

MILIK NEGARA  
TIDAK DIPERDAGANGKAN



**PANDUAN  
OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL (O2SN)  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
TAHUN 2014**



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



## KATA PENGANTAR

Dalam upaya meningkatkan mutu sumberdaya manusia Indonesia agar mampu bersaing dalam era keterbukaan, pemerintah memandang perlu untuk menciptakan dan meningkatkan layanan pendidikan kepada seluruh warga negara minimal pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Selain itu berbagai kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan juga terus diselenggarakan baik dalam bentuk kegiatan pembelajaran maupun dalam bentuk kegiatan kesiswaan.

Untuk mewujudkan kegiatan tersebut, khususnya kegiatan kesiswaan telah disusun berbagai kebijakan dan strategi yang kemudian dijabarkan dalam bentuk program dan atau kegiatan yang dilaksanakan secara terpadu dan terkoordinasi, baik di tingkat pusat, provinsi, kabupaten/kota, maupun sekolah. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi Olimpiade Sains Nasional (OSN), Lomba Penelitian Ilmiah Remaja (LPIR), Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN), olimpiade yang bersifat internasional seperti International Junior Science Olympiad (IJSO), International World Young Mathematics Intercity Competition (IWYMIC), Internasional Geography Olympiad (IGO) dan kegiatan Klub/Kelas Olahraga.

Agar program atau kegiatan tersebut dapat mencapai target yang telah ditetapkan, maka diterbitkan *Buku Panduan Pelaksanaan* untuk masing-masing jenis kegiatan, baik kompetisi yang bersifat nasional maupun bersifat internasional.

Melalui buku panduan ini diharapkan pihak-pihak terkait dalam pengelolaan kegiatan di tingkat pusat, provinsi, kabupaten/kota, dan sekolah dapat menggunakan buku

panduan ini sebagai pedoman pelaksanaan, sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, Oktober 2013

Direktur

Pembinaan Sekolah Menengah Pertama,



  
Didik Suhardi, Ph.D

NIP. 19631203 198303 1 004

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. LATAH BELAKANG .....	1
B. TUJUAN .....	1
C. PENGERTIAN OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL (O2SN).....	2
D. HASIL YANG DIHARAPKAN .....	2
E. SASARAN .....	2
<b>BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN.....</b>	<b>3</b>
A. PELAKSANAAN .....	3
B. PEMBIAYAAN.....	4
C. HADIAH DAN PENGHARGAAN.....	4
D. WAKTU PELAKSANAAN .....	4
E. JURI/WASIT .....	5
<b>BAB III KEPANTITIAAN.....</b>	<b>7</b>
A. TINGKAT SEKOLAH.....	7
B. TINGKAT KECAMATAN .....	7
C. TINGKAT KABUPATEN/KOTA.....	8
D. TINGKAT PROVINSI.....	9
E. TINGKAT NASIONAL.....	9
<b>BAB IV CABANG OLAHRAGA YANG DIPERTANDINGKAN.....</b>	<b>11</b>
A. CABANG OLAHRAGA YANG DIPERTANDINGKAN .....	11
B. PERSYARATAN PESERTA .....	12
C. OFISIAL .....	13
D. PELATIH.....	14
<b>BAB V PELAKSANAAN PERTANDINGAN .....</b>	<b>15</b>
A. PENDAFTARAN PESERTA .....	15
B. KEABSAHAN PESERTA .....	15
C. TECHNICAL MEETING .....	16
D. LAIN-LAIN .....	16
<b>BAB VI PERTANDINGAN BERSIFAT INTERNASIONAL .....</b>	<b>17</b>
A. CABANG OLAHRAGA YANG DIKUTI.....	17
B. PERSYARATAN.....	17
C. PERATURAN PERTANDINGAN .....	17
<b>BAB VII PENUTUP .....</b>	<b>19</b>
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN.....</b>	<b>20</b>



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pemerintah sebagai pengelola dan penyelenggara pendidikan telah berupaya keras dalam melaksanakan program-program peningkatan mutu pendidikan. Ujung tombak dari peningkatan mutu pendidikan adalah kegiatan proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila ditunjang dengan kondisi kesehatan dan daya kreativitas siswa yang baik.

Peningkatan kondisi kesehatan dapat ditunjang melalui beberapa kegiatan antara lain, melalui bidang olahraga. Kegiatan yang lebih mengarah pada proses pembelajaran telah dilaksanakan di sekolah-sekolah melalui program-program yang telah tertuang pada kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Untuk menyemarakkan, memotivasi dan memberdayakan sekolah perlu didukung suatu wadah yang menampung kegiatan tersebut dalam bentuk pertandingan.

Kegiatan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) merupakan kelanjutan dari kegiatan pertandingan yang sudah dikenal dan merupakan salah satu kegiatan yang sering dilaksanakan oleh sekolah. Kegiatan ini merupakan suatu wahana bagi siswa untuk mengimplementasikan hasil kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kesehatan jasmani, dan daya kreativitas. Untuk itu dipandang perlu Direktorat Pembinaan SMP, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, memprogramkan kegiatan O2SN yang diselenggarakan secara berjenjang dari sekolah hingga tingkat nasional.

### **B. Tujuan**

1. Meningkatkan kecintaan dan apresiasi terhadap bidang olahraga
2. Meningkatkan kecakapan kolaboratif dan kooperatif
3. Meningkatkan kesehatan jasmani
4. Meningkatkan mutu akademis
5. Menciptakan kondisi kompetitif secara sehat

6. Melatih sportivitas dan tanggung jawab
7. Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam bidang olahraga
8. Meningkatkan persatuan dan kesatuan antara siswa seluruh Indonesia

**C. Pengertian Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN)**

O2SN adalah suatu kegiatan yang bersifat kompetisi di bidang olahraga antara siswa SMP dalam lingkup wilayah atau tingkat lomba tertentu.

**D. Hasil yang diharapkan**

1. Adanya peningkatan kondisi kesehatan jasmani siswa di sekolah sehingga dapat menunjang peningkatan kualitas akademis
2. Terpilihnya siswa terbaik dalam bidang olahraga, sebagai bibit unggul atlet pada tingkat wilayah tertentu.
3. Terjalinnnya kesatuan dan persatuan antara siswa seluruh Indonesia melalui O2SN

**E. Sasaran**

Siswa SMP negeri dan swasta termasuk SMP Terbuka dan SD – SMP Satu Atap.



## BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN

### A. Pelaksanaan

Kegiatan olimpiade olahraga dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu:

1. Tingkat Sekolah

Mekanisme pelaksanaan olimpiade olahraga diserahkan sepenuhnya kepada sekolah. Cabang olahraga yang dipertandingkan mengacu kegiatan yang akan dilaksanakan di kabupaten/kota atau provinsi. Sekolah menentukan tim/peserta yang akan mengikuti kegiatan olimpiade olahraga tingkat selanjutnya. Tim/peserta yang dikirim merupakan perwakilan sekolah, yang disahkan dengan SK kepala sekolah.

2. Tingkat Kecamatan

Olimpiade olahraga tingkat kecamatan dilaksanakan apabila jumlah sekolah yang akan berpartisipasi dalam olimpiade olahraga di kabupaten/kota, banyak. Olimpiade olahraga tingkat kecamatan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada seluruh sekolah untuk berpartisipasi. Pemenang tingkat kecamatan berhak mengikuti olimpiade olahraga tingkat kabupaten/kota. Peserta yang menjadi wakil kecamatan disahkan dengan SK kepala sekolah dan camat setempat.

3. Tingkat Kabupaten/Kota

Kegiatan olimpiade olahraga tingkat kabupaten adalah ajang kompetisi bagi peserta lomba yang mewakili kecamatan. Pemenang tingkat kabupaten/kota berhak mengikuti olimpiade olahraga tingkat provinsi. Peserta yang mewakili kabupaten/kota disahkan dengan SK Kepala Dinas Pendidikan kabupaten/kota.

4. Tingkat Provinsi

Kegiatan olimpiade olahraga tingkat provinsi adalah kegiatan yang diikuti oleh peserta juara tingkat kabupaten/kota. Cabang olahraga yang dipertandingkan mengacu pada kegiatan tingkat nasional. Pemenang tingkat provinsi akan menjadi wakil untuk mengikuti olimpiade olahraga tingkat nasional.

### 5. Tingkat Nasional

Olimpiade olahraga tingkat nasional adalah kegiatan yang diikuti oleh peserta yang merupakan pemenang tingkat provinsi. Jenis cabang olahraga yang dipertandingkan sesuai dengan cabang olahraga yang tercantum dalam BAB IV.

Catatan: **khusus cabang olahraga beregu/tim, merupakan tim terbaik tingkat provinsi.**

### B. Pembiayaan

Pelaksanaan O2SN tingkat kabupaten/kota dan provinsi menjadi tanggung jawab Pemda setempat. Pembiayaan dibebankan pada APBD.

### C. Hadiah dan Penghargaan

Hadiah dan penghargaan diberikan kepada setiap pemenang, baik perorangan maupun beregu. Jenis hadiah dan penghargaan ditentukan oleh masing-masing panitia olimpiade olahraga pada setiap tingkat lomba.

### D. Waktu Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan olimpiade olahraga tahun 2014 direncanakan sebagai berikut:

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Tempat Pelaksanaan
1	Olimpiade olahraga sekolah	April	Ditentukan sekolah
2	Olimpiade olahraga kecamatan	April	Ditentukan kecamatan
3	Olimpiade olahraga kabupaten/kota	Mei	Ditentukan kabupaten/kota
4	Olimpiade olahraga provinsi	Juni	Ditentukan provinsi
5	Olimpiade olahraga nasional	Juni	Jakarta

**E. Juri/Wasit**

1. Mampu dan menguasai cabang yang dilombakan.
2. Berlaku adil dan tidak memihak kepada siapapun.
3. Bersedia melaksanakan tugas sesuai jadwal lomba/pertandingan.
4. Memberikan hasil penilaian/penjurian yang dilakukan kepada pimpinan Direktorat PSMP.



### **BAB III KEPANITIAAN**

Agar pelaksanaan olimpiade olahraga dapat berlangsung secara baik dan efisien maka perlu ditata organisasi pelaksanaannya. Adapun organisasi pelaksana kegiatan olimpiade olahraga setiap tahap adalah sebagai berikut:

#### **A. Tingkat sekolah**

Kepala sekolah membentuk panitia olimpiade olahraga sekolah yang terdiri dari unsur:

1. Kepala sekolah,
2. Guru,
3. Komite sekolah,
4. Instansi terkait.

Tugas dan tanggung jawab panitia sekolah adalah:

1. Merencanakan dan menyeleksi peserta lomba tingkat sekolah,
2. Menyiapkan surat-surat dan keperluan penyelenggaraan seleksi tingkat sekolah,
3. Mensosialisasikan penyelenggaraan lomba olahraga,
4. Menetapkan peserta yang mewakili sekolah,
5. Menetapkan 1 orang guru pendamping untuk kegiatan lomba tingkat kecamatan atau kabupaten/kota,
6. Mengirimkan peserta mewakili sekolah dalam olimpiade olahraga tingkat berikutnya.

#### **B. Tingkat Kecamatan**

Kepala Dinas Pendidikan kabupaten/kota membentuk panitia olimpiade olahraga tingkat kecamatan yang terdiri dari unsur-unsur:

1. Cabang Dinas Pendidikan kecamatan (UPTD)
2. MGMP, MKKS,
3. Instansi terkait,

Tugas dan tanggung jawab panitia tingkat kecamatan adalah:

1. Merencanakan pelaksanaan olimpiade olahraga tingkat kecamatan,
2. Menyiapkan surat-surat dan keperluan lain yang terkait dengan penyelenggaraan,
3. Mensosialisasikan penyelenggaraan olimpiade olahraga,
4. Menetapkan dan menyiapkan tempat penyelenggaraan olimpiade olahraga,
5. Melaksanakan kegiatan olimpiade olahraga tingkat kecamatan,
6. Menetapkan pemenang melalui surat keputusan camat,
7. Mengirimkan peserta untuk mewakili kecamatan dalam olimpiade olahraga tingkat berikutnya.

### **C. Tingkat Kabupaten/Kota**

Kepala Dinas Pendidikan kabupaten/kota membentuk panitia olimpiade olahraga tingkat kabupaten/kota terdiri dari unsur-unsur:

1. Dinas Pendidikan kabupaten/kota,
2. Perguruan tinggi setempat,
3. MGMP, MKKS
4. Instansi terkait,

Tugas dan tanggung jawab panitia tingkat kabupaten/kota adalah:

1. Membuat dan mengajukan proposal pelaksanaan olimpiade olahraga ke Dinas Pendidikan provinsi,
2. Merencanakan pelaksanaan olimpiade olahraga kabupaten/kota ,
3. Menyiapkan surat-surat dan keperluan lain yang terkait dengan penyelenggaraan,
4. Mensosialisasikan penyelenggaraan olimpiade olahraga,
5. Menetapkan dan menyiapkan tempat penyelenggaraan olimpiade olahraga kabupaten/kota dengan surat keputusan,
6. Melaksanakan kegiatan olimpiade olahraga kabupaten/kota,
7. Menetapkan peserta pemenang melalui surat keputusan kepala Dinas Pendidikan kabupaten/kota,
8. Mengirimkan peserta mewakili kabupaten/kota ke tingkat berikutnya

#### **D. Tingkat Provinsi**

Panitia olimpiade olahraga tingkat provinsi dibentuk oleh Kepala Dinas Pendidikan provinsi. Unsur-unsur yang masuk ke dalam kepanitiaan olimpiade olahraga adalah:

1. Dinas Pendidikan provinsi,
2. Perguruan tinggi setempat,
3. MGMP, MKKS,
4. Instansi yang terkait.

Tugas dan tanggung jawab panitia tingkat provinsi adalah:

1. Membuat proposal pelaksanaan olimpiade olahraga,
2. Merencanakan pelaksanaan lomba olimpiade olahraga,
3. Menyiapkan surat-surat dan keperluan lain yang terkait dengan penyelenggaraan,
4. Mensosialisasikan penyelenggaraan olimpiade olahraga,
5. Menetapkan dan menyiapkan tempat penyelenggaraan lomba dengan surat keputusan,
6. Melaksanakan kegiatan olimpiade olahraga,
7. Menetapkan peserta pemenang melalui surat keputusan Kepala Dinas Pendidikan provinsi,
8. Menyampaikan dan membuat laporan pelaksanaan ke panitia pusat.

#### **E. Tingkat Nasional**

Panitia tingkat nasional adalah panitia yang berasal dari Direktorat Pembinaan SMP, unsur-unsur Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan unsur lain yang dipandang perlu. Tugas dan fungsi panitia tingkat nasional adalah:

1. Melakukan sosialisai kegiatan olimpiade olahraga pada tingkat nasional dan melakukan monitoring terhadap pelaksanaan lomba baik pada tingkat provinsi maupun tingkat kabupaten/kota
2. Membuat panduan pelaksanaan olimpiade olahraga,
3. Merencanakan pelaksanaan olimpiade olahraga,
4. Menyiapkan surat-surat dan keperluan penyelenggaraan,
5. Menetapkan dan menyiapkan tempat penyelenggaraan lomba

- dengan surat keputusan,
6. Melaksanakan kegiatan olimpiade olahraga,
  7. Menetapkan pemenang melalui surat keputusan Direktur Pembinaan SMP,
  8. Menyampaikan dan membuat laporan pelaksanaan.



## BAB IV CABANG OLAHRAGA YANG DIPERTANDINGKAN

### A. Cabang olahraga yang dipertandingkan meliputi 7 (tujuh) cabang yaitu:

#### 1. **Atletik**

Perorangan putra dan putri.

Nomor: lari 60 m, lompat jauh, lempar lembing, dan tolak peluru. Setiap peserta maksimal boleh mengikuti 2 (dua) nomor perlombaan dari 4 (empat) nomor yang dilombakan.

#### 2. **Renang**

Perorangan putra dan putri.

Nomor : 50 m dan 100 m gaya bebas, 50 m gaya punggung, 50 m dan 100 m gaya dada, 50 m gaya kupu-kupu. Setiap peserta diwajibkan mengikuti minimal 1 (satu) nomor, maksimal 3 (tiga) nomor.

#### 3. **Bola Voli**

Nomor: beregu putra dan beregu putri (tiap regu 6 inti + 1 cadangan)

#### 4. **Bulutangkis**

Nomor: tunggal putra dan tunggal putri, ganda putra, ganda putri, ganda campuran

#### 5. **Karate**

Perorangan putra dan putri

Nomor: kata perorangan putra dan putri

Nomor: kumite perorangan bebas putra dan putri

#### 6. **Pencak Silat**

Perorangan putra dan putri

Nomor : pencak silat putra dan putri

#### 7. **Catur**

Perorangan putra dan putri

Nomor : catur putra dan putri

Adapun rincian cabang olahraga yang dipertandingkan adalah sebagai berikut.

No	Cabang Olahraga	Peserta			Keterangan
		Putra	Putri	Pelatih	
1.	Atletik	2	2	1	a. Lari 60 M b. Lompat jauh c. Tolak peluru d. Lempar lembing
2.	Renang	1	1	1	a. 50 m Gaya Bebas b. 50 m Gaya Dada c. 50 m Gaya Punggung d. 50 m Gaya Kupu-kupu e. 100 m Gaya Bebas f. 100 m Gaya Dada
3.	Bola Voli	7	7	2	a. Beregu putra b. Beregu putri
4.	Bulutangkis	4	4	2	a. Tunggal putra b. Tunggal putri c. Ganda Putra d. Ganda Putri e. Ganda Campuran
5.	Karate	1	1	1	a. Kata b. Kumite Putra : - 50 kg + 50 kg Kumite Putri : - 40 kg + 40 kg
6.	PencakSilat	2	2	2	Tunggal Putra & Putri Tanding Putra & Putri : Kelas D (>39-42 Kg) Kelas E (>42-45 Kg) Kelas F (>45-48 Kg)
7.	Catur	1	1	1	Tunggal Putra & Putri

**Catatan :** Pelaksanaan di tingkat nasional ditambah 2 orang ofisial dari setiap provinsi ( 1. Orang Tim Aju dan 1 Orang Ofisial)

#### **B. Persyaratan Peserta**

##### 1. Khusus

Peserta pertandingan olahraga yang dikirim wajib memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- a. Berstatus sebagai siswa SMP dan masih aktif sebagai siswa

- SMP saat mengikuti olimpiade olahraga.
- b. Juara terbaik dalam tingkat pertandingan sesuai dengan cabang olahraga yang diikuti, dibuktikan dengan hasil seleksi dan surat keputusan (SK) dari pejabat yang berwenang pada tiap tingkatan lomba.
  - c. Jika terdapat atlet yang memiliki postur tubuh yang melebihi postur anak berumur 14 (empat belas) tahun, harus dilengkapi dengan data persyaratan yang lebih meyakinkan dan membenarkan bahwa atlet tersebut berumur tidak lebih dari 14 (empat belas) tahun (sesuai usia yang dipersyaratkan).
  - d. Membawa STTB SD asli, raport asli dan akte kelahiran asli atau surat keterangan lahir asli beserta foto kopinya yang telah dilegalisir oleh kepala sekolah yang bersangkutan.
2. Identitas Peserta
- Peserta yang mengikuti lomba/pertandingan olahraga harus mengisi identitas dengan jelas :
- a. Nama lengkap
  - b. Jenis kelamin
  - c. Tempat/tanggal lahir
  - d. Agama
  - e. Kelas
  - f. Nama dan alamat sekolah
  - g. Nama kepala sekolah
  - h. Alamat rumah
  - i. Nama orangtua/wali
  - j. Pekerjaan orangtua/wali
  - k. Alamat orangtua/wali
  - l. Cabang olahraga dan nomor lomba/ pertandingan yang diikuti.
  - m. Tinggi dan berat badan

### **C. Oficial**

1. Oficial
  - a. Oficial sebanyak 2 (dua) orang per provinsi.
  - b. Berasal dari Dinas Pendidikan (sesuai tingkatan lomba) yang menangani SMP atau yang bertugas membina klub

- olahraga SMP.
  - c. Membawa surat tugas dari Kepala Dinas Pendidikan (sesuai tingkatan lomba).
  - d. Membawa pas foto berwarna ukuran 4 x 6 sebanyak 5 (tiga) lembar, untuk tanda pengenal ,sertifikat dan arsip
2. Tugas ofisial adalah membawa seluruh kelengkapan administrasi peserta pertandingan, mendampingi tim kabupaten/kota/provinsi dan mengikuti seluruh acara kegiatan pertandingan olahraga siswa SMP tingkat provinsi/tingkat nasional.

#### **D. Pelatih**

1. Pelatih sebanyak 1 (satu) orang untuk setiap cabang olahraga, khusus cabang bola voli 2 (dua) orang pelatih.
2. Persyaratan Pelatih:
  - a. Dipilih dari guru Penjasorkes/pelatih klub olahraga SMP.
  - b. Membawa surat keterangan dari kepala sekolah, yang menyatakan bahwa yang bersangkutan adalah benar guru penjasorkes/pelatih klub olahraga dari sekolah/klub yang bersangkutan.
3. Tugas pelatih adalah mendampingi peserta pertandingan dan mengikuti seluruh acara kegiatan olimpiade olahraga siswa SMP sesuai tingkatan lomba.

## **BAB V**

### **PELAKSANAAN PERTANDINGAN**

#### **A. Pendaftaran Peserta**

Untuk mengikuti Olimpiade Olahraga SMP Tingkat Nasional Tahun 2014 agar melaksanakan pendaftaran, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Pendaftaran peserta ditujukan kepada :

**Panitia Pusat**  
**OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL**  
**Tingkat SMP Tahun 2014**  
**KEMDIKBUD**  
**DITJEN PENDIDIKAN DASAR**  
**Direktorat Pembinaan SMP**  
**Gedung E Kemdikbud Lantai 17**

Jln. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

Telepon (021) - 5725683 Fax. - 57900459

Email; [kesiswaan.ditpsmp@gmail.com](mailto:kesiswaan.ditpsmp@gmail.com)

Website ; <http://dikdas.kemdikbud.go.id>

2. Pendaftaran harus menyebutkan cabang olahraga dan nomor pertandingan yang diikuti.
3. Pendaftaran paling lambat harus sudah diterima oleh panitia pusat paling lambat pada tanggal 15 Juni 2014 pada jam kerja.

#### **B. Keabsahan Peserta**

1. Setiap peserta akan dilakukan pemeriksaan keabsahan peserta meliputi administrasi dan fisik, yang akan dilakukan oleh panitia keabsahan peserta sebelum pelaksanaan pertandingan.
2. Apabila terjadi keragu-raguan dalam hal pemeriksaan administrasi dan atau fisik, akan dilakukan pemeriksaan fisik oleh tim dokter keabsahan.
3. Tim dokter keabsahan akan mengeluarkan rekomendasi bagi peserta yang bersangkutan, apakah peserta tersebut sah atau tidak sah untuk mengikuti pertandingan.

4. Hasil pemeriksaan fisik yang dilakukan oleh dokter selain dokter keabsahan dinyatakan tidak sah dan tidak diterima.
5. Hasil pemeriksaan tim keabsahan administrasi dan tim dokter keabsahan akan diputuskan oleh panitia keabsahan.
6. Keputusan panitia keabsahan bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

### **C. Technical Meeting/Penjelasan Teknis**

Sebelum pelaksanaan pertandingan olahraga akan diselenggarakan technical meeting/penjelasan teknis umum di masing-masing cabang olahraga. Diharapkan seluruh pelatih dan ofisial hadir.

Technical meeting/penjelasan teknis tidak membahas keabsahan peserta pertandingan dan tidak ada lagi perubahan nama-nama dan nomor perlombaan.

Technical meeting/penjelasan teknis hanya akan membahas teknis pelaksanaan pertandingan.

### **D. Lain-lain**

Hal-hal yang belum diatur dan tercantum dalam panduan ini akan diatur dalam ketentuan tersendiri, yang memiliki kekuatan hukum yang sama dengan panduan ini.

## **BAB VI**

### **PERTANDINGAN BERSIFAT INTERNASIONAL**

#### **A. Cabang Olahraga yang diikuti**

Cabang olahraga yang bersifat internasional yang di ikuti adalah :

1. Cabang olahraga catur;
2. Cabang olahraga karate.

#### **B. Persyaratan**

Secara umum persyaratan peserta adalah

1. Siswa SMP, SMP terbuka, SD- SMP Satu Atap;
2. Berusia antara umur 13, 14 sampai 15 tahun saat mengikuti pertandingan;
3. Peraih medali O2SN SMP tingkat Nasional, yang harus seleksi

#### **C. Peraturan Pertandingan**

Peraturan pertandingan baik untuk cabang olahraga catur maupn karate sama dengan peraturan yang dilakukan pada pertandingan tingkat nasional.





## **BAB VII PENUTUP**

Keberhasilan penyelenggaraan olimpiade olahraga 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 ini mencapai hasil secara optimal

Hal-hal lain yang belum tercantum dalam peraturan pertandingan ini akan ditentukan kemudian oleh Panitia Penyelenggara berupa surat keputusan tambahan, adendum atau aturan tambahan dalam peraturan pertandingan ini. Seluruh keputusan panitia penyelenggara yang tercantum di dalam peraturan pertandingan di atas adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Menyadari masih banyak kekurangan dalam panduan ini, kami sangat mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan masukan bagi perbaikan penyelenggaraan olimpiade olahraga di tahun-tahun mendatang.

Semoga panduan ini dapat membantu petugas dalam mencapai sasaran yang diharapkan.

# LAMPIRAN - LAMPIRAN

**Lampiran 1**

**Cabang Olahraga Atletik**

## CABANG OLAHRAGA ATLETIK

### A. Peraturan Umum

1. Panitia Pelaksana
  - a. Perlombaan Atletik dilaksanakan oleh Panitia Pelaksana (Panpel) yang secara teknis bertanggung jawab kepada Pengurus Besar Persatuan Atletik Seluruh Indonesia ( PB. PASI).
  - b. Dewan Hakim dan wasit, yang bertugas telah mendapat rekomendasi dari PB. PASI sedangkan juri yang bertugas telah mendapat rekomendasi dari Pengurus PASI Provinsi.
  - c. Keputusan hakim adalah mutlak dan bersifat final, serta independen.
  
2. Peraturan
  - a. Peraturan perlombaan yang akan digunakan adalah peraturan perlombaan Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI) yang telah disesuaikan dan diadopsi dari peraturan perlombaan internasional sesuai dengan IAAF Competition Rules 2013 -2014
  - b. Semua peserta dianggap telah mengetahui dan memahami serta mengerti isi dari peraturan tersebut.
  
3. Pakaian dan Sepatu.
  - a. Pakaian perlombaan /seragam harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan merupakan seragam resmi dari daerah yang bersangkutan.
  - b. Peserta diwajibkan memakai pakaian yang bersih sopan, dengan potongan yang sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu/ tidak menimbulkan keberatan-keberatan. Pakaian perlombaan harus dibuat dari bahan yang tidak tembus pandang/ tidak transparan. Sekalipun dalam

keadaan basah, dengan warna dasar depan dan belakang wajib sama.

- c. Pakaian dan tas yang menggunakan tanda-tanda reklame yang tidak sesuai dengan ketentuan IAAF, tidak dibenarkan / dibawa ke dalam arena perlombaan.
- d. Setiap peserta boleh menggunakan sepatu satu kaki, boleh kedua-duanya dan boleh tidak menggunakan sepatu. Bagi peserta yang menggunakan sepatu spikes, panjang paku sepikes tidak boleh melebihi 9 mm. Kecuali untuk lempar lembing boleh 13 mm.

## **B. Peraturan Khusus**

1. Peserta :
  - a. Peserta sesuai dengan pedoman umum O2SN tahun 2014
  - b. Peserta adalah perorangan putra dan putri.
  - c. Bukan peraih medali POPNas/Kejuaraan tingkat Nasional.
  - d. Bukan Peserta kejuaraan tingkat international.
  - e. Bukan peserta binaan PPLP.
  - f. **Setiap Peserta boleh mengikuti maksimal 2 (dua) nomor Perlombaan.**
2. Peralatan  
Semua peralatan yang akan digunakan adalah sesuai dengan standar PASI yang diadopsi dari IAAF Rule & Competition.
3. Nomor-nomor perlombaan atletik merupakan nomor lepas yang terdiri dari:
  - a. Lari 60 m
  - b. Lompat Jauh
  - c. Lempar lembing dengan berat peralatan : Putra 700 gr, Putri 600 gr
  - d. Tolak Peluru dengan berat peralatan : Putra 4 kg, Putri 3 kg

4. Penentuan lintasan dan nomor lapangan:
  - a. Penentuan Lintasan.
    - 1) Penentuan lintasan dan urutan giliran peserta perlombaan dicantumkan dalam buku acara/ program perlombaan yang ditentukan dengan undian oleh panitia pelaksana, sesuai dengan ketentuan pasal 141 peraturan IAAF.
    - 2) Penentuan urutan lintasan untuk babak berikutnya dilaksanakan oleh panitia Pelaksana berdasarkan undian.
  - b. Penentuan giliran nomor lapangan
    - 1) Setiap peserta berhak melakukan lompatan /lemparan percobaan sebanyak dua kali yang pelaksanaannya akan diatur secara bergiliran oleh panitia pelaksana.
    - 2) Dalam nomor lompat jauh, lempar lembing, dan tolak peluru setiap peserta berhak melakukan lompatan/lemparan/tolakan sebanyak 4 (empat) kali. Sebanyak 3 (tiga) kali giliran untuk menentukan 8 (delapan) peserta terbaik. Selanjutnya 8 (delapan) terbaik tersebut akan mendapatkan giliran lomba satu kali lagi.
    - 3) Urutan/ giliran lomba pada giliran ke-4 (empat) ini disusun secara terbalik. rangking ke-8 akan mendapatkan giliran pertama selanjutnya diikuti rangking berikutnya, sehingga rangking terbaik akan mendapat giliran lomba terakhir. dengan demikian maka pemenangnya ditentukan dari hasil terbaik dari semua giliran.

5. Pemanggilan peserta.
  - a. Pemanggilan peserta untuk memasuki arena perlombaan akan dilakukan dari tempat roll call.
  - b. Pembagian waktu pemanggilan peserta untuk setiap nomor lomba adalah sebagai berikut:
    - 1) Untuk seluruh nomor lintasan, pemanggilan pertama peserta dilaksanakan 30 menit sebelum nomor perlombaan ini dimulai dan pemanggilan terakhir 20 menit sebelum nomor perlombaan dimulai. Selanjutnya 10 menit sebelum perlombaan dimulai para peserta masuk ke arena perlombaan.
    - 2) Untuk seluruh nomor lompat dan lempar, pemanggilan pertama peserta dilaksanakan 45 menit sebelum nomor perlombaan ini dimulai dan pemanggilan terakhir 25 menit sebelum nomor perlombaan dimulai. Selanjutnya 15 menit sebelum perlombaan dimulai para peserta masuk ke arena perlombaan.
  
6. Roll Call untuk peserta.
  - a. Tempat roll call berada di sekitar stadion atletik. Bila nama peserta dipanggil oleh panitia pelaksana lomba, mereka diharus menunjukkan kartu identitas peserta nomor BIB, sepatu perlombaan/spikes, tas lapangan, kepada panitia/petugas roll call.
  - b. Nonor BIB, tiap - tiap peserta diharuskan menggunakan 2 (dua) nomor BIB yang masing - masing satu dipasang di dada dan di punggung. Nomor tidak diperkenankan dilipat-lipat.
  - c. Para ofisial, pelatih dan pendamping tidak diperkenankan mendampingi pesertanya masuk ke dalam lapangan/lintasan.

- d. Keterangan panggilan:
  - 1) Panggilan kesatu peserta/pelatih diharuskan membubuhkan tanda (V) di depan nama peserta sebagai tanda hadir.
  - 2) Panggilan kedua peserta diharuskan masuk ruangan roll call.
  
7. Cara memperkenalkan peserta di lapangan.

Bila atlet disebutkan namanya oleh anouncer / penyiar atlet diharuskan maju selangkah dengan melambatkan tangannya kepada penonton.
  
8. Protes.
  - a. Protes yang menyangkut keabsahan peserta harus diselesaikan sebelum tehcnical meeting dimulai, melalui panitia keabsahan peserta.
  - b. Protes menyangkut suatu hasil perlombaan dapat diajukan dalam waktu 30 menit setelah suatu hasil perlombaan diumumkan secara resmi oleh anouncer/ panita lomba.
  - c. Setiap protes tingkat pertama dapat disampaikan secara lisan oleh peserta yang bersangkutan atas nama peserta tersebut kepada wasit disertai bukti-bukti yang cukup dan dianggap perlu. Kemudian wasit akan mempertimbangkan untuk mengambil keputusan atau akan meneruskannya kepada panitia Hakim.
  - d. Apabila keputusan wasit atas protes yang baru diajukan ternyata tidak diterima oleh pihak yang mengajukan protes, si pengaju protes dapat naik banding kepada dewan hakim.
  - e. Besarnya uang protes ditetapkan \$ 100 US (seratus dollar) atau sesuai dengan jumlah itu.



9. Medali

Medali kejuaraan per nomor perlombaan diberikan kepada pemenang 1,2,dan 3.

10. Upacara Penghormatan Pemenang

- a. Pemenang 1, 2, dan 3 setiap nomor final akan dipanggil untuk mengikuti pelaksanaan upacara penghormatan pemenang (UPP), sesaat setelah selesainya perlombaan nomor yang bersangkutan.
- b. Dalam pelaksanaan UPP, juara 1, 2, 3 wajib menggunakan seragam lengkap masing-masing sesuai dengan seragam daerahnya.
- c. Dalam pelaksanaan UPP tidak diperkenankan menggunakan celana pendek, dan tidak boleh memakai sandal.

11. Penutup.

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

**OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL SMP 2014  
FORMULIR PENDAFTARAN**

**Cabang Atletik**

**Provinsi :** .....

**Putra :**

NO LOMBA YANG DIIKUTI	NAMA SISWA	TGL LAHIR	PRESTASI	ASAL SEKOLAH
Lari 60 m				
Lompat jauh				
Lempar lembing				
Tolak peluru				

**Putri:**

NO LOMBA YANG DIIKUTI	NAMA SISWA	TGL LAHIR	PRESTASI	ASAL SEKOLAH
Lari 60 m				
Lompat jauh				
Lempar lembing				
Tolak peluru				

**Official:**

Status	Nama	No. HP & Email
Tim Manager		
Pelatih		
Pendamping		

Kepala Dinas Pendidikan

**Lampiran 2**

**Cabang Olahraga Renang**

## CABANG OLAHRAGA RENANG

### A. Umum

Panitia Pelaksana

1. Perlombaan renang dilaksanakan oleh panitia pelaksana (PANPEL) perlombaan dari Pengurus Besar Persatuan Renang Seluruh Indonesia (PB PRSI).
2. Wasit dan Juri yang bertugas telah mendapat rekomendasi dari PB PRSI.

### B. Khusus Perlombaan

1. Tidak ada pengelompokan umur/kelas.
2. Susunan acara perlombaan dan nomor-nomor perlombaan (lihat lampiran).
3. Pelaksanaan perlombaan
  - a. Menggunakan peraturan perlombaan PRSI/FINA.
  - b. Semua nomor perlombaan dilaksanakan langsung final (*timed final*).
  - c. Semua nomor perlombaan menggunakan peraturan 1 kali start.
4. Persyaratan peserta
  - a. Persyaratan kelahiran dan sekolah lihat ketentuan umum
  - b. Peserta yang akan mengikuti perlombaan renang adalah peserta terbaik tiap provinsi sesuai hasil seleksi di provinsinya masing-masing, dan bukan atlet yang pernah juara dalam kejuaraan nasional (O2SN 2013, KRAPSI 2013, KEJURNAS 2014, POPNAS 2013, PON) dan tergabung dalam pelatnas/prima (di semua nomor untuk cabang renang).
  - c. Khusus untuk cabang renang, ketentuan umum mengacu pada ketentuan khusus cabang renang.
5. Peserta yang akan mengikuti perlombaan O2SN cabang renang adalah peserta yang lolos pemberkasan dari tim keabsahan dan pada saat *technical meeting* tim keabsahan wajib mengumumkan kepada seluruh peserta hasil keabsahan tersebut pada saat *technical meeting*.

6. Jumlah peserta dan nomor perlombaan
  - a. Jumlah peserta 1 (satu) orang putra dan 1 (satu) orang putri perprovinsi.
  - b. Jumlah nomor perlombaan perorangan yang boleh diikuti oleh tiap peserta/perenang maksimal 3 nomor dari 6 nomor yang diperlombakan.
7. Medali  
Medali kejuaraan diberikan kepada pemenang 1, 2, dan 3.
8. Penentuan perenang terbaik
  - a. Jumlah record lomba renang (O2SN) yang diperbaiki.
  - b. Banyaknya medali emas yang diperoleh.
  - c. Banyaknya medali perak yang diperoleh.
  - d. Banyaknya medali perunggu yang diperoleh.
  - e. Apabila batasan tersebut di atas belum dapat menentukan, maka ketajaman waktu terhadap record nasional yang akan menentukan.
9. Protes
  - a. Panitia pelaksana perlombaan merupakan instansi terakhir yang menentukan kepada setiap persoalan yang belum/tidak tercantum dalam peraturan perlombaan dan ketua perlombaan menampung protes dalam persoalan tersebut serta memberikan keputusan sebagai instansi pertama dan terakhir.
  - b. Semua protes dinyatakan resmi dan dapat diterima oleh ketua perlombaan apabila memenuhi ketentuan sebagai berikut:
    - 1) Setiap protes harus disampaikan tertulis dan harus ditandatangani oleh manager yang bersangkutan
    - 2) Setiap protes harus diajukan selambat-lambatnya 30 menit setelah acara/nomor perlombaan yang diprotes berakhir dengan disertai pembayaran Rp. 1.000.000,- (lihat peraturan FINA/PRSI G.R. 12.1-G.R. 12.3).
10. Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditetapkan kemudian.

### C. Peraturan dan Tata Tertib Lomba

1. Umum
  - a. Tempat peserta, atlit/pelatih selama perlombaan berlangsung diharuskan menempati tempat di tribun kolam renang.
  - b. Yang diperkenankan berada di arena kolam perlombaan selain panitia adalah, perenang yang akan start dan yang akan melaporkan diri untuk start ke petugas pengatur atlet, perenang-perenang yang akan mengikuti upacara penghormatan pemenang (UPP).
2. Waktu dan Tempat Pemanasan/Pendinginan
  - a. Pemanasan di kolam perlombaan bisa dimulai 1 jam sebelum perlombaan dimulai. Pemanasan sudah harus selesai 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
  - b. Pemanasan/pendinginan selama perlombaan dapat dilakukan di kolam lain.
  - c. Semua lintasan dapat dipakai untuk pemanasan.
3. Khusus
  - a. Perenang Lapor  
Setiap perenang yang akan turun agar mendaftarkan diri ke petugas pengatur atlet pada 4 seri sebelum nomor yang akan diikuti.
  - b. Pemanggilan melalui pengeras suara
    - 1) Pemanggilan nama perenang yang akan start melalui pengeras suara hanya dilakukan 1 kali, setelah perenang berada/siap dibelakang tempat start.
    - 2) Perenang yang namanya diumumkan (saat nomor lintasannya disebutkan) melalui pengeras suara, di mohon untuk berdiri menghadap alur lintasan sebagai perkenalan terhadap penonton/undangan.
  - c. Upacara penghormatan pemenang
    - 1) UPP diusahakan dapat dilaksanakan setiap 2 (dua) nomor/acara perlombaan selesai dilaksanakan.
    - 2) Dalam mengikuti UPP para peserta upacara diharapkan memakai seragam provinsi masing-masing.

- 3) Peserta diharapkan dapat mengikuti UPP dengan tertib dan khidmat
  - 4) Agar UPP dapat dilaksanakan dengan lancar dimohon kepada para pembina untuk mempersiapkan atletnya yang menjadi juara untuk mengikuti UPP.
- d. Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan kemudian

**SUSUNAN ACARA  
OLYMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL (O2SN)  
SEKOLAH MENGAH PERTAMA TINGKAT NASIONAL  
CABANG RENANG  
TAHUN 2014**

**HARI PERTAMA :**

1. 100 Meter Gaya Bebas Putera
2. 100 Meter Gaya Bebas Puteri
3. 50 Meter Gaya Punggung Putera
4. 50 Meter Gaya Punggung Puteri
5. 50 Meter Gaya Dada Putera
6. 50 Meter Gaya Dada Puteri

**HARI KEDUA :**

1. 100 Meter Gaya Dada Putera
2. 100 Meter Gaya Dada Puteri
3. 50 Meter Gaya Kupu-kupu Putera
4. 50 Meter Gaya Kupu-kupu Puteri
5. 50 Meter Gaya Bebas Putera
6. 50 Meter Gaya Bebas Puteri



**OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL 2014  
FORMULIR PENDAFTARAN**

**Cabang Renang**

**Model A-3**

Daerah : .....Putra/Putri.

No.	Nama	Gaya	Bebas	Dada	Punggung	Kupu- kupu	Dada	Bebas
		Acara	50	50	50	50	100	100
		Tgl. Lahir						

**Catatan :**

Pada kolom gaya, cantumkan waktu terbaik terakhir peserta.

.....2014

Manager/Pelatih,

(.....)



**Lampiran 3**

**Cabang Olahraga Bola Voli**

## CABANG OLAHRAGA BOLA VOLI

### A. Peraturan Umum

1. Panitia Pelaksana
  - a. Pertandingan bola voli dilaksanakan oleh Panitia Pelaksana (Panpel) pertandingan. Secara teknis, panitia bertanggungjawab kepada Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI)
  - b. Wasit dan juri yang bertugas telah mendapat rekomendasi dari Pengurus. PBVSI.
2. Peraturan
  - a. Peraturan permainan yang akan digunakan adalah peraturan permainan Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI) yang berlaku.
  - b. Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.

### B. Peraturan Khusus

1. Peraturan Permainan

Pada prinsipnya peraturan permainan yang dipergunakan sama dengan peraturan permainan bola voli terbaru, kecuali ada beberapa ketentuan khusus, antara lain :

  - a. Lama Bermain : *Two Winning Set*
  - b. Bola: Bola yang dipergunakan no. 4 (lebih kecil dan lebih ringan dari bola voli biasa)
  - c. Net (Jaring)
    - 1) Struktur Net

Lebar net 70 cm dan panjang 920 cm  
Pada setiap sisi net dipasang pita samping tegak lurus pada net (dari garis samping) berukuran 4 cm. Pada ujung luar pita samping dipasang antena (rod).
    - 2) Tinggi Net

Putra : 2,30 meter  
Putri : 2,15 meter

- d. Ukuran lapangan  
Lapangan yang dipergunakan berukuran 18,00 X 9,00 meter
- e. Jumlah pemain  
Setiap regu terdiri dari 6 pemain inti dan 1 pemain cadangan
- f. Seragam pemain dan sepatu
  - 1) Setiap pemain harus memakai kostum seragam, sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku.
  - 2) Kaos harus bernomor dada dan nomor punggung 1 s.d 9.
  - 3) Sepatu.  
Para peserta diwajibkan memakai sepatu olahraga sesuai dengan ketentuan yang berlaku untuk cabang olahraga bola voli.
- g. Pergantian pemain
  - 1) Setiap pemain hanya boleh diganti satu kali dalam setiap set oleh pemain pengganti (cadangan) dan boleh masuk kembali mengganti pemain yang sama.
  - 2) Pemain pengganti (cadangan) boleh mengganti 2 atau 3 pemain utama dalam satu set setelah menyelesaikan proses pergantian pemain sebelumnya dan jumlah pergantian masih diperkenankan.
  - 3) Pergantian pemain harus diselingi dengan reli dahulu untuk pergantian selanjutnya.
  - 4) Jumlah pergantian maksimal 6 (enam) kali dalam setiap set.
- h. Oficial.  
Setiap regu bisa didampingi oleh 1 orang pelatih dan 1 orang asisten pelatih.
- i. Memainkan (menyentuh bola)
  - 1) Seluruh bagian badan diperkenankan untuk emainkan bola, disengaja maupun tidak disengaja, dengan pantulan sesuai peraturan yang berlaku.
  - 2) Hanya pemain di posisi 2, 3 dan 4 yang boleh melakukan spike atau block di daerah serang.

- j. Menyentuh net  
Seluruh anggota badan yang menyentuh net bukan merupakan kesalahan, kecuali disengaja atau menyentuh pita atas net.
  - k. Melewati garis tengah (dibawah net), anggota badan boleh melewati garis tengah menyeberang ke lapangan lawan asalkan kedua telapak kaki masih berada di lapangan sendiri dan tidak mengganggu pemain lawan.
  - l. *Technical Time Out (TTO)*
    - 1) TTO diberikan pada set ke 1 dan set ke 2, saat salah satu regu mencapai angka 8 dan 16 (set ke 3 tidak ada TTO)
    - 2) Time Out (TO) dapat diminta oleh pelatih atau kapten regu sebanyak 2 kali dalam setiap set.
  - m. Pemberian Angka  
Pemberian angka menggunakan sistim reli point.
    - a) Set ke 1 dan set ke 2, game berakhir pada angka 25, kecuali bila terjadi 24-24, dilanjutkan sampai salah satu regu unggul 2 angka.
    - b) Set ke 3, game berakhir pada angka 15, kecuali bila terjadi 14-14, dilanjutkan sampai salah satu regu unggul 2 angka (14-16); (17-17), dst.
2. Peraturan Pertandingan
- a. Peserta  
Beregu putra dan putri (berbasis provinsi)
  - b. Regu Seeded  
Regu seeded adalah ranking I s.d IV hasil pertandingan tahun sebelumnya.
  - c. Sistem Pertandingan  
Pertandingan dibagi dalam 2 babak
    - 1) Babak I : Menggunakan sistim satu kali saling bertanding (setengah kompetisi) dalam pool
    - 2) Babak II : Menggunakan sistim gugur.



- g. Protes
  - 1) Protes dilakukan oleh kapten regu atau pelatih resmi dari cabang voli yang bersangkutan
  - 2) Protes yang dilakukan oleh selain kapten regu atau pelatih resmi, tidak akan diperhatikan.
  - 3) Protes hanya untuk hal-hal diluar status pemain dan diajukan paling lambat 15 menit sesudah selesainya pertandingan.
  
- h. Sekali mengajukan protes dikenakan biaya Rp. 250.000,- (dua ratus lima puluh ribu rupiah). Menang/kalah protes, uang protes milik Panpel.
  
- i. Dewan Hakim
  - 1) Dewan Hakim merupakan badan tertinggi yang akan memutuskan penyelesaian masalah-masalah yang muncul dalam pelaksanaan pertandingan.
  - 2) Keputusan dewan hakim adalah mutlak
  - 3) Dewan Hakim terdiri dari :
    - a) Unsur PBVSI
    - b) Unsur Panitia Pelaksana
  
- j. *Referee Sub Committe ( RSC )* bertugas:
  - 1) Mengatur penugasan wasit
  - 2) Mengawasi wasit dan petugas pertandingan yang lain
  - 3) Memutuskan segala sesuatu yang tidak dapat diselesaikan oleh wasit yang bertugas.
  - 4) RSC terdiri dari :
    - a) Komite Perwasitan PBVSI
    - b) Wasit Senior yang ditunjuk oleh PP PBVSI



Lain-lain

- 5) Pertemuan teknik (*technical meeting*) akan ditentukan kemudian
- 6) Jadwal pelaksanaan pertandingan akan ditentukan kemudian.

**C. Medali**

1. Medali kejuaraan diberikan kepada juara/pemenang ke 1, 2, dan 3.
2. Medali diberikan kepada pemain.

**D. Penutup**

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

**OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL 2014  
DAFTAR NAMA PEMAIN**

**Cabang Bola Voli**

PROVINSI : .....

REGU : PUTRA

NO	NAMA	KLS	ASAL SEKOLAH	TPT/TGL LAHIR	T B (Cm)	B B (Kg)	KET
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

.....2014  
Pelatih

.....  
Nama Jelas

Keterangan :

TB = Tinggi Badan (Cm)

BB = Berat Badan (Kg)

**OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL 2014  
DAFTAR NAMA PEMAIN**

**Cabang Bola Voli**

PROVINSI : .....  
REGU : PUTRI

NO	NAMA	KLS	ASAL SEKOLAH	TPT/TGL LAHIR	T B (Cm)	B B (Kg)	KET
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

.....2014  
Pelatih

.....  
Nama Jelas

Keterangan :

TB = Tinggi Badan (Cm)

BB = Berat Badan (Kg)

## LAPANGAN BOLA VOLI

Ukuran lapangan voli berukuran :

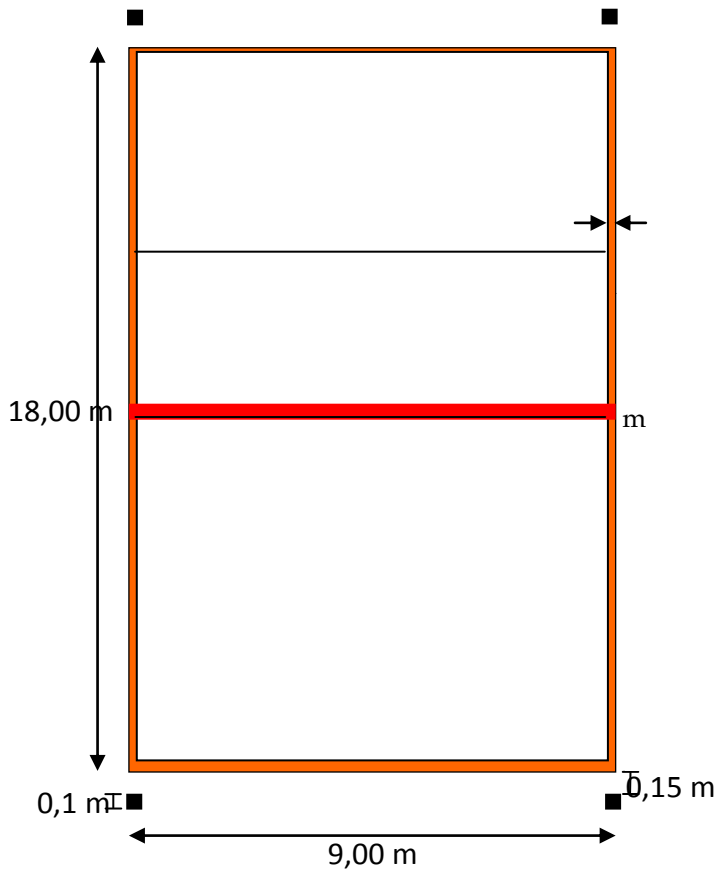
Panjang : 18,00 m

Lebar : 9,00 m

Tebal Garis : 0,04 m

Tinggi Net Putra : 2,30 m

Tinggi Net Putri : 2,15 m



**Lampiran 4**

**Cabang Olahraga Bulutangkis**

## CABANG OLAHRAGA BULUTANGKIS

### A. Peraturan Umum

#### 1. Panitia Pelaksana

- a. Wasit yang memimpin pertandingan ditunjuk oleh Panitia (wasit PBSI).
- b. Keputusan wasit yang memimpin pertandingan mengikat.
- c. Wasit dapat membatalkan keputusan Hakim Garis (*Over Rule*).
- d. Referee berhak memutuskan segala sesuatu yang menyangkut pertandingan.

#### 2. Peraturan

Peraturan permainan/pertandingan menggunakan peraturan PBSI/BWF.

#### 3. Pakaian dan Shuttle Cock

- a. Pemain harus berpakaian olahraga bulutangkis yang sopan, warna bebas dan tidak diperkenankan memakai kaos club.
- b. Ketentuan iklan, logo, dan sponsor mengikuti ketentuan Kemdikbud dan PBSI.
- c. Shuttle cock yang digunakan disediakan dan diatur oleh panitia.

### B. Peraturan Khusus

#### 1. Ketentuan Bertanding

- a. Peserta harus sudah hadir di tempat pertandingan 30 menit sebelum jadwal pertandingan.
- b. Peserta wajib mengetahui tempat dan waktu bertanding.
- c. Peserta yang belum dipanggil untuk bertanding tidak diperkenankan memasuki lapangan.
- d. Pemain yang memperoleh giliran bertanding setelah dipanggil 3 (tiga) kali dalam waktu 5 (lima) menit dari jadwal pertandingan tidak hadir, dinyatakan kalah.
- e. Jadwal yang tercantum dalam buku atau pengumuman acara menjadi pedoman untuk dimulainya pertandingan.
- f. Bila terjadi gangguan, *referee* berhak menunda atau memindahkan pertandingan ke tempat lain dengan meneruskan angka yang telah dicapai.

## 2. Sifat/Sistem Pertandingan

- a. Pertandingan bersifat perorangan dengan memperandingkan tunggal putra dan tunggal putri, ganda putra dan ganda putri, serta ganda campuran
- b. Peserta tidak boleh merangkap pada jenis nomor cabang olahraga yang dipertandingkan.
- c. Pertandingan babak pertama menggunakan sistem setengah kompetisi dalam pool.
  - Dalam pertandingan setengah kompetisi dalam pool tidak dibenarkan memberikan kemenangan WO.
  - Apabila memberikan kemenangan WO maka pertandingan yang telah dilakukannya dianulir (dianggap tidak ada) dan yang belum dilakukan dibatalkan.
- d. Babak kedua dan seterusnya menggunakan sistem gugur.
- e. Juara I masing-masing pool berhak maju ke babak berikutnya.  
Pemenangnya maju ke babak berikutnya memperebutkan juara 1, 2 dan 3 bersama.

## 3. Penentuan Ranking dalam Pool

- a. Pemain /Pasangan yang mendapat kemenangan partai pertandingan (match) terbanyak menduduki peringkat tertinggi dan seterusnya secara berurutan.
- b. Apabila ada 2 (dua) pemain/pasangan mempunyai jumlah kemenangan pertandingan sama, maka pemain/ pasangan yang menang pada waktu berhadapan/ bertanding menduduki peringkat lebih tinggi.
- c. Apabila ada 3 (tiga) pemain/pasangan atau lebih mempunyai jumlah kemenangan partai pertandingan yang sama, maka peringkat ditentukan oleh selisih game.
- d. Apa bila ada 2 (dua) pemain/pasangan yang mempunyai selisih total game yang sama, maka pemain/pasangan yang menang pada waktu berhadapan menduduki peringkat lebih tinggi.
- e. Apabila ada 3 (tiga) pemain/pasangan atau lebih yang mempunyai selisih total game yang sama penilaian selanjutnya ditentukan oleh selisih total point.

- f. Apabila ada 2 (dua) pemain yang mempunyai selisih total poin yang sama, maka pemain/pasangan yang menang pada waktu berhadapan menduduki peringkat lebih tinggi.
- g. Apabila ada 3 (tiga) pemain/pasangan atau lebih yang mendapat kemenangan partai pertandingan yang sama, selisih total game yang sama, dan selisih total point yang sama, maka penentuan peringkat dilakukan dengan undian.
- h. Seorang pemain berhak atas hadiah menurut hasil aktual yang didapat sebelum pengunduran diri karena cedera.
- i. Bila sakit, cedera atau halangan lain yang tidak dapat dihindari menghalangi seorang pemain menyelesaikan semua pertandingan di pool, seluruh hasil pemain tersebut harus dihapus.

#### **4. Seeded, dan Undian**

- a. Seeded ditentukan oleh referee.
- b. Undian akan dilaksanakan sesuai dengan waktu dan tempat yang telah ditentukan.

#### **5. Scoring System**

- a. Pertandingan menggunakan score  $21 \times 3$  rally point, dengan prinsip *The Best of Three Games*.
- b. Apabila kedudukan 20 sama, maka yang memperoleh 2 angka berturut sebagai pemenang.
- c. Apabila kedudukan 29 sama, maka yang mencapai angka 30 sebagai pemenang.

#### **6. Interval**

- a. Apabila telah mencapai angka 11, pemain berhak istirahat tidak lebih dari 60 detik.
- b. Sebelum melanjutkan game kedua dan game ketiga (kalau ada), pemain berhak istirahat tidak lebih dari 120 detik dan pelatih/pendamping diperbolehkan mendatangi pemain untuk memberikan instruksi.



**7. Cidera**

- a. Pemain yang mengalami cidera sewaktu bertanding tidak diberikan waktu khusus untuk perawatan pemulihan, apabila tidak dapat melanjutkan pertandingan dinyatakan kalah.
- b. Apabila terjadi pendarahan pada atlet, maka diberikan waktu untuk menghentikan pendarahan tersebut pada batas normal.
- c. Selain pemain yang sedang bertanding tidak ada yang diperkenankan masuk lapangan kecuali atas izin referee.

**C. Protes**

1. Protes hanya menyangkut masalah teknis pertandingan dan diajukan kepada referee oleh pelatih/pendamping resmi atlet yang bersangkutan pada saat pertandingan masih berjalan.
2. Protes yang menyangkut non teknis tidak dilayani.

**D. Medali**

Medali kejuaraan diberikan kepada juara/pemenang ke 1, 2 dan 3 bersama.

**E. Penutup**

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



**Lampiran 5**

**Cabang Olahraga Karate**

## CABANG OLAHRAGA KARATE

### A. Perangkat Pertandingan

#### 1. Panitia Pelaksana

Pertandingan dilaksanakan oleh Panitia Pelaksana (panpel) yang secara teknis bertanggung jawab kepada Pengurus Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia (FORKI), sesuai tingkatan wilayah pertandingan.

#### 2. Wasit/Juri

Wasit / Juri yang bertugas mendapat rekomendasi dari Pengurus Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia (FORKI) , sesuai tingkatan wilayah pertandingan.

#### 3. Dokter Pertandingan

Dokter pertandingan yang bertugas adalah yang ditunjuk / ditetapkan oleh Panitia Pelaksana.

### B. Peraturan Khusus

#### 1. Persyaratan Peserta

a. Peserta adalah wakil dari provinsi seluruh Indonesia yang merupakan pelajar SMP terbaik diwilayahnya (Juara 1 hasil O2SN SMP Tingkat Provinsi).

b. Peserta bukan merupakan Juara (Juara I, II dan III Bersama, baik perorangan maupun beregu) pada Kejuaraan Nasional Karate Piala Mendikbud VI Tahun 2013.

c. Peserta dinyatakan lulus oleh tim keabsahan berdasarkan persyaratan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional Tahun 2014.

2. Jumlah Peserta dan Kelas Pertandingan yang diikuti Peserta pertandingan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) SMP sebanyak 2 (dua) orang setiap kontingen terdiri dari :

#### a. Tingkat Nasional

1) 1 (satu) orang atlet putra yang bermain untuk nomor :

a) KATA Perorangan

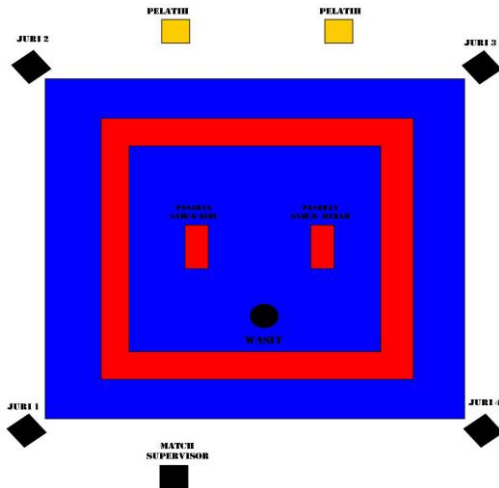
- b) KUMITE Perorangan kelas – 50 Kg atau + 50 Kg
    - 2) 1 (satu) orang atlet putri yang bermain untuk nomor:
      - a) KATA Perorangan
      - b) KUMITE Perorangan kelas – 40 Kg atau + 40 Kg
  - b. Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi
    - 1) 1 (satu) orang atlet putra yang bermain untuk nomor :
      - a) KATA Perorangan
      - b) KUMITE Perorangan kelas bebas
    - 2) 1 (satu) orang atlet putri yang bermain untuk nomor :
      - a) KATA Perorangan
      - b) KUMITE Perorangan kelas bebas
- 3. Medali
  - a. Tingkat Nasional (6 set medali)
    - 1) Kata Perorangan Putra  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu
    - 2) Kata Perorangan Putri  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu
    - 3) Kumite Perorangan Putra – 50 Kg  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu
    - 4) Kumite Perorangan Putra + 50 Kg  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu
    - 5) Kumite Perorangan Putri – 40 Kg  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu
    - 6) Kumite Perorangan Putri + 40 Kg  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu
  - b. Tingkat Kabupaten / Kota sampai provinsi
    - 1) Kata Perorangan Putra  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu
    - 2) Kata Perorangan Putri  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu
    - 3) Kumite Perorangan Kelas Bebas Putra  
1 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu

- 4) Kumite Perorangan Kelas Bebas Putri  
2 medali emas ; 1 medali perak ; 2 medali perunggu

### C. Peraturan Pertandingan

#### 1. Peraturan Kumite

##### 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 empat meter pada semua sisi-sisi sebagai 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 Peserta (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 administrasi pertandingan. 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.



### **Penjelasan**

- I. Tidak boleh ada papan reklame, dinding dan pilar iklan dalam jarak satu meter disebelah luar area aman.
- II. Matras yang digunakan tidak licin dimana matras ini akan menempel dengan lantai secara benar, tapi harus mempunyai gesekan yang rendah pada bagian atas matras. Matras ini tidak setebal matras untuk judo, agar dapat dilakukan gerakan karate, Wasit harus memastikan bahwa bagian matras tidak bergerak terpisah ketika pertandingan

*sedang berlangsung, karena pergeseran dapat menyebabkan luka dan akan mengakibatkan bahaya. Matras yang digunakan adalah matras yang telah didesain dan teruji oleh WKF*

b. Pakaian Resmi Peserta dan Pelatih

- 1) Peserta dan pelatih harus mengenakan seragam resmi sebagaimana yang telah ditentukan.
- 2) Komisi Wasit dapat menindak Peserta atau Pelatih yang melanggar peraturan.

c. Wasit

Wasit dan juri harus mengenakan seragam resmi yang ditentukan oleh Komisi Wasit, seragam ini harus dipakai pada saat pertandingan maupun pada saat pelatihan / penataran.



Pakaian seragam resmi wasit adalah sebagai berikut :

- 1) Jas/semi jas berwarna biru navy dengan dua buah kancing perak
- 2) Kemeja putih lengan pendek
- 3) Dasi resmi tanpa pin dasi
- 4) Celana panjang dengan warna abu-abu terang polos. Dan tidak digulung keluar.
- 5) Kaos kaki berwarna biru gelap atau hitam, dan sepatu anti slip berwarna hitam (karet) atau tidak merusak matras saat digunakan.



6) Wasit/juri perempuan boleh menggunakan jepit rambut.

d. Peserta

- 1) Peserta harus mengenakan karate-gi berwarna putih yang tidak menggunakan corak atau garis garis atau bordiran pribadi. Hanya lambang FORKI, lambang daerah dan lambing negara yang boleh dipakai, emblem ini dipasang pada dada kiri dan kanan karate-gi dengan ukuran keseluruhan emblem tidak boleh melebihi 12 cm x 8 cm. 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 Peserta 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) Walaupun adanya paragraph 1) diatas, Executive Committe dapat memberi wewenang penerbitan label khusus atau merek dari penyandang dana/sponsor yang disetujui.
- 3) 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.
- 4) 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.
- 5) 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.

- 6) Peserta harus menjaga rambutnya agar tetap rapi dan dipangkas sampai batas yang tidak mengganggu penglihatan dan sasaran. Hachimaki (ikat kepala ) tidak diijinkan, kalau wasit menganggap rambut Peserta terlalu panjang dan atau tidak rapi, Wasit dapat mengeluarkan Peserta dari lapangan/area pertandingan. *Jenis asesoris rambut berikut tidak diijinkan : seperti jepitan rambut dari logam, pita, manik-manik dan hiasan lain adalah dilarang, pita karet khusus untuk penahan poni diizinkan. Peserta wanita diperbolehkan mengenakan sebuah scarf penutup kepala (jilbab) berwarna hitam polos & berlogo WKF, yang yang menutupi rambutnya namun tidak boleh menutupi bagian depan lehernya.*
- 7) Peserta harus berkuku pendek dan tidak diijinkan mengenakan objek-objek logam atau yang lainnya yang mungkin dapat melukai lawan mereka. Penggunaan kawat gigi harus disetujui dulu oleh wasit dan dokter resmi, dan merupakan tanggungjawab penuh dari kontestan atas setiap luka/ kecelakaan.
- 8) Berikut ini perlengkapan pelindung yang diwajibkan oleh WKF :
  - a) Hand Protector yang diwajibkan oleh WKF, satu Peserta menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna biru.



b) Gum Shield



c) Pelindung tulang kering dan Pelindung kaki yang diwajibkan oleh WKF satu Peserta menggunakan merah yang lainnya biru.



d) Pelindung Wajah (Face mask) dan Pelindung Badan (body protector) yang diwajibkan oleh WKF



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

- e) Penggunaan Kacamata tidak diijinkan. Soft lens dapat dikenakan dengan resiko ditanggung oleh Peserta.
  - f) Memakai pakaian dan menggunakan perlengkapan diluar standard WKF adalah dilarang.
  - g) Semua perlengkapan pelindung yang akan digunakan harus disetujui WKF homologated.
  - h) Adalah tugas dari Match Supervisor ( Kansa ) untuk memastikan bahwa sebelum pertandingan Peserta sudah menggunakan perlengkapan yang diijinkan. Pada kejuaraan International, Continental, Nasional, mereka harus menggunakan perlengkapan yang disetujui oleh WKF dan tidak boleh diluar itu.
  - i) Penggunaan pembalut, padding atau alat bantu lain karena luka harus disetujui oleh Wasit dengan terlebih dahulu mendapat rekomendasi dari dokter resmi.
- e. Pelatih
- Pelatih harus selalu ada setiap saat selama masa petandingan dengan mengenakan pakaian sport resmi dari Provinsinya (Daerahnya) atau dari kontingennya dan menunjukkan kartu identitas resmi.



**Penjelasan**

- I. Peserta harus menggunakan satu sabuk tunggal, sabuk ini adalah berwarna merah untuk AKA dan berwarna biru untuk AO, sabuk yang menandai tingkatan (Putih sampai Hitam) tidak dipakai selama pertandingan.
- II. Pelindung gusi (gum shield) harus dikenakan secara benar.
- III. Jika seorang Peserta masuk ke arena pertandingan dengan pakaian yang tidak semestinya, maka Peserta tersebut tidak segera didiskualifikasi, tapi Peserta akan diberi satu menit untuk memperbaiki masalah yang terjadi.
- IV. Jika Komisi Wasit setuju Panel Wasit dapat diijinkan untuk melepas jas/semi jas mereka.

f. Panel Wasit

- 1) Panel Wasit untuk setiap pertandingan harus terdiri dari satu wasit (shushin), empat juri (fukushin) dan satu Match Supervisor (kansa).
- 2) Wasit dan Juri Kumite tidak diperbolehkan satu Provinsi (kontingen) dengan Peserta yang bertanding.
- 3) Sebagai tambahan, untuk memfasilitasi pelaksanaan pertandingan dapat dilengkapi oleh beberapa pencatat waktu, penyiar, pencatat skor pertandingan dan pengawas skor harus dipilih/ditunjuk.

**Penjelasan**

- I. Pada awal pertandingan kumite, wasit berdiri pada tepi luar dari arena pertandingan. Pada sisi kirinya terdiri dari juri anggota 1 dan 2 dan pada sisi kanannya berdiri juri nomor 3 dan juri nomor 4.
- II. Setelah saling memberi hormat (saling membungkuk) antara Peserta dan Panel Wasit, Wasit mundur selangkah, para juri menghadap kearah wasit dan saling memberi hormat kemudian siap pada posisi masing-masing.
- III. Ketika pergantian Panel Wasit, Panel Wasit yang sudah selesai, kecuali Match Supervisor, mengambil

posisi seperti waktu baru masuk saling memberi hormat satu sama lain petugas yang telah selesai menjalankan tugas maju selangkah dan menghadap ke panel yang baru, mereka saling memberi hormat satu sama lain dan bersama-sama meninggalkan area pertandingan.

IV. Ketika juri perorangan berubah/berganti, juri yang baru masuk pergi ke juri yang baru keluar, mereka saling memberi hormat dan berganti / bertukar posisi.

g. Durasi Pertandingan



- 1) Durasi pertandingan kumite untuk Pemula (Tingkat SMP) adalah selama dua menit untuk kumite putra dan kumite putri.
- 2) Pengatur waktu pertandingan di mulai ketika wasit berseru HAJIME 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.

h. 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 :  
Tendangan chudan







- 5) YUKO akan diberikan untuk teknik seperti :
- a. Chudan dan jodan tsuki



- b. Chudan dan jodan Uchi
- 6) Serangan-serangan dibatasi terhadap area/wilayah sebagai berikut :
- a. Kepala
  - b. Muka
  - c. Leher
  - d. Perut
  - e. Dada
  - f. Punggung

- g. Sisi
- 7) 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.
  - 8) Tidak merupakan teknik walaupun secara teknis adalah benar jika serangan yang dilakukan oleh kedua Peserta berada diluar arena pertandingan, tidak mendapat nilai. Tapi jika salah satu dari Peserta 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 Jordan, yang dimaksud jordan 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.*
- I. *Untuk alasan keamanan, lemparan dimana lawan ditangkap dibawah pinggang, terlempar tanpa dipegang atau dilakukan secara berbahaya atau membanting berada diatas sabuk adalah terlarang dan akan memperoleh peringatan atau hukuman. Yang*

menjadi pengecualian adalah teknik sapuan kaki karate konvensional yang tidak memerlukan lawan untuk dipegang, yaitu melakukan penyapuan kaki seperti *De Ashi-Barai*, *Ko Kuchi Geri*, *Kani Waza* dan lain-lain. Setelah dilakukan bantingan wasit memberikan waktu 2 detik untuk melakukan serangan yang menghasilkan angka.

- II. Jika Peserta dibanting sesuai aturan, tergelincir, jatuh atau hilang keseimbangan yang disebabkan oleh kesalahan sendiri, skor yang dilancarkan oleh lawan akan diberi nilai *Ippon*.
- III. "Bentuk yang baik" adalah teknik yang mempunyai karakteristik yang sesuai dengan efektifitas yang memungkinkan dalam kerangka konsep karate tradisional.
- IV. "Sikap sportif" adalah suatu komponen dari bentuk yang baik dan mengacu pada sikap tidak berniat jahat atau dendam, tercermin melalui konsentrasi yang tinggi untuk menghasilkan teknik yang tinggi.
- V. "Semangat yang teguh" menggambarkan kekuatan dan kecepatan dari teknik dan keinginan untuk berhasil.
- VI. "Kewaspadaan (*Zanshin*)" adalah kriteria yang paling sering terlewatkan dalam memberikan suatu penilaian. Hal ini adalah suatu keadaan komitmen yang terus-menerus dimana kontestan mempertahankan konsentrasi, pengamatan, dan kesadaran total terhadap potensi/kemungkinan lawan untuk menyerang balik. Dia tidak memalingkan wajahnya ketika sedang melakukan serangan atau melancarkan teknik-teknik lanjutan lainnya dan tetap menghadap kepada lawan.
- VII. "Waktu yang tepat" berarti mengeluarkan teknik pada saat dimana akan berdampak efektif menghasilkan efek potensi yang besar.
- VIII. "Jarak yang benar" berarti sama dengan melancarkan sebuah teknik pada jarak yang tepat sehingga menghasilkan dampak potensial maksimum. Jika sebuah teknik dilancarkan pada lawan yang sedang bergerak dengan cepat, dampak potensialnya tentu saja berkurang. "Jarak" juga berhubungan dengan titik

dimana teknik yang benar dilancarkan dengan baik atau mendekati target. Pukulan atau tendangan yang mendarat di sasaran antara "skin touch" (sentuhan kulit) dengan jarak 5 cm dari wajah, kepala atau leher dapat dikatakan telah mencapai jarak yang benar. Kemudian serangan kearah Jodan yang dilakukan dengan jarak yang memungkinkan terhadap target dan dimana lawan tidak berusaha untuk menangkis atau menghindari akan dianggap benar atau mendapat nilai, asalkan tekniknya memenuhi 6 kriteria.

Dalam pertandingan Pemula (SMP) untuk kontak ke kepala, wajah dan leher (termasuk face mask) dengan tangan tidak dibolehkan dan teknik yang lainnya harus sentuhan yang paling ringan atau disebut juga skin touch. Untuk tendangan Jodan toleransi jarak menjadi 10 cm.

- IX. Satu teknik yang buruk tetap buruk, tanpa menghiraukan di mana dan bagaimana teknik itu dilakukan. Teknik yang tidak efisien dalam bentuk yang baik atau yang dilakukan dengan kurang tenaga tidak akan menghasilkan nilai.
- X. Teknik yang mendarat di bawah ikat pinggang memungkinkan menghasilkan nilai, selama itu berada di atas tulang kemaluan (Pubic bone). Leher adalah area target dan begitu juga tenggorokan. Tapi kontak ke tenggorokan tidak diperbolehkan, tetapi nilai dapat diberikan untuk suatu teknik yang terkontrol dengan baik, yang tidak menyentuh (tenggorokan).
- XI. Satu teknik yang mendarat pada tulang belikat dapat menghasilkan skor. Bagian dari punggung yang tidak menghasilkan skor adalah area pertemuan antara tulang atas lengan dengan tulang belikat.
- XII. Bel tanda berakhir pertandingan menandakan akhir dari kemungkinan untuk memperoleh nilai dalam pertandingan, walaupun wasit tidak dengan segera menghentikan pertandingan. Bel akhir pertandingan tidak berarti bahwa hukuman tidak dapat diterapkan. Hukuman dapat diterapkan oleh Panel Wasit pada saat dimana kontestan meninggalkan area setelah hasil

keputusan. Hukuman dapat diterapkan/diberikan setelah itu, tapi kemudian hanya oleh Komisi Wasit atau Komisi Hukum & Disiplin.

- XIII. Jika kedua Peserta mengenai sasaran pada saat yang bersamaan, kriteria penilaian untuk waktu yang tepat tidak bisa diterapkan, dan keputusan yang tepat seharusnya adalah tidak memberikan nilai. Kedua kontestan mungkin saja bisa bersamaan memperoleh nilai dalam kasus tersebut jika ada 2 bendera juri yang mendukungnya, dan nilai diberikan sebelum Wasit meneriakan Yame atau bel tanda waktu habis.
- XIV. Jika seorang Peserta melancarkan lebih dari satu teknik yang berbeda (dan semuanya memenuhi 6 kriteria) sebelum pertandingan dihentikan/isyarat Yame, maka nilai yang diberikan adalah nilai yang tertinggi tanpa memandang urutan teknik mana yang lebih dulu dilancarkan. Contoh: sebuah teknik tendangan dilancarkan setelah teknik pukulan (keduanya memenuhi 6 kriteria), maka nilai yang diberikan adalah nilai untuk tendangan.
- i. Kriteria Untuk Keputusan
- Hasil dari suatu pertandingan ditentukan oleh salah satu Peserta 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 Peserta.
- 1) Tidak ada pertandingan yang berakhir seri.
  - 2) Pada pertandingan, 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 Peserta.
    - b. Superioritas/kelebihan dari teknik dan taktik yang diperlihatkan.

- c. Peserta mana yang mempunyai inisiatif menyerang yang lebih dominan.

### **Penjelasan**

*Ketika memutuskan hasil pertandingan melalui voting (HANTEI) pada saat berakhirnya pertandingan yang tidak menghasilkan pemenang, wasit akan bergerak ke batas area dan menyerukan Hantei diikuti dengan tiupan dua nada dari peluitnya. Para juri akan menyatakan pendapat mereka melalui bendera. Pada saat yang bersamaan wasit memberikan suara dengan signal tangan. Wasit akan meniup peluit dengan nada kecil, kembali ke posisi semula dan keputusan mayoritas Panel akan di umumkan wasit. Ia kemudian akan mengindikasikan pemenang dalam cara yang normal.*

- j. Perilaku Yang Dilarang

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

#### **CATEGORY 1**

- 1) Melakukan teknik serangan sehingga menghasilkan kontak yang kuat/keras, walaupun serangan tersebut tertuju pada daerah yang diperbolehkan. Selain itu dilarang melakukan serangan ke arah atau mengenai tenggorokan.
- 2) Serangan ke arah lengan atau kaki, tenggorokan, persendian atau pangkal paha.
- 3) Serangan ke arah muka dengan teknik serangan tangan terbuka.
- 4) Teknik melempar/membanting yang berbahaya/terlarang yang dapat mencederai lawan.

#### **CATEGORY 2**

- 1) Berpura-pura atau melebih-lebihkan cedera yang dialami.
- 2) Berulang kali keluar dari area pertandingan (JOGAI)

- 3) Membahayakan diri sendiri dengan membiarkan dirinya terbuka atau tidak memperhatikan keselamatan diri atau tidak mampu untuk menjaga jarak yang diperlukan untuk melindungi diri (MUBOBI).
- 4) Menghindari pertandingan yang mengakibatkan lawan kehilangan kesempatan untuk memperoleh angka.
- 5) Pasif - tidak ada inisiatif untuk bertarung.
- 6) Merangkul (memiting), bergumul (bergulat), mendorong dan menangkap lawan yang berlebihan tanpa mencoba untuk melakukan teknik serangan.
- 7) Melakukan teknik alamiah atau serangan yang pada dasarnya tidak dapat dikontrol untuk keselamatan lawan dan berbahaya, serta serangan-serangan yang tidak terkontrol.
- 8) Berulang kali melakukan serangan dengan kepala, lutut atau sikut.
- 9) Berbicara kasar atau memanas/menggodanya lawan, tidak mematuhi perintah wasit, melakukan tindakan yang tidak pantas kearah anggota/ Panel Wasit, serta tindakan lain yang melanggar etika.

k. Kontak Kearah Muka

- 1) Untuk Pemula (SMP) tidak boleh ada kontak apapun dengan teknik tangan ke arah kepala, wajah, atau leher (termasuk ke face mask) . Semua kontak tidak dibolehkan walaupun ringan, dan akan diberikan hukuman kecuali disebabkan oleh kesalahan kontestan sendiri (Mubobi). Untuk tendangan ke arah Jodan diperbolehkan dengan sentuhan ringan (skin touch) & harus memenuhi 6 kriteria, lebih daripada skin touch akan menerima peringatan atau hukuman kecuali disebabkan oleh kesalahan kontestan sendiri (Mubobi).

- 2) Wasit harus terus menerus mengamati Peserta yang terluka. Satu penundaan singkat diberikan akibat gejala luka seperti hidung berdarah terus berkembang. Pengamatan harus dilakukan untuk mengantisipasi upaya Peserta untuk memperburuk luka ringan sebagai alasan agar memperoleh keuntungan. Contoh dari ini adalah mengembuskan nafas terus menerus melalui hidung berdarah tersebut atau mengusap wajah secara kasar.
- 3) Luka yang sudah ada sebelumnya 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 Peserta adalah layak untuk bertanding. Wasit harus juga diberi tahu jika satu Peserta sedang dalam perawatan karena luka.

- 4) Peserta yang berperilaku over-reakting terhadap kontak ringan, dalam usaha untuk membuat wasit menghukum lawan seperti memegang muka atau menjatuhkan diri akan segera diperingati atau di hukum.
- 5) Berpura-pura terluka, yang sebenarnya tidak adalah pelanggaran serius terhadap peraturan. Shikkaku akan dikenakan kepada Peserta yang berpura-pura terluka misalnya ketika seperti terjatuh dan terguling dilantai dan tidak didukung oleh fakta yang sesuai dengan yang dilaporkan oleh dokter netral.
- 6) Melebih-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. Melebih 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 pelanggaran.

- 7) Peserta yang menerima SHIKKAKU karena berpura-pura terluka akan ditarik dari area pertandingan dan langsung diserahkan ke komisi kesehatan yang segera mengadakan pemeriksaan Peserta. Komisi kesehatan akan menyerahkan laporan kesehatannya sebelum berakhirnya kejuaraan, sebagai bahan pertimbangan untuk komisi wasit. Peserta yang berpura-pura terluka akan dijatuhi hukuman berat sampai tahap dan termasuk penangguhan seumur hidup bagi pelanggaran terulang-ulang tersebut.
- 8) Tenggorokan khususnya adalah daerah rentan dan meskipun kontak yang sangat ringan akan diperingatkan atau dihukum, kecuali karena kesehatan penerima.
- 9) 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 aman 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.

- 10) Teknik tangan terbuka terhadap muka adalah dilarang, karena dapat membahayakan penglihatan Peserta.

I. 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.
- 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 Peserta

melakukan tindakan :  
Mengabaikan perintah wasit,  
menunjukkan kebencian/  
tindakan tidak terpuji,  
merusak prestise dan  
kehormatan Karatedo atau jika  
tindakan lainnya dianggap  
melanggar aturan dan  
semangat turnamen.

#### m. Luka & Kecelakaan Dalam Pertandingan

- 1) KIKEN atau mengundurkan diri adalah keputusan yang diberikan ketika satu atau beberapa Peserta 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 Peserta melukai satu sama lain atau menderita dari efek luka yang diderita sebelumnya atau dinyatakan oleh dokter pertandingan tidak mampu melanjutkan pertandingan, pertandingan akan dimenangkan oleh pihak yang mengumpulkan nilai terbanyak. Didalam kumite perorangan jika skornya sama maka diputuskan HANTEI.
- 3) Satu Peserta yang luka yang telah dinyatakan tidak layak untuk bertanding oleh dokter turnamen tidak dapat bertanding lagi dalam turnamen tersebut.
- 4) Seorang Peserta yang terluka dan memenangkan pertandingan melalui diskualifikasi karena luka, tidak diperbolehkan untuk bertanding lagi tanpa ijin dokter. Jika ia terluka, dia dapat menang untuk kedua kalinya melalui diskualifikasi tapi segera ditarik dari pertandingan kumite dalam turnamen itu.

- 5) Jika Peserta terluka, pertama wasit harus segera menghentikan pertandingan dan selanjutnya memanggil dokter. Dokter berwenang untuk memberikan diagnosa dan mengobati luka saja.
- 6) Seorang Peserta 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 Peserta tidak fit untuk melanjutkan pertarungan.
- 7) Peserta 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 Peserta 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. 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 Peserta. Pada kejadian peraturan 10 detik jatuh, Peserta dapat diperiksa di dalam area matras.

### **Penjelasan**

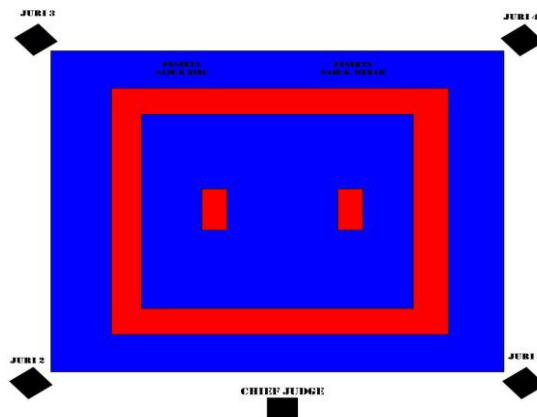
- I *Jika dokter menyatakan Peserta tidak layak bertanding, catatan tentang hal tersebut harus dibuat pada kartu pantauan Peserta (ID Card). Tingkat keadaan tidak fit harus dijelaskan pada Panel Wasit.*
- II. *Seorang Peserta dapat menang melalui satu diskualifikasi dari lawan karena akumulasi kesalahan kecil. Mungkin pemenang tidak mengalami luka yang berarti. Kemenangan kedua dari Peserta berdasarkan hal yang sama akan mengarah pada penarikan pemenang,*

walaupun secara fisik ia mampu melanjutkan pertandingan (pengunduran diri)

- II. Wasit seharusnya memanggil dokter ketika Peserta terluka dan membutuhkan perawatan medis dengan mengangkat tangannya dan berteriak "Dokter" dengan jelas.
- IV. Dokter wajib membuat rekomendasi keselamatan hanya yang berkaitan dengan pengaturan medis yang benar dari luka Peserta tersebut.
- V. Apabila secara fisik mampu, Peserta yang terluka akan dibawa keluar area matras untuk pemeriksaan dan perawatan oleh dokter.
- VI. Ketika menerapkan peraturan 10 detik, waktu akan dilakukan oleh pencatat waktu yang ditunjuk untuk tujuan khusus ini. Bel peringatan akan dibunyikan pada 7 detik diikuti bel akhir sampai waktu 10 detik. Pencatat waktu akan memulai penghitungan atas perintah wasit. Pencatat waktu akan berhenti ketika peserta bangkit/ berdiri full dan wasit mengangkat tangannya.
- VII. Para Juri akan memutuskan pemenang berdasarkan KIKEN, HANSOKU atau SHIKAKU sesuai dengan kasus yang terjadi.

## 2. Peraturan Kata

### a. Area Pertandingan



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

**Penjelasan**

*Agar kata dapat ditampilkan dengan benar, sangat dibutuhkan permukaan yang mulus dan stabil . biasanya area matras kumite dapat digunakan.*

b. Pakaian Resmi

- 1) Peserta dan juri harus mengenakan seragam resmi seperti ditentukan dalam peraturan kumite.
- 2) Setiap orang yang tidak mematuhi peraturan ini akan disampingkan/ tidak diikuti sertakan.

**Penjelasan**

*I. Karate-gi tidak boleh berubah selama penampilan KATA*

*II. Peserta yang berpakaian tidak benar akan diberikan satu menit untuk memperbaikinya.*



c. Pengaturan Pertandingan KATA

- 1) Pertandingan KATA perorangan dipertandingkan secara terpisah dalam bagian putra dan putri.
- 2) Dalam pertandingan KATA system eliminasi dengan repechage akan diterapkan.

- 3) Semua jenis KATA yang berasal dari Karate Tradisional boleh ditampilkan namun penampilan KATA yang menggunakan senjata (KOBUDO) tidak diijinkan.
- 4) Variasi diperbolehkan sepanjang diperbolehkan oleh aliran yang bersangkutan.
- 5) Administrasi pertandingan harus diberitahu tentang pilihan KATA yang akan dimainkan di tiap babak.
- 6) Peserta harus menampilkan KATA yang berbeda dalam setiap babak. Sekali KATA sudah dimainkan maka tidak boleh diulang.
- 7) Hormat dalam KATA hanya 4, yaitu :
  - a) Hormat ke Panel Juri
  - b) Hormat ke sesama atlet
  - c) Setelah Hantei, Hormat ke sesama atlet
  - d) Hormat ke Panel Juri

### Penjelasan

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 pertandingan akan ditugaskan oleh Komisi Wasit atau Tatami Manager.
- 2) Juri KATA tidak boleh satu daerah dan atau satu perguruan dengan peserta.
- 3) Sebagai tambahan, pencatat skor dan pembuat pengumuman akan ditunjuk.

***Penjelasan***

- I. *Chief Judge akan duduk diposisi tengah menghadap Peserta dan 4 juri yang lain duduk di sudut area kompetisi.*
- II. *Setiap juri akan memegang bendera merah dan biru atau memegang input terminal jika menggunakan papan skor elektronik.*

e. Kriteria Untuk Keputusan

1) Penilaian

Dalam menilai penampilan Peserta, para juri akan mengevaluasi penampilan berdasarkan pada empat (4) kriteria utama : kesesuaian, penampilan teknis, kinerja atletis dan kesulitan teknis. Keempat kriteria utama harus disetarakan tingkatan pentingnya dalam melakukan penilaian terhadap penampilan kontestan. Bunkai harus disetarakan pentingnya dengan Kata itu sendiri.



Penampilan Kata	Penampilan Bunkai
<p>1. <b>Kesesuaian</b> dengan bentuk aslinya dan sesuai standard yang berlaku dari aliran yang bersangkutan.</p>	<p>1. <b>Kesesuaian</b> (pada Kata yang dimainkan) dengan menggunakan gerakan yang sebenarnya seperti yang dilakukan dalam</p>
<p>2. <b>Penampilan Teknis :</b> a. Kuda - kuda/cara berdiri b. Tehnik - tehnik c. Peralihan/transisi gerakan d. Ketepatan waktu/keserempakan e. Pernafasan yang benar f. Fokus (Kime)</p>	<p>2. <b>Penampilan Teknis :</b> a. Kuda - kuda b. Tehnik - tehnik c. Transisi gerakan d. Pemilihan waktu e. Pengendalian gerakan f. Fokus (Kime)</p>
<p>3. <b>Kinerja Atletis :</b> a. Kekuatan b. Kecepatan c. Keseimbangan d. Irama</p>	<p>3. <b>Kinerja Atletis :</b> a. Kekuatan b. Kecepatan c. Keseimbangan d. Ketepatan waktu</p>
<p>4. <b>Kesulitan Teknis</b> dari Kata yang dimainkan.</p>	<p>4. <b>Kesulitan Teknis :</b> dari tehnik - tehnik yang ditampilkan.</p>

- 2) **Diskualifikasi**  
Seorang kontestan atau tim dapat didiskualifikasi karena salah satu alasan berikut :
- a) Memainkan Kata yang salah atau menyebutkan Kata yang salah.
  - b) Nyata jelas jeda atau berhenti beberapa detik pada saat memainkan Kata.

- c) Mengganggu fungsi posisi juri (seperti juri harus pindah untuk alasan keamanan atau menyentuh seorang juri pada saat memainkan Kata).
  - d) Sabuk terjatuh pada saat memainkan Kata.
  - e) Gagal mengikuti instruksi juri kepala atau kelakuan yang tidak senonoh
- 3) Pelanggaran
- Pelanggaran berikut ini jika terjadi secara jelas harus dipertimbangkan dalam penilaian sesuai dengan kriteria di atas :
- a) Sedikit kehilangan keseimbangan.
  - b) Melakukan gerakan secara tidak benar atau tidak lengkap (penghormatan dianggap sebagai bagian dari gerakan Kata), seperti kegagalan untuk melakukan tangkisan secara penuh atau melakukan pukulan yang tidak mengarah ke sasaran yang benar.
  - c) Ketidak-sinkronisasian gerakan, seperti melakukan teknik sebelum transisi/pergerakan tubuh selesai, atau dalam kasus beregu gagal untuk melakukan gerakan secara serempak.
  - d) Penggunaan isyarat terdengar (oleh orang lain, termasuk anggota timnya) atau melakukan gerakan sandiwara seperti menghentakkan kaki, menampar dada, lengan, atau karate-gi, atau napas yang berbunyi keras.
  - e) Membuang - buang waktu , termasuk berjalan terlalu lama, membungkuk secara berlebihan atau jeda terlalu panjang sebelum memulai memainkan Kata.
  - f) Menyebabkan cedera oleh kurangnya pengendalian gerakan/teknik selama Bunkai.

### *Penjelasan*

1. KATA adalah bukan pertunjukkan tarian atau gerakan sandiwara, KATA harus terkait dengan nilai-nilai dan

*prinsip-prinsip tradisional. KATA harus nyata dalam artian perkelahian dan menampilkan konsentrasi, tenaga dan potensi dari dampak teknik yang dilakukan. Kata harus mampu menunjukkan kekuatan, tenaga dan kecepatan dengan baik seperti juga halnya dengan kelembutan, irama dan keseimbangan.*

- II. Perintah untuk memulai dan menghentikan penampilan dengan cara menghentakkan kaki, pemukulan dada, tangan atau karate-gi dan mengeluarkan nafas yang tidak sewajarnya, semuanya merupakan contoh dari aba-aba tambahan dan harus dipertimbangkan oleh Panel Juri saat mengambil keputusan.
- III. Merupakan tanggungjawab dari pelatih dan kontestan untuk memastikan bahwa Kata yang didaftarkan pada tabel nilai adalah sesuai untuk setiap babak.

f. Pelaksanaan Pertandingan



- 1) Saat dimulai pertandingan dari setiap babak, Peserta menjawab panggilan namanya kemudian Peserta yang satu mengenakan sabuk merah (AKA) sedangkan yang satunya menggunakan sabuk biru (AO), dan berbaris pada parameter area pertandingan yang menghadap

Juri kepala. Setelah memberi hormat kepada Panel Juri lalu peserta saling berhadapan dan memberi hormat secara bersamaan, AO kemudian mundur diluar area aman pertandingan untuk menunggu giliran dan AKA akan bergerak maju kedalam arena pertandingan. Setelah menyebutkan nama KATA yang akan diperagakan maka peserta memainkan KATA yang dipilihnya. Setelah menyelesaikan tampilan KATA, AKA akan meninggalkan area untuk menunggu penampilan AO. Setelah AO selesai memainkan KATA, keduanya akan kembali ke parameter arena pertandingan dan menunggu keputusan dari Panel wasit.

- 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 Peserta didiskualifikasikan, Juri Kepala akan membuat isyarat bendera ( sebagaimana terdapat pada sinyal torimasen kumite ).
- 4) Setelah kedua Peserta menyelesaikan KATA, Peserta akan berdiri berdampingan pada parameter. Juri kepala akan menyerukan keputusan (Hantei) dan meniup peluit 2 nada, Dan pada saat bersamaan Para Juri akan memberikan suaranya dengan mengangkat salah satu bendera.
- 5) Keputusan yang dibuat harus antara AKA atau AO. Tidak ada nilai seri/seimbang yang diberikan, Peserta 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.

**Penjelasan**

- I. Titik awal dari peragaan KATA berada dalam parameter area pertandingan.
- II. Jika bendera digunakan, Juri kepala akan menyerukan Hantei untuk keputusan dan meniup peluit dengan 2 nada, juri mengangkat bendera bersamaan, dan setelah memberikan cukup waktu untuk melihat keputusan (berkisar 5 detik), bendera diturunkan dengan meniup pendek peluit.
- III. Peserta yang tidak tampil waktu dipanggil atau mengundurkan diri, dinyatakan Kiken, keputusan pemenang otomatis untuk lawannya tanpa dibutuhkan penampilan KATA.

**Lampiran**

DAFTAR NAMA KATA			
GOJU-RYU	SHOTOKAN	SHITO-RYU	WADO-RYU
SEIPAI	JION	BASSAIDAI	SEISHAN
SAIFA	KANKUDAI	SEINCHIN	CINTO
SANCHIN	BASSAIDAI	JITTE	KUSHANKU
SAIFA	BASSAISHO	JION	NAIHANCHI
SEIYUNCHIN	KANKUDAI	JIIN	SEISHAN
SHISOCHIN	KANKUSHO	MATSUKAZE	CHINTO
SANSERU	TEKKI SHODAN	WANSHU	PASSAI
SEISAN	TEKKI NIDAN	ROHAI	NISEISHI
SEIPAI	TEKKI SANDAN	BASSAIDAI	ROHAI
KURURUNFA	JION	BASSAISHO	WANSHU
SUPARUMPEI	NIJUSHIHO	TOMARI BASSAI	JION
TENSHO	GOJUSHIHODAI	MATSUMURA BASSAI	JITTE
	GOJUSHIHOSHOU	KOSOKUN DAI	
	CHINTE	KOSOKUN SHO	
	UNSU	CHINTO	
	JITTE	CHINTE	
	ENPI	SEINCHIN	
	GANKAKU	SOCHIN	
	WANKAN	NISEISHI	
	JIIN	GOJUSHIHO SHO	
		UNSU	
		SEISAN	
		NAIFANCHI SHODAN	
		NAIFANCHI NIDAN	
		NAIFANCHI SANDAN	
		AOYAGI (SEIRYU)	
		JYUROKU	
		NIPAIPO	

		SANCHIN	
		TENSHO	
		SEIPAI	
		SANSEIRU	
		SAIFA	
		SHISOCHIN	
		KURURUNFA	
		SUPARIMPEI	
		HAKUCHO	
		PACHU	
		HEIKU	
		PAIKU	
		ANNAN	
		ANNANKO	
		PAPUREN	
		CHATANYARA KUSANKU	





**Lampiran 6**

**Cabang Olahraga Pencak Silat**

## CABANG OLAHRAGA PENCAK SILAT

### A. Peraturan Umum

#### 1. Panitia Pelaksana

- a) Pertandingan pencak silat dilaksanakan oleh Panitia Pelaksana (PANPEL) yang secara teknis bertanggungjawab kepada Pengurus Besar Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia (IPSI), sesuai tingkatan lomba.
- b) Wasit dan juri yang bertugas telah mendapat rekomendasi dari pengurus Besar IPSI sesuai tingkatannya.

#### 2. Peserta

- a) Peserta setiap provinsi 2 (dua) putra dan 2 (dua) putri.
- b) Peserta *wajib* mengikuti kategori tunggal, selanjutnya dapat memilih salah satu kategori tanding yang dipertandingkan pada (O2SN) - 2014.

### B. Kategori Pertandingan

Cabang olahraga pencak silat di O2SN (SMP) 2014 akan mempertandingkan kategori tunggal dan tanding, dengan rincian:

1. Tunggal Putra
2. Tunggal Putri
3. Tanding Kelas D Putra (> 39-42 Kg)
4. Tanding Kelas D Putri (> 39-42 Kg)
5. Tanding Kelas E Putra (>42-45 Kg)
6. Tanding Kelas E Putri (> 42-45 Kg)
7. Tanding Kelas F Putra (> 45-48 Kg)
8. Tanding Kelas F Putri (> 45-48 Kg)

Jadi, total keseluruhan kelas yang dipertandingkan sebanyak 8 kelas.

### C. Peraturan Pertandingan

1. Peraturan pertandingan yang digunakan pada O2SN (SMP) 2014 adalah peraturan pertandingan hasil MUNAS IPSI XIII Tahun 2012.
2. Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.

#### **D. Peraturan khusus**

1. Peserta adalah juara pertama di nomor tunggal
2. Peserta adalah perorangan putra dan putri
3. Bukan peraih medali di POPNAS
4. Bukan peserta Kejuaraan Nasional
5. Bukan binaan PPLP
6. Peserta wajib menyediakan perlengkapan sendiri untuk keperluan tunggal dan tanding

#### **E. Medali**

##### **Kategori Tunggal**

1. Juara I (1 orang) akan mendapat medali emas.
2. Juara II (1 orang) akan mendapatkan medali perak
3. Juara III (1 orang) akan mendapatkan medali perunggu

#### **F. Jumlah ofisial**

Jumlah ofisial setiap kontingen adalah sebagai berikut:

- 1 (satu) orang pimpinan tim (team Manager), merangkap sebagai pelatih.

#### **G. Sistem pertandingan**

##### **Kategori tunggal:**

Pertandingan pencak silat O2SN (SMP) 2014 untuk kategori tunggal, akan dilaksanakan dengan sistem pool (apabila peserta lebih dari 7) dan akan diambil 3 terbaik, untuk dipertandingkan kembali pada babak final.

##### **Kategori tanding:**

Pertandingan pencak silat O2SN (SMP) - 2014 untuk kategori tanding, akan dilaksanakan dengan sistem gugur.

#### **H. 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

**I. Sistem seleksi daerah**

1. Seleksi di tingkat kabupaten/kota/Provinsi tetap menggunakan jurus tunggal sebagai syarat utama.
2. Setelah terpilih baru diadakan pembinaan sesuai dengan kelas masing-masing untuk nomor kategori tanding.

**J. Perwasitan dan penjurian**

1. Perwasitan dan penjurian dalam pertandingan pencak silat O2SN (SMP) - 2014 akan dilaksanakan oleh wasit - juri yang telah mempunyai sertifikat wasit dan 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.

**K. Perlengkapan Kategori Tanding**

**1. Pakaian**

Pesilat petanding memakai pakaian pencak silat model standar warna hitam sabuk putih. Pada waktu bertanding sabuk putih dilepaskan. Badge badan induk organisasi ( IPSI ) di dada sebelah kiri, badge daerah di dada sebelah kanan sesuai dengan kondisinya dan nama daerah dibagian punggung, disediakan oleh pesilat. Tidak mengenakan/ memakai aksesoris apapun selain pakaian pencak silat.

**2. Pelindung Badan**

Disediakan oleh panitia penyelenggara.

**3. Pelindung Kemaluan**

Pesilat putra menggunakan pelindung kemaluan dari bahan plastik sedangkan pesilat putri memakai pembalut yang disediakan oleh masing-masing kontingen.

**4. Pelindung sendi**

Pelindung sendi 1 lapis ukuran tipis tanpa ada bagian yang tebal bertujuan untuk melindungi cedera sesuai dengan fungsinya (lutut, pergelangan tangan / kaki, siku, tungkai dan lengan) kecuali atas arahan dokter. Disediakan oleh pesilat dan tidak membahayakan lawan.

#### **L. Tahapan Pertandingan**

Pertandingan menggunakan tahapan babak pertandingan mulai dari penyisihan, seperempat final, semi final dan final tergantung pada jumlah peserta pertandingan, berlaku untuk semua kelas.

#### **M. Perlengkapan Kategori Tunggal**

##### **1. 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.

##### **2. Senjata :**

Untuk golongan remaja dan dewasa

- a. Golok atau parang terbuat dari logam, tidak tajam dan tidak runcing dengan ukuran antara 30 cm s/d 40 cm
- b. Tongkat terbuat dari rotan dengan ukuran panjang antara 150 cm s/d 180 cm, dengan garis tengah 2,5 cm s/d 3,5 cm

#### **N. Tahapan Pertandingan**

1. Bila pertandingan diikuti oleh lebih dari 7 (tujuh) peserta maka dipergunakan sistem pool.
2. Tiga peraih nilai tertinggi dari setiap pool ditampilkan kembali untuk mendapatkan penilaian ditahap berikutnya, kecuali tahap pertandingan berikutnya adalah babak final.
3. Jumlah pool ditetapkan oleh rapat antar delegasi teknik, ketua pertandingan dan dewan juri serta disampaikan kepada peserta dalam rapat teknik.
4. Pembagian pool peserta dilakukan melalui undian dalam rapat teknik.
5. Setiap kategori, minimal harus diikuti oleh 2 (dua) peserta, dan langsung babak final.

#### **O. Waktu Pertandingan**

Waktu penampilan adalah 3 (tiga) menit.

**P. Penutup**

Segala sesuatu yang belum tercantum dalam Panduan ini akan ditentukan kemudian disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku.

**Lampiran 7**

# **Cabang Olahraga Catur**

## CABANG OLAHRAGA CATUR

### A. Peraturan Umum

1. Panitia Pelaksana
  - a. Pertandingan Catur dilaksanakan oleh Panitia Pelaksana (PANPEL) pertandingan yang ditunjuk dari Pengurus Besar Persatuan Catur Seluruh Indonesia (PB. PERCASI) yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan pertandingan.
  - b. Wasit dan juri yang bertugas telah memiliki Sertifikat Wasit Nasional yang dikeluarkan oleh PB PERCASI.
2. Peraturan
  - a. Peraturan pertandingan yang akan digunakan adalah peraturan FIDE/PERCASI terbaru yang berlaku di Indonesia ( Per 1 Juli 2009 ).
  - b. Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.

### B. Peraturan Khusus.

1. Peserta
  - a. Jumlah peserta Putra 1(satu) orang
  - b. Jumlah peserta Putri 1(satu) orang
2. Nomor Pertandingan
  - a. Catur Standar Perorangan Putra.
  - b. Catur Standar Perorangan Putri.
3. Peralatan Catur  
Seluruh peralatan catur ( papan, buah dan jam catur ) akan disediakan oleh Panitia Pelaksana.
4. Waktu Pikir ( Dengan Jam Catur Digital )  
Catur Standar 90 menit s/d selesai dengan tambahan waktu (increment) 30 detik setiap langkahnya dimulai sejak langkah pertama.



5. Sistem Pertandingan  
Sistem Swiss 7 (tujuh) babak.
6. Penentuan Juara
  - a. Berdasarkan Match Point (MP) tertinggi.
  - b. Bila sama ditentukan oleh Direct encounter/Head to Head (**khusus Juara I**), dilanjutkan dengan uchholz (BH), Sonneborn Berger (SB) dan Progressive Score (PS).
  - c. Bila masih sama, ditentukan melalui undian.
7. Pairing Pertandingan.  
Dilakukan dengan menggunakan Program Komputer Swiss Manager atau Swiss Perfect.
8. Ketentuan Peserta
  - a. Peserta belum memiliki gelar Master atau pernah menjadi Juara I pada O2SN tingkat nasional sebelumnya.
  - b. Peserta harus sudah hadir di tempat pertandingan sebelum pertandingan dimulai.
  - c. Peserta yang tidak ada/belum hadir di meja pertandingan ketika wasit menyatakan pertandingan dimulai dinyatakan kalah (aturan Zero Start).
  - d. Peserta wajib mengetahui dimana dan bilamana harus bertanding.
  - e. Peserta Tim dapat didampingi 1 (satu) orang official.
  - f. Peserta wajib dapat menulis langkah-langkah catur dalam notasi catur (Grand Final).
9. Lain-lain.
  - a. Peserta, ofisial/pelatih diwajibkan berpakaian rapi dan sopan.
  - b. Peserta, ofisial/pelatih, diwajibkan memakai sepatu dan ID Card dari Panpel.
  - c. Peserta, ofisial/pelatih, penonton serta guru dilarang merokok di dalam ruangan (tempat) pertandingan.
  - d. Tidak diperkenankan membawa HP/alat komunikasi lainnya ke dalam ruangan pertandingan.

- e. Peserta/pemain, yang melanggar ketentuan pada butir a,b,c & d, maka akan dinyatakan kalah oleh wasit.
- f. Oficial/pelatih, guru serta penonton tidak diperkenankan memasuki (berada) di ruangan pertandingan selama pertandingan berlangsung (kecuali ada izin dari Inspektur Pertandingan atau Wasit).
- g. Dewan Hakim ditetapkan/ dipilih dari PERCASI sebanyak 5 orang.

### **C. Protes**

1. Protes terhadap keputusan wasit dapat diajukan ke Dewan Hakim.
2. Protes yang diajukan ke Dewan Hakim dilakukan secara tertulis dan disertai uang protes sebesar Rp. 250.000,- (dua ratus lima puluh ribu rupiah).
3. Bila protes dibenarkan, maka uang protes akan dikembalikan.

### **D. Medali**

Medali kejuaraan akan diberikan kepada juara/pemenang ke-1, 2 dan 3.

### **E. Penutup**

Hal-hal lain yang belum tercantum dalam peraturan pertandingan ini akan ditentukan kemudian (pada saat pertemuan teknis).

GENS UNA SUMUS (Kita Satu Keluarga).