

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

2013

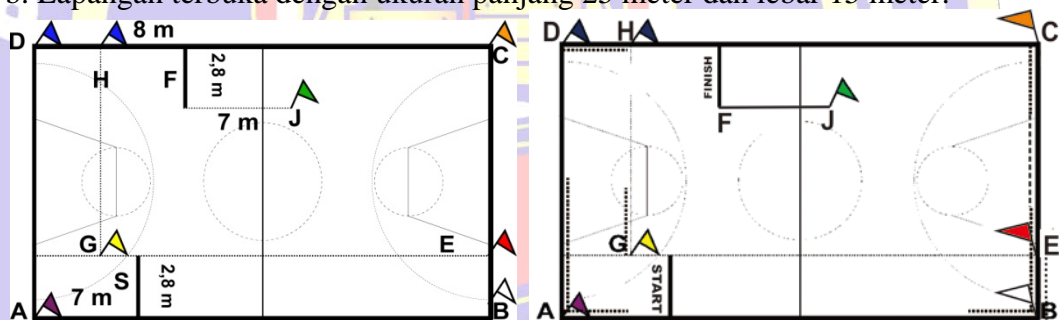
2013

**Pasal 1  
PENDAHULUAN**

- 1.1. BARIS BERBARIS adalah lomba beregu berbaris dengan menggunakan peralatan musik melalui lintasan/ jalur tertentu dan sesuai peraturan untuk diikuti peserta agar memperoleh nilai perlombaan.
- 1.2. Peraturan nomor LOMBA BARIS BERBARIS ini berlaku untuk Kejuaraan Satuan Kecil.

**Pasal 2  
TAPAK LOMBA**

- 2.1. Tapak lomba ialah medan tempat lomba Baris Berbaris Lapangan kecil dilakukan.
- 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 :**  
Daerah Tapak Lomba

**Keterangan :**  
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 & berjarak 2,8 meter.
- G-H = Garis sejajar sisi kiri D-A & berjarak 2,8 meter.

### Pasal 3 GARIS – GARIS BATAS

Pengertian garis-garis batas adalah garis yang dibuat guna membantu dan mempermudah pelaksanaan Lomba Baris Berbaris ( lihat denah di 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 Batas E-G**  
Adalah garis sejajar **Sisi A-B** atau sisi panjang lapangan (Basket) dan berjarak **280 centimeter** (2,8 meter).
- 3.3. **Garis Batas G-H**  
Adalah garis sejajar **Sisi D-A** atau sisi lebar lapangan (Basket) dan berjarak **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).

### Pasal 4 BENDERA PELENCANG

Pengertian Bendera Pelencang adalah tanda yang dipasang guna membantu dan mempermudah pelaksanaan Lomba Baris Berbaris ( lihat gambar No. 03 ).

- 4.1. **Bendera Pelencang warna Merah** : Ada 2 (dua) buah dan ditempatkan pada "**Garis Sisi B-C**".
- 4.2. **Bendera Pelencang warna Kuning** : Ditempatkan pada perpotongan **Garis Batas 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 Pelencang warna Jingga** : Ditempatkan pada **Sudut C**.
- 4.7. **Bendera Pelencang warna Hijau** : Ditempatkan pada **Tanda J**.

## 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 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 harus **3 (tiga) berbanjar** dan setiap banjarnya terdiri atas **6 (enam) pemain.**
- 6.3. Barisan **Banjar Kanan** (dilihat 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  
Yang boleh dipergunakan adalah sebagai berikut
  - a. Alat Musik Peralatan Perkusi
    - \* Membran : - Parade Drum minimal size 13”  
- Quard tom (minimal size 8”).  
- Bass Drum minimal size 24”.
    - \* Pejal/Masif : - Marching Cymball minimal size 13”.
    - \* Stem/Tuned : - Marching Bells.
  - b. Tiup Marching Brass atau Bugle ( Front Bell Instrument )
    - \* Suara Tinggi : - Trumpet Soprano.  
High Voice Register
    - \* Suara Tengah : - Flugel Horn, Alto Horn.  
Middle Voice Register
    - \* Suara Decorative : - Mellophone, Marching French Horn.  
Decorative Voice Reg.
    - \* Suara Medium Bawah : - Marching Trombone.  
Low Med. Voice Reg.
    - \* Suara Bawah : - Marching Baritone, Marching  
Low Voice Register Euphonium
    - \* Suara Bass : - Convertible, Marching Tuba, Contra  
Bass Voice Register Bass.



- c. Untuk pemain Paramanandi/a **wajib dilengkapi dengan baton/mace** dengan panjang minimal 1 meter dan berat minimal 1 kg.
- 7.2. Penggunaan peralatan sound effect accoustic/akustik diperbolehkan.

## **Pasal 8**

### **KOMPOSISI PERALATAN DALAM BARISAN**

Komposisi peralatan adalah sebagai berikut :

- 8.3.1. Alat Musik Peralatan Perkusi :
- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 02 (dua) buah    | Parade Drum.     |
| 01 (satu) buah   | Quard Tom        |
| 01 (satu) buah   | Bass Drum.       |
| 01 (satu) pasang | Marching Cymbal. |
| 01 (satu) buah   | Marching Bell.   |
- 8.3.2. Alat Tiup Marching / Front Bell Brass :
- |                |  |
|----------------|--|
| 05 (lima) buah | Suara Tinggi/ High Voice Register.           |
| 02 (dua) buah  | Suara Tengah/ Middle Voice Register.         |
| 02 (dua) buah  | Suara Decorative/ Decorative Voice Register. |
| 01 (satu) buah | Suara Medium Bawah/ Medium Low Voice Reg.    |
| 01 (satu) buah | Suara Bawah/ Low Voice Register.             |
| 01 (satu) buah | Suara Bass/ Bass Voice Register.             |

## **Pasal 9**

### **LAGU MARS WAJIB**

- 9.1. Selama lomba baris berbaris peserta terikat dan wajib untuk memainkan/ membawakan **Mars PDBI** (lihat lembar lampiran) sesuai partiture aslinya pada urutan lagu pertama
- 9.2. Penempatan lagu berikutnya adalah bebas tetapi tetap berirama Mars.
- 9.3. Seluruh partitur lagu yang dimainkan pada Lomba Baris-Berbaris harus dikumpulkan pada Panitia Pelaksana selambat-lambatnya pada Pertemuan Teknik terakhir.

## **Pasal 10**

### **PAKAIAN SERAGAM**

- 10.1. Ketentuan seragam Peserta sebagai berikut :
- 10.1.1. Pakaian Seragam Tampil Harian (PSTH) Persatuan Drum Band Indonesia.
- 10.1.2. Sesuai yang tercantum pada Surat Keputusan PB PDBI Nomor 13 tahun 2008.
- 10.2. Official harus berseragam.

**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 Pelencang Merah** dilaksanakan gerakan wajib **DUA KALI BELOK KANAN COUNTER** yang didahului oleh Paramanandi/a dan kemudian dilanjutkan gerakan wajib **PADARAMPAK II**.
- 11.3. **BELOK KANAN**  
Setibanya barisan atau pemain saf pertama di **Bendera Pelencang Kuning**, barisan segera melakukan gerakan wajib **BELOK KANAN BIASA** dan terus melakukan **PADARAMPAK III** sampai **Garis Sisi C-D** yang ditandai **Bendera Pelencang Biru**.
- 11.4. **BERBARIS BER-SAF**  
Setibanya barisan atau pemain saf pertama ditepi **Garis Sisi C-D** dilakukan gerakan hadap kanan sehingga barisan menjadi formasi ber-saf dan selanjutnya melakukan gerakan wajib **BERBARIS BER-SAF** sampai **Garis Sisi B-C** yang ditandai **Bendera Pelencang Jingga**.
- 11.5. **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG I**  
Setibanya barisan atau pemain saf pertama ditepi **Garis Sisi B-C**, barisan jalan ditempat dan kemudian barisan secara bersamaan melaksanakan gerakan berputar kearah kanan sedemikian rupa sehingga menjadi formasi **BERBARIS DIAGONAL/ SERONG I** menghadap ke arah **Sudut A** yang diberi tanda dengan **Bendera Pelencang Ungu**.  
Jika barisan sudah terarah seperti yang telah ditentukan, maka barisan maju jalan dengan 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 saf pertama ditepi **Garis Sisi A-B** barisan jalan ditempat dan selanjutnya barisan melakukan gerakan berputar kearah kanan 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 ditepi **Garis Sisi C-D** yang ditandai **Bendera Pelencang Ungu**, barisan berjalan ditempat dan kemudian barisan melakukan gerakan berputar kearah kanan/ kiri 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 saf pertama ditepi **Garis Sisi B-C** yang ditandai **Bendera Pelencang Putih** barisan jalan ditempat dan kemudian barisan melakukan gerakan berputar kearah kanan (sekitar 125 derajat) sedemikian rupa sehingga menjadi formasi **BERBARIS BER-SAF** menghadap ke arah **Garis Sisi D-A** yang diberi tanda dengan **Bendera Pelencang Ungu**. Kemudian seluruh barisan secara serentak melakukan gerakan wajib **HALUAN KANAN**.

11.9. **HALUAN KIRI**

Setelah melakukan gerakan haluan kanan, maka barisan **diharuskan jalan ditempat** minimal hitungan 2 (dua) bar berbirama 4/4 (= 08 ketuk) dan maksimal 4 (empat) bar berbirama 4/4 (=16 ketuk); kemudian melakukan gerakan wajib **HALUAN KIRI** dengan memperhatikan ketentuan-ketentuan seperti yang tercantum pada Butir 11.7.

11.10. **BELOK KIRI COUNTER**

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

11.11. **JALAN DITEMPAT**

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

Lamanya jalan ditempat adalah sebanyak pelaksanaan 95/ 96 langkah atau 6 x 4 Bar berbirama 4/4. Selama jalan ditempat ini hanya diiringi oleh **seluruh peralatan Perkusi** yang dipergunakan. Setelah berhenti bermain, kembali Paramanandi/ a harus memberi hormat kepada Dewan juri.

**Pasal 12**  
**SAHNYA GERAKAN**

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

- 12.1. Gerakan wajib Padarampak dilaksanakan dalam jalur yang dibatasi **Garis Sisi A-B/ Garis Batas E-G** dan **Garis Sisi D-A / Garis Batas H-G**.
- 12.2. Toleransi **kurang dan lebih 15 cm** pada **Garis Sisi B-C** saat persiapan pelaksanaan gerakan wajib Balik Kanan Counter.
- 12.3. **Maksimal 15** dari titik yang ditentukan (bendera pelencang kuning) saat melaksanakan gerakan wajib belok kanan (biasa).
- 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**
- 12.10. **Jarak dan Interval** antar sesama Pemain **maksimal 120 cm**.
- 12.11. Jarak langkah **minimal 30 cm** (diukur dari tumit ke tumit kaki).
- 12.12. Jalan di tempat telapak kaki diangkat **minimal 15 cm**.
- 12.13. Kecepatan langkah **108 – 118** langkah per menit (*kecuali jalan ditempat pada saat melakukan Gerakan Wajib Jalan Di Tempat 95/96 Langkah*).

### **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 (DISIPLIN & KETERTIBAN)**
  - 14.1.1. Kelurusan Saf dan Banjar, baik perorangan maupun kelompok.
  - 14.1.2. Perbedaan Jarak dan Interval, baik perorangan maupun kelompok.
  - 14.1.3. Keserempakan melakukan suatu gerakan (maju jalan, jalan ditempat, berhenti, perputaran dan perubahan arah).
  - 14.1.4. Kerapihan dan keutuhan barisan.
  - 14.1.5. Keseragaman langkah.
- 14.2. **TEKNIK PERMAINAN**
  - 14.2.1. Baris berbaris :
    - Sikap dan semangat penampilan.
    - Cara pelaksanaan suatu gerakan.
    - Cara melakukan jalan ditempat.
    - Cara mempertahankan jarak dan interval.
    - Cara mempertahankan kelurusan saf dan banjar.
    - Faktor kesulitan yang ada dalam melaksanakan suatu gerakan.
    - Variasi dan improvisasi.
  - 14.2.2. Barisan Perkusi (Percussion Line).
    - Intonasi.
    - Penguasaan pukulan dasar.
    - Keseragaman pelaksanaan suatu “break”.
    - Posisi dan sikap penampilan.
    - Koordinasi register.
  - 14.2.3. Barisan Tiup (Horn Line).
    - Intonasi.
    - Penguasaan nada.
    - Metode dan timing.

- Posisi dan sikap penampilan.
  - Penguasaan peralatan.
- 14.3. **ANALISA MUSIK**
- 14.3.1. Nilai Aransemen :
- Pengantar (*Introduction*).
  - Tema (*Theme*).
  - Selingan (*Interlude*).
  - Ciri Istimewa (*Featuring*).
  - Penutup (*Coda*).
- 14.3.2. Keseimbangan & Kualitas Suara (*Balance & Sound Quality*) :
- Irama (*Rhythm*).
  - Melodi (*Melody*).
  - Selaras (*Harmony*).
- 14.3.3. Dinamika (*Dynamic*).
- Pengantar (*Introduction*).
  - Tema (*Theme*).
  - Selingan (*Interlude*).
  - Ciri Istimewa (*Featuring*).
  - Penutup (*Coda*).
- 14.3.4. Penyajian Perkusi saat jalan ditempat (95/96 langkah) :
- Aransemen.
  - Keseimbangan & Kualitas Nada.
  - Dinamika.
- 14.4. **GENERAL EFFECT**
- 14.4.1. Baris Berbaris & Gerakan :
- Tehnik baris berbaris.
  - Posisi Sikap Tubuh dan penampilan / visualisasi.
  - Koordinasi variasi dan kesinambungan.
  - Faktor Kesulitan dalam pelaksanaan suatu gerakan.
- 14.4.2. Perkusi :
- Penyajian.
  - Reportoire.
  - Tahap Penampilan / Visualisasi.
  - Koordinasi dan Peragaan.
- 14.4.3. Alat Tiup :
- Penyajian musik
  - Reportoire
  - Tahap Penampilan / Visualisasi
  - Koordinasi dan Peragaan

## **Pasal 15 PENILAIAN**

- 15.1. Jumlah nilai yang dicapai oleh suatu satuan peserta untuk unsur-unsur :
- 15.1.1. Disiplin dan ketertiban baris berbaris.
  - 15.1.2. Teknik permainan.
  - 15.1.3. Analisa musik.



merupakan nilai yang dicapai oleh tingkat kesempurnaan satuan bersangkutan setelah mengalami pengurangan akibat kesalahan yang dilakukannya.

15.2. Nilai untuk General Effect merupakan nilai yang dicapai berdasarkan kemampuan / prestasi penampilan satuan bersangkutan ditinjau secara umum, yaitu sesuai dengan tingkat kesempurnaan permainannya.

15.3. Nilai **maksimal** yang dapat dicapai oleh suatu peserta adalah **1000 angka** dengan pembagian sebagai berikut :

Disiplin dan ketertiban baris berbaris .....	= 250 angka
Teknik permainan :	
- Bagian Baris Berbaris .....	125
- Bagian Perkusi .....	45
- Bagian Tiup .....	55 = 225 angka
Analisa Musik :	
- Lagu Pilihan .....	95
- Lagu Wajib .....	130 = 225 angka
General Effect :	
- Baris Berbaris dan Gerakan .....	100
- Bagian Perkusi .....	100
- Bagian Tiup .....	100 = 300 angka

**Jumlah 1000 angka**

15.4. Perhitungan Nilai

Penilaian hasil lomba ditentukan dari hasil perhitungan sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Juri Ketertiban Barisan} + \text{Jumlah Rata-Rata Nilai Juri Tehnik Permainan} + \text{Jumlah Rata-Rata Nilai Juri Analisa Musik} + \text{Jumlah Rata-Rata Juri General Effect} - \text{Jumlah Nilai Penalti Juri Penalti}}{\text{HASIL LOMBA}}$$

### Pasal 16 P E N A L T I

Penalti ialah 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

- 16.1.1. Setiap penyimpangan dari peraturan baris berbaris seperti; jarak, interval, kelurusan saf, dan banjar, start tidak serempak dikenakan pada setiap pemain / orang ..... **1 angka**
- 16.1.2. Penyimpangan yang dilakukan oleh sebagian regu / bagian / kelompok yang terdiri lebih 6 (enam) orang pemain ..... **5 angka**
- 16.1.3. Salah langkah atau ketidaksamaan langkah yang dilakukan oleh setiap orang / pemain ..... **2 angka**
- 16.1.4. Jarak dan Interval antar pemain lebih dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.7 pada peringatan Pertama ..... **25 angka**
- 16.1.5. Jarak dan Interval antar pemain lebih dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.7 pada peringatan Kedua ..... **50 angka**
- 16.1.6. Jarak langkah kurang dari yang ditentukan pada Pasal 12 ayat 12.8 ..... **25 angka**
- 16.1.7. Mengangkat kaki kurang dari yang ditentukan pada Pasal 11 ayat 11.16 ..... **25 angka**

- 16.1.8. Melakukan gerakan variasi-variasi langkah ..... **50 angka**
- 16.2. PERLENGKAPAN DAN PERALATAN
- 16.2.1. Hiasan / perlengkapan dari seragam yang jatuh ..... **1 angka**
- 16.2.2. Setiap kelengkapan yang jatuh ..... **1 angka**
- 16.2.3. Peralatan pokok / utama yang jatuh ..... **10 angka**
- 16.3. GARIS BATAS / LINTASAN
- Setiap kali melakukan pelanggaran terhadap garis batas / lintasan baik oleh perorangan maupun kelompok ..... **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
- 16.6.1. Memainkan lagu di luar batas metronome yang ditentukan..... **5 angka**
- 16.6.2. 1 (satu) alat yang tidak dimainkan pada setiap satu bait dari lagu atau mars perkusi ..... **5 angka**
- 16.6.3. Setiap kelebihan 1 bar (=4 hitungan) pada interval/selingan Perkusi antar lagu ..... **10 angka**
- 16.6.4. Setiap kelebihan 1 bar (=4 hitungan) pada intro dan coda atau bagiannya pada lagu-2 ..... **10 angka**
- 16.6.5. Setiap kali tidak memainkan lagu tempo mars (Marcia) ..... **50 angka**
- 16.7. P E M A I N
- 16.7.1. Setiap pemain yang karena sesuatu hal terjatuh / tergelincir tetapi dapat melanjutkan permainannya ..... **10 angka**
- 16.7.2. Paramanandi/ a tidak hormat pada saat defile sesuai Pasal 11 ayat 11.1 ..... **25 angka**
- 16.7.3. Paramanandi/ a tidak hormat pada saat awal lomba..... **50 angka**
- 16.7.4. Setiap pemain yang karena terjatuh atau karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan masa permainannya ..... **50 angka**
- 16.7.5. Khusus untuk paramanandi/a karena sesuatu hal tidak dapat menyelesaikan permainannya ..... **100 angka**
- 16.8. BANTUAN DAN MAKAN
- 16.8.1. Mendapat bantuan dalam bentuk apapun dan dari pihak manapun yang dapat dianggap menguntungkan peserta ..... **100 angka**
- 16.8.2. 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 suatu peserta berupa penghapusan nilai perolehnya 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 diikuti **4 (empat) peserta**.
- 18.2. Bila **kurang** dari 4 (empat) peserta lomba tetap dilaksanakan tetapi sebagai **lomba eksebisi**.

**Pasal 19**  
**DEWAN JURI ( BOARD OF JURY )**

- 19.1. Dewan Juri adalah orang-orang yang memiliki predikat Jury dan mempunyai tanda lulus/sertifikat atau ijazah yang diakui atau disetujui oleh Pengurus Persatuan Drum Band Indonesia menurut tingkatannya.
- 19.2. Komposisi Juri yang bertugas untuk nomor / mata Lomba Baris Berbaris
- |  |         |
|--|---------|
| 19.2.1. Ketertiban barisan dan gerakan.....          | 2 orang |
| 19.2.2. Tehnik Permainan Baris Berbaris .....        | 2 orang |
| 19.2.3. Tehnik Permainan Tiup.....                   | 2 orang |
| 19.2.4. Teknik Permainan Perkusi .....               | 2 orang |
| 19.2.5. Analisa musik .....                          | 2 orang |
| 19.2.6. General Effect .....                         | 2 orang |
| 19.2.7. Juri Penalti .....                           | 2 orang |
| 19.2.8. Juri Pelandang ( Turn-Out Inspection ) ..... | 2 orang |

**Pasal 20**  
**DELEGASI TEKNIK (Technical Delegates)**

- 20.1. Delegasi teknik bertanggung jawab akan semua masalah persiapan teknik tapak lomba baris – berbaris lapangan kecil yang berlaku untuk penyelenggaraan lomba baris – berbaris lapangan kecil.
- 20.2. Dewan Delegasi terdiri minimal 1 (satu) orang dan maksimal 2 (dua) orang

**Pasal 21**  
**DEWAN HAKIM (JURY OF APPEAL)**

- 21.1. Dewan Hakim dibentuk berdasarkan **kemampuan pemahaman** peraturan perlombaan PDBI dan musyawarah peserta bersama panitia yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Pengurus PDBI menurut tingkatannya serta kedudukannya sederajat dengan Panitia pelaksana.
- 21.2. Dewan Hakim terdiri dari 3 (tiga) orang, yaitu Ketua, Sekretaris dan Anggota.
- 21.3. Dewan Hakim bertugas untuk menampung dan memutuskan hal-hal yang menyangkut perlombaan tetapi tidak dapat diselesaikan baik oleh Dewan Juri maupun Panitia Pelaksana.



- 21.4. Hasil keputusan sidang rapat Dewan Hakim harus dituangkan melalui suatu Surat Keputusan Dewan Hakim.

**Pasal 22**  
**INSPEKTUR PERLOMBAAN**

- 22.1. **Inspektur Perlombaan** PDBI adalah seseorang yang diakui kemampuannya mengenai pelaksanaan perlombaan dan diangkat serta ditetapkan dengan Surat Keputusan PDBI menurut tingkatannya.
- 22.2. Inspektur Perlombaan harus berseragam.

**Pasal 23**  
**PENGADUAN DAN PROTES**

- 23.1. Setiap peserta berhak mengajukan pengaduan/ protes terhadap keputusan panitia yang merugikan.
- 23.2. Jika peserta tidak puas terhadap keputusan panitia pelaksana, persoalan tersebut diteruskan kepada Dewan Hakim.

**Pasal 24**  
**PENGAMANAN NILAI**

- 24.1. Perhitungan nilai hanya dilakukan oleh petugas pengolah data.
- 24.2. Peserta tidak diperbolehkan masuk keruangan pengolah data.

**Pasal 25**  
**PENGENDALIAN LOMBA**

- 25.1. Tata Laku ( Code of Conduct )  
Peserta terikat dengan tata laku perlombaan PDBI dan wajib menjaga kehormatan satuannya.
- 25.2. Tertib Penampilan  
Peserta yang akan tampil ditapak lomba disiapkan oleh *Juri pelandang* dan tidak diperbolehkan masuk tapak lomba sebelum dipersilahkan.

PERSATUAN DRUM BAND INDONESIA



oooooooooooo000oooooooooooo