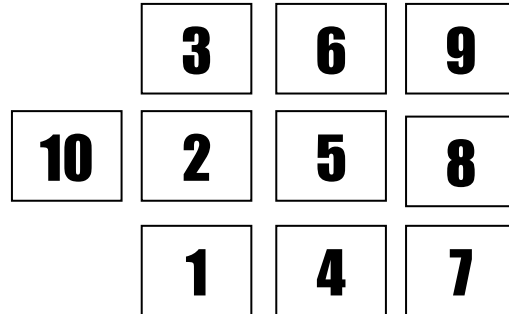


Pasal 10
LAGU DAN MARS PERKUSI

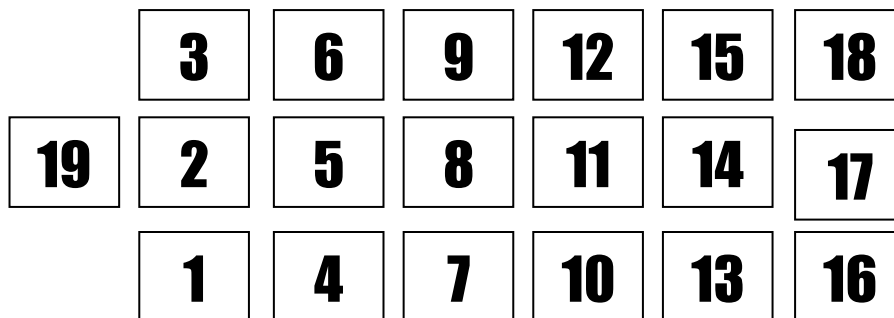
Tata cara dan ketentuan memainkan/ membawakan Lagu dan Mars Perkusi dilaksanakan seperti yang tercantum pada Pasal 12.

Pasal 11
PAKAIAN SERAGAM

- 11.1. Pakaian Seragam Peserta sebaiknya terbuat dari bahan yang mudah menyerap keringat dan bersepatu olah raga.
- 11.2. Peserta dibolehkan memakai atau tidak memakai tutup kepala.
- 11.3. Pemakaian nomor dada diurutkan dari no. 1 hingga akhir dengan komposisi sebagai berikut:
 - a. Untuk Regu Putra dan Putri:



- b. Untuk Regu Campuran:



Pasal 12 PELAKSANAAN LOMBA

- 12.1. Berbaris jalan langkah biasa adalah gerak langkah maju yang dilakukan sedemikian rupa sehingga si pejalan (kaki) tetap bersentuhan dengan tanah/ menapak dengan normal, dan tidak boleh kedua kaki saat bersamaan hilang kontak dengan tanah yang terlihat/ teramati oleh mata telanjang manusia.
- 12.2. Kaki yang digerakan maju kedepan harus diluruskan (tidak bengkok pada lutut) sejak saat persentuhan pertama dengan tanah hingga mencapai **posisi badan tegak/ vertical dan tidak boleh condong ke depan (membungkuk).**
- 12.3. Pos Juri berjarak **500 meter** dihitung dari garis Start sampai Finish.
- 12.4. Start dilaksanakan oleh setiap regu peserta secara berturut - turut dengan tenggang/ interval waktu selama 5 menit.
- 12.5. Selama lomba setiap pemain terikat untuk tetap berbaris sesuai irama atau tempo lagu yang dibawakan/ dimainkan.
- 12.6. Pada saat memainkan seluruh peralatan musik (pukul & tiup) saat melewati Pos-Pos Juri, akan dianggap sah apabila lagu dimainkan/

- dilaksanakan dalam batas **toleransi 25 meter sebelum** dan **sesudah** tanda Pos Juri terkait.
- 12.7. Setiap pemain baik perorangan maupun kelompok apabila tidak dapat mempertahankan keutuhan barisannya sehingga tercerai-berai menjadi 2 (dua) bagian atau lebih dan jarak antara bagian-bagian tersebut melebihi **1,6 meter** (diberikan toleransi 10 cm dari 1,5 m sesuai ketentuan dari peraturan lomba Pasal 12.5) baik **secara berturut - turut** maupun **perkejadian** mengakibatkan diberikan sanksi dengan urutan sebagai berikut :
 - a. Pada peringatan **pertama** mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
 - b. Pada peringatan **kedua** mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
 - c. Pada peringatan **ketiga** mengakibatkan dikenakan sanksi **gugur lomba/ diskualifikasi**.
 - 12.8. Setiap pemain baik perorangan maupun kelompok apabila melakukan **jalan di tempat** (kecuali Paramananda/i) dan **gerakan lari** (kedua telapak kaki dalam keadaan **melayang** atau tidak menginjak tanah) baik **secara berturut-turut** maupun **perkejadian** mengakibatkan diberikan sanksi dengan urutan sebagai berikut :
 - a. Pada peringatan **pertama** mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
 - b. Pada peringatan **kedua** mengakibatkan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
 - c. Pada peringatan **ketiga** mengakibatkan dikenakan sanksi **gugur lomba/ diskualifikasi**.
 - 12.9. Selama lomba setiap pemain baik perorangan maupun kelompok sama sekali tidak boleh melakukan pergantian posisinya, karena peserta bersangkutan akan dinyatakan **gugur lomba/ diskualifikasi**.
 - 12.10. Selama lomba setiap pemain terikat dengan alat musik yang dimainkannya, tidak diperkenankan mengadakan pertukaran alat musik sesama antar pemain lainnya, karena peserta yang bersangkutan akan dinyatakan **gugur lomba/ diskualifikasi**.
 - 12.11. Apabila peserta dalam keadaan terpaksa harus mendahului salah satu peserta lainnya, maka hal ini dapat dilaksanakan dengan cara melewati dari sisi sebelah kanan tanpa mengganggu peserta bersangkutan.
 - 12.12. Setiap peserta yang didahului karena tidak dapat mempertahankan kecepatannya harus memberikan jalan dengan cara menepi ke sebelah sisi kiri lintasan/ jalan /jalur dan memberikan kesempatan serta tidak boleh sekali-kali menutup/ menghalangi jalan/ jalur peserta yang akan mendahului.
 - 12.13. Setiap peserta harus melalui lintasan yang telah ditentukan dan tidak boleh memotong jalan/ jalur ataupun melalui jalan pintas.
 - 12.14. Selama lomba setiap pemain yang karena sesuatu hal **tercecer** atau **terjatuh**, baik yang masih dapat melanjutkan perlombaan maupun yang tidak bisa melanjutkannya, maka bagi pemain bersangkutan akan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.

- 12.15. Paramanandi/a yang karena sesuatu hal tidak dapat melanjutkan lomba, dapat saja **digantikan oleh salah seorang pemain alat tiup suara tinggi** dan dinyatakan sah apabila pergantian tersebut diketahui oleh Juri Pendamping/ Juri Pos, tetapi terhadap Paramanandi/a bersangkutan tetap dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 12.16. Setiap peserta harus menjaga serta mempertahankan perlengkapannya sesuai dengan yang dikenakan pada saat start, karena setiap kekurangan perlengkapan akan dikenakan **hukuman/ penalti**.
- 12.17. Setiap peserta tidak diperkenankan memakai/ mengenakan jam tangan/ alat pengukur waktu dan tempo atau yang sejenisnya, hal ini dapat mengakibatkan peserta bersangkutan tidak diperkenankan mengikuti lomba/ Diskualifikasi.
- 12.18. Selama lomba berlangsung tidak diperkenankan **menerima bantuan** dari pihak manapun, apapun bentuknya dan hal ini mengakibatkan peserta bersangkutan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 12.19. Selama lomba setiap peserta tidak diperkenankan **makan/ minum** atau yang sejenisnya, hal ini dapat mengakibatkan peserta bersangkutan tidak diperkenankan mengikuti lomba atau **gugur lomba/ diskualifikasi**.
- 12.20. Peserta dilarang melakukan penukaran alat musik pada saat lomba, baik perorangan atau lebih karena peserta yang bersangkutan dikenakan sanksi **hukuman/ penalti**.
- 12.21. Peserta harus **memakai tanda pengenal** yang dikeluarkan oleh Panitia pada saat pemeriksaan kesiagaan lomba oleh Juri Pelandang serta dapat membuktikan keanggotaannya jika diminta, bila tidak maka regu Peserta yang bersangkutan dikenakan sanksi tidak boleh mengikuti lomba dan dinyatakan **Walk Over**.

Pasal 13 PELANGGARAN

- 13.1. Pelanggaran terhadap salah satu ketentuan pelaksanaan/ peraturan lomba dapat berakibat peserta bersangkutan dikenakan sanksi paling ringan berupa **hukuman penalti** serta paling berat berupa **diskualifikasi**.
- 13.2. 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 diperkenankan ikut berlomba.

Pasal 14 UNSUR – UNSUR PENILAIAN

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Ketahanan dan Ketepatan Berbaris Kejuaraan Satuan Kecil.

Pasal 15 PENILAIAN

- 15.1. Perolehan Penilaian
 - a. Nilai disiplin dan semangat, ketertiban dan kerapian barisan, keserasian langkah, analisa musik dan kesalahan baris-berbaris diperoleh dari hasil penjumlahan nilai Juri Penilai Pos yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **LKKB – 004.**
 - b. **Nilai hukuman/ penalti** pelanggaran peraturan dan ketentuan diperoleh dari hasil penjumlahan Juri Pendamping/ Pengawas Lintasan yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **LKKB – 004 A** serta Juri Pelandang yang tercantum dalam Form PDBI No : **LKKB – 004 B.**
 - c. **Nilai waktu** tempuh diperoleh dari hasil pencataan waktu Juri Pencatat Waktu (Timers) yang tercantum dalam Form PDBI No: **LKKB – 004 C.**
- 15.2 Formulir penilaian harus rangkap 5 (lima)
 - a. Lembar 1 (Putih) : Untuk Peserta Lomba.
 - b. Lembar 2 (Kuning) : Untuk Pengolah Data.
 - c. Lembar 3 (Merah) : Untuk Panitia Pelaksana.
 - d. Lembar 4 (Biru) : Untuk Pengurus PDBI menurut tingkatnya.
 - e. Lembar 5 (Hijau) : Untuk Pertinggal Juri.

Pasal 16 PENALTI

- 16.1 Perhitungan kesalahan pada unsur baris-berbaris dikenakan **hanya satu kali setiap 16 langkah** atau bagiannya.
- 16.2 Ada toleransi tambahan dari batasan maksimal jarak atau interval setiap pemain yakni sebesar 10 cm dari ketentuan 150 cm.
- 16.3 Hukuman/ **Penalti langsung** dikenakan oleh tiap-tiap Juri pada kesalahan yang dilakukan dalam **melaksanakan gerakan baris-berbaris** seperti tidak lurusnya saf dan banjar, tidak samanya jarak atau interval, tidak serempak melakukan suatu gerakan serta ketidaksamaan langkah.
- 16.4 Hukuman/ 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 atau memotong jalur yang telah ditentukan dan lain-lain.
- 16.5 Jika terdapat penyimpangan dalam melaksanakan peraturan lomba yang tidak tercantum dalam uraian tersebut diatas, maka sangsi kepada regu

- peserta bersangkutan adalah paling **ringan** mendapatkan **sangsi penalti** atau **paling berat** adalah **diskualifikasi**.
- 16.6 Penentuan **ringan beratnya sangsi** hanya dilakukan **oleh Dewan Hakim** setelah mendengar, melihat dan mempelajari laporan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dari Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia Pelaksana.

Pasal 17

DISKUALIFIKASI DAN WALK OVER

- 17.1 Diskualifikasi ialah hukuman terberat yang dikenakan kepada suatu peserta berupa penghapusan nilai yang diperoleh dalam mata lomba yang di ikutinya.
- 17.2 Pernyataan Diskualifikasi yang diberikan kepada salah satu peserta harus diputuskan oleh Dewan Hakim setelah memperhatikan dan mempertimbangkan laporan Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia Pelaksana.
- 17.3 Diskualifikasi dikenakan dalam hal sebagai berikut :
- a. Bila barisan peserta menjadi dua bagian atau lebih dengan jarak antara bagian-bagian tersebut lebih dari 1,6 meter secara berturut-turut lebih dari 32 langkah/ hitungan atau pada **peringatan ketiga**.
 - b. Tidak memainkan Mars Perkusi sebagaimana mestinya sesuai pasal 10, dan telah diberi peringatan untuk yang ke-tiga kalinya.
 - c. Pemain baik perorangan maupun kelompok yang melakukan gerakan jalan ditempat dan atau gerakan lari setelah diberikan peringatan untuk ke-tiga kalinya.
 - d. Peserta melakukan pertukaran peralatan widitra dengan sesamanya.
 - e. Peserta yang ternyata memakai/ menggunakan pemain yang tidak terdaftar pada panitia (memakai/ menggunakan pemain luar).
 - f. Peserta yang memakai/ menggunakan pemain dari peserta lain yang juga ikut pada perlombaan ini dan dalam kelompok/ group yang sama.
 - g. Pelatih dan/ atau beberapa orang official dari suatu peserta yang sedang berlomba berada di tapak lomba.
 - h. Peserta melakukan **makan/ minum** atau yang sejenisnya saat sedang berlomba.
 - i. Peserta tidak dapat memenuhi peraturan lomba atau melakukan pelanggaran baik secara keseluruhan maupun secara perorangan terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia.
 - j. Peserta, baik secara keseluruhan maupun perorangan sengaja berusaha menghambat dan atau mempersulit kelancaran lomba.
- 17.4 WALK OVER
- a. Peserta yang melampaui 5 (lima) menit dari waktu persiapan untuk lomba yang disediakan oleh panitia, dinyatakan **Walk Over**.

- b. Peserta tidak hadir sesuai dengan waktu jadual 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

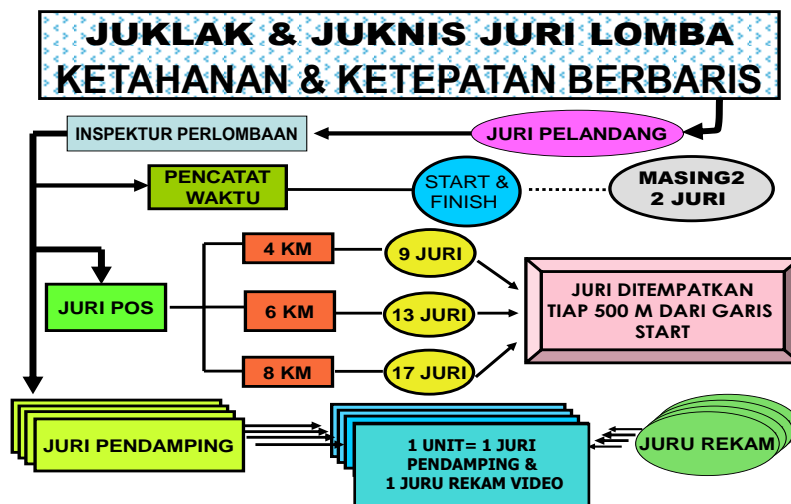
- 18.1. Hasil lomba diambil dari :
 - a. Jumlah nilai Juri-Juri yang tercantum dalam formulir PDBI No. **LKKB 004 dan No, LKKB 004 A.**
 - b. Jumlah penalti Juri-Juri yang tercantum dalam formulir PDBI No. **LKKB 004 A dan LKKB 004 B.**
 - c. Catatan waktu yang tercantum dalam form PDBI No. **LKKB 004 C.**
 - 18.2. Penentuan pemenang ditentukan dari hasil perhitungan yang tercantum pada Pasal 15 dan Peserta yang mendapat nilai tertinggi menjadi peringkat I dan seterusnya.
 - 18.3. Apabila dalam lomba ketahanan & ketepatan berbaris ini akan ditentukan Juara terbaik dari seluruh peserta maka sistem penentuannya harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
 - a. Jumlah angka tertinggi dari penilaian juri-juri.
 - b. Jumlah penalti terendah/ terkecil dari penilaian juri- juri.
 - c. Ketepatan waktu.
 - d. Tabel besarnya nilai kemenangan adalah sebagai berikut :

- Peringkat 1 = 50 angka ;	Peringkat 7 = 6 angka
- Peringkat 2 = 30 angka ;	Peringkat 8 = 5 angka
- Peringkat 3 = 10 angka ;	Peringkat 9 = 4 angka
- Peringkat 4 = 9 angka ;	Peringkat 10 = 3 angka
- Peringkat 5 = 8 angka ;	Peringkat 11 = 2 angka
- Peringkat 6 = 7 angka ;	Peringkat 12 = 1 angka
- Catatan : 1) Waktu, nilai dan penalti dihitung menurut ketentuan dari golongan atau kelompok masing-masing klasemen.
2) Untuk peserta yang menduduki peringkat ke-13 dan seterusnya tidak memperoleh nilai kemenangan.
- 18.4. Bila terdapat lebih dari satu peserta yang mempunyai nilai yang sama maka penentuan pemenangnya dilakukan dengan membandingkan peserta mana yang mempunyai **catatan waktu paling tepat**.
 - 18.5. Bila terdapat lebih dari satu peserta yang mempunyai nilai catatan waktu yang sama maka penentuan pemenangnya dilakukan dengan membandingkan satuan mana yang mempunyai nilai hukuman/ penalti yang terendah.

Pasal 19
DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 19.1 Dewan Juri pada Lomba ketahanan dan ketepatan berbaris ini meliputi Juri Pelandang (TOI), Juri Penilai tiap pos, Juri Pendamping, Juri Pencatat Waktu, Juru Rekam dan Inspektur Perlombaan.
- 19.2 Bagan Dewan Juri untuk lomba ketahanan dan ketepatan berbaris adalah sebagai berikut :

Bagan Petugas dan Juri LKKB



PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



ooooooooo000oooooooooooo

LOMBA KETAHANAN & KETEPATAN BERBARIS



KELOMPOK : PI / PA / PI & PA *) **JARAK : 06 Km *)**
NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : FINAL
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

FORM PDBI : 004-LKKB

*) Coret yang tidak perlu

KESALAHAN DALAM BARIS BERBARIS	BANYAKNYA KESALAHAN	DIISI PENG. DATA		PELANGGARAN PERATURAN	BANYAKNYA KESALAHAN	DIISI PENG. DATA	
		INDEX	ANGKA			INDEX	ANGKA
START/MULAI SUATU GERAKAN		(1)		PERLENGKAPAN JATUH		(1)	
INTERVAL TIDAK SAMA		(1)		PERALATAN JATUH		(10)	
JARAK TIDAK SAMA		(1)		PELANGGARAN GARIS BATAS / LINTASAN		(50)	
KELURUSAN BANJAR		(1)		MELAKUKAN JALAN DITEMPAT		1X25 2X50 3XDIS	
KELURUSAN SAF		(1)		MELAKUKAN GERAKAN LARI		1X25 2X50 3XDIS	
SALAH LANGKAH		(2)		PEMAIN TERJATUH / TERGELINCIR		(10)	
LAIN-LAIN JELASKAN		(0)		PEMAIN GUGUR		(50)	
JUMLAH I				MELAKUKAN PENUKARAN PERALATAN		100	
				MENDAPATKAN BANTUAN DARI LUAR		100	
UNSUR YANG DINILAI	NILAI	DIISI PENG. DATA		MENYUSUL DENGAN CARA YANG SALAH		100	
		INDEX	ANGKA	BENTROKAN FISIK ANTARA PESERTA		DIS	
DISIPLIN DAN SEMANGAT		(8)		TIDAK MEMAINKAN MARS PERKUSI		(10)	
KETERTIBAN DAN KERAPIHAN BERBARIS		(8)		KEKURANGAN LAGU (16 KETUK/LANGKAH)	1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 /	(10)	
KESERAGAMAN LANGKAH DENGAN MUSIK		(10)					
ANALISA MUSIK ALAT PUKUL		(9)					
ANALISA MUSIK ALAT TIUP		(11)					
JUMLAH II							
JUMLAH I							
JUMLAH II							
JUMLAH I							
(-)							
NILAI							

JUMLAH PENALTY

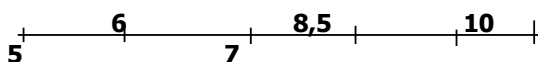
KOMENTAR JURI :

PERHATIAN :

- PENILAIAN UNSUR SESUAI TABEL
- KESALAHAN DITULIS DENGAN SISTEM TALLY, CONTOH : SALAH 3 ORANG DITULIS : ///
- SETIAP KESALAHAN DICATAT BAIK PERSEORANGAN MAUPUN KELOMPOK
- UNTUK KESALAHAN KELOMPOK (LEBIH DARI 7 ORANG) AGAR DIBERI TANDA SILANG DILINGKARI, CONTOH : ⊗

Batasan nilai :

KURANG BAIK	CUKUP BAIK	BAIK	BAIK SEKALI
-------------	------------	------	-------------



POS PETUGAS :

KILOMETER :

TANDA TANGAN :

NAMA JELAS :
NPJ :

LOMBA KETAHANAN & KETEPATAN BERBARIS



KELOMPOK : PI / PA / PI & PA *) **JARAK : 08 Km *)**
NAMA SATUAN : _____
BABAK LOMBA : FINAL
TANGGAL : _____ **HARI :** _____ **JAM :** _____
TEMPAT : _____

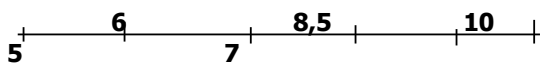
FORM PDBI : 004-LKKB

*) Coret yang tidak perlu

KESALAHAN DALAM BARIS BERBARIS	BANYAKNYA KESALAHAN	DIISI PENG. DATA		PELANGGARAN PERATURAN	BANYAKNYA KESALAHAN	DIISI PENG. DATA			
		INDEX	ANGKA			INDEX	ANGKA		
START/MULAI SUATU GERAKAN		(1)		PERLENGKAPAN JATUH		(1)			
INTERVAL TIDAK SAMA		(1)		PERALATAN JATUH		(10)			
JARAK TIDAK SAMA		(1)		PELANGGARAN GARIS BATAS / LINTASAN		(50)			
KELURUSAN BANJAR		(1)		MELAKUKAN JALAN DITEMPAT		1X25 2X50 3XDIS			
KELURUSAN SAF		(1)		MELAKUKAN GERAKAN LARI		1X50 2X50 3XDIS			
SALAH LANGKAH		(2)		PEMAIN TERJATUH / TERGELINCIR		(10)			
LAIN-LAIN JELASKAN		(0)		PEMAIN GUGUR		(50)			
JUMLAH I				MELAKUKAN PENUKARAN PERALATAN		DIS			
				MENDAPATKAN BANTUAN DARI LUAR		DIS			
								MENYUSUL DENGAN CARA YANG SALAH	
UNSUR YANG DINILAI		NILAI		DIISI PENG. DATA		INDEX		ANGKA	
				BENTROKAN FISIK ANTARA PESERTA		DIS			
				TIDAK MEMAINKAN MARS PERKUSI		1X25 2X50 3XDIS			
				KEKURANGAN LAGU (16 KETUK/LANGKAH)	1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 /	(10)			
				JUMLAH PENALTY					

JUMLAH II
 PERHATIAN : JUMLAH I
 1. PENILAIAN UNSUR SESUAI TABEL (-)
 2. KESALAHAN DITULIS DENGAN SISTEM TALLY, CONTOH : SALAH 3 ORANG DITULIS : ///
 3. SETIAP KESALAHAN DICATAT BAIK PERSEORANGAN MAUPUN KELOMPOK
 4. UNTUK KESALAHAN KELOMPOK (LEBIH DARI 7 ORANG) AGAR DIBERI TANDA SILANG DILINGKARI, CONTOH : ⊗
 Batasan nilai :

KURANG BAIK	CUKUP	BAIK	BAIK SEKALI
-------------	-------	------	-------------



KOMENTAR JURI :

POS PETUGAS : _____ **KILOMETER :** _____

TANDA TANGAN :

NAMA JELAS :
NPJ : _____

L A M P I R A N

MODEL JAS & TOPI SUPERVISOR

MODEL JAS & TOPI DEWAN HAKIM

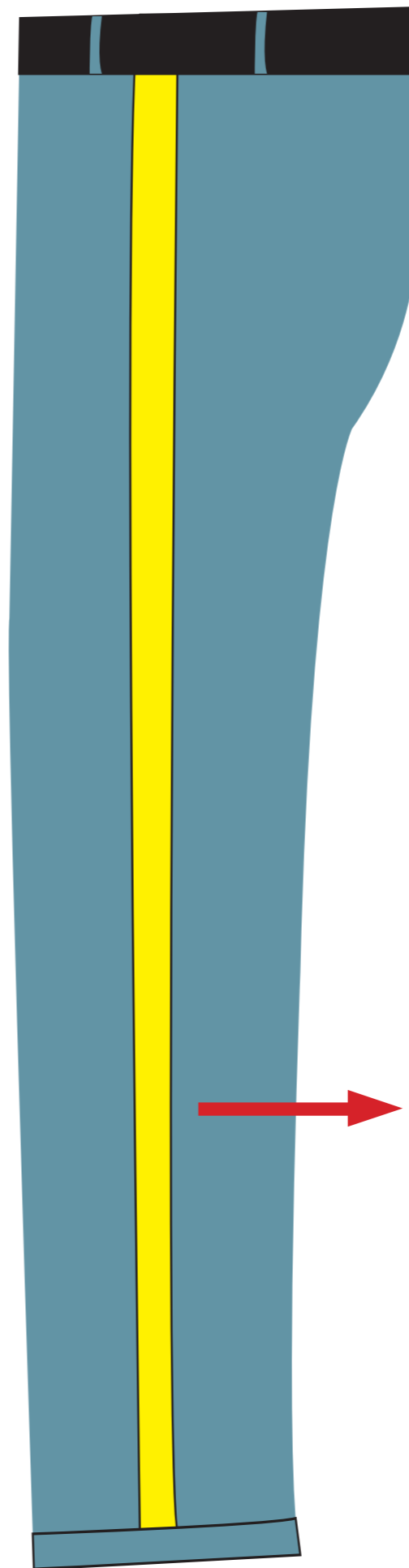
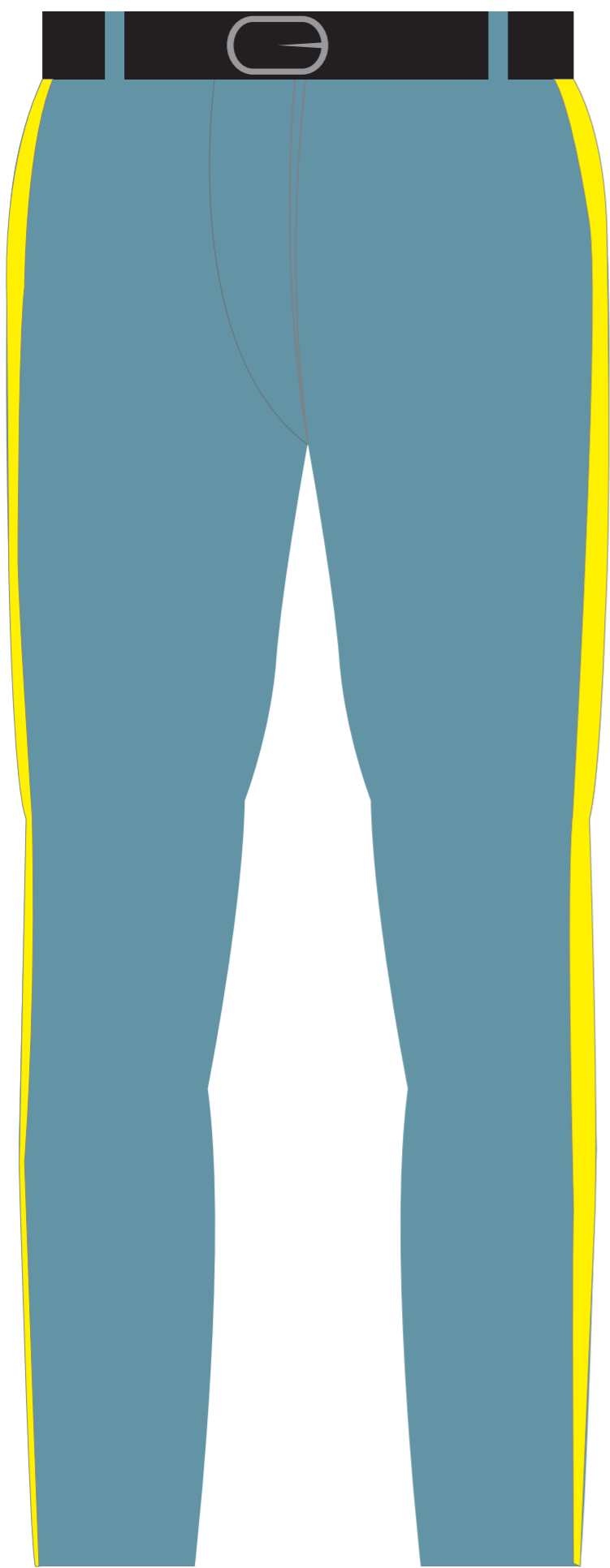
PAKAIAN SERAGAM DEWAN JURI

**MODEL JAS & TOPI INSPEKTUR-
PERLOMBAAN**

**MODEL JAS & TOPI TECHNICAL-
DELEGATE**

**PAKAIAN SERAGAM ANGGOTA
TECHNICAL DELEGATE**

SERAGAM LBB



GARIS KUNING TUNGGAL
LEBAR 3,5 CM



LOKASI DAN BEDGE
LENGAN KIRI



NAMA DIATAS KANTONG KANAN

IRWANTO

LOKASI DAN BEDGE
LENGAN KANAN

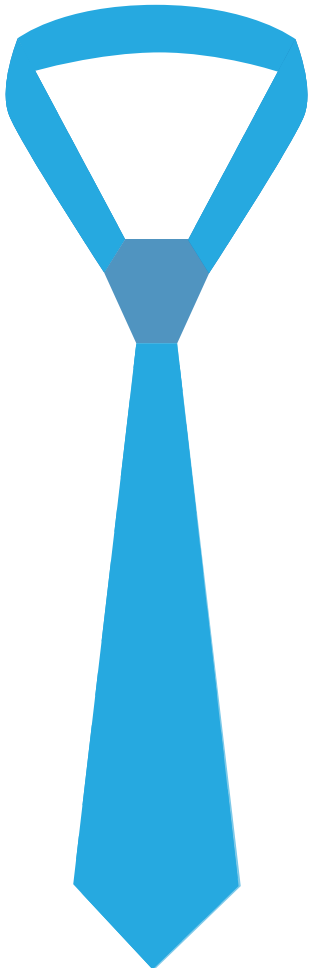


NAMA SATUAN DIATAS KANTONG KIRI

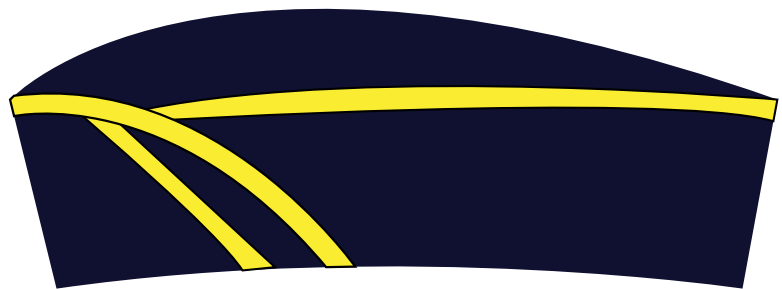
PDBI KOTA BOGOR

SERAGAM LBB

MUT / TOPI



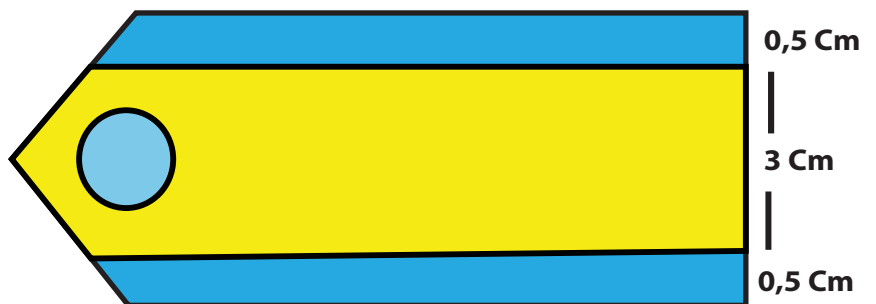
TAMPAK KANAN



TAMPAK KIRI



EPOLET



MODEL JAS dan TOPI "SUPERVISOR"



Warna : Biru Tua (Dark Blue) Krah Biru Metalik

MODEL JAS dan TOPI "DEWAN HAKIM"



Warna : Hijau Toska Krah Hijau Metalik

MODEL PAKAIAN SERAGAM JURI



MODEL JAS dan TOPI "INSPEKTUR PERLOMBAAN"



Warna : Merah Darah Krah Marun

MODEL JAS dan TOPI "TECHNICAL DELEGATE"



Warna : Orange Menyala Krah Hitam

MODEL PAKAIAN SERAGAM ANGGOTA TECHNICAL DELEGATE



L A M P I R A N

MARS PERKUSI PDBI

PARTITUR MARS PDBI

PARTITUR MARS PATRIOT - KONI

TEKS MARS PATRIOT

TEKS MARS PDBI

TEKS HYMNE PDBI

**SURAT KEPUTUSAN KETUA UMUM
PB-PDBI TENTANG PEMBENTUKAN
TIM KERJA**

Mars Perkusi PDBI

*Optional flam

Snare Drum

Tenors

Bass Drums

Cymbals

This block contains the first three measures of the percussion score. The Snare Drum part features a rhythmic pattern starting with a quarter rest, followed by eighth notes with accents, and a triplet of eighth notes. The Tenors part has a similar pattern with accents. The Bass Drums part consists of quarter notes with accents. The Cymbals part has a simple pattern of quarter notes with accents. Measure numbers 2 and 3 are indicated above the Snare Drum staff.

S.Dr.

Tnr.

B. Dr.

Cym.

This block contains measures 4, 5, and 6. The Snare Drum part continues with eighth notes and accents, including a triplet in measure 5. The Tenors part has a similar pattern. The Bass Drums part consists of quarter notes with accents. The Cymbals part has a simple pattern of quarter notes with accents. Measure numbers 4, 5, and 6 are indicated above the Snare Drum staff.

S.Dr.

Tnr.

B. Dr.

Cym.

This block contains measures 7, 8, and 9. The Snare Drum part continues with eighth notes and accents, including a triplet in measure 8. The Tenors part has a similar pattern. The Bass Drums part consists of quarter notes with accents. The Cymbals part has a simple pattern of quarter notes with accents. Measure numbers 7, 8, and 9 are indicated above the Snare Drum staff.

10 11 12

S.Dr.

Tnr.

B. Dr.

Cym.

This system contains measures 10, 11, and 12. The S.Dr. part features a continuous eighth-note pattern. The Tnr. part has a similar eighth-note pattern with some rests. The B. Dr. part consists of chords, with a fermata over the first measure of each system. The Cym. part shows a sequence of cymbal hits marked with 'x' and some rests.

13 14 15

S.Dr.

Tnr.

B. Dr.

Cym.

This system contains measures 13, 14, and 15. A key signature change to D major is indicated at the start of measure 14. The S.Dr. part continues with eighth notes, including some rests. The Tnr. part has eighth notes with some rests. The B. Dr. part has chords, with a fermata over the first measure of each system. The Cym. part shows cymbal hits marked with 'x' and rests.

16 17 18

S.Dr.

Tnr.

B. Dr.

Cym.

This system contains measures 16, 17, and 18. A key signature change to E major is indicated at the start of measure 18. The S.Dr. part continues with eighth notes, including some rests. The Tnr. part has eighth notes with some rests and accents (>) in measure 18. The B. Dr. part has chords, with a fermata over the first measure of each system. The Cym. part shows cymbal hits marked with 'x' and rests.

Musical score for four instruments: S. Dr. (Snare Drum), Tnr. (Tom-tom), B. Dr. (Bass Drum), and Cym. (Cymbal). The score is divided into three measures, numbered 19, 20, and 21.

- S. Dr. (Snare Drum):** Measure 19 features a series of eighth notes with an accent (>) over the first two groups. Measure 20 continues with eighth notes and a quarter note. Measure 21 features eighth notes and a quarter note.
- Tnr. (Tom-tom):** Measure 19 features eighth notes with accents (>) over the first two groups. Measure 20 features eighth notes and a quarter note. Measure 21 features eighth notes and a quarter note.
- B. Dr. (Bass Drum):** Measure 19 features a series of quarter notes. Measure 20 features a quarter note, a quarter rest, and a quarter note. Measure 21 features a series of quarter notes.
- Cym. (Cymbal):** Measure 19 features a series of quarter notes with 'x' marks. Measure 20 features a quarter note, a quarter rest, and a quarter note. Measure 21 features a series of quarter notes with 'x' marks.

MARS KONI

MARS PATRIOT OLAH RAGA

Composed by: Ichbal Assegaf/Melky Goeslow

Arrangement by: Elfa Secioria

Rewritten by: Lukman M.A. Tirtasasmita

marcia ♩ = 112

A

Trumpet 1

Trumpet 2

Mellophone

Trombone

Baritone

Tuba

Bells

Snare

Multi tom

Bass Drums

Cymbal

MARS KONI

2
7

The score is for a marching band piece titled "MARS KONI". It consists of 11 staves for different instruments: Tpt. 1, Tpt. 2, mlp (multi-measure rest), Tbn., Bar., Tuba, bls (bassoon), S.Dr. (snare drum), Tom (tom-tom), B. Dr. (bass drum), and Cym. (cymbal). The music is in 2/4 time and features a key signature of one sharp (F#). The score is divided into two main sections, labeled "1." and "2.", separated by a double bar line. Each section contains first and second endings. The first ending leads back to the beginning of the section, while the second ending leads to a different part of the music. The mlp staff uses multi-measure rests to indicate where instruments are silent. The S.Dr., Tom, and B. Dr. staves show rhythmic patterns with accents and triplets. The Cym. staff uses 'x' marks to indicate cymbal hits. The Tbn. staff includes a triplet of eighth notes in the first ending. The bls staff has a dynamic marking of *stacc* in the first ending. The Tpt. 1 and 2 staves have a dynamic marking of *mf* in the first ending. The Tuba staff has a dynamic marking of *mf* in the first ending. The Bar. staff has a dynamic marking of *mf* in the first ending. The Tbn. staff has a dynamic marking of *mf* in the first ending. The Tpt. 1 and 2 staves have a dynamic marking of *mf* in the second ending. The mlp staff has a dynamic marking of *mf* in the second ending. The Tbn. staff has a dynamic marking of *mf* in the second ending. The Bar. staff has a dynamic marking of *mf* in the second ending. The Tuba staff has a dynamic marking of *mf* in the second ending. The bls staff has a dynamic marking of *mf* in the second ending. The S.Dr., Tom, and B. Dr. staves have a dynamic marking of *mf* in the second ending. The Cym. staff has a dynamic marking of *mf* in the second ending.

MARS KONI

B
14

Tpt. 1
Tpt. 2
mlp
Tbn.
Bar.
Tuba
bls
S.Dr.
Tom
B. Dr.
Cym.

MARS KONI

22

The musical score is arranged in two systems. The first system includes Tpt. 1, Tpt. 2, mlp, Tbn., Bar., and Tuba. The second system includes bls, S.Dr., Tom, B. Dr., and Cym. The score is in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). The first system starts with a treble clef and a key signature change to one flat (Bb) for the lower instruments. The second system starts with a treble clef and a key signature change to one flat (Bb). The score features various musical notations including eighth and sixteenth notes, rests, and dynamic markings like *mp*. The mlp part includes complex chordal textures. The Tbn., Bar., and Tuba parts feature sustained notes and triplet patterns. The bls part has a melodic line with triplet accents. The S.Dr., Tom, and B. Dr. parts feature rhythmic patterns with triplet accents. The Cym. part includes cymbal hits marked with 'x'.

MARS KONI

30 C

Tpt. 1

Tpt. 2

mlp

Tbn.

Bar.

Tuba

bls

S.Dr.

Tom

B. Dr.

Cym.

MARS KONI

This musical score is for the piece "MARS KONI" and is marked with the number 6. It features a variety of instruments and includes dynamic markings such as *ff* and *f*. The score is divided into two systems of staves. The first system includes Tpt. 1, Tpt. 2, mlp, Tbn., Bar., and Tuba. The second system includes bls, S.Dr., Tom, B. Dr., and Cym. The music is written in a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 3/4. The score includes various musical notations such as notes, rests, and articulation marks. Dynamic markings like *ff* (fortissimo) and *f* (forte) are used throughout the piece. The score also includes a rehearsal mark 37 at the beginning of the first system.

Score

MARS PDBI

PON Version

Rewrited by: Lukman M. A. Tirtasasmita

Arranged by: Elfa Secioria

♩ = 112

The score is for a marching band and includes the following parts:

- Trumpet in B \flat 1
- Trumpet in B \flat 2
- Mellophone
- Trombone
- Baritone (B.C.)
- Tuba
- Xylophone
- Snareline
- Tenorline
- Bass Drums
- Cymbal Line

The music is in 4/4 time with a tempo of 112 beats per minute. The key signature has two flats (B \flat major or D \flat minor). The score features various musical notations including triplets, accents, and dynamic markings such as *ff* and *ffz*. The percussion parts include snare, tenor, and bass drum patterns, along with cymbal line markings.

Mars Patriot Olahraga

Cipt. Melky Goeslaw

Syair: Ichbal Assagaf/ Melky G

Kami .. kami.. kami .. kami ..
Kami .. kami .. kami ..kami ..

Kami patriot
Kami patriot
Kami ini patriot olahraga
Mengadbi berkarya untuk nusa dan bangsa
Dalam meraih cita-cita

Kami patriot
Kami patriot
Kami ini patriot olahraga
Gigih dalam berjuang di medan laga
Berbakti untuk Indonesia

Kesetiaan adalah kebangganku
Disiplin satu-satunya nafasku
Demi jayanya sang merah putih
Kerhormatan adalah segalanya

Gemertak tulang mendidih darahku
Semangat berapi membakar batinku
Tuhan adalah kekuatanku
Setiap kuhadapi lawanku

Kami patriot
Kami patriot
Kami ini patriot olahraga
Biar mata dunia memandang Indonesia
Kita dahsyat dan perkasa
Biar mata dunia memandang Indonesia
Kita dahsyat dan perkasa

Kami Patriot

Mars PDBI

Elvas

Hei marilah satukan langkahmu
Derapkanlah sejiwa seirama
Kita bina semangat untuk berkarya
Persada Indonesia menanti kita

Raihlah terus prestasimu
Tanpa lupa sikap kesatria sejati
Dengan prestasi kita baktikan dharma
Demi nusa bangsa dan negara

Persatuan drum band Indonesia
Maju dengan landasan Pancasila
Menuju cita-cita luhur dan suci
Majulah dan jayalah drum band Indonesia

Hymne PDBI

Elvas

Berapikan semangat
Kupersembahkan kepadamu
Setiaku cita-citaku
Kujunjung tinggi bagimu
PDBI PDBI
Luhur nian kharismamu
PDBI PDBI
Menggema di seluruh Indonesia



**PENGURUS BESAR
PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA (PB-PDBI)
(INDONESIAN DRUM BAND ASSOCIATION)**

Alamat : Gd. Wijaya Musik Lt.3 Jln. Pasar Baru No.12 Jakarta Pusat
Email. pbpdbi@rocketmail.com/ info@pbpdbi.or.id/ website : www.pbpdbi.or.id



SURAT KEPUTUSAN

Nomor : Skep/ 13 / IX/ 2018/PB

T e n t a n g

PEMBENTUKAN TIM KERJA BIDANG PEMBINAAN PRESTASI GUNA
MENYEMPURNAKAN PERATURAN DAN PETUNJUK PELAKSANAAN LOMBA
KEJUARAAN SATUAN KECIL

KETUA UMUM PENGURUS BESAR PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA

- Menimbang : 1. Bahwa untuk kelancaran, keamanan, ketertiban dan suksesnya pelaksanaan suatu kejuaraan perlu didukung oleh adanya kejelasan dan kesatuan pemahaman tentang peraturan dan petunjuk pelaksanaan lomba kejuaraan satuan kecil PDBI.
2. Bahwa beberapa peraturan dan petunjuk pelaksanaan lomba dalam kejuaraan satuan kecil yang tersedia saat ini masih menimbulkan multi tafsir dan dualisme pemahaman sehingga dipandang perlu untuk segera dibentuk Tim Kerja guna mengkaji, menganalisa dan menyempurnakan beberapa peraturan dan petunjuk pelaksanaan lomba kejuaraan satuan kecil.
3. Bahwa berdasarkan nomor 1 dan 2 diatas, demi tertib administrasi dan organisasi dipandang perlu untuk menerbitkan surat keputusan.
- Mengingat : 1. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga PDBI.
2. Surat Keputusan Ketua Umum PB-PDBI Nomor 02 Tahun 2013 tentang Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satua Kecil PDBI.
3. Surat Keputusan Ketua Umum PB-PDBI Nomor 03 Tahun 2015 tentang Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil PDBI Khusus PON Jabar Tahun 2016.
4. Surat Keputusan Ketua Umum PB-PDBI Nomor 17 Tahun 2004 dan Nomor 13 Tahun 2008.
5. Hasil Munas PDBI bulan September 2017 di Jakarta.
- Memperhatikan : 1. Analisa dan Evaluasi terhadap hasil pelaksanaan PON Ke-19 Tahun 2016 di Jawa Barat.
2. Analisa dan Evaluasi terhadap hasil pelaksanaan beberapa lomba kejuaraan ditingkat Kabupaten/ Kota dan Provinsi.

3. Beberapa pertimbangan melalui analisa dan pengkajian yang mendalam terhadap temuan-temuan di lapangan pada pelaksanaan lomba khususnya kejuaraan satuan kecil masih terdapat dualisme pemahaman, multi tafsir dan persiteruan baik antara panitia pelaksana dengan pelatih, peserta lomba maupun antar sesama Dewan Juri - Dewan Hakim - Inspektur Perlombaan - Delegasi Teknik dan lain-lainnya.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Ke satu : Membentuk Tim Kerja Bidang Pembinaan Prestasi dibantu oleh Bidang Sarana Prasarana dan seluruh komponen organisasi terkait, guna menyempurnakan Peraturan dan Petunjuk Pelaksanaan Lomba Kejuaraan Satuan Kecil PDBI.
- Ke dua : Tim Kerja melaksanakan tugas-tugas sebagai berikut :
1. Menghimpun semua saran masukan dan kritik membangun dari seluruh anggota pengurus, panitia, peserta, pelatih, dewan juri, dewan hakim, delegasi teknik dan insan pemerhati Drum Band Indonesia untuk selanjutnya dijadikan bahan kajian.
 2. Menyempurnakan peraturan dan petunjuk pelaksanaan yang sudah ada sebelumnya berdasarkan saran-saran dan temuan dilapangan yang tentunya dengan memperhatikan azas kepatutan dalam norma olahraga dan seni musik, serta situasi dan kondisi tuntutan perkembangan zaman masa kini dan masa yang akan datang.
 3. Hasil penyempurnaan dimaksud harus selesai pada awal bulan Nopember 2018, agar segera di distribusikan kepada peserta lomba dan pihak terkait untuk dipelajari dan dipedomani pada pelaksanaan Kejuaraan Nasional di Banjarmasin Kalimantan Selatan awal Desember 2018.
 4. Waktu dan tempat pembahasan Tim Kerja diatur dan ditentukan PB-PDBI dengan sistem pertemuan terbatas serta diskusi jarak jauh menggunakan media elektronika.
- Ke tiga : Hasil pembahasan Tim Kerja agar dilaporkan kepada Ketua Umum PB-PDBI pada kesempatan pertama.
- Ke empat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan dilakukan perbaikan dan atau penambahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada Tanggal : 24 September 2018

Pengurus Besar Persatuan Drum Band Indonesia
Ketua Umum



Kombes Pol. Drs, Joko Sarwoko, SH, M.M.

Tembusan : Kepada Yth.

1. Sekretaris Jenderal PB-PDBI
2. Wakil Ketua Umum I, II dan III
3. Para Ketua Bidang
4. Arsip



**PENGURUS BESAR
PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA (PB-PDBI)
(INDONESIAN DRUM BAND ASSOCIATION)**

Alamat : Gd. Wijaya Musik Lt.3 Jln. Pasar Baru No.12 Jakarta Pusat
Email. pbpdbi@rocketmail.com/ info@pbpdbi.or.id/ website : www.pbpdbi.or.id



Lampiran Skep Ketua Umum PB-PDBI
Nomor : Skep/ 13 / IX / 2018 / PB
Tanggal : 24 September 2018

DAFTAR SUSUNAN PERSONEL TIM KERJA

1. Ketua Tim Kerja : Drs. Murianto Babay, M.M.
2. Wakil Ketua Tim Kerja : Ir. Gatut Susanta, M.M.
3. Sekretaris : Ir. Rajendra Sigamani, M.M.
4. Wakil Sekretaris : Arief Wibowo, S.Sos.
5. Anggota : Kemas Indra Dwi Putra
6. Dewan Pakar : Tamam Husein
7. Pengumpul Data Binpres : Apri Sugiarto
8. Pengumpul Data Penjurian : Erwin Syafruddin
9. Pengumpul Data Bidang : Drs. H. Sis Sugiono
10. Pengumpul Data Lagu : Ir. Lukman M. Abduh Tirtasasmita
11. Operator Bidang IT : Irwanto
12. Desain dan Layouter : Dody Helmoth
13. Anggota Tim Kerja : Fachrur Rasi
14. Anggota Tim Kerja : Agus Usman Putra
15. Anggota Tim Kerja : Min Isnarti Ismail
16. Anggota Tim Kerja : Dodi Rahmat Haryanto
17. Anggota Tim Kerja : Sutrisno
18. Anggota Tim Kerja : Taryana Tresnayana
19. Tenaga Profesional : Diana Sari Sadiyo
20. Tenaga Profesional : Ridwan
21. Tenaga Profesional : Andi Hasan
22. Tenaga Profesional : Arwan

**Pengurus Besar Persatuan Drum Band Indonesia
Ketua Umum**



Kombes Pol. Drs, Joko Sarwoko, SH, M.M.