



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
SEKRETARIAT JENDERAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

**MERDEKA  
BELAJAR**

SD/MI



# PEDOMAN OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL

JENJANG SD/MI TAHUN 2023



**MERDEKA BERPRESTASI**  
Talenta Olahraga Menginspirasi



# **PEDOMAN OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL (O2SN) JENJANG SD/MI TAHUN 2023**

## **Diterbitkan oleh:**

Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

## **Tim Pengarah:**

Asep Sukmayadi, M.Si.  
Sugeng Riyadi, M.A.  
Keri Darwindo, M.M.  
Faisal Saleh, S.Pd.

## **Tim Penyusun:**

Umaryono (PB PASI)  
Pepen Apendi (PB PERSANI)  
Fajar Vidya Hartono (PB PRSI)  
Eddyanto Sabarudin (PP PBSI)  
Pudji Handoko (PB IPSI)  
Yoyo Satrio Purnomo (PB FORKI)

## **Penyunting:**

Dedek Meilani, S.Pd.  
Drs. Asrul  
Dedi Sunarko  
Ulfa Uswatun Khasanah, A.Md.M.

Cetakan Pertama, Maret 2023  
©2023 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi



## KATA PENGANTAR

Dalam kebijakan dan program Manajemen Talenta Nasional (MTN) dan Desain Besar Olahraga Nasional (DBON), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menjadi bagian dari melaksanakan tugas pengembangan talenta bidang olahraga. Dalam hal ini, peran yang dilaksanakan oleh Kemendikbudristek adalah menyiapkan bibit-bibit talenta olahraga yang bersumber dari peserta didik yang memiliki minat dan bakat di bidang olahraga.

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) kemudian bertugas melakukan identifikasi, pengembangan, dan aktualisasi untuk menghasilkan peserta didik berprestasi di bidang olahraga. Salah satu yang dilakukan adalah memprogramkan kegiatan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) setiap tahun pada semua jenjang pendidikan.

Menandai semangat Merdeka Belajar, Merdeka Berprestasi, untuk pulih sepenuhnya dari keterpurukan karena pandemi, setelah adaptasi terobosan pelaksanaan O2SN di masa pandemi, pada tahun ini BPTI kembali akan melakukan ajang talenta O2SN dalam berbagai cabang, untuk jenjang SD/MI atau yang sederajat, secara luring bertahap dan secara hibrid. Pelaksanaan melalui mekanisme luring secara bertahap diharapkan dapat



menjadi berita baik untuk anak-anak Indonesia yang sudah merindukan untuk dapat berinteraksi dan berekspresi seutuhnya, sekaligus menjalin persahabatan antar talenta emas bangsa.

O2SN-SD dilaksanakan secara berjenjang mulai dari tingkat sekolah, kecamatan, kabupaten/kota, provinsi hingga tingkat nasional. Cabang olahraga yang dilombakan/dipertandingan meliputi : 1. Atletik; 2. Renang; 3. Bulutangkis; 4. Pencak Silat, dan 5. Karate, dan 6. Senam. O2SN bagian integral dalam membangun generasi emas Indonesia.

Pedoman ini disusun untuk memberikan gambaran kepada para peserta, pendamping, pembina, juri, dan panitia dalam melaksanakan tugas dan koordinasi serta pengambilan kebijakan lebih lanjut, baik yang bersifat teknis maupun administratif. Dengan demikian, diharapkan semua pihak yang terkait dalam penyelenggaraan O2SN dapat memahaminya sehingga ajang ini dapat terselenggara dengan lancar dan baik.



Kepada semua pihak yang berpartisipasi dan berperan aktif dalam penyelenggaraan kegiatan ini, kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, Maret 2023  
Kepala BPTI



*[Handwritten Signature]*  
Asep Sukmayadi  
NIP.197206062006041001





## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>4</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Dasar Hukum .....</b>	<b>3</b>
<b>C. Tujuan .....</b>	<b>5</b>
<b>D. Hasil Yang Diharapkan .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Cabang Olahraga Penyelenggaraan .....</b>	<b>6</b>
<b>F. Sasaran .....</b>	<b>7</b>
<b>G. Seleksi O2SN .....</b>	<b>8</b>
<b>H. Regulasi Perlombaan/Pertandingan .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II PELAKSANAAN .....</b>	<b>13</b>
<b>A. Waktu Pelaksanaan .....</b>	<b>9</b>
<b>B. Kepanitiaan .....</b>	<b>10</b>
<b>1. Tingkat sekolah .....</b>	<b>10</b>
<b>2. Tingkat Kecamatan .....</b>	<b>11</b>
<b>3. Tingkat Kabupaten/ Kota .....</b>	<b>12</b>
<b>4. Tingkat Provinsi .....</b>	<b>13</b>
<b>5. Tingkat Nasional .....</b>	<b>15</b>
<b>C. Mekanisme Seleksi Daerah .....</b>	<b>16</b>
<b>D. Peserta .....</b>	<b>17</b>



<b>E. Jumlah Kontingen .....</b>	<b>21</b>
<b>F. Pembiayaan.....</b>	<b>21</b>
<b>G. Ketentuan Komitmen .....</b>	<b>22</b>
<b>H. Keabsahan Atlet .....</b>	<b>22</b>
<b>I. Sanksi .....</b>	<b>24</b>
<b>J. Juara Dan Penghargaan .....</b>	<b>25</b>
<b>K. Mekanisme Pendaftaran .....</b>	<b>26</b>
<b>L. Narahubung .....</b>	<b>27</b>
<b>BAB III KETENTUAN TEKNIS LOMBA/PERTANDINGAN CABANG OLAHRAGA O2SN .....</b>	<b>29</b>
<b>A. ATLETIK.....</b>	<b>29</b>
<b>B. RENANG.....</b>	<b>42</b>
<b>C. BULU TANGKIS.....</b>	<b>52</b>
<b>D. PENCAK SILAT.....</b>	<b>62</b>
<b>E. KARATE .....</b>	<b>86</b>
<b>F. SENAM.....</b>	<b>118</b>
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>142</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembinaan dan pengembangan olahraga di sekolah menengah atas yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi merupakan salah satu bagian dari empat pilar kebijakan pembangunan pendidikan nasional, yang meliputi olah hati atau kalbu, olah rasa, olah pikir, dan olahraga. Olahraga merupakan kegiatan fisik yang dapat membangkitkan semangat, menumbuhkan sportivitas, persahabatan, dan persaudaraan.

Olahraga juga dapat memiliki arti yang strategis bagi *nation and character building* atau pembangunan watak bangsa. Dalam perspektif ini, pembangunan pendidikan tidak cukup hanya berorientasi pada penyiapan tenaga kerja, tetapi harus pula mampu membangun seluruh potensi kecerdasan manusia agar berkembang secara optimal dan bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat dan pembangunan nasional termasuk pembangunan karakter dan jati diri bangsa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, salah satu program yang dilaksanakan adalah penyelenggaraan

Olimpiade Olahraga Siswa Nasional Sekolah Dasar (O2SN-SD) yang dilaksanakan setiap tahun.

O2SN-SD merupakan momentum yang tepat dan sangat berharga bagi anak-anak untuk dapat berprestasi dan berkompetisi secara sehat. Di samping itu, kegiatan tersebut juga dapat memberikan pengalaman belajar yang baik, yaitu belajar bekerja sama, mematuhi aturan, mengakui kelemahan diri sendiri dan belajar menghargai kekuatan lawan serta mengilhami nilai-nilai fairplay (jujur, bersahabat, hormat, dan bertanggung jawab) yang ada pada setiap perlombaan/pertandingan cabang olahraga pada O2SN ini.

Selain itu, dalam rangka mendukung Desain Besar Olahraga Nasional (DBON), O2SN SD tingkat nasional ke-XVI Tahun 2023 merupakan salah satu peran dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi guna memajukan olahraga Indonesia dalam kancah Internasional. Ada 14 (empat belas) cabang olahraga unggulan yang diamanatkan dalam DBON, yaitu diantaranya **atletik, bulu tangkis**, panjat tebing, **senam artistik**, angkat besi, balap sepeda, panahan, menembak, **renang**, dayung, **karate**, taekwondo, wushu dan **pencak silat**.

Kegiatan O2SN yang telah diselenggarakan lebih dari satu dasawarsa ini sudah berkontribusi pada keberhasilan pembinaan dan pengembangan olahraga di tingkat sekolah sampai tingkat nasional

sehingga dapat mewadahi talenta peserta didik khususnya dalam bidang pembinaan olahraga.

## **B. Dasar Hukum**

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang No. 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang No. 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintah Daerah;
3. Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan;
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 86 Tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional;
5. Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013;
6. Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2010;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;



8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah;
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter;
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 9 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
12. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 27 tahun 2021 tentang Organisasi dan tata kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia.
13. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 28 tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

14. Peraturan Menteri Pendidikan Pemuda dan Olahraga No. 6 Tahun 2022 tentang Peta jalan Desain Besar Olahraga Nasional Periode Tahun 2021-2024;
15. Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 53 Tahun 2022 tentang Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 pada Masa Transisi Menuju Endemi;
16. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2023.

### **C. Tujuan**

1. Mengembangkan talenta peserta didik dalam bidang olahraga.
2. Membina dan mempersiapkan olahragawan berprestasi pada tingkat nasional maupun internasional sejak usia sekolah.
3. Mengembangkan jiwa sportivitas, kompetitif, rasa percaya diri, dan rasa tanggung jawab.
4. Mengembangkan budaya hidup sehat dan gemar olahraga.
5. Menumbuhkembangkan nasionalisme dan cinta tanah air.
6. Menjalinkan solidaritas dan persahabatan antar peserta didik sekolah di seluruh Indonesia.

## D. Hasil Yang Diharapkan

1. Adanya pewadahan bakat dan minat peserta didik dalam bidang olahraga.
2. Terpilihnya peserta didik terbaik dalam bidang olahraga, dapat teraktualisasi bakat dan minatnya.
3. Terjalinnnya kesatuan dan persatuan antar peserta didik seluruh Indonesia melalui O2SN.

## E. Cabang Olahraga

Cabang olahraga yang dilombakan /dipertandingkan pada O2SN SD tahun 2023 meliputi 6 (enam) cabang yaitu:

**Tabel 1.**  
**Cabang Olahraga yang Dilombakan/Dipertandingkan**

No.	Cabang	Nomor	
		Putra	Putri
1	<i>Kids' Athletics</i>	<i>Kanga Escape</i>	<i>Kanga Escape</i>
		<i>Formula 1</i>	<i>Formula 1</i>
2	Renang	100m Bebas	100m Bebas
		50m Bebas	50m Bebas
		100m Dada	100m Dada
		50m Dada	50m Dada
		50m Punggung	50m Punggung

No.	Cabang	Nomor	
		Putra	Putri
		50m Kupu	50m Kupu
3	Bulu Tangkis	Tunggal Putra	Tunggal Putri
4	Pencak Silat	Tanding Kelas C (diatas 30 s.d. 32 kg)	Tanding Kelas C (diatas 30 s.d. 32 kg)
		<i>Solo Creative</i>	<i>Solo Creative</i>
5	Karate	Kata Perorangan Putra	Kata Perorangan Putri
		Kumite +38 kg	Kumite +33 kg
		Kumite -38 kg	Kumite -33 kg
6	Senam	Lantai	Lantai
		Kuda Pelana	Balok Keseimbangan
		Meja Lompat	Meja Lompat
		Serba Bisa	Serba Bisa

## F. Sasaran

Sasaran O2SN SD tahun 2023 adalah peserta didik di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri/Swasta atau yang sederajat.

## **G. Penyelenggaraan Seleksi O2SN**

Seleksi O2SN SD tahun 2023 diselenggarakan secara berjenjang, yakni:

1. Tingkat Sekolah
2. Tingkat Kecamatan
3. Tingkat Kabupaten/Kota
4. Tingkat Provinsi
5. Tingkat Nasional

## **H. Regulasi lomba/Pertandingan**

Dalam pelaksanaan O2SN terdapat Regulasi lomba/pertandingan yang menjadi pedoman. Regulasi harus dipatuhi dan diikuti oleh panitia penyelenggara dan peserta di setiap jenjang seleksi sesuai dengan ketentuan yang dikeluarkan panitia O2SN bekerja sama dengan Induk Organisasi Cabang Olahraga.

## BAB II PELAKSANAAN

### A. Waktu Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan O2SN SD Tahun 2023 direncanakan sebagai berikut :

**Tabel 2.**

### Jadwal Pelaksanaan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) SD Tahun 2023

No	Kegiatan	Waktu	Tempat	Pendanaan
1	Pendaftaran daring	3 April s.d. 15 Mei 2023	Website Panitia Pusat	APBD/ sumber lain
2	O2SN Tingkat Sekolah	1 s.d. 15 Mei 2023	Ditentukan Sekolah	APBD/ sumber lain
3	O2SN Tingkat Kecamatan	15 Mei s.d. 30 Juni 2023	Ditentukan Kecamatan	APBD/ sumber lain
4	O2SN Tingkat Kab./Kota	1 Juni s.d. 31 Juli 2023	Ditentukan Kab./Kota	APBD/ sumber lain

No	Kegiatan	Waktu	Tempat	Pendanaan
5	O2SN Tingkat Provinsi	1 Juli s.d. 18 Agustus 2023	Ditentukan Provinsi	APBD/ sumber lain
6	Unggah Dokumen Keabsahan Peserta	21 s.d. 31 Agustus 2023	Website Panitia Pusat	APBD/ sumber lain
7	O2SN Tingkat Nasional	18 s.d. 24 September 2023	Jabotabek	APBN/ Sumber lain

## B. Kepanitiaan

Pelaksanaan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) dapat berlangsung secara baik dan efisien, perlu disusun kepanitiaan dalam penyelenggaraan seleksi. Adapun kepanitiaan Pelaksanaan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) untuk setiap tahap adalah sebagai berikut:

### 1. Tingkat sekolah

Kepala sekolah membentuk panitia O2SN SD tingkat sekolah yang terdiri dari unsur:

- a. Kepala Sekolah,
- b. Guru,
- c. Komite Sekolah,
- d. Instansi Terkait.

Tugas dan tanggung jawab panitia sekolah adalah:

- a. Merencanakan dan menyeleksi peserta lomba tingkat sekolah;
- b. Menyiapkan surat-surat dan keperluan penyelenggaraan seleksi tingkat sekolah;
- c. Menyosialisasikan penyelenggaraan lomba olahraga;
- d. Menetapkan atlet yang mewakili sekolah;
- e. Menetapkan 1 (satu) orang guru pendamping sebagai pelatih untuk kegiatan lomba tingkat kecamatan;
- f. Mendaftarkan atlet terpilih secara daring ke Balai Pengembangan Talenta Indonesia melalui *website* **<https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>**;
- g. Mengirimkan atlet untuk mewakili sekolah dalam O2SN SD tingkat kecamatan.

## 2. Tingkat Kecamatan

Kepala Dinas Pendidikan kab/kota membentuk panitia O2SN SD tingkat kecamatan yang terdiri dari unsur-unsur :

- a. Cabang Dinas Pendidikan Kecamatan;
- b. KKGO, IGORNAS, KKKS;
- c. Instansi terkait lainnya.

Tugas dan tanggung jawab panitia tingkat kecamatan adalah :

- a. Membuat dan menginformasikan pelaksanaan O2SN tingkat kecamatan ke Dinas Pendidikan Kab/Kota;

- b. Merencanakan pelaksanaan O2SN tingkat kecamatan;
- c. Menyiapkan surat-surat dan keperluan lain yang terkait dengan penyelenggaraan;
- d. Menyosialisasikan penyelenggaraan O2SN tingkat kecamatan;
- e. Menetapkan dan menyiapkan tempat penyelenggaraan dan perangkat perlombaan /pertandingan O2SN;
- f. Melaksanakan O2SN tingkat kecamatan;
- g. Menetapkan pemenang melalui surat keputusan UPTD atau Dinas Terkait;
- h. Mengirimkan atlet untuk mewakili kecamatan dalam O2SN SD tingkat kabupaten/kota.

### **3. Tingkat Kabupaten/ Kota**

Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota membentuk panitia O2SN SD tingkat Kabupaten/Kota yang terdiri dari unsur-unsur :

- a. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota,
- b. Perguruan tinggi setempat,
- c. KKGO, IGORNAS, KKKS,
- d. Pengurus Cabang Olahraga kab/kota yang dilombakan/pertandingan,
- e. Instansi terkait lainnya.

Tugas dan tanggung jawab panitia tingkat kab./kota adalah:

- a. Membuat dan menginformasikan pelaksanaan O2SN tingkat kabupaten/kota ke Dinas Pendidikan Provinsi atau Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan;
- b. Merencanakan pelaksanaan O2SN kabupaten/kota;
- c. Bekerjasama dengan Induk cabang olahraga di tingkat kab/kota dalam penyelenggaraan kegiatan;
- d. Menyiapkan surat-surat dan keperluan lain yang terkait dengan penyelenggaraan kegiatan;
- e. Menyosialisasikan penyelenggaraan O2SN tingkat kabupaten/kota;
- f. Menetapkan dan menyiapkan tempat penyelenggaraan dan perangkat pertandingan O2SN tingkat kabupaten/kota dengan surat keputusan;
- g. Melaksanakan kegiatan O2SN kabupaten/kota;
- h. Menetapkan peserta/pemenang melalui surat keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/kota;
- i. Mengirimkan atlet mewakili kabupaten/kota ke O2SN tingkat provinsi.

#### **4. Tingkat Provinsi**

Panitia O2SN SD tingkat provinsi yang terdiri dari unsur:

- a. Dinas Pendidikan Provinsi atau Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan,
- b. Perguruan Tinggi setempat,
- c. KKGO, KKKS,
- d. Pengurus Cabang Olahraga Provinsi yang dilombakan/dipertandingkan dan Instansi yang terkait lainnya.

Tugas dan tanggung jawab panitia tingkat provinsi adalah :

- a. Merencanakan pelaksanaan O2SN tingkat provinsi;
- b. Bekerjasama dengan induk cabang olahraga provinsi dan atau perguruan tinggi dan Dinas Pendidikan kab/kota dalam penyelenggaraan O2SN di tingkat Provinsi;
- c. Menyiapkan surat-surat dan keperluan lain yang terkait dengan penyelenggaraan kegiatan;
- d. Menyosialisasikan penyelenggaraan O2SN;
- e. Menetapkan dan menyiapkan tempat penyelenggaraan dan perangkat perlombaan/pertandingan dengan surat keputusan;
- f. Melaksanakan kegiatan O2SN tingkat provinsi;
- g. Menetapkan peserta/pemenang melalui surat keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi atau Kepala Balai Besar Penjaminan Mutu

Pendidikan atau Kepala Balai Penjaminan Mutu Pendidikan;

- h. Menyampaikan dan melaporkan jadwal pelaksanaan ke panitia pusat Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
- i. Mendaftarkan para peserta kontingen O2SN provinsi melalui pendaftaran daring ke Balai Pengembangan Talenta Indonesia melalui *website* O2SN.

## 5. Tingkat Nasional

Panitia tingkat nasional berasal dari Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi. Tugas dan fungsi panitia tingkat nasional adalah:

- a. Menyosialisasikan kegiatan O2SN tingkat kab/kota, provinsi dan nasional;
- b. Membuat pedoman pelaksanaan O2SN tahun 2023;
- c. Berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, Dinas Pendidikan Provinsi, dan Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan di setiap tahap seleksi;
- d. Mempersiapkan pendaftaran daring untuk peserta O2SN;
- e. Merencanakan pelaksanaan O2SN tingkat nasional;

- f. Bekerjasama dengan Induk Organisasi Cabang Olahraga dan Perguruan Tinggi dalam O2SN tahun 2023;
- g. Mempersiapkan mekanisme perlombaan /pertandingan dengan Induk Organisasi Cabang Olahraga dan Perguruan Tinggi
- h. Menyiapkan surat-surat dan keperluan penyelenggaraan kegiatan;
- i. Menetapkan dan menyiapkan tempat penyelenggaraan perlombaan/pertandingan;
- j. Melaksanakan kegiatan O2SN tingkat nasional.

### **C. Mekanisme Seleksi Daerah**

Pelaksanaan seleksi O2SN SD tahun 2023 tingkat kabupaten/kota dan provinsi diharapkan dapat mengikuti ketentuan sebagai berikut:

1. Seleksi dilaksanakan secara terbuka, akuntabel, adil dan memperhatikan pemerataan kesempatan berprestasi, dengan melibatkan dan bekerjasama dengan induk cabang olahraga (pengcab/pengkab /pengkot/pengprov);
2. Persyaratan peserta mengacu kepada ketentuan yang dituangkan dalam Pedoman Pelaksanaan O2SN;
3. Jadwal penyelenggaraan seleksi daerah disampaikan kepada BPTI;
4. Menyampaikan Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan Provinsi atau Balai

Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan kepada BPTI tentang hasil pelaksanaan seleksi O2SN di daerahnya.

## D. Peserta

### 1. Atlet

Atlet O2SN SD tahun 2023 wajib memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- a. Berkewarganegaraan Indonesia (WNI);
- b. Juara terbaik dalam setiap tingkat pertandingan yang diikuti sesuai cabang olahraga dibuktikan dengan hasil seleksi dan surat keputusan (SK) dari pejabat yang berwenang pada setiap tingkatan perlombaan /pertandingan;
- c. Terdaftar sebagai peserta didik SD/MI Negeri/Swasta, atau yang sederajat;
- d. Peserta didik kelas 3, 4, dan 5 pada tahun pelajaran 2022/2023 **dan** dilahirkan tanggal **1 Januari 2011 atau sesudahnya**. Apabila peserta didik yang bersangkutan masih duduk di SD/MI dan atau yang sederajat namun lahir **sebelum** tanggal **1 Januari 2011**, maka peserta didik yang bersangkutan **tidak dapat** mengikuti O2SN-XVI SD 2023.
- e. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) atau Nomor Induk Siswa Madrasah (NISM) dan terdaftar di Data Pokok Peserta Didik (DAPODIK) atau *Education Management Information System* (EMIS);
- f. Bukan peraih juara 1, 2, dan 3 pada O2SN SD tingkat nasional tahun sebelumnya;

- g. Berkelakuan baik dan tidak terlibat penyalahgunaan obat terlarang dan minuman keras, yang dibuktikan dengan surat keterangan kepala sekolah;
- h. Hanya mengikuti satu cabang lomba;
- i. Memiliki BPJS Kesehatan atau asuransi kesehatan lainnya dan wajib melampirkan surat keterangan sehat dari dokter;
- j. Wajib menjaga sportivitas dan *fair play* selama O2SN berlangsung disertai surat pernyataan yang ditandatangani Kepala Sekolah;
- k. Wajib mendaftar daring melalui *website* **<https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>** mulai tingkat sekolah.

## 2. Pendamping

Persyaratan pendamping O2SN SD tahun 2023 sebagai berikut:

- a. Merupakan pelatih klub olahraga SD/guru sekolah/pelatih kegiatan ekstrakurikuler atau pelatih peserta didik yang bersangkutan;
- b. Memiliki surat keterangan/surat keputusan (SK) dari kepala sekolah, yang menyatakan bahwa yang bersangkutan adalah pelatih klub olahraga di sekolah/kegiatan ekstrakurikuler yang bersangkutan;
- c. Diutamakan memiliki lisensi atau sertifikat kepelatihan cabang olahraga terkait;

- d. Memahami dan menguasai ilmu kepelatihan dan peraturan pertandingan cabang olahraga yang dipertandingkan/dilombakan;
- e. Memiliki BPJS Kesehatan atau asuransi kesehatan lainnya dan wajib melampirkan surat keterangan sehat dari dokter;
- f. Memiliki tanggung jawab dan dedikasi untuk selalu mendampingi atlet selama kegiatan.

Tugas pendamping O2SN SD tahun 2023 sebagai berikut:

- a. Bersedia mendampingi atlet dalam lomba /pertandingan dan mengikuti seluruh acara kegiatan O2SN SD sesuai tingkatan lomba;
- b. Menjaga sportivitas dan *fair play* selama O2SN berlangsung;
- c. Membina para atlet untuk mengikuti kegiatan O2SN di setiap tingkatan lomba/pertandingan yang diikuti dalam rangka melaksanakan Pendidikan Karakter bidang olahraga;
- d. Mematuhi ketentuan komitmen yang ditetapkan oleh Panitia BPTI dan Induk Organisasi Cabang Olahraga.

### 3. Ketua Kontingen

Persyaratan ketua kontingen O2SN SD tahun 2023 sebagai berikut:

- a. Sebanyak 1 (satu) orang;

- b. Berasal dari unsur Dinas Pendidikan atau Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan;

Tugas ketua kontingen O2SN SD tahun 2023 sebagai berikut:

- a. Menyelesaikan pendaftaran daring atlet, pendamping dan ketua kontingen;
- b. Membawa dan bertanggung jawab atas kelengkapan administrasi kontingen;
- c. Memastikan keikutsertaan kontingen kepada tim keabsahan;
- d. Berkoordinasi dengan panitia penyelenggara dalam penyelesaian proses keabsahan kontingen;
- e. Mendampingi kontingen selama mengikuti program;
- f. Bertanggungjawab terhadap kesehatan pemain baik dalam pertandingan maupun di luar pertandingan;
- g. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan O2SN SD;
- h. Berpartisipasi aktif dalam keikutsertaan tim dan sebagai mediator antara provinsi dan panitia pusat;
- i. Menjaga sportivitas dan *fair play* selama O2SN SD berlangsung;
- j. Mendukung kegiatan Pendidikan Karakter bidang olahraga.

## E. Jumlah Kontingen

**Tabel 3.**  
**Jumlah Kontingen**

No.	Cabang Olahraga	Putra	Putri	Pendamping	Ketua Kontingen
1	<i>Kids' Athletics</i>	1	1	1	1
2	Renang	1	1	1	
3	Bulu Tangkis	1	1	1	
4	Pencak Silat	1	1	1	
5	Karate	1	1	1	
6	Senam	1	1	1	
Jumlah		6	6	6	1
<b>Total</b>					<b>19</b>

## F. Pembiayaan

Balai Pengembangan Talenta Indonesia menanggung biaya transportasi pergi pulang (PP), akomodasi dan konsumsi bagi atlet putra, putri, pendamping dan ketua kontingen selama pelaksanaan O2SN tingkat nasional berlangsung.

## G. Ketentuan Komitmen

Dalam mengikuti kegiatan O2SN SD Tingkat Nasional Tahun 2023, baik ketua kontingen, pendamping, maupun atlet harus mematuhi **ketentuan komitmen** yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran melalui proses perlombaan/pertandingan selama kegiatan berlangsung. Ketentuan komitmen dimaksud sebagai berikut:

1. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan O2SN SD tingkat nasional;
2. Tidak sedang mengikuti kegiatan lain di luar O2SN, dinyatakan dengan Surat Pernyataan yang diketahui oleh Dinas Pendidikan Provinsi atau Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan;
3. Pendamping wajib mendampingi dan mengawasi para atlet untuk dapat mengikuti aturan yang ditetapkan.

## H. Keabsahan Atlet

1. Setiap atlet akan melakukan pemeriksaan keabsahan meliputi pengecekan administrasi dan fisik, yang akan dilakukan oleh panitia keabsahan sebelum pelaksanaan perlombaan/pertandingan. Persyaratan administrasi/dokumen dimaksud adalah sebagai berikut:
  - a. Asli dan fotokopi dilegalisir Rapor SD asli atlet;



- b. Asli dan fotokopi dilegalisir Akte kelahiran atau surat tanda lahir atlet;
- c. Asli dan fotokopi dilegalisir Kartu Keluarga atlet;
- d. Surat Keterangan dari Kepala Sekolah bahwa atlet tersebut masih aktif sebagai peserta didik SD di sekolah yang bersangkutan;
- e. Pas foto berwarna terbaru ukuran 3 x 4 sebanyak 1 lembar;
- f. Biodata atlet, pendamping, dan official hasil cetak pendaftaran daring (*online*) yang diisi sesuai dengan identitas;
- g. Surat keterangan sehat dari dokter, yang memiliki riwayat penyakit akut disebutkan pada keterangan di surat tersebut (atlet, pendamping, dan ketua kontingen);
- h. Kartu BPJS atau KIS (jika ada) atau asuransi kesehatan lainnya;
- i. Surat Pernyataan Ketentuan Komitmen;
- j. SK Penetapan Pemenang Juara I, II, dan III O2SN SD Tingkat Provinsi Tahun 2023 yang ditandatangani pejabat berwenang pada Dinas Pendidikan Provinsi atau Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan;
- k. SK Penetapan Kontingen O2SN SD Tingkat Nasional Tahun 2023 yang ditandatangani pejabat berwenang Dinas Pendidikan Provinsi atau Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan;



2. Atlet yang melakukan pelanggaran berupa pemalsuan identitas dalam O2SN 2023, maka akan didiskualifikasi dan tidak akan diberikan haknya selama kegiatan.
3. Ketua Kontingen atau pendamping yang terlibat langsung maupun tidak langsung yang menjadi pendorong hingga terjadinya pemalsuan identitas tersebut, dikenakan hukuman berupa dipulangkan di luar tanggungan panitia penyelenggara.

## **J. Juara Dan Penghargaan**

### **1. Juara Nomor Cabang Olahraga**

Atlet yang mendapat juara dari nomor cabang: *Kids' Athletics*, Senam, Renang, Bulu Tangkis, Pencak Silat, dan Karate akan memperoleh penghargaan berupa:

- a. Juara I : medali emas, piagam penghargaan, dan uang pembinaan
- b. Juara II : medali perak, piagam penghargaan, dan uang pembinaan
- c. Juara III : medali perunggu, piagam penghargaan, dan uang pembinaan

### **2. Juara *Fair Play***

Atlet setiap cabang olahraga akan mendapatkan penilaian *fair play* dan penghargaan berupa piala *fair play*. Penilaian terhadap atlet tersebut dengan mempertimbangkan pula penilaian terhadap perilaku pendamping, ketua kontingen, ofisial, dan supporter

pada setiap cabang olahraga oleh Tim *FairPlay*.

### 3. Juara Umum

Penetapan juara umum ditentukan berdasarkan perolehan medali emas, perak, perunggu terbanyak. Untuk juara umum akan memperoleh piala dan piagam juara umum.

## K. Mekanisme Pendaftaran

1. Pendaftaran atlet O2SN SD dilakukan dengan sistem daring (*online*), dimulai dari tingkat sekolah.
2. Pendaftaran daring dapat diakses pada laman BPTI yaitu: **<https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>**.
3. Ada 2 tahap pendaftaran daring yaitu:
  - a. Tahap I  
Pendaftaran daring tahap ini ditujukan bagi atlet yang mewakili sekolah untuk mengikuti seleksi di tingkat kecamatan/kab/kota/provinsi.
  - b. Tahap II  
Pendaftaran daring tahap II ditujukan bagi atlet yang lolos seleksi tingkat provinsi dan ditunjuk sebagai perwakilan provinsi ke tingkat nasional yang ditetapkan melalui Surat Keputusan (SK) Penetapan Kontingen O2SN SD Tingkat Nasional yang ditandatangani oleh pejabat Dinas Pendidikan Provinsi atau Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan.
4. Dinas Pendidikan Kab/Kota dan Provinsi atau Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan atau Balai

- Penjaminan Mutu Pendidikan akan mendapatkan akun pendaftaran daring dari panitia pusat BPTI.
5. Pendaftaran daring dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh panitia pusat BPTI

## L. Narahubung

### 1. Narahubung BPTI

Admin : +62 821-600-777-90

### 2. Narahubung Cabang Olahraga

**Tabel 4.  
Koordinator Cabang Olahraga**

No.	Cabang Olahraga	Nama	No. Telepon
1	<i>Kids' Athletics</i>	Umaryono	081316814257
2	Senam	Pepen Apendi	081314153432
3	Renang	Fajar Vidya Hartono	08158142002
4	Bulu Tangkis	Eddyanto Sabarudin	081233459957
5	Pencak Silat	Pudji Handoko	0818125486
6	Karate	Yoyo Satrio Purnomo	087719952000



# ATLETIK



# BAB III

## KETENTUAN TEKNIS

### LOMBA/PERTANDINGAN CABANG

### OLAHRAGA O2SN

#### A. ATLETIK

##### 1. Peraturan

###### a. Peraturan Umum

- 1) Tempat latihan dan perlombaan  
Tempat latihan bagi peserta perlombaan di permukaan lintasan sintetis akan ditentukan kemudian.
- 2) Peralatan Perlombaan  
Panitia penyelenggara menyediakan seluruh peralatan perlombaan dan latihan. Semua peralatan yang akan digunakan telah sesuai dengan Peraturan Perlombaan *World Athletics* (Wa) dan peraturan PB PASI yang berlaku (peralatan *Kids' Athletics* yang sesuai dengan standar *World Athletics* dan PB PASI).
- 3) Nomor Perlombaan *Kids' Athletics* meliputi:
  - a) Gawang/*Sprint (Kanga Escape)*
  - b) Formula 1(Lari, Rintangan, Slalom).

###### b. Peraturan Khusus

- 1) Peraturan Perlombaan
  - a) *Kids' Athletics* Olimpiade Olahraga Siswa Nasional SD tahun 2023 diselenggarakan

dengan menggunakan Peraturan Perlombaan *World Athletics* (Wa) dan peraturan PB PASI yang berlaku (peraturan perlombaan mengacu kepada buku pedoman *Kids' Athletics* yang dikeluarkan oleh *World Athletics* (Wa) dan disesuaikan dengan kondisi tempat perlombaan.

- b) Semua peserta perlombaan dianggap telah mengetahui dan mengerti isi dari peraturan tersebut.
  - c) Perlombaan wajib dilaksanakan menggunakan permukaan lintasan sintetis/*track tartan* tidak boleh di lintasan dari tanah atau gravel.
- 2) Peserta
- a) Persyaratan peserta mengacu pada pedoman O2SN SD 2023
  - b) Peserta telah lolos pemeriksaan keabsahan.
  - c) Peserta telah lolos seleksi secara berjenjang dari tingkat kecamatan, kabupaten/kota dan tingkat provinsi.
  - d) Berlaku disiplin sportif, menghargai sesama peserta lomba, menghargai panitia, juri wasit dan perangkat pertandingan lainnya.
  - e) Setiap daerah mengirim satu tim yang terdiri dari satu atlet putra dan satu atlet putri.
  - f) Setiap tim harus mengikuti seluruh nomor (event) dalam *Kids' Athletics* yang dilombakan.

### 3) Penentuan Giliran Lomba

Penentuan giliran dalam lomba *Kids' Athletics* ditentukan oleh panitia. Perlombaan dilaksanakan dalam tiga hari berturut-turut (simulasi, perlombaan, perlombaan).

### 4) Pemanggilan Atlet/*Roll Call*

a) Pemanggilan atlet untuk memasuki arena lomba akan dilakukan dari tempat *Roll Call* di dekat tempat pemanasan.

b) Setiap atlet yang dipanggil untuk dilakukan pemeriksaan kelengkapan harus menunjukkan *ID Card* lengkap dengan foto dan nomor peserta.

c) Setelah kelengkapan dianggap sudah cukup seluruh atlet dibawa masuk ke lapangan secara bersamaan untuk melakukan senam bersama yang akan dipandu oleh panitia.

### 5) Keabsahan Peserta

Keabsahan peserta dilakukan oleh panitia keabsahan dan keputusannya bersifat mutlak.

### 6) Pertemuan Teknis/*Technical meeting*

Pertemuan teknis *Kids' Athletics* akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal. Dalam pertemuan teknis hanya akan dibicarakan hal-hal teknis perlombaan.

### 7) Delegasi Teknik

Sebagai penanggung jawab teknik pelaksanaan perlombaan *Kids' Athletics* Olimpiade Olahraga Siswa Nasional SD tahun

2023 adalah delegasi teknik yang ditetapkan dan ditunjuk oleh Pengurus Besar Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PB PASI).

8) Panitia dan Juri

Panitia dan juri yang bertugas dalam perlombaan *Kids' Athletics* Olimpiade Olahraga Siswa Nasional SD tahun 2023 yang akan bertugas mendapat rekomendasi Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.

9) Protes

Protes menyangkut suatu hasil perlombaan dapat diajukan dalam kurun waktu tidak lebih dari 30 menit setelah hasil perlombaan diumumkan secara resmi.

- a) Protes pada tingkat pertama dapat disampaikan secara lisan oleh atlet yang bersangkutan atau ofisial tim atas nama atlet tersebut kepada wasit. Kemudian wasit akan mempertimbangkan dengan disertai bukti-bukti yang cukup dan dianggap perlu untuk diambil keputusan.
- b) Apabila keputusan wasit atas protes yang diajukan ternyata tidak dapat diterima oleh pihak si pemohon protes, maka pemohon dapat mengajukan banding kepada dewan hakim.
- c) Pengajuan banding kepada dewan hakim dilakukan secara tertulis oleh tim manajer atau ofisial atas nama atlet dengan disertai

uang protes sebesar Rp1.000.000,- (satu juta rupiah).

#### 10) Pakaian

a) Pakaian seragam perlombaan harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan merupakan seragam resmi daerah/kontingen yang bersangkutan.

b) Para peserta perlombaan diwajibkan memakai pakaian yang bersih dengan potongan sedemikian rupa (sopan) sehingga tidak mengganggu/tidak menimbulkan keberatan-keberatan. Pakaian perlombaan harus dibuat dari bahan yang tidak tembus pandang/tidak transparan, sekalipun basah dengan warna dasar antara depan dan belakang harus sama.

#### 11) Sepatu

Atlet boleh menggunakan sepatu *spike* atau sepatu kets dan boleh tidak menggunakan sepatu.

#### 12) Medali Kejuaraan dan Penentuan Juara Umum

a) Medali kejuaraan (emas, perak, dan perunggu) akan diberikan kepada pemenang 1, 2, dan 3 dari tiap-tiap nomor *Kids' Athletics* sesuai dengan ketentuan di masing-masing nomor.

- b) Penentuan juara umum *Kids' Athletics* ditentukan berdasarkan banyaknya perolehan medali yang dikonfersikan ke dalam *scoring point*.
- c) *Scoring point* tertinggi dalam setiap nomor adalah 34, 33, 32 dan seterusnya secara berurutan ke bawah sedangkan *scoring point* terendah dalam setiap point adalah satu.

## 2. Petunjuk *Kids' Athletics*

### a. Gawang & Sprint (*Kanga Escape*)

#### Deskripsi

Estafet bolak-balik dengan kombinasi gawang dan sprint tanpa gawang.

#### Prosedur

Dua lintasan untuk setiap tim. Setiap tim terdiri atas 2 orang, Peserta berdiri di sisi bersebelahan dengan memegang gelang raja. Peserta pertama memulai dari posisi berdiri Setelah Aba-Aba Mulai peserta berlari melewati gawang sepanjang 40 meter, peserta memutari tiang bendera kemudian lari lurus tanpa gawang. Sampai di ujung lintasan memberikan gelang raja (gelang diberikan di belakang bendera) kepada peserta kedua, selanjutnya melakukan lari yang sama seperti perta pertama.

Catatan waktu diambil sejak start sampai peserta kedua masuk finis. Gelang estafet dibawa dengan tangan kanan atau pun dengan tangan kiri dan

diberikan kepada pelari selanjutnya yang menerima juga dengan tangan kanan atau pun dengan tangan kiri.

## Penilaian

*Ranking* dilakukan berdasarkan waktu. Tim pemenang adalah tim yang paling cepat menyelesaikan lari di atas dan memperoleh point 34.

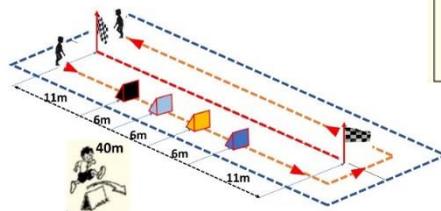
Satu kali lari dapat dilakukan oleh sejumlah tim bersamaan tergantung dari jumlah tim dan ketersediaan panitia.

## Peralatan

Setiap lintasan perlu disediakan peralatan sebagai berikut:

- 1) 1 *stopwatch*
- 2) 1 kartu *event/pos.*
- 3) 4 gawang (tinggi 50 cm, dan jarak 6 meter antargawang)
- 4) 2 tanda/tongkat berbendera
- 5) 1 gelang estafet

**Gambar:**



## **b. Sprint, Gawang dan Slalom**

### **Deskripsi**

Estafet dengan kombinasi sprint, gawang dan slalom.

### **Nama Lomba**

Formula 1

### **Prosedur**

Keliling lintasan sekitar 80 meter dibagi menjadi area lari/sprint, lari gawang, dan slalom (lihat gambar). Gelang estafet digunakan sebagai alat perpindahan. Setiap peserta harus mulai dengan rol depan atau samping di atas matras.

Setiap peserta harus melakukannya di lintasan secara lengkap dan memberikan gelang kepada peserta selanjutnya. Sekali start dapat dilakukan sampai enam tim bersama-sama.

### **Penilaian**

*Rangking* dilakukan dengan melihat waktu yang dicatat setiap tim. Demikian juga dengan grup-grup selanjutnya, sesuai dengan *rangking* waktu.

### **Peralatan**

Peralatan yang dibutuhkan:

- 1) 9 gawang
- 2) 10 tongkat/tiang slalom (jarak 1 m tiap tiang)

- 3) 3 busa/matras
- 4) 30 kerucut/tanda
- 5) 1 *stopwatch*
- 6) 1 kartu lomba

**Gambar:**



### **3. Scoring Sheet System**

Hasil tim tiap pos lomba urutan tim, tim dengan nilai total terbanyak sebagai juara.



## **Competition Form Post 1** *Kanga's Escape*

Provinsi	Time

## **Competition Form Post 2** Formula 1

No.	Provinsi	Time	Point
Rest			
Total :			

#### 4. Penutup

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





# RENANG



## **B. RENANG**

### **1. Waktu dan Tempat**

- 1) Hari/tanggal : Ditentukan kemudian
- 2) Waktu : Ditentukan kemudian
- 3) Tempat : Ditentukan kemudian

### **2. 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 Persatuan Renang Seluruh Indonesia (PRSI) dan *World Aquatics (WA)* terbaru.
  - b) Semua nomor perlombaan dilaksanakan langsung final (*timed – final*).
  - c) Semua nomor perlombaan menggunakan peraturan 1 kali start.
- 4) Persyaratan peserta
  - a) Persyaratan peserta, kelahiran, dan sekolah mengacu pedoman umum O2SN SD tahun 2023.
  - b) Peserta yang akan mengikuti perlombaan adalah peserta terbaik tiap provinsi sesuai hasil seleksi di provinsinya masing-masing.
  - c) Persyaratan khusus yang sudah pernah juara:
    - (1) Bukan peraih juara 1, 2 dan 3 pada O2SN/KOSN SD sebelumnya.

- (2) Belum pernah juara 1, 2, dan 3 pada kejuaraan tingkat internasional (kategori even: Asia Tenggara (*SEAF SEA Age Group Swimming Championships*), Asia (*AASF ASIAN Age Group Swimming Championships*)).
- 5) Jumlah peserta dan nomor perlombaan:
  - a) Tiap nomor perlombaan diwakili maksimal satu orang setiap provinsi.
  - b) Jumlah nomor perlombaan perorangan yang boleh diikuti oleh setiap peserta/perenang maksimal 3 (tiga) nomor dari 6 (enam) nomor yang diperlombakan.
- 6) Penentuan peserta/perenang terbaik:
  - a) Jumlah medali emas, perak dan perunggu yang diperoleh.
  - b) Apabila batasan tersebut diatas masih belum dapat menentukan, maka ketajaman pemecahan rekor (secara proposional antara waktu pemecahan dan jarak sebagai parameter) akan menjadi acuan.
- 7) 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 secara tertulis dan harus ditandatangani oleh manager/pelatih yang bersangkutan.

(2) Setiap protes harus diajukan selambat-lambatnya 30 menit setelah acara/nomor perlombaan yang diprotes berakhir dengan disertai pembayaran 500 Swiss Franc/ Rp. 7.700.000,- (lihat peraturan *World Aquatics*/PRSI G.R. 9.2.1-G.R. 9.2.2)

8) Pendaftaran peserta

Pendaftaran peserta dilakukan oleh provinsi yang bersangkutan dengan menggunakan formulir model A-1, A-2, dan A-3, kepada panitia penyelenggara.

9) Peserta diwajibkan mencantumkan waktu terbaik terakhir (best time).

10) Uji coba kolam/pemanasan dapat dilakukan sesuai jadwal. (ditentukan kemudian saat pertemuan teknik)

11) Hal-hal lain yang belum tercantum dalam ketentuan perlombaan ini akan ditentukan

kemudian.

### **3. Peraturan dan Tata Tertib**

#### **a. Umum**

- 1) Tempat peserta dan ofisial
  - a) Peserta dan pelatih selama perlombaan berlangsung diharuskan menempati tempat yang telah ditentukan.
  - b) Area kolam perlombaan yang diperuntukan khusus wasit/juri, dan panitia serta perenang yang akan start dan yang akan melapor diri untuk start ke petugas pengatur atlet, perenang-perenang yang akan mengikuti upacara penghormatan pemenang (UPP).
- 2) Waktu dan tempat pemanasan/pendinginan:
  - a) Pemanasan berlangsung di kolam utama dapat dilaksanakan 1 jam sebelum perlombaan.
  - b) Pemanasan/pendinginan selama perlombaan berlangsung dapat dilaksanakan di kolam utama apabila tidak tersedia kolam khusus.
  - c) Semua lintasan dapat di pakai untuk pemanasan.
  - d) Lintasan 1 dan 8 hanya dipakai untuk sprint

- e) Kolam renang dikosongkan 15 menit sebelum perlombaan berlangsung (waktu pemanasan telah selesai).
- f) Perlombaan dimulai sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

## **b. Khusus**

### **1) Perenang Lapor**

Setiap perenang yang akan turun agar mendaftarkan diri ke petugas pengatur atlet 20 menit sebelum nomor yang akan diikuti:

- a) Pemanggilan melalui pengeras suara.
- b) Pemanggilan nama perenang yang akan start melalui pengeras suara hanya dilakukan satu kali setelah perenang berada/siap dibelakang tempat start.
- c) Perenang yang namanya diumumkan (saat nomor lintasannya disebutkan) melalui pengeras suara, harus berdiri menghadap alur lintasan sebagai pengenalan terhadap penonton/undangan.

### **2) Upacara Penghormatan Pemenang (UPP):**

- a) UPP dilaksanakan setiap dua nomor perlombaan selesai dilaksanakan.
- b) Dalam mengikuti UPP para peserta upacara harus memakai seragam daerah masing-masing dan wajib memakai sepatu.

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



## SUSUNAN ACARA OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL SD TAHUN 2023

### HARI PERTAMA:

1. 100 Meter Gaya Bebas Putra
2. 100 Meter Gaya Bebas Putri  
(Upacara Penghormatan Pemenang)
3. 50 Meter Gaya Punggung Putra
4. 50 Meter Gaya Punggung Putri  
(Upacara Penghormatan Pemenang)
5. 50 Meter Gaya Dada Putra
6. 50 Meter Gaya Dada Putri  
(Upacara Penghormatan Pemenang)

### HARI KEDUA:

1. 100 Meter Gaya Dada Putra
2. 100 Meter Gaya Dada Putri  
(Upacara Penghormatan Pemenang)
3. 50 Meter Gaya Kupu-Kupu Putra
4. 50 Meter Gaya Kupu-Kupu Putri  
(Upacara Penghormatan Pemenang)
5. 50 Meter Gaya Bebas Putra
6. 50 Meter Gaya Bebas Putri  
(Upacara Penghormatan Pemenang)



## PENDAFTARAN PESERTA OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL SD TAHUN 2023 CABANG RENANG

### Model A-1

Provinsi : .....

Alamat : .....

Telp. : ..... Email.: .....

No.	Nama Oficial/Pelatih	Jabatan

No.	Nama Peserta	Pa/Pi	Kelas	Tanggal. Lahir

Ketua Kontingen

(.....)



**PENDAFTARAN PESERTA  
 OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL SD  
 TAHUN 2023  
 CABANG RENANG**

**Model A-2**

Provinsi : .....

Alamat : .....

Telp. : ..... Email: .....

No.	Nama Atlet	Tanggal Lahir	Kelas	Pa/ Pi	Nomor Perlombaan	Waktu Terbaik

Ketua Kontingen

(.....)



## FORMULIR PENDAFTARAN OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL SD TAHUN 2023 CABANG RENANG

### Model A-3

Provinsi : .....(Pa/Pi)

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin Pa/Pi	GAYA						
			Bebas		Punggung	Dada		Kupu-kupu	
			Catatan waktu 50 meter	Catatan waktu 100 meter	Catatan waktu 50 meter	Catatan waktu 50 meter	Catatan waktu 100 meter	Catatan waktu 50 meter	

Ketua Kontingen

(.....)

Catatan : Pada kolom gaya, cantumkan waktu terbaik terakhir peserta (pendaftar)



# BULU TANGKIS

BULU TANGKIS  
BULU TANGKIS  
BULU TANGKIS  
BULU TANGKIS



## C. BULU TANGKIS

### 1. Ketentuan Umum

#### a. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu dan Tempat Pelaksanaan ditentukan pada pertemuan teknik

#### b. Nomor yang dipertandingkan

- 1) Tunggal Putra
- 2) Tunggal Putri

#### c. Ketentuan Peserta

- 1) Jumlah peserta masing masing kontingen:  
Putra 1 orang dan Putri 1 orang.
- 2) Merupakan Atlet Cabang Olahraga Bulu Tangkis yang telah LULUS proses verifikasi keabsahan dari Tim Keabsahan Tahun 2023.

#### d. Medali yang diperebutkan

- 1) Tunggal Putra
  - Juara 1 : Medali Emas
  - Juara 2 : Medali Perak
  - Juara 3 : Medali Perunggu (Juara 3 bersama, tidak dipertandingkan).
- 2) Tunggal Putri
  - Juara 1 : Medali Emas
  - Juara 2 : Medali Perak
  - Juara 3 : Medali Perunggu (Juara 3 bersama, tidak dipertandingkan).

e. Jadwal Pertandingan dibagikan pada saat *technical meeting*.

f. Seeded dan Undian

- 1) Seeded dan undian ditentukan oleh Panitia;
- 2) Undian akan dilaksanakan: pada saat pertemuan teknik

2. Penilaian/Peraturan Khusus

a. Peraturan Permainan

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

b. Shuttlecock

*Shuttlecock* yang digunakan disediakan dan ditetapkan oleh Panitia.

c. Pakaian

- 1) Pakaian tanding harus diberi nama atlet dan asal daerah di bagian belakang, tidak boleh menggunakan identitas klub.



- 2) Pelatih yang mendampingi pemain di lapangan harus berpakaian olahraga (*training suit*) dan bersepatu.

#### **d. Sistem Pertandingan**

- 1) Babak Pertama menggunakan Sistem setengah kompetisi dalam *pool/group*;
- 2) Peserta dibagi dalam *Pool/Group* masing masing terdiri dari minimal 3 Pemain dan maksimal 5 Pemain .
  - a) Apabila peserta 5 Pemain atau kurang maka akan dijadikan 1 (satu) *pool/group*, Ranking dalam *Pool/group* menjadi urutan Juara;
  - b) Apabila peserta lebih dari 5 Pemain akan dibagi menjadi beberapa *pool/group* dan masing-masing Juara *Pool/group* maju ke Babak berikut, sampai dengan Final menggunakan sistem GUGUR;
  - c) Pemenang pada babak Semi Final maju ke Final memperebutkan Juara I dan II dan yang kalah sebagai Juara III Bersama.

#### **e. Ketentuan Bertanding**

- 1) Jadwal yang tertera dalam buku acara menjadi dasar bagi dilaksanakannya suatu pertandingan (*Match*) namun pertandingan dapat maju atau mundur karena terjadi WO dan lain sebagainya;

- 2) Peserta harus sudah hadir di tempat pertandingan 15 menit sebelum jadwal pertandingan;
- 3) Peserta wajib mengetahui tempat dan waktu bertanding;
- 4) Pemain yang pada gilirannya bertanding sesuai jadwalnya, setelah dipanggil 3 kali dalam waktu 5 menit tidak hadir dinyatakan kalah/WO;
- 5) Peserta yang belum dipanggil untuk bertanding tidak diperkenankan memasuki lapangan;
- 6) Jadwal yang tercantum dalam buku acara menjadi pedoman untuk dimulainya pertandingan;
- 7) Bila terjadi gangguan, *Referee* berhak menunda atau memindahkan ke tempat lain dengan meneruskan angka yang telah dicapai;
- 8) Seorang pemain berhak atas hadiah menurut hasil aktual yang didapat sebelum pengunduran diri karena cedera.

**f. Score**

- 1) Pertandingan menggunakan *score 21. Rally Point*, dengan prinsip *The Best of Three Games*;
- 2) Apabila kedudukan 20 sama, maka yang memperoleh 2 angka berturut-turut sebagai pemenang;

- 3) Apabila kedudukan 29 sama, maka yang mencapai angka 30 lebih dulu sebagai pemenang.

#### **g. Interval**

- 1) Apabila telah mencapai angka 11, pemain berhak istirahat tidak lebih dari 60 detik (1 menit) dan pemain boleh mendatangi pelatih/pendamping untuk mendapatkan instruksi;
- 2) Sebelum melanjutkan game kedua dan game ketiga (kalau ada), pemain berhak istirahat tidak lebih dari 120 detik (2 menit) dan pelatih/pendamping diperbolehkan mendatangi pemain untuk memberikan instruksi.

#### **h. Penentuan Rangking dalam Pertandingan Setengah Kompetisi**

- 1) Ranking ditentukan oleh kemenangan pertandingan (*Match*);
- 2) Apabila ada 2 (dua) pemain yang memperoleh nilai kemenangan Pertandingan (*Match*) yang sama, maka pemenang dari pertandingan antara keduanya menduduki ranking lebih tinggi;
- 3) Apabila ada 3 atau lebih pemain yang memperoleh jumlah kemenangan pertandingan (*Match*) sama, ranking ditentukan oleh selisih total kemenangan *Games* dikurangi dengan total kekalahan *games*, yang memiliki selisih

kemenangan *Games* lebih besar menduduki ranking lebih tinggi. Bila masih ada dua yang sama, maka pemenang dari pertandingan antara keduanya menduduki ranking lebih tinggi;

- 4) Bila ada 3 atau lebih pemain yang memperoleh Jumlah kemenangan Pertandingan (*Match*) sama, Selisih Total Kemenangan *Games* juga sama, maka *Ranking* ditentukan oleh selisih total kemenangan *Point* dikurangi total kekalahan *Point*, yang memiliki selisih total kemenangan *point* terbesar menduduki ranking lebih tinggi.
  - a) Bila masih ada 2 (dua) yang sama, maka pemenang pertandingan antara keduanya menduduki peringkat lebih tinggi;
  - b) Bila masih ada 3 (tiga) atau lebih yang sama, maka ranking ditentukan dengan cara DIUNDI.

#### **i. Perwasitan**

- 1) Wasit dari PBSI yang ditetapkan oleh Panitia;
- 2) Wasit dapat membatalkan/menganulir keputusan Hakim Garis;
- 3) Keputusan Wasit mengikat;
- 4) *Referee* berhak memutuskan segala sesuatu yang menyangkut pertandingan dan keputusan *Referee* bersifat final.

### **j. Cedera**

- 1) Pemain yang mengalami cedera sewaktu bertanding tidak diberikan waktu perawatan pemulihan, apabila tidak dapat melanjutkan pertandingan dinyatakan kalah, kecuali terjadi perdarahan;
- 2) Selain pemain yang sedang bertanding tidak ada yang diperkenankan masuk lapangan kecuali atas ijin *Referee*.

### **k. Protes**

Protes hanya menyangkut masalah teknis pertandingan saja dan diajukan kepada *Referee* oleh pelatih/pendamping resmi atlet yang bersangkutan pada saat pertandingan masih berjalan.

### **l. Lain-lain**

Ketentuan lainnya yang perlu diberitahukan dan belum tercantum dalam pedoman ini, akan disampaikan pada saat pertemuan teknik (*Technical Meeting*).

## **3. Ketentuan Juara**

Juara terdiri dari juara I, juara II dan juara III:

- 1) Juara I memperoleh medali emas.
- 2) Juara II memperoleh medali perak.

3) Juara III bersama memperoleh medali perunggu (tidak dipertandingkan).

#### 4. Jumlah Petugas

Jumlah petugas, terdiri dari :

- 1) Koordinator Pelaksana 1 orang;
- 2) *Referee* 2 orang;
- 3) *Match Control* 4 orang;
- 4) Wasit/Hakim servis 12 orang;
- 5) Hakim Garis 24 orang.
- 6) *Mopper* 6 Orang
- 7) Panitia Pelaksana 18 orang
- 8) Tim Medis + Ambulance 5 org

#### 5. Persyaratan

- 1) Hall tertutup (tinggi minimal 9 meter);
- 2) Lapangan Karpet;
- 3) Bebas dari cahaya (silau);
- 4) Bebas dari angin.



# PENCAK SILAT

PENCAK SILAT  
PENCAK SILAT  
PENCAK SILAT  
PENCAK SILAT



## D. PENCAK SILAT

### 1. Kategori Yang Dipertandingkan

- a. Tanding Kelas C Putra dan Putri (di atas 30 s.d. 32 kg)
  - 1) Sebagai kategori yang wajib diikuti oleh seluruh peserta.
  - 2) Sebagai kategori penentu kemenangan dalam seleksi di tingkat provinsi.
- b. *Solo Creative* Putra dan Putri
  - 1) Sebagai kategori tambahan.
  - 2) Dapat diikuti bila telah mengikuti kategori tanding.

### 2. Persyaratan Khusus Peserta

- a. Peserta setiap provinsi diwakili oleh 1 (satu) orang putra dan 1 (satu) orang putri.
- b. Merupakan atlet cabang olahraga pencak silat yang telah LULUS proses verifikasi data pada saat registrasi ulang dari tim panitia O2SN SD tahun 2023.
- c. Peserta **wajib** mengikuti kategori tanding, jika peserta sudah mengikuti kategori tanding. peserta diperbolehkan untuk mengikuti kategori *solo creative*.

**Untuk kategori *solo creative* dapat diikuti oleh peserta yang sudah melaksanakan kategori tanding. Bila peserta tidak mengikuti dikarenakan Diskualifikasi karena berat badan, Undur diri dan yang menyebabkan tidak main**

**pada kategori tanding, maka tidak dapat bermain pada kategori *solo creative*.**

- d. Usia peserta yang boleh mengikuti pertandingan, kelahiran 1 Januari 2011, Kelas 3, 4 dan 5 Tahun ajaran 2022/2023.

### **3. Peraturan Pertandingan**

Peraturan Pertandingan yang digunakan pada O2SN Jenjang SD di tingkat Nasional tahun 2023 adalah Peraturan Pertandingan Hasil MUNAS IPSI yang telah direvisi mengikuti aturan PERSILAT tahun 2022.

#### **Catatan:**

Pertandingan O2SN Tahun 2023 keputusan wasit juri bersifat FINAL (tidak diperkenankan untuk protes

#### **a. Kategori Tanding**

##### **1) Ketentuan**

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

- teknik dan jurus.
- b) Pesilat harus memakai Seragam Pencak Silat hitam standar tanpa garis, tidak berbentuk pipa, atau bordir pribadi selain yang diizinkan secara khusus oleh IPSI. Kelonggaran panjang seragam sampai dengan pergelangan tangan dan mata kaki adalah  $\pm 2$ cm.
  - c) Logo IPSI di dada kanan, dan Federasi Nasional di dada kiri. Logo tidak boleh melebihi diameter 10cm.
  - d) Untuk logo sponsor akan ditempatkan di lengan kanan, dimana ukuran logo sponsor tidak boleh melebihi ukuran badge IPSI. Logo tidak boleh melebihi diameter 10 cm.
  - e) Lambang provinsi atau bendera provinsi akan dikenakan di lengan kiri seragam.
  - f) Lengan baju dan celana tidak boleh digulung.
  - g) Nama provinsi bisa berada di bagian punggung baju dengan ukuran tidak melebihi panjang 35 cm, dan lebar 25 cm. Tidak ada ketentuan untuk warna dan bentuk huruf.
  - h) Pesilat harus menjaga rambut mereka bersih dan dipotong sepanjang tidak menghalangi kelancaran pertandingan. Gulungan rambut dan jepit rambut logam

dilarang. Pita, manik- manik, kilau, dan aksesoris lainnya juga dilarang. Karet gelang untuk mengikat rambut diperbolehkan.

- i) Pesilat harus memiliki kuku yang pendek dan tidak boleh memakai benda logam atau benda lain yang dapat melukai lawannya.
- j) Perlengkapan pelindung berikut ini wajib.

No	Item	Image
a	Body Protector (Biru-merah)	
	Sabuk Merah & Biru tidak akan digunakan, karena warna telah ditunjukkan (dilapisi) pada rompi itu sendiri.	
	Pergantian Body Protector selama pertandingan karena robek atau rusak yang dapat melukai atlet saat menerima serangan, harus segera dilakukan.	
	Pergantian harus dilakukan dalam 3- menit	
b	Pelindung Laki Laki	
	Pelindung Perempuan	

k) Perlengkapan pelindung berikut ini diperbolehkan untuk dipakai oleh atlet, namun ini adalah perlengkapan opsional/pilihan:

No	Item	Image
a	Pelindung Gusi Mulut Penggunaan kawat gigi logam diperbolehkan. Namun apabila terjadi cedera sepenuhnya menjadi tanggung jawab atlet tsb.	
b	Pelindung tulang kering	
c	Pelindung Lengan	
d	Pelapis tangan. Pelapis tangan seperti penggunaan Kinesio Tape, DIPERBOLEHKAN	

- l) Kacamata dilarang, kecuali kacamata olahraga dengan tali dari bahan karet. Lensa kontak yang lunak dapat dikenakan dengan risiko ditanggung sendiri oleh pesilat.



- m) Pesilat wanita yang berhijab (Jilbab) hanya boleh mengenakan hijab berwarna hitam dan harus diikat dan diikat simpul (sesuai Panah Merah & Gambar 3). Jilbab hitam polos diperbolehkan untuk pesilat wanita dan harus Disetujui IPSI.



## Atlet tanding dengan body protector



### 2) Pelatih

- a) Pelatih selama pertandingan harus mengenakan Seragam Pencak Silat hitam standar tanpa garis, pipa atau sulaman pribadi selain yang diizinkan secara khusus oleh IPSI. Kelonggaran panjang seragam sampai dengan pergelangan tangan dan mata kaki adalah  $\pm 2$ cm.
- b) Logo IPSI di dada kanan, dan Federasi Nasional di dada kiri. Logo tidak boleh melebihi diameter 10cm.
- c) Untuk logo sponsor akan ditempatkan di lengan kanan, dimana ukuran logo sponsor tidak boleh melebihi ukuran badge IPSI. Logo tidak boleh melebihi diameter 10cm.
- d) Lambang provinsi atau bendera provinsi akan dikenakan di lengan kiri seragam
- e) Nama provinsi bisa berada di bagian punggung baju dengan ukuran tidak melebihi panjang 35 cm, dan

lebar 25 cm. Tidak ada ketentuan untuk warna dan bentuk huruf.

- f) Pelatih wanita yang mengenakan Hijab (Jilbab) hanya boleh mengenakan hijab berwarna hitam



### 3) Penjelasan:

- Akan ada pemeriksaan bagi atlet dan pelatih sebelum berangkat dari ruang tunggu gelanggang.
- Jika seorang atlet memasuki gelanggang dengan pakaian yang tidak sesuai, dia akan diberikan waktu untuk memperbaikinya sebelum masuk gelanggang.
- Bahan untuk seragam kategori match (tanding) sebaiknya adalah Katun Jepang, hal ini dikarenakan daya tahan kainnya.
- Tidak boleh ada saku pada celana silat yang digunakan atlet ketika bertanding
- Pelatih harus mempersiapkan setidaknya 1 pasang seragam silat di kotak pelatih selama Pertandingan

berlangsung

- f) Tidak ada persyaratan jenis kain seragam untuk kategori Artistik (Seni). Keseragaman akan didasarkan pada pedoman standar dan aturan yang ditetapkan

#### **4) Pelanggaran Kategori Tanding**

##### **a) Pelanggaran Ringan**

- (1) Tidak melakukan “Pola Langkah” sebelum melakukan serangan jika ada jarak antara 2 pesilat.
- (2) Dilarang berlari.
- (3) Keluar dari gelanggang dengan sengaja atau tidak sengaja (kedua kakinya keluar dari gelanggang). Kecuali didorong (tidak berkaidah)
- (4) Pesilat berjalan di dalam arena.
- (5) Pesilat melompat-lompat di arena.
- (6) Pesilat tidak dalam sikap pasang (kaki).
- (7) Pesilat mengepalkan kedua tinjunya.
- (8) Pesilat dalam Sikap Pasang, tetapi tidak ada tindakan yang dilakukan dalam waktu 10 detik.
- (9) Secara mencolok tidak mengikuti instruksi wasit dengan maksud mengulur waktu. Misal: bergerak perlahan ketika wasit meminta berdiri, padahal dia tidak cedera

##### **b) Pelanggaran Sedang**

- (1) Berikut ini teknik yang menyebabkan pelanggaran sedang:

- (a) Melakukan sikutan sambil menyentuh lawan
  - (b) Melakukan dengkulan sambil menyentuh lawan
  - (c) Mencengkeram leher.
  - (d) Menendang atau menginjak paha lawan ketika lawan sedang berada di bawah
  - (e) Melakukan rangkulan setelah memperoleh nilai jatuhan sah
  - (f) Memukul/ menendang setelah memperoleh nilai jatuhan sah
- (2) Mencakar dan menarik rambut/kerudung lawan.
  - (3) Menolak bangun setelah serangan sah dan wasit menghitung sd 9. Wasit akan memberikan teguran untuk ulur waktu.
  - (4) Ketidakberanian melawan, terlihat ketika atlet mengulur waktu untuk serang bela, seperti pura-pura sakit, cedera, dengan sengaja melepas pelindung mulut, ikatan rambut, membuka pelindung badan, dsb. Secara mencolok tidak mengikuti instruksi wasit dengan maksud mengulur waktu.
  - (5) Menyerang lawan setelah bunyi gong atau tanda akhir babak lain nya. Atau suara wasit yang menghentikan pertandingan. Ketika setelah keluar aba-aba henti dari wasit dan masih ada serangan, dianggap sebagai pelanggaran
  - (6) Hukuman dikenakan, ketika menghindari lawan dengan bersembunyi di belakang wasit tanpa menyentuh wasit

- (7) Secara mencolok tidak mengikuti instruksi wasit dengan maksud mengulur waktu.
- (8) Pesilat dengan sengaja melakukan salah bela (diving)
- (9) Serangan pada awalnya mengenai sasaran yang sah kemudian bergeser ke daerah pelanggaran
- (10) Tidak boleh melakukan sapuan dan guntingan

### **c) Pelanggaran Berat**

- (1) Menyerang bagian tubuh yang tidak sah.
  - (a) Leher, kepala dan kemaluan.
  - (b) Serangan tunggal ke area paha tanpa ditindak lanjuti dengan serangan lain.
  - (c) Upaya langsung untuk mematahkan sendi.
  - (d) Tendangan langsung ke lutut
- (2) Menyerang dengan kepala (Head butt).
- (3) Melakukan sikutan sambil mencengkeram /memegang lawan
- (4) Melakukan dengkulan sambil mencengkeram /memegang lawan
- (5) Melakukan tendangan dari atas ke bawah (tendangan palu) setelah tehnik guntingan
- (6) Hukuman dikenakan ketika menghindari lawan dengan bersembunyi di belakang wasit, dan/atau melakukan sentuhan/rangkulan/pegangan/cengkraman/dorongan kepada wasit
- (7) Hukuman dikenakan ketika atlet/pelatih/manajer team secara sengaja menyentuh/merangkul /memegang/mendorong/mencengkeram wasit selama pertandingan.
- (8) Menyebabkan cedera pada lawan dengan

menyerang sebelum/sesudah aba-aba Wasit Mulai/Ti.

- (9) Pile Driving (memancang 12 - 6). Jika lawan jatuhnya tidak leher terlebih dahulu pesilat yang melakukan tidak di diskualifikasi
- (10) Menggigit dan meludahi lawan. Menggigit dalam bentuk apapun termasuk pelanggaran.
- (11) Sambil berdiri menunjuk jari ke arah wajah / mata dari lawan.

## 5) Diskualifikasi

- a) Seorang atlet tidak boleh melibatkan lawannya dengan cara apapun selama *time-out* atau waktu istirahat dalam pertandingan. Setelah Wasit menghentikan pertandingan untuk melindungi atlet yang telah tidak berdaya atau tidak mampu untuk melanjutkan pertandingan, atlet harus menghentikan semua serangan terhadap lawan mereka.
- b) Jika atlet menghabiskan waktu lebih dari 10 menit untuk mengganti pakaian selama waktu bertanding
- c) Dikenakan ketika atlet/pelatih/manajer team/supporter memukul/menendang/menyerang TD, Wasit Juri & Komisaris Protes dan Operator selama pertandingan.
- d) Melakukan Pile Driving (12-6)
- e) Gagal dalam penimbangan
- f) Gagal dalam tes Doping
- g) Gagal pemeriksaan kesehatan
- h) Memperlihatkan kemarahan (selama pertandingan, istirahat atau sesudah pertandingan)

## **Catatan:**

*Jika seorang pesilat melanggar kode etik, mereka akan menerima kartu kuning dan harus membayar denda. Kartu kuning kedua dalam kejuaraan yang sama, akan menghasilkan kartu merah. Komite disiplin akan turun tangan dan mengambil tindakan.*

*Jika seorang atlet berpura-pura, atau membesar-besarkan cedera, Komite Disiplin akan mengevaluasi situasi dan tindakan akan diambil.*

## **6) Peringatan & Hukuman**

- a) Wasit akan mendatangi atlet untuk mengeluarkan peringatan, teguran, atau hukuman.
- b) Wasit tidak harus menunggu dan memanggil pesilat untuk datang ke arahnya.
- c) Wasit tidak perlu menghadap atlet waktu memberikan Peringatan I, II, III.
- d) Wasit hanya perlu menghadap Ketua Pertandingan untuk memperlihatkan aba-aba tangan

## **7) Binaan**

- a) Dikenakan bila terjadi pelanggaran ringan.
- b) Tidak ada poin yang akan dipotong/dikurangi

## **8) Penimbangan**



- a) Petugas penimbangan (L & P) ditunjuk oleh TD dan harus didampingi wasit juri laki-laki dan perempuan.
- b) Penimbangan akan dilakukan pada pagi hari sebelum pertandingan dimulai, hanya untuk mereka yang dijadwalkan bertanding pada hari yang sama.
- c) Pada saat penimbangan, Pesilat harus mengenakan seragam standar pencak silat tanpa sabuk, pelindung kemaluan atau pelindung lainnya.
- d) Jika Pesilat berat badannya tidak sesuai, maka akan diberikan pilihan untuk melepaskan semua pakaian. Handuk akan disediakan untuk membantu para atlet. Ruang terpisah harus disediakan untuk melakukan penimbangan.
- e) Petugas akan memanggil kedua pesilat dalam 1 kelas untuk melakukan penimbangan. Dimulai dari sudut biru lalu sudut merah.
- f) Tidak ada toleransi. Jika atlet setelah ditimbang berat badannya tidak sesuai, lalu memutuskan untuk melepaskan semua pakaiannya, mereka akan

didiskualifikasi.

- g) Tidak ada toleransi berat badan.
- h) Penimbangan terakhir adalah 1 jam sebelum pertandingan dimulai. Jika Pesilat gagal muncul untuk menimbang, dia akan didiskualifikasi.
- i) Penimbangan hanya dilakukan satu kali dan harus disaksikan oleh ofisial kedua tim dan ofisial yang bertugas.
- j) Petugas penimbangan dan ofisial kedua tim wajib menandatangani formulir penimbangan.
- k) Bagi Pesilat cedera yang dirawat di rumah sakit, diberikan waktu sampai jam 13.00 untuk melapor penimbangan.

## **9) Pemeriksaan Kesehatan**

- a) Seluruh peserta wajib mendapat surat keterangan sehat dari dokter provinsi masing- masing
- b) Melampirkan Kartu BPJS atau Kartu Asuransi Lain

## **10) Sistem Pertandingan**

- a) Kategori Tanding menggunakan sisitem Gugur dan dibagi menjadi 2 Grup, Merah dan Putih setiap grup berhak mendapatkan medali Emas, perak dan perunggu
- b) Kategori *Solo Creative* dibagi menjadi 2 pool, setiap pool juara 1 dan 2 akan diundi kembali dengan menggunakan sistem gugur.

## **11) Waktu dan Babak Pertandingan**

- a) Pertandingan dilangsungkan dalam 3 babak;
- b) Tiap Babak terdiri atas 1 Menit 30 detik bersih;
- c) Diantara babak diberikan waktu istirahat 1 (satu) menit;
- d) Waktu ketika Wasit menghentikan pertandingan tidak termasuk waktubertanding;
- e) Penghitungan terhadap pesilat yang jatuh karena serangan yang sah,tidak termasuk waktu bertanding.

## **b. Kategori *Solo Creative***

### **1) Ketentuan**

- a) *Solo Creative* adalah penampilan koreografi berdurasi 1 sampai 3 menit yangdibawakan oleh satu orang pesilat.
- b) Pertunjukan harus disertai dengan senjata Nusantara.
- c) Senjata yang digunakan boleh beradu, menimbulkan bunyi dan percikan. Namun,bilahnya harus tumpul, runcing tidak tajam, dan sesuai dengan ukurannya.
- d) Musik peserta harus disiapkan lewat *minus one* dalam bentuk MP3.

### **2) Penilaian Kategori *Solo Creative***

Dalam penilaian penampilan peserta, Juri akan mengevaluasi penampilan berdasarkanhal- hal berikut:

#### **a) Teknik serang bela**

- (1) Kualitas teknik
- (2) Kekayaan teknik
- (3) Keterampilan dan kreativitas

#### (4) Logika

#### b) **Kemantapan**

- (1) Keserasian
- (2) Keterampilan penggunaan senjata
- (3) Tenaga dan stamina

#### c) **Penjiwaan**

- (1) Ekspresi gerakan

Penampilannya dinilai dari pukulan gong pertama hingga gerakan terakhir seperti yang tertera pada sinopsis. Tim harus menyerahkan formulir yang jelas dan lengkap sebelum acara dimulai.

### 3) **Tambahan Senjata Nusantara**

Untuk ajang *Solo Creative*, pesilat diwajibkan menggunakan senjata nusantara tambahan. Daftarnya seperti di bawah ini:

S/N	Senjata	Foto	Catatan
1	Celurit		Panjang antara 30cm hingga 40cm
2	Keris		Tidak termasuk pegangan, panjang bilah antara 30cm hingga 40cm
3	Pecut		
4	Pisau Belati		Panjang antara 15cm hingga 20cm
5	Trisula		Panjang antara 30cm hingga 40cm
6	Kerambit		
7	Kipas		
8	Kujang		

9	Parang Panjang		Tidak boleh lebih dari 60 Cm
10	Badik		
11	Belati		
12	Sewar		Tidak boleh lebih dari 60 Cm
13	Lading		Tidak boleh lebih dari 60 Cm
14	Sikin		Tidak boleh lebih dari 60 Cm
15	Rencong		Tidak boleh lebih dari 60 Cm

#### 4. Medali Dan Piagam

Medali dan piagam yang dibutuhkan :

- a. Kategori Tanding Group Merah dan Putih:
  - 1) Juara I (4 orang) akan mendapat medali Emas dan Piagam;
  - 2) Juara II (4 orang) akan mendapat medali Perak dan Piagam;
  - 3) Juara III (8 orang) akan mendapat medali Perunggu dan Piagam.
- b. Kategori *Solo Creative*:
  - 1) Juara I (2 orang) akan mendapat medali Emas dan Piagam;
  - 2) Juara II (2 orang) akan mendapat medali Perak dan Piagam;
  - 3) Juara III (2 orang) akan mendapat medali Perunggu dan Piagam.

Catatan :

Piagam untuk *solo creative* akan diberikan sampai dengan ranking ke-10.

#### 5. Delegasi Teknik Dan Dewan Hakim

- a. Untuk membantu kelancaran pelaksanaan pertandingan akan ditetapkan satu orang Delegasi Teknik (*Technical Delegate*) yang ditunjuk oleh PB IPSI;
- b. Dalam melaksanakan tugasnya, Delegasi Teknik akan dibantu oleh seorang Dewan Hakim yang ditunjuk oleh PB IPSI.

## 6. Perwasitan Dan Penjurian

- a. Perwasitan dan penjurian dalam Pertandingan Pencak Silat O2SN tingkat SD tahun 2023 akan dilaksanakan oleh Wasit-Juri yang telah mempunyai sertifikat Wasit-Juri Pencak Silat Minimal dengan Kualifikasi Tingkat Nasional Kelas III dari masing-masing daerah dan dibantu oleh Wasit-Juri daerah yang ditunjuk sebagai Provinsi penyelenggara;
- b. Penentuan personalia Delegasi Teknik, Dewan Hakim, Ketua Pertandingan, Dewan Wasit Juri dan Wasit Juri ditetapkan dan disahkan oleh PB IPSI dengan Surat Keputusan.

## 7. Perlengkapan Pertandingan

Perlengkapan gelanggang yang wajib disediakan oleh panitia pelaksana terdiri dari:

- a. Gelanggang Pertandingan/Matras (Standar IPSI)  
Standart IPSI, Matras Bidang gelanggang berbentuk segi empat bujur sangkardengan ukuran 10 m X 10 m. Berwarna Hijau. Bidang tanding berbentuk lingkaran dalam bidang gelanggang dengan garis tengah 8 m. Batas gelanggang dan bidang tanding dibuat dengan garis berwarna putih selebar  $\pm 5$  cm kearah dalam.
- b. Sistem Penilaian Digital (Standar IPSI)
- c. Pelindung Badan (*Body Protector*)
  - 1) Kualitas standard IPSI;
  - 2) Warna hitam;
  - 3) Ukuran 5 (lima) macam : Super Extra besar (XXL), Extra Besar (XL) Besar(L), Sedang (M) dan Kecil (S);

- 4) Satu gelanggang memerlukan setidaknya 5 (lima) pasang pelindung badan dan disediakan oleh panitia Pelaksana;
  - 5) Pesilat putra/putri menggunakan pelindung kemaluan dari bahan plastik, yang disediakan oleh masing-masing pesilat;
  - 6) Pelindung sendi, tungkai dan lengan diperkenankan satu lapis dengan ketebalannya tidak lebih dari 1 cm dan terbuat dari bahan yang tidak keras;
  - 7) Diperbolehkan menggunakan Joint Taping;
  - 8) Diperbolehkan menggunakan pelindung gigi.
- d. Perlengkapan
- Didukung dengan perlengkapan lain yaitu:
- 1) Meja dan kursi pertandingan;
  - 2) Meja dan kursi Wasit Juri;
  - 3) Formulir pertandingan dan alat tulis menulis;
  - 4) Jam pertandingan, gong (alat lainnya yang sejenis) dan bel;
  - 5) Lampu babak atau alat lainnya untuk menentukan babak;
  - 6) Lampu isyarat berwarna merah, biru dan kuning untuk memberikan isyarat yang diperlukan sesuai dengan proses pertandingan yang berlangsung;
  - 7) Bendera warna merah dan biru, bertangkai, masing-masing dengan ukuran 30 cm X 30 cm untuk Juri Tanding dan bendera dengan ukuran yang sama warna kuning untuk Pengamat Waktu;
  - 8) Papan informasi catatan waktu peragaan pesilat kategori Tunggal, Ganda dan Regu;

- 9) Tempat Senjata;
- 10) Papan Nilai untuk penilaian secara manual;
- 11) Timbangan digital
- 12) Perlengkapan penguat suara (sound system);
- 13) Ember, kain pel, keset kaki;
- 14) Alat perekam suara/gambar, operator dan perlengkapannya (alat ini tidak merupakan alat bukti yang sah dalam menentukan kemenangan);
- 15) Papan nama: Ketua Pertandingan, Dewan Wasit Juri, Sekretaris Pertandingan, Pengamat waktu, Dokter pertandingan, juri sesuai dengan urutannya (1 sampai 5). Bila diperlukan istilah tersebut dapat diterjemahkan kedalam bahasa lain yang dituliskan dibagian bawah;
- 16) Perlengkapan lain yang diperlukan.
- 17) Antara lain, dalam keadaan penonton terlalu ramai dan suara wasit tidak dapat didengar oleh Pesilat maka Wasit dapat menggunakan penguat/pembesar suara (wireless).

## 8. Tempat Pertandingan

Pertandingan Pencak Silat dilaksanakan di hotel/gedung Olahraga yang dapat menampung 2 gelanggang pertandingan/matras pertandingan (minimal lantai gedung berukuran 15 m x 30 m), dan terdapat pula tempat untuk penonton/*supporter*. Atau di hotel tempat menginap atlet yang mempunyai ruang pertemuan yang besar dengan ketinggian atap 3 meter.



# KARATE



## E. KARATE

### 1. Peraturan Khusus

#### a. Persyaratan Peserta

- 1) Peraih medali emas (Juara 1) dari hasil seleksi tingkat kab/kota dan provinsi.
- 2) Bukan merupakan juara (juara I, II dan III bersama, baik perorangan maupun beregu) pada semua nomor pertandingan pada O2SN SD cabang olahraga karate sebelumnya.
- 3) Peserta dinyatakan lulus oleh tim keabsahan berdasarkan persyaratan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional SD Tahun 2023, diantaranya :
  - a) **Kelahiran 1 Januari 2011** dan sesudahnya
  - b) Peserta merupakan wakil dari sekolah yang bersangkutan.

#### b. Jumlah peserta dan kelas pertandingan

Jumlah peserta dan kelas pertandingan yang diikuti peserta pertandingan terdiri dari:

- 1) **Tingkat Kab./kota** terdapat 4 (empat) orang atlet, 2 (dua) Putra dan 2 (dua) Putri, dari tiap-tiap sekolah yang merupakan hasil seleksi di sekolah, yaitu :
  - a) 2 (dua) orang atlet putra yang bermain untuk nomor:
    - (1) KATA Perorangan Putra dan/atau
    - (2) KUMITE Perorangan Putra kelas bebas  
(Pool A kelas -38 kg ; Pool B Pool kelas +38 kg)

- b) 2 (dua) orang atlet putri yang bermain untuk nomor:
- (1) KATA Perorangan Putri dan/atau
  - (2) KUMITE Perorangan Putri kelas bebas  
(Pool A kelas -33 kg ; Pool B kelas +33 kg)

**2) Tingkat Provinsi,** terdapat maksimal 4 (empat) orang atlet, 2 (dua) Putra dan 2 (dua) Putri, dari tiap-tiap kab./kota yang merupakan peraih emas (Juara 1) hasil seleksi di Tingkat Kab./kota, yaitu :

- a) 2 (dua) orang atlet putra yang bermain untuk nomor:
- (1) KATA Perorangan Putra dan/atau
  - (2) KUMITE Perorangan Putra kelas bebas  
(Pool A kelas -38 kg ; Pool B Pool kelas +38 kg)
- b) 2 (dua) orang atlet putri yang bermain untuk nomor:
- (1) KATA Perorangan Putri dan/atau
  - (2) KUMITE Perorangan Putri kelas bebas  
(Pool A kelas -33 kg ; Pool B kelas +33 kg)

**3) Tingkat Nasional,** terdapat 2 (dua) orang atlet dari tiap-tiap provinsi yang merupakan peraih medali emas (Juara 1) hasil seleksi di tingkat Provinsi, yaitu :

- a) 1 (satu) orang atlet putra untuk nomor :

- (1) KATA Perorangan dan/atau
- (2) KUMITE Perorangan kelas -38 kg atau +38 kg

b) 1 (satu) orang atlet putri untuk nomor :

- (1) KATA Perorangan dan/atau
- (2) KUMITE Perorangan kelas -33 kg atau +33 kg

### c. Sistem Seleksi Tingkat Provinsi ke Tingkat Nasional

1) Sistem yang digunakan adalah sistem POIN, dengan nilai KATA dan nilai KUMITE sama besarnya, yaitu :

- Peringkat 1 Kelas KATA dan KUMITE memiliki POIN 10
- Peringkat 2 Kelas KATA dan KUMITE memiliki POIN 4
- Peringkat 3 Bersama Kelas KATA dan KUMITE memiliki POIN 2

2) Penentuan atlet yang meraih Juara 1, 2 & 3 (Emas, Perak, Perunggu) dan berhak mewakili ketingkat yang lebih tinggi, yaitu:

- Atlet yang memiliki Akumulasi POIN tertinggi dari 2 kelas Putra/Putri yang dipertandingkan (Poin KATA dan Poin KUMITE dijumlahkan).
- Jika terdapat **nilai yang sama**, maka dapat diputuskan dengan mengadakan **PERTANDINGAN TERAKHIR (FINAL)** melalui undian (KOIN) untuk menentukan Jenis Pertandingan yang akan dilaksanakan (KATA atau KUMITE). Pemenang dalam

Pertandingan Terakhir (Final) ini yang akan mewakili Kabupaten/Kota/Provinsi ke tingkat selanjutnya.

**d. Medali dan Piagam Penghargaan**

- 1) Tingkat Kabupaten/Kota (4 set medali dan piagam penghargaan)
  - a) Kata Perorangan Putra (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
  - b) Kata Perorangan Putri (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
  - c) Kumite Perorangan Putra Bebas (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
  - d) Kumite Perorangan Putri Bebas (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
- 2) Tingkat Provinsi (4 set medali dan piagam penghargaan)
  - a) Kata Perorangan Putra (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
  - b) Kata Perorangan Putri (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
  - c) Kumite Perorangan Putra Bebas (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
  - d) Kumite Perorangan Putri Bebas (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
- 3) Tingkat Nasional (6 set medali dan piagam penghargaan)
  - a) Kata Perorangan Putra (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).

- b) Kata Perorangan Putri (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
- c) Kumite Perorangan Putra -38 kg (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
- d) Kumite Perorangan Putra +38 kg (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
- e) Kumite Perorangan Putri -33 kg (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).
- f) Kumite Perorangan Putri +33 kg (1 medali Emas, 1 medali Perak, 2 medali Perunggu).

## 2. Perangkat Pertandingan

### a. Panitia Pelaksana

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

### b. Wasit/ Juri

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

### c. Dokter Pertandingan

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

hanya menanggung pada Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K). Apabila ada rujukan ke rumah sakit, maka biaya yang ditimbulkan menjadi tanggung jawab kontingen dan Dinas Pendidikannya masing-masing.

### **3. Agenda Kegiatan Tingkat Nasional**

Adapun serangkaian kegiatan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) SD Cabang Olahraga Karate antara lain:

#### **a. Timbang badan dan registrasi ulang**

Timbang badan dilakukan untuk atlet yang bertanding di kelas kumite agar dapat dinyatakan lolos verifikasi sesuai kelas yang diikutinya. (**Tidak ada toleransi berat badan**).

#### **b. Technical Meeting**

*Technical Meeting* dilakukan untuk menjelaskan peraturan-peraturan dan ketentuan pelaksanaan pertandingan.

#### **c. Pengundian**

Pengundian dilakukan secara komputerisasi untuk menghasilkan bagan pertandingan.

#### **d. Pertandingan**

Pertandingan dilaksanakan sesuai waktu dan tempat pelaksanaan yang telah ditentukan.

### **4. Peraturan Pertandingan**

#### **a. Peraturan Pertandingan KATA**

##### **1) Area Pertandingan KATA**

- a) Area pertandingan harus berupa area persegi berdasarkan standar WKF, dengan sisi-sisi

sepanjang delapan meter (diukur dari luar) dengan tambahan satu meter pada semua sisi sebagai area aman. Pada tiap sisi akan ada tambahan 2 meter lagi sebagai area aman yang bebas dari penghalang. Jika area pertandingan menggunakan panggung, area aman harus ditambah 1 meter lagi pada tiap sisinya.

- b) Matras harus berwarna sama kecuali satu meter terluar dari area 8 x 8 meter harus berwarna lain.
- c) Para Juri & Operator IT duduk di belakang sebuah meja yang sama yang diletakkan di luar sisi area pertandingan yang menghadap ke arah para peserta dimana Juri Kepala (Juri 1) berada paling dekat dengan Operator IT, yang duduk di ujung meja.



## 2) Pakaian Resmi KATA

### a) Peserta

- (1) Peserta harus mengenakan Karategi putih, disetujui WKF, tanpa garis, pipa, atau sulaman pribadi selain dari yang diizinkan secara khusus.
- (2) Lambang provinsi dikenakan di dada kiri baju karate dan tidak boleh melebihi ukuran keseluruhan 12 cm x 8 cm.
- (3) Hanya label pabrikan asli yang dapat ditampilkan di Karategi.



- (4) Kompetitor atau tim harus mengenakan sabuk merah (AKA) atau sabuk biru (AO) yang Disetujui WKF sebagaimana ditentukan oleh pengundian, tanpa sulaman pribadi atau iklan atau tanda

- apa pun selain label biasa dari pabrikan. Sabuk kelas tidak dapat dikenakan selama pertunjukan.
- (5) Sabuk merah dan biru harus memiliki lebar sekitar lima sentimeter dan panjang yang cukup untuk memungkinkan bebas lima belas sentimeter di setiap sisi simpul tetapi tidak lebih dari tiga perempat panjang paha.
  - (6) Baju Karate, jika dikencangkan di sekitar pinggang dengan ikat pinggang, harus memiliki panjang minimum yang menutupi pinggul, tetapi tidak boleh lebih dari tiga perempat panjang paha.
  - (7) Kontestan wanita dapat mengenakan T-shirt putih polos di bawah Baju Karate.
  - (8) Baju Karate tanpa tali tidak dapat digunakan. Pengikat Baju Karate yang menahan Baju Karate pada tempatnya harus diikat pada awal pertunjukan.
  - (9) Panjang maksimal lengan jaket tidak boleh lebih panjang dari tekukan pergelangan tangan dan tidak lebih pendek dari separuh lengan bawah.
  - (10) Lengan karategi tidak boleh digulung.
  - (11) Celana harus cukup panjang untuk menutupi setidaknya dua pertiga dari tulang kering dan tidak boleh sampai di bawah tulang pergelangan kaki. Kaki celana tidak boleh digulung. Kontestan dapat mengenakan penutup kepala keagamaan sukarela yang disetujui oleh

- WKF: Jilbab kain hitam polos yang menutupi rambut, tetapi tidak menutupi area leher atau tenggorokan.
- (12) Kacamata dilarang. Lensa kontak lunak dapat dikenakan dengan risiko ditanggung oleh kontestan.
  - (13) Peserta harus menjaga kebersihan rambut dan memotongnya dengan panjang yang tidak menghalangi penampilan. Hachimaki (ikat kepala) tidak akan diizinkan.
  - (14) Aksesoris rambut dilarang, seperti juga penjepit rambut dari logam. Pita, manik-manik, dan dekorasi lainnya dilarang. Satu atau dua karet gelang pada satu kuncir kuda diperbolehkan.
  - (15) Dilarang mengenakan pakaian, pakaian, atau perlengkapan apa pun yang tidak sah.
  - (16) Penggunaan perban, bantalan, atau penyangga karena cedera, harus disetujui oleh Wasit atas saran dari Dokter Turnamen.
  - (17) Peserta yang tampil di area pertandingan dengan Karategi yang tidak teratur akan diberikan waktu satu menit untuk memperbaiki pakaiannya, dan Pelatih secara otomatis kehilangan hak untuk melatih penampilan.

## **b) Pelatih**

Pelatih selama kejuaraan berlangsung mengenakan setelan pakaian sport (*training suite*) resmi dari Provinsi dan menunjukkan

kartu identitas resmi dengan pengecualian pada babak perebutan medali, dimana pelatih pria diwajibkan mengenakan setelan jas warna gelap, kemeja dan dasi ~ pelatih wanita boleh memilih untuk mengenakan gaun terusan formal, setelan jas-celana panjang atau setelan jas-rok dengan warna gelap. Para pelatih pria & wanita juga boleh mengenakan penutup kepala wajib atas alasan keagamaan sesuai jenis yang ditentukan oleh WKF bagi wasit dan juri.

### 3) Sistem Poin

- a) Penampilan Atlet diberi skor menggunakan skala dari 5.0 hingga 10.0 dengan penambahan 0.1 di mana 5.0 mewakili skor serendah mungkin untuk Kata yang diterima sebagai performa - dan 10.0 mewakili performa yang sempurna. Diskualifikasi ditunjukkan dengan skor 0,0.
- b) Sistem akan menghapus skor tertinggi dan terendah.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

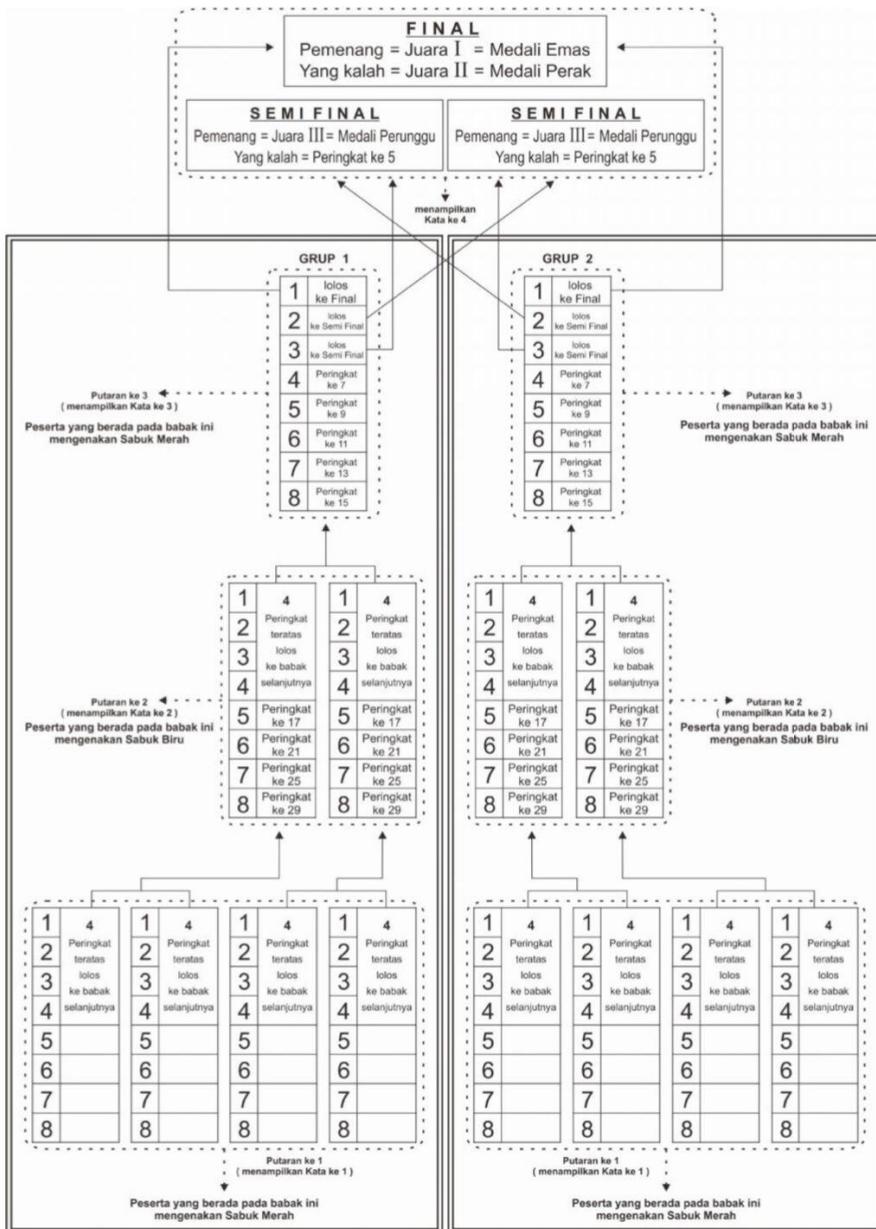
### 4) Pengaturan Pertandingan KATA

- a) Sistem penilaian elektronik harus melakukan pengundian secara acak terkait urutan penampilan peserta sebelum tiap babak/grup dimulai , perkecualian pada babak perebutan medali.

- b) Jumlah peserta akan menentukan jumlah grup yang nantinya menentukan jumlah babak/putaran penyisihan/penampilan Kata.
- c) Sistem penyisihan yang digunakan untuk Kata adalah pembagian para peserta (baik perorangan maupun beregu) dalam grup — grup yang setaraseimbang yang berisi 8 peserta (dengan pengecualian jika jumlah total peserta kurang dari 11 atau lebih dari 96) dan pada tiap babak / putaran hanya akan meloloskan 4 peserta di tiap grup.
- d) Peraih nilai tertinggi untuk maju ke babak/putaran berikutnya sehingga nantinya hanya tersisa 2 grup yang berisikan masing — masing 3 peserta untuk melaju ke babak perebutan medali. Pada babak perebutan medali , peraih nilai tertinggi (*peringkat 1*) dari grup A akan berhadapan dengan peraih nilai tertinggi ( *peringkat 1* ) dari grup B, yang menang mendapatkan medali emas , yang kalah mendapatkan medali perak.
- e) Sedangkan peringkat 2 dari grup A akan berhadapan dengan peringkat 3 dari grup B untuk memperebutkan medali perunggu pertama , sementara peringkat 2 dari grup B akan berhadapan dengan peringkat 3 dari grup A untuk memperebutkan medali perunggu kedua.
  - Jika jumlah peserta 11 ~ 24 maka dibagi dalam 2 grup , setelah putaran / penampilan Kata pertama hanya diambil 4 peserta dari tiap grup untuk lolos ke

putaran / penampilan Kata kedua (*total 8 peserta yang lolos*). Pada putaran / penampilan Kata kedua , diambil 6 peserta dibagi dalam 2 grup (*tiap grup berisi 3 peserta*). Selanjutnya peringkat 1 ~ 3 di tiap grup akan melaju ke babak perebutan medali sesuai prosedur normal yang telah dijelaskan pada **butir c** di atas.

- Jika jumlah peserta 25 ~ 48 maka dibagi dalam 4 grup, setelah putaran / penampilan Kata pertama hanya diambil 4 peserta dari tiap grup untuk lolos ke putaran / penampilan Kata kedua (*total 16 peserta yang lolos*). Pada putaran / penampilan Kata kedua , 16 peserta dibagi dalam 2 grup pada 2 tatami (*tiap grup berisi 8 peserta*) , peringkat 1 ~ 4 di tiap grup akan melaju ke putaran / penampilan Kata ketiga (*total 8 peserta yang lolos*). Pada putaran / penampilan Kata ketiga , 8 peserta dibagi dalam 2 grup (*tiap grup berisi 4 peserta*) , peringkat 1 ~ 3 di tiap grup akan melaju ke babak perebutan medali dengan penampilan Kata keempat dimana diterapkan prosedur normal seperti yang telah dijelaskan pada **butir c** di atas.



## 5) Panel Juri

- a) Untuk tiap panel akan ditunjuk satu orang sebagai Juri Kepala yang akan mengambil alih kepemimpinan dalam setiap komunikasi yang dibutuhkan dengan Operator IT dan menangani semua permasalahan yang mungkin saja terjadi di antara para Juri.
- b) Selanjutnya, ditempatkan petugas yang memahami dengan baik tentang daftar Kata WKF untuk mengumpulkan dan mencatat Kata yang dipilih para peserta sebelum tiap babak dimulai dan membawa daftar tsb pada Operator IT. Manajer Tatami bertanggungjawab untuk mengawasi kinerja petugas ini.
- c) Jumlah Juri boleh dikurangi menjadi 5 (lima) orang. Dalam panel dengan 5 orang juri seperti ini hanya satu nilai tertinggi & satu nilai terendah yang akan dihapus dari semua nilai yang diberikan.

## 6) Pelanggaran

Pelanggaran berikut ini jika terlihat harus dipertimbangkan dalam penilaian sesuai dengan kriteria di atas:

- a) Sedikit kehilangan keseimbangan
- b) Melakukan gerakan secara tidak benar atau tidak lengkap seperti kegagalan untuk melakukan tangkisan secara penuh atau melakukan pukulan yang tidak mengarah ke sasaran yang benar
- c) Ketidak-sinkronisasian gerakan, seperti melakukan tehnik sebelum transisi/

- pergerakan tubuh selesai , atau dalam kasus Kata beregu gagal untuk melakukan gerakan secara serempak
- d) Sabuk terlepas dari ikatan namun masih menggantung di pinggang selama penampilan
  - e) Membuang-buang waktu , termasuk berjalan terlalu lama, membungkuk secara berlebihan atau jeda terlalu panjang sebelum memulai penampilan Kata
  - f) Menyebabkan cedera oleh kurangnya pengendalian gerakan/teknik selama Bunkai

## 7) Diskualifikasi

Seorang peserta atau tim dapat didiskualifikasi karena salah satu alasan sebagaiberikut :

- a) Menampilkan Kata yang salah atau menyebutkan Kata yang salah.
- b) Tidak melakukan penghormatan pada awal & akhir dari penampilan Kata.
- c) Jeda secara nyata atau berhenti pada saat menampilkan Kata.
- d) Mengganggu fungsi posisi Juri (seperti Juri harus pindah untuk alasan keamanan atau menyentuh seorang Juri pada saat memainkan Kata).
- e) Sabuk terlepas & jatuh semuanya pada saat menampilkan Kata.
- f) Gagal mengikuti perintah Juri Kepala atau perbuatan tidak terpuji lainnya

## 8) Daftar Resmi KATA

Hanya Kata dari daftar resmi berikut yang boleh dimainkan:

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seinchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Gekesai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekesai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shimpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

*Catatan: Nama beberapa Kata disalin mengacu pada variasi berlainan dalam ejaan Latin. Dalam beberapa contoh sebuah Kata mungkin dikenal dengan nama berbeda antara satu aliran dengan aliran lain, dan dalam contoh khusus sebuah nama Kata mungkin saja kenyataannya berbeda bentuknya pada satu aliran dengan bentuk pada aliran lain*

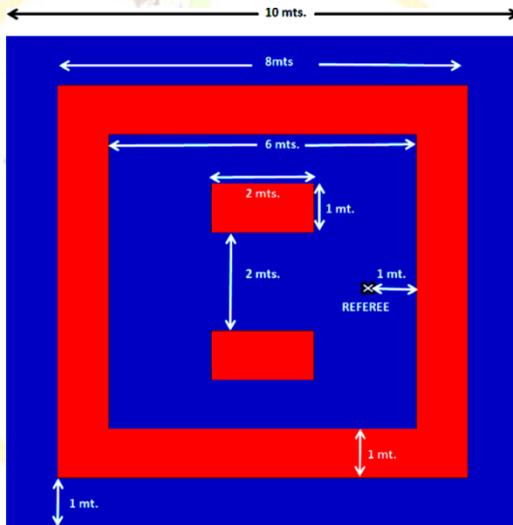
## **b. Peraturan Pertandingan KUMITE**

### **1) Area Pertandingan KUMITE**

- a) Area pertandingan harus rata dan tidak berbahaya.
- b) Area pertandingan harus berupa area persegi berdasarkan standar WKF, dengan sisi-sisi sepanjang delapan meter (diukur dari luar) dengan tambahan dua meter pada semua sisi-sisi sebagai area aman, dan tempat peserta yang bertanding dan merupakan area kompetisi serta area aman.
- c) Garis posisi wasit adalah berjarak 2 meter dari garis tengah (titik tengah) dengan panjang garis 0,5 meter.
- d) 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 competitor (AKA dan AO).
- e) Para juri akan ditempatkan pada keempat sudut pada area aman, Wasit dapat bergerak ke seluruh area tatami termasuk pada area aman tempat para juri duduk, masing-masing juri akan dilengkapi dengan bendera merah dan biru.
- f) Pengawas Pertandingan/Match Supervisor/ Kansa akan duduk di luar area aman, dibelakang kiri atau kanan wasit. Dia akan dilengkapi dengan sebuah bendera merah atau alat penanda dan sebuah peluit.
- g) Pengawas Nilai duduk di meja administrasi

pertandingan, di antara Pencatat Nilai dan Pencatat Waktu.

- h) Oficial/Pelatih duduk di luar area aman & menghadap ke arah meja administrasi pertandingan. Jika tatami berupa panggung para ofisial duduk di luar panggung.
- i) Garis batas harus dibuat berjarak satu meter dari tempat beristirahat dalam area pertandingan dengan warna berbeda dari keseluruhan area pertandingan.



## 2) Pakaian Resmi KUMITE

### a) Peserta

- (1) Kontestan harus mengenakan karate-gi berwarna putih yang tidak bercorak atau tanpa garis. Hanya lambang Provinsi yang boleh dipakai, lambang ini dipasang pada dada kiri karate-gi dan ukuran lambang tidak boleh melebihi ukuran keseluruhan yang berkisar 12 cm x 8 cm. Hanya label produk asli/orisinil yang dapat terlihat pada karate-gi, label ini harus berada pada lokasi yang biasa yaitu ujung kanan bawah karategi dan posisi pinggul pada celana, sebagai tambahan, nomor identifikasi yang dikeluarkan oleh panitia pelaksana dapat dikenakan pada bagian punggung. Satu kontestan harus mengenakan sebuah sabuk berwarna merah dan satunya lainnya sabuk berwarna biru, sabuk merah dan biru harus berukuran lebarnya 5 cm dengan panjang 15 cm terurai dari simpul ikat. Sabuk harus berwarna biru & merah polos tanpa hiasan / bordiran tulisan apapun selain label pabrik.
- (2) Karate-gi bagian atas, ketika diikat diseputar pinggang dengan sabuk, harus memiliki panjang minimum yang menutupi / meliputi pinggul, tapi tidak boleh melebihi dari  $\frac{3}{4}$  panjang paha . Untuk wanita, kaos putih polos boleh dikenakan didalam karate-gi.
- (3) Panjang maksimum lengan karategi tidak

boleh melebihi / melewati lekukan pergelangan tangan dan tidak boleh lebih pendek daripada setengah dari lengan (siku), lengan karategi tidak diperkenankan untuk digulung.

- (4) Celana harus cukup panjang untuk menutupi sekurang-kurangnya dua pertiga dari tulang kering dan tidak boleh mencapai dibawah tulang mata kaki dan tidak boleh digulung.
- (5) Kontestan harus menjaga rambutnya agar tetap rapi dan dipangkas sampai batas yang tidak mengganggu penglihatan dan sasaran. Hachimaki (ikat kepala ) tidak diijinkan, kalau wasit menganggap rambut kontestan terlalu panjang dan atau tidak rapi, Wasit dapat mengeluarkan kontestan dari lapangan/area pertandingan. *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.*



***Kontestan wanita penutup kepala (hijab) berwarna hitam polos, yang menutupi rambutnya namun tidak boleh menutupi bagian depan lehernya. Sebagaimana Atlet di atas.***

- (6) Kontestan 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.
- (7) Berikut ini perlengkapan pelindung yang diwajibkan:
- (a) Pelindung tangan (Hand-Protector), satu kontestan menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna biru.



- (b) Pelindung gusi (Gum-Shield).



(c) Pelindung badan (Body Protector)



(d) peserta wanita ditambah pelindung khusus dada yang diijinkan oleh WKF.



(e) Pelindung tulang kering (Shin-pad Protector) dan Pelindung kaki (Leg-Protector) satu kontestan menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna biru.



- (f) Kacamata tidak diijinkan. Lensa kontak lunak (soft contact lenses) dapat dikenakan dengan resiko ditanggung sendiri oleh kontestan.
- (g) Dilarang Memakai pakaian dan menggunakan perlengkapan diluar standard WKF.

### **b) Pelatih**

Pelatih diwajibkan pada setiap saat, dan selama masa turnamen mengenakan pakaian sport (*training suite*) resmi dari kontingennya dan menunjukkan ID Card resmi.

### **3) Pengaturan Pertandingan KUMITE**

- a) Satu turnamen karate dapat terdiri dari pertandingan Kata dan atau pertandingan Kumite.
- b) Tidak ada kontestan yang dapat diganti dalam pertandingan perorangan.
- c) Kontestan yang tidak hadir ketika dipanggil akan didiskualifikasi (KIKEN) dari kategori ini. Dalam pertandingan beregu yang bukan memperebutkan medali nilai 8-0 akan diberikan bagi tim lawan.



#### 4) Lama Waktu Pertandingan

- a) Lama waktu pertandingan kumite (dengan menggunakan peraturan Junior) adalah selama 2 menit untuk semua babak baik putra maupun putri.
- b) Pengatur waktu pertandingan dimulai ketika wasit memberi tanda untuk memulai dan berhenti setiap ia berseru YAME.
- c) Pencatat waktu akan memberi tanda dengan/melalui bel yang bersuara sangat jelas atau dengan peluit, menandakan waktu *kurang dari 10 detik* atau waktu telah habis, tanda waktu tersebut merupakan akhir dari suatu partai pertandingan.

#### 5) Penilaian

- a) Skor diberikan kepada kontestan ketika dua juri atau lebih menunjukkan skor atau ketika Video Review Supervisor menyetujui skor setelah Pelatih mengajukan Permintaan Video.
- b) Poin dicetak dengan teknik karate tradisional dengan tangan atau kaki dieksekusi dengan kontrol ke area penilaian.
- c) Hanya teknik pertama yang dieksekusi dengan benar dari pertukaran yang akan mendapat skor dengan pengecualian kombinasi teknik yang efektif dalam hal teknik skor tertinggi akan dihitung terlepas dari urutan teknik dalam kombinasi.
- d) Area yang dinilai adalah tubuh di atas panggul, hingga dan termasuk tulang selangka (CHUDAN), tidak termasuk bahu itu sendiri, dan area di atas tulang selangka (JODAN).

- e) Agar dianggap sebagai skor, teknik harus berpotensi efektif jika tidak dikontrol, dan juga harus memenuhi kriteria:
- (1) Bentuk yang baik (Teknik yang dieksekusi dengan benar).
  - (2) Sikap sportif (disampaikan tanpa maksud untuk menimbulkan cedera).
  - (3) Aplikasi yang kuat (Pengiriman dengan kecepatan dan kekuatan).
  - (4) Mempertahankan kesadaran lawan selama dan setelah pelaksanaan teknik (Tidak berpaling atau jatuh setelah menyelesaikan teknik – kecuali jatuhnya disebabkan oleh pelanggaran oleh lawan).
  - (5) Waktu yang baik (Penyampaian teknik pada saat yang tepat).
  - (6) arak yang benar (Pengiriman pada jarak dimana teknik akan efektif).
- f) Skala berikut digunakan untuk pemberian poin:
- **YUKO ADALAH** (1 poin) diberikan untuk Tsuki (pukulan lurus) atau Uchi (pukulan) ke area penilaian.
  - **WAZA-ARI** (2 poin) diberikan untuk tendangan CHUDAN
  - **IPPON** (3 poin) diberikan untuk tendangan JODAN atau teknik apapun melawan lawan yang bagian tubuhnya selain kaki bersentuhan dengan matras.

- g) Teknik ke area CHUDAN dapat disampaikan dengan benturan yang terkendali tanpa menyebabkan cedera pada lawan. Hilangnya nafas oleh penerima pukulan tidak dengan sendirinya menunjukkan kurangnya kendal
- h) Teknik JODAN dapat mencetak gol ketika dihentikan dalam jarak 5 cm dari target untuk tendangan dan 2 cm untuk teknik tangan tetapi dapat disampaikan dengan sentuhan ringan (sentuhan kulit), tanpa menimbulkan benturan - kecuali pada area tenggorokan di mana tidak ada kontak fisik diizinkan.
- i) Untuk Kadet di bawah 14 tahun dan anak-anak, teknik ke JODAN dapat mencetak skor saat berhenti dalam jarak 10 cm dari target untuk tendangan dan 5 cm untuk teknik tangan.
- j) "Skin touch" diperbolehkan dalam kategori untuk Kompetitor berusia 16 tahun atau lebih (Junior). Untuk kategori usia 14 hingga 16 tahun, sentuhan kulit hanya diperbolehkan untuk tendangan. Sentuhan kulit didefinisikan sebagai menyentuh target tanpa mentransfer energi ke kepala atau tubuh.
- k) Teknik yang dieksekusi dengan benar yang disampaikan pada saat waktu habis adalah valid.
- l) Suatu teknik tidak valid jika:
  - (1) dieksekusi setelah sinyal waktu habis atau Wasit berkata "YAME".
  - (2) dieksekusi pada atau setelah "WAKARETE" sebelum "TSUZUKETE" diucapkan.

- (3) dilaksanakan pada saat pelaku berada di luar area pertandingan (JOGAI).
- (4) diikuti oleh pelanggaran – dengan pengecualian JOGAI.
- (5) e) seseorang memungungi lawan setelah suatu teknik (kurangnya kesadaran).
- (6) merupakan, atau mengikuti, pelanggaran aturan (seperti kontak yang berlebihan, memegang, meraih, dll.).
- (7) Suatu titik dapat diberi tanda bahkan jika Juri tidak dapat melihat titik tumbukan yang sebenarnya jika teknik itu sendiri dilakukan dengan benar dan dapat diamati dengan jelas tidak terhalang dalam mencapai sasarannya.

## 6) Kriteria Untuk Keputusan

- a) Hasil dari suatu pertandingan ditentukan oleh salah satu kontestan yang unggul delapan angka atau mendapat nilai lebih besar saat pertandingan berakhir atau mendapat keputusan HANTEI atau HANSOKU, SHIKAKU, atau KIKEN dijatuhkan pada salah satu kontestan.
- b) Ketika sebuah pertandingan pada pertandingan perorangan berakhir tidak boleh diumumkan seri . Hanya pada pertandingan beregu dimana sebuah babak berakhir dengan nilai sama atau tanpa nilai, Wasit akan mengumumkan seri (Hikiwake).

- c) Pada pertandingan perorangan jika setelah waktu berakhir tidak ada nilai yang diperoleh oleh kedua kontestan ataupun terjadi nilai seri, keputusan akan dilaksanakan dengan voting/pemungutan suara oleh satu wasit dan empat juri (HANTEI), masing-masing harus memilih salah satu kontestan dan keputusan diambil berdasarkan hal-hal sebagai berikut :
- (1) Sikap, semangat bertarung dan kekuatan yang ditunjukkan oleh kontestan.
  - (2) Superioritas/ kelebihan dari teknik dan taktik yang diperlihatkan.
  - (3) Kontestan mana yang mempunyai inisiatif menyerang yang lebih dominan.



- (4) tindakan lain yang melanggar etika. akan mendapat tambahan delapan angka.

## 7) Cidera & Kecelakaan Dalam Pertandingan

- a) KIKEN atau mengundurkan diri adalah keputusan yang diberikan ketika satu atau beberapa kontestan tidak/gagal hadir ketika dipanggil, tidak mampu melanjutkan, meninggalkan pertandingan atau menarik diri

- atas perintah Wasit. Alasan meninggalkan pertandingan ini bisa karena cedera yang tidak disebabkan oleh tindakan lawan.
- b) Di dalam kumite perorangan jika dua kontestan menciderai satu sama lain atau menderita dari efek cedera yang diderita sebelumnya dan dinyatakan oleh dokter turnamen tidak mampu melanjutkan pertandingan, pertandingan akan dimenangkan oleh pihak yang mengumpulkan nilai terbanyak. Jika nilainya sama maka akan diputuskan dengan HANTEI, didalam kumite beregu wasit akan mengumumkan seri (Hikiwake) dan dilanjutkan dengan pertandingan tambahan , jika jumlah kemenangan & nilai tetap sama akan diputuskan dengan Hantei.
  - c) Satu kontestan yang cedera dan telah dinyatakan tidak layak untuk bertanding oleh dokter turnamen tidak dapat bertanding lagi dalam turnamen tersebut.
  - d) Seorang kontestan yang cedera dan memenangkan langsung pertandingan melalui diskualifikasi (Hansoku) karena cedera, tidak diperbolehkan untuk bertanding lagi tanpa ijin dokter. Jika ia cedera, dia dapat menang untuk kedua kalinya melalui diskualifikasi tapi segera ditarik dari pertandingan kumite dalam turnamen itu.
  - e) Jika kontestan cedera, pertama Wasit harus segera menghentikan pertandingan dan selanjutnya memanggil dokter. Dokter berwenang untuk memberikan diagnosa dan mengobati cedera saja.

- f) Seorang kontestan yang cedera saat pertandingan berlangsung dan memerlukan perawatan medis akan diberikan 3 menit untuk menerima perawatan tersebut. Jika perawatan tidak selesai dalam waktu yang telah diberikan Wasit akan menyatakan kontestan tidak fit untuk melanjutkan pertarungan atau perpanjangan waktu akan diberikan.
- g) Kontestan yang terjatuh, terlempar atau KO dan tidak dapat berdiri atas kedua kakinya dengan segera dalam waktu 10 detik, dinyatakan tidak layak untuk melanjutkan pertarungan dan secara otomatis akan ditarik dari semua pertandingan kumite di dalam turnamen itu. Dalam hal kontestan terjatuh, terlempar atau KO dan tidak bisa berdiri di atas kedua kakinya dengan segera, Wasit akan memerintahkan pencatat waktu untuk memulai penghitungan 10 detik dengan meniup peluitnya dan pada waktu yang bersamaan dokter dipanggil jika diperlukan seperti yang disebutkan pada ayat 5 di atas. Pencatat waktu menghentikan perhitungan waktu jika Wasit telah mengangkat tangannya. *Bila waktu 10 detik telah selesai dilakukan, dokter akan diminta untuk mendiagnosa kontestan.* bersamaan dokter dipanggil jika diperlukan. Pencatat waktu menghentikan perhitungan waktu jika Wasit telah mengangkat tangannya. *Bila waktu 10 detik telah selesai dilakukan, dokter akan diminta untuk mendiagnosa kontestan*



# SENAM

SENAM  
SENAM  
SENAM  
SENAM



## F. SENAM

### 1. Senam Artistik Putra

#### a. Peraturan Umum

- 1) Panitia Pelaksana Perlombaan  
Perlombaan senam artistik putra dilaksanakan oleh panitia pelaksana (Panpel) perlombaan dari Pengurus Provinsi Persatuan Senam Indonesia (Pengprov PERSANI) atas surat dari Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia.
- 2) Waktu Perlombaan Artistik Putra:
  - a) Kedatangan (sesuai jadwal)
  - b) Latihan Wajib (sesuai jadwal)
  - c) Kompetisi I (sesuai jadwal)
  - d) Kompetisi III (sesuai jadwal)
  - e) Kepulangan Peserta (sesuai jadwal)
- 3) Nomor Perlombaan:
  - a) Perlombaan Serba Bisa (*All Around*)
  - b) Perlombaan Final Per Alat (Kompetisi III), terdiri atas:
    - (1) Lantai (*Floor Exercise*)
    - (2) Kuda Pelana/Bangku Jamur (*Pommel Horse*)
    - (3) Meja Lompat (*Vault*)
- 4) Peserta Perlombaan:
  - a) Setiap provinsi hanya diwakili oleh 1 orang siswa putra

- b) Peserta belum pernah menjadi juara 1, 2, dan 3 dalam Kejuaraan resmi yang diselenggarakan PB PERSANI, Kemempora, dan Kemendikbudristek.
  - c) Peserta belum pernah menjadi juara 1, 2, dan 3 dalam kejuaraan tingkat Internasional (FIG, AGU, SEAGZONE).
- 5) Peraturan Perlombaan:
- a) Perlombaan menggunakan COP 2022-2024 dan kebijakan yang diambil PB PERSANI.
  - b) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.
- 6) Pakaian dan Sepatu:
- a) Peserta diwajibkan memakai pakaian senam sesuai dengan peraturan perlombaan senam.
  - b) Peserta tidak diwajibkan mengenakan sepatu senam.

## **b. Peraturan Khusus**

- 1) Nomor Perlombaan Serba Bisa (*All Around*):
- a) Peralatan: merupakan seluruh alat yang dipakai pada nomor perlombaan perorangan, yaitu meja lompat, kuda pelana/bangku jamur, dan lantai.
  - b) Ketentuan rangkaian: seluruh rangkaian pada nomor perlombaan perorangan.

- c) Elemen: merupakan seluruh elemen yang dilakukan pada nomor perlombaan perorangan.
  - d) Keterangan tambahan: nomor perlombaan serba bisa merupakan akumulasi dari seluruh nomor perlombaan per alat yang diikuti oleh setiap peserta, dan merupakan ajang penyisihan untuk menentukan finalis pada nomor perlombaan per alat.
- 2) Nomor Perlombaan Meja Lompat (*Vault*):
- a) Peralatan: meja lompat dengan ketinggian 105 – 125 cm
  - b) Ketentuan rangkaian: hanya melakukan *handspring*
  - c) Elemen

### Tabel Penilaian Elemen

No.	Elemen	Nilai
	Lompatan: <i>HANDSPRING</i>  Dilakukan 2 kali berturut-turut, diambil nilai terbaik (berlaku pada babak penyisihan atau kompetisi I) Dilakukan 2 kali berturut-turut dibagi 2 (untuk final per alat atau kompetisi III)	
	<b>Nilai awal</b>	<b>10,00</b>

- d) Keterangan Tambahan:

### Tabel Pengurangan Nilai Pelaksanaan Lompatan

Fase	Kesalahan Gerakan	Pemotongan
<b>Layangan Pertama</b>	Lutut tekuk	0.1 s.d. 0.3
	Posisi tubuh yang tidak benar	0.1 s.d. 0.3
	Kaki terbuka	0.1 s.d. 0.3
	Ayunan tangan yang berlebihan	0.1 s.d. 0.3
	Posisi tubuh membentuk sudut 90°	Invalid
<b>Tumpuan</b>	Lutut tekuk	0.1 s.d. 0.3
	Tangan tekuk	0.1 s.d. 0.3
	Posisi tubuh yang tidak benar	0.1 s.d. 0.3
	Kaki terbuka	0.1 s.d. 0.3
	Posisi bahu melewati tumpuan tangan	0.1 s.d. 0.3
	Terlalu lama menumpu	0.1 s.d. 0.5
	Menumpu dengan satu tangan atau tanpa menumpu	Invalid
<b>Layangan kedua</b>	Lutut tekuk	0.1 s.d. 0.3
	Posisi tubuh yang tidak benar	0.1 s.d. 0.3
	Kaki terbuka	0.1 s.d. 0.3
	Kurang tinggi	0.1 s.d. 0.5
	Handstand jatuh	1.0
<b>Mendarat</b>	Tidak lurus	0.1 s.d. 0.3
	Kaki terbuka	0.1 s.d. 0.3
	Melangkah	0.1 setiap kali
<b>Lain-lain</b>	Gerakan tidak dinamis selama melakukan lompatan	0.10 s.d. 0.30

- 3) Nomor Perlombaan Kuda Pelana/Bangku Jamur (*Pommel Horse*):
- Peralatan: Bangku jamur.
  - Ketentuan Rangkaian: melakukan *double leg circle 10 kali*.
  - Elemen

### Tabel Penilaian Elemen

No.	Elemen	Nilai
1.	Double Leg Circle 10 kali (Setiap Double Leg Circle bernilai 1,00)	10,00
	<b>Nilai awal</b>	<b>10,00</b>

- d) Keterangan Tambahan

### Tabel Pengurangan Nilai Pelaksanaan pada Alat Bangku Jamur

	Kesalahan gerakan	Pemotongan
<b>Setiap kali</b>	Ujung kaki tidak <i>point</i>	0.1 s.d. 0.3
	Kaki terbuka	0.1 s.d. 0,3
	Lutut bengkok/tekuk	0.1 s.d. 0,3
	Kaki menyentuh alat bangku jamur	0.1 s.d. 0,3
	Tangan/siku tekuk	0,1
	Jatuh/turun (maksimal 2 kali)	1,0



- 4) Nomor Perlombaan Lantai (*floor exercise*):
  - a) Peralatan: lantai yang digunakan memanjang dengan ukuran 2 x 12 meter.
  - b) Ketentuan Rangkaian:
    - (1) Perlombaan pada alat lantai dilaksanakan dengan memperlombakan rangkaian wajib yang telah ditetapkan elemennya, tetapi boleh dirancang sendiri urutan gerakanya
    - (2) Elemen gerak perlu dirangkai sedemikian rupa, sehingga merupakan sebuah gabungan yang terpadu
    - (3) Rangkaian sedemikian rupa dipandang cocok bagi pesenam yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, agar tidak ada pemaksaan yang berlebihan. Artinya, seorang pesenam boleh melakukan semua elemen yang ditawarkan, dengan catatan semua elemen itu dapat dilakukan dengan sempurna dan terutama menjamin keselamatan
    - (4) Seorang pesenam diperbolehkan menghilangkan elemen tertentu yang dianggapnya terlalu sulit atau belum dikuasanya dengan baik. Tentunya dengan konsekuensi berkurangnya nilai awal penampilannya

- (5) Pelatih dianjurkan untuk lebih memperhatikan keselamatan pesenam, dari pada memilih gerakan-gerakan yang sulit tetapi belum dikuasainya. Hal tersebut akan merugikan nilai pesenam dan akan mengancam keselamatannya.
- (6) Rangkaian pada lantai harus memenuhi syarat waktu, yaitu maksimal 70 detik.
- (7) Tambahan elemen di luar yang telah ditetapkan, tidak membuat nilai awal bertambah, demikian juga elemen yang hilang tidak dapat diganti dengan elemen lain yang tidak ditawarkan.
- (8) Elemen

**Tabel Elemen Lantai (*floor exercise*)**

No	Elemen yang Ditawarkan	Nilai Elemen
1.	Rol depan. Lompat vertikal ke baling-baling	0,5
2.	Rol belakang panjang (menyudut)	0,5
3.	Rol belakang ke handstand (lengan lurus)	0,7
4.	<i>Handspring salto</i> depan tekuk/lurus	2,0
5.	<i>Hansdstand</i> , rol depan, <i>kop-kip</i>	1,5

No	Elemen yang Ditawarkan	Nilai Elemen
6.	<i>Split</i> ke samping atau ke depan	0,5
7.	Tumpu posisi L (minimal 2 detik)	0,5
8.	Berputar 360 derajat dengan lompatan/bertumpu 1 kaki	0,5
9.	Sikap keseimbangan tumpu satu kaki	0,5
10.	Dari berdiri <i>press to handstand</i> (tahan 2 detik)	0,8
11.	<i>Round off flic-flac salto</i> belakang tekuk (jongkok)	2,0
	<b>Jumlah nilai awal</b>	10,0

c) Keterangan Tambahan

**Tabel kesalahan umum oleh panel E**

Posisi Tubuh dan Kesalahan Teknik	Ket	Kecil 0.1	Sedang 0,3	Besar 0,5	Jatuh 1.00
Tangan tekuk saat menumpu	Setiap kali	X	X	X	
Lutut bengkok	Setiap kali	X	X	X	
Kurang tinggi saat melakukan leaps dan jump	Setiap kali	X	X		
Pada gerakan gimnastik Kurang derajat putaran <math><45^\circ</math>	Setiap kali	X			
Antara <math>45^\circ</math> dan <math>90^\circ</math>			X		
Posisi kaki, tubuh yang tidak sesuai	Selama rangkaian	X	X		
Kurang kelenturan/flexibility	Selama rangkaian	X	X		

Posisi Tubuh dan Kesalahan Teknik	Ket	Kecil 0,1	Sedang 0,3	Besar 0,5	Jatuh 1,00
Kurang dinamis	Selama rangkaian	X	X		
Kurang artistik	Selama rangkaian	X	X	X	
Kaki terbuka saat mendarat		X	X		
Tambahan gerakan untuk mempertahankan keseimbangan					
1. Lompatan kecil		X			
2. Tambahan ayunan tangan		X			
3. Tambahan gerakan tubuh		X			
4. Tambahan langkah		X			
5. Langkah besar/lompat			X		
6. Mendarat dengan posisi jongkok	Setiap kali			X	
7. Menyentuh lantai dengan 1 atau 2 tangan		X	X	X	
8. Jatuh lutut					X
9. Pendaratan dengan dibantu					X

### c. Pengundian Urutan Tampil

Pengundian urutan tampil pada setiap perlombaan akan dilakukan oleh panitia pelaksana cabang senam pada saat pertemuan teknis yang dihadiri oleh delegasi teknik (*Technical Delegate*), pelatih, serta perwakilan dari panitia penyelenggara O2SN-XII SD 2023

#### **d. Hasil Kejuaraan**

Perlombaan ini akan menghasilkan 4 nomor juara yaitu:

- 1) Juara perseorangan serba bisa (*All Around*)
- 2) Juara perseorangan alat lantai (*Floor Exercise*)
- 3) Juara perseorangan alat kuda pelana/bangku jamur (*Pommel Horse*)
- 4) Juara perseorangan alat meja lompat (*Vault*)

#### **e. Ketentuan Juara**

- 1) Juara perseorangan serba bisa ditentukan oleh jumlah nilai yang dikumpulkan oleh setiap pesenam pada babak penyisihan (Kompetisi I)
- 2) Juara perorangan per alat ditentukan oleh nilai tertinggi pesenam yang masuk pada babak final pada alat dengan ketentuan seorang pesenam hanya boleh mengikuti perlombaan pada 1 alat saja (Kompetisi III)

### **2. Senam Artistik Putri**

#### **a. Peraturan Umum**

- 1) Perlombaan senam artistik putri dilaksanakan oleh panitia pelaksana (Panpel) perlombaan dari Pengurus Provinsi Persatuan Senam Indonesia (Pengprov PERSANI).
- 2) Nomor Perlombaan:
  - a) Perlombaan serba bisa

- b) Perlombaan per alat, terdiri atas:
  - (1) Meja Lompat (*Vault*)
  - (2) Balok Keseimbangan (*Balance Beam*)
  - (3) Lantai (*Floor Exercise*)
- 3) Peserta Perlombaan:
  - a) Perorangan puteri (1 anak) perwakilan dari provinsi;
  - b) Peserta belum pernah menjadi juara 1, 2, dan 3 dalam kejuaraan tingkat Internasional (FIG, AGU, SEAGCON, PAN PACIFIC)
  - c) Belum pernah menjadi juara 1, 2, dan 3 dalam kejuaraan resmi yang diselenggarakan PB PERSANI, Kemendikbud Ristek, dan Kemenpora.
- 4) Peraturan Perlombaan:
  - a) Peraturan perlombaan menggunakan COP 2022--2024 dengan modifikasi dan kebijakan dari PB PERSANI.
  - b) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.
- 5) Pakaian dan Sepatu:
  - a) Peserta memakai pakaian senam/leotard dengan atau tanpa lengan (min. Lebar garis bahu 2 cm) tanpa celana.

- b) Peserta memakai baju senam/leotard dengan lengan dan tungkai panjang (full baju 1 helai)
- c) Baju senam/leotard tidak transparan
- d) Tanpa peutup kepala
- e) Peserta tidak wajib menggunakan sepatu senam atau kaos kaki.

## **b. Peraturan Khusus**

- 1) Nomor Perlombaan Serba Bisa (*All Around*):
  - a) Peralatan: merupakan seluruh alat yang dipakai pada nomor perlombaan perorangan, yaitu meja lompat (*vault*), balok keseimbangan (*balance beam*) dan lantai (*floor exercise*).
  - b) Ketentuan rangkaian: melakukan seluruh gerakan yang disusun pada rangkaian sesuai ketentuan yang berlaku pada semua alat.
  - c) Elemen: seluruh satuan elemen/gerakan harus dilakukan pada rangkaian sesuai ketentuan yang berlaku pada semua alat.
  - d) Nilai: nomor perlombaan serba bisa merupakan akumulasi keseluruhan nilai dari setiap alat yang dilombakan (kompetisi I) dan nomor perlombaan per alat merupakan nilai yang di peroleh dari nomor perlombaan final per alat. Setiap peserta hanya boleh mengikuti satu alat yang

diperlombakan pada final per alat  
(kompetisi III)

- 2) Ketentuan Rangkaian
  - a) Kejuaraan ini akan dilaksanakan dengan mempertandingkan rangkaian (wajib) yang telah ditetapkan elemennya, tetapi boleh dirancang sendiri urutan gerakannya. Gerakan atau elemen perlu dirangkai sedemikian rupa, sehingga merupakan sebuah gabungan yang terpadu. Rangkaian demikian dipandang cocok bagi pesenam yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, agar tidak ada pemaksaan yang berlebihan. Artinya, seorang pesenam boleh melakukan semua elemen yang ditawarkan (termasuk elemen bonus), dengan catatan semua elemen itu dapat dilakukan dengan sempurna dan terutama menjamin keselamatannya. Sebaliknya, seorang pesenam diperbolehkan menghilangkan elemen tertentu yang dianggapnya terlalu sulit atau belum dikuasainya, tetapi cukup berkonsentrasi pada elemen-elemen yang dikuasainya dengan baik. Tentunya dengan konsekuensi berkurangnya nilai awal penampilannya. Pelatih dianjurkan untuk lebih memperhatikan keselamatan

pesenam, daripada memilih gerakan-gerakan yang sulit tetapi belum dikuasainya. Hal tersebut akan merugikan nilai pesenam dan akan mengancam keselamatannya.

- b) Rangkaian untuk alat balok keseimbangan dan lantai harus memenuhi syarat waktu, yaitu maksimal 90 detik.
- c) Tinggi balok keseimbangan adalah sesuai dengan standar FIG.
- d) Alat lantai yang digunakan memanjang dengan ukuran 2 x 12 meter.
- e) Pelaksanaan rangkaian pada alat lantai harus diiringi musik instrumen. Iringan musik dapat dihasilkan dari kaset atau CD. Rangkaian yang tidak diiringi musik instrumen akan mendapat pemotongan nilai 1.00.
- f) Tambahan elemen di luar yang telah ditetapkan, tidak membuat nilai awal bertambah, demikian juga elemen yang hilang tidak dapat diganti dengan elemen lain yang tidak ditawarkan.

### 3) Elemen Meja Lompat

## Tabel Elemen Meja Lompat

Elemen	Nilai	Keterangan
<i>Handspring</i>	5.00	1. Ketinggian meja lompat: 105-125 cm 2. Lompatan dilakukan dua kali berturut-turut. Untuk penyisihan diambil nilai terbaik, untuk final diambil nilai rata-rata.
<i>Handspring Fwd dengan ½ putaran On/Tsukahara</i>	5.00	
<i>Handspring Fwd – putar ½</i>	5,50	

## Tabel Pengurangan Nilai Pelaksanaan Pada Meja Lompat

Fase	Kesalahan Gerakan	Pemotongan
Layangan Pertama	• Lutut tekuk	0.1 s.d. 0.5
	• Tangan tekuk	0.1 s.d. 0.3
	• Kaki atau lutut terbuka	0.1 s.d. 0.3
	• Putaran tidak penuh	0.1 s.d. 0.5
	• Badan melenting/posisi tubuh lenting	0.1 s.d. 0.3
	• Panggul membentuk sudut	0.1 s.d. 0.3
Tumpuan	• Lutut tekuk	0.1 s.d. 0.3
	• Tangan tekuk	0.1 s.d. 0.3
	• Kaki atau lutut terbuka	0.1 s.d. 0.3

Fase	Kesalahan Gerakan	Pemotongan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posisi bahu melewati tumpuan tangan/membentuk sudut</li> <li>• Posisi tangan tidak sesuai teknik</li> <li>• Tidak melewati posisi vertikal</li> <li>• <i>Long axis (LA) turn begin too early</i></li> <li>• Bertumpu dengan satu tangan</li> <li>• Tidak bertumpu pada meja lompat</li> </ul>	0.1 s.d. 0.3 0.1 s.d. 0.3 0.1 s.d. 0.3 0.1 s.d. 0.3 2.00 Invalid
Layangan Kedua	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang tinggi</li> <li>• Posisi tubuh kurang kencang</li> <li>• Putaran badan tidak tepat</li> <li>• Telat atau kurang membuka tubuh sebelum mendarat</li> </ul>	0.1 s.d. 0.3 0.1 s.d. 0.3 0.1 s.d. 0.3 0.1 s.d. 0.5
Mendarat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak lurus/menyimpang</li> <li>• Kaki terbuka</li> <li>• Langkah atau lompat kecil</li> <li>• Tambahan ayunan tangan</li> <li>• Tambahan gerakan tubuh untuk menjaga keseimbangan (membungkuk)</li> <li>• Langkah besar/melompat (melebihi lebar bahu)</li> <li>• Posisi (postur) tubuh yang salah</li> <li>• Mendarat dengan posisi jongkok</li> <li>• Menyentuh matras</li> <li>• Memegang matras dengan 1 atau 2 tangan</li> <li>• Jatuh lutut atau panggul</li> <li>• Mendarat tidak dengan kaki terlebih dahulu</li> </ul>	0.1 0.1 s.d. 0.3 0.1 0.1 0.1 s.d. 0.3 0.3 0.3 0.1 s.d. 0.5 0.3 1.0 1.0 Invalid
Lain-lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang dinamis selama melakukan lompatan</li> </ul>	0.1 s.d. 0.3

Fase	Kesalahan Gerakan	Pemotongan
	• Pendaratan dengan dibantu	Invalid

#### 4) Elemen Balok Keseimbangan

**Nilai Awal = 4.00**

No.	Elemen yang Ditawarkan	Nilai	Keterangan
1.	Gerakan naik ( <i>mount</i> ):		
	Sesuai tabel COP	0.20	
	Tidak sesuai tabel COP	0.00	
2.	Berputar 360° pada satu kaki	0.50	
3.	<i>Split leap</i>	0.30	
4.	lompat <i>split (split jump)</i> dan <i>wolf jump</i> atau lompat sudut ( <i>pike jump</i> ) atau lompat tekuk dengan ½ putaran ( <i>tuck jump ½ turn</i> )	0.50	
5.	<i>Walkover</i> depan atau meroda	0.50	
6.	<i>Walkover</i> belakang	0.50	
7.	<i>Handstand kaki rapat</i>	0.50	
8.	Gerakan turun ( <i>dismount</i> ): salto depan tekuk atau meroda dilanjutkan dengan salto belakang tekuk	1.00	
9.	Total nilai bonus	1.00	

**Nilai Bonus pada balok keseimbangan dapat diberikan untuk elemen sebagai berikut :**

- a) *Flik-flak* = 0.50. Dapat menggantikan gerakan *walkover* belakang
- b) *Split leap* ganti kaki (*change leg leap*). Dapat menggantikan elemen *split leap* atau lompat *split* = 0.50.

5) Elemen Lantai

**Nilai Awal = 4.00**

No.	Elemen yang ditawarkan	Nilai
1.	Round off flikflak lompat	1.00
2.	Split leap 2x	0.50
3.	Berputar 360° pada satu kaki	0.20
4.	Back walkover/fwd walkover	0.50
5.	Jump series (Split jump-straddle jump/sissone)	0.50
6.	<i>Handspring</i> pantul salto depan tekuk atau salto depan tekuk buka kaki langsung ke <i>handspring</i> atau <i>round off</i> .	1.00
7.	Rol belakang lurus (poisis akhir front support)	0.30
8.	Maksimal Nilai Bonus	1.00

### Keterangan untuk alat lantai:

Seri akrobatik adalah gabungan dari dua atau lebih gerakan dengan layangan yang salah satunya adalah salto.

Seri gimnastik adalah gabungan dari dua *leap* atau lebih.

### Nilai bonus pada lantai akan diberikan jika :

a) *Handspring* pantul salto depan lurus (dapat menggantikan elemen no. 4) = **0.50**

b) *Split jump* putar  $360^\circ$  = **0.50**

#### Atau

*Straddle jump* putar  $360^\circ$  = **0.50**

#### atau

*Split leap* ganti kaki (*change leg leap*) (dapat menggantikan elemen *split leap* pada no. 3a atau 3b) = **0.50**

### Tabel Kesalahan Umum

➤ Posisi Tubuh dan Kesalahan Teknik		Kecil 0.1	Sedang 0.30	Besar 0.50	Jatuh 1.00
Tangan tekuk saat bertumpu atau lutut tekuk	Setiap kali	X	X	X	
Kaki atau lutut terbuka	Setiap kali	X	X		

➤ <b>Posisi Tubuh dan Kesalahan Teknik</b>		Kecil 0.1	Sedang 0.30	Besar 0.50	Jatuh 1.00
Kaki menyilang saat <i>twist</i>	Setiap kali	X			
Kurang tinggi saat melakukan gerakan	Setiap kali	X	X		
Posisi tekuk, menyudut atau lurus kurang tepat	Setiap kali	X	X		
Arah menyimpang	Setiap kali	X			
Postur tubuh tidak sempurna	Setiap kali	X			
Kurangnya derajat <i>split</i> (180°)	Setiap kali	>0°- 20°	>20°- 45°		
Kaki tidak kencang ( <i>relaxed</i> )	Setiap kali	X			
Posisi tidak tepat dalam melakukan gerakan	Setiap kali	X			
➤ <b>Selama rangkaian</b>					
Kurang kelenturannya		X	X		
Kurang dinamis		X	X		
Kurang harmonis		X	X		
Kurang artistik		X			

➤ <b>Posisi Tubuh dan Kesalahan Teknik</b>		Kecil 0.1	Sedang 0.30	Besar 0.50	Jatuh 1.00
Konsentrasi > 2 detik (lantai & balok)		X			
➤ <b>Mendarat</b>					
Kaki terbuka	Setiap kali	X			
Terlalu dekat dengan alat (pada balok)	Setiap kali	X	X		
<b>Tambahan gerakan untuk mempertahankan keseimbangan</b>					
Tambahan ayunan tangan		X			
Tambahan gerakan tubuh menjaga keseimbangan (membungkuk)	Setiap kali	X	X		
Memegang balok atau tambahan gerakan untuk mempertahankan keseimbangan / menghindari jatuh (pada balok)		X	X	X	
Tambahan langkah atau lompatan kecil	Setiap kali	X			
Langkah atau lompatan besar	Setiap kali		X		

➤ <b>Posisi Tubuh dan Kesalahan Teknik</b>		Kecil 0.1	Sedang 0.30	Besar 0.50	Jatuh 1.00
Posisi tubuh yang salah		X	X		
Mendarat dengan posisi jongkok	Setiap kali			X	
Menyentuh alat dengan tangan, tetapi tidak jatuh menabrak alat	Setiap kali			X	
Memegang matras dengan 1 atau 2 tangan	Setiap kali				X
Jatuh lutut atau panggul	Setiap kali				X
Jatuh pada alat atau menabrak alat	Setiap kali				X
➤ <b>Lain-lain</b>					
Pendaratan dengan dibantu	Setiap kali				X
Keluar garis pembatas	Setiap kali	X	X	X	
Kelebihan waktu (balok dan lantai)	Setiap kali	X			
Tidak memberi hormat kepada juri sebelum ataupun sesudah tampil	Setiap kali		X		
Tidak melakukan gerakan turun				X	

➤ <b>Posisi Tubuh dan Kesalahan Teknik</b>		Kecil 0.1	Sedang 0.30	Besar 0.50	Jatuh 1.00
( <i>dismount</i> ) pada balok keseimbangan					

### c. Hasil Kejuaraan

Kejuaraan ini akan menghasilkan 4 macam juara, yaitu:

- 1) Juara perseorangan serba bisa
- 2) Juara perseorangan meja lompat
- 3) Juara perseorangan balok keseimbangan
- 4) Juara perseorangan lantai.

### d. Ketentuan Juara

- 1) Pada babak final per alat, setiap pesenam yang masuk babak final hanya diperbolehkan mengikuti satu alat
- 2) Juara perseorangan serba bisa adalah pesenam dengan nilai tertinggi dari total nilai pada alat meja lompat, balok keseimbangan dan lantai, yang diambil dari babak penyisihan.
- 3) Juara perseorangan per alat adalah pesenam finalis dengan nilai tertinggi pada alat tersebut.

## 3. Medali Yang Diperebutkan

No.	DISIPLIN SENAM	MEDALI		
		EMAS	PERAK	PERUNGGU

1	Senam Artistik Putra	4	4	4
2	Senam Artistik Putri	4	4	4
JUMLAH		8	8	8



## **BAB IV PENUTUP**

Keberhasilan penyelenggaraan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional Sekolah Dasar (O2SN-SD) ditentukan oleh semua unsur dan berbagai pihak dalam melaksanakan kegiatan secara tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi, dengan demikian diharapkan O2SN SD dapat memberikan manfaat untuk aktualisasi minat dan bakat di bidang olahraga serta serta lebih luas dapat dimanfaatkan pengembangan ajang talenta atlet berprestasi di tingkat nasional hingga jenjang yang lebih lanjut internasional, sebagai bagian dari upaya menciptakan generasi emas Indonesia tahun 2045.

Hal-hal lain yang belum tercantum dalam pedoman pelaksanaan ini akan ditentukan kemudian oleh panitia penyelenggara berupa surat keputusan tambahan, adendum atau aturan tambahan. Seluruh keputusan panitia penyelenggara yang tercantum di dalam pedoman pelaksanaan di atas adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat, pedoman pelaksanaan ini dapat digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan O2SN SD tahun 2023.

**BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA**  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
SEKRETARIAT JENDERAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Jalan Gardu RT.10 / RW.02, Srengseng Sawah, Jagakarsa, RT.10/RW.2, Srengseng Sawah,  
Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640