

CONTEST RULES & REGULATIONS INDONESIA DRUM CORPS CHAMPIONSHIP (IDCC)

DRUM CORPS – WORLD CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Peserta adalah Band/Unit dari Indonesia
- Unit mendaftarkan di divisi Drum Corps – World Class
- Jumlah pemain untuk divisi World Class, minimal 56 pemain (Diluar Field Commander)
- Tidak ada batasan usia
- Durasi minimal 10 menit, dengan waktu total per unit 20 menit

DRUM CORPS – OPEN CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Peserta adalah Band/Unit dari Indonesia
- Unit mendaftarkan di divisi Drum Corps –Open Class
- Jumlah pemain untuk divisi Open Class, minimal 22 pemain dan maksimal 72 Pemain, diluar Field Commander/Drum Majors
- Tidak ada batasan usia
- Durasi penampilan Minimal 8 menit, dengan waktu total per unit 20 menit

DRUM CORPS – ELEMENTARY SCHOOL CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

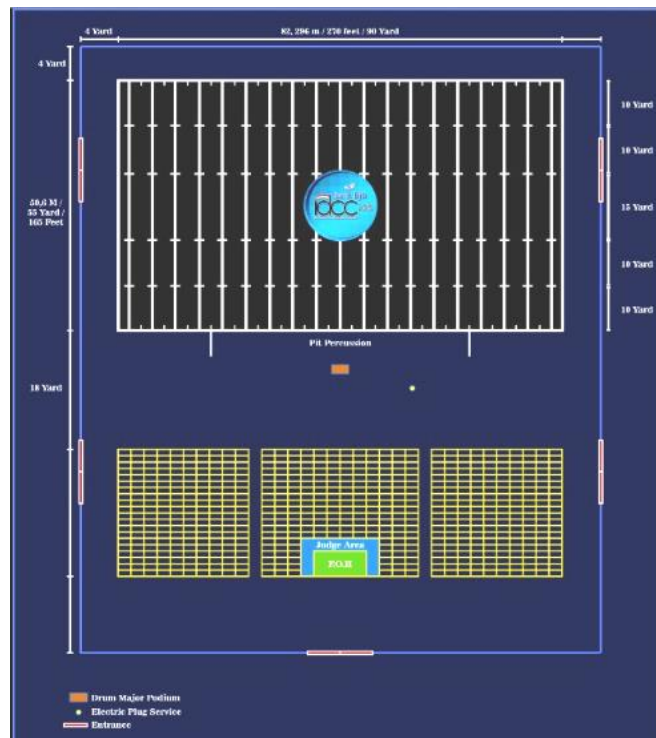
- Peserta adalah Band/Unit dari Indonesia
- Unit mendaftarkan di divisi Soundsport – Elementary School Class
- Jumlah pemain untuk divisi Soundsport – Elementary School, minimal 5 pemain
- Peserta adalah siswa Sekolah Dasar dengan melampirkan bukti data pelajar dari sekolah
- Tidak diperbolehkan menggunakan alumni untuk bermain

- Durasi penampilan Minimal 8 menit, dengan waktu total per unit 16 menit

DRUM CORPS – GENERAL RULES

- **VENUE (OUTDOOR)**

- Lapangan berbentuk persegi panjang
- Luas area pertunjukan maksimal adalah seluas 82,296 m /270 feet/ 90 yard x 50,6 m/165 feet/55 yard.
- Peserta bebas menentukan berapa ukuran lapangan yang akan digunakan untuk pertunjukkan



- **SISTEM PENILAIAN & JURI**

1	Music Performance :	Music Analysis	10%	
		Music Brass	10%	
		Music Percussion	10%	
	Total Point Music Performance		30%	
2	Visual Performance :	Visual Analysis	10%	
		Visual Proficiency	10%	
		Color Guard	10%	
	Total Point Visual Performance		30%	
3	General Effect :	General Effect 1	20%	
		General Effect 2	20%	
	Total Point General Effect		40%	
TOTAL NILAI KESELURUHAN			100%	

- Judging System yang digunakan IDCC adalah *Drum Corps International Judging System*
- Juri yang akan menjadi juri pada IDCC tahun ini adalah juri yang sudah di rekomendasikan oleh *Chief Judge Administrator (John Philips)*

- **CHAMPION & REWARDS**

- Juara akan ditentukan berdasarkan **Nilai Tertinggi** di masing-masing class/divisi
- Reward akan diberikan berdasarkan juara pada masing-masing class/divisi, dengan rincian :
 1. *The best Brass*
Diambil dari nilai rata – rata caption Music Brass (Semi Final – Final)
 2. *The best Percussion*
Diambil dari nilai rata – rata caption Music Percussion (Semi Final – Final)
 3. *The best Color Guard*
Diambil dari nilai rata – rata caption Color Guard (Semi Final – Final)
 4. *The best Effect*
Diambil dari nilai rata – rata caption General Effect (Semi Final – Final)
 5. *The best Music*
Diambil dari nilai rata – rata Total Music (Brass + Percussion + Music Analysis) (Semi Final – Final)
 6. *The best Visual*
Diambil dari nilai rata – rata Total Visual (CG+ Field Proficiency + Visual Analysis) (Semi Final – Final)
 7. *Best Front Ensemble*
Ditentukan oleh juri *Field Percussion*
 8. *Best Drum Major*
Ditentukan dari nilai tertinggi caption *Drum Major*

- **SHOWCASE (VIDEO EVALUATION)**

- Peserta Drum Corps dapat mengirimkan video pertunjukan maksimal 1 bulan sebelum kejuaraan.
- Video yang dikirim akan dievaluasi oleh juri DCI dan akan mendapatkan audio recording untuk evaluasi dari caption music, visual, dan effect
- Biaya pengiriman video \$225, dan akan mendapatkan gratis untuk pengiriman video pertunjukan yang pertama
- Peserta bebas mengirimkan beberapa video untuk evaluasi (biaya ditanggung peserta untuk pengiriman video ke 2 sampai seterusnya)
- Juri yang akan menilai dari DCI dan sudah ditentukan oleh *Chief Judge Administrator*

- **REKAMAN KOMENTAR**

- Mereka yang telah mendapatkan penilaian akan menerima rekaman komentar dari juri.
- Dan akan ada sesi bertemu dengan juri setelah Semifinal berakhir (*KRITIK*)

- **PERATURAN LAINNYA**

- A. PERALATAN MUSIK

- a. Peralatan perkusi, wajib digolongkan menjadi 2 bagian yaitu Front Ensemble dan Battery Percussion, peserta boleh menggunakan peralatan perkusi tambahan sebagai bagian dari pertunjukkan
- b. Peralatan tiup utama harus menggunakan Brass, jika ada peralatan selain brass yang digunakan akan digolongkan ke bagian dari Front Ensemble

- B. PROPERTI

- a. Setiap property beroda yang akan digunakan oleh peserta wajib menggunakan roda karet minimal 8 Inch, tidak runcing/lancip, berbahan karet, dan dengan ketentuan tidak merusak rumput.
- b. Tidak diperbolehkan menggunakan property yang berpotensi merusak rumput di lapangan. Panitia akan mengevaluasi semua jenis property yang akan digunakan, dan panitia berhak melarang peserta untuk menggunakannya dalam pertunjukkan apabila dinilai berisiko tinggi
- c. Semua perlengkapan Color Guard yang akan dilempar (Tossed) wajib menggunakan pelindung karet. Panitia akan mengevaluasi semua jenis perlengkapan yang akan digunakan, dan panitia berhak melarang peserta untuk menggunakannya dalam pertunjukkan apabila dinilai berisiko tinggi

- C. AMPLIFIKASI

- a. Penggunaan Amplifikasi
- b. Penggunaan alat system amplifikasi diizinkan.

- c. Di lokasi akan disediakan kabel ekstension beserta stop kontak, yang kekuatannya tak kurang dari 220 volt. Kelompok yang tampil harus memastikan untuk tidak menggunakan peralatan yang melebihi kapasitas listrik yang tersedia.
 - d. Penyesuaian diri setiap individu yang tampil terhadap lingkungan pertunjukan adalah tanggung jawab masing-masing Tim. Kami akan melakukan semua hal yang memungkinkan untuk mempertimbangkan kebutuhan logistic yang diperlukan, jauh-jauh hari sebelum pertandingan.
- D. PENGGUNAAN PERALATAN ELEKTRONIK.
- a. Musik” (atau “Musikal”) didefinisikan dengan susunan melodik, harmonic, dan atau rhythmic suara pada suatu waktu.
 - b. Instrument Elektronik” didefinisikan dengan suatu peralatan elektronik apapun yang memproduksi suara “Musikal”.
 - c. Sebuah “Sequence” atau “Loop,” didefinisikan dengan “Musik” hasil rekaman atau telah deprogram selama pertunjukan.
 - d. Human Voice didefinisikan dengan kata-kata yang diucapkan.
 - e. Musik dari peralatan elektronik yang diizinkan, hanya yang dimainkan live, pada waktu yang sebenarnya selama pertunjukan berlangsung.
 - f. Dilarang menggunakan musik Sequence
 - g. Dilarang menggunakan musik Loop.
 - h. Rekaman Sound Effect dan Human Voice boleh digunakan.
 - i. Segala materi yang memiliki Hak Cipta, wajib memperoleh izin terlebih dahulu.
- E. PETUNJUK BAGI PENYELENGGARA.
- a. Sediakan stop kontak dengan kekuatan 220 volt di lokasi pertunjukan untuk cadangan sound system.
 - b. Podium Conductor’s (atau areanya) disediakan penyelenggara, yang ditempatkan di bagian tengah depan area pertunjukan. Seluruh Tim menggunakan podium yang sama yang telah tersedia dan dapat menambahkannya.
- F. PERALATAN LAIN
- a. Dilarang menggunakan petasan, senjata api, tabung bertekanan, air, cairan mudah terbakar, dan atau material berbahaya (termasuk helium) didalam maupun di sekitar arena pertunjukan. Termasuk “Silly Strings” dan produk sejenis untuk gimmick/ efek.
 - b. Dilarang menggunakan bubuk atau sejenisnya, atau apapun yang dapat meninggalkan bekas dan sampah didalam dan sekitar arena pertunjukan.
 - c. Dalam situasi dimana arena pertunjukan merupakan lapangan rumput, dilarang menggunakan penutup “lantai”.

- d. Pertanyaan spesifik terkait batas-batas penggunaan peralatan yang diizinkan, harus ditanyakan tak kurang dari tujuh hari sebelum tanggal pertandingan. Kami akan proaktif memberikan informasi terkait hal tersebut.

G. STANDAR BENDERA (COLORS).

- a. Bendera Indonesia saat ini atau bendera sebelumnya, atau bendera nasional Negara berdaulat manapun, wajib diperlakukan dengan hormat setiap saat. Dilarang memperlakukan dengan buruk atau menggunakan dan memperlakukan secara kontroversial atau tidak semestinya.
- b. Jika tim anda bermaksud untuk menggunakan bendera nasional selama pertunjukan, atau jika ingin menempatkan didalam atau disekitar arena pertunjukan. Anda wajib bertanggung jawab mengikuti aturan serta kode etik sesuai kebijakan dan prosedur yang berlaku.
- c. Area pertunjukan, bukan tempat untuk mengungkapkan pernyataan politik negative dan kontroversial, atau untuk menebarkan kebencian. Dilarang menampilkan pertunjukan yang dianggap tidak pantas oleh penyelenggara.

H. PERILAKU TIM

a. TEMPAT MASUK MENUJU ARENA PERTUNJUKAN

- i. Setiap anggota tim, diperbolehkan untuk set-up dimanapun baik didalam maupun diluar arena sebelum permulaan Timing And Evaluation.
- ii. Demi melindungi seluruh hadirin, tidak satu pun anggota tim yang tampil diizinkan untuk melalui bagian depan atau garis depan arena pertunjukan, kecuali untuk mengambil property yang terjatuh.
- iii. Peserta tim dilarang memasuki area penonton. Harus tetap berada di arena pertunjukan.
- iv. Tim harus mengatur logistic di lokasi, atau sesuatu hal yang dapat menghalangi kelancaran arus lalu lintas peralatan serta property lainnya. Kami akan berusaha sekuat tenaga untuk berkomunikasi mengenai segala kemungkinan halangan tersebut sekurangngnya 7 hari sebelum pertandingan.

b. KELUAR ARENA PERTUNJUKAN

- i. Ketika meninggalkan arena pertunjukan, seluruh anggota tim harus pergi kearah yang ditentukan oleh staff penyelenggara.
- ii. Ketika pertunjukan tim selesai, tim harus langsung bergerak meninggalkan arena pertunjukan, tanpa menunda-nunda atau memainkan pertunjukan tambahan.

c. PERILAKU DI ARENA PERTUNJUKAN

- i. Semua peralatan dan perkakas music harus ditempatkan didalam arena pertunjukan. Setiap peralatan music diluar arena pertunjukan dilarang untuk dimainkan sebelum atau selama penampilan tim.

- ii. Peralatan atau property tambahan harus ditempatkan didalam arena pertunjukan.
 - iii. Jika ada peralatan apapun terlempar keluar arena pertunjukan, boleh diambil oleh salah satu dari anggota tim yang tampil.
 - iv. Seluruh peralatan yang jatuh harus diambil sebelum tim yang tampil meninggalkan arena.
- **HUKUMAN (Penalti) ATAS PELANGGARAN ATURAN (Rule Errors).**
 - Segala jenis hukuman atas pelanggaran yang terjadi, disepakati pada saat Technical Meeting

CONTEST RULES & REGULATIONS

INDONESIA DRUM CORPS CHAMPIONSHIP

(IDCC 2022)



SOUNDSPORT®

SOUNDSPORT – CHALLENGE CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Peserta adalah Band/Unit dari Indonesia ataupun Luar Negeri
- Unit mendaftarkan di divisi Soundsport – Challenge Class
- Jumlah pemain untuk divisi Soundsport – Challenge Class, minimal 5
- Tidak ada batasan usia
- Durasi penampilan Antara 4-6 menit, dengan waktu total per unit 10 menit

SOUNDSPORT – ELEMENTARY SCHOOL CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Peserta adalah Band/Unit dari Indonesia
- Unit mendaftarkan di divisi Soundsport – Elementary School Class
- Jumlah pemain untuk divisi Soundsport – Elementary School, minimal 5 pemain
- Peserta adalah siswa Sekolah Dasar dengan melampirkan bukti data pelajar dari sekolah
- Tidak diperbolehkan menggunakan alumni untuk bermain
- Durasi penampilan Antara 4-6 menit, dengan waktu total per unit 10 menit

SOUNDSPORT – SENIOR CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Unit mendaftarkan di divisi Soundsport – Senior Class

- Jumlah pemain untuk divisi Soundsport – Senior Class, minimal 5
- Peserta adalah siswa SMP-SMA dengan melampirkan bukti data pelajar
- Durasi penampilan Antara 4-6 menit, dengan waktu total per unit 10 menit

SOUNDSPORT – GENERAL RULES

- **VENUE (INDOOR)**
 - Lapangan berbentuk persegi panjang
 - Luas area pertunjukan adalah seluas 30 Yards x 20 Yards (27,432 m x 18,288 m).



- **SISTEM PENILAIAN & JURI**

MUSIC PERFORMANCE	30 Poin
• <i>Music Performance Brass</i>	<i>15 Poin</i>
• <i>Music Performance Percussion</i>	<i>15 Poin</i>
VISUAL PERFORMANCE	30 Poin
• <i>Visual Ensemble</i>	<i>15 Poin</i>
• <i>Color Guard</i>	<i>15 Poin</i>
OVERALL IMPRESSION	40 Poin
<hr/>	
TOTAL	100 Poin

- **CHAMPION & REWARDS**

- Juara akan ditentukan berdasarkan **Nilai Tertinggi** di masing-masing class/divisi
- Reward akan diberikan berdasarkan juara pada masing-masing class/divisi

- **REWARD UANG TUNAI (JIKA ADA) :**

- *Rewards uang tunai* akan keluar apabila jumlah total peserta minimal 3 unit
- Pihak penyelenggara akan memberikan hak uang tunai masing – masing pemenang, sesuai dengan nominal yang telah ditentukan di Technical Meeting
- Pencairan Hadiah uang tunai dilakukan setelah kejuaraan berlangsung, sesuai dengan kebijakan penyelenggara untuk waktu pencairan dan persyaratan administrasinya
- Rewards uang tunai akan dikeluarkan berdasarkan jumlah total peserta pada masing – masing divisi, dengan perhitungan 50% (dibulatkan ke atas)
 - Jika total peserta 4, maka rewards uang tunai akan diberikan kepada 2 band dengan total nilai tertinggi
 - Jika total peserta 5, maka rewards uang tunai akan diberikan kepada 3 band dengan total nilai tertinggi
 - Jika total peserta 6, maka rewards uang tunai akan diberikan kepada 3 band dengan total nilai tertinggi, Dan seterusnya

- **REWARD CAPTION**

- Music Performance terbaik
(Nilai Music Performance Brass + Nilai Music Performance Percussion)

- Visual Performance Terbaik
(Nilai Color Guard + Nilai Visual Ensemble)
- Overall Impression Terbaik
- Music Performance Brass Terbaik
- Music Performance Percussion Terbaik
- Visual Ensemble Terbaik
- Color Guard Terbaik
- Kostum Terbaik
- Drum Major Terbaik

- **PERATURAN LAINNYA**

- I. PERALATAN MUSIK

- c. Peralatan musik yang digunakan tidak dibatasi penggunaannya, baik alat musik tiup, gesek dan pukul

- J. PROPERTI

- a. Setiap property beroda yang akan digunakan oleh peserta disarankan menggunakan roda karet, dengan ketentuan tidak merusak lantai.
- b. Tidak diperbolehkan menggunakan property yang berpotensi merusak lantai di lapangan. Panitia akan mengevaluasi semua jenis property yang akan digunakan, dan panitia berhak melarang peserta untuk menggunakannya dalam pertunjukkan apabila dinilai berisiko tinggi
- c. Semua perlengkapan Color Guard yang akan dilempar (Tossed) wajib menggunakan pelindung karet. Panitia akan mengevaluasi semua jenis perlengkapan yang akan digunakan, dan panitia berhak melarang peserta untuk menggunakannya dalam pertunjukkan apabila dinilai berisiko tinggi

- K. AMPLIFIKASI

- e. Penggunaan Amplifikasi
- f. Penggunaan alat system amplifikasi diizinkan.

- g. Di lokasi akan disediakan kabel ekstension beserta stop kontak, yang kekuatannya tak kurang dari 220 volt. Kelompok yang tampil harus memastikan untuk tidak menggunakan peralatan yang melebihi kapasitas listrik yang tersedia.
 - h. Penyesuaian diri setiap individu yang tampil terhadap lingkungan pertunjukan adalah tanggung jawab masing-masing Tim. Kami akan melakukan semua hal yang memungkinkan untuk mempertimbangkan kebutuhan logistic yang diperlukan, jauh-jauh hari sebelum pertandingan.
- L. PENGGUNAAN PERALATAN ELEKTRONIK.
- j. Musik” (atau “Musikal”) didefinisikan dengan susunan melodik, harmonic, dan atau rhytmik suara pada suatu waktu.
 - k. Instrument Elektronik” didefinisikan dengan suatu peralatan elektronik apapun yang memproduksi suara “Musikal”.
 - l. Sebuah “Sequence” atau “Loop,” didefinisikan dengan “Musik” hasil rekaman atau telah deprogram selama pertunjukan.
 - m. Human Voice didefinisikan dengan kata-kata yang diucapkan.
 - n. Musik dari peralatan elektronik yang diizinkan, hanya yang dimainkan live, pada waktu yang sebenarnya selama pertunjukan berlangsung.
 - o. Dilarang menggunakan musik Sequence
 - p. Dilarang menggunakan musik Loop.
 - q. Rekaman Sound Effect dan Human Voice boleh digunakan.

CONTEST RULES & REGULATIONS

INDONESIA DRUM CORPS CHAMPIONSHIP

(IDCC 2022)



DRUMLINE BATTLE – CHALLENGE CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Peserta adalah Band/unit dari Indonesia ataupun Luar Negeri
- Unit mendaftarkan di divisi Drumline Battle – Challenge Class
- Peserta tidak dibatasi jumlah dan usia
- Bermain 2 paket penampilan (±2 menit)
- Diperbolehkan menggunakan peralatan elektrik, peralatan statis, dan property

DRUMLINE BATTLE – ELEMENTARY SCHOOL CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Unit mendaftarkan di divisi Drumline Battle – Elementary School Class
- Peserta adalah siswa Sekolah Dasar (Melampirkan bukti dari sekolah)
- Tidak diperbolehkan menggunakan alumni
- Bermain 2 paket penampilan (±2 menit)
- Diperbolehkan menggunakan peralatan elektrik, peralatan statis, dan property

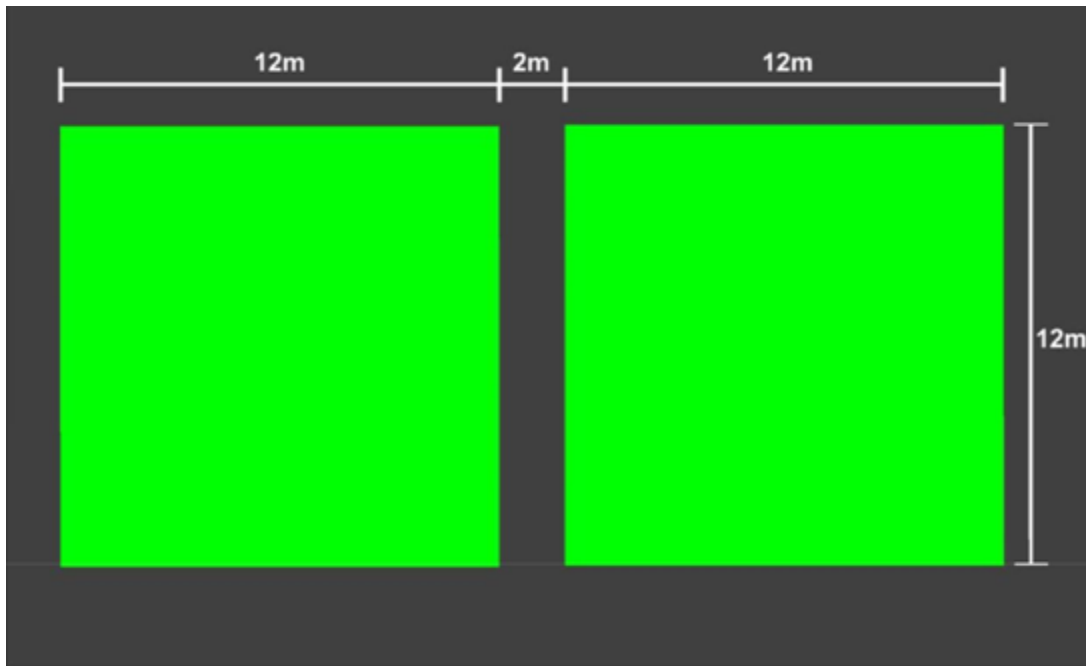
DRUMLINE BATTLE – GENERAL RULES

- **VENUE**

- Zona Battle berbentuk empat persegi panjang, dengan panjang tak kurang dari 26 meter, dan lebar 12 meter, didalamnya terdapat dua zona berbentuk segi empat dengan ukuran 12 x 12 meter yang dipisahkan dengan jarak 2 x 12 meter zona netral. Empat sudut Zona Battle akan diberi tanda visual.
- Zona Battle Zone tidak termasuk garis yard.

- Jika ukuran tempat pertandingan terpaksa diubah, unit unit peserta akan diberikan pemberitahuan terlebih dahulu sebelum waktu pertandingan.
- Penyesuaian diri terhadap lingkungan pertandingan bagi setiap individu merupakan tanggungjawab masing-masing peserta unit DrumLine Battle. Kami akan melakukan segala hal yang mungkin untuk dikomunikasikan mengenai kemungkinan kebutuhan logistic, dari jauh-jauh hari.

LAPANGAN DRUM BATTLE 2022



- **SISTEM PENILAIAN**

- Scoring System

Music Performance :	60%	All about music & ensemble	3 JUDGE
Visual Performance :	20%	All about visual marching style, costum & prop	1 JUDGE
Overall Impresion :	20%	How to entertain the audience, battle showmanship	1 JUDGE
TOTAL NILAI		100%	

- Prelims

- Prelims akan bermain dan diberikan penilaian oleh semua juri
 1. Music Performance
 2. Visual Performance
 3. Overall Impresion
- Urutan peserta akan dilihat dari perolehan poin tertinggi hingga poin terendah
- Peserta akan bertanding dengan lawan yang telah ditentukan berdasarkan urutan hasil Prelims

- **CHAMPION & REWARDS**

- Juara akan ditentukan berdasarkan **Hasil Battle**, peserta yang terus menang hingga babak final, dinyatakan keluar sebagai pemenang
- Reward akan diberikan berdasarkan juara pada masing-masing class/divisi

- **CAPTION REWARDS**

1. Best Prelims
(Total Nilai Tertinggi Pada Saat Prelims)
2. Best Music Performance
(Rata – rata nilai, dibagi dengan jumlah permainan selama Babak Knockout)
3. Best Visual Performance
(Rata – rata nilai, dibagi dengan jumlah permainan selama Babak Knockout)
4. Best Overall Impression
(Rata – rata nilai, dibagi dengan jumlah permainan selama Babak Knockout)
5. Best Costume
(Nilai diperoleh pada saat prelims)

- **PERATURAN LAINNYA**

- a. **INSTRUMEN MUSIK**

- Instrumen masing-masing unit DrumLine Battle boleh menggunakan segala jenis alat musik perkusi yang dimainkan

dengan cara dipukul/ditabuh untuk menciptakan bunyi real time, termasuk suara manusia.

- Penggunaan Stand Drum dibolehkan, namun demikian patut dipertimbangkan bahwa penampilan mandek akan berpengaruh negative terhadap keseluruhan rencana anda

b. PENGGUNAAN PERALATAN ELEKTRONIK

- Penggunaan alat elektronik diperbolehkan



CONTEST RULES & REGULATIONS INDONESIA DRUM CORPS CHAMPIONSHIP (IDCC)

STREET PARADE – CHALLENGE CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Peserta adalah Band/Unit dari Indonesia ataupun Luar Negeri
- Unit mendaftarkan di divisi Street Parade – Challenge Class
- Jumlah pemain untuk divisi Street Parade – Challenge Class, minimal 10 Pemain
- Tidak ada batasan usia

STREET PARADE – ELEMENTARY SCHOOL CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Unit mendaftarkan di divisi Street Parade – Elementary School Class
- Jumlah pemain untuk divisi Street Parade – Elementary School, minimal 10 Pemain
- Pemain adalah siswa Sekolah Dasar dengan melampirkan bukti dari sekolah
- Tidak diperbolehkan menggunakan alumni

STREET PARADE – SENIOR CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Unit mendaftarkan di divisi Street Parade – Senior Class
- Jumlah pemain untuk divisi Street Parade – Senior, minimal 10 Pemain
- Pemain adalah siswa SMP/SMA dengan melampirkan bukti dari sekolah
- Tidak diperbolehkan menggunakan alumni

STREET PARADE – MILITARY CLASS

- **PERSYARATAN UTAMA**

- Unit mendaftarkan di divisi Street Parade – Military Class
- Jumlah pemain untuk divisi Street Parade – Military Class, minimal 10 Pemain
- Band peserta berformat Military, dengan komposisi peralatan :
 - Snare drum Low Tension (LTS)
 - Tenor Drum
 - Bass Drum
 - Belira
 - Cymbals
 - Alat Tiup

STREET PARADE – GENERAL RULES

- **VENUE**

- Panjang lintasan maksimal 1,2 KM
- Bentuk lintasan menyesuaikan dengan venue yang digunakan

- **SISTEM PENILAIAN & JURI**

MUSIC PERFORMANCE	30 Poin
• <i>Music Performance Brass</i>	<i>15 Poin</i>
• <i>Music Performance Percussion</i>	<i>15 Poin</i>
VISUAL PERFORMANCE	30 Poin
• <i>Visual Ensemble</i>	<i>15 Poin</i>
• <i>Color Guard</i>	<i>15 Poin</i>
OVERALL IMPRESSION	40 Poin
<hr/> TOTAL	<hr/> 100 Poin

- **CHAMPION & REWARDS**

- Juara akan ditentukan berdasarkan **Nilai Tertinggi** di masing-masing class/divisi
- Reward akan diberikan berdasarkan juara pada masing-masing class/divisi

- **REWARD UANG TUNAI (JIKA ADA) :**

- *Rewards uang tunai* akan keluar apabila jumlah total peserta minimal 3 unit
- Pihak penyelenggara akan memberikan hak uang tunai masing – masing pemenang, sesuai dengan nominal yang telah ditentukan di Technical Meeting
- Pencairan Hadiah uang tunai dilakukan setelah kejuaraan berlangsung, sesuai dengan kebijakan penyelenggara untuk waktu pencairan dan persyaratan administrasinya
- Rewards uang tunai akan dikeluarkan berdasarkan jumlah total peserta pada masing – masing divisi, dengan perhitungan 50% (dibulatkan ke atas)
 - Jika total peserta 4, maka rewards uang tunai akan diberikan kepada 2 band dengan total nilai tertinggi
 - Jika total peserta 5, maka rewards uang tunai akan diberikan kepada 3 band dengan total nilai tertinggi
 - Jika total peserta 6, maka rewards uang tunai akan diberikan kepada 3 band dengan total nilai tertinggi
 - Dan seterusnya,

- **REWARD CAPTION**

- Music Performance terbaik
(Nilai Music Performance Brass + Nilai Music Performance Percussion)
- Visual Performance Terbaik
(Nilai Color Guard + Nilai Visual Ensemble)
- Overall Impression Terbaik
- Music Performance Brass Terbaik
- Music Performance Percussion Terbaik
- Visual Ensemble Terbaik
- Color Guard Terbaik

- Kostum Terbaik
- Mayoret Terbaik