



Yayasan GPMB Akta No. 5757
AHU-3131.AH.01.04 Tahun 2014



Memperebutkan Piala Bergilir Presiden RI

Nomor : 016/PGPMB/EDR/X/2016

Jakarta, 27 Oktober 2016

Hal : Undangan Peserta GPMB XXXII - 2016

Lamp : 2 (dua) lembar

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Pimpinan Unit Marching Band
Di tempat

Dengan Hormat,

Salam sejahtera teriring doa semoga Bapak/Ibu senantiasa sehat wal'afiat dalam menjalankan tugas dan aktivitas sehari-hari serta mendapatkan rahmat dan lindungan Tuhan YME. Amin.

Melanjutkan surat kami sebelumnya mengenai kegiatan **Grand Prix Marching Band yang ke-32 (GPMB XXXII/2016)** yang akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal :

- Babak Kualifikasi : Kamis, 29 Desember 2016
- Babak Final Divisi Satu & Divisi Utama : Jum'at, 30 Desember 2016

Uji Arena : Senin s/d Rabu, 26 – 28 Desember 2016

Tempat : Stadion Wibawa Mukti Bekasi Kabupaten (Jababeka –Cikarang)

Kami, kami dari Yayasan GPMB, bermaksud mengirimkan **undangan kepada unit marching band untuk mengikuti GPMB ke XXXII tahun 2016**, serta menyampaikan informasi, sebagai berikut :

1. Terlampir kami kirimkan **Peraturan Tambahan GPMB 2016**, beserta informasi dilaksanakannya **Mata Lomba Tambahan (jumlah pesertanya akan dibatasi)**, yakni mata lomba : **Drum Battle, Brass Ensemble, Solo Horn & Solo Percussion**, dengan ketentuan seperti yang tercantum dalam Peraturan Tambahan GPMB 2016.
2. Pelaksanaan Mata Lomba Tambahan bersamaan dengan GPMB XXXII – 2016 yakni pada 29 – 30 Desember 2016, bertempat di Area Parkir dan Ruang di Stadion Wibawa Mukti
3. Biaya Pendaftaran untuk Mata Lomba Tambahan, sebagai berikut :
 - Drum Battle Rp. 500.000,-
 - Brass Ensemble Rp. 100.000,-
 - Solo Horn Rp. 100.000,-
 - Solo Percussion Rp. 100.000,-

Formulir Pendaftaran terlampir

Pendaftaran akan ditutup pada saat technical meeting (*penyelenggaraan Technical Meeting akan di informasikan kemudian*)

4. Pendaftaran GPMB XXXII-2016, dapat dilakukan dengan cara mengisi formulir pendaftaran serta membayar **uang pendaftaran sebesar Rp. 3.000.000,- (tiga juta rupiah)**

Sekretariat :

Jl. Raya Bintaro Kav. 10 A No. 1

Tanah Kusir Jakarta Selatan 12240

☎ +62 21 729 1284 📠 +62 21 724 3943

🌐 <http://www.ygpmb.org>

✉ yayasan.gpmb@gmail.com



Yayasan GPMB Akta No. 5757
AHU-3131.AH.01.04 Tahun 2014



Memperkuatkan Piala Bergilir Presiden RI

- Pendaftaran akan ditutup pada saat technical meeting (*penyelenggaraan Technical Meeting akan di informasikan kemudian*)
5. Informasi mengenai Stadion Wibawa Mukti serta penginapan disekitar Stadion, dikirimkan terlampir
 6. Mengenai Uji Coba Arena, akan disampaikan pada saat Technical Meeting
 7. Pembayaran pendaftaran dapat melalui cash atau *transfer* ke :
Bank : **Bank Central Asia (BCA) KCP Ciputat 2 Jakarta**
A/C : **475 008 9611**
Atas Nama : **Ira Natalisa**
 8. Pelaksanaan Technical Meeting akan di beritahukan kemudian oleh Panitia
 9. Pendaftaran peserta dianggap sah apabila sudah membayar lunas dan mengirimkan kembali formulir pendaftaran serta copy bukti pembayaran. Bagi band peserta yang mengundurkan diri, biaya pendaftaran yang sudah dibayarkan **TIDAK DAPAT DITUKARKAN** dengan band peserta lain dan **TIDAK DAPAT DITARIK KEMBALI**.
 10. Pemberitahuan ini sekaligus sebagai undangan untuk berpartisipasi pada kegiatan dimaksud.

Demikian pemberitahuan ini kami sampaikan, dan untuk informasi selanjutnya Bapak/Ibu/Sdr dapat menghubungi sekretariat GPMB Telp (021) 729 1284 dengan Mba Menik di 0812 9505349/ 0838 9523 5455 (*Senin – Jum'at, pukul 10.00 – 16.00 WIB*) atau melalui email : heny.menik@yahoo.com

Atas perhatian dan keikutsertaannya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Yayasan GPMB


Lisa Ayodhia
Ketua Umum

Sekretariat :
Jl. Raya Bintaro Kav. 10 A No. 1
Tanah Kusir Jakarta Selatan 12240
☎ +62 21 729 1284 ☎ +62 21 724 3943

🌐 <http://www.ygpmb.org>
✉ yayasan.gpmb@gmail.com



**PERATURAN LOMBA
GRAND PRIX MARCHING BAND
KE XXXII TAHUN 2016**



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



PERATURAN DAN KETENTUAN LOMBA DISPLAY GRAND PRIX MARCHING BAND (GPMB) KE XXXII TAHUN 2016

PENDAHULUAN

Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan Grand Prix Marching Band XXXII Tahun 2016, Yayasan Grand Prix Marching Band menganggap perlu untuk mengeluarkan suatu Peraturan dan Ketentuan tentang pelaksanaan Grand Prix Marching Band XXXII Tahun 2016 yang wajib dipatuhi serta ditaati oleh seluruh peserta Grand Prix Marching Band XXXI Tahun 2016.

NAMA KEGIATAN

Grand Prix Marching Band XXXII Tahun 2016, disingkat **GPMB XXXII - 2016**.

PENYELENGGARA

Yayasan Grand Prix Marching Band – Jakarta.

MOTTO

*Bersaing dalam lomba secara sportif dan bersahabat
Kerjasama dan berlomba dalam suasana kekeluargaan
Menang dengan rasa bangga, kalah dengan sikap ksatria.*

DASAR PEMIKIRAN

1. Memupuk rasa persahabatan, kekeluargaan, kebersamaan, tanggung jawab, sportifitas dan kreativitas.
2. Meningkatkan mutu, prestasi dan kemampuan marching band di tingkat Nasional dan Internasional.

MAKSUD DAN TUJUAN

1. Memasyarakatkan kegiatan marching band di Indonesia.
2. Memberikan kegiatan yang sehat dan terarah, khususnya kepada pelajar dan remaja.
3. Membina generasi muda dan berpartisipasi aktif dalam penanggulangan kenakalan remaja.
4. Sebagai kulminasi kegiatan marching band selama satu tahun.

SASARAN

1. Menggairahkan lembaga-lembaga pendidikan dari Tingkat Dasar sampai Perguruan Tinggi, Instansi dan Perkumpulan untuk membentuk sebuah marching band.
2. Menjadikan Grand Prix Marching Band (GPMB) sebagai suatu lambang supremasi dibidang Marching Band di Negara Kesatuan Republik Indonesia.
3. Memperdalam serta menghayati unsur seni pada umumnya dan seni musik pada khususnya yang sangat dominan dalam kegiatan Marching Band.
4. Melalui kegiatan marching band memberikan motivasi dalam menciptakan manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila.
5. Menggalang persatuan antar generasi muda di tingkat Nasional dan Internasional.

WAKTU DAN TEMPAT

GPMB XXXII Tahun 2016 akan dilaksanakan selama **2 (dua)** hari, mulai hari **Kamis** tanggal **29 Desember 2016**, sampai dengan hari **Jum'at** tanggal **30 Desember 2016**

PESERTA

- a. Peserta GPMB XXXII Tahun 2016 adalah Marching Band/Drum Corps dari Indonesia maupun dari luar Indonesia, yang bersedia mentaati serta mematuhi **Peraturan dan Ketentuan GPMB XXXII - 2016**.
- b. Pembagian Divisi dan Persyaratan Pemain :



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



1. DIVISI UTAMA (DU)



Divisi Utama (disingkat **DU**) adalah Kelompok Band peserta yang berhasil memperoleh nilai 10 besar (Top Ten), diurutkan mulai dari nilai tertinggi sampai dengan nilai peringkat ke-10, berdasarkan hasil penilaian pada Babak Kualifikasi.

1. Peserta GPMB dari **Divisi Utama (DU)** dapat terdiri dari siswa/siswi, mahasiswa/mahasiswi atau masyarakat umum yang terdaftar dalam Daftar Pemain dari band yang bersangkutan.
2. Band Peserta dapat mendaftarkan diri atas nama sekolah/perusahaan/instansi pemerintah atau atas nama organisasi masyarakat.
3. Band peserta dapat diperkuat oleh Alumni suatu Sekolah/Perguruan Tinggi atau diperkuat oleh siapapun juga yang diperlukan.
4. Tidak ada pembatasan usia pemain.
5. Daftar anggota/pemain yang dikirim ke Panitia GPMB XXXII Tahun 2016 dan harus ditandatangani oleh Team Manajer dari band yang bersangkutan.
6. Pemain Divisi Utama yang sudah masuk dalam daftar pemain di DU tidak dapat bermain lagi sebagai pemain di Divisi Satu (DS) dan sebaliknya (tidak boleh didaftarkan sebagai pemain ganda).
7. Pelanggaran atas ketentuan ini dapat diberikan sanksi berupa DISKUALIFIKASI dari kompetisi GPMB dan/atau pembatalan/pencopotan gelar kejuaraan yang telah diraihnya apabila pemain ganda dan baru diketahui setelah kejuaraan berakhir/Pengumuman Pemenang/Pembagian Piala.

2. DIVISI SATU (DS)



Divisi Satu (disingkat **DS**) adalah Kelompok Band peserta yang berhasil memperoleh nilai dibawah nilai 10 besar band peserta yang berada di Divisi Utama, berdasarkan hasil penilaian pada Babak Kualifikasi.

1. Peserta GPMB dari **Divisi Satu (DS)** dapat terdiri dari siswa/siswi, mahasiswa/mahasiswi atau masyarakat umum yang terdaftar dalam Daftar Pemain dari band yang bersangkutan.
2. Band Peserta dapat mendaftarkan diri atas nama sekolah/perusahaan/instansi pemerintah atau atas nama organisasi masyarakat.
3. Band peserta dapat diperkuat oleh Alumni suatu Sekolah/Perguruan Tinggi atau diperkuat oleh siapapun juga yang diperlukan.
4. Tidak ada pembatasan usia pemain.
5. Daftar anggota/pemain yang dikirim ke Panitia GPMB XXXII Tahun 2016 dan harus ditandatangani oleh Team Manajer dari band yang bersangkutan.
6. Pemain Divisi Satu yang sudah masuk daftar pemain di DS tidak dapat bermain lagi sebagai pemain di Divisi Utama (DU) dan sebaliknya (tidak boleh didaftarkan sebagai pemain ganda).
7. Pelanggaran atas ketentuan ini dapat diberikan sanksi berupa DISKUALIFIKASI dari kompetisi GPMB dan/atau pembatalan/pencopotan gelar kejuaraan yang telah diraihnya apabila ada pemain ganda dan baru diketahui setelah kejuaraan berakhir/Pengumuman Pemenang/Pembagian Piala.

PENDAFTARAN

- a. Pendaftaran dimulai tanggal **1 Maret 2016** dengan cara mengisi formulir pendaftaran dan membayar biaya pendaftaran
- b. Pendaftaran akan ditutup pada tanggal **1 November 2016**
- c. Bagi unit yang ingin melaksanakan Uji Coba Arena dikenakan biaya per jam (**maksimal 1 unit 2 jam**)

PENGUNDURAN DIRI

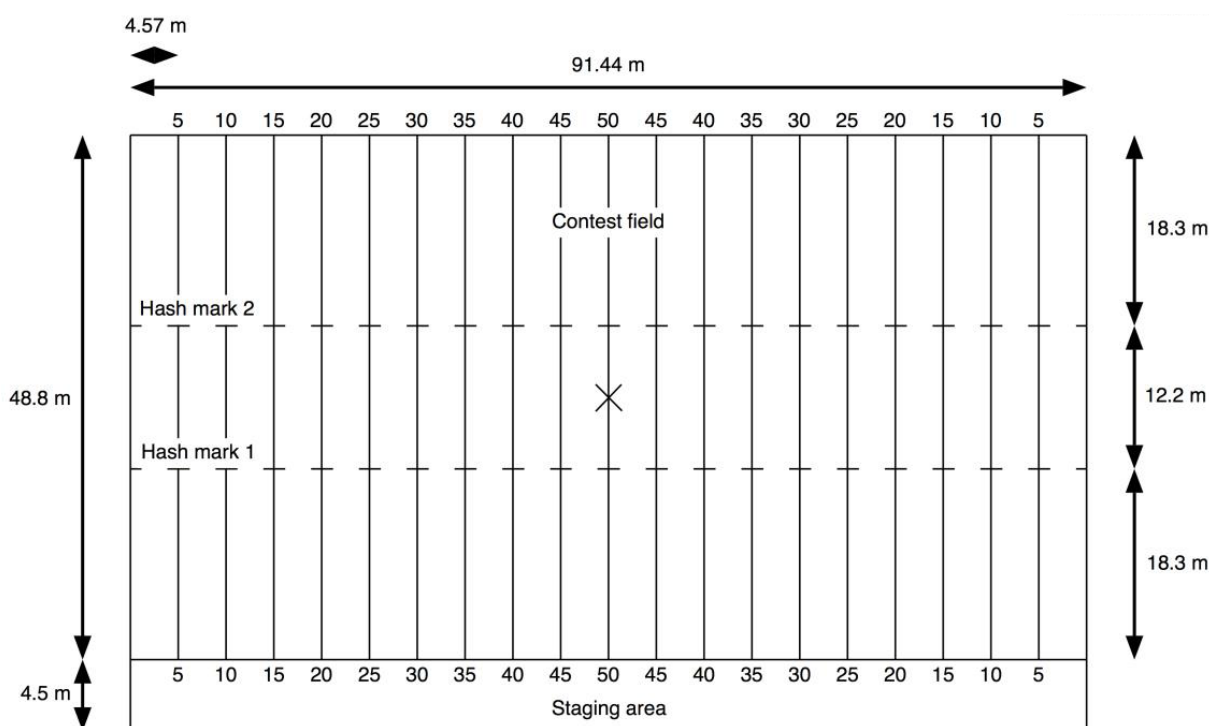
Pengunduran diri wajib dilakukan secara tertulis serta ditanda tangani oleh yang menandatangani formulir pendaftaran, sedangkan uang pendaftaran tidak dapat ditarik kembali.

KOMPOSISI / KEKUATAN BAND PESERTA

1. Tidak ada batasan jumlah minimal pemain.
2. Pemain Cadangan maksimal 10 % dari jumlah pemain inti.
3. Official yang terdaftar maksimal 8 orang.

UKURAN ARENA LOMBA GPMB (STADION)

1. Ukuran Arena Lomba GPMB adalah 48.8 m x 91.44 m.
2. Untuk memudahkan peserta, Panitia GPMB akan memberi penanda garis setiap 4,57 m (5 yard), lebih jelasnya lihat gambar.
3. Dengan menggunakan garis penanda ini, Band Peserta tidak perlu memasang Cone/Penanda lagi.



Sizes are in meters

10 yard = 9.14 meters

10 yards	=	9.14 meters
10 meters	=	10.94 yards

DAFTAR NAMA DAN TANDA PENGENAL

- a. Pada waktunya, baik peserta dari DS maupun dari DU akan menerima blangko **data team peserta** yang diisi oleh peserta. **Data team peserta** tersebut memuat data pemain Musik, Pemain Bendera, Pemain Cadangan dan Official. Setelah blangko **data team peserta** tersebut diisi lengkap, harus disyahkan oleh Team manajer dari band yang bersangkutan, kemudian **data team peserta** tersebut wajib dikirim kembali ke Sekretariat Panitia GPMB XXXII Tahun 2016 selambat-lambatnya tanggal **11 Desember 2016**
- b. Setelah **data team peserta** tersebut diterima kembali di Sekretariat GPMB XXXII Tahun 2016, maka kepada peserta yang bersangkutan akan dikirim Kartu Tanda Pengenal untuk diisi dan ditemplei pas photo berukuran (2 x 3) cm. Setelah diisi dan ditemplei pas photo, kartu Tanda Pengenal tersebut harus segera dikirim kembali ke Sekretariat Panitia GPMB XXXII Tahun 2016 **sebelum** pelaksanaan GPMB XXXII Tahun 2016.



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



- c. Setelah kartu tanda pengenal tersebut diterima kembali di Sekretariat Panitia GPMB XXX Tahun 2016, dan setelah diperiksa dan distempel oleh Sekretariat Panitia GPMB XXXII Tahun 2016 maka band peserta dapat mengambil kembali Kartu Tanda Pengenal tersebut di Sekretariat Panitia GPMB XXXII Tahun 2016 **sebelum** pelaksanaan GPMB XXXII Tahun 2016 dimulai.
- d. Semua anggota peserta (Pemain Musik, Pemain Bendera, Pemain Cadangan maupun Official) harus memakai Kartu Tanda Pengenal. Setelah inspeksi/Rollcall Kartu Tanda Pengenal boleh dilepaskan saat akan memasuki arena lomba untuk bertanding.
- e. Kartu Tanda Pengenal **tidak berlaku sebagai tanda masuk**. Bila ingin menonton pertandingan, setiap pemain, official dan supporter harus membeli tiket masuk.
- f. “Roadies” atau “helpers” dari band peserta wajib memakai **seragam**.

BABAK-BABAK DALAM GPMB XXXII Tahun 2016

Sesuai dengan apa yang telah dijelaskan pada butir IX dari Peraturan dan Ketentuan GPMB XXXII Tahun 2016 ini, bahwa GPMB XXXII Tahun 2016 akan dilaksanakan selama **2 (dua) hari** mulai hari **Kamis** tanggal **29 Desember 2016** sampai dengan hari **Jum'at** tanggal **30 Desember 2016** maka pelaksanaannya diatur sebagai berikut :

1. **Hari Pertama, 29 Desember 2016 : Babak Kualifikasi**, diperuntukkan bagi semua band peserta GPMB XXXI – 2015 yang sudah resmi terdaftar di Panitia, baik yang baru pertama kali ikut serta dan atau yang absen pada GPMB XXX-2014 dan atau yang pada GPMB XXX-2014 berpartisipasi sebagai Peserta.
2. **Hari Kedua, 30 Desember 2016 : Babak Final Divisi I**, diperuntukkan bagi band peserta yang berdasarkan babak kualifikasi GPMB XXXI - 2015 meraih nilai dibawah 10 besar nilai tertinggi dan dinyatakan masuk kedalam Divisi I.

Dilanjutkan dengan :

Babak Final Divisi Utama, diperuntukkan bagi band peserta yang pada Babak Kualifikasi GPMB XXXII - 2016 berhasil meraih 10 besar nilai tertinggi dan berhak bertanding di Divisi Utama pada GPMB XXXII - 2016.

Pelaksanaan lomba GPMB XXXII Tahun 2016 ini berakhir pada Babak Final Divisi. Dengan demikian maka pada akhir XXXII Tahun 2016 ini akan diperoleh “**Juara I, Juara II dan Juara III GPMB XXXII Tahun 2016 Divisi Satu**” dan “**Juara I, Juara II dan Juara III GPMB XXXII Tahun 2016 Divisi Utama**”

URUTAN PENAMPILAN

- a. **Urutan penampilan pada Babak Kualifikasi (Hari Pertama, 29 Desember 2016)**
 1. Urutan penampilan pada Babak Kualifikasi ditentukan berdasarkan undian pada acara Technical Meeting GPMB.
 2. Pelaksanaan pertandingan akan diawali dengan peserta dengan nomor undian pertama dan seterusnya sampai semua peserta mendapat giliran tampil.
- b. **Urutan Penampilan Babak Final Divisi Satu (Hari Kedua, 30 Desember 2016)**

Diawali dengan penampilan band peserta dari Divisi Satu yang urutan penampilannya dimulai dari band peserta dengan nilai terendah dan disusul dengan nilai yang lebih tinggi dan seterusnya.



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



c. Urutan Penampilan Babak Final Divisi Utama (Hari Kedua, 30 Desember 2016)

Diawali dengan penampilan band peserta dari Divisi Utama (10 besar nilai tertinggi Babak Kualifikasi) yang urutan penampilannya dimulai dari band peserta dengan nilai terendah dan disusul dengan nilai yang lebih tinggi dan seterusnya.

PERALATAN

ALAT MUSIK

- Peralatan Perkusi tidak dibatasi baik yang statis maupun dinamis, dapat terdiri dari Battery Percussion dan Hand Cymbals.
- Peralatan tiup tidak dibatasi baik alat tiup brass ataupun wind instrument.
- Peralatan Front Ensemble tidak dibatasi (termasuk timpani, drum set, latin percussion, boom bass, chimes, percussion accessories dll.),
- Instrument Keyboard Percussion (Marching Bells, Xylophone, Vibraphone, Cratales dan Marimba) atau Soloist/Narator/Penyanyi dapat menggunakan amplifier listrik dan/atau alat elektronik lainnya yang berfungsi sebagai alat penguat suara (microphone).
- Diperbolehkan menggunakan peralatan musik elektronik dan peralatan band rhythm section (Guitar, Bass Guitar, dan Keyboard/Syntesizer).
- Peralatan Single tone, non-keyed horns (seperti : peluit, sirine, animal calls, dll.) dapat dipergunakan hanya untuk membangun effect dan tidak digunakan sebagai bagian suatu melody. (Penalty – 10)
- Tidak diperbolehkan menggunakan alat musik elektronik (sequenzer) untuk menghasilkan suara ritmik tertentu (loop) atau memainkan materi yang sudah direkam terlebih dahulu (kecuali suara effect). Alat musik elektronik hanya bisa dimainkan secara real time. (Penalty – 10)

PERALATAN COLOR GUARD DAN PROPERTY

- Corak dan warna bendera color guard tidak dibenarkan menyerupai bendera kebangsaan suatu negara. (Penalty : - 2,5)
- Boleh menggunakan peralatan tambahan lain seperti Tongkat, Payung, Saber, Riffle, Airblade dan sebagainya.
- Dapat menggunakan property tambahan yang diperlukan untuk penampilan (Screen Background, Moving Wall, Gapura, kursi, tangga dan sebagainya). Ketinggian maksimum property ini (backdrop) yang disarankan adalah 2,75 meter dari lantai sudah termasuk penyangga dan panjang maksimum yang disarankan adalah 2 meter, dan lebar maksimum yang disarankan adalah 2 meter.
- Peralatan besar dan berat serta sukar untuk disandang (Pit instrument), dapat ditempatkan terlebih dahulu di atas arena. Dengan catatan bahwa hal itu baru boleh dilaksanakan apabila giliran penampilannya telah tiba dan tidak mengganggu peserta yang sedang tampil terlebih dahulu.
- Tidak diperbolehkan menggunakan pyrotechnics, kembang api, obor, cairan yang mudah terbakar atau canisters, Peralatan pembuat effect, mesin asap, tabung bertekanan, hewan/binatang, balon berisi helium, laser dan lighting, penghasil panas, penghasil asap, petasan serta benda lain yang mudah terbakar di dalam atau di sekitar arena lomba. (Penalty : Kasus per kasus).
- Selama penampilan, Pemain dilarang menggunakan alat komunikasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menerima petunjuk dari pelatih/officialnya.
- Peserta tidak diperbolehkan membawa rostrum utama untuk field commander, karena panitia telah menyiapkan/menyediakannya. (Penalty : - 2,5)
- Tidak diperbolehkan menggunakan kendaraan bermotor di dalam arena (Penalty : Diskualifikasi).
- Diperbolehkan menggunakan kursi roda bagi pemain yang berkebutuhan khusus.
- Tidak diperbolehkan merusak lantai arena karena sebab-sebab : menyeret timpani, menyeret roda yang terkunci dll. (Penalty -2,5)



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



- k. Dilarang menggunakan bedak/converti atau terompet/klakson bertekanan udara (Penalti : -0,1 s.d. diskualifikasi).
- l. Peserta dilarang memasang sesuatu yang bersifat permanen di arena lomba. (Penalti : -0,1 s.d. diskualifikasi).
- m. Tidak ada ketentuan khusus tentang kostum pemain, akan tetapi disarankan para pemain menggunakan kostum yang pantas/sesuai dengan penampilan dan tidak melanggar norma-norma etika dan kesusilaan.
- n. Band peserta dapat menggunakan property-property lain yang dibutuhkan dalam penampilan.
- o. Diperbolehkan menggunakan music stand selama penampilannya.
- p. Partitur lagu yang dimainkan tidak perlu diserahkan kepada juri.

SOUND SYSTEM

- a. Panitia GPMB tidak menyediakan sound system (Cube, Loudspeaker) untuk digunakan oleh band peserta.
- b. Band peserta menyediakan sendiri sound system (Cube, Loudspeaker) yang dibutuhkan dalam penampilannya dengan menggunakan tenaga baterai (Accu) atau Genset yang tidak berisik.
- c. Kegiatan check sound dan penyetelan/penyesuaian volume dan balance suara dilakukan oleh staff khusus dari band peserta. Penyetelan/penyesuaian volume dan balance suara dapat dilakukan sepanjang penampilan dari band yang bersangkutan, baik secara manual ataupun secara wireless melalui Ipad/Laptop/Remote Control dll.
- d. Penggunaan Mixer diperbolehkan, pengoperasiannya dapat dilakukan oleh orang yang ditunjuk oleh band yang bersangkutan.
- e. Penggunaan peralatan sound system tanpa kabel (Wireless) dapat dipergunakan oleh band peserta.

SUMBER LISTRIK

- a. Panitia GPMB hanya akan menyediakan 1 (satu) sumber listrik yang dipasang tepat di garis tengah bagian depan arena lomba (lokasi Front Ensemble). Panitia GPMB tidak akan bertanggung jawab apabila terjadi gangguan listrik dari PLN atau sebab-sebab lainnya sehingga listrik mati yang terjadi pada saat band peserta sedang tampil. Panitia GPMB berhak mengizinkan atau tidak mengizinkan band peserta menggunakan listrik untuk alasan keselamatan dan keamanan band peserta.
- b. Jika ternyata tidak tersedia sumber listrik dari Panitia GPMB, Band peserta harus menyediakan sendiri sumber listriknya dengan menggunakan tenaga Baterai (Accu) atau Generator yang tidak mengeluarkan suara mesin yang berisik, yang dapat terdengar di arena lomba ataupun di tempat duduk juri dan penonton.
- c. Band peserta harus bertanggung jawab terhadap pengoperasian semua peralatan listrik yang digunakannya termasuk peralatan musik elektronik dari kerusakan dan dari keadaan yang membahayakan keselamatan pemain. (Penalty : 5 – 10).

XVIII. REPERTOIRE

- a. Setiap band peserta diperkenankan untuk membawakan lagu-lagunya tanpa dibatasi jumlah dan jenisnya, baik itu merupakan lagu-lagu yang terpisah atau berdiri sendiri maupun merupakan suatu rangkaian lagu-lagu yang biasanya disebut *medley* atau suatu rangkaian lagu-lagu dari suatu *musical play*.
- b. Tidak ada lagu wajib yang harus ditampilkan oleh band peserta. Peserta bebas menentukan lagu-lagu yang akan ditampilkan.
- c. Panjang (durasi) dari penampilan keseluruhannya (Total Waktu Penampilan) untuk masing-masing peserta ditentukan maksimal **18 (delapan belas) menit** sudah termasuk Preparation Time/Pre Show, Show dan March Out/Take Out. Pelanggaran terhadap ketentuan tersebut akan dikenakan ***hukuman/penalti***. Kelebihan waktu penampilan akan dikenakan penalty sebesar 0,1 diperhitungkan untuk setiap kelipatan 3 (tiga) detik dan bagiannya di bulatkan ke atas.



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



- d. Sebelum lomba dimulai, Para peserta dapat melakukan pemanasan/*warm up* atau *Preshow*, yang waktunya disesuaikan dengan kebutuhan band peserta.

XIX. PERMAINAN SOLO DAN DUET PADA SAAT PENAMPILAN DISPLAY

- Dalam penampilannya, Peserta dapat menampilkan permainan ***Solo*** untuk alat tiup atau perkusi, serta permainan ***Duet*** untuk alat tiup, akan tetapi penampilan Solo atau Duet ini tidak akan diberikan penilaian khusus.
- Tidak ada batasan panjang permainan Solo dan Duet tersebut.
- Band peserta dapat menampilkan lebih dari 1 (satu) orang solist untuk permainan Solo dan lebih dari 1 (satu) pasang pemain untuk permainan duet.

XX. PELAKSANAAN TEKNIS PENAMPILAN DISPLAY

- 60 (enam puluh) menit sebelum jadwal penampilan yang telah ditentukan, peserta yang bersangkutan beserta seluruh personilnya harus sudah hadir ditempat lomba.
- Setibanya peserta ditempat lomba, Team Manager harus segera melaporkan kedatangan bandnya kepada Panitia Penyelenggara (d.h.i. Seksi Roll Call), dimana kepadanya akan diberikan formulir kedatangan yang wajib diisi saat itu juga. Kemudian saat itu juga akan diberikan suatu tanda yang wajib dipakai oleh Field Commander Utama.
- Selama waktu menunggu giliran penampilannya, peserta dapat memanfaatkan waktunya untuk pemanasan di luar arena pertandingan, sepanjang tidak mengganggu pelaksanaan serta jalannya lomba.
- 15 (lima belas) menit sebelum giliran penampilannya, peserta secara lengkap harus sudah siap ditempat yang telah ditentukan (pintu masuk arena lomba), pada saat itu pula akan dilakukan pemeriksaan oleh seksi Roll Call.
- Bila sudah tiba saatnya untuk tampil, seorang petugas akan memberikan isyarat kepada peserta untuk memasuki arena lomba.
- Preparation Time** diberikan kepada peserta untuk menempatkan peralatan/property, March In dan *warming Up* (Pemanasan) atau *Preshow* yang posisinya boleh diatur/dipilih sendiri demi efektivitas pemanasan, Setelah pemanasan selesai dilakukan, peserta boleh berpindah tempat keposisi awal/ start display yang dipilihnya sendiri.
- Selama peserta mempersiapkan diri, Pemandu Acara mengumumkan data-data dari peserta yang bersangkutan sesuai dengan apa yang ditulis oleh Team Manager pada formulir yang diisinya disaat melapor pada seksi Roll Call.
- Setelah peserta selesai *warming up* serta siap pada posisi awal/start yang ditandai dengan menghadap kembali ke Tribune Utama dalam keadaan sikap istirahat ditempat, maka Pemandu Acara akan bertanya kepada juri sebagai berikut : **"Kepada Dewan Juri yang terhormat, sudah siapkah Anda?"** atau **"Are The Judges Ready?"** Juri mengangkat tangannya sebagai jawaban/pertanda bahwa mereka sudah siap.
- Selanjutnya Pemandu Acara akan mengajukan pertanyaan kepada Field Commander sebagai berikut : **"Field Commander sudah siapkah band Anda?"** atau **"Field Commander, Is Your Corps Ready?"** Untuk menjawab pertanyaan tersebut, Field Commander menyiapkan bandnya, kemudian memberi hormat ke arah Tribune Utama (VVIP Box) dengan gaya dan caranya sendiri. Khusus untuk Field Commander, setelah pemandu acara mengajukan pertanyaan seperti tersebut di atas, maka segala gerakan dan tindakannya sudah mulai dinilai. Setelah Field Commander memberi hormat, Pemandu Acara akan memberi isyarat kepada peserta yang bersangkutan sebagai berikut : **"Silahkan Anda mulai"** atau **"Field Commander.....(sebutkan nama bandnya) May Take The Field for Competition"**
- Pada akhir penampilannya, Field Commander wajib memberikan hormat ke arah Tribune Utama (VVIP Box). Setelah memberi hormat Field Commander supaya tetap ditempat dahulu, sampai seorang petugas Panitia Penyelenggara menyerahkan suatu Tanda Bukti Prestasi GPMB XXX Tahun 2016 .
- Peserta lalu bergerak keluar arena lomba dengan memperhatikan ketentuan waktu penampilan.



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



XXI. KETENTUAN PENAMPILAN DISPLAY

- a. Peserta diwajibkan melaksanakan suatu pagelaran musik dan display dalam suatu arena terbuka (outdoor), dan wajib memulai dan mengakhiri penampilannya di dalam arena lomba (tidak diperkenankan memulai penampilan dari lorong pintu masuk atau mengakhiri penampilan dengan cara sebagian atau seluruh pemain meninggalkan arena lomba). Pelanggaran atas ketentuan ini akan dikenakan penalty.
- b. Penampilan tidak selalu harus mengharap ke arah Tribune Utama (VVIP Box).
- c. Pada saat pemain masuk arena lomba (March In) ataupun pada saat keluar dari arena lomba (March Out) diperkenankan memainkan Cadence.
- d. Apabila ada keterbatasan jumlah official/roadies/helper, band peserta dapat melibatkan pemain pada saat persiapan peralatan di arena lomba.
- e. Waktu untuk seluruh pagelaran musik dan display ditentukan maksimal **18 (delapan belas) menit**. Waktu Penampilan yang menyimpang dari ketentuan di atas (lebih atau kurang) akan dikenakan penalti yang diperhitungkan setiap kelipatan 3 (tiga) detik atau bagiannya dibulatkan ke atas. Penghitungan waktu dimulai pada saat official/band memasuki arena lomba dan berakhir ketika orang terakhir melewati batas arena lomba menuju pintu keluar.
- f. Seperti halnya pada awal penampilan, pada akhir penampilanpun Field Commander dapat memberikan hormat ke arah Tribune Utama (VVIP Box). Pemberian hormat pada akhir penampilan ini merupakan suatu tanda bahwa acara pagelaran peserta tersebut telah selesai dilaksanakan.
- g. Setelah itu kepada peserta yang bersangkutan akan diserahkan/diberikan sebuah **"Tanda Bukti Prestasi GPMB XXX Tahun 2016"** yang akan diterima oleh Field Commander.
- h. Field Commander dinilai secara terpisah. Untuk peserta yang memakai lebih dari seorang Field Commander yang akan dinilai hanyalah Field Commander Utama saja.
- i. Selama melaksanakan pagelarannya (lomba), semua alat maupun perlengkapan diperbolehkan untuk setiap waktu diletakkan dilantai arena lomba.
- j. Selama peserta sedang melakukan/melaksanakan pagelarannya, Official atau Roadies dari peserta yang bersangkutan tidak diperbolehkan berada dalam arena lomba tanpa alasan yang jelas.
- k. Official, Pelatih dan Roadies diperkenankan berada di arena lomba pada saat pengaturan dan penempatan alat-alat besar di Pit dan perlengkapan lainnya untuk unsur pendukung sebelum band peserta masuk ke arena lomba (march in). Segera setelah penempatan dan pengaturan alat-alat serta perlengkapan tersebut selesai, yang bersangkutan diharuskan segera keluar meninggalkan arena lomba dan berkumpul/menyaksikan di tempat yang telah ditentukan oleh Panitia Penyelenggara. Pelanggaran atas ketentuan ini dapat dikenakan sanksi penalti.
- l. **PADA KEADAAN DARURAT/MUSIBAH** dimana misalnya Property (Backdrop/ Moveable Board) terjatuh dan membahayakan keselamatan pemain unit yang bersangkutan, maka yang diperkenankan masuk ke arena pada saat lomba sedang berlangsung adalah Panitia Lomba dan atau Official Band Peserta (Mana yang lebih dulu) untuk mengatasi keadaan tanpa dikenakan penalty.
- m. **PADA KEADAAN DARURAT/PEMAIN PINGSAN ATAU KECELAKAAN** maka yang diperkenankan untuk membantu dan mengevakuasi pemain yang pingsan / kecelakaan adalah Panitia Lomba dan atau Official Band Peserta (Mana yang lebih dulu) tanpa dikenakan penalty.
- n. Jeda antar lagu diperkenankan sesuai keperluan band peserta.
- o. Pada saat akan melaksanakan permainan solo atau duet, para pemain yang bersangkutan dapat keluar dari formasi bandnya dan berdiri didepan menghadap Tribun Utama (VVIP Box) lalu melaksanakan permainannya (Solo atau Duet). Demikian pula halnya bila telah selesai dengan permainan Solo atau Duetnya, mereka dapat masuk kembali ke formasi bandnya, akan tetapi permainan Solo atau Duetnya tersebut tidak diberikan penilaian secara khusus.
- p. Para pemain alat tiup atau perkusi diberi kesempatan untuk keluar dari formasi bandnya guna memainkan satu atau sejumlah alat musik statis tanpa ada kewajiban untuk memberi hormat



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



ke arah Tribune Utama (VVIP Box), tetapi gerakan ini bukan merupakan bagian dari permainan Solo atau Duet.

- q. Seorang pemain atau lebih dan band peserta yang sedang melakukan pagelarannya tidak diperbolehkan keluar dan/atau melanggar batas arena lomba, misalnya naik dan/atau turun ke/dari tribun penonton maupun keluar dan masuk kembali melalui pintu masuk ataupun pintu keluar, pelanggaran terhadap ketentuan ini akan dikenakan penalti.

XXII. PENALTI (PEN)

Penalti adalah pengurangan terhadap nilai total peserta. Yang dikenakan sebagai **penalti** adalah untuk pelanggaran-pelanggaran sebagai berikut :

a.	Melebihi waktu total penampilan maksimal yang diperbolehkan yaitu 18 menit (1080 detik), dihitung kelebihan waktunya untuk setiap kelipatan 3 (tiga) detik atau bagiannya dibulatkan keatas	0,1
b.	Seorang atau lebih pemain berada diluar batas arena lomba selama penampilannya berlangsung, diperhitungkan untuk setiap pemain yang melanggar ketentuan ini	0,5/orang
c.	Keterlambatan memenuhi panggilan untuk tampil di arena lomba dikenakan penalti setelah terdengar panggilan yang kedua, jarak antara panggilan pertama dan kedua adalah 90 (sembilan puluh) detik	0,5
d.	Keterlambatan memenuhi panggilan untuk tampil di arena lomba dikenakan penalti setelah terdengar panggilan yang ketiga seperti butir "h" Namun setelah panggilan ketiga, dan ditunggu selama 90 (sembilan puluh) detik peserta yang bersangkutan belum juga tampil di arena lomba, maka peserta tersebut dapat dikenakan hukuman diskualifikasi	0,5 <i>Diskualifikasi</i>
e.	Peserta menggunakan pemain yang sudah terdaftar pada band lainnya (pemain ganda)	<i>Diskualifikasi</i> <i>/Pencopotan</i> <i>Gelar</i> <i>Kejuaraan</i>
f.	Peserta membawa rostrum untuk field commander.....	1,0/buah
g.	Band peserta menggunakan segala jenis peralatan yang berbahaya seperti penghasil cahaya atau panas, dupa/penghasil asap, tabung bertekanan, kembang api, obor, petasan serta benda lain yang mudah terbakar di dalam atau di sekitar arena lomba, ataupun mengotori arena lomba.....	1,0 per pelanggaran
h.	Band peserta menggunakan hewan dan binatang hidup lainnya (burung, ayam dan sebagainya) pada saat penampilan di dalam atau di sekitar arena lomba.....	1,0 per pelanggaran
i.	Official, Helper atau Roadies dari peserta yang sedang tampil memasuki/berada di arena lomba tanpa sebab yang jelas.....	1,0 per pelanggaran
j.	Band peserta menggunakan property (backdrop, moving wall dll) yang membahayakan keselamatan pemain/penonton atau tidak sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh panitia.	1,0 per pelanggaran

XXIII. DISKUALIFIKASI

Diskualifikasi dikenakan terhadap peserta yang melanggar ketentuan sebagai berikut :

- Belum mengembalikan formulir pendaftaran.
- Belum melunasi registrasi : pendaftaran & uji coba arena (apabila mengikuti)
- Belum menyerahkan **data team peserta**.
- Memakai pemain yang namanya tidak tercantum dalam **data team peserta** dari peserta yang bersangkutan.
- Peserta menggunakan pemain yang namanya juga terdaftar dalam **data team peserta** dari peserta lain (pemain ganda).



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



- f. Setelah dipanggil untuk ketiga kalinya dan selanjutnya ditunggu selama 90 (sembilan puluh) detik, tetapi peserta yang bersangkutan belum juga hadir di arena lomba.
- g. Perkecualian untuk hal ini apabila keterlambatan hadir disebabkan oleh suatu keadaan atau kejadian **Force Majeur** yang wajib dibuktikan secara meyakinkan yang tidak dapat disangsikan kebenarannya, maka untuk peserta tersebut giliran penampilannya akan dilaksanakan pada giliran terakhir dari Babak tersebut.
- h. Membuat kegaduhan yang diluar batas kewajaran dan/atau kerusakan didalam maupun diluar arena (termasuk para supporter/pendukung).
- i. Mengeluarkan kata-kata yang tidak senonoh dan melanggar etiket/susila/sara, mengejek, mencemooh dan bersikap menantang terhadap penyelenggara, petugas dan/atau Juri yang termasuk dalam jajaran Kepanitiaan GPMB XXXII - 2016.
- j. Menggunakan bendera untuk Color Guard yang memakai design dan warna bendera suatu Negara.
- k. Pembina, pelatih dan/atau official band peserta memberi petunjuk atau isyarat-isyarat kepada bandnya yang sedang tampil di arena lomba.
- l. Selama penampilan, Pemain menggunakan alat komunikasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menerima petunjuk dari pelatih/officialnya.

XXIV. PENILAIAN

Unsur-unsur yang dinilai serta nilai-nilai yang dapat diraih adalah sebagai berikut :

a. PENILAIAN UNTUK BAND

1.	MUSIC EFFECT • Content • Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20	20
2.	VISUAL EFFECT • Content • Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20	20
EFFECT SCORE					40

3.	FIELD MUSIC • Content • Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20 / 2	10
4.	FIELD PERCUSSION • Content • Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20 / 2	10
5.	ENSEMBLE MUSIC • Content • Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20 / 2	10
MUSIC SCORE					30

6.	FIELD VISUAL • Content • Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20 / 2	10
7.	COLORGUARD • Content • Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20 / 2	10
8.	ENSEMBLE VISUAL • Content • Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20 / 2	10
VISUAL SCORE					30



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



	JUMLAH (EFFECT SCORE + MUSIC SCORE + VISUAL SCORE)	100
	PENALTY	0
	NILAI AKHIR (JUMLAH - PENALTY)	100

b. PENILAIAN UNTUK PERORANGAN

1. Field Commander (FC)

Musicianship	Coordination	Showmanship	Nilai
60	20	20	100

XXV. PENENTUAN JUARA DAN PEMENANG

Penentuan Juara dan pemenang dilaksanakan sebagaimana tersebut dibawah ini :

- Untuk penentuan nilai akhir masing-masing peserta pada semua babak, baik itu DS maupun DU, dipergunakan rumus sebagai berikut :
(EFFECT SCORE) + (MUSIC SCORE) + (VISUAL SCORE) - (PENALTY) = NILAI AKHIR
- Untuk penentuan nilai akhir lomba perorangan yaitu Field Commander, baik dari DS maupun DU, ditentukan dengan nilai tertinggi yang diraih sampai dengan babak terakhir yang diikuti oleh masing-masing peserta.
- VISUAL, MUSIC, PERCUSSION, CG dan EFFECT terbaik ditentukan berdasarkan nilai yang diraih masing-masing peserta baik DS maupun DU hanya pada **Babak Final Saja**.
- Juara I** adalah peserta yang pada Babak Final, baik untuk DS maupun untuk DU, meraih nilai tertinggi dengan rumus sebagai berikut :
(EFFECT SCORE) + (MUSIC SCORE) + (VISUAL SCORE) - (PENALTY) = NILAI AKHIR
- Juara II** adalah peserta, baik DS maupun DU yang pada Babak Final meraih nilai tertinggi kedua sesudah nilai yang diraih oleh Juara I dengan rumus yang sama.
- Juara III** adalah peserta, baik DS maupun DU yang pada Babak Final meraih nilai tertinggi ketiga sesudah nilai yang diraih oleh Juara II dengan rumus yang sama.
- Juara Kembar atau Juara Bersama Tidak dilarang** akan tetapi sedapat mungkin dihindari.
- Apabila terdapat persamaan pada nilai akhir atau terdapat suatu **TIE**, maka cara menentukan Juaranya (Pemenangnya) adalah dengan membandingkan terlebih dahulu nilai *Effect Score* dari kedua peserta yang bersangkutan. Peserta yang nilai *Effect Score*nya lebih tinggi itulah pemenangnya.
Bila nilai *Effect Score* sama, maka dengan cara yang sama pula kita bandingkan nilai dari *Music Score*. Bila nilai *Music Score* juga masih sama, maka dengan cara yang sama pula kita bandingkan nilai *Visual Score*. Bila nilai *Visual Score* juga masih sama, maka dengan cara yang sama pula kita bandingkan nilai dari subcaption-subcaptionnya. Apabila ternyata keadaannya masih sama, maka kita lihat PENALTY. Penalti/Hukuman yang terkecil itulah pemenangnya.
- Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk **EFFECT Terbaik**, maka untuk menentukan pemenangnya adalah dengan cara melihat/membandingkan nilai dari *Music Effect* dan *Visual Effect*-nya. Yang nilainya lebih tinggi itulah pemenangnya.
 - Bila nilai *Music Effect* juga masih sama, maka dengan cara yang sama pula kita lihat/bandingkan nilai dari sub-captionnya, yaitu *Content dan Achievement*.



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



- Bila ternyata masih sama juga nilainya, maka dengan cara yang sama pula kita lihat/bandingkan nilai *Visual Effectnya* hingga sub-captionnya *Content* dan *Achievement*.
- j. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk **FIELD MUSIC Terbaik**, maka untuk menentukan pemenangnya, caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang untuk **EFFECT Terbaik**, dengan melihat/membandingkan nilai dari subcaption–subcaptionnya sesuai dengan urutan di bawah ini :
 1. *Content*
 2. *Achievement*
- k. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk **FIELD PERCUSSION Terbaik**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang **EFFECT Terbaik**, dengan melihat/membandingkan nilai dari subcaption–subcaptionnya sesuai dengan urutan dibawah ini :
 1. *Content*
 2. *Achievement*
- l. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk **VISUAL Terbaik**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang **EFFECT Terbaik**, dengan melihat/membandingkan nilai dari subcaption–subcaptionnya sesuai dengan urutan dibawah ini :
 1. *Content*
 2. *Achievement*
- m. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk **COLOR GUARD Terbaik**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang **EFFECT Terbaik**, dengan melihat/membandingkan nilai dari subcaption–subcaptionnya sesuai dengan urutan dibawah ini :
 1. *Content*
 2. *Achievement*
- n. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk **MUSIC Terbaik**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang **EFFECT Terbaik**, dengan melihat/membandingkan nilai dari subcaption–subcaptionnya sesuai dengan urutan dibawah ini :
 1. *Content*
 2. *Achievement*
- o. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk **Field Commander Terbaik**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang **EFFECT Terbaik**, dengan melihat/membandingkan nilai dari subcaption–subcaptionnya sesuai dengan urutan dibawah ini :
 1. *Musical Leadership (Musicianship)*
 2. *Physical Leadership (Coordination)*
 3. *Emotional Leadership (Showmanship)*

XXVI. PIALA BERGILIR

Sebagai lambang supremasi Grand Prix Marching Band, maka diusahakan agar setiap tahun tetap dapat dilaksanakan perebutan **Piala Bergilir Presiden Republik Indonesia** yang merupakan “**Piala Bergilir Tetap**”.

Sehubungan dengan adanya pembagian peserta menjadi dua divisi (DS dan DU) dimana nantinya akan ada dua Juara GPMB, yaitu **Juara GPMB untuk Divisi Satu** dan **Juara GPMB untuk Divisi Utama**.



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



Untuk Divisi Utama Yayasan Grand Prix Marching Band menetapkan peruntukan Piala-piala bergilir Tetap sebagai berikut :

a. Piala Bergilir Presiden RI

Akan diberikan kepada Juara I Divisi Utama GPMB XXXII - 2016 dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

b. Piala Pergilir Menteri Pariwisata

Akan diberikan kepada Juara II Divisi Utama GPMB XXXII - 2016 dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

c. Piala Pergilir Menteri Pemuda dan Olahraga

Akan diberikan kepada Juara III Divisi Utama GPMB XXXII - 2016 dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

d. Piala Bergilir Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Akan diberikan kepada Peringkat IV Divisi Utama GPMB XXXII - 2016 dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

e. Piala Bergilir Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak

Akan diberikan kepada Peringkat V Divisi Utama GPMB XXXII - 2016 dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

f. Piala Bergilir Gubernur DKI Jakarta

Akan diberikan kepada Peringkat VI Divisi Utama GPMB XXXII - 2016 dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

Yang dimaksud dengan *Piala Bergilir Tetap* bagi ke-lima piala tersebut di atas adalah bahwa piala-piala tersebut tidak dapat dimiliki oleh peserta, walaupun peserta yang bersangkutan telah berhasil merebut salah satu piala tersebut di atas secara berturut-turut sebanyak 3 (tiga) kali atau lebih.

Para pemenang Piala Bergilir Tetap tersebut di atas, berhak untuk menyimpan piala yang bersangkutan selama satu masa antar penyelenggaraan GPMB.

XXVII. DEWAN JURI

Dewan juri diambil dari berbagai kalangan yang menguasai bidang masing-masing dan berjumlah sebagai berikut :

a. Ketua /Koordinator Dewan Juri.....	1 orang
b. Juri Music Effect.....	1 orang
c. Juri Visual Effect	1 orang
d. Juri Field Music	1 orang
e. Juri Field Percussion	1 orang
f. Juri Ensemble Music.....	1 orang
g. Juri Field Visual	1 orang
h. Juri Colorguard	1 orang
i. Juri Ensemble Visual	1 orang
j. Field Commander	1 orang
k. Juri Penalty & Property	1 orang

XXVIII. PROTES

Penilaian Juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat, kecuali untuk salah penjumlahan angka/nilai yang akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Bila peserta merasa dirugikan dapat mengajukan protes secara tertulis kepada Ketua Bidang Lomba yang ditanda tangani oleh Team Manager serta membayar biaya protes sebesar Rp. 1.000.000,- (Satu Juta Rupiah) selambat-lambatnya 1 (satu) jam setelah pengumuman hasil penilaian yang kemudian akan



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



ditangani oleh Dewan Juri. Apabila protes band peserta dikabulkan, maka biaya protesnya akan diserahkan kembali.

XXIX. PEMENANG DAN HADIAH (BABAK FINAL)

1. DIVISI UTAMA

- a. Juara I Divisi Utama GPMB XXXII - 2016
 - Piala Bergilir Presiden RI
 - Piala Tetap
 - Bendera Juara
 - Selempang Juara
- b. Juara II Divisi Utama GPMB XXXII - 2016
 - Piala Bergilir Menteri Pariwisata
 - Piala Tetap
 - Selempang Juara
- c. Juara III Divisi Utama GPMB XXXII - 2016
 - Piala Bergilir Menteri Pemuda & Olahraga
 - Piala Tetap
 - Selempang Juara
- d. Peringkat IV Divisi Utama GPMB XXXII - 2016
 - Piala Bergilir Menteri Kebudayaan dan Pendidikan Dasar dan Menengah
 - Piala Tetap
- e. Peringkat V Divisi Utama GPMB XXXII - 2016
 - Piala Bergilir Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak
 - Piala Tetap
- f. Peringkat VI Divisi Utama GPMB XXXII - 2016
 - Piala Bergilir Gubernur DKI Jakarta
 - Piala Tetap
- g. Peringkat VII Divisi Utama GPMB XXXII - 2016 dan seterusnya
 - Piala Tetap (jumlah disesuaikan dengan jumlah peserta Final Divisi Utama GPMB XXXII - 2016)
- h. Visual Terbaik Divisi Utama (Nilai Field Visual + Nilai Ensemble Visual)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- i. Field Music Terbaik Divisi Utama (Dari Nilai Field Music)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- j. Percussion Terbaik Divisi Utama (Dari Nilai Field Percussion)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- k. Music Terbaik Divisi Utama (Nilai Field Music + Nilai Field Percussion + Nilai Ensemble Music)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- l. General Effect Terbaik Divisi Utama (Nilai Music Effect + Nilai Visual Effect)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



- m. Color Guard (CG) Terbaik Divisi Utama
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- n. Front Ensemble Terbaik Divisi Utama
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- o. Field Commander (FC) Terbaik Divisi Utama
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Medali

2. DIVISI SATU

- a. Juara I Divisi Satu GPMB XXXII - 2016
 - Piala Tetap Yayasan GPMB
- b. Juara II Divisi Satu GPMB XXXII - 2016
 - Piala Tetap Yayasan GPMB
- c. Juara III Divisi Satu GPMB XXXII - 2016
 - Piala Tetap Yayasan GPMB
- d. Peringkat IV Divisi Satu – seterusnya
 - Piala Tetap Yayasan GPMB
 - Jumlah disesuaikan dengan jumlah peserta DS di Final
- e. Visual Terbaik Divisi Satu (Nilai Field Visual + Nilai Ensemble Visual)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- f. Field Music Terbaik Divisi Satu (Dari Nilai Field Music)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- g. Percussion Terbaik Divisi Satu (Dari Nilai Field Percussion)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- h. Music Terbaik Divisi Satu (Nilai Field Brass + Nilai Field Percussion + Nilai Ensemble Music)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- i. General Effect Terbaik Divisi Satu (Nilai Music Effect + Nilai Visual Effect)
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- j. Color Guard (CG) Terbaik Divisi Satu
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- k. Front Ensemble Terbaik Divisi Satu
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Trophy
- l. Field Commander (FC) Terbaik Divisi Satu
 - Terbaik I, II, dan III masing-masing 1 Medali

XXX. UPACARA PEMBUKAAN DAN PENUTUPAN

- a. Upacara pembukaan akan dilaksanakan pada hari **Kamis** tanggal **29 Desember 2016**, dimulai pukul **08.00 Wib** yang **wajib** diikuti oleh semua peserta dengan masing-masing mengirimkan 10 (sepuluh) orang anggotanya/personilnya dengan memakai seragam penampilannya.
- b. **Upacara Penutupan Divisi Satu dan Divisi Utama** akan dilaksanakan pada hari **Jum'at** tanggal **30 Desember 2016** yang minimal wajib diikuti oleh para finalis dari Divisi Satu dan Divisi Utama,



GPMB XXXII - 2016

29 & 30 Desember 2016



yang akan dimulai segera setelah rapat Dewan Juri untuk menentukan Juara I, Juara II dan Juara III GPMB XXXII - 2016 untuk Divisi Satu dan Divisi Utama selesai dilaksanakan.

- c. Penjelasan lebih lanjut untuk Upacara Pembukaan dan Upacara Penutupan akan diberikan oleh Ketua Seksi Upacara sebagai salah satu acara pada Technical Meeting.

XXXI. PENYERAHAN HADIAH

Penyerahan Piala Kejuaraan dan Trophy untuk para pemenang akan dilaksanakan setelah Upacara Penutupan selesai. Peserta yang berhasil meraih/memperoleh salah satu Piala atau Trophy tersebut di atas wajib mengikuti Upacara Penutupan. Bila peserta yang dimaksud di atas tidak mengikuti/hadir pada Upacara Penutupan, maka Piala tersebut menjadi milik Panitia Penyelenggara.

XXXII. LAIN-LAIN DAN PENUTUP

- a. Setiap peserta yang mengikuti GPMB XXXII - 2016 berhak menerima "**Tanda Bukti Prestasi GPMB**" yang akan diberikan pada saat Babak Kualifikasi.
- b. Hal-hal lain yang belum termasuk dalam Peraturan dan Ketentuan GPMB XXXII - 2016 ini akan diatur lebih lanjut.

Jakarta, 1 Maret 2016

Ketua Yayasan GPMB/ Ketua Penyelenggara
GPMB XXXII - 2016,

Lisa Ayodhia



**PERATURAN TAMBAHAN
GRAND PRIX MARCHING BAND
KE XXXII TAHUN 2016**



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



PERATURAN TAMBAHAN GRAND PRIX MARCHING BAND (GPMB) KE XXXII TAHUN 2016

1. VENUE

Venue Grand Prix Marching Band XXXII-2016 bertempat di Stadion Wibawa Mukti, Jababeka, Cikarang-Kabupaten Bekasi (Stadion Outdoor). Stadion Wibawa Mukti adalah stadion sepak bola dengan kualitas internasional, yang terletak di Desa Sertajaya, Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi. Beralamat di Jl. Science Boulevard, Sertajaya, Cikarang Timur, Bekasi, Jawa Barat 17530.

Pemilihan Stadion Wibawa Mukti sebagai venue GPMB XXXII-2016 ini berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

- Hampir semua venue di kompleks Gelora Bung Karno sedang direnovasi untuk persiapan Asian Games 2018 yang diselenggarakan di Jakarta dan Palembang, sehingga tidak bisa digunakan untuk penyelenggaraan event-event.
- Lokasi Stadion Wibawa Mukti relatif dekat dari Jakarta (hanya 49,1 Km) atau sekitar 1 jam perjalanan melalui jalan tol Pantura/Cikampek, sehingga memudahkan mobilisasi peserta, panitia, juri dan penonton GPMB XXXII-2016.
- Fasilitas penginapan/hotel disekitar Stadion Wibawa Mukti atau di kota Bekasi tersedia cukup banyak.
- Sarana prasarana Stadion Wibawa Mukti sangat memadai untuk penyelenggaraan kejuaraan marching band seperti tersedianya ruang istirahat bagi para pemain, dan parking lot yang cukup luas.

2. FASILITAS

- Tersedia ruang istirahat pemain yang dapat disewa oleh peserta GPMB XXXII-2016 dengan berbagai macam ukuran ruangan (luasnya berbeda-beda), Band peserta dapat menghubungi sekretariat GPMB untuk keperluan ini.
- Panitia GPMB menyediakan LO (Liaison Officer) yang akan membantu band peserta GPMB dalam hal persiapan pertandingannya.
- Panitia menyediakan sumber listrik sebesar 2000 watt yang akan digunakan oleh band peserta dalam penampilannya. Posisi sumber listrik tersebut berada di depan bagian tengah, dekat area Pit Instrumen/Rostrum Field Commander. Kabel penyambung dan sound system (Cube) disediakan sendiri oleh band peserta.
- Panitia GPMB akan mencoba mencari lapangan sepak bola disekitar lokasi venue GPMB XXXII-2016 untuk keperluan latihan band peserta (akan diinfokan kemudian).
- Panitia GPMB akan mencoba membuat garis bantu di lapangan rumput Stadion Wibawa Mukti setelah memperoleh ijin dari pengelola stadion, tetapi apabila tidak diijinkan, Panitia GPMB menyiapkan Cone sebagai penanda di lapangan rumput.
- Sebagai uji coba pelaksanaan / simulasi lomba, Panitia GPMB akan mengundang 1 unit marching band untuk melakukan simulasi / percobaan di Stadion Wibawa Mukti, dimana akan dilakukan bersamaan dengan Technical meeting GPMB XXXII-2016. Simulasi ini ditujukan sebagai pengenalan situasi dan kondisi stadion Wibawa Mukti kepada band peserta, baik secara teknis dan non teknis, musical maupun secara visual.
- Panitia GPMB merencanakan menempatkan Area Pit Instrument (Front Ensemble) di lintasan atletik yang akan dilapisi karpet merah untuk melindungi lintasan atletik dari kerusakan yang tidak diinginkan.
- Sebagai antisipasi terjadinya hujan pada saat pertandingan berlangsung, Panitia GPMB akan menyiapkan tenda yang ditempatkan di Area March In dan March Out serta disisi lapangan rumput untuk berteduh.
- Untuk melindungi peralatan pit instrument (Front Ensemble) dari hujan, Panitia GPMB akan menyiapkan terpal/plastik untuk menutup pit instrument dan peralatan elektronik dengan jumlah yang memadai.



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



3. LARANGAN

- Seluruh pemain, official, panitia dan juri dilarang menggunakan sepatu hak kayu di arena lapangan rumput karena dikhawatirkan bisa merusak rumput stadion, oleh karena itu harus menggunakan sepatu dengan alas karet lunak.
- Band peserta dilarang mendorong dan atau menancapkan property di lapangan rumput. Semua penempatan property yang berat harus diangkat bersama-sama, tidak boleh didorong di lapangan rumput.
- Band peserta tidak diperkenankan menempelkan sticker atau penanda apapun di lapangan rumput Stadion Wibawa Mukti.

3. KETENTUAN KHUSUS

- Sebelum Pertandingan Dimulai
Apabila sebelum pertandingan terjadi hujan yang cukup besar yang dapat membahayakan keselamatan pemain (tergantung kasusnya, misalnya banyak petir) maka Panitia GPMB akan menunda pertandingan sampai dengan maksimal 2 jam lamanya, apabila ternyata setelah 2 jam hujan masih tetap turun, maka pertandingan akan dimulai walaupun turun hujan.
- Pada saat Pertandingan/Penampilan
 - Apabila pada saat penampilan band peserta terjadi hujan, dan penampilan band tersebut belum mencapai 10 menit dari total waktu 18 menit penampilan, maka band peserta dapat menghentikan penampilannya, dan setelah hujan reda, band peserta tersebut dapat memulai penampilannya lagi dari awal penampilan.
 - Apabila pada saat penampilan band peserta terjadi hujan, dan penampilan band tersebut sudah mencapai 10 menit atau lebih dari total waktu 18 menit penampilan, maka band peserta harus melanjutkan penampilannya sampai akhir.
 - Para pemain dapat menggunakan raincoat (jas hujan) dalam penampilannya.

4. MATA LOMBA TAMBAHAN

Selain mata lomba display, akan diselenggarakan mata lomba tambahan pada GPMB XXXII-2016 yang bersifat terbuka baik bagi peserta GPMB XXXII-2016 maupun yang bukan peserta, akan tetapi jumlah pesertanya akan dibatasi. Adapun mata lombanya adalah sebagai berikut :

- Drum Battle
- Brass Ensemble
- Solo Horn
- Solo Percussion

5. PERATURAN DAN KETENTUAN DRUM BATTLE

A. WAKTU DAN TEMPAT

Mata Lomba **DRUM BATTLE GPMB XXXII-2016** akan dilaksanakan pada hari Kamis atau Jumat tanggal 29 atau 30 Desember 2016 di Area Parkir Stadion Wibawa Mukti, Jababeka-Cikarang, Bekasi, Jam 09.00 WIB s.d. selesai.

B. PESERTA

- Peserta adalah semua unit Drum Band/Marching Band/Drum Corps yang bersedia mentaati serta mematuhi "**Peraturan dan Ketentuan GPMB XXXII-2016**", baik yang berasal dari band peserta GPMB XXXII-2016 maupun yang bukan peserta GPMB XXXII-2016.
- Tidak ada pembagian divisi band peserta.
- Tidak ada pembatasan usia pemain.
- Jumlah pemain maksimal 30 orang/band peserta.
- Roadies' atau helpers' dari band peserta wajib memakai seragam.

C. INFORMASI DAN PENDAFTARAN

Pendaftaran peserta dimulai tanggal bulan Oktober 2016 s.d. tanggal 20 November 2016, Biaya Pendaftaran Rp. 500.000,- (Lima Ratus Ribu Rupiah)/band peserta untuk satu mata lomba yang dipertandingkan.



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



D. PENGUNDURAN DIRI

Pengunduran diri wajib dilakukan secara tertulis serta ditanda tangani oleh yang menandatangani formulir pendaftaran, sedangkan uang pendaftaran tidak dapat ditarik kembali.

E. DAFTAR NAMA DAN TANDA PENGENAL

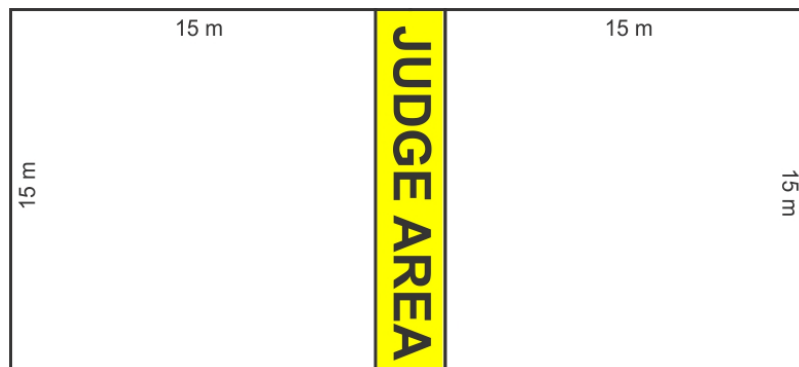
Pada waktunya, band peserta akan menerima blangko daftar nama pemain yang wajib diisi dan disyahkan oleh Team Manager band peserta, dan setelah diisi akan diberikan Kartu Tanda Pengenal yang ditemplei pas photo berukuran 2 x 3 cm. Setelah diisi dan ditemplei pas photo, kartu Tanda Pengenal tersebut akan distempel oleh Panitia GPMB.

F. PERALATAN DAN KOSTUM

1. Semua peralatan yang digunakan dalam kompetisi hanya peralatan perkusi lengkap dengan carriernya (battery percussion), Hand Cymbals, Aksesoris perkusi boleh digunakan tetapi bukan peralatan statis.
2. Peralatan statis dan peralatan elektronik dilarang digunakan.
3. Setiap peserta harus menggunakan kostum/seragam penampilan yang cocok/sesuai untuk sebuah kompetisi.

G. ARENA LOMBA

Ukuran arena lomba adalah 15 m x 15 m. Area untuk Latihan dan warming up akan ditentukan kemudian, disesuaikan dengan keadaan di lokasi kompetisinya. Lokasi Drum Battle ini akan diselenggarakan di Area Parkir Stadion Wibawa Mukti, Jababeka-Cikarang, Bekasi.



H. PENAMPILAN

Peserta wajib hadir 1 (satu) jam sebelum jadwal penampilannya tiba dan melapor kepada petugas Roll Call di lokasi pertandingan.

BABAK PERTAMA

Pada babak pertama, setiap team akan tampil satu persatu memainkan 1 set cadence secara bergerak selama maksimal 120 detik (2 menit) dan wajib menghadap kepada Dewan Juri.

BABAK KEDUA

- Pada babak kedua, urutan tampil akan ditentukan oleh Dewan Juri berdasarkan hasil penampilan di babak pertama. Setiap team peserta akan tampil berhadapan dengan peserta lainnya.
- Durasi penampilan cadence/percussion feature tidak boleh lebih dari 120 detik/cadence.
- Setiap peserta menampilkan 2 cadence/percussion features yang berbeda secara bergantian, yang dilaksanakan sambil membuat bentuk formasi tertentu.
- Contoh urutan tampil bila jumlah peserta ada 8 peserta.
 - Urutan tampil ke-1 : Peserta No. Urut 1 vs Peserta No. Urut 8 (A)
 - Urutan tampil ke-2 : Peserta No. Urut 2 vs Peserta No. Urut 7 (B)
 - Urutan tampil ke-3 : Peserta No. Urut 3 vs Peserta No. Urut 6 (C)



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



- Urutan tampil ke-4 : Peserta No. Urut 4 vs Peserta No. Urut 5 (D)
Urutan tampil ke-5 : Pemenang (A) vs Pemenang (C) → (E)
Urutan tampil ke-6 : Pemenang (B) vs Pemenang (D) → (F)
Urutan tampil ke-7 : Runner Up (E) vs Runner Up (F) → Juara III
Urutan tampil ke-8 : Pemenang (E) vs Pemenang (F) → Juara I dan Juara II

I. PENILAIAN

Drum Battle akan dinilai secara langsung dengan aturan sebagai berikut :

No.	Caption			Nilai
1	MUSIC SCORE			30
	Content	10	$10 \times 1,5 = 15$	
	Achievement	10	$10 \times 1,5 = 15$	
2	VISUAL SCORE			30
	Content	10	$10 \times 1,5 = 15$	
	Achievement	10	$10 \times 1,5 = 15$	
3	EFFECT SCORE			40
	Content	20	$= 20$	
	Achievement	20	$= 20$	
			JUMLAH	100

J. DEWAN JURI

Dewan Juri terdiri dari para praktisi marching band yang kompeten di bidangnya dengan susunan sebagai berikut :

- Koordinator Dewan Juri : 1 orang
Juri Caption Music : 1 orang
Juri Caption Visual : 1 orang
Juri Caption Effect : 1 orang
Penalty & Timer : 1 orang

K. DISKUALIFIKASI

Diskualifikasi dikenakan untuk hal - hal sebagai berikut :

1. Keterlambatan peserta mengembalikan formulir pendaftaran, atau melunasi biaya pendaftaran atau keterlambatan menyerahkan "Blanko Daftar Pemain" pada waktu yang telah ditentukan oleh panitia.
2. Peserta memakai pemain diluar pemain yang tercatat pada "Blanko Daftar Pemain" yang telah diserahkan pada panitia.
3. Ketidakhadiran peserta setelah 3 (tiga) kali pemanggilan dengan jarak tiap pemanggilan 1 (satu) menit.
4. Peserta akan didiskualifikasi bila menggunakan peralatan : Senjata tajam/api, gas, bahan-bahan berbahaya, cairan yang mudah terbakar, binatang, mesin penghasil asap, peralatan elektronik (listik AC/DC), alat penghasil cahaya, lampu, laser, alat komunikasi, kendaraan bermotor, bedak, converti dan yang mengotori arena lomba.
5. Peserta akan didiskualifikasi bila selama penampilan pelatih/official team memberikan instruksi/petunjuk kepada pemainnya, mengeluarkan kata - kata kotor, cacian/makian, atau perilaku dan tindakan yang menyebabkan keributan/kekacauan dan berdiri di dekat meja juri.

L. PENALTY

1. Setiap team yang diketahui melakukan latihan dengan suara yang mengganggu peserta lain yang sedang tampil akan dikenakan penalty (pengurangan nilai) sebesar 2,5 points.
2. Setiap team yang tampil melebihi batas waktu penampilan akan dikenakan penalty sebesar 0,1 point untuk setiap 5 detik dan kelipatannya.
3. Team yang melewati batas arena lomba akan dikenakan penalty sebesar - 1 per-pelanggaran.



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



4. Setiap team yang melanggar peraturan lomba yang ditetapkan oleh Juri/Panitia akan dikenakan penalti sebesar 2,5 point.
5. Semua keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

M. PEMENANG DAN HADIAH

Dari mata lomba Drum Battle ini akan ditentukan :

- Juara 1 : 1 buah trophy + Uang pembinaan sebesar Rp. 3.000.000,-
Juara 2 : 1 buah trophy + Uang pembinaan sebesar Rp. 1.500.000,-
Juara 3 : 1 buah trophy + Uang pembinaan sebesar Rp. 1.000.000,-

Penyerahan Hadiah untuk para pemenang akan dilaksanakan setelah Upacara Penutupan GPMB XXXII-2016 selesai dilaksanakan. Seluruh Peserta yang berlaga / bertanding wajib mengikuti Upacara Penyerahan hadiah pada waktu yang ditentukan oleh Panitia GPMB (Segara setelah Rapat Dewan Juri selesai dilaksanakan).

6. PERATURAN DAN KETENTUAN BRASS ENSEMBLE

A. WAKTU DAN TEMPAT

Mata Lomba **BRASS ENSEMBLE GPMB XXXII-2016** akan dilaksanakan pada hari Kamis atau Jumat tanggal 29 atau 30 Desember 2016 di Area Parkir Stadion Wibawa Mukti, Jababeka-Cikarang, Bekasi, Jam 09.00 WIB s.d. selesai.

B. PESERTA

1. Peserta adalah semua unit Drum Band/Marching Band/Drum Corps yang bersedia mentaati serta mematuhi "**Peraturan dan Ketentuan GPMB XXXII-2016**", baik yang berasal dari band peserta GPMB XXXII-2016 maupun yang bukan peserta GPMB XXXII-2016.
2. Tidak ada pembagian divisi band peserta.
3. Tidak ada pembatasan usia pemain.
4. Jumlah pemain maksimal 12 orang/band peserta.
5. Roadies' atau helpers' dari band peserta wajib memakai seragam.

C. INFORMASI DAN PENDAFTARAN

Pendaftaran peserta dimulai tanggal bulan Oktober 2016 s.d. tanggal 20 November 2016, Biaya Pendaftaran Rp. 100.000,- (Seratus Ribu Rupiah)/band peserta untuk satu mata lomba yang dipertandingkan.

D. PENGUNDURAN DIRI

Pengunduran diri wajib dilakukan secara tertulis serta ditanda tangani oleh yang menandatangani formulir pendaftaran, sedangkan uang pendaftaran tidak dapat ditarik kembali.

E. DAFTAR NAMA DAN TANDA PENGENAL

Pada waktunya, band peserta akan menerima blangko daftar nama pemain yang wajib diisi dan disyahkan oleh Team Manager band peserta, dan setelah diisi akan diberikan Kartu Tanda Pengenal yang ditemplei pas photo berukuran 2 x 3 cm. Setelah diisi dan ditemplei pas photo, kartu Tanda Pengenal tersebut akan distempel oleh Panitia GPMB.

F. PERALATAN DAN KOSTUM

1. Peralatan yang digunakan adalah alat tiup brass saja yang dapat terdiri dari : Soprano Cornet, Cornet, Trumpet, Flugel Horn, Mellophone, French Horn, Tenor Horn, Trombone Valve/Slide, Baritone, Euphonium, Tuba, Contrabass, dan Sausaphone.
2. Tidak diperbolehkan menggunakan wind/reed instrument.
3. Penggunaan muted tidak dilarang.
4. Penggunaan alat tiup konvensional atau alat gesek tidak diperbolehkan. (Penalty -10)
5. Peralatan Single tone, non-keyed horns (seperti : peluit, sirine, animal calls, dll.) dapat



GPMB XXXII - 2016

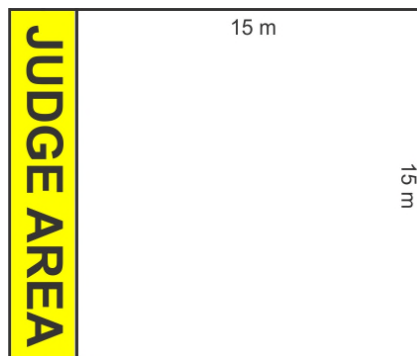
29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



- dipergunakan hanya untuk membangun effect dan tidak digunakan sebagai bagian suatu melody. (Penalty – 10)
6. Tidak diperbolehkan menggunakan alat musik elektronik untuk menghasilkan suara ritmik tertentu. (Penalty – 10)
 7. Ijin penggunaan materi yang mempunyai hak cipta adalah tanggung jawab band yang bersangkutan.
 8. Tidak diperbolehkan menggunakan kendaraan bermotor di dalam arena (Penalty : Diskualifikasi).
 9. Diperbolehkan menggunakan kursi roda bagi pemain yang berkebutuhan khusus.
 10. Tidak diperbolehkan menggunakan pyrotechnics, kembang api, obor, cairan yang mudah terbakar atau canisters, Peralatan pembuat effect, mesin asap, alat bertekanan udara, hewan/binatang, balon berisi helium, laser dan lighting. (Penalty : Diskualifikasi).
 11. Dilarang menggunakan bedak/converti atau terompet/klakson bertekanan udara (Penalti : -0,1 s.d. diskualifikasi).
 12. Peserta dilarang memasang sesuatu yang bersifat permanen di arena lomba.
 13. Tidak ada ketentuan khusus tentang kostum pemain, akan tetapi disarankan para pemain menggunakan kostum yang pantas/sesuai dengan penampilan dan tidak melanggar norma-norma etika dan kesusilaan.
 14. Diperbolehkan menggunakan music stand selama penampilannya.
 15. Partitur lagu yang dimainkan tidak perlu diserahkan kepada juri.

G. ARENA LOMBA

Ukuran arena lomba adalah 15 m x 15 m. Area untuk Latihan dan warming up akan ditentukan kemudian, disesuaikan dengan keadaan di lokasi kompetisinya. Lokasi Brass Ensemble ini akan diselenggarakan di Area Parkir Stadion Wibawa Mukti, Jababeka-Cikarang, Bekasi.



H. PELAKSANAAN TEKNIS DAN KETENTUAN PENAMPILAN

1. Urutan penampilan ditentukan berdasarkan hasil undian pada saat Technical Meeting GPMB.
2. Tidak ada pembatasan Jumlah dan Jenis materi yang dibawa oleh peserta, tetapi tetap mengacu kepada batas waktu penampilan yang telah ditetapkan.
3. Penampilan tidak harus selalu menghadap Tribune kehormatan.
4. **Total waktu penampilan adalah 10 menit** mencakup : **Waktu persiapan, March In Waktu Penampilan, March Out dan Waktu Take Out** (Pengambilan peralatan/ property), **Waktu penampilan minimum adalah 4 menit.**
5. Perhitungan waktu penampilan dimulai pada saat official/roadies/helper memasuki arena lomba untuk menempatkan peralatan dan berakhir pada saat orang terakhir dari official/roadies/helper meninggalkan arena lomba.
6. Apabila total waktu penampilan kurang dari dan atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan, peserta akan dikenakan penalty waktu sebesar 0,1 poin per 5 detik kekurangan/kelebihan dibulatkan keatas.



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



7. Di awal dan di akhir penampilan, Brass Ensemble Leader dan pemain lainnya wajib memberi hormat ke arah Tribune Kehormatan dengan gaya tersendiri.
8. Peserta wajib hadir di arena lomba 1 (satu) jam sebelum giliran waktu penampilannya tiba.
9. Peserta wajib melapor kepada Roll Call segera setelah peserta tiba di arena lomba.
10. Selama menunggu giliran tampil di arena lomba, peserta dilarang membuat kegaduhan.
11. Pada saat gilirannya, peserta akan dipanggil oleh petugas untuk bersiap-siap.
12. Setelah melihat peserta dalam keadaan siap, pembawa acara akan bertanya kepada Dewan Juri : **"Dewan Juri yang terhormat, Apakah anda sudah siap?"**. Dewan juri mengangkat tangannya sebagai jawaban telah siap.
13. Selanjutnya pembawa acara mengatakan kepada peserta : **"Brass Ensemble Leader, sudah siapkah team anda ?"**. Untuk menjawab pertanyaan ini, Leader memberi hormat ke arah Tribune Kehormatan dengan gaya tersendiri. Setelah memberi hormat pembawa acara akan memberi aba – aba : **" Anda dapat mulai"**, dan band peserta dapat memulai penampilannya.
14. Pada akhir penampilan, Leader wajib memberi hormat ke arah Tribune Kehormatan dengan gaya tersendiri.
15. Pada akhir penampilannya, peserta tetap di tempat untuk menerima Tanda Bukti Peserta dan setelah itu dapat meninggalkan arena lomba.

I. PENILAIAN

Brass Ensemble akan dinilai dengan aturan sebagai berikut :

1	SOUND QUALITY Tone Quality, Intonation, Blend, Balance	20
2	MUSICALITY Interpretation, Phrasing, Expression, Dynamics, Sensitivity/ Nuance, Style, Tempo	40
3	TECHNIQUE Articulation, Attacks, Concentration, Fluency, Note Accuracy, Posture/Position, Releases, Rhythmic	25
4	GENERAL Music Selection : Suitability, Variety, Instrumentation Stage Behavior : Attitude, Appearance, Discipline	15
Total Nilai		100

J. DEWAN JURI

Dewan Juri terdiri dari para praktisi marching band yang kompeten di bidangnya dengan susunan sebagai berikut :

Koordinator Dewan Juri	: 1 orang
Juri Sound Quality	: 1 orang
Juri Musicality	: 1 orang
Juri Technique	: 1 orang
Juri General	: 1 orang
Penalty & Timer	: 1 orang

K. DISKUALIFIKASI

Diskualifikasi dikenakan untuk hal - hal sebagai berikut :

1. Keterlambatan peserta mengembalikan formulir pendaftaran, atau melunasi biaya pendaftaran atau keterlambatan menyerahkan "Blanko Daftar Pemain" pada waktu yang telah ditentukan oleh panitia.
2. Peserta memakai pemain diluar pemain yang tercatat pada "Blanko Daftar Pemain" yang telah diserahkan pada panitia.
3. Ketidakhadiran peserta setelah 3 (tiga) kali pemanggilan dengan jarak tiap pemanggilan 1 (satu) menit.



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



4. Peserta akan didiskualifikasi bila menggunakan peralatan : Senjata tajam/api, gas, bahan-bahan berbahaya, cairan yang mudah terbakar, binatang, mesin penghasil asap, peralatan elektronik (listik AC/DC), alat penghasil cahaya, lampu, laser, alat komunikasi, kendaraan bermotor, bedak, converti dan yang mengotori arena lomba.
5. Peserta akan didiskualifikasi bila selama penampilan pelatih/official team memberikan instruksi/petunjuk kepada pemainnya kecuali bila ada permasalahan berkaitan dengan sound system, mengeluarkan kata-kata kotor, cacian/ makian, atau perilaku dan tindakan yang menyebabkan keributan/kekacauan dan berdiri di dekat meja juri.

L. PENALTY

1. Semua ketentuan penalty yang tercantum pada point F tentang Peralatan dan Kostum diberlakukan.
2. Setiap team yang diketahui melakukan latihan dengan suara yang mengganggu peserta lain yang sedang tampil akan dikenakan penalty (pengurangan nilai) sebesar 2,5 points.
3. Setiap team yang tampil kurang dari atau melebihi batas waktu penampilan akan dikenakan penalty sebesar 0,1 point untuk setiap 5 detik dan kelipatannya dibulatkan keatas.
4. Team yang melewati batas arena lomba akan dikenakan penalty sebesar - 1 per-pelanggaran.
5. Setiap team yang melanggar peraturan lomba yang ditetapkan oleh Juri/Panitia akan dikenakan penalti sebesar 2,5 point.
6. Semua keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

M. PEMENANG DAN HADIAH

Dari mata lomba Brass Ensemble ini akan ditentukan :

- Juara I : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 1.000.000
Juara II : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 500.000
Juara III : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 250.000

Penyerahan Hadiah untuk para pemenang akan dilaksanakan setelah Upacara Penutupan GPMB XXXII-2016 selesai dilaksanakan. Seluruh Peserta yang berlaga / bertanding wajib mengikuti Upacara Penyerahan hadiah pada waktu yang ditentukan oleh Panitia GPMB (Segera setelah Rapat Dewan Juri selesai dilaksanakan).

7. PERATURAN DAN KETENTUAN INDIVIDUAL CONTEST

A. WAKTU & TEMPAT PELAKSANAAN

- Hari / Tanggal : Kamis atau Jumat, 29 atau 30 Desember 2016
Waktu : 09.00 s.d. selesai
Tempat : Area Parkir/Ruangan di Stadion Wibawa Mukti, Jababeka-Cikarang, Bekasi

B. KETENTUAN PEMAIN

1. Peserta bersifat perorangan, baik yang berasal dari band peserta GPMB XXXII-2016 maupun yang bukan peserta GPMB XXXII-2016.
2. Peserta harus mendaftarkan diri secara resmi kepada Panitia GPMB, dengan biaya pendaftaran sebesar Rp. 100.000,-/orang.
3. Apabila mengundurkan diri, biaya pendaftaran tidak dapat ditarik kembali.
4. Jumlah peserta akan dibatasi.

C. MATA LOMBA

- a. Solo Horn
- b. Solo Percussion



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



D. PERALATAN

- Peralatan tiup yang digunakan untuk mata lomba Solo Horn adalah peralatan tiup yang termasuk kedalam kelompok Brass, mulai dari : Trumpet, Fluegle Horn, French Horn, Mellophone, Trombone, Baritone, dan Tuba (tidak termasuk wind/reed instrument).
- Peralatan perkusi yang digunakan adalah Snare Drum, atau Multi Tom.
- Peralatan yang digunakan disediakan sendiri oleh peserta.

E. PAKAIAN SERAGAM / KOSTUM

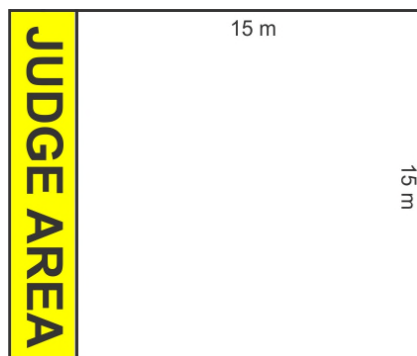
Peserta mata lomba perorangan dapat menggunakan kostum yang dipilihnya sendiri.

F. URUTAN PENAMPILAN

Ditentukan melalui undian yang dilaksanakan pada saat Technical Meeting

G. ARENA LOMBA

Ukuran arena lomba adalah 15 m x 15 m. Area untuk Latihan dan warming up akan ditentukan kemudian, disesuaikan dengan keadaan di lokasi kompetisinya. Lokasi Individual Contest ini akan diselenggarakan di Stadion Wibawa Mukti, Jababeka-Cikarang, Bekasi.



H. KETENTUAN SOLO HORN

- Peserta hanya boleh menggunakan 1 (satu) jenis alat brass saja.
- Membawakan 1 (satu) buah Materi Wajib (ditentukan oleh Panitia) dan 1 (satu buah) buah Materi Bebas.
- Durasi penampilan Materi Wajib : 1 – 2 menit dan durasi penampilan Materi Bebas : 2 – 3 menit.
- Perhitungan waktu dimulai dari nada pertama yang dibunyikan dan berakhir pada nada terakhir yang dibunyikan.
- Waktu penampilan yang kurang/lebih dari durasi penampilan yang ditentukan akan dikenakan penalty sebesar 0,1 untuk setiap kelipatan 3 (tiga) detik atau bagiannya dibulatkan keatas.
- Partitur lagu yang dimainkan tidak perlu diserahkan kepada Juri.
- Dilarang menggunakan iringan musik dari tape/CD (minus one).

I. KETENTUAN SOLO PERCUSSION

- Peserta hanya boleh menggunakan 1 (satu) jenis alat perkusi saja (Snare Drum atau Multi Toms).
- Tidak ada materi wajib, Peserta bebas menentukan materi penampilannya.
- Durasi penampilan : 1 – 2 menit.
- Perhitungan waktu dimulai dari not pertama yang dibunyikan dan berakhir pada not terakhir yang dibunyikan.
- Waktu penampilan yang kurang/lebih dari durasi penampilan yang ditentukan akan dikenakan penalty sebesar 0,1 untuk setiap kelipatan 3 (tiga) detik atau bagiannya dibulatkan ke atas.
- Partitur lagu yang dimainkan tidak perlu diserahkan kepada Juri.



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



7. Dilarang menggunakan iringan musik dari tape/CD (minus one).

J. PELAKSANAAN TEKNIS dan KETENTUAN PENAMPILAN

1. Peserta wajib hadir 1 jam sebelum Individual Contest dimulai.
2. Peserta dibebaskan untuk membawa peralatan sendiri, akan tetapi harus sesuai dengan ketentuan peralatan yang telah ditentukan oleh Panitia GPMB.
3. Peserta dapat tampil secara statis ataupun dinamis.
4. Tidak ada pembatasan penggunaan stick / mallet baik dalam hal jumlah ataupun jenisnya.
5. Peserta dapat menggunakan peralatan tambahan selain yang ditentukan oleh panitia.
6. Peserta dilarang memasang sesuatu yang bersifat permanen di arena lomba.
7. Penampilan tidak harus selalu menghadap Juri.
8. Perhitungan waktu dimulai pada saat alat musik dimainkan.
9. Peserta akan dikenakan penalty waktu sebesar 0,1 poin per 3 detik yang dibulatkan keatas untuk kekurangan atau kelebihan waktu penampilan yang ditentukan panitia.
10. Peserta wajib hadir di arena, 1 (satu) jam sebelum waktu penampilan gilirannya tiba.
11. Peserta wajib melapor kepada **Roll Call** segera setelah peserta tiba di arena lomba.
12. Selama menunggu giliran tampil di arena lomba, peserta dilarang melakukan kegaduhan.
13. Pada saat gilirannya, peserta akan dipanggil oleh petugas untuk bersiap-siap.
14. Setelah peserta dalam keadaan siap, **pembawa acara** akan bertanya kepada Dewan Juri : **"Dewan Juri yang terhormat, sudah siapkah anda ?"** Dewan juri mengangkat tangannya sebagai jawaban.
15. Selanjutnya **pembawa acara** menyatakan kepada peserta : **"Anda dapat mulai"**
16. Peserta kemudian menyebutkan judul lagu/komposisi yang akan dimainkannya terlebih dahulu.
17. Pada akhir penampilan, seluruh peserta wajib memberi hormat ke arah Tribune Kehormatan dengan gaya tersendiri.
18. Pada akhir penampilannya, peserta tetap di tempat untuk mendengarkan komentar yang diberikan oleh Juri.
19. Setelah Juri memberikan komentar, Panitia GPMB memberikan Tanda Bukti Peserta dan setelah itu peserta dapat meninggalkan arena lomba.

K. DISKUALIFIKASI

Diskualifikasi dikenakan untuk hal - hal sebagai berikut :

1. Keterlambatan peserta mengembalikan formulir pendaftaran, melunasi biaya pendaftaran serta menyerahkan "Formulir Data Peserta Individual Contest GPMB" pada waktu yang telah ditentukan oleh panitia.
2. Peserta digantikan oleh pemain diluar pemain yang tercatat pada "Formulir Data Peserta Mata Lomba Perorangan yang telah diserahkan pada panitia.
3. Ketidakhadiran peserta setelah 3 (tiga) kali pemanggilan dengan jarak tiap pemanggilan 1 (satu) menit.
4. Sengaja menghambat kelancaran perlombaan.
5. Membuat kegaduhan dan / atau kerusakan di dalam maupun diluar arena lomba.

L. PENILAIAN

Unsur-unsur yang dinilai serta nilai-nilai yang dapat diraih adalah sebagai berikut :

SOLO HORN :

1	EXECUTION Method, Timing, Tone Quality, Musicianship, Intonation, Precision	60 point
2	CONTENT Repertoire, Variety, Demand, Emotion, Expression	40 point
	TOTAL	100 point



GPMB XXXII - 2016

29-30 Desember 2016, Stadion Wibawa Mukti - Bekasi



SOLO PERCUSSION

1	EXECUTION Method, Timing Control, Clarity & Articulation, Musicianship, Rhythmic Accuracy, Precision	60 point
2	CONTENT Repertoire, Variety, Demand, Emotion, Expression	40 point
	TOTAL	100 point

M. JUMLAH ANGGOTA DEWAN JURI

- 1 Orang Juri (minimal) untuk masing-masing mata lomba perorangan
- 1 Orang untuk Pencatat Waktu dan pencatat hukuman / penalty

N. PEMENANG & HADIAH

1. SOLO HORN

- Juara I : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 1.000.000
- Juara II : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 500.000
- Juara III : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 250.000

2. SOLO PERCUSSION

- Juara I : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 1.000.000
- Juara II : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 500.000
- Juara III : Trophy + Uang Pembinaan Rp. 250.000

O. PENYERAHAN HADIAH

Penyerahan hadiah untuk para pemenang akan dilaksanakan setelah Upacara Penutupan GPMB XXXII-2016. Seluruh Peserta yang berlaga/bertanding wajib mengikuti Upacara Penutupan GPMB XXXII-2016, Jumat, 30 Desember 2016.

Jakarta, Oktober 2016
Ketua Yayasan GPMB/ Ketua Penyelenggara
GPMB XXXII - 2016,

Lisa Ayodhia