



**Pedoman PENYELENGGARAAN
OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL
(O2SN)
TAHUN 2013**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS
TAHUN 2013**

KATA PENGANTAR

Salah satu program Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (SMA) Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2013, adalah Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN)) yang terdiri dari 5 (lima) cabang yaitu : karate, silat, atletik, tenis meja, dan bulutangkis. Kelima cabang olahraga ini pelaksanaannya dimulai dari tingkat sekolah, kab/kota, provinsi dan tingkat Nasional.

Tujuan dilaksanakan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN)) ini yaitu: memfasilitasi dan memotivasi para siswa yang mempunyai bakat di cabang olahraga, sehingga para siswa dapat meningkatkan skill dan kemampuan mereka sesuai dengan bidang yang dimiliki. Kegiatan ini sekaligus dalam upaya pembentukan sikap, mental, sportivitas, kejujuran dan rasa solidaritas yang tinggi antar sesama siswa yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Pedoman ini sebagai panduan pelaksanaan O2SN, bagi pelatih, juri/wasit, official, dan peserta, agar penyelenggaraan pertandingan/lomba berjalan sesuai dengan tata cara dan aturan yang telah disepakati bersama.

Semoga program ini mendapat dukungan dari semua lapisan masyarakat dan instansi terkait, baik yang ada di daerah maupun di tingkat pusat, sekaligus kritik dan saran sangat kami harapkan untuk kesempurnaan dalam memajukan olahraga di Indonesia.



Jakarta, Januari 2013
Direktur Pembinaan SMA,

Ir. Harris Iskandar, Ph.D
NIP. 196204291986011001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii

BAGIAN PERTAMA PEDOMAN UMUM

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Dasar Hukum	2
C. Maksud dan Tujuan	3
D. Hasil Yang Diharapkan	3
BAB II PENYELENGGARAAN O2SN	5
A. Cabang Olahraga Yang Dipertandingkan	5
B. Persyaratan Peserta	6
C. Persyaratan Pelatih	7
D. Mekanisme Pelaksanaan	7
E. Waktu Pelaksanaan	11
F. Pembiayaan	12
BAB III PENUTUP	13

BAGIAN KEDUA PERATURAN PERTANDINGAN

BAB I CABANG OLAHRAGA KARATE	15
A. Umum	15
B. Sistem Dan Jenis Pertandingan	16

BAB II CABANG OLAHRAGA PENCAK SILAT	41
A. Katagori Tunggal	45
B. Katagori Tanding	53
 BAB III CABANG OLAHRAGA ATLETIK	 67
A. Peraturan Perlombaan	67
B. Nomor Perlombaan	67
C. Peserta	67
D. Babak Penyisihan	67
E. Penentuan Lintasan dan giliran Lomba	68
F. Pemanggilan Atlet	68
G. Pertemuan Teknik	69
H. Delegasi Teknik	69
I. Hakim, Wasit dan Juri	69
J. Protes	70
K. Pakaian	70
L. Panjang Paku Spikes	70
M. Medali Kejuaraan dan Penentuan Pemenang	71
N. Upacara Penghormatan	71
O. Cara Memperkenalkan Atlet Sewaktu Lomba	71
P. Lain-lain	71
 BAB IV CABANG OLAHRAGA TENIS MEJA	 72
A. Peraturan Pertandingan	72
B. Nomor Pertandingan	72
C. Sistem Pertandingan	72
D. Peralatan/Perlengkapan Pertandingan	73
E. Ketentuan Yang Harus Diperhatikan/Tata Tertib	73
F. Hadiah Pemenang	73
G. Protes	74
H. Technical Meeting	74
I. Hukuman Disiplin	74

J. Hal Lain-lain	75
BAB V CABANG OLAHRAGA BULUTANGKIS	76
A. Peraturan Umum	76
B. Waktu dan Tempat	76
C. Peraturan Permainan	76
D. Sifat dan Sistem Pertandingan	77
E. Medali Yang Diperebutkan	77
F. Jumlah Peserta	77
G. Seeded dan Undian	77
H. Jadwal	77
I. Shuttle Cocks	78
J. Referee/Hakim Service/Hakim Garis	78
K. Protes	78
L. Peraturan Permainan	78
M. Ketentuan Peringkat / Ranking Dalam Pertandingan Setengah Kompetisi	80
N. Lain-lain	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Dalam Undang-Undang No 3 tahun 2003 tentang keolahragaan nasional disebutkan bahwa tujuan keolahragaan nasional adalah memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportifitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional serta mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa. Oleh karena itu pembinaan bidang olahraga bagi siswa dilakukan melalui pendidikan formal mulai taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi. Pelaksanaannya melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan serta dapat dilakukan pada kegiatan dan kegiatan Ekstrakurikuler. Sehingga diharapkan dapat memberikan pemahaman wawasan pengetahuan keolahragaan, memiliki kemampuan berolahraga dan meningkatkan derajat kesehatan.

Jenis dan cabang olahraga diserahkan di sekolah, yang sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. Ada beberapa sekolah telah memiliki klub-klub olahraga, baik olahraga perorangan maupun beregu. Klub yang telah terbentuk itulah para siswa dapat mengembangkan bakatnya secara intensif sehingga diperoleh prestasi olahraga secara optimal.

Prestasi yang telah dicapai pada tingkat internasional antara lain, tahun 2006 Indonesia berada pada peringkat keempat pertandingan bridge ASEAN di Bangkok. Pada bulan Oktober 2006, Indonesia berhasil meraih 1 medali emas dan 1 perak dan 1 perunggu pada kejuaraan karate dunia

Shotokan Karate-Do International Federation Championships di Jepang. Tahun 2009 Indonesia berhasil meraih 1 medali emas dan 2 medali perak pada even Copenhagen Open Karate Junior and Cadet Championship yang diselenggarakan di Kota Copenhagen, Denmark. Dan banyak lagi keikutsertaan pelajar Indonesia dalam ajang kompetisi olahraga di ASEAN, Asia dan internasional.

Untuk memberikan motivasi dan menyalurkan bakat dan minat siswa terhadap keolahragaan di sekolah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas telah memprogramkan kompetisi beberapa cabang olahraga. Mulai tahun 2006 kompetisi olahraga pelajar tersebut diberi nama Pekan Olahraga Pelajar SMA (POPSMA). Dan sejak tahun 2008 hingga sekarang kegiatan ini dinamakan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN). Kegiatan ini dilaksanakan secara berjenjang mulai tingkat sekolah, kabupaten/kota, propinsi dan nasional. Juara pertama O2SN tingkat nasional di siapkan untuk mengikuti kompetisi olahraga pelajar di tingkat internasional.

Sehubungan dengan penyelenggaraan kegiatan tersebut maka Direktorat Pembinaan SMA perlu memberikan informasi kepada penyelenggara di daerah. Informasi tersebut disusun dalam sebuah pedoman penyelenggaraan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN)

B. Dasar Hukum

1. Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang Undang N0. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

3. Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional.
4. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 34 tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Prestasi Siswa.

C. Tujuan

Sedangkan tujuan penyelenggaraan O2SN Tingkat Nasional ini adalah untuk:

1. Membina generasi muda agar menjadi manusia yang sehat jasmani dan rohani, serta mampu berkompetisi secara sehat, fair dan sportif.
2. Meningkatkan prestasi atlet pelajar SMA sehingga bisa dijadikan salah satu indikator keberhasilan pembinaan olahraga pelajar di sekolah.
3. Memberikan pengalaman secara nasional melalui kompetitif dengan atlet pelajar SMA masing-masing provinsi dengan berbagai tipe karakter, dan tingkat keterampilan yang berbeda-beda.
4. Mempererat persahabatan, membina persatuan dan kesatuan bangsa sesama pelajar SMA untuk memperkuat ketahanan nasional.

D. Hasil yang Diharapkan

1. Terciptanya suasana kompetisi yang sehat dan sportif antar siswa, antar sekolah, antar kabupaten/kota dan antar propinsi di bidang olahraga.

2. Terwujudnya mutu Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yaitu siswa yang memiliki pemahaman dan wawasan pengetahuan keolahragaan serta terwujudnya siswa yang sehat jasmani dan rohani.
3. Terwujudnya rasa persatuan dan kesatuan bangsa untuk memperkuat ketahanan nasional.

BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN O2SN

A. Cabang Olahraga yang Dipertandingkan

Cabang olahraga yang dipertandingkan pada kegiatan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) tahun 2013 adalah sebagai berikut :

No	Cabang Olahraga	Peserta			Nomor Pertandingan
		Putra	Putri	Official	
1.	Karate	3	3	1	1. Kata Perorangan Putra 2. Kumite -61Kg Putra 3. Kumite +61 Kg Putra 4. Kata Perorangan Putri 5. Kumite -53 Kg Putri 6. Kumite +53 Kg Putri
2.	Pencak Silat	3	3	1	1. Tunggal Putra 2. Tunggal Putri 3. Tanding Kelas B Putra 4. Tanding Kelas B Putri 5. Tanding Kelas F Putra 6. Tanding Kelas F Putri
3.	Atletik	3	3	1	1. Lari 100 M Putra 2. Lompat Jauh Putra 3. Loncat Tinggi Putra 4. Lari 100 M Putri 5. Lompat Jauh Putri 6. Loncat Tinggi Putri
4.	Tenis Meja	1	1	1	Perorangan : <ul style="list-style-type: none"> • Tunggal putra • Tunggal putri
5.	Bulutangkis	1	1	1	Perorangan <ul style="list-style-type: none"> • Tunggal putri • Tunggal putra

Untuk tingkat nasional masing-masing provinsi mengirimkan 22 peserta dan 5 orang pelatih (dana transportasi berasal dari dana dekonsentrasi)

B. Persyaratan peserta

Persyaratan umum peserta O2SN adalah:

1. Peserta adalah siswa SMA negeri atau swasta yang duduk di kelas X dan XI pada tahun pelajaran 2012/2013;
2. Menyerahkan foto copy Surat Tanda Kelulusan (STKL) SMP (legalisir), foto copy raport (legalisir), foto copy kartu pelajar/OSIS, pas foto, dan foto copy akte kelahiran (legalisir).
3. Bebas dari penyalahgunaan Narkoba
4. Peserta bukan atlet yang pernah menjuarai event Internasional
5. Peserta bukan atlet yang pernah meraih medali emas dalam event O2SN
6. Peserta bukan atlet yang berasal dari sekolah binaan PPLP
7. Peserta bukan berasal dari SMA Olahraga;
8. Peserta tidak sedang mengikuti pelatnas
9. Peserta membawa surat keterangan sehat dari dokter
10. Usia peserta pada tahun 2013 tidak lebih dari 18 tahun, batas akhir kelahiran pada tahun 1995
11. Untuk tingkat sekolah adalah siswa yang memiliki prestasi dibidang olahraga pada cabang yang dipertandingkan;
12. Peserta di tingkat kabupaten/kota adalah siswa yang diusulkan oleh kepala sekolah;

13. Peserta di tingkat provinsi adalah siswa yang menjadi pemenang di tingkat kabupaten/kota;
14. Peserta di tingkat nasional adalah siswa yang menjadi pemenang di tingkat provinsi.

Apabila tidak sesuai dengan persyaratan umum di atas, maka kepada yang bersangkutan tidak diperkenankan untuk mengikuti pertandingan/perlombaan.

C. Persyaratan pelatih :

Pelatih yang mendampingi atlet adalah pelatih yang sudah mengikuti penataran kepelatihan minimal tingkat provinsi dan ditunjuk oleh Dinas Pendidikan Provinsi

D. Mekanisme Pelaksanaan

Kegiatan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu :

1. Tingkat Sekolah

Kepala sekolah bersama guru Pembina OSIS dan guru Penjaskespor melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

- a. Memilih siswa yang memiliki prestasi pada cabang olahraga yang dipertandingkan (persyaratan siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan)
- b. Tim/peserta yang dikirim merupakan perwakilan sekolah, yang disahkan dengan SK kepala sekolah.
- c. Mengirim siswa/tim cabang olahraga yang dipertandingkan, untuk mengikuti seleksi pada tingkat kabupaten/kota.

Pengiriman data peserta dari sekolah ke kabupaten/kota paling lambat pada minggu ke 4 (empat) bulan Februari 2013.

2. Tingkat Kabupaten/Kota

Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Membentuk kepanitiaan O2SN tingkat kabupaten/kota, dengan melibatkan pengurus organisasi cabang olahraga di tingkat kab/Kota
- b. Memberitahukan kegiatan O2SN ke SMA negeri/swasta yang ada di wilayahnya, selambat-lambatnya 1 (satu) bulan sebelum kegiatan O2SN tingkat kabupaten/kota diselenggarakan;
- c. Mempersiapkan penyelenggaraan pertandingan/perlombaan, meliputi akomodasi, konsumsi, tempat pertandingan, juri/wasit, aturan pertandingan, dll;
- d. Tim keabsahan dilaksanakan H-1 sebelum pelaksanaan. Setelah lulus dari tim keabsahan, maka peserta dapat menerima ID Card
- e. Melaksanakan kegiatan O2SN dan menentukan pemenang pertandingan untuk setiap cabang olahraga yang dipertandingkan/dilombakan. Kepada pemenang dapat diberikan piagam penghargaan, piala dan hadiah sesuai dengan kondisi daerah masing-masing;
- f. Mengirimkan pemenang setiap cabang olahraga yang dipertandingkan untuk mengikuti O2SN di tingkat provinsi. Jika pemenang I berhalangan, dapat digantikan oleh rangking di bawahnya.

- g. Selambat-lambatnya dalam waktu 1(satu) minggu setelah penyelenggaraan berakhir, Panitia wajib menyampaikan laporan kepada Dinas Pendidikan Provinsi dan tembusannya disampaikan kepada Direktorat Pembinaan SMA.

Penyelenggaraan O2SN di tingkat kabupaten/kota dilaksanakan paling lambat pada minggu ke 2 (dua) April 2013.

2. Tingkat Provinsi

Dinas Pendidikan Provinsi melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Membentuk kepanitiaan O2SN tingkat provinsi, dengan melibatkan pengurus organisasi cabang olahraga di tingkat Provinsi
- b. Memberitahukan kegiatan O2SN ke Dinas Pendidikan kabupaten/kota yang ada di wilayahnya, selambat-lambatnya pada bulan Maret 2011;
- c. Mempersiapkan penyelenggaraan pertandingan/perlombaan, meliputi akomodasi, konsumsi dan tempat pertandingan, juri/wasit, aturan pertandingan, dll;
- d. Tim keabsahan dilaksanakan H-1 sebelum pelaksanaan. Setelah lulus dari tim keabsahan, maka peserta dapat menerima ID Card
- e. Melaksanakan kegiatan O2SN tingkat provinsi dan menentukan pemenang pertandingan untuk setiap cabang olahraga yang dipertandingkan/dilombakan. Kepada pemenang dapat diberikan piagam penghargaan, piala dan hadiah sesuai dengan kondisi daerah masing-masing;
- f. Mengirimkan pemenang setiap cabang olahraga yang dipertandingkan untuk mengikuti O2SN di tingkat nasional. Jika pemenang I berhalangan, dapat digantikan oleh rangking di bawahnya.

- g. Selambat-lambatnya dalam waktu 2 (dua) minggu setelah penyelenggaraan berakhir, Panitia wajib menyampaikan laporan kepada :

Subdit Kegiatan Kelembagaan dan Peserta Didik

Direktorat Pembinaan SMA

Jl. R.S. Fatmawati, Cipete

Jakarta Selatan 12410

Telp. 021 75912056, 021 75908519; Fax. 021 75912057

Penyelenggaraan O2SN di tingkat provinsi dilaksanakan secara serempak di seluruh Indonesia pada minggu ke 2 (dua) Mei 2013. Informasi selanjutnya akan disampaikan oleh Dinas Pendidikan Provinsi pada surat pemberitahuan, panduan pelaksanaan dan bentuk lainnya.

4. Tingkat Nasional.

Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah melakukan kegiatan sebagai berikut :

- a. Membentuk kepanitiaan O2SN tingkat nasional, dengan melibatkan instansi terkait;
- b. Menyusun disain dan pedoman penyelenggaraan O2SN, sebagai acuan penyelenggaraan pada semua tingkatan;
- c. Melakukan koordinasi dengan semua unsur terkait, termasuk Kantor Kementerian Pemuda dan Olahraga, Pengurus Cabang Olahraga Tingkat Pusat, dinas pendidikan provinsi dan lain-lain.
- d. Memberitahukan kegiatan O2SN ke dinas pendidikan provinsi dan kabupaten/kota di seluruh Indonesia, selambat-lambatnya pada bulan April 2013;

- e. Mempersiapkan penyelenggaraan pertandingan/perlombaan, meliputi akomodasi, konsumsi dan tempat pertandingan, juri/wasit, aturan pertandingan, dll;
- f. Tim keabsahan dilaksanakan H-1 sebelum pelaksanaan. Setelah lulus dari tim keabsahan, maka peserta dapat menerima ID Card
- g. Melaksanakan kegiatan O2SN tingkat nasional dan menentukan pemenang pertandingan untuk setiap cabang olahraga yang dipertandingkan/dilombakan. Kepada pemenang akan diberikan piagam penghargaan, medali dan hadiah sesuai dengan ketentuan.
- h. Selambat-lambatnya dalam waktu 2 (dua) minggu setelah selesai penyelenggaraan O2SN, Panitia wajib menyampaikan laporan kepada Direktur pembinaan Sekolah Menengah.

Penyelenggaraan O2SN di tingkat nasional dilaksanakan pada minggu ke 5 (lima) Juni 2013, yang akan diikuti oleh 726 orang peserta dan 165 official. Informasi selanjutnya akan disampaikan oleh Panitia Pelaksana dalam bentuk surat pemberitahuan, panduan pelaksanaan dan bentuk lainnya.

E. Waktu Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) tahun 2013 sebagai berikut :

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Tempat Pelaksanaan
1.	Tingkat Sekolah	Minggu Ke 4 (empat) bulan Februari 2013	Ditentukan sekolah
2.	Tingkat Kab/Kota	8 s.d. 13 April 2013	Ibukota Kab/Kota
3.	Tingkat Provinsi	6 s.d. 11 Mei 2013	Ibukota Provinsi
4.	Tingkat Nasional	30 Juni s.d 6 Juli 2013	Kalimantan Timur

F. Pembiayaan

1. Penyelenggaraan seleksi olahraga di tingkat sekolah dibiayai melalui RAPBS (Rencana Anggaran Pendapatan dan Belanja Sekolah) atau dana lain yang sah dan tidak mengikat.
2. Penyelenggaraan O2SN di tingkat kabupaten/kota bersumber dari dana APBD (Anggaran Pendapatan Belanja Daerah) atau dana lain yang sah dan tidak mengikat.
3. Penyelenggaraan O2SN di tingkat provinsi bersumber dari dana APBD (Anggaran Pendapatan Belanja Daerah) atau dana lain yang sah dan tidak mengikat.
4. Penyelenggaraan O2SN di tingkat nasional 2013 dibiayai dengan dana APBN (Anggaran Pendapatan Belanja Negara) atau dana lain yang sah dan tidak mengikat.

BAB III

P E N U T U P

Keberhasilan penyelenggaraan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) tahun 2013 ditentukan oleh semua unsur yang berkepentingan dalam melaksanakan kegiatan secara tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dengan memahami pedoman ini diharapkan panitia penyelenggara, peserta dan pihak-pihak lain dapat melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya sehingga kegiatan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) ini mencapai hasil yang maksimal.

Kami sangat mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan masukan bagi perbaikan penyelenggaraan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) di tahun-tahun mendatang.

Semoga pedoman ini dapat mencapai sasaran yang diharapkan.

PERATURAN PERTANDINGAN

PERATURAN PERTANDINGAN KARATE

A. UMUM

1. Panitia pelaksana
 - a. Pertandingan karate dilaksanakan oleh panitia pelaksana (Panpel) pertandingan yang ditunjuk dari Pengurus Besar Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia (FORKI) yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan pertandingan.
 - b. Wasit dan juri yang bertugas telah mendapat rekomendasi dari Pengurus Besar FORKI.
2. Peraturan Pertandingan
 - a. Peraturan pertandingan yang akan digunakan adalah peraturan pertandingan JUNIOR dari World Karate Federation (WKF) versi 7 Tahun 2012 untuk KUMITE dan World Karate Federation (WKF) versi 8 Tahun 2013 untuk KATA.
 - b. Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.
3. Waktu dan Tempat Pertandingan

Waktu dan tempat pertandingan menyesuaikan dengan Jadwal Kegiatan O2SN.
4. Peserta
 - a. Setiap Provinsi diwakili 3 atlet Putra dan 3 atlet Putri yang bertanding pada 6 (enam) kelas Putra dan Putri.
 - b. Setiap kelas hanya diikuti oleh 1 (satu) orang yang mewakili daerah (tidak boleh bermain rangkap).

5. Kelas Pertandingan

a. Kata

- 1) Kata Perorangan Putri
- 2) Kata Perorangan Putra

b. Kumite

- 1) Kumite kelas – 53 kg putri (1 emas ; 1 perak ; 2 perunggu)
- 2) Kumite kelas + 53 kg putri (1 emas ; 1 perak ; 2 perunggu)
- 3) Kumite kelas - 61 kg putra (1 emas ; 1 perak ; 2 perunggu)
- 4) Kumite kelas + 61 kg putra (1 emas ; 1 perak ; 2 perunggu)

B. SISTEM DAN JENIS PERTANDINGAN

1. Sistem Pertandingan

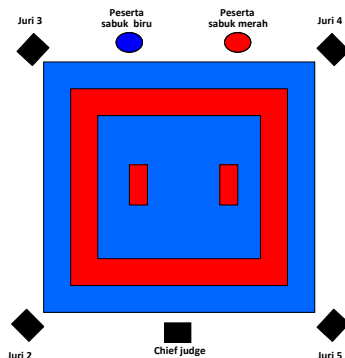
- a. Sistem pertandingan yang diterapkan sistem eliminasi dengan referchance.
- b. Jumlah dan pembagian pool ditentukan melalui rapat teknik.

2. Jenis Pertandingan

Jenis pertandingan adalah KATA dan KUMITE

I. PERATURAN KATA (KEINDAHAN JURUS)

A. AREA PERTANDINGAN



1. Area pertandingan harus datar dan bebas dari bahaya.
2. Area pertandingan harus mempunyai ukuran efisien , sehingga tidak mengganggu penampilan KATA.



B. PAKAIAN RESMI

1. Kontestan dan juri harus mengenakan seragam resmi seperti ditentukan dalam pasal 2 peraturan kumite.



2. Kontestan putri boleh menggunakan Jilbab (Hijab), namun Jilbab (Hijab) harus berwarna Hitam.
3. Setiap orang yang tidak mematuhi peraturan ini akan disampingkan/tidak diikut sertakan.

PENJELASAN

- I. Karate-gi tidak boleh berubah selama penampilan KATA, apabila sabuk kontestan terlepas dari ikatan, maka kontestan yang bersangkutan akan di diskualifikasi.
- II. Kontestan yang berpakaian tidak benar akan diberikan satu menit untuk memperbaikinya.

C. PENGATURAN PERTANDINGAN KATA

1. Dalam peraturan pertandingan KATA WKF versi 8 Tahun 2013 Shitei dan Tokui tidak berlaku, setiap kontestan boleh memainkan jenis KATA apapun yg terdaftar di WKF, pada setiap babak.
2. Dalam pertandingan KATA system eliminasi dengan repechage akan diterapkan.
3. Kontestan harus menampilkan KATA yang berbeda dalam setiap putaran. Sekali KATA sudah dimainkan maka tidak boleh diulang.

PENJELASAN

1. Jumlah dan tipe kata yang dibutuhkan adalah tergantung dari jumlah peserta yang mendaftar, sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Peserta	Kata yang dibutuhkan
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

D. PANEL JURI

1. Panel yang terdiri dari lima juri untuk setiap partai akan ditugaskan oleh Komisi Wasit atau Tatami Manager.
2. Sebagai tambahan pencatat skor dan pembuat pengumuman akan ditunjuk.

E. KRITERIA UNTUK KEPUTUSAN

1. Pertandingan KATA harus ditampilkan dengan kemampuan dan harus mendemonstrasikan satu pemahaman yang jelas terhadap prinsip tradisional yang terkandung didalamnya. Dalam menilai penampilan kontestan (perorangan) atau tim juri akan melihat pada :
 - a. Satu demonstrasi yang sebenarnya dari arti KATA
 - b. Ketetapan waktu, ritme, kecepatan, keseimbangan dan fokus kekuatan (KIME)
 - c. Pernafasan yang baik dan benar sebagai penolong dalam hal KIME
 - d. Fokus perhatian yang benar (CHAKUGAN) dan konsentrasi.
 - e. Kuda-kuda yang benar (DACHI) dengan penekanan pada kaki yang benar dan telapak kaki datar pada lantai.
 - f. Penekanan yang baik pada perut (HARA) dan tidak ada gerak keatas atau kebawah dari pinggul ketika bergerak.
 - g. Bentuk yang benar (KIHON) dari gaya yang ditampilkan.
 - h. Penampilan juga harus dievaluasi dengan maksud untuk melihat hal hal lainnya, sebagaimana tingkat kesulitan dari Kata.
2. Kontestan yang berhenti pada saat KATA berlangsung atau menampilkan KATA yang berbeda dengan yang diumumkan atau yang dicatat pada table skor, akan didiskualifikasi.
3. Kontestan yang menampilkan KATA yang tidak diizinkan atau mengulangi KATA akan didiskualifikasi.

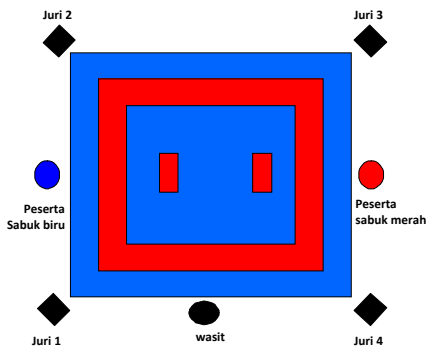
F. PELAKSANAAN PERTANDINGAN

1. Saat dimulai pertandingan dari setiap putaran kontestan menjawab panggilan namanya kemudian kontestan yang satu mengenakan sabuk merah (Aka) sedangkan yang satunya menggunakan sabuk biru (AO), dan berbaris pada parimeter area pertandingan yang menghadap Juri kepala. Setelah memberi hormat kepada Panel Juri, AO kemudian mundur keluar arena pertandingan untuk menunggu giliran dan Aka akan bergerak maju kedalam arena pertandingan. Setelah memberi hormat ke arah Panel Juri dan pengumuman nama KATA yang akan diperagakan dan memulai. Setelah menyelesaikan tampilan KATA Aka akan meninggalkan area untuk menunggu penampilan AO. Setelah KATA AO diselesaikan, keduanya akan kembali keperimeter arena pertandingan dan menunggu keputusan dari Panel.
2. Jika KATA dipertunjukkan tidak sesuai dengan peraturan atau terdapat beberapa penyimpangan, Juri kepala dapat memanggil para juri untuk menginformasikan dan memberikan keputusan.
3. Jika satu kontestan didiskualifikasikan, Juri Kepala akan membuat isyarat bendera (sebagaimana terdapat pada sinyal torimasen kumite).
4. Setelah kedua kontestan menyelesaikan KATA, kontestan akan berdiri berdampingan pada perimeter. Juri kepala akan menyerukan keputusan (Hantei) dan meniup peluit 2 nada tone. Dan pada saat bersamaan Para Juri akan memberikan suaranya.

5. Keputusan yang dibuat harus antara Aka atau AO. Tidak ada nilai seri/seimbang yang diberikan, kontestan yang menerima mayoritas suara terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang dan diumumkan oleh penyiar.
6. Para peserta pertandingan akan memberi hormat pada satu sama lainnya, kemudian kepada Panel juri dan kemudian meninggalkan arena pertandingan.

II. PERATURAN KUMITE (PERTARUNGAN)

A. AREA PERTANDINGAN KUMITE



1. Area pertandingan harus rata dan tidak berbahaya.
2. Area pertandingan harus berupa area persegi berdasarkan standar WKF, dengan sisi-sisi sepanjang delapan meter (diukur dari luar) dengan tambahan dua meter pada semua sisi-sisi sebagai area aman, dan tempat peserta yang bertanding dan merupakan area kompetisi serta area aman.

3. Garis posisi wasit adalah berjarak 2 meter dari garis tengah (titik tengah) dengan panjang garis 0.5 meter.
4. Dua garis parallel masing-masing sepanjang 1 meter dibuat dengan jarak 1.5 meter dari titik tengah area pertandingan dan berada 90 derajat dengan garis wasit, untuk posisi Kontestan (Aka dan AO).
5. Setiap Juri akan duduk di setiap sudut daerah aman area pertandingan. Wasit dapat bergerak bebas mengelilingi area pertandingan, termasuk daerah aman tempat para Juri duduk. Setiap Juri akan dilengkapi bendera merah dan biru.
6. Match Supervisor akan duduk diluar area pertandingan pada area aman, disebelah kanan atau kiri dari wasit. Dia akan dilengkapi dengan sebuah bendera merah dan sebuah peluit.
7. Pengawas skor duduk dimeja administrasi, antara pencatat skor dan pencatat waktu.
8. Para Pelatih akan duduk diluar area aman, dimana sudut pandang mereka disisi yang berhadapan dengan meja official. Apabila Area pertandingan dibuat bertingkat, maka pelatih akan ditempatkan diluar area bertingkat tersebut.
9. Garis batas harus dibuat berjarak satu meter dari tempat beristirahat dalam area pertandingan dengan warna berbeda dari keseluruhan area pertandingan.

B. PAKAIAN RESMI

1. Kontestan dan pelatih harus mengenakan seragam resmi sebagaimana yang telah ditentukan.
2. Komisi Wasit dapat menindak peserta atau kontestan yang melanggar peraturan.

WASIT



- a. Wasit dan juri harus mengenakan seragam resmi yang ditentukan oleh Komisi Wasit, seragam ini harus dipakai pada semua kesempatan tournament pelatihan / penataran.
- b. Pakaian seragam resmi wasit adalah sebagai berikut :
 - ❖ Jas/semi jas berwarna biru navy dengan dua buah kancing perak
 - ❖ Kemeja putih lengan pendek
 - ❖ Dasi resmi tanpa pin dasi
 - ❖ Celana panjang dengan warna abu-abu terang polos. Dan tidak digulung keluar. (Apendix 11)
 - ❖ Kaos kaki berwarna biru gelap atau hitam, dan sepatu anti slip berwarna hitam (karet) atau tidak merusak matras saat digunakan.
 - ❖ Wasit/juri perempuan boleh menggunakan jepit rambut.

KONTESTAN



1. Kontestan harus mengenakan karate-gi berwarna putih yang tidak menggunakan corak atau garis garis atau bordiran pribadi. Hanya emblem Nasional atau bendera negara yang boleh dipakai, emblem ini dipasang pada dada kiri karate-gi dan ukuran keseluruhan emblem tidak boleh melebihi 12 cm x 8 cm (appendix 9). Hanya label produk asli / orisinil yang dapat terlihat pada karate-gi. Sebagai tambahan, nomor identifikasi yang dikeluarkan oleh panitia pelaksana dapat dikenakan pada bagian punggung. Satu kontestan harus mengenakan sebuah sabuk berwarna merah dan satu lainnya sabuk berwarna biru, sabuk merah dan biru harus berukuran sekitar 5 cm lebarnya dengan panjang 15 cm terurai dari sampul ikat. Sabuk harus berwarna merah dan biru polos tanpa bordiran pribadi atau iklan atau logo lain selain label produk asli dari pabrik.
2. Karate-gi bagian atas, ketika diikat diseputar pinggang dengan sabuk, harus memiliki panjang minimum yang menutupi / mengkover pinggul, tapi tidak boleh melebihi dari $\frac{3}{4}$ panjang paha. Untuk wanita, kaos putih polos dapat dikenakan didalam karate-gi.
3. Panjang maksimum lengan karate-gi tidak boleh melebihi/ melewati lekukan pergelangan tangan dan tidak boleh lebih pendek dari setengah dari lengan (siku-siku), lengan karate-gi tidak diperkenankan untuk digulung.

4. Celana harus cukup panjang untuk menutupi sekurang-kurangnya dua pertiga dari tulang kering dan tidak boleh mencapai dibawah tulang mata kaki dan tidak boleh digulung.
5. Kontestan harus menjaga rambutnya agar tetap rapih dan dipangkas sampai batas yang tidak mengganggu penglihatan dan sasaran, hachimaki (ikat kepala), tidak diijinkan, kalau wasit menganggap rambut kontestan terlalu panjang dan atau tidak rapi, Wasit dapat mengeluarkan kontestan dari lapangan / area pertandingan. Ikat rambut dari metal tidak diijinkan demikian juga jepitan rambut dari metal, pita dan perhiasan lainnya dilarang. 1 Ikatan ekor kuda yang di perbolehkan.
6. Kontestan harus berkuku pendek dan tidak diijinkan mengenakan objek-objek metalik atau yang lainnya yang mungkin dapat melukai lawan mereka. Penggunaan kawat gigi harus disetujui dulu oleh wasit dan dokter resmi, dan merupakan tanggung jawab penuh dari kontestan atas setiap luka / kecelakaan.
7. Berikut ini perlengkapan pelindung yang diwajibkan :
 - 1.1 Hand Protector yang diwajibkan oleh WKF, satu kontestan menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna biru.



1.2 Gum Shield



1.3 Body protector (untuk semua kontestan) ditambah chest protector untuk kontestan wanita (apabila ada).



1.4 Pelindung tulang kering dan tempurung kaki yang diwajibkan oleh WKF, satu kontestan menggunakan merah yang lainnya biru.



Pelindung wilayah alat vital tidak wajib, tapi apabila digunakan, maka bentuk dan tipenya yang diijinkan oleh WKF.

8. Sebagaimana pada Kata Putri Kontestan putri boleh menggunakan Jilbab (Hijab), namun Jilbab (Hijab) harus berwarna Hitam
9. Penggunaan Kacamata tidak diijinkan. Soft kontak lens dapat dikenakan dengan resiko ditanggung oleh kontestan.
10. Memakai pakaian dan menggunakan perlengkapan diluar standard WKF adalah dilarang.
11. Semua perlengkapan pelindung yang akan digunakan harus disetujui PB FORKI.
12. Adalah tugas dari Match Supervisor (Kansa) untuk memastikan bahwa sebelum pertandingan kontestan sudah menggunakan perlengkapan yang diijinkan.
13. Penggunaan pembalut, padding atau alat bantu lain karena luka harus disetujui oleh Wasit dengan terlebih dahulu mendapat rekomendasi dari dokter resmi.

PELATIH



Pelatih setiap saat, dan selama masa turnamen mengenakan pakaian sport resmi dari kontingen dan menunjukkan kartu identitas resmi.

C. PANEL WASIT

1. Panel Wasit untuk setiap pertandingan harus terdiri dari satu wasit (shushin), empat juri (fukushin) dan satu Match Supervisor (kansa).
2. Sebagai tambahan, untuk memfasilitasi pelaksanaan pertandingan dilengkapi oleh beberapa pencatat waktu, penyiar dan pencatat skor pertandingan dan pengawas skor harus dipilih/ditunjuk.

D. DURASI PERTANDINGAN

1. Durasi pertandingan kumite tingkat SMA adalah selama 2 (dua) menit. Baik pada babak penyisihan (eliminasi), referchange maupun saat perebutan medali.
2. Pengatur waktu pertandingan di mulai ketika wasit memberi tanda untuk memulai dan berhenti setiap ia berseru YAME.
3. Pencatat waktu akan memberi tanda dengan/melalui bel yang bersuara sangat jelas atau dengan peluit, membedakan waktu sisa 10 detik atau waktu telah habis, tanda waktu tersebut merupakan akhir dari suatu partai pertandingan.

E. NILAI / SKOR

1. Tingkat penilaiannya adalah :
 - a. **IPPON** 3 angka
 - b. **WAZA-ARI** 2 angka
 - c. **YUKO** 1 angka

2. Suatu teknik dinilai apabila tehnik yang dilancarkan memenuhi kriteria sebagai berikut :
 - a. **Bentuk yang baik**
 - b. **Sikap sportif**
 - c. **Di tampilkan dengan semangat/spirit yang teguh**
 - d. **Kesadaran (zanshin)**
 - e. **Waktu yang tepat**
 - f. **Jarak yang benar**
3. IPPON akan diberikan untuk teknik seperti
 - a. Tendangan jodan
 - b. Semua teknik yang menghasilkan angka yang dilancarkan pada lawan yang dibanting atau terjatuh ke matras.
4. WAZA-ARI akan diberikan untuk teknik seperti
 - a. Tendangan chudanYUKO akan diberikan untuk teknik seperti
 - b. Chudan dan jodan tsuki
 - c. Uchi
5. Serangan-serangan adalah dibatasi terhadap area/wilayah berikut
 - a. Kepala
 - b. Muka
 - c. Leher
 - d. Perut
 - e. Dada
 - f. Punggung
 - g. Sisi
6. Teknik efektif yang dilancarkan pada saat bersamaan dengan tanda berakhir pertandingan, dinyatakan sah. Satu serangan, walaupun efektif kalau dilakukan setelah adanya perintah untuk menengguhkan atau menghentikan pertandingan, tidak akan

mendapat skor dan dapat mengakibatkan suatu hukuman bagi si pelaku.

7. Tidak merupakan teknik walaupun secara teknis adalah benar jika serangan yang dilakukan oleh kedua kontestan berada diluar arena pertandingan, tidak mendapat nilai. Tapi jika salah satu dari kontestan melakukan serangan/teknik efektif sementara ia masih berada didalam area pertandingan dan sebelum wasit berteriak YAME, maka teknik tadi dapat memperoleh skor.

KRITERIA TEKNIK :

Ippon (3 point)

1. *Tendangan Jodan, yang dimaksud jodan adalah : muka, kepala dan leher.*
2. *Semua teknik yang bernilai skor yang dilancarkan pada lawan yang jatuh terlempar, jatuh karena kesalahan sendiri atau yang tidak berdiri pada kedua kakinya.*

Waza-Ari (2 point)

1. *Tendangan Chudan, yang dimaksud chudan adalah : perut, dada, punggung dan samping.*

Yuko (1 point)

1. *Semua pukulan (tsuki) dilancarkan pada 7 area skor.*
2. *Semua hantaman (uchi) dilancarkan pada 7 area skor.*

F. KRITERIA UNTUK KEPUTUSAN

Hasil dari suatu pertandingan ditentukan oleh salah satu kontestan yang unggul delapan poin atau mendapat nilai lebih besar saat pertandingan berakhir atau mendapat keputusan HANTEI atau HANSOKU, SHIKAKU, atau KIKEN dijatuhkan pada salah satu kontestan.

1. Tidak ada pertandingan perorangan yang berakhir seri.
2. Pada pertandingan perorangan jika waktu habis terjadi tidak ada skor atau terjadi skor seri, maka keputusan akan dilakukan pengambilan suara terbanyak oleh 4 juri dan wasit, dimana masing masing mempunyai satu hak suara. keputusan diambil berdasarkan hal-hal sebagai berikut :
 - a. Sikap, semangat bertarung dan kekuatan yang ditunjukkan oleh kontestan.
 - b. Superioritas / kelebihan dari teknik dan taktik yang diperlihatkan.
 - c. Kontestan mana yang mempunyai inisiatif menyerang yang lebih dominan.

G. PERILAKU YANG DILARANG

Ada dua kategori yang dikelompokkan sebagai perilaku yang dilarang Category 1 dan Category 2 (C1 dan C2)

1. KATEGORI 1

- a. Melakukan teknik serangan sehingga menghasilkan kontak yang kuat/keras, walaupun serangan tersebut tertuju pada daerah yang diperbolehkan. Selain itu dilarang melakukan serangan kearah atau mengenai tenggorokan.

- b. Serangan kearah lengan atau kaki , tenggorokan, persendian atau pangkal paha.
- c. Serangan kearah muka dengan teknik serangan tangan terbuka.
- d. Teknik melempar/membanting yang berbahaya/terlarang yang dapat mencederai lawan

2. KATEGORI 2

- a. Berpura-pura atau melebih-lebihkan cedera yang dialami.
- b. Berulang kali keluar dari area pertandingan (JOGAI)
- c. Membahayakan diri sendiri dengan membiarkan dirinya terbuka atau tidak memperhatikan keselamatan diri atau tidak mampu untuk menjaga jarak yang diperlukan untuk melindungi diri (MUBOBI).
- d. Menghindari pertandingan yang mengakibatkan lawan kehilangan kesempatan untuk memperoleh angka.
- e. Pasif – tidak ada inisiatif untuk bertarung.
- f. Merangkul (memiting), bergumul (bergulat), mendorong dan menangkap lawan yang berlebihan tanpa mencoba untuk melakukan teknik serangan.
- g. Melakukan teknik alamiah atau serangan yang pada dasarnya tidak dapat dikontrol untuk keselamatan lawan dan berbahaya, serta serangan-serangan yang tidak terkontrol.
- h. Berulang kali melakukan serangan dengan kepala, lutut atau sikut.
- i. Berbicara kasar atau memanasi/menggoda lawan, tidak mematuhi perintah wasit, melakukan tindakan yang tidak pantas kearah anggota / Panel Wasit, serta tindakan lain yang melanggar etika.

PENJELASAN

I. KONTAK KEARAH MUKA

Semua teknik tangan tidak boleh menyentuh muka, kepala dan leher. Apapun jenis kontak tidak peduli seberapa ringannya akan mendapat hukuman seperti paragraph 2 diatas, kecuali hal itu disebabkan oleh sipenerima (MUBOBI). Sentuhan yang sangat ringan pada Tendangan Jodan akan mendapatkan skor. Bila lebih dari sentuhan kulit maka peringatan atau hukuman dapat diberikan kecuali diakibatkan oleh penerima (MUBOBI)

- II. Luka yang sudah ada sebelumnya dapat dapat menciptakan gejala yang luar proporsi dari derajat yang sebenarnya terjadi dan wasit harus mempertimbangkan ini ketika mempertimbangkan hukuman untuk kontak yang kelihatannya berlebihan.

Sebagai contoh kontak yang dilakukan dengan ringan akan menimbulkan luka yang berlanjut dari luka yang sebelumnya. Sebelum dimulainya pertandingan, pengawas area pertandingan harus memeriksa kartu kesehatan dan memastikan bahwa para kontestan adalah layak untuk bertanding. Wasit harus juga diberi tahu jika satu kontestan sedang dalam perawatan karena luka.

- III. Kontestan yang berperilaku over-reakting terhadap kontak ringan, dalam usaha untuk membuat wasit menghukum lawan seperti memegang muka lawan, menjatuhkan diri akan segera diperingati atau di hukum.
- IV. Berpura-pura terluka, yang sebenarnya tidak adalah pelanggaran serius terhdap peraturan. Shikkaku akan dikenakan kepada kontestan yang berpura-pura terluka

misalnya ketika seperti terjatuh dan terguling dilantai dan tidak didukung oleh fakta yang sesuai dengan yang dilaporkan oleh dokter netral.

- V. Lebih-lebihkan satu luka yang memang ada dianggap tidak terlalu serius Tapi tetap merupakan suatu perilaku yang tidak dapat diterima dan kejadian pertama akan diberikan hukuman HANSOKU CHUI. Lebih lebihkan suatu luka yang lebih serius seperti berguling guling di lantai, jatuh ke lantai, berdiri dan jatuh lagi ke lantai dan lainnya akan menerima Hansoku tergantung dari kadar pelanggarannya.
- VI. Kontestan yang menerima SHIKKAKU karena berpura-pura terluka akan ditarik dari area pertandingan dan langsung diserahkan ke komisi kesehatan yang segera mengadakan pemeriksaan kontestan. Komisi kesehatan akan menyerahkan laporan kesehatannya sebelum berahirnya kejuaraan, sebagai bahan pertimbangan untuk komisi wasit. Kontestan yang berpura-pura terluka akan dijatuhi hukuman berat sampai tahap dan termasuk penangguhan seumur hidup bagi pelanggaran terulang-ulang tersebut.
- VII. Tenggorokan khususnya adalah khususnya daerah rentan dan meskipun kontak yang sangat ringan akan diperingatkan atau dihukum, kecuali karena kesehatan penerima.
- VIII. Teknik melempar dapat dibagi ke dalam dua jenis. Teknik menyapu kaki karate konvensional yang sudah mapan seperti De Ashi Barai, ko Uchi Gari dan sebagainya dimana lawan disapu, sehingga kehilangan keseimbangan atau dilempar tanpa di pegang terlebih dahulu dan lemparan yang mengharuskan lawan untuk di pegang dulu selagi aksi lemparan ini dilakukan. Melempar atau banting tidak boleh diatas pinggul dan lawan harus dipegang, sehingga pendaratan yang

amat dapat dilakukan. Lemparan melalui punggung seperti Seio Nage, Kata Guruma dan lain-lain adalah dinyatakan telarang, lemparan kearah atas seperti Tomeo Nage, Sumi Gaeshi dan lain-lain. Jika satu lawan terluka sebagai akibat lemparan Panel Wasit akan memutuskan satu hukuman.

- IX. Teknik tangan terbuka terhadap muka adalah dilarang, karena dapat membahayakan penglihatan kontestan.
- X. JOGAI berkaitan dengan situasi, dimana kaki atau bagian luar area dari pertandingan. pengecualian adalah jika kontestan secara fisik didorong atau dilempar dari area pertandingan oleh lawan.
- XI. Seorang kontestan yang melancarkan teknik skor, kemudian keluar dari area, sebelum wasit meneriakkan yame, akan diberikan dari nilai skor, dan jogai tidak akan dikenakan, jika teknik yang dilancarkan tidak bernilai skor maka jogai akan dikenakan.
- XII. Adalah penting untuk mengerti "Avoiding Combat" adalah situasi dimana kontestan menghalangi kesempatan lawannya untuk mendapatkan skor dengan perilaku membuang waktu. Kontestan yang terus-menerus mundur tanpa perlawanan yang efektif atau menghilangkan kesempatan kesempatan lawan untuk membukukan skor seperti merangkul yang tidak perlu atau sengaja keluar area akan diperingati atau dihukum. Ini biasanya sering terjadi pada detik-detik terakhir dari suatu pertandingan. Jika serangan terjadi dalam sepuluh detik atau lebih dari waktu pertandingan. Yang tersisa, wasit akan memberi peringatan pada pelanggar. Jika telah terjadi pelanggaran kategori 2 sebelumnya, akan mengakibatkan hukuman. Tapi jika tinggal kurang dari sepuluh detik tersisa Wasit akan menghukum kontestan dengan HANSOKU

CHUI (meskipun sebelumnya belum mendapatkan kategori 2 KEIKOKU). Jika sebelumnya telah terjadi pelanggaran kategori 2 HANSOKU CHUI, wasit akan menghukum dengan HANSOKU dan memberikan kemenangan kepada pihak lawan, meskipun demikian Wasit harus memastikan bahwa kontestan tidak mundur karena kontestan bertindak dalam cara yang tidak seharusnya atau cara yang berbahaya dimana pelaku harus diperingati atau di hukum.

- XIII. Satu contoh dari Mubobi adalah dimana kontestan melancarkan serangan yang berubu-tubi tanpa menghiraukan keselamatan dirinya, beberapa kontestan menerjangkan dirinya melakukan pukulan panjang dan tidak mampu menagkis/serangan balasan. Serangan terbuka seperti itu merupakan serangan Mubobi dan tidak menghasilkan skor. Seperti teknik gerakan sandiwara, banyak kontestan memutar dirinya dengan segera setelah menunjukkan serangan/ skor,tujuan dan tingkatan tersebut adlah untuk menarik perhatian wasit terhadap teknik mereka. Mereka kehilangan perlindungan dan kesadaran terhadap lawannya yang akan menyerang, ini merupakan tindakan MUBOBI. Seharusnya penyerang yang menerima kontak yang berlebihan dan atau terjadi cedera yang disebabkan oleh kesalahannya. Wasit kan memberikan kategori 2, peringatan atau hukuman dapat memberikan keringanan hukuman kepada lawannya.
- XIV. Setiap prilaku tidak wajar/sopan yang dari satu anggota delegasi dapat mengakibatkan diskualifikasi peserta. Keseluruhannya tim atau delegasi dari turnamen.

H. HUKUMAN

- CHUKOKU : Chukoku diberikan pada pelanggaran ringan yang dilakukan pertama kali sesuai katagori pelanggaran.
- KEIKOKU : KEIKOKU diberikan pada pelanggaran kecil ke dua kali pada suatu katagori atau pada pelanggaran yang belum cukup serius untuk mendapat HANSHOKU-CHUI.
- HANSHOKU-CHUI : Ini adalah peringatan untuk diskualifikasi yang biasanya dikenakan pada pelanggaran dimana KEIKOKU sebelumnya telah diberikan atau dapat dikenakan langsung untuk pelanggaran yang serius, dimana hukuman HANSOKU belum tepat diberikan.
- HANSOKU : Hukuman diskualifikasi yang diberikan seiring pelanggaran yang sangat serius atau ketika satu HANSHOKU-CHUI telah diberikan. Pada pertandingan beregu pemain yang mengalami luka akan menerima delapan angka, dan lawannya mendapat angka Nol.
- SHIKAKU : Ini adalah suatu diskualifikasi dari turnamen, kompetisi atau pertandingan, dalam hal menentukan batasan hukuman SHIKAKU harus dikonsultasikan dengan Komisi Wasit. SHIKAKU dapat diberlakukan jika kontestan melakukan

tindakan : Mengabaikan perintah wasit, menunjukkan kebencian / tindakan tidak terpuji, merusak prestise dan kehormatan Karate-do atau jika tindakan lainnya dianggap melanggar aturan dan semangat turnamen. Pada pertandingan beregu anggota tim dapat menerima SHIKAKU, tim lawan akan mendapat delapan angka dan lawan mendapat angka Nol.

I. LUKA & KECELAKAAN DALAM PERTANDINGAN

1. KIKEN atau mengundurkan diri adalah keputusan yang diberikan ketika satu atau beberapa kontestan tidak/gagal hadir ketika dipanggil, tidak mampu melanjutkan, meninggalkan pertandingan atau menarik diri atas perintah wasit. Alasan meninggalkan pertandingan ini bisa karena cedera yang tidak disebabkan oleh tindakan lawan.
2. Jika dua kontestan melukai satu sama lain atau menderita dari efek luka yang diderita sebelumnya atau dinyatakan oleh dokter turnamen tidak mampu melanjutkan pertandingan, pertandingan akan dimenangkan oleh pihak yang mengumpulkan nilai terbanyak. Didalam kumite perorangan jika skornya sama maka diputuskan HANTEI.
3. Satu kontestan yang luka yang telah dinyatakan tidak layak untuk bertanding oleh dokter turnamen tidak dapat bertanding lagi dalam turnamen tersebut.
4. Seorang kontestan yang terluka dan memenangkan pertandingan melalui diskualifikasi karena luka, tidak diperbolehkan untuk bertanding lagi tanpa izin dokter. Jika

ia terluka, dia dapat menang untuk kedua kalinya melalui diskualifikasi tapi segera ditarik dari pertandingan kumite dalam turnamen itu.

5. Jika kontestan terluka, pertama wasit harus segera menghentikan pertandingan dan selanjutnya memanggil dokter. Dokter berwenang untuk memberikan diagnosa dan mengobati luka saja.
6. Seorang kontestan yang terluka saat pertandingan berlangsung dan memerlukan perawatan medis akan diberikan 3 menit untuk menerima perawatan tersebut. Jika perawatan tidak selesai dalam waktu yang telah diberikan Wasit akan menyatakan kontestan tidak fit untuk melanjutkan pertarungan (pasal 13 paragraf 9d) atau perpanjangan waktu akan diberikan.
7. Kontestan yang terjatuh, terlempar atau KO dan tidak dapat berdiri atas kedua kakinya dengan segera dalam waktu 10 detik, dinyatakan tidak layak untuk melanjutkan pertarungan dan secara otomatis akan ditarik dari semua pertandingan kumite didalam turnamen itu. Dalam hal kontestan terjatuh, terlempar atau KO dan tidak dapat berdiri diatas kedua kakinya dengan segera, wasit akan memberi sinyal kepada pencatat waktu untuk memulai penghitungan 10 detik dengan meniup peluitnya dan mengangkat tangan dan pada waktu yang bersamaan dokter dipanggil sesuai poin 5 diatas. Pencatat waktu menghentikan perhitungan waktu jika wasit telah mengangkat tangannya. Dalam segala kondisi pada saat penghitungan waktu 10 detik dimulai dokter sudah dipanggil untuk memeriksa kontestan. Pada kejadian peraturan 10 detik jatuh, kontestan dapat diperiksa di dalam area matras.

C. PENUTUP

Hal-hal yang belum tercantum dalam peraturan pertandingan ini akan ditentukan kemudian

**PETUNJUK TEKNIS
PENCAK SILAT
OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL 2013**

PENDAHULUAN

Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) akan dilaksanakan pada tahun 2013 di provinsi Kalimantan Timur. Salah satu Cabang Olah raga yang dipertandingkan dalam Multi Event ini adalah cabang Olah Raga Pencak Silat. Demi untuk kelancaran dan suksesnya penyelenggaraan kejuaraan ini PB. IPSI membuat Petunjuk Teknis kejuaraan Pencak Silat untuk O2SN tahun 2013.

PERATURAN PERTANDINGAN

Peraturan Pertandingan yang digunakan pada O2SN 2013 adalah Peraturan Pertandingan Hasil MUNAS IPSI XIII Tahun 2012 .

KATAGORI PERTANDINGAN

Cabang Olah Raga Pencak Silat di O2SN 2013 akan mempertandingkan Katagori Tanding dan Tunggal, dengan rincian :

1. TANDING PUTRA Sebanyak 2 Kelas

- | | | | | | | | | |
|------|-------|---|--------|----|----|-----|----|----|
| 1.1. | Kelas | B | diatas | 43 | Kg | s/d | 47 | Kg |
| 1.2. | Kelas | F | diatas | 59 | Kg | s/d | 63 | Kg |

2. TANDING PUTRI Sebanyak 2 Kelas

- | | | | | | | | | |
|------|-------|---|--------|----|----|-----|----|----|
| 1.1. | Kelas | B | diatas | 43 | Kg | s/d | 47 | Kg |
| 1.2. | Kelas | F | diatas | 59 | Kg | s/d | 63 | Kg |

- | | |
|------------------|------------------|
| 3. TUNGGAL PUTRA | Sebanyak 1 Kelas |
| 4. TUNGGAL PUTRI | Sebanyak 1 Kelas |

Jadi total keseluruhan kelas yang dipertandingkan sebanyak 6 Kelas

MEDALI DAN PIAGAM

Medali dan piagam yang dibutuhkan sebanyak :

1. Katagori Tanding :
 - a. Juara I (1 Orang) akan mendapat medali Emas dan Piagam;
 - b. Juara II (1 Orang) akan mendapat medali Perak dan Piagam;
 - c. Juara III (2 Orang) akan mendapat medali Perunggu dan Piagam.
2. Katagori Tunggal :
 - a. Juara I (1 Orang) akan mendapat medali Emas dan Piagam;
 - b. Juara II (1 Orang) akan mendapat medali Perak dan Piagam;
 - c. Juara III (1 Orang) akan mendapat medali Perunggu dan Piagam.

Jadi Total Keseluruhan medali :

- 6 keping Emas + Piagam.
- 6 keping Perak + Piagam.
- 10 keping Perunggu + Piagam.

JUMLAH OFFICIAL

Jumlah Official setiap kontingen adalah sebagai berikut :

- a. 1 (Satu) Orang Pimpinan tim (Team Manager).
- b. 1 (Satu) Orang Pelatih.

SISTIM PERTANDINGAN

1. Kategori Tanding :

Pertandingan Pencak Silat O2SN - 2013 untuk Kategori Tanding akan dilaksanakan dengan sistim gugur yang mengacu pada Peraturan Pertandingan Pencak Silat Hasil MUNAS IPSI XIII Tahun 2012.

2. Kategori Tunggal :

Pertandingan Pencak Silat O2SN - 2013 untuk Kategori Tunggal, akan dilaksanakan dengan sistim Pool (kalau peserta lebih dari 7) dan akan diambil 3 terbaik, untuk dipertandingkan kembali pada babak Final.

DELEGASI TEKNIK

1. Untuk membantu kelancaran pelaksanaan pertandingan akan ditetapkan satu Orang Delegasi Teknik (Technical Delegate) yang ditunjuk oleh PB. IPSI
2. Dalam melaksanakan tugasnya, Delegasi teknik akan dibantu oleh seorang Asisten Delegasi Teknik yang diusulkan oleh Panitia Pelaksana

PERWASITAN DAN PENJURIAN

1. Perwasit dan penjurian dalam Pertandingan Pencak Silat O2SN - 2013 akan dilaksanakan oleh Wasit – Juri yang telah mempunyai sertifikat Wasit Juri Pencak Silat Minimal dengan Kualifikasi Tingkat Nasional Kelas III. Dari masing-masing Daerah.
2. Penentuan personalia Delegasi Teknik, Asisten Delegasi Teknik, Ketua Pertandingan, Dewan Wasit Juri dan Wasit Juri ditetapkan dan disahkan oleh PB. IPSI dengan Surat Keputusan .

3. Jumlah aparat yang bertugas dalam 1 (Satu) Gelanggang :
 - a. Ketua Pertandingan : 2 Orang
 - b. Dewan Wasit - Juri : 2 Orang
 - c. Wasit - Juri : 15 Orang
4. Untuk Pertandingan Pencak Silat di O2SN-2013 akan mempergunakan 2 (Dua) Gelanggang .

PENUTUP

Segala sesuatu yang belum tercantum dalam petunjuk Teknis ini akan ditentukan kemudian sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

KATEGORI TUNGGAL

A. Kategori Tunggal

Kategori yang menampilkan seorang Pesilat memperagakan kemahirannya dalam Jurus Tunggal Baku secara benar, tepat dan mantap, penuh penjiwaan, dengan tangan kosong dan bersenjata serta tunduk kepada ketentuan dan peraturan yang berlaku untuk kategori tunggal.

1. Peraturan Umum

- a) Peraturan pertandingan yang akan digunakan adalah peraturan pertandingan Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) hasil MUNAS IPSI Tahun 2012.
- b) Pertandingan Pencak Silat Indonesia dilakukan berdasarkan rasa persaudaraan dan jiwa kesatria dengan menggunakan unsur-unsur beladiri, seni dan olahraga Pencak Silat dan menjunjung tinggi PRASETYA PESILAT INDONESIA.
- c) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.

2. Peraturan Khusus

1. Kategori Tunggal
 - a) Tunggal Putra
 - b) Tunggal Putri
2. Perlengkapan Bertanding
 - a) Pakaian :

Pakaian Pencak Silat model standar, warna bebas dan polos (celana dan baju boleh dengan warna yang sama atau berbeda). Memakai ikat kepala (jilbab bukan merupakan ikat kepala) dan kain samping warna polos atau bercorak. Pilihan

dan kombinasi warna diserahkan kepada peserta. Boleh memakai badge IPSI di dada sebelah kiri dan badge daerah disebelah kanan.

b) Senjata :

(a) Golok atau parang

Terbuat dari logam, tidak tajam dan runcing dengan ukuran 30 cm s.d. 40 cm.

(b) Tongkat

Terbuat dari rotan dengan ukuran panjang antara 150 s.d. 180 cm, dengan garis tengah 2,5 s.d.3,5 cm.

3. Tahapan Pertandingan

- a) Bila pertandingan diikuti oleh lebih dari 7 (tujuh) peserta maka dipergunakan system pool.
- b) Tiga peraih nilai tertinggi dari setiap pool, ditampilkan kembali untuk mendapatkan penilaian di tahap berikutnya, kecuali tahap pertandingan berikutnya adalah babak final.
Peserta tingkat final adalah 3 (tiga) pemenang menurut urutan perolehan nilai dari tahapan pool sebelumnya.
- c) Jumlah pool ditetapkan oleh rapat antara Delegasi Teknik, Ketua Pertandingan dan Dewan Juri serta disampaikan kepada peserta pada rapat teknik.
- d) Pembagian pool peserta dilakukan melalui undian dalam Rapat Teknik.
- e) Setiap kategori, minimal harus diikuti oleh 2 (dua) peserta dan langsung ke babak final.

4. Tata Cara Pertandingan

- a) Pelaksanaan pertandingan didahului dengan masuknya para juri dari sebelah kanan Ketua Pertandingan dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas penjurian kepada Ketua Pertandingan, para

juri mengambil tempat yang telah ditentukan.

- b) Senjata yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disahkan oleh Ketua Pertandingan, kemudian diletakkan pada standar yang disediakan oleh Panitia Penyelenggara.
- c) Pesilat yang akan melakukan peragaan, memasuki gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan, berjalan menurut adab yang ditentukan, menuju ke titik tengah gelanggang. Memberi hormat kepada Ketua Pertandingan dan selanjutnya berbalik untuk memberi hormat kepada para juri.
- d) Sebelum peragaan dimulai Ketua Pertandingan memberi isyarat dengan kuning kepada para Juri, Pengamat waktu dan Aparat Pertandingan lainnya, agar bersiap untuk memulai tugas.
- e) Setelah selesai pembukaan salam PESILAT, gong tanda waktu dimulainya pertandingan dibunyikan dan peserta pertandingan langsung melaksanakan peragaan tangan kosong dilanjutkan dengan bersenjata. Berakhirnya waktu yang ditetapkan ditandai dengan bunyi gong.
- f) Setelah waktu peragaan berakhir, pesilat memberi hormat kepada Juri dan Ketua Pertandingan dari titik tengah gelanggang dan selanjutnya meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan, berjalan menurut adab yang telah ditentukan.
- g) Para Juri kemudian memberikan penilaian untuk peragaan yang baru saja berlangsung selama 30 (tiga puluh) detik.
- h) Pengamat waktu mencatat dan menandatangani formulir catatan waktu peragaan Pesilat untuk disahkan oleh Ketua Pertandingan dan segera diumumkan untuk diketahui oleh juri yang bertugas.
- i) Pembantu gelanggang mengambil formulir hasil penilaian juri dan menyerahkan kepada Dewan Juri.

- j) Setelah selesai perhitungan para Juri meninggalkan tempatnya secara tertib menuju Ketua Pertandingan, memberi hormat dan melaporkan tentang selesainya pelaksanaan tugas. Selanjutnya para Juri meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan.

B. Ketentuan Bertanding

1. Aturan Bertanding

- a) Peserta menampilkan Jurus Tunggal Baku selama 3 (tiga) menit terdiri atas tangan kosong dan selanjutnya menggunakan senjata golok/parang dan tongkat. Toleransi kelebihan atau kekurangan waktu adalah 5 (lima) detik. Bila penampilan lebih dari batas waktu toleransi waktu yang diberikan akan dikenakan hukuman.
- b) Jurus Tunggal Baku diperagakan menurut urutan gerak, kebenaran rincian teknis jurus tangan kosong dan bersenjata, irama gerak, kemantapan dan penjiwaan yang ditetapkan untuk jurus ini.
- c) Bila pesilat tidak dapat melanjutkan penampilannya karena kesalahannya, peragaan dihentikan oleh Ketua Pertandingan dan pesilat yang bersangkutan dinyatakan Diskualifikasi. Ketentuan ini juga berlaku untuk kategori Ganda dan Regu.
- d) Diperbolehkan bersuara dengan teriakan (berteriak/suara mulut/ vocal selamat peragaan).

2. Hukuman

Hukuman pengurangan nilai dijatuhkan kepada peserta karena kesalahan
atas:

- a) Faktor kesalahan dalam rincian gerakan dan jurus
 - 1) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan melakukan gerakan yang salah, yaitu:

- (a) Kesalahan dalam perincian gerak
 - (b) Kesalahan urutan perincian gerak
- 2) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta untuk setiap gerakan yang tertinggal (tidak ditampilkan)
 - 3) Hukuman DISKUALIFIKASI diberikan kepada Pesilat yang tidak menampilkan salah satu jurus dan atau memperagakan urutan jurus yang salah.
- b) Faktor waktu
- 1) Peragaan kurang atau lebih dari 3 (tiga) menit
 1. Penampilan kurang atau lebih dari 6 (enam) s/d 15 (lima belas) detik dikenakan pengurangan nilai 10 (sepuluh).
 2. Penampilan kurang atau lebih dari 16 (enam belas) s/d 30 (tiga puluh) detik dikenakan pengurangan nilai 15 (lima belas).
 3. Penampilan kurang atau lebih dari di atas 30 (tiga puluh) detik dikenakan pengurangan nilai 20 (dua puluh).
 - 2) Pesilat yang waktu peragaanya lebih dari 3 (tiga) menit, berkewajiban untuk menyelesaikan sisa gerakan jurus tunggal dan para juri berkewajiban untuk menilai kebenaran jurus yang diperagakan oleh Pesilat.
Pesilat hanya akan mendapatkan pengurangan nilai sesuai dengan ketentuan faktor waktu.
- c) Faktor-faktor lain
- 1) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan keluar dari gelanggang (10 m x 10 m).
 - 2) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan jatuh senjatanya di luar yang ditentukan.
 - 3) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan memperdengarkan suara mulut (vocal) / teriakan (berteriak).

- 4) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta yang memakai pakaian atau senjata yang tidak sepenuhnya menurut ketentuan yang berlaku (tidak sempurna). Termasuk di dalamnya adalah asesoris jatuh dan senjata patah (hanya dikenakan 1 kali).
- 5) Ketua Pertandingan melalui Dewan Juri berhak mengesahkan atau membatalkan hukuman pengurangan nilai yang dibuat oleh para juri kepada Pesilat bersangkutan, apabila Pesilat melanggar ketentuan tentang bersuara/berteriak, keluar garis, dengan ketentuan bahwa hukuman tersebut harus disahkan oleh sekurang-kurangnya 3 (tiga) juri yang bertugas.

Ketentuan ini berlaku untuk kategori Tunggal, Ganda dan Pemain.

- 6) Apabila pertandingan tidak bisa dilanjutkan karena juri tidak melaksanakan tugasnya (sakit, cedera atau pingsan) atau karena factor non teknis (mati lampu, terjadi keributan, bencana alam dan lain sebagainya), maka Ketua Pertandingan akan menghentikan pertandingan, dengan ketentuan sebagai berikut :
 - (a) Apabila hal tersebut terjadi pada Pesilat SELAIN NOMOR UNDIAN TERAKHIR, maka akan diulang sejak awal dengan juri yang sama setelah selesainya nomor undian terakhir pada pool dan kategori yang bersangkutan.
 - (b) Apabila hal tersebut terjadi pada pesilat NOMOR UNDIAN TERAKHIR, maka akan diulang sejak awal dengan juri yang sama secepat-cepatnya 5 (lima) menit dan selambat-lambatnya 10 (sepuluh) menit setelah teratasinya kendala non teknis.
 - (c) Juri yang tidak bisa melaksanakan tugasnya akan diganti dengan juri yang lain.

- 7) Pertandingan yang tidak bisa dilanjutkan karena juri tidak bisa melaksanakan tugas akibat kecelakaan yang disebabkan oleh Pesilat (terbentur Pesilat, senjata lepas dan lain sebagainya), maka Pesilat dinyatakan DISKUALIFIKASI dan Ketua Pertandingan mengganti juri yang bersangkutan setelah berkonsultasi dengan Delegasi Teknik dan pertandingan dilanjutkan dengan nomor undian berikutnya.

3. **Undur Diri**

Pesilat dinyatakan undur diri apabila setelah 3 (tiga) kali pemanggilan oleh Sekretaris Pertandingan tidak memasuki gelanggang untuk memperagakan kategori Tunggal.

Setiap pemanggilan dengan tenggang waktu 30 detik.

4. **Diskualifikasi**

- a) Penilaian terhadap peserta menjadi batal. Bila setelah berakhirnya penampilan didapati bahwa ada jurus yang salah oleh peserta.

Dalam hal ini peserta dikenakan hukuman dan diskualifikasi

- b) Pesilat yang memakai pakaian dan atau senjata yang menyimpang dari ketentuan pertandingan dinyatakan diskualifikasi.
- c) Pesilat tidak dapat melanjutkan penampilannya, karena kesalahannya sendiri.
- d) Pertandingan tidak dapat dilanjutkan karena juri tidak bisa melaksanakan tugasnya akibat kecelakaan yang disebabkan oleh Pesilat.

5. **Penilaian**

- a) Nilai kebenaran yang mencakup unsur :
 - 1) kebenaran gerakan dalam setiap jurus
 - 2) Kebenaran urutan gerakan
 - 3) Kebenaran urutan jurus

Nilai diperhitungkan dari jumlah gerakan Jurus Tunggal Baku (100 gerakan) dikurangi nilai kesalahan.

b) Nilai kemantapan yang mencakup unsur :

- 1) Kemantapan gerak
- 2) Kemantapan irama gerak
- 3) Kemantapan penghayatan gerak
- 4) Kemantapan tenaga dan stamina

Pemberian nilai antara 50 (lima puluh) s/d 60 (enam puluh) angka yang dinilai secara total/terpadu diantara keempat unsure kemantapan.

6. Penentuan dan Pengumuman Pemenang

- a) Pemenang adalah peserta yang mendapat nilai tertinggi untuk penampilannya.
- b) Bila terdapat nilai yang sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai kebenaran tertinggi.
- c) Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta yang mempunyai nilai kemantapan, penghayatan dan stamina tertinggi.
- d) Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan waktu peragaan lebih atau kurang yang terkecil mendekati ketepatan waktu 3 (tiga) menit.
- e) Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya akan diundi oleh Ketua Pertandingan disaksikan oleh Delegasi Teknik, Dewan Juri dan Tim Manajer pesilat yang bersangkutan.
- f) Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai hukuman terkecil.
- g) Pengumuman nilai perolehan peserta setiap kategori disampaikan setelah para Juri menyelesaikan tugasnya menilai seluruh peserta pada setiap kategori / pool dari Jurus Tunggal Baku. ketentuan ini juga berlaku untuk Kategori Ganda Dan Regu. Hasil

Total perolehan nilai ditampilkan pada papan nilai bersamaan dengan pengumuman perolehan nilai yang dilakukan oleh Ketua Pertandingan kecuali dengan menggunakan system penilaian digital, dimana perolehan nilai dari masing-masing juri dan total perolehan nilainya sudah terlihat langsung di layar penilaian.

C. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam peraturan pertandingan ini akan ditentukan kemudian.

KATEGORI TANDING

Kategori **TANDING** adalah: Kategori yang menampilkan 2 (dua) orang Pesilat dari sudut yang berbeda. Keduanya saling berhadapan menggunakan unsur pembelaan dan serangan yaitu: menangkis / mengelak / mengena / menyerang pada sasaran dan menjatuhkan lawan; menggunakan teknik dan taktik bertanding, ketahanan stamina dan semangat juang, menggunakan kaidah dengan memanfaatkan kekayaan teknik dan jurus.

A. Kategori Tanding

Kelas B Putra / Putri : 43 – 47 Kg

1. Kelas F Putra / Putri : 59 – 63 Kg

- B.** Gelanggang dapat dilantai atau di panggung dan dilapisi matras standar IPSI dengan ketebalan antara 3 (tiga) cm sampai 5 (lima) cm, berukuran 10 m X 10 m dengan warna dasar hijau terang dan garis berwarna putih sesuai dengan keperluannya, disediakan oleh Komite Pelaksana.

C. Pakaian

Pesilat memakai pakaian Pencak Silat model standar warna hitam sabuk putih. Pada waktu bertanding sabuk putih dilepaskan. Badge badan induk organisasi (IPSI) didada sebelah kanan, Badge Daerah didada sebelah kiri dan nama daerah dibagian punggung. Boleh mencantumkan logo sponsor posisinya dilengan kanan yang besarnya tidak melebihi badge IPSI Tidak mengenakan / memakai aksesoris apapun selain pakaian silat.

D. Pelindung badan

1. Kualitas standard IPSI;
2. Warna hitam;
3. Ukuran 5 (lima) macam : Super Extra besar (XXL), Extra Besar (XL) Besar(L), Sedang (M) dan Kecil (S);
4. Sabuk / bengkung merah dan biru untuk pesilat sebagai tanda pengenal sudut. Ukuran lebar 10 cm dari bahan yang tidak mudah terlipat;
5. Satu gelanggang memerlukan setidaknya 5 (lima) pasang pelindung badan dan disediakan oleh panitia Pelaksana;
6. Pesilat putra/putri menggunakan pelindung kemaluan dari bahan plastik, yang disediakan oleh masing-masing pesilat;
7. Pelindung sendi, tungkai dan lengan diperkenankan satu lapis dengan ketebalannya tidak lebih dari 1 cm dan terbuat dari bahan yang tidak keras;
8. Diperbolehkan menggunakan Joint Taping;
9. Diperbolehkan menggunakan pelindung gigi.

E. Penimbangan.

1. Tidak ada toleransi berat badan;
2. Penimbangan dilakukan ± 15 (lima belas) menit sebelum pesilat yang bersangkutan mengikuti pertandingan sesuai dengan jadwal yang ditentukan;

3. Untuk penimbangan, pesilat harus berpakaian Pencak Silat yang digunakan untuk bertanding, kering, tanpa sabuk, tanpa pelindung kemaluan dan pelindung sendi;
4. Pesilat yang tidak dapat memenuhi ketentuan berat badan dalam penimbangan menurut kelas yang diikutinya, dikenakan sanksi diskualifikasi;
5. Penimbangan hanya dilakukan satu kali dan harus disaksikan oleh kedua official;
6. Petugas penimbangan dan kedua official tim harus menanda tangani formulir berat badan penimbangan yang telah disediakan oleh Panitia Pelaksana;
7. Petugas penimbangan ditunjuk dan ditugaskan oleh Panitia.

F. Pemeriksaan Keterangan Kesehatan.

1. Setiap peserta harus membawa surat keterangan sehat yang sah yaitu surat keterangan sehat yang dikeluarkan oleh dokter dari instansi Rumah Sakit/ puskesmas yang berwenang (maksimal 1 bulan sebelum pelaksanaan pertandingan);
2. Apabila sebelum pertandingan dimulai pesilat tidak dapat menunjukkan surat keterangan kesehatan akan dikenakan diskualifikasi. (Panitia dapat merekomendasikan dokter/ rumah sakit tertentu untuk dilakukan check kesehatan di Kota tersebut dengan biaya di tanggung tim yang bersangkutan).

G. Sistem Pertandingan

Menggunakan system gugur, diundi pada acara pertemuan teknik didahului dengan penimbangan berat badan.

H. Waktu dan Babak Pertandingan

1. Pertandingan dilangsungkan dalam 3 babak
2. Tiap Babak terdiri atas 2 menit bersih
3. Diantara babak diberikan waktu istirahat 1 (satu) menit.

4. Waktu ketika Wasit menghentikan pertandingan tidak termasuk waktu bertanding;
5. Penghitungan terhadap pesilat yang jatuh karena serangan yang sah, tidak termasuk waktu bertanding.

I. Pendamping Pesilat

1. Setiap pesilat khusus untuk kategori Tanding, didampingi oleh Pendamping Pesilat sebanyak-banyaknya 2 (dua) orang dan salah satunya memiliki sertifikat pelatih sesuai dengan tingkat kejuaraannya;
2. Pakaian Pendamping Pesilat adalah pakaian Pencak Silat model standar IPSI warna hitam dengan badge lambang badan induk didada sebelah kiri, serta diperkenankan memakai badge IPSI di dada kanan nama daerah dibagian punggung dan mengenakan sabuk / bengkung warna **orange** lebar 10 (sepuluh) cm;
3. Pendamping pesilat hanya diperkenankan memberikan arahan pada waktu jeda istirahat;
4. Salah seorang Pendamping Pesilat harus berjenis kelamin sama dengan pesilat yang bertanding.

J. Tata Cara Pertandingan.

1. Persiapan dimulainya pertandingan diawali dengan masuknya Wasit dan Juri ke gelanggang dari sebelah kanan Ketua Pertandingan. Sebelum memasuki gelanggang Wasit Juri memberi hormat dan melapor tentang akan dimulainya pelaksanaan tugas kepada Ketua Pertandingan.
2. Setiap pesilat yang akan bertanding setelah mendapat isyarat dari Wasit, memasuki gelanggang dari sudut masing-masing, kemudian memberi hormat kepada Wasit dan Ketua Pertandingan, Selanjutnya pesilat *diperbolehkan melakukan rangkaian gerak jurus perguruan 5 (lima) sampai 10 (sepuluh) gerakan* kemudian kedua pesilat kembali mengambil tempat di sudut yang telah ditentukan.

3. Untuk memulai pertandingan, Wasit memanggil kedua pesilat, seterusnya kedua pesilat berjabat tangan dan siap untuk memulai pertandingan.
4. Setelah Wasit memeriksa kesiapan semua petugas dengan isyarat tangan, Wasit memberi aba-aba kepada kedua pesilat untuk memulai pertandingan.
5. Pada waktu istirahat antara babak, pesilat harus kembali ke sudut masing-masing. Pendamping Pesilat melaksanakan fungsinya sesuai.
6. Selain Wasit dan kedua pesilat, tidak seorangpun berada dalam gelanggang kecuali atas permintaan Wasit.
7. Setelah babak akhir selesai, kedua pesilat kembali ke sudut masing-masing atau wasit memanggil kedua pesilat pada saat keputusan pemenang yang akan diumumkan dan pemenang diangkat tangannya oleh Wasit, dilanjutkan dengan memberi hormat kepada Ketua Pertandingan.
8. Selesai pemberian hormat, kedua pesilat saling berjabat tangan dan meninggalkan gelanggang diikuti oleh Wasit dan para Juri yang memberi hormat dan melaporkan berakhirnya pelaksanaan tugas kepada Ketua Pertandingan. Wasit dan Juri setelah melaporkan meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri meja Ketua Pertandingan.

K. Ketentuan bertanding.

1. Aturan bertanding.

- a. Pesilat saling berhadapan dengan menggunakan unsur pembelaan dan serangan Pencak Silat yaitu menangkis/mengelak, mengenakan sasaran dan menjatuhkan lawan, menerapkan kaidah Pencak Silat serta mematuhi aturan-aturan yang ditentukan.

- b. Yang dimaksud dengan kaidah adalah bahwa dalam mencapai prestasi teknik, seorang pesilat harus mengembangkan pola bertanding yang dimulai dari sikap pasang, langkah serta mengukur jarak terhadap lawan dan koordinasi dalam melakukan serangan / pembelaan serta kembali ke sikap pasang.
- c. Pembelaan dan serangan yang dilakukan harus berpola dari sikap awal / pasang atau pola langkah, serta adanya koordinasi dalam melakukan serangan dan pembelaan.
- d. Serangan beruntun yang dilakukan oleh satu orang pesilat harus tersusun dengan teratur dan berangkai dengan berbagai cara kearah sasaran *sebanyak-banyaknya 6 serangan*. Pesilat yang melakukan rangkaian serang bela lebih dari 6 serangan akan diberhentikan oleh Wasit.
- e. Serangan sejenis dengan menggunakan tangan yang dilakukan secara beruntun dinilai satu serangan.
- f. Serangan yang dinilai adalah serangan yang menggunakan kaidah, mantap, bertenaga, tidak terhalang oleh tangkisan.

2. Sasaran.

Yang dapat dijadikan sasaran sah dan bernilai adalah “Togok” yaitu bagian tubuh kecuali leher keatas dan dari pusat ke kemaluan:

- a. Dada;
- b. Perut (pusat ke atas);
- c. Rusuk kiri dan kanan;
- d. Punggung atau belakang badan;

Bagian tungkai dan lengan dapat dijadikan sasaran serangan antara dalam usaha menjatuhkan tetapi tidak mempunyai nilai sebagai sasaran perkenaan.

L. Larangan.

Larangan yang dinyatakan sebagai pelanggaran:

1. Pelanggaran Berat.

- a. Menyerang bagian badan yang tidak sah yaitu leher, kepala serta bawah pusat/pusar hingga kemaluan;
- b. Usaha mematahkan persendian secara langsung;
- c. Sengaja melemparkan lawan keluar gelanggang;
- d. Membenturkan / menghantukkan kepala dan menyerang dengan Kepala;
- e. Menyerang lawan sebelum aba-aba "MULAI" dan menyerang sesudah aba-aba "BERHENTI" dari Wasit, menyebabkan lawan cidera;
- f. Menggumul, menggigit, mencakar, mencengkeram dan menjambak (menarik rambut/jilbab);
- g. Menentang, menghina, merangkul, menyerang, mengeluarkan kata-kata yang tidak sopan, meludahi, memancing-mancing dengan suara berlebihan terhadap lawan maupun terhadap Aparat pertandingan (Delegasi teknik, Ketua Pertandingan, Dewan Wasit Juri dan Wasit Juri);
- h. Melakukan pelanggaran terhadap aturan pertandingan;
- i. Memegang, menangkap atau merangkul sambil melakukan serangan.

2. Pelanggaran Ringan.

- a. Tidak menggunakan salah satu unsur kaidah;
- b. Keluar dari gelanggang secara sengaja atau tidak disengaja;
- c. Merangkul lawan dalam proses pembelaan;
- d. Melakukan serangan dengan teknik sapuan depan/belakang, guntingan sambil merebahkan diri lebih dari 1 kali dalam 1 babak dengan tujuan untuk mengulur waktu;
- e. Berkomunikasi dengan orang luar dengan isyarat dan perkataan;
- f. Kedua pesilat pasif atau bila salah satu pesilat pasif lebih dari 5 detik;
- g. Berteriak yang berlebihan selama bertanding;

- h. Lintasan serangan yang salah;
- i. Mendorong dengan sengaja yang mengakibatkan pesilat/lawannya keluar garis bidang laga.

M. Kesalahan teknik pembelaan.

1. Serangan yang sah dengan lintasan dengan serangan yang benar, jika karena kesalahan teknik pembelaan lawannya yang salah (elakan yang menuju pada lintasan serangan), tidak dinyatakan sebagai pelanggaran.
2. Jika pesilat yang kena serangan tersebut cedera, maka Wasit segera memanggil dokter. Jika dokter memutuskan pesilat tersebut tidak fit, maka ia dinyatakan kalah teknik.
3. Jika pesilat yang kena serangan tersebut menurut dokter fit dan tidak dapat segera bangkit, Wasit langsung melakukan hitungan teknik.

N. Hukuman

Tahapan dan bentuk hukuman:

1. Teguran.
 - a. Diberikan apabila pesilat melakukan pelanggaran ringan *setelah melalui 1 (satu) kali pembinaan*.
 - b. Teguran dapat diberikan langsung apabila pesilat melakukan pelanggaran berat yang tidak menyebabkan lawan cedera.
2. Peringatan. berlaku untuk seluruh babak, terdiri atas:
Peringatan I.
diberikan bila pesilat :
 - a. Melakukan pelanggaran berat;
 - b. Mendapat tegoran yang ketiga akibat pelanggaran ringan.
 - c. Setelah Peringatan I masih dapat diberikan tegoran terhadap pelanggaran ringan dalam babak yang sama.

Peringatan II.

Diberikan bila pesilat kembali mendapat hukuman peringatan setelah peringatan I, atau Peringatan II masih dapat diberikan tegoran terhadap pelanggaran ringan dalam babak yang sama.

Peringatan III.

Diberikan bila pesilat kembali mendapat hukuman peringatan setelah peringatan II dan langsung dinyatakan diskualifikasi. Peringatan III harus dinyatakan oleh wasit.

O. Diskualifikasi.

Diberikan bila pesilat :

- a. Mendapat peringatan setelah peringatan II;
- b. Melakukan pelanggaran berat yang didorong oleh unsur-unsur kesengajaan dan bertentangan dengan norma sportivitas;
- c. Melakukan pelanggaran berat dengan hukuman peringatan I atau minimal teguran I, namun lawan cidera tidak dapat melanjutkan pertandingan atas keputusan dokter pertandingan;
- d. Setelah penimbangan 15 menit sebelum pertandingan, berat badannya tidak sesuai dengan kelas yang diikuti;
- e. Pesilat terkena Doping;
Diskualifikasi doping adalah gugurnya hak seorang Pesilat, untuk mendapatkan medali/predikat juara;
- f. Pesilat tidak dapat menunjukkan surat keterangan sehat sebelum pertandingan dimulai.

P. Penilaian

Ketentuan Nilai:

Nilai Prestasi Teknik.

- Nilai 1* : Serangan dengan tangan yang masuk pada sasaran, tanpa terhalang oleh tangkisan, hindaran atau elakan lawan.
- Nilai 1+1* : Tangkisan, hindaran atau elakan yang berhasil memunahkan serangan lawan, disusul langsung oleh serangan dengan tangan yang masuk pada sasaran.
- Nilai 2* : Serangan dengan kaki yang masuk pada sasaran, tanpa terhalang oleh tangkisan, hindaran atau elakan lawan.
- Nilai 1+2* : Tangkisan, hindaran atau elakan yang berhasil memunahkan serangan lawan, disusul langsung oleh serangan dengan kaki yang masuk pada sasaran.
- Nilai 3* : Teknik jatuhnya yang berhasil menjatuhkan lawan.
- Nilai 1+3* : Tangkisan, hindaran, elakan atau tangkapan yang memunahkan serangan lawan, disusul langsung oleh serangan dengan teknik jatuhnya yang berhasil menjatuhkan lawan.

Syarat Nilai Teknik

1. Tangkisan yang dinilai adalah berhasilnya pesilat menggagalkan serangan lawan dengan teknik pembelaan menahan atau mengalihkan arah serangan secara langsung / kontak , yang segera diikuti dengan serangan yang masuk pada sasaran.
2. Elakan yang dinilai adalah berhasilnya pesilat membebaskan diri dari serangan lawan dengan teknik pembelaan memindahkan sasaran terhadap serangan , yang langsung disusul dengan serangan yang mengenakan sasaran , atau teknik jatuhan yang berhasil.

Catatan : Nilai 1 untuk tangkisan / elakan , sedangkan serangan masuk dinilai sesuai dengan serangannya, serangan tangan = nilai 1 , serangan kaki = nilai 2 , jatuhan = nilai 3

3. Serangan dengan tangan yang dinilai adalah serangan yang masuk pada sasaran, menggunakan teknik serangan dengan tangan (dalam bentuk apapun). Bertenaga dan mantap, tanpa terhalang oleh tangkisan atau elakan dan dengan dukungan kuda-kuda, atau kaki tumpu yang baik, jarak jangkauan tepat dan lintasan serangan yang benar.
4. Serangan dengan kaki yang dinilai adalah serangan yang masuk pada sasaran, menggunakan teknik serangan dengan kaki (dalam bentuk apapun). Bertenaga dan mantap, tidak disertai tangkapan / pegangan, tanpa terhalang oleh tangkisan atau elakan dan dengan dukungan kuda-kuda, atau kaki tumpu yang baik, jarak jangkauan tepat dan lintasan serangan yang benar.
5. Teknik menjatuhkan yang dinilai adalah berhasilnya pesilat menjatuhkan lawan sehingga bagian tubuh (dari lutut keatas) menyentuh matras dengan pedoman:
 - 5.1. Teknik menjatuhkan dapat dilakukan dengan serangan langsung, sapuan, ungkitan, guntingan, teknik menjatuhkan yang didahului

oleh tangkapan atau bentuk serangan lainnya yang sah. Serangan yang berhasil mendapat nilai sesuai dengan ketentuan nilai untuk teknik serangan yang digunakan.

- 5.2. Menjatuhkan lawan menggunakan teknik jatuhan dengan cara tidak ikut terjatuh atau lebih menguasai lawan yang dijatuhkan.
- 5.3. Apabila teknik menjatuhkan itu disertai menangkap anggota tubuh lawan harus merupakan usaha pembelaan diri suatu serangan atau menggunakan serangan pendahuluan, tidak boleh disertai dengan serangan langsung, tetapi dapat dilakukan dengan mendorong atau menyapu. Proses tangkapan menjadi jatuhan diberikan waktu selama 5 (lima) detik. Jika selama itu tidak terjadi jatuhan, maka dihentikan oleh Wasit dan dinyatakan tidak ada jatuhan.
- 5.4. Teknik sapuan, ungkitan, kaitan dan guntingan tidak boleh didahului dengan menggumul tubuh lawan, tetapi dapat dibantu dengan dorongan atau sentuhan. Sapuan dapat dilakukan dengan merebahkan diri. ***Lawan yang dapat mengelakkan diri dari serangan, boleh menyerang 1 kali pada sasaran yang sah dalam tempo 1 detik dengan tidak menggunakan berat badan.***
- 5.5. Serangan bersamaan.

Serangan bersamaan oleh kedua pesilat (apakah serangan itu sah atau tidak karena sifatnya kecelakaan) dan salah satu atau keduanya jatuh, maka jatuhan akan disahkan dengan pedoman:

 - 5.5.1. Jika salah satu tidak dapat bangkit akan diadakan hitungan mutlak.
 - 5.5.2. Jika keduanya tidak segera bangkit, maka dilakukan hitungan mutlak untuk keduanya dan apabila hal ini terjadi pada awal babak I dan keduanya belum memperoleh nilai, maka penentuan kemenangan ditentukan dengan melihat hasil timbangan (tidak perlu ditanding ulang).

5.5.3. Jika keduanya dalam hitungan ke 10 (sepuluh) tidak dapat bangkit sedangkan pesilat sudah memperoleh nilai, maka kemenangan dilakukan dengan menghitung nilai terbanyak.

Penentuan Kemenangan

1. Menang Angka

- a. Bila jumlah juri yang mengangkat bendera atas seorang pesilat lebih banyak dari pada lawan pada tiap babak.
- b. Apabila babak I (satu) dan babak II (dua) pemenangnya bergantian maka dilanjutkan dengan babak III (tiga).
- c. Bila terjadi nilai yang sama maka pemenangnya ditentukan berdasarkan pesilat yang paling sedikit mendapat nilai hukuman.
- d. Bila masih sama, ditentukan dengan pesilat yang mengumpulkan prestasi tertinggi paling banyak 1+2 lebih tinggi dari 2
- e. Bila masih sama, ditentukan dengan pesilat yang berat badan sebelum bertanding lebih ringan adalah pemenangnya.
- f. Bila masih sama, pemenangnya ditentukan dengan undian oleh Ketua Pertandingan disaksikan oleh Ketua Manager Tim.

2. Menang Teknik

- a. Lawan tidak dapat melanjutkan pertandingan atas permintaan Pesilat sendiri atau Pendamping.
- b. Karena Keputusan Dokter Pertandingan yang menyatakan "dapat" (fit) atau "tidak dapat" (unfit) untuk melanjutkan pertandingan yang bukan akibat pelanggaran.
- c. Menang mutlak:
Bila setelah pola hitungan 10 oleh wasit, lawan tidak dapat melanjutkan pertandingan akibat serangan sah.
- d. Menang WMP (Wasit Menghentikan Pertandingan) karena pertandingan tidak seimbang.

- e. Menang Undur Diri
Menang karena lawan tidak hadir di gelanggang.
- f. Menang Diskualifikasi.

Penutup

Hal-hal lain yang belum tercantum dalam peraturan pertandingan ini akan ditentukan kemudian.

CABANG OLAH RAGA ATLETIK

A. Peraturan Perlombaan

1. Perlombaan Atletik O2SN tahun 2013 diselenggarakan dengan menggunakan Peraturan perlombaan sesuai dengan IAAF (International Association Of Athletics Federation)
2. Semua peserta perlombaan dianggap telah mengetahui dan mengerti isi peraturan tersebut.
3. Tiap – tiap nomor lomba hanya diikuti 1 nomor untuk satu atlet (tidak boleh merangkap)

B. Nomor Perlombaan, meliputi :

1. Lari 100 m Putra
2. Lompat Jauh putra
3. Loncat Tinggi Putra
4. Lari 100 m putri
5. Lompat Jauh putri
6. Loncat Tinggi Putri

C. Peserta

1. Peserta perlombaan atletik O2SN Tahun 2013 adalah atlet – atlet pelajar SMA di kirim oleh masing – masing sekolah
2. Peserta perlombaan adalah siswa yang berusia 16 s.d 18 dan masih duduk di bangku SMA, batas akhir kelahiran tanggal 01 Juli 1995.
3. Satu siswa hanya boleh mengikuti satu nomor perlombaan

D. Babak Penyisihan

Dalam nomor lompat dan lari jarak pendek yang jumlah pesertanya melebihi 16 orang akan diadakan lomba babak penyisihan sebelum perlombaan sebenarnya berlangsung.

1. Hasil yang dicapai dalam babak penyisihan TIDAK termasuk sebagai hasil perlombaan.
2. Untuk nomor lompat jauh semua peserta berhak melakukan 3 (Tiga) kali Lompatan untuk syarat penyisihan, diatur pada Pasal 185 Competition Rules 2007.
3. Untuk nomor loncat tinggi diatur dalam Pasal 182 Competition Rules 2007.
4. Bila berhasil memenuhi syarat penyisihan lebih dari 12 orang maka diambil 8 peserta berhak ikut (Putra – Putri) masuk ke babak berikutnya.

E. Penentuan Lintasan dan Giliran Lomba

1. Penentuan lintasan dan urutan giliran lomba peserta perlombaan ditentukan dengan undian oleh panitia perlombaan.
2. Dalam nomor lompat jauh tiap – tiap atlet mempunyai kesempatan lompat sebanyak 3 (tiga) kali.
3. Dalam nomor loncat tinggi tiap – tiap atlet mempunyai kesempatan lompat sebanyak 3 (tiga) kali.
4. Penentuan urutan peserta nomor lompat ditentukan oleh manager perlombaan.

F. Pemanggilan Atlet

Pemanggilan atlet untuk memasuki arena perlombaan akan dilakukan dari ruangan roll call di dekat lapangan pemanasan. Jadwal Pembagian waktu pemanggilan atlet untuk setiap nomor perlombaan adalah sebagai berikut :

1. Untuk seluruh nomor Lintasan, pemanggilan PERTAMA dilaksanakan 30 menit sebelum nomor perlombaan ini dimulai dan pemanggilan terakhir 20 menit sebelum dimulai. Selanjutnya 10 menit sebelum perlombaan dimulai para atlet masuk ke arena perlombaan.

2. Untuk nomor lompat dan loncat pemanggilan pertama dilaksanakan 50 menit sebelum perlombaan dimulai dan pemanggilan terakhir 40 menit sebelum perlombaan. Selanjutnya 30 menit sebelum perlombaan dimulai para atlet masuk kearena perlombaan.
3. Bila peserta namanya dipanggil oleh panitia, mereka diharapkan menunjukkan nomor atlet, sepatu perlombaan, tas lapangan serta tulisan kepada panitia / petugas roll call.
4. Tiap atlet diharuskan menggunakan nomor atlet yang masing – masing dipakai didada dan di punggung.
5. Para official / coach tidak di perkenankan mendampingi atletnya bila atlet sudah masuk di dalam perlombaan / lapangan.

Keterangan :

- Panggilan pertama, atlet / coach diharuskan membubuhkan tanda (V) di depan nama atlet sebagai tanda hadir.
- Pemanggilan kedua, atlet diharuskan masuk ruangan roll call.
- Mereka diharuskan hadir tepat waktu sesuai jadwal.

G. Pertemuan Teknik

Pertemuan teknik perlombaan atletik O2SN diikuti oleh official dan dilaksanakan 1 hari sebelum perlombaan dimulai. Dalam pertemuan teknik hanya akan dibacakan masalah perlaksanaan teknis perlombaan. Waktu dan tempat akan ditentukan kemudian.

H. Delegasi Teknik

Sebagai penanggung jawab atas penyelenggaraan secara teknis perlombaan atletik O2SN 2013 adalah delegasi teknik yang ditetapkan dan ditunjuk oleh panitia pelaksana O2SN 2013.

I. Hakim, Wasit dan Juri

Hakim, wasit dan Juri merangkap Juri perlombaan Dewan hakim akan ditentukan pada technical meeting. Penunjukan wasit dan juri O2SN

Tahun 2013 diusulkan dengan pertimbangan wasit / juri yang berdomisi berdekatan dengan pelaksanaan O2SN Tahun 2013 dengan tidak mengabaikan kualitasnya, dan selanjutnya penunjukkan akan ditetapkan oleh panitia penyelenggara O2SN Tahun 2013.

J. Protes

1. Protes menyangkut hasil perlombaan dapat diajukan paling lambat 30 menit setelah suatu hasil perlombaan diumumkan secara resmi oleh announcer.
2. Setiap protes tingkat pertama dapat disampaikan secara lisan oleh atlet yang bersangkutan atau tim manajer atas nama atlet tersebut kepada wasit. Kemudian wasit akan mempertimbangkan dengan disertai bukti – bukti yang cukup dan dianggap perlu untuk diambil keputusan atau akan meneruskannya kepada panitia hakim.
3. Apabila keputusan wasit atas protes yang baru diajukan ternyata tidak diterima oleh pihak yang mengajukan protes, si pengaju protes dapat naik banding ke pada panitia hakim.

K. Pakaian

1. Seragam pakaian perlombaan atletik harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan merupakan seragam daerah / kontingen yang bersangkutan.
2. Para peserta perlombaan diwajibkan memakai pakaian olah raga yang bersih dan potongan sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu jalannya perlombaan.

L. Panjang Paku Spikes

Panjang paku spikes yang dipakai para atlet tidak boleh lebih dari 9 mm, dengan pengecualian bagi lompat tinggi yaitu boleh 12mm.

M. Medali Kejuaraan dan Penentuan Pemenang

Medali Kejuaraan akan diberikan kepada pemenang ke I, II dan III dari tiap – tiap nomor yang diperlombakan.

N. Upacara Penghormatan

Pemenang I, II, dan III akan dipanggil dan diantar diruang tunggu untuk mengikut jalannya upacara.

O. Cara Memperkenalkan Atlet Sewaktu Lomba

1. Setelah pelari dan pelompat melakukan percobaan di perkenalkan kepada penonton.
2. Bila atlet pelari atau pelompat dipanggil Annoncer / Penyiar diharapkan untuk maju selangkah depan sambil mengangkat tangan dan melambaikan tangannya kepada penonton.

P. Lain – Lain

Hal – hal lain yang belum tercantum di dalam ketentuan ini dan masih dianggap perlu akan ditetapkan kemudian.

CABANG OLAHRAGA TENIS MEJA

A. Peraturan Pertandingan

Hal-hal yang menyangkut teknis pertandingan diatur dengan peraturan-pertandingan PTMSI berdasarkan peraturan ITTF (International Table Tennis Federation) yang terbaru.

B. Nomor Pertandingan

Perorangan, terdiri dari :

1. Tunggal Putra
2. Tunggal Putri

C. Sistem Permainan dan Pertandingan

1. Setiap pertandingan berlaku prinsip The Best Of Five Games
2. Babak penyisihan di bagi dalam beberapa pool menggunakan sistem $\frac{1}{2}$ kompetisi : juara-juara pool dilanjutkan dengan sistem gugur.
3. Unggulan (seeding) ditentukan berdasarkan hasil kesepakatan peserta pada saat tehcnical meeting.
4. Perhitungan pemenang dalam pool sistem $\frac{1}{2}$ kompetisi:
 - Apabila dua pemain/pemain memiliki nilai yang sama maka ditentukan oleh siapa yang memenangkan pertandingan diantara keduanya.
 - Apabila ada tiga pemain/pemain memiliki nilai yang sama, maka ditentukan oleh jumlah game diantara ketiganya dengan perhitungan:

Jumlah game/set menang

Jumlah game/set kalah

- Perhitungan nilai untuk pertandingan $\frac{1}{2}$ kompetisi yaitu: untuk menang = nilai 2; kalah bertanding = nilai 1; kalah WO = nilai 0
- Pemain/atlet dinyatakan kalah Wolk Over (WO) apabila : menolak bertanding datang terlambat 15 menit setelah jadwal pertandingan.

D. Peralatan/Perlengkapan Pertandingan

1. Meja : Meja Standar Nasional
2. Bola : Standart Internasional bintang 3 warna orange
Ukuran 40 mm
3. Net : Standart Nasional

E. Ketentuan Yang Harus Diperhatikan/Tata Tertib:

1. Senantiasa memperhatikan jadwal waktu dan meja dimana pemain/petenis mejanya bertanding
2. Pemain/pemain yang belum hadir 15 menit setelah jadwal yang telah ditentukan panggilan terakhir dinyatakan WO (Walk Out)
3. Warna pakaian bebas (sesuai ketentuan ITTF terbaru), kecuali warna orange/kuning, (karena bolanya kuning/orange).
4. Pakaian seragam pada pertandingan perorangan
5. Pelatih harus mengenakan pakaian olahraga pada saat mendampingi atletnya bertanding
6. Penempelan karet pada bat dilakukan di luar arena pertandingan
7. Karet bat harus merah dan hitam
8. Bat tidak boleh ditukar selama pertandingan belum selesai kecuali kerusakan yang diakibatkan permainan.
9. Lap keringat setiap 6 point dari game di mulai hingga berakhir atau pada saat tukar tempat pada game penentuan
10. Pemain diperkenankan melakukan time out 1 kali selama 1 menit pada setiap pertandingan
11. Untuk bepemain, pemberi nasehat (Coaching) boleh dilakukan oleh siapa saja.
12. Dilarang masuk ke arena pertandingan bagi pemain/pemain yang belum mendapat giliran bertanding

F. Hadiah Pemenang

Pemenang masing-masing akan diberikan hadiah sebagai berikut :

- Juara : Medali Emas
- *Runner Up* : Medali Perak
- Ketiga dan Keempat : Medali Perunggu

G. Protes

1. Protes dalam hal non teknis hanya dapat diajukan ke Panitia Penyelenggara.
2. Keputusan wasit yang sesuai dengan kewenangannya adalah mutlak.
3. Protes dalam hal teknis dapat disampaikan ke Panitia Penyelenggara

H. *Technical Meeting*

Technical Meeting (pertemuan teknik) dilaksanakan 1 (satu) hari sebelum pertandingan dimulai dan diikuti oleh official.

I. Hukuman Disiplin

1. Bagi Pemain
 - Teguran pertama : Kartu kuning
 - Teguran kedua : Kartu kuning dan merah dengan penambah 1 point untuk lawannya.
 - Teguran ketiga : Kartu kuning dan merah dengan penambah 2 (dua) poin untuk lawannya
 - Teguran keempat : Pertandingan akan dihentikan dan referee akan mengambil keputusan apakah pertandingan diteruskan atau pemain tersebut didiskualifikasi

2. Bagi Penasehat/Official:

- Teguran Pertama : Kartu kuning
- Teguran Kedua : Kartu merah dan yang bersangkutan harus meninggalkan areal pertandingan

J. Hal-hal lain

Hal-hal lain yang belum tercantum dalam peraturan/tata tertib dalam pertandingan ini akan ditentukan kemudian secara musyawarah mufakat pada saat technical meeting

KETENTUAN PERTANDINGAN CABANG OLAHRAGA BULUTANGKIS

A. Peraturan Umum

Peraturan yang berlaku umum berpedoman pada Peraturan/ Ketentuan umum Panitia Pusat OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL TINGKAT SLTA TAHUN 2013

B. Waktu dan Tempat

Waktu : *(akan ditentukan kemudian)*
Tempat :

C. PERATURAN PERMAINAN

Peraturan permainan/pertandingan menggunakan peraturan PBSI/ *Badminton World Federation (BWF)*

D. Sifat dan Sistem Pertandingan

Sifat : Pertandingan bersifat Perorangan dengan mempertandingkan
1. Tunggal Putra
2. Tunggal Putri

Sistem : a. Babak Pertama menggunakan sistem setengah kompetisi dalam pool
b. Peserta dibagi dalam pool/Group masing-masing terdiri dari minimal 3 dan maksimal 5
c. Apabila peserta 5 pool atau kurang maka akan dijadikan 1(satu) pool, ranking dalam pool menjadi urutan juara.
d. Apabila peserta lebih dari 5 pool akan dibagi menjadi beberapa pool dan masing-masing Juara Pool maju ke babak berikutnya, sampai

- dengan final menggunakan system GUGUR.
- e. Pemenang pada babak Semi Final maju ke Final memperebutkan Juara I dan Juara II dan yang kalah menduduki Juara III bersama

E. Medali yang diperebutkan

Putra : 1 Emas, 1 Perak dan 2 Perunggu

Putri : 1 Emas, 1 Perak dan 2 Perunggu

F. Jumlah Peserta

Jumlah Pemain masing masing peserta adalah Putra : 1 orang dan Putri: 1 orang

Peserta yang diperkenankan mengikuti pertandingan ini diatur pada buku pedoman penyelenggaraan O2SN 2013

G. Seeded dan Undian

Seeded ditentukan oleh Referee

Undian dan Tehnical Meeting (Manager Meeting) dilaksanakan sehari sebelum pelaksanaan pertandingan. Manager/Pendamping wajib hadir pada Manager Meeting dan apabila tidak hadir dianggap menyetujui keputusan Manager Meeting.

H. Jadwal

1. Jadwal yang tertera dalam buku acara menjadi dasar bagi dilaksanakannya suatu pertandingan (Match), namun pertandingan dapat mundur atau dimajukan karena telah terjadi WO dan lain sebagainya.
2. Pemain yang pada gilirannya bertanding sesuai jadwalnya, setelah di panggilan dalam waktu 5 menit tidak hadir di nyatakan kalah

I. Shuttle Cocks

Shuttle Cocks yang digunakan disediakan dan diatur oleh Panitia.

J. Referee, Wasit dan Hakim Garis yang ditugaskan dari PBSI

Wasit yang bertugas ditunjuk oleh Referee

- Wasit dapat membatalkan/menganulir keputusan Hakim Garis
- Keputusan Wasit mengikat
- Referee berhak memutuskan segala sesuatu yang menyangkut pertandingan dan keputusan Referee bersifat final

K. Protes

- a. Protes yang menyangkut permainan akan diselesaikan oleh Referee dan keputusannya bersifat Final
- b. Protes hanya menyangkut masalah teknis pertandingan saja dan diajukan kepada Referee oleh pelatih/ pendamping resmi atlet yang bersangkutan pada saat pertandingan masih berjalan.
- c. Protes yang tidak memenuhi persyaratan tidak dilayani.

L. Peraturan Permainan

a. Scoring sistem

1. Peraturan Permainan yang dipergunakan adalah peraturan permainan BWF/PBSI
2. Scoring sistem menggunakan sistem Rally Point 21 x 3 dengan prinsip The Best of Three Games
3. Apabila terjadi score 20 sama, maka yang memperoleh 2 angka berturut turut sebagai pemenang.
4. Apabila terjadi score 29 sama maka yang mencapai angka 30 lebih dulu sebagai pemenang

b. Interval

1. Apabila salah seorang pemain telah mencapai angka 11, pemain diberikan waktu istirahat tidak melebihi dari 60 detik (1 menit) dan

pemain boleh mendatangi pelatih/pendamping untuk mendapatkan instruksi.

2. Selesai game I dan antara game ke II dan game ke III (bila terjadi One Games All) pemain berhak mendapat istirahat tidak melebihi dari 120 detik. (2 menit) dan pelatih/pendamping diperbolehkan mendatangi pemain untuk memberikan instruksi

c. Couching / Intruksi dilapangan

1. Pada waktu istirahat pelatih boleh mendatangi pemain untuk memberikan instruksi instruksi.
2. Pelatih boleh memberikan instruksi instruksi hanya pada saat “ Shuttle not in Play “

d. Pakaian

1. Pemain harus berpakaian olahraga bulutangkis tidak diperkenankan memakai seragam club
2. Pelatih yang mendampingi pemain dilapangan harus bersepatu dan tidak diperkenankan memakai celana Jean

e. Ketentuan Bertanding

1. Jadual yang tertera dalam buku acara menjadi dasar bagi dilaksanakannya suatu pertandingan (Match) namun pertandingan dapat maju atau mundur karena terjadi WO dan lain sebagainya.
2. Peserta harus sudah hadir di tempat pertandingan 15 menit sebelum jadual pertandingan.
3. Pemain yang pada gilirannya bertanding sesuai jadwal dipanggil 3x dalam waktu 5 menit tidak memasuki lapangan pertandingan dinyatakan kalah.
4. Pemain yang mendapat cedera sewaktu bertanding tidak diberikan waktu khusus untuk perawatan kecuali terjadi pendarahan.

5. Selain pemain yang sedang bertanding tidak ada yang diperkenankan masuk lapangan kecuali atas izin Referee
6. Pemain yang sedang bertanding tidak diperkenankan mengaktifkan HP.
7. Barang yang boleh dibawa Pemain yang sedang bertanding hanyalah air minum dan perlengkapan bertanding.
5. Apabila Pemain memerlukan tambahan perlengkapan harus melalui Referee
6. Pemain yang belum gilirannya / belum dipanggil untuk bertanding tidak dibenarkan masuk lapangan.
7. Apabila terjadi gangguan, Referee berhak menunda/memindahkan pertandingan dengan melanjutkan Score yang telah dicapai pada saat terjadi penundaan.

M. Ketentuan Peringkat / Ranking Dalam Pertandingan Setengah Kompetisi

- a. Pemain yang memperoleh Nilai Kemenangan Match terbanyak menduduki peringkat tertinggi.
- b. Apabila ada 2 (dua) pemain yang memiliki nilai sama, maka yang menang pada waktu keduanya bertanding menduduki ranking lebih tinggi.
- c. Apabila ada 3 (tiga) pemain atau lebih yang memperoleh Kemenangan Match yang sama, maka ranking ditentukan dengan selisih kemenangan GAMESnya.

Yang memperoleh selisih kemenangan Games terbanyak menduduki ranking paling tinggi.

Apabila masih ada 2 (dua) yang sama maka pemain yang menang pada waktu keduanya bertanding menduduki ranking lebih tinggi.

- d. Apabila ada 3 (tiga) atau lebih pemain yang memperoleh Kemenangan Match dan selisih kemenangan Games yang sama, maka ranking ditentukan dengan oleh selisih total kemenangan POINT dikurangi total kekalahan POINT yang memiliki selisih total kemenangan point

terbesar menduduki rangking lebih tinggi.

- f. Apabila masih ada 2 (dua) yang sama maka pemain yang menang pada waktu keduanya bertanding menduduki ranking lebih tinggi.
- g. Apabila dengan perhitungan diatas masih ada 3 (tiga) atau lebih pemain yang memperoleh Kemenagan Match, Selisih kemenangan Games dan Selisih kemenangan Point yang sama, maka ranking akan ditentukan dengan **UNDIAN**.

N. Lain Lain :

Hal hal lain yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan kemudian.

