



SANDINUSA INTERNATIONAL MARCHING BAND COMPETITION

WAMSB SYSTEM
25 - 28 AGUSTUS 2016



STADION PAKANSARI KAB. BOGOR
BOTANI SQUARE
JALAN PROTOKOL KOTA BOGOR

DRUM BATTLE

COLOUR GUARD

DISPLAY

STREET PARADE





Gatut Susanta, Ir.

Ketua Panitia SIMBC 2016



Kami sangat bangga diberikan kesempatan oleh **World Association of Marching Show Bands – South East Asia (WAMSB SEA)** sebagai tuan rumah penyelenggara **Sandinusa International Marching Band Competition 2016 (SIMBC)** yang akan diselenggarakan pada tanggal **25 - 28 Agustus 2016** di **Bogor**.

Event ini merupakan event Internasional untuk tingkat Asia Tenggara dan terbuka juga

untuk mancanegara yang secara resmi mendapat dukungan dan menggunakan aturan sepenuhnya dari **World Association of Marching Show Bands (WAMSB) International** serta menggunakan juri - juri Internasional .

Kami akan berusaha untuk menjadi tuan rumah yang baik yang tidak terlepas dari dukungan Bapak/Ibu Pimpinan Marching band / Instansi yang menunjang suksesnya penyelenggaraan SIMBC' 2016.

Harapan kami dapat terjalin kerjasama yang baik sehingga didapat keuntungan dikedua belah pihak. Terima kasih.

Hormat kami

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Gatut Susanta, Ir.', written over a small version of the SIMBC logo.

Gatut Susanta, Ir.





Brigjen TNI Raharjo, S.Sos.
Ketua Umum Persatuan Drum Band Indonesia



Salam Olah Raga,

Sejak berafiliasinya **Pengurus Besar Persatuan Drum Band Indonesia** dengan **World Association of Marching Show Bands** dan telah resmi diterima menjadi anggota pada tanggal 1 April 2014, maka sejak itulah momentum kegiatan Drum band / marching band Indonesia dapat berkiprah lebih luas di tingkat internasional.

yang akan diselenggarakan tanggal **25 – 28 Agustus 2016** di Bogor, merupakan kejuaraan marching band tingkat internasional yang untuk pertamakalinya di selenggarakan Indonesia sesuai dengan program kerja PB PDBI yang mendapat dukungan penuh dari **World Association of Marching Show Bands (WAMSB)**.

Harapan kami semoga kegiatan internasioanl ini akan menjadi kegiatan yang akan membawa nama harum bagi bangsa Indonesia dan yang dapat membangun karakter generasi muda sebagai anak bangsa. Terima kasih. Atas peran serta dan dukungan yang telah diberikan.

Hormat kami,

Brigjen TNI Raharjo S.Sos





WAKTU PELAKSANAAN

SANDINUSA INTERNATIONAL MARCHING BAND COMPETITION 2016 (SIMBC) dilaksanakan pada :

Pelaksanaan Lomba :

Hari : Kamis - Minggu

Tanggal : 25 – 28 Agustus 2016

Waktu : Pukul 08.00 WIB s.d. selesai

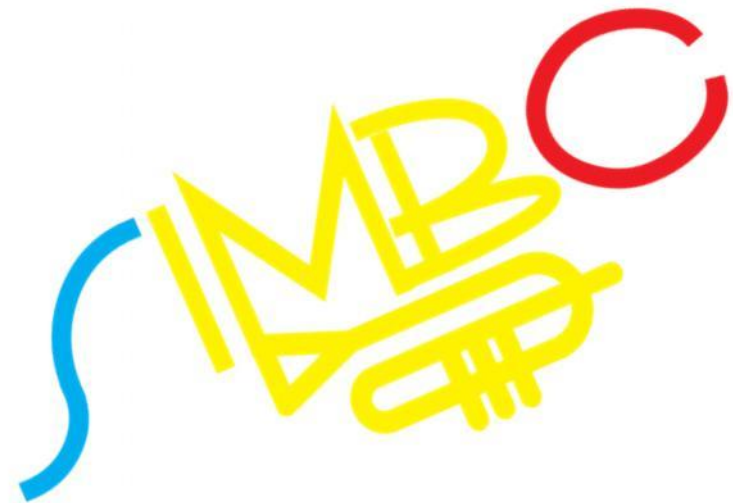
Tempat : Stadion Pakansari – GOR PAJAJARAN Bogor – Botani Square

JENIS LOMBA

1. DISPLAY
2. DRUMBATTLE
3. PARADE
4. COLOUR GUARD

PERATURAN PERLOMBAAN

Terlampir



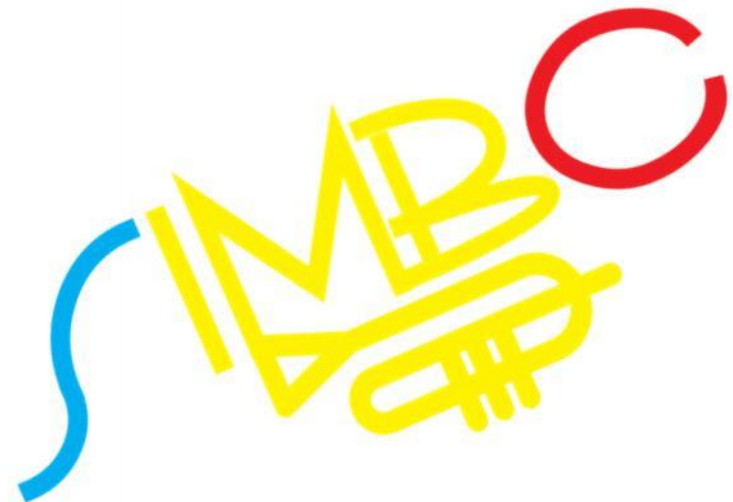


DEWAN JURI

SANDINUSA INTERNATIONAL MARCHING BAND COMPETITION 2016 (SIMBC) Tahun 2016 akan dinilai oleh Juri yang merupakan pakar musik profesional

P E S E R T A

Peserta **Sandinusa International Marching Band Competition 2016 (SIMBC)** Tahun 2016 ini adalah unit yang berada di Indonesia maupun yang berada di luar Indonesia., namun untuk kejuaraan **Sandinusa International Marching Band Competition 2016 (SIMBC)** Tahun 2016 peserta dibatasi pendaftaran akan kami tutup apabila kuota peserta telah memenuhi.
terutama dibidang drumband/marchingband.





PELAKSANAAN PENDAFTARAN

Pelaksanaan pendaftaran Kejuaraan **SANDINUSA INTERNATIONAL MARCHING BAND COMPETITION 2016 (SIMBC)**

Tahun 2016 mulai :

Tanggal : 1 April – 15 Juni 2016

Waktu : Pukul 08.00 s.d. 14.00 WIB

Untuk informasi lebih lanjut bisa menghubungi :

Gatut Susanta : +62 819 1111 3099

Irwanto : +62 8567 9767 83

BIAYA PENDAFTARAN

1. BIAYA PENDAFTARAN MENGIKUTI SEMUA MATA LOMBA
Rp. 2.000.000,00 (DUA JUTA RUPIAH RUPIAH)
2. BIAYA PENDAFTARAN PERMATA LOMBA
Rp. 1.000.000,00 (SATU JUTA RUPIAH)

PELAKSANAAN TECHNICAL MEETING

Pelaksanaan Technical Meeting **Sandinusa International Marching Band Competition 2016 (SIMBC)** Tahun 2016, pada :

Hari / Tanggal : Sabtu 28 Mei 2016

Waktu : Pukul 13.00 - Selesai

Tempat : Stadion Pakansari Kabupaten Bogor



Lampiran

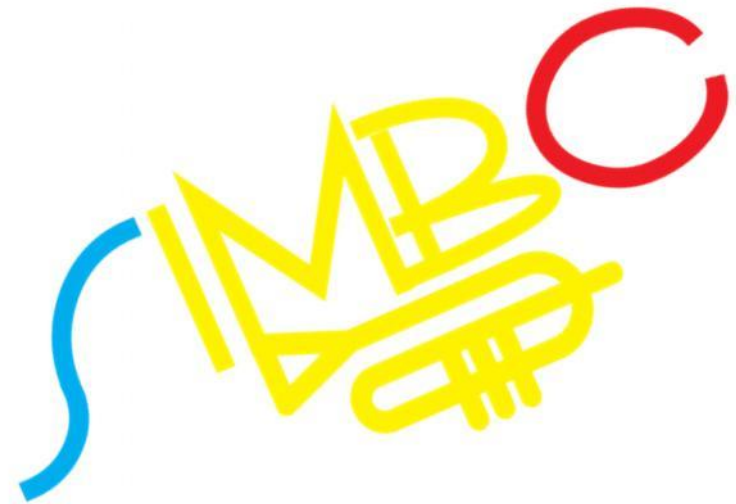
Peraturan dan Regulasi – Umum

Peraturan dan regulasi untuk Penjurian dan peringkat pertunjukan ditetapkan oleh World Association of Marching Show Bands.

Penjurian akan dilaksanakan oleh panel juri dengan minimal empat juri internasional. Para anggota juri telah terakreditasi oleh World Association of Marching Show Bands (WAMSB) dengan menggunakan ONE WORLD Judgement System.

Klasifikasi masuk band akan ditentukan berdasarkan daftar Ketentuan Band dalam Formulir Pendaftaran. Ketentuan Band akan diinformasikan minimal 90 hari sebelum acara berlangsung. Sebuah band dapat mengajukan permintaan untuk perubahan ketentuan sampai ke 60 hari sebelum acara. Semua pemain harus menjadi anggota band yang dinilai.

Tidak ada tes, formasi atau figur wajib. Semua band yang berpartisipasi melakukan komposisi pilihan. Komposisi yang cocok untuk divisi di mana band ini ditempatkan.



Peraturan dan Regulasi

PERTUNJUKAN MARCHING BAND DAN KOMPETISI MARCHING ENSEMBLE

Kompetisi *marching ensemble* adalah acara baru untuk kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok peserta harus memiliki tepat 30 anggota yang terdiri dari *woodwinds*, *brass*, unit perkusi dan *color guards*. Akan tetapi, *drum major* atau konduktor dapat diikuti sertakan, sehingga band ini akan memiliki 31 anggota. Kompetisi Marching Band (Display) minimal peserta 40 Anggota

Untuk kompetisi pertunjukan *marching band* dan *marching ensemble*, berlaku peraturan dan regulasi yang sama, seperti dijelaskan di bawah ini.

Daerah pertunjukan adalah sebesar 60 meter X 40 meter untuk Marching Ensemble

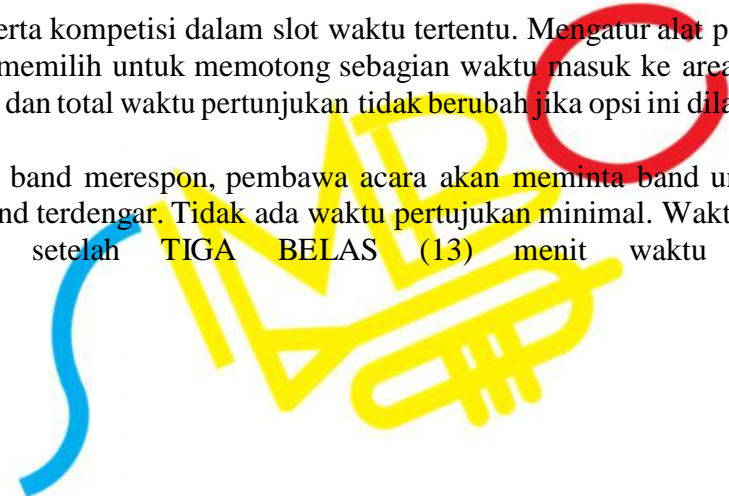
Daya listrik tidak disediakan. Generator pembakaran internal tidak diperbolehkan. Diperbolehkan menggunakan alat bantu untuk memindahkan peralatan ke dalam dan keluar area pertunjukan. Mesin pembakaran internal untuk menarik atau menyalakan alat bantu tidak diperbolehkan.

Total waktu yang diperbolehkan di daerah pertunjukan selama Persiapan Kompetisi dan Final adalah maksimal dua puluh (20) menit. Waktu tersebut termasuk prosesi memasuki area pertunjukan dan *set up*, pertunjukan, pemindahan alat dan prosesi keluar area pertunjukan.

Prosesi memasuki area pertunjukan dan *set up* - **Tidak Dinilai**: Sementara waktu pengumuman sedang berlangsung dan band sebelumnya keluar dari area pertunjukan, band berikutnya akan masuk dari titik masuk yang ditetapkan tanpa memainkan alat band. Suara lembut alat perkusi yang tidak mengganggu pengumuman diperbolehkan. Total waktu yang telah ditentukan dimulai ketika personil band pertama melewati titik masuk yang ditetapkan. Semua peralatan dan *props* yang dibutuhkan untuk pertunjukan termasuk tanda dan alat peraga dibawa di waktu yang sama.

Tanda permanen tidak akan diperbolehkan atau diizinkan kecuali disetujui oleh semua peserta kompetisi dalam slot waktu tertentu. Mengatur alat peraga dan alat bantu harus dimulai segera setelah band memasuki area pertunjukan. Band peserta dapat memilih untuk memotong sebagian waktu masuk ke area pertunjukan. Jika mereka memilih untuk melakukannya, Juri harus diberitahukan sebelumnya. Total waktu dan total waktu pertunjukan tidak berubah jika opsi ini dilaksanakan.

Pertunjukan - **Dinilai**: Pembawa acara akan menanyakan apakah band telah siap. Setelah band merespon, pembawa acara akan meminta band untuk memulai pertunjukan mereka. Waktu pertunjukan dimulai ketika suara pertama pada pertunjukan band terdengar. Tidak ada waktu pertunjukan minimal. Waktu pertunjukan maksimal adalah TIGA BELAS (13) menit. Semua penilaian berhenti setelah TIGA BELAS (13) menit waktu pertunjukan.



Pemindahan alat and keluar area perunjukkan - **Tidak Dinilai**: Sementara waktu pengumuman dan band berikutnya masuk, band yang melakukan pertunjukan sebelumnya akan keluar melalui titik keluar yang telah ditentukan tanpa memainkan alat. Suara pelan dari alat perkusi yang tidak mengganggu pengumuman diperbolehkan. Pemindahan alat dan prosesi keluar harus segera dilaksanakan setelah pembawa acara mengucapkan terima kasih kepada band yang telah menyelesaikan pertunjukannya. Total waktu berakhir ketika personil band terakhir telah melalui titik keluar yang ditentukan. Semua peralatan termasuk tanda dan perlengkapan harus dipindahkan pada saat ini.

Dasar Penilaian

1. Kemampuan dan Penampilan band dalam menunjukkan **formasi** dan gaya akan dinilai secara individu. Pilihan **formasi** dan gaya tidak dinilai.
2. Penjurian untuk unit tambahan non-instrumental termasuk dalam nilai masing-masing band. Jika tidak terdapat unit tambahan, skor tersebut akan dinilai berdasarkan pada penampilan instrumentalis.
3. Divisi I dan II pada band akan dinilai dengan standar yang sama.
4. Hadiah akan diberikan berdasarkan skor yang diberikan oleh Juri Internasional.

Keseluruhan peringkat diperlukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh hadiah adalah:

Hadiah Pertama 85+ (90+ *Honours*)

Hadiah Kedua 80-84,9

Hadiah Ketiga 75-79,9

Semua band akan diberikan pernyataan *final standing* oleh *definit ion* berdasarkan kategorisasi mereka, terpisah dari hadiah yang diberikan.

Penjurian

Penjurian akan dilaksanakan oleh juri yang terdiri dari minimal tiga (3) juri internasional. Semua Juri telah terakreditasi oleh World Association of Marching Show Bands.

Penjurian akan terstruktur dengan cara berikut:

- Musik (MU)
- Visual (VI)
- General Effect (GE)



Keterangan Musik

Dua sub dari keterangan Musik adalah sebagai berikut:

- **Repertoire Musik**
Keterangan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas aransemen musik, pelatihan yang dibutuhkan oleh para pemain, permintaan dan kesesuaian dengan kemampuan pemain, potensi hiburan, instrumentasi, tekanan, ragam, campuran, idiom, dll. Apa yang ditawarkan kepada **kegiatan ini** dan para pemain?
- **Pertunjukan Musik**
Keterangan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas pertunjukan musik yang ditampilkan oleh para pemain. Kriteria antara lain: Teknik, kesenian, kualitas nada, intonasi, interpretasi, ekspresi, keseragaman, stamina, transparansi, kejelasan, keseimbangan dan berbaur artikulasi, dinamika, *phrasing*, tekanan, rasa, gaya, akurasi, kontrol Tempo & pola Ritme, Tahapan audio dan keselarasan vertikal pola berirama.

Keterangan Visual

Dua sub dari keterangan Visual adalah sebagai berikut:

- **Visual Repertoire**
Keterangan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas desain visual dan pelatihan yang dibutuhkan oleh para pemain. Kriteria tersebut antara lain adalah: Tingkat, permintaan, ragam, integrasi, formasi dan gaya, tanggung jawab bersama, kesesuaian untuk pemain. Apa yang para di tawarkan untuk program dan para pemain?
- **Kinerja Visual**
Keterangan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas pertunjukan yang ditampilkan oleh para pemain. Kriteria tersebut antara lain: Interpretasi, keseragaman, formasi, fasilitas kemampuan gerakan, integrasi elemen termasuk sinkronisasi, kontinuitas, koordinasi, campuran, alur, dukungan, permintaan, ketenangan, kohesi, kejelasan, transparansi, sikap, presentasi, ketepatan, kesadaran spasial, kontrol gerakan, **momentum**, penanganan peralatan dan intensitas.



Keterangan General Effect

Keterangan ini diberikan untuk keseluruhan efek yang diciptakan oleh desain musik gabungan dan pertunjukan yang ditampilkan oleh para pemain. Hasil yang dicapai adalah hasil akhir APA yang pemain berikan dalam desain, material dan pelatihan + BAGAIMANA kemampuan dan cara mereka dalam mengkomunikasikan tanggung jawab ini.

Dua sub dari keterangan General Effect adalah:

- Desain

Keterangan ini mengukur keseluruhan efek dan dampak dari program ini, dengan mengevaluasi unsur dari program musik dan desain visual. KRITERIA TERSEBUT ANTARA LAIN ADALAH:

Kesatuan - Apakah saya melihat apa yang saya dengar dan mendengar apa yang saya lihat? Apakah Program ini, baik musik dan visual, terkoordinasi, menggunakan kontinuitas, tempo/kecepatan, dan audio/visual untuk pementasan menciptakan pengalaman lengkap yang dapat memikat penonton?
Kontras dan Ragam - Apakah unsur-unsur Desain mencakup musik dan visual, mengeksplorasi ekstrem dalam konsep dan penggunaan, dan menggabungkan berbagai tingkat kemahiran, nuansa, klimaks dan resolusi? Kreativitas – Apapun gayanya, apakah Desain Program, baik musik dan visual, secara konsisten menggabungkan konsep yang segar dan ide-ide untuk menghasilkan dan memaksimalkan efek?

- Pertunjukan

Keterangan ini mengukur pertunjukan yang dimainkan, mengevaluasi kualitas pertunjukan dan kemampuan komunikatif pemain baik dari perspektif musik dan visual.

KRITERIA TERSEBUT ANTARA LAIN ADALAH:

Pelatihan - Apakah Pemain menampilkan keterampilan dan teknik penting untuk pertunjukan yang mereka mainkan dalam program yang dipilih dan tantangan musik dan visual?

Komunikasi - Apakah Pemain menampilkan kemampuan untuk menyampaikan pesan kepada penonton, musik dan visual, emosi tertulis, suasana hati, dan semangat dengan konsisten?

Hiburan - Apakah Pemain memainkan peralatan mereka sambil tetap melibatkan penonton melalui kualitas pertunjukan yang maksimal?



Profesionalisme - Apakah Pemain menunjukkan kepercayaan diri, fokus dan keyakinan sepanjang pertunjukan?

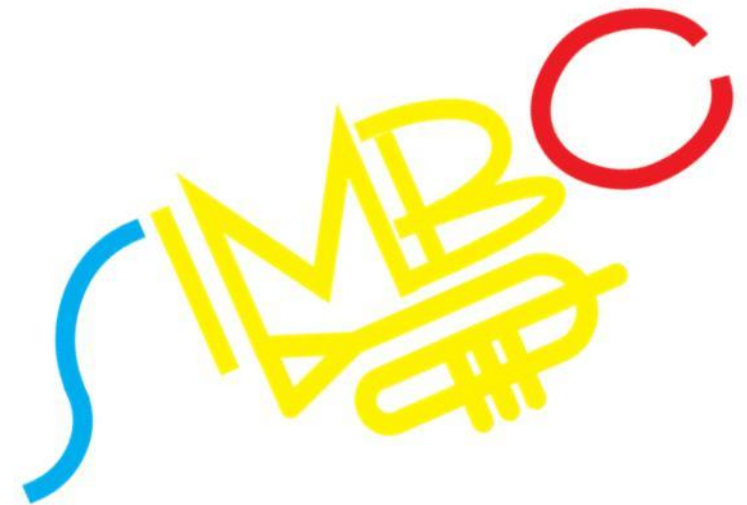
Total Nilai: 100 Poin

Pencatatan Nilai

Pedoman yang harus diikuti oleh setiap juri:

1. Setiap juri akan merekam komentar mereka. Nilai akan terdaftardalam lembaran keterangan yang akan menjadi bagian dari catatan acara.
2. Setelah pertunjukan setiap band, nilai akan ditampilkan untuk pengakuan publik. Untuk band tanpa unit tambahan, lembar keterangan terpisah akan disediakan berlaku untuk setiap band yang dinilai berdasarkan pertunjukan music saja.

Rekaman audio dan komentar dari masing-masing juri akan diberikan kepada masing-masing band yang berpartisipasi pada akhir Persiapan dan pada akhir Final. Keseluruhan Lembar Peringkat Skor tanpa komentar untuk setiap band akan disusun dan didistribusikan kepada band untuk pertunjukan mereka pada akhir kompetisi. Lembar skor keterangan masing-masing band akan dipertahankan untuk catatan selama satu tahun oleh WAMSB.



COLOR GUARD COMPETITION

Peraturan dan Regulasi

- I. Kompetisi ini terbuka untuk semua kelompok *color guard*, tanpa memandang usia.
- II. Jumlah maksimum anggota yang diperbolehkan untuk setiap kelompok adalah 30 orang.
- III. Kostum yang digunakan oleh semua peserta harus layak dan sopan.
- IV. Setiap kelompok *color guard* akan melakukan pertunjukan selama minimal 4 menit, hingga maksimal 12 menit. Interval waktu ini mencakup pengaturan, memasuki area pertunjukan, pertunjukan, keluar area pertunjukan dan membereskan semua alat pendukung pertunjukan.
- V. Area pertunjukan adalah sebesar 30m x 30m, dengan "zona aman" sebesar 1.5m di sisi dan belakang area pertunjukan.
- VI. Agar kinerja didasarkan pada gambar acak dari semua kelompok penjaga warna yang berpartisipasi. Urutan pertunjukan ditentukan berdasarkan undian secara acak dari semua kelompok *color guard* yang berpartisipasi.
- VII. Terdapat area khusus untuk latihan dan pemanasan.
- VIII. Perlengkapan, dan/atau peralatan pertunjukan dapat digunakan atau ditempatkan di area kompetisi oleh anggota kelompok *color guard* selama "waktu maksimum pertunjukan " atau boleh ditempatkan di wilayah kompetisi oleh kru kelompok *color guard* sebelum dimulainya kompetisi. Peralatan pertunjukan dan/atau alat peraga boleh ditempatkan di depan batas depan, tidak melebihi 1.5 meter.
- IX. Kembang api, senjata, tabung bertekanan, bahan berbahaya, cairan yang mudah terbakar atau hewan tidak diperbolehkan berada di dalam atau di sekitar area kompetisi. Mesin asap tidak diperbolehkan. Listrik (plug-in) atau perlengkapan kompresi udara, termasuk lampu, laser, dan *flashcubes* (listrik atau bahan kimia) tidak diperbolehkan. Perangkat yang dioperasikan

menggunakan baterai yang menggunakan umum (AA, AAA, AAAA, C, D, N, 9V dan *button cells*) diperbolehkan. Jenis baterai untuk mobil dan/atau truk tidak diperbolehkan.

X. Penggunaan serbuk, abu atau zat-zat ringan lainnya yang sulit dihilangkan dilarang di area kompetisi.

XI. Sistem Penilaian: -

Efek Umum – total 50 poin

- Mewujudkan semua aspek dari desain acara dan pertunjukan
- Kreativitas, daya tarik dan kemampuan para pemain untuk berkomunikasi dengan penonton

Peralatan dan Kecapakan Melakukan Gerakan – total 50 poin

- Ragam keterampilan yang ditunjukkan
- Teknik dan kecapakan berekspresi

Nilai Maksimal: 100

XII. Keputusan juri TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT.



DRUM BATTLE

PERATURAN DAN REGULASI

- I. Kompetisi ini terbuka untuk semua unit perkusi, tanpa memandang usia.
- II. Kostum yang digunakan oleh semua peserta harus layak dan sopan.
- III. Setiap unit perkusi diharuskan untuk melakukan 2 gerakan berbeda yang terdiri dari *cadence* perkusi yang mereka pilih. Hal ini akan dilaksanakan bersamaan dengan formasi lapangan.
- IV. Unit perkusi akan bertanding secara berhadapan dan bergiliran.
- V. Jangka waktu satu *cadence* perkusi maksimal 120 detik.
- VI. Area pertunjukan sebesar 15m x 15m.
- VII. Urutan pertunjukan ditentukan berdasarkan undian dari semua unit perkusi yang berpartisipasi.
- VIII. Terdapat area khusus untuk latihan dan pemanasan.
- IX. Selain aspek teknis (bentuk barisan, teknik dan tingkat kesulitan), tampilan visual dan kreativitas (misalnya, gerakan tubuh, presentasi visual, penggunaan simbal dan tongkat), dan apresiasi penonton diamati dengan seksama.
- X. Sistem Penilaian: -
 - Gerakan dan Presentasi Visual – Keseluruhan tata letak rutinitas, keseragaman dan teknik.
 - Kreativitas – Penggunaan tongkat yang kreatif, kecakapan memainkan pertunjukan, apresiasi penonton, gerakan komplimen yang dipilih.



XI. Diskualifikasi:-

- 1. Penalti Gangguan – kebisingan saat pemanasan atau permainan yang mengganggu kompetisi.**
- 2. Waktu pertunjukan – Unit perkusi akan melakukan pertunjukan selama maksimal 120 detik untuk setiap *cadence* perkusi.**
- 3. Tidak seorang pun dan pada saat apapun kecuali petugas yang berwenang diperbolehkan mendekati meja juri. Jika terjadi gangguan penilaian, penyuaan kepada juri atau panitia lain oleh direksi, siswa, orang tua atau salah satu afiliasi dari unit perkusi, unit yang bersangkutan akan didiskualifikasi.**
- 4. Batas dijelaskan lebih lanjut pada Peraturan Kompetisi VI.**
- 5. Pemain – Selama pertunjukan, setiap orang di daerah pertunjukan harus memainkan alat perkusi. Setiap unit yang tidak mematuhi aturan ini akan didiskualifikasi. (Misalnya, mengatur kru di lapangan selama pertunjukan). Anggota kru harus meninggalkan area pertunjukan sesegera mungkin.**
- 6. Instrumentasi terbatas pada instrumen-instrumen yang biasa digunakan dan diakui sebagai bagian dari *marching percussion*. Nada tunggal, alat tiup bukan inti dan tanpa nada (yaitu peluit, sirene, suara hewan, dll) hanya dapat digunakan untuk menghasilkan efek, dan tidak dapat digunakan dalam bentuk melodi. Efek audio yang direkam sebelumnya tidak dapat digunakan. Instrumen tidak dapat diatur atau diprogram. Penggunaan rekaman yang tidak sah med/peralatan yang diatur akan dianggap sebagai alasan untuk diskualifikasi.**
- 7. Kendaraan bermotor, kembang api, senjata, tabung bertekanan, bahan berbahaya, cairan mudah terbakar atau hewan tidak diperbolehkan berada di dalam atau di sekitar wilayah pertunjukan. Bahan bakar, listrik, atau generator manual tidak diperbolehkan. Mesin asap tidak diperbolehkan. Listrik (plug-in atau baterai) atau perlengkapan kompresi udara, termasuk lampu, laser, dan *flashcubes* (listrik atau bahan kimia) tidak dapat digunakan di area pertunjukan. Pencahayaan tidak dapat dimatikan di area pertunjukan.**
- 8. Lain-lain – Pengurangan 2.0 poin untuk setiap pelanggaran peraturan tambahan selain yang disebutkan di atas. Pelanggaran peraturan akan ditentukan oleh Direktur Kompetisi.**

XII. Keputusan juri TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT.

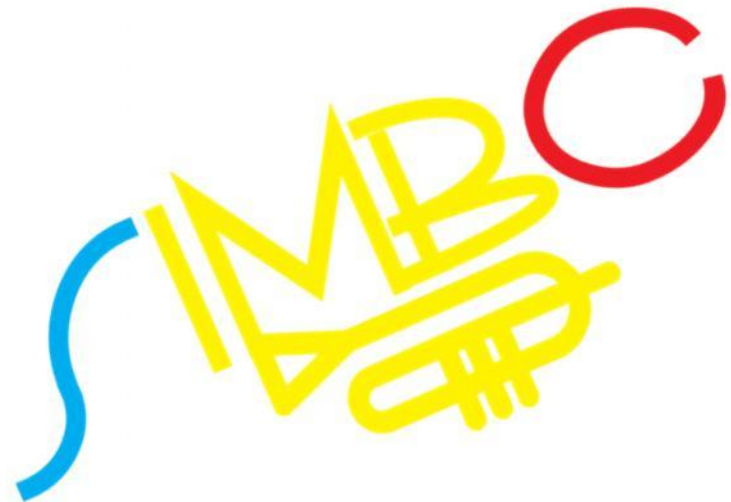
Peraturan dan Regulasi Untuk Kompetisi *Street Parade*

Peraturan dan regulasi untuk Penjurian dan peringkat pertunjukan ditetapkan oleh World Association of Marching Show Bands.

Penjurian akan dilaksanakan oleh panel juri dengan minimal empat juri internasional. Para anggota juri telah terakreditasi oleh World Association of Marching Show Bands (WAMSB) dengan menggunakan ONE WORLD Judgement System.

Klasifikasi masuk band akan ditentukan berdasarkan daftar Ketentuan Band dalam Formulir Pendaftaran. Ketentuan Band akan diinformasikan minimal 90 hari sebelum acara berlangsung. Sebuah band dapat mengajukan permintaan untuk perubahan ketentuan sampai ke 60 hari sebelum acara. Semua pemain harus menjadi anggota band yang dinilai.

Tidak ada tes, formasi atau figur wajib. Semua band yang berpartisipasi melakukan komposisi pilihan. Komposisi yang cocok untuk divisi di mana band ini ditempatkan.



Peraturan dan Regulasi KOMPETISI *STREET PARADE*

Kompetisi *street parade* akan dimulai pada titik yang ditandai dengan huruf "A". Semua band harus mulai dengan *drum major* yang memberikan sinyal untuk memulai *street parade*, dan personel band lainnya akan memulai *march* dengan musik. Jarak dari titik "A" ke titik "B" adalah 50 meter.

Daerah pertunjukan yang ditentukan adalah sebesar 50 meter (lebar) X 20 meter. (seperti yang ditunjukkan oleh kotak kuning dalam diagram). Setiap band diharuskan untuk melakukan *drill show* dengan musik di daerah yang sudah ditentukan. Harap diperhatikan bahwa Grand Stand berada di sisi kanan band. Sebuah *drill show* terdiri dari gerakan seperti memutar kanan dan kiri, sisi-sisi kanan dan kiri, berbaris cepat dan lambat, dll ...

Waktu pertunjukan dimulai ketika band melewati garis kuning pada titik "B". TIDAK ada waktu minimum untuk pertunjukan. Waktu pertunjukan maksimum adalah ENAM (6) menit. Semua penilaian berhenti setelah ENAM (6) menit waktu pertunjukan dalam area kompetisi. Band akan keluar dari sisi kanan area kompetisi. Selama prosesi keluar dari area kompetisi, band HARUS tetap memainkan musik.

Total waktu berakhir ketika personel band terakhir telah melewati titik keluar yang ditetapkan, ditandai dengan garis kuning pada titik "C". Band ini akan terus melakukan berbaris dengan musik sampai titik "D", di mana *drum major* akan memberikan sinyal pada band untuk berhenti bermain.

Dasar Penilaian

1. Kemampuan dan Penampilan band dalam menunjukkan formasi dan gaya akan dinilai secara individu. Pilihan formasi dan gaya tidak dinilai.
2. Penjurian untuk unit tambahan non-instrumental termasuk dalam nilai masing-masing band. Jika tidak terdapat unit tambahan, skor tersebut akan dinilai berdasarkan pada penampilan instrumentalis.
3. Divisi I dan II pada band akan dinilai dengan standar yang sama.
4. Hadiah akan diberikan berdasarkan skor yang diberikan oleh Juri Internasional.

Keseluruhan peringkat diperlukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh hadiah adalah:

Hadiah Pertama 85+ (90+ *Honours*)

Hadiah Kedua 80-84,9

Hadiah Ketiga 75-79,9

Semua band akan diberikan pernyataan *final standing* oleh *definit ion* berdasarkan kategorisasi mereka, terpisah dari hadiah yang diberikan.



Penjurian

Penjurian akan terstruktur dengan cara berikut:

- Musik (MU)
- Visual (VI)
- General Effect (GE)

Keterangan Musik

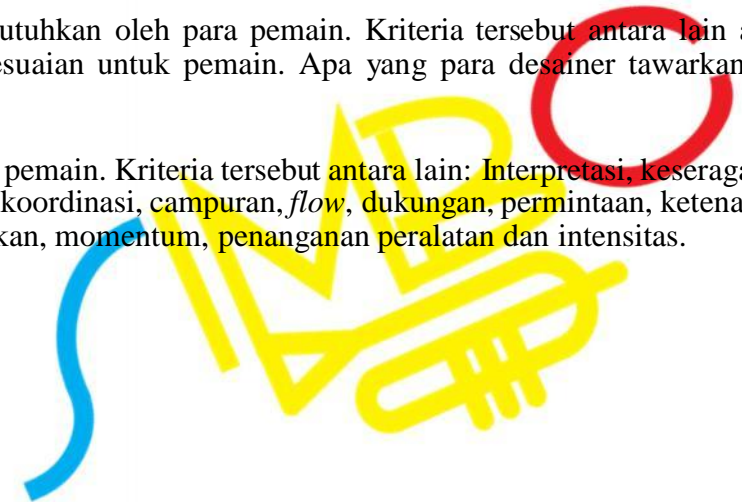
Dua sub dari keterangan Musik adalah sebagai berikut:

- Musik Repertoire (Apa yang dilakukan) (Kosakata)
Keterangan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas aransemen musik, pelatihan yang dibutuhkan oleh para pemain, permintaan dan kesesuaian dengan kemampuan pemain, potensi hiburan, instrumentasi, tekanan, ragam, campuran, idiom, dll. Apa yang ditawarkan desainer kepada program ini dan para pemain?
- Pertunjukan Musik (Bagaimana hal itu dilakukan) (Kecakapan)
Keterangan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas pertunjukan musik yang ditampilkan oleh para pemain. Kriteria antara lain: Teknik, kesenian, kualitas nada, intonasi, interpretasi, ekspresi, keseragaman, stamina, transparansi, kejelasan, keseimbangan dan berbaur artikulasi, dinamika, *phrasing*, tekanan, rasa, gaya, akurasi, kontrol Tempo & pola Ritme, Tahapan audio dan keselarasan vertikal pola berirama.

Keterangan Visual

Dua sub dari keterangan Visual adalah sebagai berikut:

- Visual Repertoire (apa yang dilakukan) (Kosakata)
Keterangan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas desain visual dan pelatihan yang dibutuhkan oleh para pemain. Kriteria tersebut antara lain adalah: Tingkat, permintaan, ragam, integrasi, formasi dan gaya, tanggung jawab bersama, kesesuaian untuk pemain. Apa yang para desainer tawarkan untuk program dan para pemain?
- Kinerja Visual (Bagaimana hal itu dilakukan) (Excellence)
Keterangan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas pertunjukan yang ditampilkan oleh para pemain. Kriteria tersebut antara lain: Interpretasi, keseragaman, formasi, fasilitas kemampuan gerakan, integrasi elemen termasuk sinkronisasi, kontinuitas, koordinasi, campuran, *flow*, dukungan, permintaan, ketenangan, kohesi, kejelasan, transparansi, sikap, presentasi, ketepatan, kesadaran spasial, kontrol gerakan, momentum, penanganan peralatan dan intensitas.



Keterangan General Effect

Keterangan ini diberikan untuk keseluruhan efek yang diciptakan oleh desain musik gabungan dan pertunjukan yang ditampilkan oleh para pemain. Hasil yang dicapai adalah hasil akhir APA yang pemain berikan dalam desain, material dan pelatihan + BAGAIMANA kemampuan dan cara mereka dalam mengkomunikasikan tanggung jawab ini.

Dua sub dari keterangan Efek Umum adalah:

- **Desain (Apa yang dilakukan) (Kosakata Desain)**
Keterangan ini mengukur keseluruhan efek dan dampak dari program ini, dengan mengevaluasi unsur dari program musik dan desain visual. **KRITERIA TERSEBUT ANTARA LAIN ADALAH:**
Kesatuan - Apakah saya melihat apa yang saya dengar dan mendengar apa yang saya lihat? Apakah Program ini, baik musik dan visual, terkoordinasi, menggunakan kontinuitas, tempo/kecepatan, dan audio/visual untuk pementasan menciptakan pengalaman lengkap yang dapat memikat penonton? Kontras dan Ragam - Apakah unsur-unsur Desain mencakup musik dan visual, mengeksplorasi ekstrem dalam konsep dan penggunaan, dan menggabungkan berbagai tingkat kemahiran, nuansa, klimaks dan resolusi? Kreativitas – Apapun gayanya, apakah Desain Program, baik musik dan visual, secara konsisten menggabungkan konsep yang segar dan ide-ide untuk menghasilkan dan memaksimalkan efek?
- **Pertunjukan (Bagaimana hal itu dilakukan) (Kecakapan)**
Keterangan ini mengukur pertunjukan yang dimainkan, mengevaluasi kualitas pertunjukan dan kemampuan komunikatif pemain baik dari perspektif musik dan visual.

KRITERIA TERSEBUT ANTARA LAIN ADALAH:

Pelatihan - Apakah Pemain menampilkan keterampilan dan teknik penting untuk pertunjukan yang mereka mainkan dalam program yang dipilih dan tantangan musik dan visual?

Komunikasi - Apakah Pemain menampilkan kemampuan untuk menyampaikan pesan kepada penonton, musik dan visual, emosi tertulis, suasana hati, dan semangat dengan konsisten?

Hiburan - Apakah Pemain memainkan peralatan mereka sambil tetap melibatkan penonton melalui kualitas pertunjukan yang maksimal?

Profesionalisme - Apakah Pemain menunjukkan kepercayaan diri, fokus dan keyakinan sepanjang pertunjukan?

Total Nilai: 100 Poin

