# THANCH TO SEE

# PERATURAN DAN KETENTUAN GRAND PRIX JUNIOR BAND XVI TAHUN 2017 (GPJB XVI - 2017)

GEDUNG POPKI CIBÙBUR, JAKARTA, 11-12 NOVEMBER 2017



## I. PENDAHULUAN

Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan Grand Prix Junior Band XVI Tahun 2017, Yayasan Grand Prix Marching Band menganggap perlu untuk mengeluarkan suatu Peraturan dan Ketentuan tentang pelaksanaan Grand Prix Junior Band XVI Tahun 2017 yang wajib dipatuhi serta ditaati oleh seluruh peserta Grand Prix Junior Band XVI Tahun 2017.

## II. NAMA KEGIATAN

Grand Prix Junior Band ke XVI Tahun 2017, disingkat GPJB XVI-2017.

### III. PENYELENGGARA

Yayasan Grand Prix Marching Band (GPMB) – Jakarta.

## IV. MOTTO

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

## V. DASAR PEMIKIRAN

- 1. Memupuk rasa persahabatan, kekeluargaan, kebersamaan, tanggungjawab, sportifitas dan kreativitas.
- 2. Meningkatkan mutu, prestasi dan kemampuan drumband di tingkat nasional dan internasional.

## VI. MAKSUD DAN TUJUAN

- 1. Memasyarakatkan kegiatan drumband/marching band.
- 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 drumband selama satu tahun.

## VII. SASARAN

- 1. Menggairahkan lembaga-lembaga pendidikan khususnya pada tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas untuk membentuk sebuah unit drumband.
- 2. Menjadikan GPJB sebagai suatu lambang supremasi dibidang drumband di Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3. Memperdalam serta menghayati unsur seni, khususnya seni musik dan seni tari yang sangat dominan dalam kegiatan drumband.
- 4. Melalui kegiatan drumband memberikan motivasi dalam menciptakan manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila.
- 5. Menggalang persatuan antar generasi muda di tingkat nasional dan internasional.





## VIII. WAKTU DAN TEMPAT

GPJB XVI – 2017 akan dilaksanakan hari *Sabtu & Minggu* tanggal *11 & 12 November 2017* bertempat di *Gedung POPKI, Cibubur-Jakarta*.

## IX. PESERTA

- a. Yang bisa menjadi peserta GPJB XVI 2017 adalah semua unit Drum Band tingkat Sekolah Dasar(SD/Sederajat), tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/Sederajat), dan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA/Sederajat) yang berdomisili di wilayah Negara Republik Indonesia yang bersedia mentaati serta mematuhi Peraturan dan Ketentuan GPJB XVI 2017.
- b. Peserta akan dikelompokkan sebagai berikut :
  - 1. **DIVISI JUNIOR** adalah kelompok band peserta yang berasal dari tingkat Sekolah Dasar (SD/Sederajat).
  - 2. **DIVISI REMAJA** adalah kelompok band peserta yang berasal dari tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/Sederajat).
  - 3. **DIVISI SENIOR** adalah kelompok band peserta yang berasal dari tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA/Sederajat).
- c. Masing-masing peserta tersebut akan berlomba dalam Divisi masing-masing, memperebutkan Piala Bergilir Presiden RI.
- d. Jumlah minimum band peserta dari masing masing Divisi (Junior, Remaja dan Senior) adalah 6 unit, apabila sampai dengan tanggal pelaksanaan technical meeting, peserta dari Divisi Junior/Remaja/Senior kurang dari 6 band peserta per Divisi, maka Panitia tidak akan melaksanakan lomba untuk Divisi tersebut.

## X. PENDAFTARAN

- 1. Pendaftaran dimulai sejak bulan Mei 2017 dengan cara mengisi formulir pendaftaran dan membayar uang pendaftaran sebesar **Rp. 1.500.000,- (Satu Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)**
- 2. Pendaftaran akan ditutup setelah Technical Meeting dilaksanakan
- 3. Apabila unit peserta ingin mengikuti Uji Arena, yang dilaksanakan 1 (satu) hari sebelum pelaksanaan lomba, maka setiap unit dikenakan biaya sebesar **Rp. 1.250.000,- (Satu Juta Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)** per jam-nya.

## XI. PENGUNDURAN DIRI

- 1. Pengunduran diri wajib dilakukan secara *tertulis* serta ditanda tangani oleh perwakilan unit yang bersangkutan, sedangkan uang pendaftaran tidak dapat ditarik kembali.
- 2. Pengunduran diri unit dilaksanakan paling lambat 2 hari sebelum pelaksanaan acara, apabila tidak secara tertulis pada batas waktu yang ditentukan tersebut, maka band tersebut akan tetap dianggap sebagai peserta, dan tetap akan dipanggil namanya oleh Pembawa Acara



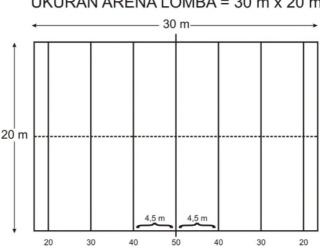


## XII. KOMPOSISI/KEKUATAN UNIT PESERTA

- 1. Tidak ada Batasan Minimal Jumlah Pemain Musik dan Bendera.
- **Pemain Cadangan**; maksimal 10% dari pemain inti dibulatkan ke atas.
- Official maksimal 8 orang.

## XIII. UKURAN ARENA LOMBA GPJB (Gedung POPKI)

- 1. Ukuran Arena Lomba GPJB adalah 30 m x 20 m (expanded, dapat diperluas sesuai luas lantai yang tersedia).
- 2. Untuk memudahkan peserta, Panitia GPJB akan memberi penanda garis setiap 4,5 m (5 yard), lebih jelasnya lihat gambar.
- Dengan menggunakan garis penanda ini, Band Peserta tidak perlu memasang Cone/Penanda lagi.



## UKURAN ARENA LOMBA = 30 m x 20 m

## XIV. PERSYARATAN UNTUK PEMAIN

Band peserta **DIWAJIBKAN** untuk mengirimkan minimal 10 orang perwakilannya, dengan menggunakan seragam unit / sekolah / seragam latihan/ t'shirt yang sama, untuk mengikuti Upacara Pembukaan dan Penutupan GPJB XVI - 2017.

### a. UNTUK DIVISI JUNIOR

- 1. Peserta GPJB dari Divisi Junior adalah siswa/siswi yang aktif dan resmi terdaftar di Sekolah Dasar atau YANG SEDERAJAT yang bersedia menjadi peserta GRAND PRIX JUNIOR BAND XVI -2017.
- 2. Alumni Sekolah tersebut tidak diperkenankan (dilarang) memperkuat drum band Sekolahnya tersebut.
- 3. Batas usia pemain adalah **12 (dua belas belas)** tahun.
- 4. Daftar anggota/pemain yang dikirim ke Panitia GPJB XVI 2017 harus disyahkan oleh Kepala Sekolah yang bersangkutan.
- 5. Pemain Musik, Pemain Bendera maupun Pemain Cadangan tidak dibenarkan bermain untuk lebih dari 1 (satu) unit. Tidak boleh didaftarkan sebagai pemain ganda.





6. Pelanggaran atas ketentuan ini dapat diberikan sangsi berupa **DISKUALIFIKASI** dari kompetisi GPJB dan/atau **pembatalan/pencopotan** gelar kejuaraan yang telah diraihnya apabila penyertaan alumni baru diketahui setelah kejuaraan berakhir/ Pengumuman Pemenang/Pembagian Piala.

## b. UNTUK DIVISI REMAJA (SMP)

- Peserta dari Divisi Remaja terdiri dari siswa/siswi yang aktif dan resmi terdaftar di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) atau YANG SEDERAJAT yang bersedia menjadi peserta GRAND PRIX JUNIOR BAND XVI – 2017 atau unit peserta yang pemainnya berasal dari siswa/i SD dan SMP yang tergabung dalam Yayasan Sekolah/Pondok Pesantren yang sama
- 2. Pemain yang sudah menjadi Alumni dari Sekolah tersebut tidak diperkenankan (dilarang) memperkuat unit Sekolahnya.
- 3. Batas usia pemain Divisi Drum Band adalah 16 (enam belas) tahun untuk tingkat SMP.
- 4. Daftar anggota/pemain yang dikirim ke Panitia harus disyahkan oleh Kepala Sekolah.
- 5. Pemain yang berasal dari Sekolah lain dilarang untuk diturunkan sebagai pemain pada Sekolah yang bukan sekolahnya (dilarang bermain di sekolah yang berbeda).
- 6. Pelanggaran atas ketentuan ini dapat diberikan sangsi berupa Diskualifikasi atau pembatalan/ pencopotan gelar kejuaraan yang telah diraihnya.
- 7. Peralatan Perkusi tidak dibatasi, Pit Instrument tidak dibatasi, Peralatan Tiup Tidak Dibatasi
- 8. Diperkenankan menggunakan peralatan musik elektronik dan pengeras suara. (lihat ketentuan rinci tentang peralatan)

## c. UNTUK DIVISI SENIOR (SMA)

- Peserta dari Divisi Senior terdiri dari siswa/siswi yang aktif dan resmi terdaftar di SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) atau YANG SEDERAJAT yang bersedia menjadi peserta GRAND PRIX JUNIOR BAND XVI – 2017 atau unit peserta yang pemainnya berasal dari siswa/i SMP dan SMA yang tergabung dalam Yayasan Sekolah/Pondok Pesantren yang sama
- 2. Pemain yang sudah menjadi Alumni dari Sekolah tersebut tidak diperkenankan (dilarang) memperkuat unit Sekolahnya.
- 3. Batas usia pemain Divisi Drum Band adalah 19 (sembilan belas) tahun untuk tingkat SMA.
- 4. Daftar anggota/pemain yang dikirim ke Panitia harus disyahkan oleh Kepala Sekolah.
- 5. Pemain yang berasal dari Sekolah lain dilarang untuk diturunkan sebagai pemain pada Sekolah yang bukan sekolahnya (dilarang bermain di sekolah yang berbeda).
- 6. Pelanggaran atas ketentuan ini dapat diberikan sangsi berupa Diskualifikasi atau pembatalan/ pencopotan gelar kejuaraan yang telah diraihnya.
- 7. Peralatan Perkusi tidak dibatasi, Pit Instrument tidak dibatasi, Peralatan Tiup Tidak Dibatasi
- 8. Diperkenankan menggunakan peralatan musik elektronik dan pengeras suara. (lihat ketentuan rinci tentang peralatan)

### XIV. DAFTAR NAMA DAN TANDA PENGENAL

a. Pada waktunya nanti, peserta akan menerima blangko daftar nama pemain yang wajib diisi oleh peserta. Blangko daftar nama pemain tersebut memuat data dari pemain musik, pemain bendera, pemain cadangan dan official. Setelah Blangko daftar nama pemain diisi lengkap serta disahkan Kepala Sekolah, maka daftar nama tersebut wajib dikembalikan ke Sekretariat GPJB XVI – 2017 selambat-lambatnya tanggal 28 Oktober 2017.





- b. Setelah daftar nama pemain diterima di Sekretariat Panitia GPJB XVI 2017, maka kepada peserta akan dikirim *Kartu tanda pengenal* untuk diisi dan ditempeli pas photo ukuran 2 x 3 cm. Setelah diisi dan ditempeli pas photo, *Kartu tanda pengenal* tersebut harus segera dikirim kembali ke Sekretariat GPJB XVI 2017.
- c. Setelah Kartu tanda pengenal tersebut diperiksa dan distempel oleh Sekretariat Panitia GPJB XVI 2017, maka dapat diambil kembali di Sekretariat Panitia GPJB XVI 2017 sebelum pelaksanaan GPJB XVI 2017.
- d. Semua anggota dari unit peserta (*Pemain Musik, Pemain Bendera, Pemain Cadangan* dan *Official*) harus memakai *Kartu tanda pengenal*.
- 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 peserta wajib memakai seragam.

## XV. BABAK-BABAK DALAM GPJB XVI - 2017

Pada pelaksanaan GPJB XVI – 2017 tidak ada pembagian babak, unit peserta tampil 1x (satu kali) saja yang langsung merupakan Babak Final GPJB XVI - 2017.

## XVI. URUTAN PENAMPILAN

- 1. Terlebih dahulu akan ditampilkan Unit peserta yang baru pertama kali ikut GPJB dan unit peserta yang telah absen sebanyak 1 (satu) kali atau lebih pada GPJB sebelumnya, yang urutan penampilannya ditentukan berdasarkan hasil undian pada acara Technical Meeting.
- 2. Selanjutnya akan ditampilkan peserta yang mengikuti GPJB XV 2016 yang urutannya dimulai dari unit peserta dengan nilai terendah dan disusul dengan nilai yang lebih tinggi dan seterusnya.
- 3. Unit peserta yang akan tampil terakhir adalah Juara Umum GPJB XV 2016.

## XVII. PERALATAN

- a. Corak dan warna bendera color guard tidak dibenarkan menyerupai bendera kebangsaan suatu negara.
- b. Dapat menggunakan peralatan tambahan lain seperti Tongkat, Payung, Saber, Riffle, dan sebagainya.
- c. Dapat menggunakan property tambahan yang diperlukan untuk penampilan (Screen Background, Moving Wall, Gapura, Tenda dan sebagainya), tetapi dilarang menggunakan Property yang bersifat permanen dan atau yang dapat membahayakan keselamatan pemain/penonton. Ketinggian maksimum property ini (backdrop) disarankan adalah 2,75 meter dari lantai sudah termasuk penyangga dan panjang maksimum disarankan 2 meter, dan lebar maksimum disarankan adalah 2 meter.
- d. Semua peralatan perkusi selaput/membran (drum) dan alat tabuh lainnya seperti keyboard yang tidak menggunakan listrik untuk menghasilkan suaranya, diperkenankan untuk dipergunakan.
- e. Instrumen perkusi keyboard diperbolehkan menggunakan tabung resonator. Suatu jenis motor DC yang menggunakan baterai hanya dipakai untuk vibraphone. Motor tersebut bukan dipakai untuk memperbesar suara, namun semata-mata untuk menghasilkan efek *vibrasi* dengan memutar sudusudu pada tabung resonator. Amplifier listrik dan/atau alat elektronik lainnya yang berfungsi sebagai alat pengeras suara *dilarang untuk dipergunakan*.





- f. Peralatan besar dan berat serta sukar untuk disandang (*Pitch instrument*), dapat ditempatkan terlebih dahulu di atas arena. Dengan catatan bahwa hal itu baru boleh dilaksanakan apabila giliran penampilannya telah tiba dan sekali-kali tidak mengganggu peserta yang terdahulu.
- g. Alat tiup yang diperkenankan dipakai, tidak dikenai pembatasan dalam hal jenis ataupun jumlahnya. Penggunaan *mutes* tidak dilarang.
- h. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan peralatan listrik atau baterai (kecuali butir XVII.e) dan 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.
- i. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan hewan dan binatang hidup lainnya (burung, ayam dan sebagainya) pada saat penampilan di dalam atau di sekitar arena lomba.
- j. Selama penampilan, Pemain dilarang menggunakan alat komunikasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menerima petunjuk dari pelatih/officialnya.
- k. Peserta tidak diperbolehkan membawa *rostrum* untuk field commander, karena panitia telah menyiapkan/menyediakannya.
- I. Pelanggaran atas ketentuan peralatan ini akan dikenakan sangsi penalty.

## 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. Repertoire lagu diharapkan dapat diterima oleh Panitia selambat-lambatnya tanggal 28 Oktober 2017 untuk memudahkan penilaian dewan juri.
- b. Tidak ada lagu wajib yang harus ditampilkan oleh band peserta. Peserta bebas menentukan lagulagu yang akan ditampilkannya.
- c. Sebelum lomba dimulai, Para peserta dapat melakukan pemanasan/warm up atau Preshow, yang waktunya disesuaikan dengan kebutuhan band peserta.

## XIX. PERMAINAN SOLO DAN DUET

- a. Peserta diberi kesempatan, untuk menampilkan permainan solo untuk alat tiup atau perkusi, serta permainan duet untuk alat tiup yang akan dinilai tersendiri terlepas dari unit secara keseluruhan.
- b. Panjang permainan solo dan duet tersebut ditentukan paling sedikit harus 1(satu) kalimat lagu sesuai dengan metrum/sukat lagu tersebut.
- c. Tiap peserta hanya diperbolehkan untuk menampilkan 1(satu) orang solist untuk permainan solo dan 1 (satu) pasang pemain untuk permainan duet.

## XX. PELAKSANAAN TEKNIS PENAMPILAN

- a. 60 (enam puluh) menit sebelum jadwal penampilan yang telah ditentukan, peserta yang bersangkutan beserta seluruh personilnya harus sudah hadir ditempat lomba.
- b. 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.





- c. Selama waktu menunggu giliran penampilannya, peserta dapat memanfaatkan waktunya untuk pemanasan di luar arena pertandingan, sepanjang tidak menganggu pelaksanaan serta jalannya lomba.
- d. 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.
- e. Bila sudah tiba saatnya untuk tampil, seorang petugas akan memberikan isyarat kepada peserta untuk memasuki arena lomba.
- f. Preparation Time diberikan kepada peserta untuk menempatkan peralatan/property di arena lomba, dilanjutkan dengan March In, 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.
- g. 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.
- h. Setelah peserta selesai warming up serta siap pada posisi awal/start yang ditandai dengan menghadap kembali ke Tribune Utama dalam keadaaan sikap istirahat ditempat, maka Pemandu Acara akan bertanya kepada juri sebagai berikut : "Kepada Dewan Juri yang terhormat, sudah siapkah Anda?" Juri mengangkat tangannya sebagai jawaban/pertanda bahwa mereka sudah siap.
- i. Selanjutnya Pemandu Acara akan mengajukan pertanyaan kepada Field Commander sebagai berikut: "Field Commander sudah siapkah band Anda?" 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"
- j. 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 GPJB XVI Tahun 2017
- k. Peserta lalu bergerak keluar arena lomba dengan memperhatikan ketentuan waktu penampilan.

### XXI. KETENTUAN PENAMPILAN

- a. Peserta diwajibkan melaksanakan suatu pagelaran musik dan display dalam suatu arena beratap (indoor), 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 harus mengharap ke arah Tribune Utama (VVIP Box) kecuali apabila pada saat tertentu dimana suatu display mengharuskan demikian, tetapi berakhir kembali menghadap ke arah Tribune Utama (VVIP Box).
- c. Pada saat masuk arena lomba (March In) ataupun pada saat keluar dari arena lomba (March off) diperkenankan memainkan Cadence.
- d. Apabila karena keterbatasan jumlah official/roadies/helper, band peserta melibatkan pemain pada saat persiapan peralatan di arena lomba, maka setelah selesai mempersiapkan peralatannya, para



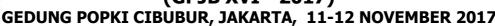


pemain tersebut dapat tetap tinggal di tempat dan tidak harus keluar lagi untuk melakukan March In.

- e. Waktu untuk seluruh pagelaran musik dan display ditentukan maksimal **18 (delapan belas)** menit dihitung sejak orang pertama; entah itu pemain/official/roadis, memasuki arena lomba, sudah termasuk Preparation Time, March In, Warm Up, Preshow, Performance Time, March Out dan Take Out Peralatan/Property. 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.
- f. Seperti halnya pada awal penampilan, pada akhir penampilanpun Field Commander wajib untuk memberi hormat ke arah Tribune Utama (VVIP Box). Pemberian hormat pada akhir penampilan ini merupakan suatu tanda bahwa acara pagelaran peserta tersebut telah selesai dilaksanakan dan pada saat yang bersamaan penghitungan waktu pagelaran dihentikan.
- g. Setelah itu kepada peserta yang bersangkutan akan diserahkan/diberikan sebuah **"Tanda Bukti Prestasi GPJB XVI 2017"** 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.
- k. Official, Pelatih dan Roadies diperkenankan berada diarena 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 sangsi penalti.
- PADA KEADAAN DARURAT/MUSIBAH dimana misalnya Property (Backdrop/ Moveable Board) terjatuh dan membahayakan keselamatan pemain unit yang bersangkutan, maka Offisial dan atau Panitia Lomba diperkenankan masuk ke arena lomba untuk mengatasi keadaan di lapangan tanpa dikenakan penalty.
- m. PADA KEADAAN DARURAT/ PEMAIN PINGSAN ATAU KECELAKAAN maka yang diperkenankan untuk membantu dan mengevakuasi pemain yang pingsan / kecelakaan adalah Panitia/Tim Medis Lomba dan atau Offisial band peserta tanpa dikenakan penalty.
- n. Pada saat pergantian lagu, peserta diperkenankan untuk berhenti total sesuai kebutuhan band peserta.
- o. Pada saat akan melaksanakan permainan solo atau duet, para pemain yang bersangkutan dapat keluar dari formasi bandnya, berdiri didepan menghadap Tribun Utama (VVIP Box) dan memberi hormat sebelum melaksanakan permainannya (Solo atau Duet). Setelah selesai dengan permainan Solo atau Duetnya, wajib memberi hormat kembali di akhir Solo/Duet untuk kemudian mereka dapat masuk kembali ke formasi bandnya. Penilaian untuk Solo atau Duet akan dipisahkan dari nilai untuk penampilan bandnya.
- 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 ke arah Tribune Utama (VVIP Box), tetapi gerakan ini bukan merupakan bagian dari permainan Solo atau Duet.

# C P N

# PERATURAN DAN KETENTUAN GRAND PRIX JUNIOR BAND XVI TAHUN 2017 (GPJB XVI - 2017)





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 total waktu penampilan maksimal yang diperbolehkan yaitu <b>18</b> 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.	Field Commander tidak memberi hormat di awal penampilannya	0,1
d.	Field Commander tidak memberi hormat di akhir penampilannya	0,1
e.	Keterlambatan memenuhi panggilan untuk tampil di arena lomba dikena- kan penalti setelah terdengar panggilan yang kedua, jarak antara panggil- an pertama dan kedua adalah 90 (sembilan puluh) detik	0,5
f.	Keterlambatan memenuhi panggilan untuk tampil di arena lomba dikena- kan penalti setelah terdengar panggilan yang ketiga seperti butir "e" Namun setelah panggilan ketiga, dan ditunggu selama 90 (sembilan puluh)	0,5
	detik peserta yang bersangkutan belum juga tampil di arena lomba, maka peserta tersebut dapat dikenakan hukuman diskualifikasi	Diskualifikasi
g.	Peserta menggunakan pemain yang sudah terdaftar pada band lainnya (pemain ganda)	Diskualifikasi /Pencopotan Gelar Kejuaraan
h.	Peserta membawa <i>rostrum</i> untuk field commander	1,0/buah
i.	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
j.	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
k.	Official, Helper atau Roadies dari peserta yang sedang tampil memasuki/berada di arena lomba tanpa sebab yang jelas	1,0 per pelanggaran
l.	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 :

- a. Belum mengembalikan formulir pendaftaran.
- b. Belum melunasi uang pendaftaran.
- c. Belum menyerahkan daftar nama anggotanya.
- d. Memakai pemain yang namanya tidak tercantum dalam daftar nama pemain dari peserta yang bersangkutan.
- e. Peserta menggunakan pemain yang namanya juga terdaftar dalam daftar nama pemain dari peserta lain.
- f. Pembina, pelatih dan/atau oficial lainnya memberi petunjuk atau isyarat-isyarat kepada unitnya yang sedang tampil di arena lomba.
- g. Peserta membawa alat komunikasi yang memungkinkan peserta yang bersangkutan berhubungan dengan oficial dan/atau sebaliknya saat sedang melakukan pagelaran atau penampilannya.
- h. Setelah dipanggil untuk ketiga kalinya dan selanjutnya ditunggu selama 90 (sembilan puluh) detik, tetapi peserta yang bersangkutan belum juga hadir di arena lomba.
- i. 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.
- j. Membuat kegaduhan yang diluar batas kewajaran dan/atau kerusuhan di dalam maupun di luar arena (termasuk para suporter/pendukung).
- k. 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 GPJB XVI 2017.
- I. Menggunakan bendera untuk color guard yang memakai disain dan warna bendera suatu negara.
- m. Menggunakan alat amplifier listrik atau elektronik lainnya, kecuali motor DC dengan baterai untuk memutar sudu-sudu vibraphone.

## XXIV. PENILAIAN

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

### a. PENILAIAN UNTUK UNIT

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
			EFFI	CT SCORE	40



## GEDUNG POPKI CIBÙBUR, JAKARTA, 11-12 NOVEMBER 2017

3.	FIELD MUSIC     Content     Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20/2	10
4.	<ul><li>FIELD PERCUSSION</li><li>Content</li><li>Achievement</li></ul>	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20/2	10
5.	Content      Achievement	100 100	100 : 10 100 : 10	= 20/2	10
MUSIC SCORE			SIC SCORE	30	

6.	FIELD VISUAL     Technique     Excellence	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			JAL SCORE	30

SUBTOTAL (EFFECT SCORE + MUSIC SCORE + VISUAL SCORE)	100
PENALTY	
TOTAL (SUBTOTAL – PENALTY)	100

## b. PENILAIAN UNTUK PERORANGAN

1. Field Commander (FC) / Drum Major/majorette (DM-Khusus Divisi Junior)

٠.		,., .,		1
	Musicianship	Coordination	Showmanship	Nilai
	60	20	20	100

## 2. Solo Horn (SH) / Duet Horn (DH) / Solo Percussion (SP)

Teknik Permainan	Teknik Penyajian	Mutu Suara	Nilai
40	30	30	100





## XXV. PENENTUAN JUARA DAN PEMENANG

Penentuan Juara dan pemenang dilaksanakan sebagaimana tersebut dibawah ini:

- Untuk penentuan nilai akhir masing-masing peserta dipergunakan rumus sbb: (EFFECT SCORE)+(MUSIC SCORE)+(VISUAL SCORE) – (PENALTY) = NILAI AKHIR
- b. Untuk penentuan nilai akhir lomba **perorangan** yaitu field commander, drum major/ drum majorette, Solo Horn, Duet Horn dan Solo Percussion, ditentukan dengan nilai yang diraih pada saat lomba.
- c. VISUAL, MUSIC, PERCUSSION, CG dan GE terbaik ditentukan berdasarkan nilai yang diraih masing-masing peserta.
- d. Juara adalah peserta yang meraih nilai tertinggi dengan rumus sebagai berikut : (EFFECT SCORE)+(MUSIC SCORE)+(VISUAL SCORE) (PENALTY) = NILAI AKHIR
- e. **Runner Up** adalah peserta yang meraih nilai tertinggi sesudah nilai yang diraih oleh Juara dengan rumus yang sama.
- f. Tidak dikenal *Juara Kembar* atau *Juara Bersama* maupun *Pemenang Kembar* atau *Pemenang Bersama*.
- g. Apabila terdapat persamaan pada nilai akhir atau terdapat suatu <u>TIE</u>, maka cara menentukan *Juaranya (Pemenangnya)* adalah dengan membandingkan terlebih dahulu nilai unsur GE dari kedua peserta yang bersangkutan. Peserta yang nilainya untuk unsur GE lebih tinggi itulah pemenangnya.
  - Bila unsur GE sama, maka dengan cara yang sama pula kita bandingkan nilai dari unsur VISUAL. Bila nilai untuk unsur VISUAL juga masih sama, maka dengan cara yang sama pula kita bandingkan nilai dari unsur MUSIC. Bila nilai unsur MUSIC juga masih sama, maka kita lihat PENALTY. Penalti/Hukuman yang terkecil itulah pemenangnya.
- h. Apabila dengan cara demikian ternyata keadaannya masih sama juga, maka lomba harus diulang kembali antara peserta yang menemukan **TIE** tersebut.
- i. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk caption **GE**, maka untuk menentukan pemenangnya adalah dengan cara melihat/membandingkan nilai dari caption *Visual Effect*-nya. Yang nilainya lebih tinggi itulah pemenangnya.
  - Bila nilai caption *Visual Effect* juga masih sama, maka dengan cara yang sama pula kita lihat/bandingkan nilai dari sub-caption *Content*.
  - Bila nilai sub-caption *Content* juga masih sama, maka dengan cara yang sama pula kita lihat/bandingkan nilai dari sub-caption *Achievement*.
  - Bila nilai caption dan sub-caption *Visual Effect* juga masih sama, maka dengan cara yang sama pula kita lihat/bandingkan nilai dari caption *Music Effect*.
  - Bila nilai caption *Music Effect* juga masih sama, maka dengan cara yang sama pula kita lihat/bandingkan nilai dari sub-caption *Content*, dan jika masih sama juga kita bandingkan nilai sub-caption *Achievement*.





- j. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk unsur **MUSIC**, maka untuk menentukan pemenangnya, caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang untuk unsur GE, dengan melihat/membandingkan nilai dari sub-captionnya sesuai dengan urutan di bawah ini:
  - 1. Content
  - 2. Achievement
- k. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk unsur **PERCUSSION**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang unsur GE, dengan melihat/membandingkan nilai dari sub-captionnya sesuai dengan urutan di bawah ini:
  - 1. Content
  - 2. Achievement
- I. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk unsur **VISUAL**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang unsur GE, dengan melihat/membandingkan nilai dari sub-captionnya sesuai dengan urutan dibawah ini:
  - 1. Content
  - 2. Achievement
- m. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk unsur **CG**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang unsur GE, dengan melihat/membandingkan nilai dari unsur unsurnya sesuai dengan urutan dibawah ini:
  - 1. Content
  - 2. Achievement
- n. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk unsur **Field Commander**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang unsur GE, dengan melihat/membandingkan nilai dari unsur—unsurnya sesuai dengan urutan dibawah ini:
  - 1. Musicianship
  - 2. Coordination
  - 3. Showmanship
- o. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk unsur **Drum major/drum majorette**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang unsur GE, dengan melihat/membandingkan nilai dari unsur—unsurnya sesuai dengan urutan dibawah ini:
  - 1. Musicianship
  - 2. Coordination
  - 3. Showmanship
- p. Apabila terdapat persamaan nilai akhir pada penentuan pemenang untuk **Solo Horn**, **Duet Horn** atau **Solo Percussion**, maka untuk menentukan pemenangnya caranya adalah sama dengan cara penentuan pemenang unsur GE, dengan melihat/ membandingkan nilai dari unsur—unsurnya sesuai dengan urutan dibawah ini:

# NARCUIA POR

# PERATURAN DAN KETENTUAN GRAND PRIX JUNIOR BAND XVI TAHUN 2017 (GPJB XVI - 2017)

GEDUNG POPKI CIBÙBUR, JAKARTA, 11-12 NOVEMBER 2017



- 1. Tehnik Permainan
- 2. Tehnik Penyajian
- 3. Mutu Suara.
- q. Apabila jumlah peserta dari suatu divisi hanya terdiri dari 2(dua) unit peserta, maka hanya akan ditentukan 1(satu) unit juara yaitu Juara I saja. Apabila jumlah peserta dari suatu divisi hanya terdiri dari 3(tiga) unit peserta, maka hanya akan ditentukan 2(dua) unit juara yaitu Juara I dan Juara II/Runner Up saja. Sedangkan apabila jumlah peserta dari suatu divisi terdiri dari 4 (empat) unit peserta atau lebih, maka akan ditentukan Juara I, Juara II/Runner Up dan Juara III. Ketentuan ini berlaku untuk semua divisi peserta GPJB XVI 2017.

## XXVI. PIALA BERGILIR

Sebagai Lambang Supremasi Grand Prix Junior Band (GPJB), maka diusahakan agar setiap tahun tetap dapat dilaksanakan/diselenggarakan perebutan:

## a. Piala Bergilir Presiden RI

Akan diberikan kepada Juara GPJB XVI – 2017 untuk masing-masing divisi dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

## b. Piala Bergilir Menteri Pemuda dan Olah Raga

Akan diberikan kepada 1<sup>st</sup> Runner Up GPJB XVI – 2017 masing-masing divisi dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

## c. Piala Pergilir Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Akan diberikan kepada 2<sup>nd</sup> Runner Up GPJB XVI – 2017 masing-masing divisi dan merupakan Piala Bergilir Tetap.

Yang dimaksud dengan *Piala Bergilir Tetap* bagi ketiga piala tersebut diatas 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 waktu pelaksanaan GPJB.

## XXVII. DEWAN JURI

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

	<b>o</b>	
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

Sekretariat: Jl. Raya Bintaro Kav.10A No.1 Tanah Kusir - Jakarta Selatan Indonesia 12240



i.	Juri Ensemble Visual	1 orang
j.	Field commander & Drum Majorette	1 orang
k.	Solo & Duet Horn	1 orang
I.	Solo Percussion	1 orang
m.	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 ditangani oleh Dewan Juri. Apabila protes band peserta dikabulkan, maka biaya protesnya akan diserahkan kembali.

# XXIX. PEMENANG DAN HADIAH DIVISI JUNIOR

- a. Juara GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Presiden RI
  - Piala Tetap
  - Bendera Juara
  - Selempang Juara
- b. 1st Runner Up GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Menteri Pemuda dan Olah Raga
  - Piala Tetap
  - Selempang Juara
- c. 2<sup>nd</sup> Runner Up GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
  - Piala Tetap
  - · Selempang Juara
- d. Piala Tetap Peringkat IV dst

(Jumlah disesuaikan dengan jumlah peserta GPJB XVI - 2017)

- e. Visual Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- f. Field Music Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- g. Percussion Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy





- h. Music Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- i. General Effect (GE) Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- j. Color Guard (CG) Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- k. Field Commander Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- I. Drum major/drum majorette Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- m. Solo Horn Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- n. Duet Horn Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- o. Solo Percussion Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali

## **DIVISI REMAJA (SMP)**

- a. Juara GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Presiden RI
  - Piala Tetap
  - Bendera Juara
  - Selempang Juara
- b. 1st Runner Up GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Menteri Pemuda dan Olahraga
  - Piala Tetap
  - Selempang Juara
- c. 2<sup>nd</sup> Runner Up GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
  - Piala Tetap
  - Selempang Juara
- d. Piala Tetap Peringkat IV dst

( Jumlah disesuaikan dengan jumlah peserta GPJB XVI - 2017)





- e. Visual terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- f. Field Music Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- g. Percussion Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- h. Music Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- i. General Effect (GE) Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- j. Color Guard (CG) Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- k. Field Commander Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- l. Solo Horn Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- m. Duet Horn Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- n. Solo Percussion Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali

## **DIVISI SENIOR (SMA)**

- a. Juara GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Presiden RI
  - Piala Tetap
  - Bendera Juara
  - Selempang Juara
- b. 1st Runner Up GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Menteri Pemuda dan Olahraga
  - Piala Tetap
  - · Selempang Juara
- c. 2<sup>nd</sup> Runner Up GPJB XVI 2017
  - Piala Bergilir Menteri Pendidikan dan Kebudayaan



GRAND JUNIOR BAND

- Piala Tetap
- Selempang Juara
- d. Piala Tetap Peringkat IV dst (Jumlah disesuaikan dengan jumlah peserta GPJB XVI 2017)
- e. Visual terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- f. Field Music Terbaik
  - Terbaik
     I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- g. Percussion Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- h. Music Terbaik
  - Terbaik
     I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- i. General Effect (GE) Terbaik
  - Terbaik
     I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- j. Color Guard (CG) Terbaik
  - Terbaik
     I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah trophy
- k. Field Commander Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- I. Solo Horn Terbaik
  - Terbaik
     I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- m. Duet Horn Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali
- n. Solo Percussion Terbaik
  - Terbaik I, II dan III masing-masing 1 (satu) buah medali

## XXX. UPACARA PEMBUKAAN DAN PENUTUPAN

a. Upacara Pembukaan Divisi Junior (SD) akan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 November 2017, dimulai pukul 08.00 Wib yang wajib diikuti oleh peserta dengan masing-masing mengirimkan 10 (sepuluh) orang anggotanya/personilnya dengan memakai seragam penampilannya, dan Upacara Penutupan untuk Divisi Junior (SD) akan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 November 2017, yang akan dimulai segera setelah rapat Dewan Juri untuk menentukan Juara-juara GPJB XVI – 2017 selesai dilaksanakan

# THE PLANT OF THE PARTY OF THE P

## PERATURAN DAN KETENTUAN GRAND PRIX JUNIOR BAND XVI TAHUN 2017 (GPJB XVI - 2017)





- b. Upacara Pembukaan Divisi Remaja (SMP) dan Divisi Senior (SMA) akan dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 12 November 2017, dimulai pukul 08.00 Wib yang wajib diikuti oleh peserta dengan masing-masing mengirimkan 10 (sepuluh) orang anggotanya/personilnya dengan memakai seragam penampilannya, dan Upacara Penutupuan untuk Divisi Remaja (SMP) dan Divisi Senior (SMA) akan dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 12 November 2017, yang akan dimulai segera setelah rapat Dewan Juri untuk menentukan Juara-juara GPJB XVI 2017 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

- 1. Setiap peserta berhak menerima "Tanda Bukti Prestasi GPJB XVI 2017".
- 2. Hal-hal lain yang belum termasuk dalam Peraturan dan Ketentuan GPJB XVI 2017 ini akan diatur lebih lanjut.

Mengetahui, Ketua Yayasan GPMB

Lisa Ayodhia, SH.

**Harry Cahyono** 

Jakarta, Juli 2017

Ketua Penyelenggara

**GPJB XVI - 2017** 

Ketua Bidang Lomba,

Benny Prasetyo