

PERATURAN

LOMBA BARIS BERBARIS

LBB

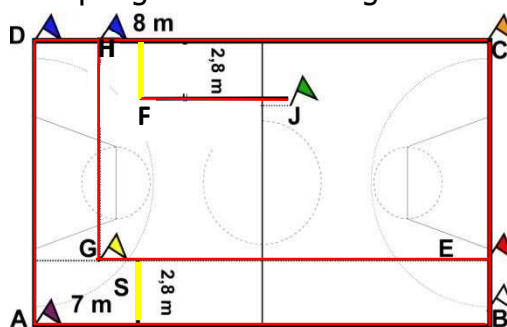
**PERATURAN
LOMBA BARIS - BERBARIS
(MARCHING COMPETITION)
SATUAN KECIL**

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

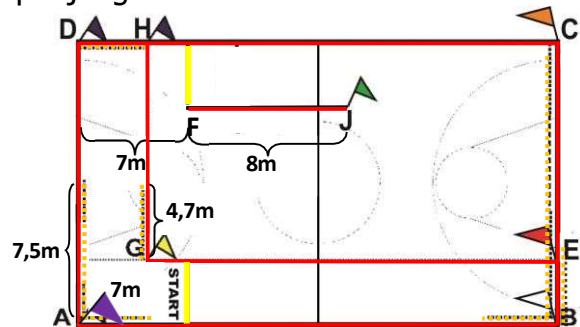
- 1.1. BARIS - BERBARIS adalah lomba berbaris beregu dengan menggunakan peralatan musik, bermain pada tapak tertentu di dalam ruangan (indoor) atau lapangan terbuka dengan konfigurasi dan variasi bentuk barisan sesuai peraturan untuk diikuti peserta agar memperoleh nilai perlombaan.
- 1.2. Peraturan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

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

- 2.1. Tapak lomba ialah arena 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.



Gambar – 1 Daerah Tapak Lomba



Gambar – 2 Daerah peringatan Pelaksanaan

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 7 meter dari sisi kiri D-A.
- J = Tanda batas berjarak 8 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.

Pasal 3

GARIS – GARIS BATAS

Pengertian garis-garis batas adalah garis yang dibuat guna membantu dan memudahkan pelaksanaan Lomba Baris-Berbaris dibuat dalam tapak lomba dengan menggunakan Lakban warna **merah**, dan warna **kuning** terputus-putus sebagai garis peringatan, jarak kedua garis tersebut adalah 5 cm (lihat denah Tapak Lomba Pasal 2).

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 Sisi A-B**

Berhimpitan dengan garis sisi panjang (bagian depan) lapangan Basket.

3.3. **Garis Sisi B-C**

Berhimpitan dengan garis sisi lebar (sebelah kanan) lapangan Basket.

3.4. **Garis Sisi C-D**

Berhimpitan dengan garis sisi panjang (bagian belakang) lapangan Basket.

3.5. **Garis Sisi D-A**

Berhimpitan dengan garis sisi lebar (sebelah kiri) lapangan Basket.

3.6. **Garis Batas E-G**

Adalah garis sejajar **Sisi A-B** atau sisi panjang lapangan Basket dengan jarak **280 Centimeter** (2,8 meter).

3.7. **Garis Batas G-H**

Adalah garis sejajar **Sisi D-A** atau sisi lebar lapangan Basket dengan jarak **280 centimeter** (2,8 meter).

3.8. **Tanda Batas : J**

Berjarak antara 8 meter dari garis finish : **F**.

3.9. **Garis Finish : F**

Adalah garis finish yang letaknya berjarak 7 meter dari **Sisi D-A** atau sisi lebar sebelah kiri lapangan Basket dengan lebar 2,8 meter dari garis **D-C**.

Pasal 4

BENDERA PELENCANG

Pengertian Bendera Pelencang adalah tanda yang dipasang di berbagai titik tertentu guna membantu dan memudahkan pelaksanaan LBB (lihat gambar No. 2).

- 4.1. Bendera Pelencang warna **Merah** : Ada 1 (satu) buah dan ditempatkan pada "**Titik E**".
- 4.2. Bendera Pelencang warna **Kuning** : Ada 1 (satu) buah di titik perpotongan **(Dinamis)** **Garis E-G** dengan **Garis Batas G-H**.
- 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 Pelancang warna **Jingga** : Ditempatkan pada **Sudut C**.
4.7. Bendera Pelancang 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 garis **A-D** arah ke kanan.
 - b. Garis Finish "**F**" (lihat denah di Pasal 2) berjarak 7 meter diukur dari sisi garis **D-A** arah ke kanan.
- 5.2. Aba-aba start yang diberikan MC adalah : "**Paramananda/i, apakah satuan anda sudah siap? Silahkan dimulai**".

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** Paramananda/i.
- 6.2. Susunan barisan adalah **3 (tiga) berbanjar** dan **6 (enam) bersaf**.
- 6.3. Barisan **Banjar Kanan** (dilihat dari arah depan) 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 Widitra yang boleh digunakan adalah sebagai berikut :
- a. **Alat Musik Perkusi untuk Junior:**
 - 1) **Membranophone :**
 - Parade Drum minimal size 12" 2 buah
 - Quard tom minimal size 6" 1 set
 - Bass Drum minimal size 20" 1 buah
 - 2) **Idiophone :**
 - Marching Cymball minimal size 14" 1 pasang
 - Marching Bells 1 buah
 - b. **Alat Musik Perkusi untuk Senior:**
 - 1) **Membranophone :**
 - Parade Drum minimal size 14" 2 buah
 - Quard tom minimal size 8" 1 set
 - Bass Drum minimal size 24" 1 buah
 - 2) **Idiophone :**
 - Marching Cymball minimal size 14" 1 pasang
 - Marching Bells 1 buah

- c. **Alat Musik Tiup Marching Brass atau Bugle (Front Bell Instrument) Junior :**
- 1) Suara Tinggi/High Voice Register :
 - Trumpet, Cornet Piston, Soprano 4 buah
 - 2) Suara Tengah/Middle Voice Register :
 - Fluegel Horn, Alto Horn 2 buah
 - 3) Suara Decorative/Decorative Voice Register :
 - Mellophone, Marching French Horn 2 buah
 - 4) Suara Medium Bawah/Low Middle Voice Register :
 - Marching Trombone, Marching Tenor 2 buah
 - 5) Suara Bawah/Low Voice Register :
 - Marching Baritone, Marching Euphonium 2 buah
- d. **Alat Musik Tiup Marching Brass atau Bugle (Front Bell Instrument) Senior :**
- 1) Suara Tinggi/High Voice Register:
 - Trumpet, Cornet Piston, Soprano 4 buah
 - 2) Suara Tengah/Middle Voice Register:
 - Fluegel Horn, Alto Horn 2 buah
 - 3) Suara Decorative/Decorative Voice Reg:
 - Mellophone, Marching French Horn 2 buah
 - 4) Suara Medium Bawah/Low Med. Voice Register :
 - Marching Trombone, Marching Tenor 1 buah
 - 5) Suara Bawah/Low Voice Register :
 - Marching Baritone, Marching Euphonium 2 buah
 - 6) Suara Bass :
 - Marching Tuba, Contra Bass 1 buah
- e. Untuk pemain Paramanandi/a **wajib dilengkapi dengan baton/mace** dengan panjang minimal 1 meter dan berat minimal 1 kg.

7.2. Ukuran Peralatan Perkusi standard **minimal** yang ditentukan adalah :

- a. Parade Drum : - **Junior Diameter Shell min. 12 inchi dan tinggi 10 inchi.**
- **Senior Diameter Shell 14 inchi dan tinggi 12 inchi.**
- b. Multi Toms : - **Junior Diameter Shell 6 inchi - 12/13 inchi dan tinggi 05 inchi.**
- **Senior Diameter 8 inchi - 13/14 inchi dan tinggi 05 inchi.**
- c. Bass Drum : - **Junior Diameter Shell min. 20 inchi dan lebar 10 inchi.**
- **Senior Diameter Shell 24 inchi dan lebar 10 inchi.**
- d. Cymbals : - **Junior dan Senior Diameter minimal 13 inchi.**

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

Pasal 8

KOMPOSISI PERALATAN DALAM BARISAN

- 1.1. Komposisi peralatan dalam barisan untuk regu **Junior dan Senior** adalah :
 - a. Saf ke-1 adalah :

Parade Drum	1 buah
Jenis Tiup Suara tengah	1 buah
Jenis Tiup Suara tinggi	1 buah

b. Saf ke-2 adalah :	Parade Drum	1 buah
	Jenis Tiup Suara tengah	1 buah
	Jenis Tiup Suara tinggi	1 buah
c. Saf ke-3 adalah :	Marching Bells	1 buah
	Jenis Tiup suara Dekoratif	1 buah
	Jenis Tiup Suara tinggi	1 buah
d. Saf ke-4 adalah :	Multy Toms	1 set
	Jenis Tiup suara Dekoratif	1 buah
	Jenis Tiup Suara tinggi	1 buah
e. Saf ke-5 adalah :	Marching Cymballs	1 pasang
	Jenis Tiup suara Medium Bawah	1 buah
	Jenis Tiup suara Bawah	1 buah
f. Saf ke-6 adalah :	Bass Drum	1 buah
	Jenis Tiup suara Bawah	1 buah
	Jenis Tiup Suara Bass	<u>1 buah</u>
	Jumlah	18 buah

- 1.2. Komposisi peralatan dalam barisan untuk regu **Junior** adalah sama dengan **Senior**, hanya untuk regu Junior berbeda pada jenis alat tiup Suara Bass yakni Marching Tuba/ Contra Bass, diganti dengan jenis alat tiup Suara Bawah yakni Marching Baritone/ Marching Euphonium.

Pasal 9

LAGU DAN TEMPO

- 9.1. Selama Lomba baris-berbaris peserta terikat dan wajib untuk memainkan/ membawakan Mars PDBI atau Mars Patriot (lihat lembar lampiran) sesuai partitur aslinya pada urutan lagu pertama dengan tempo 108 M.M (Metronom Maelzel) sampai dengan 118 M.M.
- 9.2. Lagu berikutnya adalah lagu bebas tetapi tetap berirama Mars dengan tempo 108 M.M sampai dengan 118 M.M.
- 9.3. Seluruh partitur lagu yang dimainkan pada lomba baris berbaris harus dikumpulkan pada panitia selambat lambatnya pada Technical Meeting terakhir.
- 9.4. Aransemen lagu lainnya selain Mars PDBI dan Mars Patriot KONI, harus dilaporkan pencipta lagu dan penulis aransemennya kepada panitia pelaksana pada saat rapat teknik ke- 2 (TM-2).

Pasal 10

PAKAIAN SERAGAM

Ketentuan pakaian seragam peserta lomba sebagai berikut :

- 10.1. Pakaian seragam peserta lomba adalah Pakaian Seragam Harian Tetap atlet PDBI (PSHT) lihat gambar terlampir.

Pakaian seragam Lomba Baris Berbaris adalah warna Biru Tua (Blue-Navy), warna Biru Muda dan Strip Kuning, ikat pinggang warna hitam.

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 kiri dan sebelah kanan 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. Tanda lokasi dasar warna Biru Muda dengan garis tepi warna Kuning dan tulisan dibordier benang warna kuning.
 - f. Nama satuan dan nama pemain dasar kuning dengan garis tepi warna merah dan tulisan warna merah.
 - g. Sepatu dari bahan kulit/ Kulit Sintetis warna hitam dan kaos kaki warna hitam polos, (Sepatu boleh yang memakai tali atau reslueing).
 - h. Keterangan warna baju, celana, topi/peci, dasi seperti gambar terlampir.
- 10.2. Official dan Pelatih harus menggunakan seragam satuannya dan memakai tanda pengenalan yang dikeluarkan oleh panitia.

Pasal 11

PELAKSANAAN LOMBA

11.1. START

Saat start **tidak boleh** membunyikan **panfare** (musik pembukaan), yang dibolehkan hanya gerakan pendahuluan (ancang-ancang) jalan di tempat di iringi permainan mars perkusi bebas maksimal 4 Bar (= 16 ketuk/ langkah).

11.2. PADARAMPAK I

Gerakan wajib **PADARAMPAK I** dimulai dari **Garis Start "S"** sampai **Garis Sisi B-C**. Paramananda/i saat melewati panggung dimana Dewan Juri berada **wajib** memberi **penghormatan perorangan** menurut cara masing-masing tanpa melakukan suatu variasi gerakan oleh pemain dalam barisan.

11.3. DUA KALI BELOK KANAN COUNTER

Setelah tiba tepat di **Garis Sisi B-C** yang ditandai **Bendera Pelencang Merah** dilaksanakan gerakan wajib **DUA KALI BELOK KANAN COUNTER** yang didahului oleh Paramananda/i 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 dua kali belok kanan (tidak keluar tapak lomba) tetapi wajib menginjak garis peringatan bagian dalam dan tidak boleh melewati garis peringatan bagian luar.

Banjar kiri berbelok ke kanan dan berbalik arah 180⁰ berada paling luar dan banjar kanan berbelok ke kiri dan berbalik arah 180⁰ (Counter), kemudian sambil meluruskan saf bergerak maju melakukan gerakan wajib **PADARAMPAK II**. Pelaksanaannya bebas dari jumlah ketukan/langkah.

11.4. **BELOK KANAN**

Setibanya barisan atau pemain saf pertama di **Bendera Pelencang Kuning**, (titik "G") barisan segera melakukan gerakan wajib **BELOK KANAN**, pemain parade drum banjar kanan terdepan sebagai penjuror melakukan jalan di tempat berputar ke kanan sedikit demi sedikit sambil menyesuaikan kelurusan saf dari banjar tengah dan banjar kiri lalu maju jalan. Saat belok kanan khusus banjar tengah dan banjar kiri tidak boleh mengembang, tetapi per-saf membentuk kipas seperti pelaksanaan haluan kanan. Banjar kanan (barisan pemain perkusi) **wajib** menginjak **garis peringatan** pada sisi garis **G-H** dengan kaki kanan, selanjutnya barisan melakukan gerakan wajib **PADARAMPAK III** sampai Garis Sisi **C-D** yang ditandai **Bendera Pelencang Biru** dan **garis terputus-putus warna kuning** (garis peringatan).

11.5. **BERBARIS BER-SAF**

Setibanya barisan atau pemain **saf pertama** di tepi **Garis Sisi C-D** **wajib** menginjak **garis peringatan** secara bersamaan (3 orang), kemudian melakukan gerakan jalan di tempat, lalu hadap kanan sehingga barisan menjadi formasi ber-saf menghadap lurus ke sisi **Garis B-C**, dan selanjutnya melakukan gerakan wajib **JALAN BER-SAF** sampai **Garis Sisi B-C** yang ditandai **bendera pelencang warna jingga** dan **garis terputus-putus warna kuning** (garis peringatan). Pelaksanaan jalan ditempat dan hadap kanan harus selesai dalam waktu maksimal 4 bar birama $4/4 = 16$ langkah.

11.6. **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG I**

Setibanya barisan atau pemain saf pertama di tepi **Garis Sisi B-C** **wajib** menginjak **garis peringatan** secara bersamaan (6 orang), kemudian barisan jalan di tempat, selanjutnya secara bersamaan melaksanakan gerakan berputar ke arah kanan sedemikian rupa sehingga menjadi formasi **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG I** menghadap lurus ke arah **Sudut A** yang diberi tanda **bendera pelencang warna ungu** dan **garis terputus-putus warna kuning**. Pelaksanaan jalan ditempat dan berputar ke kanan harus selesai dalam waktu maksimal 4 bar birama $4/4 = 16$ langkah.

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

11.7. **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 peringatan** secara bersamaan (8 orang), kemudian barisan jalan di tempat dan selanjutnya melakukan gerakan berputar ke arah kanan (sekitar 135 derajat) sedemikian rupa sehingga menghadap lurus ke **Garis Sisi D-C** yang diberi tanda dengan **bendera pelencang biru** ; Pelaksanaan jalan ditempat dan berputar ke arah kanan harus selesai dalam waktu maksimal 4 bar birama $4/4 = 16$ langkah/ketukan kemudian maju jalan melakukan gerakan wajib **BERBARIS BER-BANJAR (PADARAMPAK IV)** hingga **Garis Sisi D-H**.

11.8. **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG II**

Setibanya barisan atau pemain saf pertama di tepi **Garis Sisi D-H wajib** menginjak **garis peringatan** secara bersamaan (3 orang), yang ditandai **bendera pelencang biru** dan **garis terputus-putus warna kuning**, barisan jalan di tempat dan kemudian melakukan gerakan berputar ke arah kanan sedemikian rupa sehingga menjadi formasi **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG II** menghadap lurus ke arah **Sudut B** yang diberi tanda dengan **bendera pelencang putih**. Pelaksanaan jalan ditempat dan berputar ke kanan harus selesai dalam waktu maksimal 4 bar birama $4/4 = 16$ langkah.

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**.

11.9. **HALUAN KANAN**

Setibanya barisan atau pemain banjar pertama di **Garis Sisi B-C** dan Saf pertama di **Garis Sisi A-B wajib** menginjak **garis peringatan** secara bersamaan (8 orang), yang ditandai **bendera pelencang putih** dan **garis terputus-putus warna kuning**, barisan jalan di tempat dan kemudian melakukan gerakan berputar ke arah kanan (sekitar 135 derajat) sedemikian rupa sehingga menjadi formasi **BERBARIS BER-SAF** menghadap lurus ke arah **Garis Sisi A-D** yang diberi tanda **bendera pelencang ungu**. Pelaksanaan jalan ditempat dan berputar ke kanan harus selesai dalam waktu maksimal 4 bar birama $4/4 = 16$ langkah. Jika formasi barisan sudah lurus dan terarah kemudian seluruh barisan secara serentak melakukan gerakan wajib **HALUAN KANAN** (Sebagian pemain dibolehkan keluar tapak lomba lihat pasal : 11.4 pada Juklak LBB). Pelaksanaan haluan kanan sudah harus selesai dalam waktu minimal 4 bar
= 16 langkah dan maksimal 8 bar = 32 langkah.

11.10. **HALUAN KIRI**

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

Pelaksanaan haluan kiri sudah harus selesai dalam waktu minimal 4 bar = 16 langkah dan maksimal 8 bar = 32 langkah.

11.11. **BELOK KIRI COUNTER**

Setelah melakukan haluan kiri, barisan melakukan jalan ditempat dan gerakan hadap kanan, pelaksanaan jalan di tempat dan hadap kanan harus selesai dalam waktu minimal 2 (dua) bar, irama 4/4 = 8 ketuk/ langkah dan maksimal 4 (empat) bar, irama 4/4 = 16 ketuk/ langkah, 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** setelah itu Paramananda/i sesegera mungkin **menghentikan barisan** dan **permainan musiknya**.

11.12. **JALAN DI TEMPAT**

Setelah Paramananda/i menghentikan permainannya, segera memberikan aba-aba **Hadap Kiri Gerak** (setelah hadap kiri seluruh **pemain dilarang bergerak** atau memperbaiki kelurusan banjar dan saf), dan selanjutnya Paramananda/i melanjutkan aba-aba untuk melakukan gerakan wajib **JALAN DI TEMPAT** untuk permainan perkusi.

- a. Lamanya jalan di tempat adalah sebanyak pelaksanaan 95/96 langkah. Selama jalan di tempat hanya di iringi oleh **seluruh peralatan perkusi** yang digunakan dengan **Tempo Mars Bebas**.
- b. Pemain dibolehkan melakukan visual atau variasi gerakan dengan catatan tidak boleh berpindah tempat.
- c. Selama melakukan jalan di tempat, **saf ke-1** tidak boleh menginjak garis **F-J**, dan **saf ke-3** tidak boleh menginjak garis **C-D**.
- d. Setelah berhenti bermain, Paramananda/i wajib melakukan penghormatan perorangan kepada Dewan Juri.

Pasal 12

SAHNYA GERAKAN

Gerakan-gerakan wajib dalam lomba baris-berbaris ini dinyatakan sah jika pelaksanaannya dilakukan secara sistematis dan terukur dengan batasan sebagai berikut :

- 12.1. Gerakan wajib Padarampak dilaksanakan dalam jalur yang dibatasi **Garis Sisi A-B dan Garis Batas E-G** serta **Garis Sisi A-D dan Garis Batas G-H**.
- 12.2. Garis Peringatan **selebar 15 cm** pada **Garis Sisi B-C** saat persiapan pelaksanaan gerakan wajib Dua Kali Belok 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. Garis Peringatan **selebar 15 cm** pada **Garis Sisi C-D** saat berakhirnya gerakan wajib Padarampak III dan Padarampak IV (Berbaris Berbanjar).

- 12.5. Garis Peringatan **selebar 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. Garis Peringatan **selebar 15 cm** pada **Garis Sisi A-D** saat berakhirnya gerakan wajib Berbaris Diagonal/ Serong I dan dimulainya gerakan wajib Berbaris Diagonal/ Serong II.
- 12.7. Garis Peringatan **selebar 15 cm** pada **Garis D-C** saat berakhirnya gerakan Padarampak IV, sebelum melaksanakan gerakan Berbaris Diagonal/ Serong II.
- 12.8. Garis Peringatan **selebar 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 minimal **100 cm** dan maksimal **120**.
- 12.11. Jarak langkah **minimal 30 cm** (diukur dari tumit kaki kanan ke tumit kaki kiri 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/ Tempo **108 sampai dengan 118 M.M (Metronom Maelzel)** langkah per-menit.
- 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 sampai dengan 118 M.M**.
- 12.15. Pelaksanaan gerakan wajib jalan di tempat dilakukan pada arena diantara garis **F-J** dan garis **C-D** dengan lagu, tempo dan dinamika yang bebas penuh kreatifitas serta inovatif guna memikat minat penonton dan juri. Pemain alat tiup bebas melakukan gerakan visual dengan catatan tetap menghadap kedepan dan tidak merubah posisi dalam barisan (tidak berpindah tempat).

Pasal 13 **PELANGGARAN**

- 13.1. Pelanggaran terhadap peraturan lomba dapat berakibat peserta dikenakan sanksi paling ringan yakni **penalti** atau paling berat : **diskualifikasi**.
- 13.2. Pelanggaran yang sifatnya non teknis dan pelanggaran terhadap salah satu ketentuan peraturan lomba berakibat peserta mendapat sanksi hingga **tidak dibolehkan** ikut berlomba.

Pasal 14 **UNSUR - UNSUR PENILAIAN**

- 14.1. **TEKNIK BERBARIS DAN GERAKAN (TBG)**
 - a. Sikap Penampilan (Kerapian serta ketertiban berbaris dan gerakan).
 - b. Cara melakukan suatu gerakan (maju jalan, jalan ditempat, berhenti, perubahan arah hadap kanan dan kiri serta perputaran/ haluan).

- c. Cara mempertahankan jarak atau interval (banjar dan saf).
- d. Cara mempertahankan kelurusan saf dan banjar.
- e. Keseragaman langkah yang tegas dan berkarakter sesuai dengan irama musik Mars (sikap dan semangat penampilan).
- f. Faktor kesulitan dalam melaksanakan suatu gerakan serta ketepatan dalam melakukan gerakan dan pemulihan/ recovery.

14.2. **TEKNIK PERMAINAN TIUP (TPT)**

- a. Penguasaan nada dan Kualitas Suara (Tone Quality).
- b. Pitch Control (ketepatan membidik nada sesuai dengan not melodi lagu).
- c. Kemampuan dan kemahiran mewujudkan dinamika dengan tempo lagu yang berirama Mars/ langkah tegas dan berkarakter dengan ciri khas permainan nilai not 1/16 dan not 1/8 Trip-let yang dimainkan secara Shuffle.
- d. Koordinasi jenis suara (register).
- e. Posisi dan sikap penampilan.

14.3. **TEKNIK PERMAINAN PERKUSI (TPP)**

- a. Penguasaan teknik pukulan dasar permainan perkusi.
- b. Keseragaman pelaksanaan suatu "break" dan "singkup" (syncopation and anticipation).
- c. Kemampuan dan kemahiran mewujudkan dinamika tempo dan ekspresi.
- d. Koordinasi jenis suara (register).
- e. Posisi dan sikap penampilan.
- f. Segi Istimewa Perkusi (Percussion Feature) saat jalan ditempat.
 - 1) Aransemen (Arrangement).
 - 2) Keseimbangan & Kualitas Suara (Balance & Sound Quality).
 - 3) Dinamika (Dynamic) dan Tempo.

14.4. **GENERAL EFFECT BERBARIS DAN GERAKAN/ VISUAL**

(Intelektual, Emosi dan Estetika) Kualitas Berbaris & Gerakan.

- a. Kualitas peragaan berbaris (Effect keterlibatan penonton secara visual).
- b. Posisi sikap tubuh dan penampilan/ visualisasi.
- c. Koordinasi, variasi dan kesinambungan.
- d. Faktor kesulitan dalam pelaksanaan suatu gerakan.
- e. Kesempurnaan secara ansambel (Keseragaman bentuk dan gerak).

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

Kualitas Permainan Musik.

- a. Kualitas penyajian musik (Effect keterlibatan penonton secara audio).
- b. Repertoire (kualitas aransemen adalah gubahan lagu yang memenuhi unsur-unsur dalam Ilmu Harmoni, Teori Musik dan Ilmu Komposisi sejak start dari Intro, Tema/inti lagu, Interlude/selingan sampai Coda serta ciri-ciri istimewa dalam permainan alat tiup dan perkusi (featuring)).
- c. Variasi, improvisasi dan ekspresi.
- d. Keseimbangan & Kualitas Suara (Balance & Sound Quality).

- e. Kesempurnaan ansambel musik (irama, melodi, harmoni, dinamika dan tempo).

14.6. **PENALTI KETERTIBAN BERBARIS DAN GERAKAN**

- a. Kelurusan Saf dan Banjar, baik perorangan maupun kelompok.
- b. Perbedaan Jarak dan Interval, baik perorangan maupun kelompok.
- c. Keserempakan melakukan suatu gerakan (maju jalan, jalan ditempat, berhenti, perputaran dan perubahan arah/haluan).
- d. Kerapihan dan keutuhan barisan.
- e. Ketertiban dan keseragaman langkah.

14.7. **PENALTI UMUM**

Penalti diberikan karena adanya penyimpangan, pelanggaran dan kesalahan terhadap peraturan dan ketentuan lomba yakni pengawasan terhadap tapak lomba/ lintasan (diluar penalti ketertiban berbaris dan gerakan).

Pasal 15 PENILAIAN

15.1. Jumlah nilai yang dicapai oleh satuan peserta untuk unsur-unsur :

- a. Teknik Berbaris dan Gerakan (Marching and Maneuvering)
- b. Teknik Permainan Alat Musik Tiup (Horn Line).
- c. Teknik Permainan Alat Pukul/Perkusi (Percussion Line).
- d. General Effect Berbaris dan Gerakan (Visual).
- e. General Effect Sajian Musik (Audio).
- f. Penalti : Ketertiban Berbaris dan Gerakan.
- g. Penalti Umum : penyimpangan, pelanggaran dan kesalahan terhadap ketentuan dalam tapak lomba (diluar ketertiban berbaris dan gerakan).

15.2. Nilai untuk General Effect merupakan perpaduan dari efek visual (Marching and Maneuvering) dan efek musik (Horn Line and Percussion Line) yang dapat mengedukasi Juri dan 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 satuan peserta adalah **1000 angka** dengan rincian sebagai berikut :

- | | | | |
|-------------------------------------------------------------|--------|-------|-----------------|
| a. Teknik Berbaris dan Gerakan | (25 %) | | Nilai 250 angka |
| b. Teknik permainan Alat Tiup | (15 %) | | Nilai 150 angka |
| c. Teknik permainan Alat Perkusi | (10 %) | | Nilai 100 angka |
| d. General Effect Berbaris & Gerakan/Visual | (30 %) | | Nilai 300 angka |
| e. General Effect Musik/ Audio | (20 %) | | Nilai 200 angka |
| <u>Jumlah 1000 angka</u> | | | |
| f. Penalti : Ketertiban Baris dan Gerakan | | | |
| g. Penalti : Umum (Pelanggaran pada tapak lomba/ lintasan). | | | |

15.4. Perhitungan Nilai

Penilaian hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan sebagai berikut :

Jumlah Nilai Rata-Rata Juri Tehnik Berbaris dan Gerakan + Jumlah Nilai Rata-Rata Juri Teknik Permainan Musik Tiup dan Pukul + General effect Musik dan Juri General Effect Visual - Jumlah Nilai (Penalti Ketertiban Berbaris dan Gerakan + Penalti Umum) = HASIL LOMBA

Pasal 16 P E N A L T I

16.1. BARIS BERBARIS

- a. Setiap penyimpangan dari peraturan baris-berbaris seperti ; kelurusan saf, dan banjar, start/finish 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**
- d. Jarak atau Interval antar pemain lebih dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.10 pada setiap kejadian. **10 angka**
- e. Jarak langkah kurang dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.11 (22,5 Cm) **5 angka**
- f. Mengangkat kaki kurang dari yang ditentukan Pasal 12.12 **5 angka**
- g. Bergerak meluruskan banjar dan saf setelah aba-aba berhenti..... **2 angka**
- h. Melakukan gerakan variasi langkah dan gerakan berhenti..... **10 angka**
- i. Setiap kekurangan atau kelebihan ketukan/ langkah pada pelaksanaan gerakan wajib sesuai ketentuan Pasal 11 **5 angka**
- j. Salah dalam melakukan gerakan dua kali belok kanan counter (banjar kiri, banjar tengah dan banjar kanan)..... **10 angka**

16.2. PERLENGKAPAN DAN PERALATAN

- a. Perlengkapan hiasan/ dari seragam yang jatuh..... **1 angka**
- b. Setiap perlengkapan dari peralatan pokok yang jatuh..... **2 angka**
- c. Peralatan pokok/ utama yang jatuh **5 angka**

16.3. GARIS BATAS / LINTASAN

- a. Setiap kali melakukan pelanggaran terhadap garis batas/ lintasan baik oleh perorangan maupun kelompok..... **15 angka**
- b. Setiap kali tidak menginjak garis peringatan per-orang..... **5 angka**

16.4. KELEBIHAN BATAS PELAKSANAAN

- a. Setiap kelebihan langkah sebanyak 1 bar (4 ketukan) atau bagiannya dalam pelaksanaan gerakan wajib yang sudah ditentukan batasannya **10 angka**

- b. Setiap kekurangan langkah atau ketukan sebanyak 2 bar (8 ketukan) atau bagiannya dalam setiap interval gerakan wajib yang sudah ditentukan misalnya antara haluan kanan dan haluan kiri, serta haluan kiri ke belok kiri counter **5 angka**
- 16.5. JALAN DIAGONAL
Pelaksanaan Jalan Diagonal tidak sampai **titik sudut** yang ditentukan..... **15 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 **3 angka**
- c. Setiap kelebihan 1 bar (=4 hitungan) pada interval/ selingan Perkusi antar lagu **5 angka**
- d. Setiap kelebihan 1 bar (=4 hitungan) pada intro dan coda atau bagiannya pada lagu **5 angka**
- e. Tidak memainkan lagu wajib sesuai partitur **5 angka**
- 16.7. P E M A I N
- a. Setiap pemain yang karena sesuatu hal terjatuh/ tergelincir tetapi dapat melanjutkan permainannya **5 angka**
- b. Paramanandi/ a tidak hormat pada saat defile sesuai Pasal 11 ayat 11.1 **10 angka**
- c. Paramanandi/ a tidak hormat pada saat awal & akhir lomba **10 angka**
- d. Setiap pemain yang karena terjatuh atau karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan masa permainannya **15 angka**
- e. Khusus untuk paramanandi/a karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan permainannya..... **20 angka**
- f. Pemain melakukan pertukaran alat musik dan posisi barisan.... **25 angka**
- 16.8. BANTUAN DAN MAKAN
- a. Mendapat bantuan dalam bentuk apapun dari pihak anggota unitnya sendiri dalam barisan perkejadian **25 angka**
- b. Mendapat bantuan dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun yang dapat dianggap menguntungkan peserta **25 angka**
- b. Saat lomba melakukan makan, minum atau yang sejenisnya **25 angka**

Pasal 17
GUGUR LOMBA (DISKUALIFIKASI) DAN WALK OVER

- 17.1. **Gugur lomba** (diskualifikasi) ialah sanksi 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 melalui sidang tertutup dan Rapat Permusyawaratan Hakim (RPH).
- 17.3. **Walk over** dikenakan kepada peserta yang tidak hadir 15 (lima belas) menit dari waktu persiapan lomba.

Pasal 18
PEMENANG LOMBA

- 18.1. Penentuan pemenang baru dapat diberikan bila lomba diikuti minimal **4 (empat) peserta**.
- 18.2. Bila **kurang dari 4 (empat) peserta**, maka lomba tetap dilaksanakan tetapi sebagai **lomba eksibisi**.

Pasal 19
DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

- 19.1. Dewan Juri, Pengawas, Petugas dan Panitia yang bertugas pada Lomba Baris-Berbaris total adalah 26 orang.
- 19.2. Panitia yang bertugas pada mata lomba Baris Berbaris 5 orang antara lain :
 - a. Petugas Inspeksi (TOI)..... 2 orang
 - b. Pembawa Acara (MC)..... 1 orang
 - c. Juru Hitung dan Petugas Pengumpul Form Nilai..... 2 orang
- 19.3. Juri yang bertugas pada mata Lomba Baris Berbaris adalah 14 orang adalah :
 - a. Teknik berbaris dan gerakan..... 2 orang
 - c. Tehnik Permainan Tiup..... 2 orang
 - d. Tehnik Permainan Pukul..... 2 orang
 - e. General Effect berbaris dan gerakan..... 2 orang
 - f. General Effect kualitas musik..... 2 orang
 - g. Pengawas Tapak Lomba (Penalti Umum)..... 2 orang
 - h. Pengawas Barisan (Penalti ketertiban berbaris dan gerakan)..... 2 orang
- 19.4. Pengawas Perlombaan terdiri dari 2 orang :
 - a. Inspektur Perlombaan (Unsur Juri)..... 1 orang
 - b. Dewan Hakim (Unsur Pengurus PDBI)..... 1 orang
- 19.5. Juru Rekam Video (Kamerawan) 5 orang
- 19.6. Apabila tenaga Juri kurang, maka setiap unsur dapat ditempatkan.. 1 orang

PETUNJUK PELAKSANAAN

LOMBA BARIS BERBARIS

L B B

PAKAIAN SERAGAM ATLET
PECI & AKSESORIS

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

**Pasal 1
PENDAHULUAN**

Petunjuk dan Pelaksanaan Lomba Baris - Berbaris ini digunakan untuk Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

**Pasal 2
TAPAK LOMBA**

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

**Pasal 3
GARIS – GARIS BATAS**

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

- 3.1. Pembuatan garis batas tapak lomba menggunakan Lakban **warna merah** lebar 5 Cm, dipasang pada semua sisi lapangan basket mulai dari sisi panjang lapangan A-B, B-C, C-D sampai kesisi D-A. Penempatan lakban harus didalam Tapak Lomba.
- 3.2. Untuk pembuatan garis peringatan juga menggunakan Lak Ban lebar 5 Cm **warna kuning** dibuat **terputus-putus** berhimpitan dengan garis tapak lomba **warna merah** dengan jarak antara kedua garis tersebut adalah 5 Cm, jika diukur secara keseluruhan lebar garis batas = 5 cm ditambah jarak antara 5 cm dan garis peringatan 5 cm maka total lebarnya adalah 15 cm, (lihat denah di Pasal 2 Peraturan LBB tentang Tapak Lomba).
- 3.3. Letak garis peringatan (warna kuning terputus-putus) dapat diuraikan sebagai berikut :
 - a. Dari sisi sudut A : berhimpitan dengan garis A-D sepanjang 7,5 m dan garis A-B sepanjang 2,8 m.
 - b. Dari sisi sudut B : berhimpitan dengan garis B-A sepanjang 2,8 m dan pada garis B-C sepanjang 15 m serta garis B-E bagian luar 2,8 m.
 - c. Dari sisi sudut D ke H : berhimpitan dengan garis D-C sepanjang 2,8 m.
 - d. Berhimpitan dengan garis G-H bagian dalam 4,7 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 baja ringan bulat diameter 1 Cm dengan menggunakan landasan pemberat dari plat besi atau semen dicor agar mudah diangkat atau dipindahkan.
- 4.3. Agar tidak mengganggu jalannya lomba, Bendera Pelencang warna **Hijau** di **titik J** dan **Kuning** di **titik G**, yang ada di dalam Tapak Lomba segera dicabut/ dipindahkan setiap kali suatu gerakan wajib selesai dilakukan.

Pasal 5 **START DAN FINISH**

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris
Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

Pasal 6 **JUMLAH PEMAIN DAN SUSUNAN BARISAN**

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris
Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

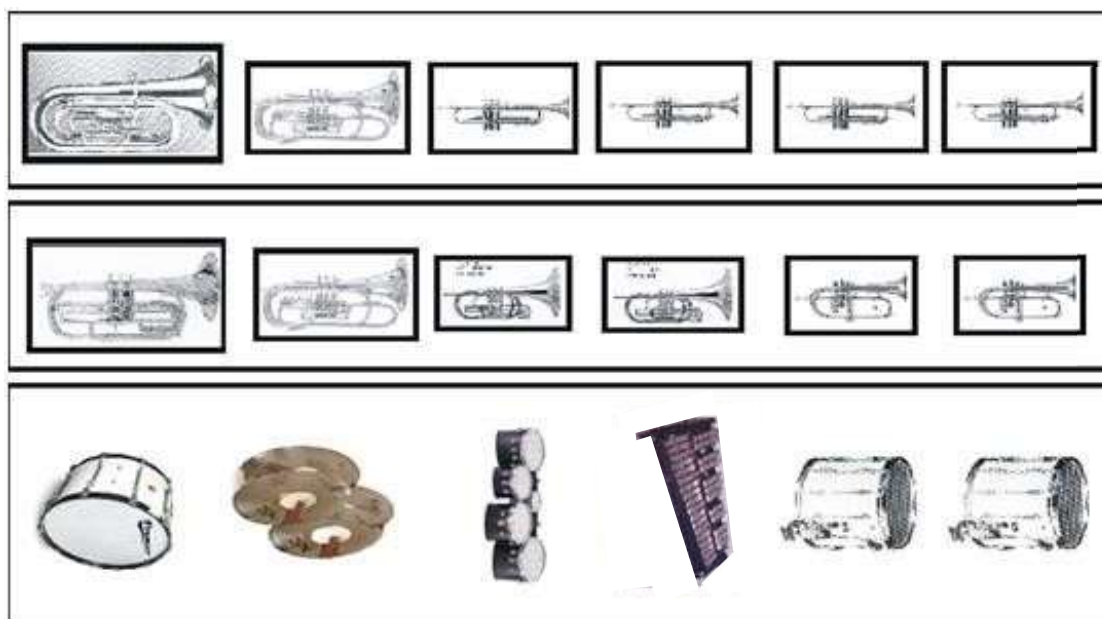
Pasal 7 **PERALATAN (INSTRUMENT)**

- 7.1. Semua pengukuran garis tengah alat musik perkusi diukur/ dihitung dari badan/ shell/ body frame saja (tanpa ring/ hoops).
- 7.2. Peralatan tiup yang digunakan harus lengkap dan standard.
- 7.3. Cara pemakaian alat perkusi hanya dibolehkan dengan cara 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 sejajar pinggang.
- 7.4. Posisi perkusi untuk Parade Drum dan Multy Toms, ring atas/ head **sejajar pinggang** dan **tepat di pusar pemain** baik gaya tradisional maupun gaya flat/ matched.
- 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 di ikuti**, penyimpangan dari komposisi tersebut mengakibatkan **tidak dikenankan mengikuti** lomba dan dinyatakan **Walk Over**.

- 8.2. Khusus alat tiup Suara Tengah/ Middle Voice Register dan Decorative Voice Register; apabila perlu salah satu dapat dihilangkan dan diwakili oleh Suara/Voice Register yang satunya misalnya antara Flugel Horn, Alto Horn dengan Mellophone, Marching French Horn.
- 8.3. Suara Medium Bawah/ Low Medium Voice Register apabila perlu dapat digantikan oleh Suara Bawah/ Low Voice Register. (Trombon dengan Bariton/Euphonium).
- 8.4. Dengan demikian komposisi dan jumlah **peralatan tiup** yang disebut pada Pasal 8, butir : 8.1 dan 8.2, Peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil **tidak mutlak harus di ikuti** dan diserahkan kepada masing-masing peserta, tetapi perbandingan Warna Suara / Voice Register yang ideal akan memberikan hasil penilaian yang maksimal.
- 8.6. Jumlah alat adalah 18 buah yaitu sama dengan jumlah pemain sesuai Pasal 6.



Arah Barisan 

Pasal 9 LAGU DAN TEMPO

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

Pasal 10 PAKAIAN SERAGAM

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior 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 **sanksi penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.2 butir 16.2.a & 16.2.b.
- 11.2. Paramananda/i 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 **penalti** sesuai dengan Pasal 16.7 butir 16.7.b, dan 16.7.c.
- 11.3. Dalam melaksanakan gerakan wajib yang dimulai dengan Start, Padarampak sampai berakhir di garis Finish, Peserta harus memainkan seluruh atau sebagian peralatan (perkusi sesuai ketentuan) yang dibawah dan tidak melakukan gerakan berhenti, kecuali setelah **Pemain Saf Terdepan sampai digaris Finish**, jika melanggar akan dikenakan sanksi **penalti berbaris**.
- 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 Paramananda/i) dan juga tidak merubah tempo irama langkah, pelanggaran terhadap ketentuan ini dikenakan sanksi **penalti berbaris** dan **penalti lagu**.
- 11.5. Dalam pergantian Lagu-lagu yang dibawakan selama perlombaan, hanya boleh menggunakan interlude/ 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 dikenankan maksimal 4 Bar Berbirama 4/4 (= 16 langkah).
- 11.7. Jarak atau Interval antar sesama Pemain maksimal **120 cm** (sudah termasuk **tambahan jarak 20 cm** dari ketentuan peraturan Lomba Baris Berbaris Satuan Kecil Pasal 12 ayat 12.10.), apabila melebihi 120 cm maka mengakibatkan dikenakan sanksi **penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.1 butir 16.1.d.
- 11.8. Dalam pelaksanaan lomba ini setiap Pemain harus mempertahankan **jarak langkah minimal 30 cm** (di ukur dari tumit ke tumit), 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, dikenankan untuk melaksanakan gerakan pendahuluan (ancang-ancang) jalan di tempat yang di iringi permainan musik perkusi maksimal 4 Bar Berbirama 4/4 (= 16 Langkah), tetapi secara profesional dan lebih elegan bisa juga langsung maju jalan, tanpa gerakan pendahuluan.
- 11.10. Gerakan pendahuluan/ anchang-ancang jalan di tempat yang dikenankan pada setiap perubahan arah (kecuali haluan) ialah maksimal 4 Bar = 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 minimal 4 bar = 16 langkah dan 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 ke-3 sehingga **saf-saf tersebut tidak berbentuk kipas** melainkan berbentuk **satu blok/ kotak** 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 oleh seluruh peralatan perkusi (perhatikan Pasal 11 ayat 11.11) dan harus diakhiri dengan sikap sempurna; selanjutnya Paramananda/i melakukan **penghormatan perorangan** dalam posisi sikap sempurna kepada Dewan Juri yang menandakan telah selesai melaksanakan lomba, pelanggaran terhadap ketentuan ini mengakibatkan dikenakan sanksi **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 sanksi **penalti** sesuai dengan Pasal 16.1 butir f.
- 11.17. Peserta yang melakukan **pertukaran alat** musik atau **pertukaran 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 sanksi **penalti** sesuai dengan Pasal 16 ayat 16.8 butir c.
- 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 sanksi **penalti** sesuai Pasal 16 ayat 16.8 butir a dan b.
- 11.20. Setiap peserta harus **memakai tanda pengenal** yang dikeluarkan oleh Panitia Pelaksana pada saat pemeriksaan kesiapan lomba oleh Petugas Inspeksi (TOI) serta dapat membuktikan keanggotaannya jika diminta, bila tidak maka regu peserta yang bersangkutan dikenakan sanksi tidak boleh mengikuti lomba dan dinyatakan **Walk Over**.

Pasal 12
SAHNYA GERAKAN

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris
Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil.

Pasal 13
PELANGGARAN

- 13.1. Pelanggaran terhadap salah satu ketentuan pelaksanaan / peraturan lomba dapat berakibat peserta bersangkutan dikenakan sanksi paling ringan berupa **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 dikenakan** ikut berlomba.

Pasal 14
UNSUR - UNSUR PENILAIAN

Cukup Jelas seperti yang tertulis pada Peraturan Lomba Baris Berbaris
Kejuaraan Tertutup Junior dan Senior Satuan Kecil PDBI.

Pasal 15
PENILAIAN

- 15.1. Perolehan Nilai
 - a. Nilai Kerapihan Barisan, Keserasian Langkah dan Kesalahan dalam Baris-Berbaris diperoleh dari hasil penilaian **2** orang **Juri Penilai Teknik Berbaris dan Gerakan** yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **TBG - LBB - 001**.
 - b. Nilai Permainan Musik Tiup diperoleh dari hasil penilaian **2** orang **Juri Penilai Teknik Permainan Tiup** yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **TPT - LBB - 001**.
 - c. Nilai Permainan Musik Pukul diperoleh dari hasil penilaian **2** orang **Juri Penilai Teknik Permainan Pukul** yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **TPP - LBB MP - 001**.
 - d. Nilai General Effect diperoleh dari hasil penilaian **2** orang **Juri Penilai** masing-masing **GE Kualitas Berbaris dan Gerakan/Visual** yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor: **GEV - LBB - 001** .
 - e. Nilai General Effect diperoleh dari hasil penilaian **2** orang **Juri Penilai** masing-masing **GE Kualitas Permainan Musik** yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor: **GEM - LBB - 001**.

- f. Penalti **Ketertiban Berbaris dan Gerakan** diperoleh dari hasil pengamatan **2** orang juri yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **PNT - LBB - 001-A**.
 - g. **Penalti** pelanggaran peraturan dan ketentuan diperoleh dari hasil pengamatan **2** orang **Juri Penalti** (Pengawas Tapak Lomba) yang tercantum dalam Formulir PDBI Nomor : **PNT - LBB - 001-B**.
- 15.2. Formulir penilaian dibuat rangkap 3 (tiga) masing-masing untuk :
- a. Lembar 1 (Warna Putih) : Untuk Peserta Lomba.
 - b. Lembar 2 (Warna Kuning) : Untuk Pengolah Data, Panitia, Pengurus.
 - c. Lembar 3 (Warna Hijau) : Untuk pertinggal/ arsip 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 (ketertiban berbaris dan gerakan).
- 16.2. Ada jarak tambahan dari batasan maksimal jarak atau interval antara pemain baik bersaf atau berbanjar sebesar **20 cm** dari ketentuan **100 cm**.
- 16.3. Sanksi **Penalti langsung** dikenakan oleh tiap-tiap Juri pengawas tapak lomba dan Juri pengawas KBG 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, tidak menginjak garis peringatan, keluar tapak lomba, kelebihan dan kekurangan ketukan lagu dan langkah.
- 16.4. Sanksi penalti umum dikenakan pada pelanggaran peraturan yang dilakukan baik perorangan maupun beregu apabila terjadi seperti peralatan jatuh, perlengkapan jatuh, pemain tergelincir, pemain jatuh dan tidak dapat meneruskan lomba, melanggar tata laksana urutan lomba 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 **mengacungkan tangan** atau mengangkat **bendera biru bergaris putih** oleh **Juri Penalti** saat peserta bersangkutan melewati wilayah pengawasan/ penilaian. Pelaksanaan hal tersebut dilakukan jangan dihadapan langsung pemain/atlet karena akan berpengaruh secara psikologis.
- 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 **penalti** atau **paling berat** adalah **diskualifikasi**.
- 16.7. Penentuan **ringan** atau **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 melalui sidang tertutup dan Rapat Permusyawaratan Hakim (RPH).

Pasal 17
GUGUR LOMBA (DISKUALIFIKASI) DAN WALK OVER

- 17.4. Gugur lomba ialah sanksi terberat yang dikenakan kepada peserta berupa penghapusan nilai yang diperolehnya dalam mata lomba yang diikuti.
- 17.5. Pernyataan Gugur Lomba yang diberikan kepada salah satu peserta harus diputuskan oleh Dewan Hakim setelah memperhatikan dan memper-timbangkan laporan Inspektur Perlombaan, Dewan Juri dan Panitia Pelaksana melalui sidang tertutup dan Rapat Permusyawaratan Hakim (RPH).
- 17.6. Gugur lomba dikenakan dalam hal sebagai berikut :
- a. Tidak membawakan lagu yang berirama Mars sesuai ketentuan sebagaimana mestinya pada Pasal 9.
 - b. Peserta melakukan pertukaran posisi dan pertukaran peralatan widitra dengan sesamanya.
 - c. Peserta yang ternyata memakai/ menggunakan pemain yang tidak terdaftar pada panitia (memakai / menggunakan pemain luar).
 - d. Peserta yang memakai / menggunakan pemain dari peserta lain yang juga ikut pada perlombaan ini dan dalam kelompok/group yang sama.
 - e. Pelatih dan atau beberapa orang official dari peserta yang sedang berlomba berada di tapak lomba.
 - f. Pelatih dan atau beberapa orang official dari peserta yang sedang berlomba berada di luar tapak lomba tetapi berusaha memberikan bantuan dan petunjuk berupa isyarat/ kode atau kata-kata.
 - 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.
- 17.7. 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**.

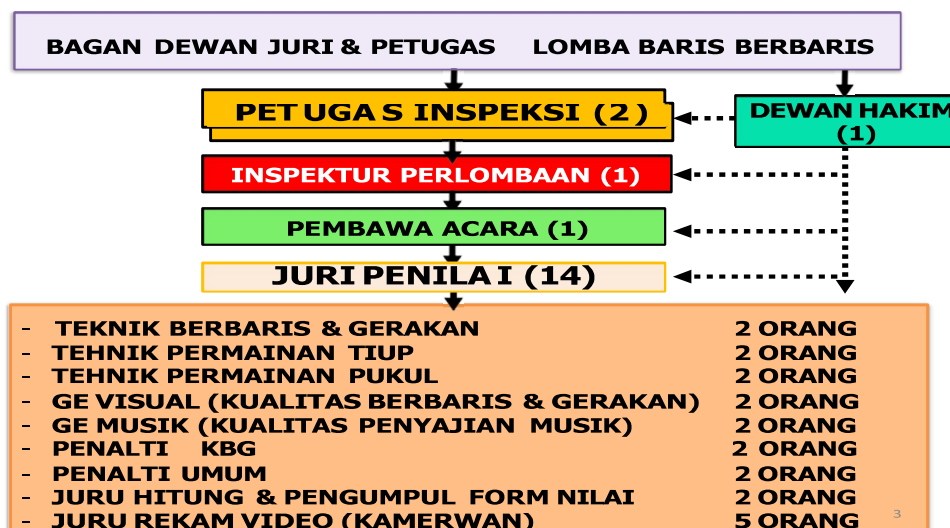
Pasal 18
PEMENANG LOMBA

- 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 : **TBG - LBB - 001.**
 - b. Jumlah Nilai 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **TPT - LBB - 001.**
 - c. Jumlah Nilai 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor: **TPP - LBB - 001.**
 - d. Jumlah Nilai 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **GEV - LBB - 001.**
 - e. Jumlah Nilai 2 orang juri penilai yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **GEM - LBB - 001.**
 - f. Jumlah Nilai 2 orang juri penalti KBG yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **PNT - LBB - 001-A.**
 - g. Jumlah Nilai dari 2 orang juri penalti umum yang tercantum dalam formulir PDBI Nomor : **PNT - LBB - 001-B.**
- 18.3. Penentuan pemenang ditentukan dari hasil perhitungan yang tercantum pada pasal 15 peraturan Lomba Baris-berbaris Junior dan Senior 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 seluruh Juri.
 - b. Jumlah penalti terendah/ terkecil dari penilaian Juri Penalti.
 - c. Bila terdapat lebih dari satu peserta yang mempunyai nilai yang sama maka penentuan penilaiannya dilakukan dengan membandingkan satuan mana yang mempunyai sanksi penalti yang terendah atau nilai TBG tertinggi.

Pasal 19 DEWAN JURI (BOARD OF JURY)

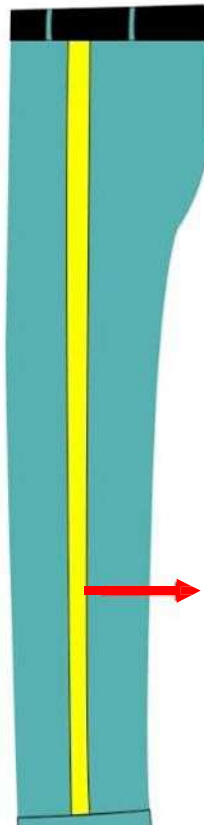
- 19.1. Dewan Juri yang bertugas pada lomba baris-berbaris adalah 14 orang, dibantu oleh beberapa petugas seperti tercantum pada bagan dewan juri dan petugas.
- 19.2. Bagan Dewan Juri dan Petugas untuk lomba baris-berbaris satuan kecil adalah sebagai berikut :



PAKAIAN SERAGAM HARIAN ATLET PDBI LOMBA BARIS-BERBARIS



SABUK
WARNA
HITAM



GARIS/ STRIP KUNING
TUNGGAL LEBAR 3,5 CM

LOKASI DAN BEDGE
LENGAN KIRI



NAMA DIATAS KANTONG KANAN

IRWANTO

LOKASI DAN BEDGE
LENGAN KANAN

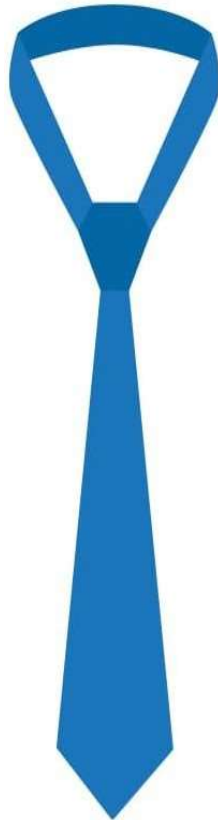


NAMA SATUAN DIATAS KANTONG KIRI

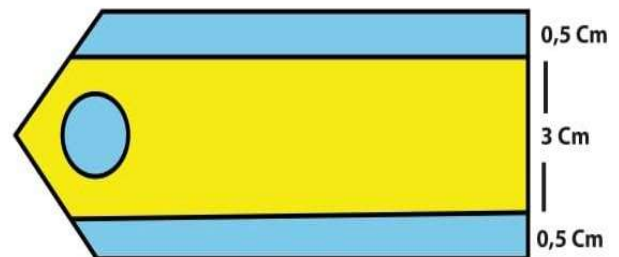
PDBI KAB DEMAK

GAMBAR PECCI/MUT, DASI, EPOLET DAN SEPATU

TAMPAK KIRI



TAMPAK KANAN



SEPATU KULIT
RITSLETING ATAU PAKAI TALI