



PETUNJUK TEKNIS

**OLIMPIADE OLHRAGASISWA NASIONAL SEKOLAH DASAR
TAHUN 2017**

**DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH DASAR
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

KATA PENGANTAR

Tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar, Direktorat Pembinaan SD sejak tahun anggaran 1997/1998 telah melaksanakan pembinaan dan pengembangan olahraga SD berdasarkan pada pembinaan gugus sekolah yaitu SD inti sebagai pusat kegiatan pembinaan.

Juknis ini disusun sebagai panduan pelaksanaan O2SN tahun 2017 terutama di daerah dalam rangka seleksi ditingkat Propinsi dan Kabupaten/Kota. Olimpiade Olahraga Siswa Nasional Tingkat Sekolah Dasar (O2SN-X SD) Tahun 2017, yang diselenggarakan di Kota Medan, Sumatera Utara.

Jakarta, Desember 2016

Direktur Pembinaan Sekolah Dasar,



Wowon Widaryat

NIP. 195801251981031002

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Dasar Hukum	1
C. Tujuan	2
D. Ruang Lingkup	2
E. Tema	2
BAB II PELAKSANAAN	3
A. Tempat dan Waktu	3
B. Kepanitiaan	3
C. Cabang Olahraga O2SN-X SD Tahun 2017	3
D. Peserta Oficial dan Pelatih	5
E. Pendaftaran Peserta	8
F. Keabsahan Peserta	8
G. Sanksi	8
H. Penjelasan Umum	9
I. Penjelasan Teknis	9
J. Juara dan Hadiah	9
K. Pembiayaan	10
L. Ketentuan Lain	10
M. Contact Person	10
N. Penanggungjawab Cabang Olahraga.....	11
BAB III PERTANDINGAN/PERLOMBAAN O2SN-X SD Tahun 2017	12
A. Mekanisme Pertandingan/Perlombaan	12
B. Ketentuan Khusus O2SN-X SD Tahun 2017	13
I. <i>Kids' Athletics</i>	13
II. Senam	23
III. Renang	37
IV. Bulutangkis	44
V. Pencak Silat	49
VI. Karate	55
BAB IV PENUTUP	73
LAMPIRAN: FORMULIR PENDAFTARAN PESERTA O2SN-X SD TAHUN 2017	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembinaan dan pengembangan olahraga di sekolah dasar yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merupakan salah satu bagian dari empat pilar kebijakan pembangunan pendidikan nasional, yang meliputi olah hati atau qolbu, 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 di atas, salah satu program yang dilaksanakan adalah penyelenggaraan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) yang dilaksanakan setiap tahunnya.

Sebagai tolok ukur keberhasilan pembinaan dan pengembangan olahraga di SD tersebut perlu diadakan kegiatan dalam bentuk pertandingan/perlombaan yang kompetitif sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi dan kecintaan terhadap olahraga sedini mungkin, kegiatan dimaksud adalah **“Olimpiade Olahraga Siswa Nasional tingkat Sekolah Dasar (O2SN–X SD Tahun 2017)**, yang diselenggarakan di Kota Medan, Sumatera Utara.

B. DASAR

- 1) Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- 2) Undang-undang RI Nomor 3 tahun 2005, tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- 3) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006, tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.
- 4) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008, tentang Pembinaan Kesiswaan.
- 5) Peraturan Pemerintah Nomor 25 Tahun 2000 tentang kewenangan pemerintah pusat dan kewenangan provinsi sebagai daerah otonomi.

- 6) Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Nomor: SP DIPA:023.03.1.666.011/2017 tanggal 7 Desember Tahun 2016.

C. TUJUAN

- 1) Mengembangkan bakat dan minat siswa 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) Menjalin solidaritas dan persahabatan antar pelajar seluruh wilayah Indonesia.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup peserta O2SN-X SD 2017, adalah seluruh siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dan atau yang sederajat yang tergabung dalam gugus sekolah dasar.

E. TEMA

Tema dalam O2SN 2017 adalah membangun olahraga sejak usia dini

BAB II

PELAKSANAAN

A. WAKTU DAN TEMPAT

Pelaksanaan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional tingkat Sekolah Dasar (O2SN–X SD Tahun 2017) diselenggarakan pada:

Tanggal : 3 s.d. 9 September 2017.

Tempat Kegiatan : Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

B. KEPANITIAN

- 1) Penyelenggaraan O2SN-X SD 2017 merupakan tanggung jawab dan kewenangan Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, untuk itu Direktur menetapkan panitia penyelenggara O2SN-X SD 2017.
- 2) Penyelenggaraan pertandingan/perlombaan cabang olahraga menjadi tugas dan tanggung jawab kewenangan induk organisasi cabang olahraga atas surat dari Direktur Pembinaan Sekolah Dasar.

C. CABANG OLAHRAGA O2SN-X SD TAHUN 2017

Cabang olahraga yang dilombakan/dipertandingkan meliputi 6 (enam) cabang olahraga yaitu:

1. Atletik (*Kids' Athletics*)

- Nomor : a. *Lari Sprint 60 m*,
b. *Frog Jump* (Loncat Katak),
c. *Turbo Throwing* (Lempar Lembing Anak)
d. *Formula 1* (Lari, Rintangan, Slalom).

2. Senam

Nomor:

- a. Senam Artistik Putra
 - 1) Artistik Putra-Lantai
 - 2) Artistik Putra-Kuda Pelana
 - 3) Artistik Putra-Meja Lompat
 - 4) Artistik Putra-Semua Alat

- b. Senam Ritmik Putri
 - 1) Ritmik Putri-Free Hand
 - 2) Ritmik Putri-Gada
 - 3) Ritmik Putri-Pita
 - 4) Ritmik Putri-Semua Alat

3. Renang

- Nomor :
- a. 50 m gaya bebas putri
 - b. 50 m gaya punggung putri
 - c. 50 m gaya dada putri
 - d. 50 m gaya kupu-kupu putri
 - e. 100 m gaya bebas putri
 - f. 100 m gaya dada putri
 - g. 50 m gaya bebas putra
 - h. 50 m gaya punggung putra
 - i. 50 m gaya dada putra
 - j. 50 m gaya kupu-kupu putra
 - k. 100 m gaya bebas putra
 - l. 100 m gaya dada putra

4. Bulutangkis

- Nomor :
- a. Tunggal Putra
 - b. Tunggal Putri

5. Pencak Silat

- Nomor :
- a. Kategori Tunggal Putra
 - b. Kategori Tunggal Putri

6. Karate

- Kelas :
- a. Kata Perorangan Putra
 - b. Kata Perorangan Putri
 - c. Kumite Perorangan Putra : Kelas -32 kg dan + 32 kg
 - d. Kumite perorangan Putri : Kelas -28 kg dan + 28 kg

D. PESERTA, OFISIAL DAN PELATIH

Rincian Jumlah Peserta, Ofisial Dan Pelatih untuk Setiap Provinsi

NO	CABANG OLAHRAGA	PESERTA		PELATIH	OFISIAL/KETUA TIM
		Putra	Putri		
1	Kids' Athletics	1 orang	1 orang	1 orang	
2	Senam	1 orang	1 orang	1 orang	Ketua Kontingen merangkap Tim Aju
3	Renang	1 orang	1 orang	1 orang	
4	Bulutangkis	1 orang	1 orang	1 orang	
5	Pencak silat	1 orang	1 orang	1 orang	
6	Karate	1 orang	1 orang	1 orang	
Jumlah		6 orang	6 orang	6 orang	1 orang

1) PESERTA

Jumlah peserta sebanyak 12 orang setiap provinsi.

a. Persyaratan Peserta

Peserta O2SN-X SD 2017 yang dikirim wajib memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- 1) Peserta adalah warga negara Indonesia (WNI).
- 2) Peserta O2SN-X SD 2017 adalah siswa SD/MI dan atau yang sederajat.
- 3) Siswa yang pada tahun pelajaran 2017/2018 masih duduk di SD/MI dan atau yang sederajat **dan** dilahirkan tanggal **1 Januari 2005 atau sesudahnya**, dibuktikan dengan **raport asli** dan **akte kelahiran asli** atau **surat keterangan lahir asli** beserta fotokopinya yang telah dilegalisir oleh kepala sekolah yang bersangkutan.

Apabila siswa yang bersangkutan masih duduk di SD/MI dan atau yang sederajat namun lahir **sebelum** tanggal **1 Januari 2005**, maka siswa yang bersangkutan **tidak dapat** mengikuti O2SN-X SD 2017.

Begitu pula apabila siswa yang bersangkutan lahir **setelah** tanggal **1 Januari 2005** namun telah tamat dari sekolah dasar dan atau yang sederajat, maka siswa yang bersangkutan **tidak dapat** pula mengikuti O2SN-X SD 2017.

- 4) Pelaksanaan seleksi di daerah **SISWA KELAS VI** tahun pelajaran **2016/2017 TIDAK DIKUTSERTAKAN**.

- 5) Juara/terbaik hasil seleksi tingkat provinsi sesuai dengan cabang olahraga yang diikuti, dibuktikan dengan hasil seleksi dan surat keputusan (SK) Kepala Dinas Pendidikan.
- 6) Belum pernah menjadi juara 1, 2, dan 3 O2SN SD tahun sebelumnya.
- 7) Belum pernah juara 1, 2, dan 3 pertandingan/perlombaan tingkat internasional.
- 8) Memenuhi persyaratan peserta sebagaimana diatur pada ketentuan khusus masing-masing cabang olahraga.**
- 9) Apabila peserta yang dikirim tidak memenuhi ketentuan sebagaimana tercantum pada butir 1-8 di atas, maka yang bersangkutan tidak diperkenankan mengikuti O2SN-X SD 2017.

b. Kelengkapan yang wajib dibawa peserta

- 1) Raport asli dan fotokopi rapor yang telah dilegalisir oleh kepala sekolah yang bersangkutan.
- 2) Akte kelahiran asli atau surat kenal lahir dan fotokopi akte kelahiran/surat kenal lahir yang telah dilegalisir oleh kepala sekolah yang bersangkutan.
- 3) Hasil seleksi dan surat keputusan (SK) Kepala Dinas Pendidikan.
- 4) Surat keterangan dari Kepala Sekolah, yang menyatakan bahwa yang bersangkutan adalah benar masih duduk di bangku sekolah dasar.
- 5) Surat keterangan sehat dari Dokter.
- 6) Pas foto terbaru berwarna ukuran 3 x 4 sebanyak 4 (lempat) lembar.
- 7) Apabila kelengkapan pada butir a), b), c), d), dan e) tidak terpenuhi maka tidak dapat disusulkan dan peserta yang bersangkutan dinyatakan diskualifikasi dan tidak dapat diganti oleh peserta lain.

2. OFISIAL

Ofisial adalah ketua kontingen yang merangkap sebagai Tim Aju, sejumlah 1 (satu) orang setiap provinsi.

a. Persyaratan Ofisial:

- 1) Berasal dari Bidang yang menangani atau membina Olahraga SD.
- 2) Membawa Surat Tugas dari Kepala Dinas Pendidikan.
- 3) Surat keterangan sehat dari Dokter.
- 4) Membawa pas foto berwarna ukuran 3 x 4 sebanyak 2 (dua) lembar.

b. Tugas Oficial:

- 1) Menyerahkan berkas persyaratan peserta untuk diserahkan ke tim keabsahan.
- 2) Bertanggungjawab penuh mendampingi peserta pada saat pemeriksaan keabsahan administrasi dan fisik.
- 3) Mendampingi tim provinsi masing-masing dalam mengikuti seluruh pertandingan/perlombaan berlangsung.
- 4) Menjaga peserta, pelatih dan suporter agar berlaku *fair play* dan sopan selama kejuaraan berlangsung.
- 5) Mengikuti penjelasan umum dan penjelasan teknis.
- 6) Membawa seluruh kelengkapan administrasi peserta.
- 7) Bertanggungjawab penuh mendampingi peserta pada saat pemeriksaan keabsahan administrasi dan fisik.
- 8) Mendampingi tim provinsi masing-masing dalam mengikuti seluruh pertandingan/perlombaan berlangsung.
- 9) Menjaga peserta, pelatih dan suporter agar berlaku *fair play* dan sopan selama kejuaraan berlangsung.

3. PELATIH

Pelatih peserta sebanyak 6 (enam) orang setiap provinsi

a. Persyaratan Pelatih:

- 1) Pelatih adalah guru penjasorkes/pelatih olahraga SD dan atau pelatih siswa yang bersangkutan.
- 2) Membawa surat keterangan dari Kepala Dinas Pendidikan Kab/Kota, yang menerangkan bahwa yang bersangkutan adalah benar guru Penjasorkes/Pelatih olahraga dari sekolah/klub SD yang bersangkutan.
- 3) Membawa surat keterangan sehat dari Dokter.
- 4) Membawa pas foto berwarna ukuran 3 x 4 sebanyak 3 lembar.

b. Tugas Pelatih:

- 1) Bertanggungjawab terhadap peserta.
- 2) Mengikuti penjelasan umum dan penjelasan teknis.
- 3) Mendampingi peserta dalam mengikuti seluruh pertandingan/perlombaan berlangsung.
- 4) Menjaga *fair play* dan berlaku sopan selama kejuaraan berlangsung.

Peserta, Oficial, dan Pelatih yang mengikuti O2SN-X SD 2017 olahraga harus mengisi biodata dengan jelas sesuai dengan format terlampir dan diserahkan pada saat registrasi.

E. PENDAFTARAN PESERTA

Setiap siswa yang akan mengikuti O2SN-X SD tahun 2017 agar melaksanakan pendaftaran.

1. Setiap provinsi wajib mengirimkan peserta sejumlah 6 (enam) cabang olahraga yang dipertandingkan/diperlombakan.
2. Daftar nama peserta berdasarkan SK Kepala Dinas Provinsi sudah diterima Panitia Pusat, ke alamat :

Panitia Pusat
OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL X Tahun 2017 (O2SN-X) SD
Subdit Peserta Didik, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar
Gedung E Kemdikbud Lantai 17
Jln. Jenderal Sudirman, Senayan, JAKARTA 10270
Telepon (021) 5725638, 5725641, Fax. 5725637, 5725644
e-mail : seksibakatprestasi.ditpsd@kemdikbud.go.id

F. KEABSAHAN PESERTA

1. Penyerahan data peserta kepada tim keabsahan untuk pemeriksaan administrasi harus diserahkan oleh Tim Aju resmi.
2. Terhadap setiap peserta akan dilakukan pemeriksaan keabsahan peserta meliputi administrasi dan fisik oleh panitia keabsahan peserta sebelum pelaksanaan O2SN-X SD 2017.
3. Apabila terjadi keragu-raguan dalam hal pemeriksaan administrasi akan dilakukan pemeriksaan fisik oleh tim dokter keabsahan.
4. Tim dokter keabsahan akan mengeluarkan rekomendasi bagi peserta yang bersangkutan, apakah peserta tersebut sah atau tidak sah untuk mengikuti O2SN-X SD 2017.
5. Pemeriksaan fisik yang dilakukan oleh dokter selain dokter keabsahan dinyatakan tidak sah dan tidak diterima.
6. Hasil pemeriksaan tim keabsahan administrasi dan tim dokter keabsahan akan diputuskan oleh panitia keabsahan.
7. Keputusan panitia keabsahan bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

G. SANKSI

1. Bagi peserta cabang olahraga, apabila tidak lolos pemeriksaan keabsahan dan/atau tidak mengikuti keabsahan akan didiskualifikasi keikutsertaannya.
2. Bagi pelatih yang atletnya didiskualifikasi maka pelatih dan atlet bersangkutan tidak diikutsertakan pada penyelenggaraan O2SN tahun berikutnya sampai ada pemberitahuan dari panitia Pusat.
3. Pelatih dan ofisial yang melakukan tindakan di luar batas kepatutan dan/atau melakukan protes tanpa didasari oleh data yang valid, maka yang bersangkutan tidak diikutsertakan pada penyelenggaraan O2SN tahun berikutnya sampai ada pemberitahuan dari panitia Pusat.
4. Bagi pelatih, ofisial dan suporter yang mendukung suatu provinsi dan melanggar ketentuan *fairplay* sehingga mengganggu pertandingan/perlombaan serta menimbulkan keributan maka perolehan medali (emas, perak, perunggu) pada kontingen provinsi yang bersangkutan tidak dihitung dalam penentuan juara umum O2SN-X SD 2017.

H. PENJELASAN UMUM

Sebelum pelaksanaan O2SN-X SD 2017 akan diadakan penjelasan umum oleh panitia kepada pelatih dan ofisial sehari sebelum pertandingan/perlombaan.

I. PENJELASAN TEKNIS

1. Sebelum pelaksanaan O2SN-X SD 2017 akan diselenggarakan penjelasan teknis dari masing-masing cabang olahraga yang wajib dihadiri oleh seluruh pelatih dan ofisial, sehari sebelum pertandingan/perlombaan.
2. Pertemuan teknis tidak membahas keabsahan peserta O2SN-X SD 2017 dan tidak ada lagi perubahan nama peserta.
3. Pertemuan teknis hanya akan membahas teknis pelaksanaan O2SN-X SD 2017.

J. JUARA DAN HADIAH

1. JUARA NOMOR CABANG OLAHRAGA

Peserta yang mendapat juara dari nomor cabang: Kids' Athletics, Senam, Renang, Bulutangkis, Pencak Silat dan Karate akan memperoleh hadiah berupa:

- a. Juara I : medali emas, piagam penghargaan dan dana pembinaan
- b. Juara II : medali perak, piagam penghargaan dan dana pembinaan
- c. Juara III : medali perunggu, piagam penghargaan dan dana 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 pelatih, ofisial dan suporter pada setiap cabang olahraga.

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. PEMBIAYAAN

1. Tingkat Daerah

Biayaseleksi O2SN-X SD 2017 ditanggung oleh masing-masing daerah melalui dana APBD.

2. Tingkat Nasional

Biaya penyelenggaraan O2SN-X SD 2017 ditanggung Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar melalui dana APBN pada DIPA Direktorat tahun anggaran 2016.

L. KETENTUAN LAIN

1. Semua hasil penjurian yang sudah diserahkan menjadi dokumen Panitia penyelenggara.
2. Hasil juara para pemenang yang telah didokumentasikan dalam bentuk cetak dan maupun audio visual menjadi dokumen Panitia penyelenggara.
3. Panitia penyelenggara dapat menggandakan karya-karya hasil lomba untuk keperluan pembinaan sekolah atau peserta didik.

M. CONTACT PERSON

Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN-X SD) Tahun 2017

- | | |
|--------------------------------------|----------------|
| 1. Gusmayadi Muharmansyah, SE, M.Ed. | : 08129726904 |
| 2. Drs. Setiawan Witaradya, MA | : 08128501979 |
| 3. Keri Darwindo, S.Pd., MA | : 081284296666 |

N. Penanggung Jawab Cabang Olahraga

No	Cabang Olahraga	Nama	No Telepon
1	Kids' Athletics	Eddy Purnomo	08122762432
2	Senam	Negaka Jauhari	08129543169
3	Renang	Fajar Vidya Hartono	08158142002
4	Bulutangkis	Eddy Susanto	081513160578
5	Pencak silat	Pudji Handoko	0818125486
6	Karate	Yoyo Satrio Purnomo	081219681114

BAB III

PERTANDINGAN/PERLOMBAAN O2SN-X SD 2017

A. MEKANISME PERTANDINGAN/PERLOMBAAN

Pertandingan/perlombaan O2SN-X SD 2017 dilaksanakan secara berjenjang mulai dari tingkat kecamatan, tingkat kabupaten/kota dan tingkat provinsi sampai ke tingkat nasional. Untuk mendapatkan peserta terbaik dari daerah yang dikirim ke tingkat nasional, daerah melaksanakan O2SN-X SD 2017 secara berjenjang dengan mekanisme pelaksanaan mulai dari tingkat kecamatan, kabupaten/kota dan provinsi berkoordinasi dengan pengkab/kot/pengprov/Pengda cabang olahraga.

1. Tingkat kecamatan

Semua siswa Sekolah Dasar/MI dan atau yang sederajat berhak ikut dalam O2SN-X SD 2017 tingkat kecamatan untuk menentukan putra dan putri terbaik yang akan mewakili kecamatan ke tingkat kabupaten/kota. Tim O2SN-X SD 2017 tingkat kecamatan sudah terbentuk pada minggu ke-1 bulan April 2017.

2. Tingkat kabupaten/kota

O2SN-X SD 2017 di tingkat kabupaten/kota diikuti oleh siswa terbaik hasil O2SN-X SD 2017 di tingkat kecamatan untuk menentukan putra dan putri terbaik yang akan mewakili kabupaten/kota ke tingkat provinsi. Tim O2SN-X SD 2017 tingkat Kabupaten/Kota sudah terbentuk pada minggu ke-1 bulan Juni 2017.

3. Tingkat provinsi

O2SN-X SD 2017 di tingkat provinsi diikuti oleh siswa terbaik hasil O2SN-X SD 2017 di tingkat kabupaten/kota untuk menentukan putra dan putri terbaik yang akan mewakili provinsi ke tingkat nasional. Tim O2SN-X SD 2017 tingkat Provinsi sudah terbentuk pada minggu ke-1 bulan Juli 2017.

4. Tingkat nasional

O2SN-X SD 2017 di tingkat nasional diikuti oleh siswa terbaik di tingkat provinsi dilaksanakan pada tanggal 3 s.d. 9 bulan September 2017 di Kota Medan, Sumatera Utara.

Sistem pelaksanaan O2SN-X SD 2017, untuk tingkat daerah maupun tingkat nasional mengacu pada pedoman yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar dan peraturan pertandingan/perlombaan dari Pengurus Besar/Pengurus Pusat cabang olahraga: Kids' Athletics, senam, renang, bulutangkis, pencak silat, dan karate.

B. KETENTUAN KHUSUS O2SN-X SD TAHUN 2017

I. Kids' Athletics

1. Peraturan Umum

a) Tempat latihan dan perlombaan

Tempat latihan bagi peserta perlombaan akan ditentukan kemudian.

b) Peralatan Perlombaan

Panitia penyelenggara menyediakan seluruh peralatan perlombaan dan latihan. Semua peralatan yang akan digunakan telah sesuai dengan Peraturan Perlombaan IAAF dan peraturan PB. PASI yang berlaku (peralatan *Kids' Athletics* yang sesuai dengan standar IAAF dan PB PASI).

c) Nomor Perlombaan Kids' Athletics meliputi:

- 1) Lari Sprint 60 m
- 2) Frog *Jump* (Loncat Katak)
- 3) *Turbo* Throwing (Lempar Lembing Anak)
- 4) Formula 1 (Lari, Rintangan, Slalom).

2. Peraturan Khusus

a) Peraturan Perlombaan

- 1) *Kids' Athletics* Olimpiade Olahraga Siswa Nasional-X SD tahun 2017 diselenggarakan dengan menggunakan Peraturan Perlombaan IAAF dan peraturan PB. PASI yang berlaku (peraturan perlombaan mengacu kepada buku pedoman *KIDS' ATHLETICS* yang di keluarkan oleh IAAF dan disesuaikan dengan kondisi tempat perlombaan.
- 2) Semua peserta perlombaan dianggap telah mengetahui dan mengerti isi dari peraturan tersebut.

b) Peserta

- 1) Persyaratan peserta mengacu pada panduan umum O2SN-X SD 2017
- 2) Peserta telah lolos pemeriksaan keabsahan.
- 3) Setiap daerah mengirim satu tim yang terdiri dari 1 (dua) atlet putra dan 1 (dua) atlet putri.
- 4) Setiap tim harus mengikuti seluruh *event* (nomor) dalam *Kids' Athletics* yang dilombakan.

c) Penentuan Giliran Lomba

Penentuan giliran dalam lomba *Kids' Athletics* ditentukan oleh panitia.

d) Pemanggilan Atlet/*RoI Call*

- 1) Pemanggilan atlet untuk memasuki arena lomba akan dilakukan dari tempat *RoI Call* didekat tempat pemanasan.
- 2) Setiap atlet yang dipanggil untuk dilakukan pemeriksaan kelengkapan harus menunjukkan ID Card lengkap dengan foto dan nomor peserta.
- 3) Setelah kelengkapan dianggap sudah cukup seluruh atlet dibawa masuk ke lapangan secara bersamaan untuk melakukan senam bersama yang akan dipandu oleh panitia.

e) Keabsahan Peserta

Keabsahan peserta dilakukan oleh Panitia Keabsahan dan keputusannya bersifat mutlak.

f) Pertemuan Teknis/*Technical meeting*

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

g) Delegasi Teknik

Sebagai penanggungjawab teknik pelaksanaan perlombaan *Kids' Athletics* Olimpiade Olahraga Siswa Nasional-X SD tahun 2017 adalah delegasi teknik yang ditetapkan dan ditunjuk oleh Pengurus Besar Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PB PASI).

h) Panitia dan Juri

Panitia dan juri yang bertugas dalam perlombaan *Kids' Athletics* Olimpiade Olahraga Siswa Nasional-X SD tahun 2017 yang akan bertugas mendapat rekomendasi Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.

i) Protes

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

- 1) 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.
- 2) Apabila keputusan wasit atas protes yang diajukan ternyata tidak dapat diterima oleh pihak si pemohon protes, maka pemohon dapat mengajukan banding kepada Dewan Hakim
- 3) Pengajuan banding kepada Dewan Hakim dilakukan secara tertulis oleh Tim manajer atau ofisial atas nama atlet dengan disertai uang protes sebesar Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah).

j) Pakaian

- 1) Pakaian seragam perlombaan harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan merupakan seragam resmi daerah/kontingen yang bersangkutan
- 2) Para peserta perlombaan diwajibkan memakai pakaian yang bersih dengan potongan sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu/tidak menimbulkan keberatan-keberatan (sopan). Pakaian perlombaan harus dibuat dari bahan yang tidak tembus pandang/tidak transparan,

sekalipun basah dengan warna dasar antara depan dan belakang harus sama.

k) Sepatu

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

l) Medali Kejuaraan dan Penentuan Juara Umum

- 1) 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.
- 2) Penentuan juara umum *Kids' Athletics* ditentukan berdasarkan banyaknya perolehan medali.

C. PETUNJUK *KIDS' ATHLETICS*

1. Lari Sprint

Diskripsi : Lari sprint.

Nama Lomba : Lari Sprint 60 m

Prosedur:

Setiap peserta berlari dilintasan masing-masing dengan jarak 60 meter. Untuk memulai perlombaan lari dengan menggunakan start berdiri, dengan aba-aba "**bersedia...yaaak**" seandainya ada yang melakukan mencuri start atau mendahului aba-aba start, maka start akan diulangi sampai semua peserta benar-benar melakukan start sesuai aba-aba yang berlaku (tidak ada diskualifikasi). Waktu dicatat sampai per seratus detik.

Penilaian:

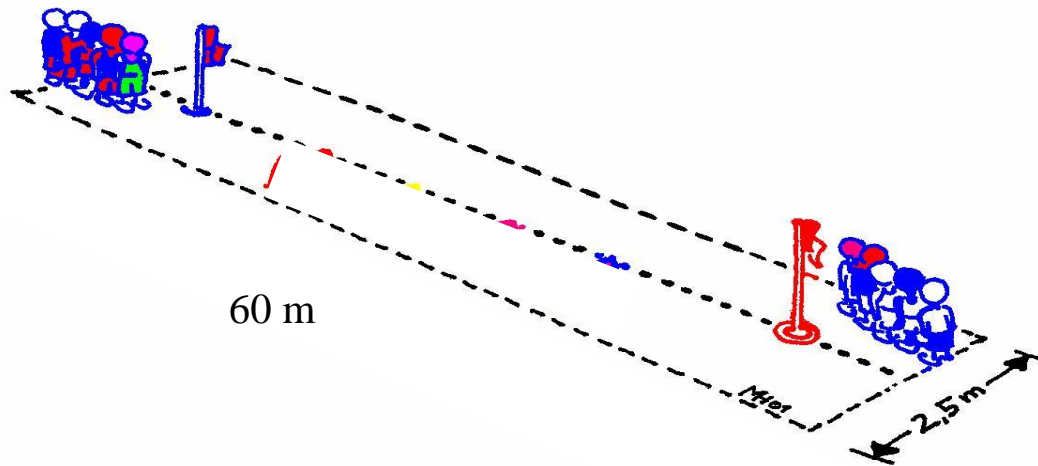
Rangking dilakukan berdasarkan waktu: pemenang adalah peserta yang paling cepat menyelesaikan lari di atas.

Peralatan:

Setiap tim dalam lintasan lomba perlu disediakan peralatan sebagai berikut :

- a. 1 stopwatch
- b. 1 kartu event/pos
- c. Alat Start/*cleeper*

Gambar:



2. Lompat Jauh dari berdiri

Diskripsi : Lompat dengan dua kaki kedepan dan posisi squat

Nama Lomba : *Frog Jump* (Lompat Katak)

Prosedur:

Dari garis start seorang peserta melakukan ‘loncat katak’ tiga kali berturut-turut dengan bertumpu dan mendarat dua kaki. Petugas memberi tanda bagian tubuh yang terdekat dari garis start (tumit). Bila peserta jatuh kebelakang maka tandanya adalah anggota tubuh yang paling dekat dengan garis strat. Titik pendaratan peserta pertama adalah titik awal lompat peserta kedua dan seterusnya.

Lomba diselesaikan setelah anggota regu terakhir meloncat dan mendarat serta diberi tanda pada pendaratannya.

Gerakan ini dilakukan dua kali, dan hasil terbaik yang digunakan.

Penilaian:

Setiap anggota tim berlomba, dan jumlah jarak yang dicapai oleh 2 (dua) peserta anggota tim adalah hasilnya.

Pengukuran dilakukan sampai pada 1 cm penuh.

Peralatan:

Setiap tim memerlukan peralatan sebagai berikut :

- a. 1 meteran
- b. Alat penanda
- c. 1 Kartu lomba

Gambar:**3. Lempar Lembing Anak**

Diskripsi : Lempar satu tangan untuk mencapai jarak dengan lembing anak

Nama Lomba : "Lempar Lembing Anak (turbo)"

Prosedur:

Lempar lembing anak-anak diawali dengan awalan 5 meter. Setelah melakukan awalan pendek peserta melempar lembing anak ke area lemparan dengan dibatasi garis lempar. Setiap peserta melakukan dua lemparan.

Keamanan : Karena keamanan cukup rawan dalam lempar lembing maka hanya petugas yang boleh berada di area pendaratan lemparan.

Sangat terlarang melempar balik lembing kearah batas garis lempar.

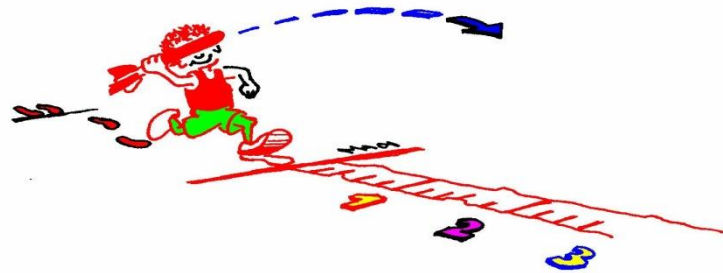
Penilaian:

Setiap lemparan diukur dengan memberi tanda yang ditarik 90 derajat kearah garis batas lempar dan dicatat sampai dengan 1 cm penuh. Bila lembing jatuh diantara/tengah garis cm maka dibulatkan ke cm penuh dibawahnya. Jumlah jarak terbaik dari dua lemparan masing-masing anggota tim merupakan hasil prestasi tim.

Peralatan:

Peralatan yang diperlukan :

- a. 2 Lembing anak (Lembing Turbo)
- b. Garis ukur yang telah dikalibrasi dengan meteran
- c. Kartu Lomba

Gambar:**4. Sprint, Gawang dan Slalom**

Diskripsi : Estafet dengan kombinasi sprint, gawang dan slalom

Nama Lomba : "Formula 1"

Prosedur:

Keliling lintasan minimal berjarak 80 meter yang dibagi menjadi area lari/sprint, lari gawang, dan slalom (lihat gambar). Gelang estafet digunakan sebagai alat perpindahan. Setiap peserta harus mulai dengan roll depan atau samping diatas matras.

Setiap peserta harus melakukan lari dalam lintasan secara lengkap dan memberikan gelang kepada peserta selanjutnya. Sekali start dapat dilakukan oleh beberapa tim bersama-sama.

Penilaian:

Ranking dilakukan dengan waktu tercepat yang dicatat setiap tim. Demikian juga dengan grup-grup selanjutnya, sesuai dengan ranking waktu.

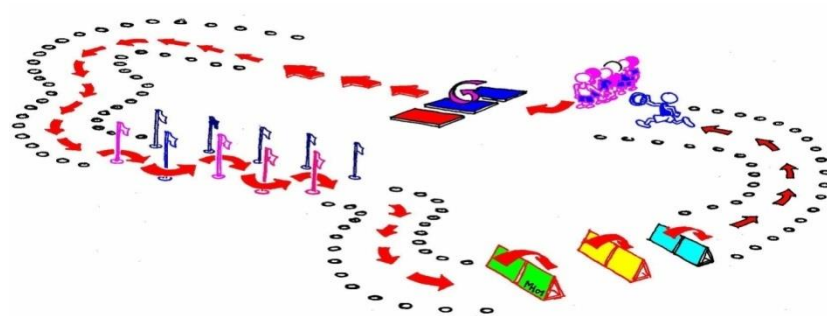
Peralatan:

Peralatan yang dibutuhkan :

- a. 9 gawang

- b. 10 tongkat/ tiang slalom (jarak 1 meter tiap tiang)
- c. 3 busa/matras
- d. Sekitar 50 kerucut/tanda
- e. 1 stopwatch
- f. 1 Kartu lomba

Gambar:



Formulir Kompetisi - Pos I

1. Sprint

Daerah	Waktu

Formulir Kompetisi - Pos II

2. "Frog Jump" (Lompat Katak)

Daerah :

No	Nama	Lompatan 1	Lompatan 2	Terbaik
1				
2				
3				
4				
Total :				

Formulir Kompetisi - Pos III

3. "Turbo Throwing" (Lempar Turbo)

Daerah :

No	Nama	Lompatan 1	Lompatan 2	Terbaik
1				
2				
3				
4				
Total :				

Formulir Kompetisi - Pos IV

4. "Formula 1"

Daerah	Waktu

SCORING SHEET SYSTEM

Team Name	Kanga's Escape			Frog Jump			Turbo Throwing			Formula 1			Total	Rank
	Result	Rank	Point	Result	Rank	Point	Result	Rank	Point	Result	Rank	Point		

Hasil tim tiap pos Lomba

Urutan Tim

Tim dengan nilai total terbanyak sebagai juara

Scoreboard

D. PENUTUP

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

II. Senam

A. Senam Artistik Putra

1. Peraturan Umum

a) Panitia Pelaksana Perlombaan

Perlombaan senam artistik putra dilaksanakan oleh Panitia Pelaksana (Panpel) perlombaan dari Pengurus Daerah Persatuan Senam Indonesia (Pengda PERSANI) atas surat dari Direktur Pembinaan Sekolah Dasar.

b) Waktu Perlombaan Artistik Putra:

- 1) Kedatangan tanggal 20 Agustus 2017
- 2) Kompetisi I tanggal 22 Agustus 2017
- 3) Kompetisi III tanggal 24 Agustus 2017

c) Nomor Perlombaan:

- 1) Perlombaan serba bisa (*individual all around*)
- 2) Perlombaan per-alat, terdiri dari:
 - Meja Lompat (*vaulting table*).
 - Kuda Pelana (*pommel horse*) Memakai Bangku Jamur.
 - Lantai (*floor exercise*).

d) Peserta Perlombaan:

- 1) Perorangan putra (1 anak) perwakilan dari provinsi.
- 2) Peserta **Belum Pernah** menjadi juara 1, 2 dan 3 dalam kejuaraan tingkat Internasional (FIG, AGU, SEAGZONE, PAN Pasific, Kejuaraan yang diikuti oleh KONI Pusat atau Kemendikbud).
- 3) Peserta yang sudah pernah menjadi juara 1, 2 dan 3 pada O2SN SD tidak boleh mengikuti perlombaan ini.

e) Peraturan Perlombaan:

- 1) Peraturan perlombaan menggunakan COP 2017-2020 dengan modifikasi dan kebijakan dari PB. PERSANI.
- 2) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.

f) Pakaian dan Sepatu:

- 1) Peserta diwajibkan memakai pakaian senam sesuai dengan peraturan perlombaan senam (Memakai kaos singlet, celana senam pendek).
- 2) Peserta tidak diwajibkan mengenakan sepatu senam.

2. Peraturan Khusus

a) Nomor Perlombaan Serba Bisa (*individual all around*):

- 1) Peralatan: merupakan seluruh alat yang dipakai pada nomor perlombaan perorangan, yaitu meja lompat, kuda pelana dengan bangku jamur, dan lantai.
- 2) Ketentuan Rangkaian: seluruh rangkaian pada nomor perlombaan perorangan.
- 3) *Element*: merupakan seluruh element yang dilakukan pada nomor perlombaan perorangan.
- 4) 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.

b) Nomor Perlombaan Meja Lompat (*Vaulting Table*):

- 1) *Peralatan*: meja lompat dengan ketinggian 100 – 120 cm
- 2) *Ketentuan Rangkaian*: hanya melakukan *handspring*
- 3) *Element*

Tabel Penilaian *Element*

No.	Element	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)	
	Nilai awal	10,00

4) *Keterangan Tambahan;*

Tabel Pengurangan Nilai Pelaksanaan Lompatan

Fase	Kesalahan Gerakan	Pemotongan
Layangan Pertama	Lutut tekuk	s.d 0.3
	Posisi tubuh yang tidak benar	s.d 0.2
	Kaki terbuka	s.d 0.2
	Ayunan tangan yang berlebihan	1.0
	Posisi tubuh membentuk sudut 90°	Invalid

Tabel Pengurangan Nilai Pelaksanaan Lompatan

Fase	Kesalahan Gerakan	Pemotongan
Tumpuan	Lutut tekuk	s.d 0.3
	Tangan tekuk	s.d 0.3
	Posisi tubuh yang tidak benar	s.d 0.2
	Kaki terbuka	s.d 0.2
	Posisi bahu melewati tumpuan tangan	s.d 0.3
	Terlalu lama menumpu	s.d 1,0
	Menumpu dengan satu tangan atau tanpa menumpu	Invalid
Layangan kedua	Lutut tekuk	s.d 0.3
	Posisi tubuh yang tidak benar	s.d 0.2
	Kaki terbuka	s.d 0.3
	Kurang tinggi	s.d 0.5
	Kurang jauh	s.d 0.4
	Handstand jatuh	1.0
Mendarat	Tidak lurus	s.d 0.3
	Kaki terbuka	s.d 0,3
	Melangkah	0,1 setiap kali
Lain-lain	Gerakan tidak dinamis selama melakukan lompatan	s.d 0,30

c) Nomor Perlombaan Kuda Pelana (*pommel horse*):

- 1) *Peralatan*; Bangku jamur.
- 2) *Ketentuan Rangkaian*; melakukan *double leg circle* 10 kali.
- 3) *Element*.

Tabel Penilaian *Element*

No.	Element	Nilai
1.	<i>Double leg circle</i> 10 kali	10,00
	Nilai awal	10,00

4) *Keterangan Tambahan.*

Tabel Pengurangan nilai Pelaksanaan pada alat bangku Jamur

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

d) Nomor Perlombaan Lantai (*floor exercise*):

1) Peralatan: lantai yang digunakan memanjang dengan ukuran 2 x 12 meter.

2) Ketentuan Rangkaian:

- Perlombaan pada **alat lantai** dilaksanakan dengan memperlombakan rangkaian wajib yang telah ditetapkan elemennya, tetapi boleh dirancang sendiri urutan gerakannya
- Elemen gerak perlu dirangkaikan sedemikian rupa, sehingga merupakan sebuah gabungan yang terpadu
- 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
- Seorang pesenam diperbolehkan menghilangkan elemen tertentu yang dianggapnya terlalu sulit atau belum dikuasainya dengan baik. Tentunya dengan konsekuensi berkurangnya nilai awal penampilannya
- 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.

- Rangkaian pada lantai harus memenuhi syarat waktu, yaitu **maksimal 70 detik**.
- Tambahan elemen diluar yang telah ditetapkan, tidak membuat nilai awal bertambah, demikian juga elemen yang hilang tidak dapat diganti dengan elemen lain yang tidak ditawarkan.

3) Element

Tabel Element Lantai (floor exercise)

No	Elemen yang Ditawarkan	Nilai Elemen
1.	<i>Roll</i> depan. <i>Lompat vertical</i> ke baling-baling	0,5
2.	<i>Roll</i> belakang panjang (menyudut)	0,5
3.	<i>Roll</i> belakang ke <i>handstand</i> (lengan lurus)	0,7
4.	<i>Handspring salto</i> depan tekuk/lurus	2,0
5.	<i>Handstand</i> , <i>roll</i> depan, <i>kop-kip</i>	1,5
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
	Jumlah nilai awal	10,0

4) *Keterangan Tambahan*

Tabel kesalahan umum oleh panel B

Posisi Tubuh dan Kesalahan Teknik	Ket	Kecil 0.05-0.1	Sedang 0,20	Besar 0,30	Sangat Besar 0.50
Tangan tekuk saat menumpu	Setiap kali	X	X	X	
Lutut bengkok	Setiap kali	X	X	X	
Kurang tinggi saat melakukan <i>leaps</i> dan <i>jump</i>	Setiap kali	X	X		
Pada gerakan gimnastik Kurang derajat putaran <45°	Setiap kali	X			
Antara 45° dan 90°			X		
Posisi kaki, tubuh yang tidak sesuai	Selama rangkaian	X	X		
Kurang kelenturan/flexibility	Selama rangkaian	X	X		
Kurang dinamis	Selama rangkaian	X	X		
Kurang artistics	Selama rangkaian	X	X	X	
Kaki terbuka saat mendarat		X	X		
Tambahan gerakan untuk mempertahankan keseimbangan					
- Lompatan kecil	Setiap kali	X			
- Tambahan ayunan tangan		X			
- Tambahan gerakan tubuh		X			
- Tambahan langkah		X			
- Langkah besar / lompat			X		
- Mendarat dengan posisi jongkok				X	
- Menyentuh lantai dengan ½ tangan					X
- Jatuh lutut					X
- Dibantu					X

3. 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-X SD 2017.

3) Hasil Kejuaraan

Perlombaan ini akan menghasilkan 4 nomor juara yaitu:

- Juara perseorangan serba bisa
- Juara perseorangan alat lantai
- Juara perseorangan alat meja lompat
- Juara perseorangan alat kuda pelana

Ketentuan Juara

- Juara perseorangan serba bisa ditentukan oleh jumlah nilai yang dikumpulkan oleh setiap pesenam pada babak penyisihan.
- Juara perorangan peralatan ditentukan oleh nilai tertinggi pesenam yang masuk pada babak final pada setiap alat dengan ketentuan seorang pesenam hanya boleh mengikuti perlombaan pada 1 alat saja.

B. Senam Ritmik

1. Peraturan Umum

a) Panitia Pelaksana Perlombaan

Perlombaan senam ritmik dilaksanakan oleh Panitia Pelaksana (Panpel) perlombaan dari Pengurus Daerah Persatuan Senam Indonesia (Pengda PERSANI) atas surat dari Direktur Pembinaan Sekolah Dasar.

b) Nomor Perlombaan:

- 1) Perlombaan serba bisa
- 2) Perlombaan per-alat, terdiri dari:
 - *Free Hand*
 - *Tali(Rope)*
 - *Bola (Ball)*.

c) Peserta Perlombaan:

- 1) Perorangan puteri (1 anak) perwakilan dari provinsi;
- 2) Peserta **Belum pernah** menjadi juara 1, 2 dan 3 dalam kejuaraan tingkat **internasional** (FIG, AGU, SEAGCON, PAN Pacific, Kejuaraan yang diikuti oleh KONI Pusat atau Kemdikbud);

- 3) Peserta yang sudah pernah menjadi juara 1, 2 dan 3 pada O2SN SD tidak boleh mengikuti perlombaan ini.
- d) Peraturan Perlombaan:
 - 1) Peraturan perlombaan menggunakan COP 2017-2020 dengan modifikasi dan kebijakan dari PB. PERSANI.
 - 2) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.
- e) Pakaian dan Sepatu:
 - 1) Semua peserta diwajibkan memakai pakaian senam (*leotard*) dengan atau tanpa lengan.
 - 2) Peserta senam ritmik diwajibkan mengenakan sepatu senam ritmik.

2. Peraturan Khusus

Rangkaian/Koreografi Bebas

a) Persyaratan Rangkaian Bebas :

a. *Free Hand* (FH),

b. Tali (*Rope*)

c. Bola (*Ball*), terdiri dari :

1) *Body Difficulty* : 3 – 6 *BD*

• *Jumping*/lompatan.

• *Balance*/Keseimbangan.

• *Pivot*/Putaran.

2) *Total Difficulty* : max 7.00 point.

3) *DER (R)*: max 1.

4) *Ritmik Dance*: min 1.

5) *Apparatus Difficulty (AD)* minimum 1.

b) Ketentuan Musik, dan Alat Ritmik:

1) Musik Ritmik memakai CD, tidak dibenarkan dengan kaset.

2) Durasi musik 1.15 – 1.30 menit.

3) Di copy 2 CD, setiap alat

4) CD dikumpulkan waktu *Technical Meeting*.

- 5) Ukuran Alat Tali, diukur dari kedua telapak kaki sampai setinggi kedua belah bahu atau di bawah daun telinga.
 - 6) Ukuran Alat Bola, Diameter 16 – 20 cm, Berat : 200 – 400 gr
- c) Ketentuan Form
- a. Menggunakan Form CoP 2016
 - b. Nilai dan symbol dengan CoP 2017
 - c. Form dikumpulkan waktu *Tehnicl Meeting*
- 7) Bila ada perubahan akan diumumkan kemudian.

Tabel Execution

a. FREEHAND

PENALTI	0.10	0.30	0.50 atau lebih
Pelanggaran Artistic			
Kesatuan Komposisi	Interupsi dalam hubungan yang logis diantara gerakan2 (0.10 setiap kali)	Posisi awal atau akhir tidak dibenarkan	Tidak adanya kesatuan antara connections dan kontinuitas saat melakukan bagian gerakan.
	Kurangnya variasi dalam gerakan tubuh dan alatnya saat melakukan gerakan.(dance,langkah kombinasi,yang menghubungkan elemen tersebut,dll)		Tidak adanya kesatuan antara connections dan kontinuitas saat melakukan seluruh gerakan (keseluruhgerakan adalah dari rangkaian element yang terputus) (1.00)
Musik – Gerakan	Tidak adanya keserasian antara irama dan karakter musik dan gerakannya kejadian terisolir (0.10 tiap saat)		Tidak adanya keserasian antara irama dan karakter musik dan gerakan pada saat bagian dari rangkaian
			Tidak adanya keserasian antara irama dan karakter musik dan gerakan pada saat seluruh rangkaian – kurangnya irama dan karakter pada keseluruhan (1.00)
Expresi Tubuh	Gerakan <i>isolated</i> yang terdiri dari beberapa bagian	Tidak adanya ekspresi tubuh dan wajah pada sebagian besar dari rangkaian/gerakan	Sama sekali tidak ada ekspresi tubuh (<i>segmentary movements</i>) dan ekspresi wajah.
		Kurangnya variasi dalam kecepatan dan intensitas saat seluruh gerakan (dinamis).	
Penggunaan Ruang (variasi)		Kurangnya variasi dalam menggunakan area lantai,level,arah/lintasan dari gerakan tubuh /alat dan modalitas travelling	

Tabel Kesalahan Tehnik : setiap kesalahan harus dipenalti setiap saat			
Penalti	0.1	0.3	0.50 atau lebih
Musik		Tidak adanya keserasian antara musik-gerakan pada akhir rangkaian lepas karena alat lepas : 0.30 + hilangnya alat lepas	tidak adanya keserasian antara musik – gerakan pada akhir rangkaian/gerakan
Gerakan Tubuh			
Hal - hal umum	Gerakan tidak lengkap		
	Travelling tanpa lempar.menyesuaikan posisi tubuh dilantai.		
Tehnik dasar	Bagian tubuh dipegang secara tidak benar saat gerakan		
	(tiap saat,sampai maksimum 1.00)		
	Hilang keseimbangan: gerakan tambah tanpa travelling	Hilang keseimbangan: gerakan tambahan dengan travelling	Hilang keseimbangan dengan bantuan satu / kedua tangan atau pada alat
		Pesenam statik	Total keseimbangan dengan jatuh : 0.70
Leaps/ Jumps	Kurangnya dalam bentuk mendarat berat		
Balance	Kurangnya amplitudo dalam bentuk: bentuk tidak tetap atau tidak dipertahankan		
Rotation	Kurangnya amplitudo dalam bentuk: bentuk tidak tetap atau tidak jelas dgn baik		
	Bantuan tumit pada bagian dari rotasi ketika melakukan "releve"	Sumbu tubuh tidak ada pada vertikal dan berakhir dengan satu langkah	
	Travelling bergeser saat rotasi	Hops saat rotasi atau interruption	
Elemen Pra-Akrobatik	Mendarat berat	Tehnik yang tidak di ijin	

Catatan: Pesenam statik : Pesenam tidak boleh tetap statik (tidak bergerak) pada saat tidak bersentuhan dengan alat, contohnya : trows, roll lat pada alat, dll.

Tabel Kesalahan Rope/Tali

Penalti		
0.1	0.3	0.5 atau lebih
Salah penggunaannya: amplitudo,bentuk,bidang kerja atau rope tidak dipegang pada kedua ujungnya (tiap kali,sampai mas 1.00)		
Lepas dengan salah satu ujung tali dengan gerakan terhenti sebentar		

Tabel Kesalahan Bola (Ball)

BOLA / BALL			
Penalti	0.10	0.30	0.50 atau lebih
Teknik Dasar	Salah penggunaan : Bola dipeganag dikepit dilengan bawah, atau dicengkeram (setiap kali, max 1.00 point)		
	Roll salah dengan pantulan. Roll di tubuh tidak lengkap		.
	Bola di tangkap dengan kedua tangan tanpa sengaja,kecuali tanpa dilihat.		

Form Penjurian

Individual Exercise

JUDGE

Difficulty (D)

Judge No°

Date

NF

Gymnast name

FH U

Difficulty	JUDGE	Difficulty	JUDGE	Difficulty	JUDGE
Value		Value		Value	
Value		Value		Value	
Value		Value		Value	
Value		Value		Value	
Value		Value		Value	
Value		Value		Value	
Value		Value		Value	
Value		Value		Value	
Use music with voice and words:		Fundamental:		TOTAL	
		Other:			
0.30 p. penalties:		0.50 p. penalties:		Penalty	
<ul style="list-style-type: none"> • Less than 1/ more than 3 Difficulties of each Body Group (penalty for each) • Incorrect calculation: <ul style="list-style-type: none"> ○ Total value of all the Difficulties ○ Value of each Difficulty component • More than one “slow turn” • For each Difficulty performed but not declared on the official form. Except Difficulty with value 0.10 <ul style="list-style-type: none"> ○ With rotation used in DER, and Mastery ○ With or without rotation used in Dance Steps 		<ul style="list-style-type: none"> • More than 7 Difficulties declared • Min. 1 S • Max. 2 R , Max 3 Mastery • For absence of Fundamental groups predominance (less than 50%) • More than one exercise with music with voice and words • Use of music with words without indication on the D-Form 			
				FINAL SCORE JUDGE	

Coach Signature _____

Judge Signature

III. RENANG

a. Umum

1. Waktu dan Tempat

- a) Hari/tanggal : Ditentukan kemudian
- b) Waktu : 08.00 WIB - Selesai
- c) Tempat perlombaan : Kolam Renang ditentukan kemudian

2. Khusus Perlombaan

- a) Tidak ada pengelompokan umur/kelas
- b) Susunan acara perlombaan dan nomor-nomor perlombaan (lihat lampiran)
- c) Pelaksanaan perlombaan:
 - 1) Menggunakan peraturan perlombaan PRSI/FINA (FINA Rules terbaru).
 - 2) Semua nomor perlombaan dilaksanakan langsung final (*timed – final*).
 - 3) Semua nomor perlombaan menggunakan peraturan 1 kali start.
- d) Persyaratan peserta
 - 1) Persyaratan peserta, kelahiran, dan sekolah mengacu pedoman umum O2SN-X SD tahun 2017.
 - 2) Peserta yang akan mengikuti perlombaan adalah peserta terbaik tiap provinsi sesuai hasil seleksi di provinsinya masing-masing.
- e) Jumlah peserta dan nomor perlombaan:
 - 1) Tiap nomor perlombaan diwakili maksimal 1 orang per provinsi.
 - 2) Jumlah nomor perlombaan perorangan yang boleh diikuti oleh setiap peserta/perenang maksimal 3 nomor dari 6 nomor yang diperlombakan.
- f) Protes
 - 1) 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.

- 2) Semua protes dinyatakan resmi dan dapat diterima oleh ketua perlombaan apabila memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - Setiap protes harus disampaikan tertulis dan harus ditandatangani oleh pelatih yang bersangkutan.
 - Setiap protes harus diajukan selambat-lambatnya 30 menit setelah acara/nomor perlombaan yang diprotes berakhir dengan disertai pembayaran Rp. 1.000.000,- (lihat peraturan FINA/PRSI G.R. 12.1-G.R. 12.3).
- g) Pendaftaran peserta
 - 1) Pendaftaran peserta dilakukan oleh provinsi yang bersangkutan dengan menggunakan formulir model A-1, A-2, dan A-3, kepada panitia penyelenggara.
 - 2) Peserta diwajibkan mencantumkan waktu terbaik terakhir.
- h) Uji coba kolam/pemanasan dapat dilakukan.

Jadwal: ditentukan kemudian
- i) 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) Yang diperkenankan berada di arena kolam perlombaan selain panitia adalah 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 di kolam perlombaan bisa dimulai 1 jam sebelum perlombaan dimulai dan sudah harus selesai 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
 - b) Pemanasan/pendinginan selama perlombaan dapat dilakukan di kolam renang perlombaan.
 - c) Semua lintasan dapat di pakai untuk pemanasan.

- d) Pukul 07.30 WIB lintasan 1 dan 8 hanya dipakai untuk *sprint*
- e) Pukul 07.45 WIB kolam renang dikosongkan (waktu pemanasan telah selesai).
- f) Pukul 08.00 WIB perlombaan dimulai.

b. Khusus

1) Perenang Lapor

Setiap perenang yang akan turun agar mendaftarkan diri ke petugas pengatur atlet pada 4 seri 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, di mohon untuk berdiri menghadap alur lintasan sebagai perkenalan terhadap penonton/undangan.

2) Upacara Penghormatan Pemenang (UPP):

- a) UPP diusahakan untuk dapat dilaksanakan setiap 2 (dua) nomor perlombaan selesai dilaksanakan.
- b) Dalam mengikuti UPP para peserta upacara harus memakai seragam daerah masing-masing.
- 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 menjadi juara untuk mengikuti UPP.
- e) Hal-hal yang belum tercantum akan ditentukan kemudian.

**PENDAFTARAN PESERTA
OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL (O2SN)-X SD TAHUN 2017
CABANG RENANG**

Model A-1

Provinsi :

Alamat :

Telp. : Fax. :

No.	Nama Oficial/Pelatih	Jabatan

No.	Nama Peserta	Pa/Pi	Kls	Tgl. Lahir

Ketua Kontingen

(.....)

**PENDAFTARAN PESERTA
OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL (O2SN)-X SD TAHUN 2017
CABANG RENANG**

Model A-2

Provinsi :

Alamat :

Telp. : Fax. :

No.	Nama Atlet	Kls	Pa/Pi	Nomor Perlombaan	Waktu Terbaik

Ketua Kontingen

(.....)

FORMULIR PENDAFTARAN
OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL (O2SN)-X SD TAHUN 2016
CABANG RENANG

Model A-3

Provinsi : (Pa/Pi)

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

Ketua Kontingen

(.....)

Catatan :

Pada kolom Gaya, cantumkan waktu terbaik terakhir peserta (pendaftar).

SUSUNAN ACARA
OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL (O2SN)-X SD TAHUN 2017
CABANG RENANG

HARI PERTAMA :

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

HARI KEDUA :

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

IV. BULUTANGKIS

a. Peraturan Umum

1. Panitia Pelaksana

- a) Keputusan wasit yang memimpin mengikat.
- b) Wasit dapat membatalkan keputusan hakim garis (*over rules*).
- c) *Referee* berhak memutuskan segala sesuatu yang menyangkut pertandingan.

2. Peraturan

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

3. Pakaian dan *Shuttle Cock*

- a) Pemain harus berpakaian olahraga yang sopan, warna bebas dan tidak diperkenankan memakai kaos klub olahraga.
- b) Pemain wajib menggunakan kaos yang dibelakang kaosnya ada nama pemain.
- c) *Shuttle Cock* yang digunakan disediakan dan diatur oleh Panitia.

b. Peraturan Khusus

1. Ketentuan Bertanding

- a) Pemain harus sudah hadir di tempat pertandingan 15 menit sebelum jadwal pertandingan.
- b) Pemain wajib mengetahui tempat dan waktu bertanding.
- c) Pemain yang belum dipanggil untuk bertanding tidak diperkenankan memasuki lapangan.
- d) Pemain yang gilirannya bertanding setelah dipanggil dalam waktu 5 (lima) menit dari jadwal pertandingan tidak hadir dinyatakan kalah.
- e) Jadwal yang tercantum dalam buku acara menjadi pedoman untuk dimulainya pertandingan.
- f) Bila terjadi gangguan, *Referee* berhak menunda atau memindahkan ke tempat lain dengan meneruskan angka yang telah dicapai.

- g) Seorang pemain berhak atas hadiah menurut hasil aktual yang didapat sebelum pengunduran diri karena cidera.

2. Sistem Pertandingan

- a) Pertandingan bersifat perorangan dengan mempertandingkan Tunggal Putra dan Tunggal Putri.
- b) Pertandingan babak pertama menggunakan sistem setengah kompetisi dalam *pool*:
 - 1) dalam pertandingan setengah kompetisi dalam *pool* tidak dibenarkan memberikan kemenangan WO,
 - 2) apabila memberikan kemenangan WO, maka pertandingan yang telah dilakukan dianulir (dianggap tidak ada) dan yang belum dilakukan dibatalkan.
- c) Juara satu masing-masing *pool* berhak maju ke babak berikutnya hingga semi final dengan menggunakan sistem gugur.
- d) Yang menang dalam Semi Final maju ke Final memperebutkan juara 1 dan 2.
- e) Yang kalah dalam semi final memperebutkan juara 3.

3. Penentuan *Ranking* dalam *pool*.

- a) *Ranking* ditentukan oleh kemenangan pertandingan/*match*.
- b) Bila ada 2 (dua) pemain yang memiliki jumlah kemenangan pertandingan/*match* yang sama, pemenang pada saat keduanya bertanding menduduki ranking lebih tinggi.
- c) Bila 3 (tiga) atau lebih yang memiliki jumlah pertandingan/*match* yang sama, ranking akan ditentukan oleh selisih kemenangan *game* dikurangi kekalahan *game*, yang memiliki jumlah selisih kemenangan *game* lebih banyak menduduki peringkat lebih tinggi.
- d) Bila ada 3 atau lebih yang memiliki jumlah kemenangan yang sama dan memiliki jumlah selisih *game* yang sama, ranking akan ditentukan dengan jumlah selisih kemenangan point (angka). Yang memiliki jumlah selisih kemenangan *point* lebih banyak menduduki ranking lebih tinggi.
- e) bila masih ada 3 (tiga) pemain yang sama, maka ranking ditentukan melalui undian.

4. **Seeded dan Undian.**

- a) *Seeded* ditentukan oleh *Referee*.
- b) Undian akan ditentukan kemudian.

5. **Scoring.**

- a) Pertandingan menggunakan *score* 21 x 3 *Rally Point*, dengan prinsip *The Best of Three Games*.
- b) Apabila kedudukan 20 sama, maka yang memperoleh 2 angka berturut-turut sebagai pemenang.
- c) Apabila kedudukan 29 sama, maka yang mencapai angka 30 lebih dulu sebagai pemenang.

6. **Interval**

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

7. **Cidera**

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

c. **Protes**

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

d. Hadiah/Penghargaan

Pemenang akan diberi medali:

1) Tunggal Putra	: - Juara I	Medali Emas
	- Juara II	Medali Perak
	- Juara III	Medali Perunggu
2) Tunggal Putri	: - Juara I	Medali Emas
	- Juara II	Medali Perak
	- Juara III	Medali Perunggu

e. Lain-Lain

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

V. PENCAK SILAT

a. Peraturan Umum

1. Peraturan

- a) Peraturan pertandingan yang akan digunakan adalah peraturan pertandingan Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia (IPSI) hasil Munas XII Tahun 2012 (yang sudah direvisi).
- b) Semua peserta pendamping dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.

2. Peserta

- a) Perorangan Putra
- b) Perorangan Putri

3. Nomor Pertandingan

- a) Tunggal Putra
- b) Tunggal Putri

4. Peraturan Pertandingan

- a) Pakaian:

Pakaian pencak silat model standar, warna bebas, dan polos (celana dan baju boleh dengan warna yang sama atau berbeda). Memakai ikat kepala (jilbab bukan merupakan ikat kepala) dan kain samping warna polos atau bercorak. Pilihan dan kombinasi warna diserahkan kepada peserta. Boleh memakai badge induk di dada sebelah kiri.

- b) Senjata:

- 1) Golok

Terbuat dari logam, tidak tajam dan tidak runcing dengan ukuran Panjang 20 cm s.d 30 cm, dan lebar 2 cm s.d 3,5 cm.

- 2) Tongkat

Terbuat dari rotan dengan ukuran panjang antara 100 s/d 150 cm, (d disesuaikan) dengan garis tengah 1,5 s/d 2,5 cm.

5. Tahapan Pertandingan

- a) Bila pertandingan diikuti oleh lebih dari 7 (tujuh) peserta maka dipergunakan sistem *pool*.

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

6. Tata Cara Pertandingan

- a) Pelaksanaan pertandingan didahului dengan masuknya para juri dari sebelah kanan Ketua Pertandingan dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas penjurian kepada Ketua Pertandingan. Para juri mengambil tempat yang telah ditentukan.
- b) Senjata yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disahkan oleh Ketua Pertandingan, kemudian diletakkan pada standar yang disediakan oleh Panitia Penyelenggara.
- c) Pesilat yang akan melakukan peragaan, memasuki gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan, berjalan menurut adab yang ditentukan, menuju ke titik tengah gelanggang. Memberi hormat kepada Ketua Pertandingan dan selanjutnya berbalik untuk memberi hormat kepada para Juri.
- d) Sebelum peragaan dimulai Ketua Pertandingan memberi isyarat dengan bendera kuning kepada para Juri, Pengamat Waktu dan Aparat Pertandingan lainnya, agar bersiap untuk memulai tugas.
- e) Setelah selesainya pembukaan salam PESILAT, gong tanda waktu dimulainya pertandingan dibunyikan dan peserta pertandingan langsung melaksanakan peragaan tangan kosong dilanjutkan dengan bersenjata. Berakhirnya waktu yang ditetapkan ditandai dengan bunyi gong.
- f) Setelah waktu peragaan berakhir, pesilat memberi hormat kepada Juri dan Ketua Pertandingan dari titik tengah gelanggang dan selanjutnya

meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan, berjalan menurut adab yang telah ditentukan.

- g) Para Juri kemudian memberikan penilaian untuk peragaan yang baru saja berlangsung selama 30 (tiga puluh) detik.
- h) Pengamat Waktu mencatat dan menanda tangani formulir Catatan Waktu Peragaan Pesilat untuk disahkan oleh Ketua Pertandingan dan segera diumumkan untuk diketahui oleh juri yang bertugas.
- i) Pembantu Gelanggang mengambil formulir hasil penilaian Juri dan menyerahkan kepada Dewan Juri.
- j) Setelah selesai perhitungan, para Juri meninggalkan tempatnya secara tertib menuju Ketua Pertandingan, memberi hormat dan melaporkan tentang selesainya pelaksanaan tugas. Selanjutnya para Juri meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan.

b. Ketentuan Bertanding

1. Aturan Bertanding

- a) Peserta menampilkan Jurus Tunggal Baku selama 3 (tiga) menit terdiri atas tangan kosong dan selanjutnya menggunakan senjata golok/parang dan tongkat. Toleransi kelebihan atau kekurangan waktu adalah 10 detik. Bila penampilan kurang dan lebih dari batas toleransi waktu yang diberikan akan dikenakan hukuman.
- b) Jurus Tunggal Baku diperagakan menurut urutan gerak, kebenaran rincian teknik jurus tangan kosong dan bersenjata, irama gerak, kemantapan dan penjiwaan yang ditetapkan untuk jurus ini.
- c) Diperkenankan bersuara dengan tidak berlebihan selama peragaan.
- d) Bila pesilat tidak dapat melanjutkan penampilannya karena kesalahannya, peragaan dihentikan oleh Ketua Pertandingan dan pesilat yang bersangkutan tidak mendapat nilai.

2. Hukuman

Hukuman pengurangan nilai dijatuhkan kepada peserta karena kesalahan atas:

- a) Faktor kesalahan dalam rincian gerakan dan jurus:

- 1) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan melakukan gerakan yang salah, yaitu:
 - Kesalahan dalam rincian gerak
 - Kesalahan urutan rincian gerak.
 - 2) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta untuk setiap gerakan yang tertinggal (tidak ditampilkan).
- b) Faktor Waktu:
- 1) Peragaan kurang atau lebih dari 3 (tiga) menit:

Toleransi Penampilan 10 (sepuluh) detik, apabila penampilan kurang dan atau lebih dari batas toleransi waktu yang diberikan akan dikenakan hukuman dikenakan pengurangan nilai 10 (sepuluh).
 - 2) Pesilat yang waktu peragaannya kurang dari 3 (tiga) menit, berkewajiban untuk menyelesaikan sisa gerakan jurus tunggal dan para Juri berkewajiban untuk menilai kebenaran jurus yang diperagakan oleh Pesilat.

Pesilat hanya akan mendapatkan pengurangan nilai sesuai dengan ketentuan faktor waktu.
- c) Keputusan lain:
- 1) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan keluar dari gelanggang (10 m X 10 m).
 - 2) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan jatuh senjatanya di luar yang ditentukan.
 - 3) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan memperdengarkan suara mulut (*vocal*)/teriakan (berteriak).
 - 4) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta yang memakai pakaian atau senjata yang tidak sepenuhnya menurut ketentuan yang berlaku (tidak sempurna). Termasuk didalamnya adalah assesories jatuh dan senjata patah. (hanya dikenakan 1 kali).
 - 5) Dewan Juri berhak mengesahkan atau membatalkan hukuman pengurangan nilai yang dibuat oleh para Juri kepada Pesilat bersangkutan, apabila Pesilat melanggar ketentuan tentang

bersuara/berteriak, keluar garis, dengan ketentuan bahwa hukuman tersebut harus disahkan oleh sekurang-kurangnya 3 (tiga) juri yang bertugas. Ketentuan ini berlaku untuk kategori Tunggal, Ganda dan Regu.

- 6) Apabila pertandingan tidak bisa dilanjutkan karena juri tidak bisa melaksanakan tugasnya (sakit, cedera atau pingsan) atau karena faktor non teknis (lampu mati, terjadi keributan, bencana alam dan lain sebagainya), maka Ketua Pertandingan akan menghentikan pertandingan dengan ketentuan sebagai berikut:
 - Apabila hal tersebut terjadi pada Pesilat SELAIN NOMOR UNDIAN TERAKHIR, maka akan diulang sejak awal dengan juri yang sama setelah selesainya nomor undian terakhir pada pool dan kategori yang bersangkutan.
 - Apabila hal tersebut terjadi pada Pesilat NOMOR UNDIAN TERAKHIR, maka akan diulang sejak awal dengan juri yang sama secepat-cepatnya 5 (lima) menit dan selambat-lambatnya 10 (sepuluh) menit setelah teratasinya kendala non teknis.
 - Juri yang tidak bisa melaksanakan tugasnya akan diganti dengan juri yang lain.
- 7) Pertandingan tidak bisa dilanjutkan karena juri tidak bisa melaksanakan tugas akibat kecelakaan yang disebabkan oleh Pesilat (terbentur Pesilat, senjata lepas dan lain sebagainya), maka Pesilat bersangkutan dinyatakan DISKUALIFIKASI dan Ketua Pertandingan mengganti juri yang bersangkutan setelah berkonsultasi dengan Delegasi Teknik dan pertandingan dilanjutkan dengan nomor undian berikutnya.

3. Undur Diri

Pesilat dinyatakan undur diri apabila setelah 3 (tiga) kali pemanggilan oleh Sekretaris Pertandingan tidak memasuki gelanggang untuk memperagakan kategori Tunggal. Setiap pemanggilan dengan tenggang waktu 30 detik.

4. Diskualifikasi

- a) Penilaian terhadap peserta menjadi batal, apabila setelah berakhirnya penampilan didapati bahwa ada jurus yang salah oleh peserta. Dalam hal ini peserta dikenakan hukuman dan diskualifikasi, berlaku untuk kategori Tunggal dan Regu.
- b) Pesilat yang memakai pakaian dan atau senjata yang menyimpang dari ketentuan pertandingan dinyatakan diskualifikasi. Berlaku untuk kategori Tunggal, Ganda dan Regu.
- c) Pesilat tidak dapat melanjutkan penampilannya, karena kesalahannya sendiri. Berlaku untuk kategori Tunggal, Ganda dan Regu
- d) Pertandingan tidak dapat dilanjutkan karena juri tidak bisa melaksanakan tugasnya akibat kecelakaan yang disebabkan oleh Pesilat. Berlaku untuk kategori Tunggal, Ganda dan Regu.

5. Penilaian

- i. Nilai kebenaran yang mencakup unsur:
 - 1) Kebenaran gerakan dalam setiap jurus
 - 2) Kebenaran urutan gerakan
 - 3) Kebenaran urutan jurusNilai diperhitungkan dari jumlah gerakan Jurus Tunggal Baku (100 gerakan) dikurangi nilai kesalahan.
- ii. Nilai kemantapan yang mencakup unsur:
 - 1) Kemantapan gerak.
 - 2) Kemantapan irama gerak.
 - 3) Kemantapan penghayatan gerak.
 - 4) Kemantapan tenaga dan stamina.Pemberian nilai antara 50 (lima puluh) s.d 60 (enam puluh) angka yang dinilai secara total/terpadu diantara keempat unsur kemantapan.

6. Penentuan dan Pengumuman Pemenang

- a) Pemenang adalah peserta yang mendapat nilai tertinggi untuk penampilannya.
- b) Bila terdapat nilai yang sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai kebenaran tertinggi.

- c) Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta yang mempunyai nilai kemandirian, penghayatan dan stamina tertinggi.
- d) Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan waktu peragaan lebih atau kurang yang terkecil mendekati kepada ketepatan waktu (3 menit).
- e) Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai hukuman terkecil.
- f) Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya akan diundi oleh Ketua Pertandingan disaksikan oleh Delegasi Teknik, Dewan Juri dan Tim Manajer pesilat bersangkutan.
- g) Pengumuman perolehan nilai peserta setiap kategori disampaikan setelah para juri menyelesaikan tugasnya menilai seluruh peserta pada setiap kategori/pool dari Jurus Tunggal Baku. Ketentuan ini juga berlaku untuk kategori Ganda dan Regu. Hasil total perolehan nilai ditampilkan pada papan nilai bersamaan dengan pengumuman perolehan nilai yang dilakukan oleh Ketua Pertandingan.

c. Medali

Medali kejuaraan nomor perlombaan kategori tunggal akan diberikan kepada pemenang ke 1, 2 dan 3.

d. Penutup

1. Peserta/Athlet harus membawa surat keterangan sehat dari dokter dari daerah masing-masing dan diserahkan ke panitia pelaksana/ketua pertandingan.
2. Hal-hal lain yang belum tercantum dalam peraturan pertandingan ini akan ditentukan kemudian dalam pertemuan teknik.

VI. KARATE

a. Pengertian Umum

1. Peraturan Pertandingan

- a) Peraturan pertandingan yang digunakan adalah peraturan pertandingan *World Karate Federation (WKF)* versi 9.1 Tahun 2015 yang telah disesuaikan oleh Pengurus Besar FORKI.
- b) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti Peraturan Pertandingan, bagi yang belum memahami, akan dijelaskan pada saat Pertemuan Teknik.

2. Peserta

- a) Peserta O2SN SD Tingkat Kecamatan diwakili oleh 1 (satu) orang putra dan 1 (satu) orang putri.
- b) Peserta tiap Kabupaten/Kota diwakili oleh 1 (satu) orang putra dan 1 (satu) orang putri.
- c) Peserta O2SN SD Tingkat Provinsi diwakili oleh 1 (satu) orang putra dan 1 (satu) orang putri.
- d) Merupakan Atlet Cabang Olahraga Karate yang telah LULUS proses pemeriksaan keabsahan dari Tim Keabsahan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) SD Tahun 2017.

b. Jenis dan Sistem Pertandingan

1. Jenis Pertandingan

a) Tingkat Kecamatan, Kabupaten/Kota dan Provinsi

- 1) KATA Perorangan Putri (1 emas, 1 perak dan 2 perunggu).
- 2) KATA Perorangan Putra (1 emas, 1 perak dan 2 perunggu).

Tingkat Nasional

- 1) KATA Perorangan Putri (1 emas, 1 perak dan 2 perunggu).
- 2) KATA Perorangan Putra (1 emas, 1 perak dan 2 perunggu).
- 3) KUMITE Perorangan Putri – 28 kg (1 emas, 1 perak dan 2 perunggu).
- 4) KUMITE Perorangan Putri + 28 kg (1 emas, 1 perak dan 2 perunggu).
- 5) KUMITE Perorangan Putra – 32 kg (1 emas, 1 perak dan 2 perunggu).

6) KUMITE Perorangan Putra + 32 kg (1 emas, 1 perak dan 2 perunggu).

2. Sistem Pertandingan

- a) Sistem pertandingan yang diterapkan sistem eliminasi dengan *referchance*.
- b) Jumlah dan pembagian *pool* ditentukan melalui Pertemuan Teknik (*Technical Meeting*).

c. Jadwal Kegiatan

1. Penimbangan Badan

Hari / Tanggal :
 Tempat :
 Waktu :

2. Pertemuan Teknik (*Technical Meeting*)

Hari / Tanggal :
 Tempat :
 Waktu :

3. Jadwal Pertandingan

No.	Hari/ Tanggal	Waktu	Acara	ket
1		08.00 – 09.00	PERSIAPAN	
		09.00 - 10.00	PEMBUKAAN	
		10.00 - 12.00	Kata perorangan putra	
		12.00 - 13.00	ISTIRAHAT	
		13.00 - 15.00	Kata perorangan putri	
		15.00 – 17.00	Kumite + 32 kg Putra	
		17.00 – 18.00	Upacara Penghargaan Pemenang (UPP)	
2		09.00 - 10.30	Kumite – 28 kg Putri	
		10.30 – 12.00	Kumite + 32 kg Putra	
		12.00 - 13.00	ISTIRAHAT	

		13.00 – 14.30	Kumite + 28 kg Putri	
		14.30 – 16.00	Upacara Penghargaan Pemenang (UPP)	

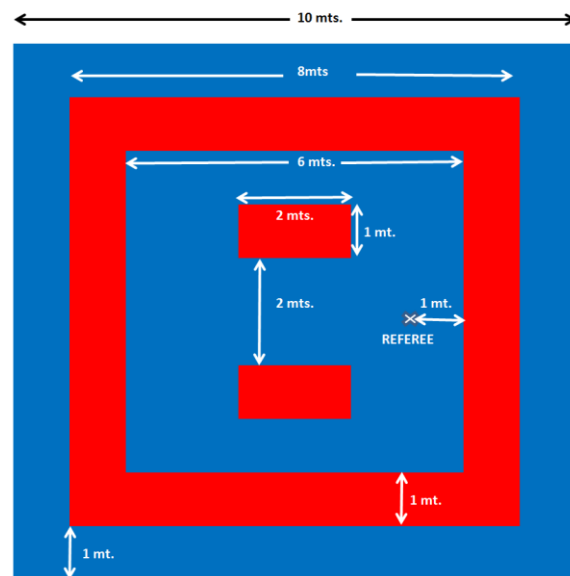
d. Peraturan Pertandingan

1. Peraturan Kumite

a) Area Pertandingan KUMITE

- 1) Area pertandingan harus rata dan tidak berbahaya.
- 2) Area pertandingan harus berupa area persegi berdasarkan standar WKF, dengan sisi-sisi sepanjang delapan meter (diukur dari luar) dengan tambahan dua meter pada semua sisi-sisi sebagai area aman dan tempat peserta yang bertanding dan merupakan area kompetisi serta area aman.
- 3) Dua matras dibalik dengan sisi merah di atas berjarak satu meter dari titik tengah tatami untuk membentuk batas antara kedua kontestan.
- 4) Wasit akan berdiri diantara kedua kontestan yang berhadapan dengan jarak satu meter dari daerah aman.
- 5) Setiap Juri akan duduk di setiap sudut daerah aman area pertandingan. Wasit dapat bergerak bebas mengelilingi area pertandingan, termasuk area aman tempat para juri duduk. Setiap juri akan dilengkapi dengan bendera merah dan biru.
- 6) Pengawas Pertandingan/*Match Supervisor* akan duduk di luar area pertandingan pada area aman, di sebelah kanan atau kiri dari wasit akan dilengkapi dengan sebuah bendera merah dan sebuah peluit.

Gambar:



- 7) Pengawas skor duduk di meja administrasi, antara pencatat skor dan pencatat waktu
- 8) Para Pelatih akan duduk di luar area aman, dimana sudut pandang mereka di sisi yang berhadapan dengan meja resmi. Apabila Area pertandingan dibuat bertingkat, maka pelatih akan ditempatkan di luar area bertingkat tersebut.
- 9) Garis batas harus dibuat berjarak satu meter dari tempat beristirahat dalam area pertandingan dengan warna berbeda dari keseluruhan area pertandingan.

b) Pakaian Resmi

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

1) Kontestan

- Kontestan harus mengenakan karate-gi berwarna putih yang tidak menggunakan corak atau garis garis atau bordiran pribadi.
- Karate-gi bagian atas, ketika diikat disepul pinggang dengan sabuk, harus memiliki panjang minimum yang menutupi/mengcover pinggul, tapi tidak boleh melebihi dari $\frac{3}{4}$

panjang paha. Untuk wanita, kaos putih polos dapat dikenakan di dalam karate-gi.

- Panjang maksimum lengan karate-gi tidak boleh melebihi/melewati lekukan pergelangan tangan dan tidak boleh lebih pendek dari setengah dari lengan (siku-siku), lengan karate-gi tidak diperkenankan untuk digulung.
- 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.
- Kontestan harus menjaga rambutnya agar tetap rapih dan dipangkas sampai batas yang tidak mengganggu penglihatan dan sasaran, *hachimaki* (ikat kepala), tidak diijinkan, kalau wasit menganggap rambut kontestan terlalu panjang dan atau tidak rapi, Wasit dapat mengeluarkan kontestan dari lapangan/area pertandingan. Ikat rambut dari metal tidak diijinkan demikian juga jepitan rambut dari metal, pita dan perhiasan lainnya dilarang, satu Ikatan ekor kuda yang diperbolehkan. Kontestan wanita dapat menggunakan penutup kepala karena alasan keagamaan menggunakan sesuai tipe yang disetujui oleh WKF.
- Kontestan Putri diperbolehkan menggunakan kain penutup kepala berwarna hitam polos (hijab), tapi tidak daerah tenggorokan yang sesuai dengan WKF *homologated* seperti gambar di bawah ini:



- Kontestan harus berkuku pendek dan tidak diijinkan mengenakan objek-objek metalik atau yang lainnya yang mungkin dapat melukai lawan mereka. Penggunaan kawat

gigi harus disetujui dulu oleh wasit dan dokter resmi, dan merupakan tanggung jawab penuh dari kontestan atas setiap luka/kecelakaan.

Berikut ini perlengkapan pelindung yang diwajibkan:

- 1) *Hand Protector* yang diwajibkan, satu kontestan menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna biru .



- 2) Pelindung Gigi (*Gum Shield*)



- 3) *Body protector* (untuk semua kontestan)



- 4) Pelindung tulang kering dan pelindung punggung kaki yang diwajibkan oleh WKF satu kontestan menggunakan merah yang lainnya biru.



- 5) Pelindung Wajah (*face mask*)



- 6) Penggunaan Kacamata tidak diijinkan. *Soft contact lens* dapat dikenakan dengan resiko ditanggung oleh kontestan.

2) Pelatih

Pelatih selama turnamen harus mengenakan pakaian olahraga resmi dari kontingen masing-masing.

c) Panel Wasit

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

d) Durasi Pertandingan

- 1) Durasi pertandingan kumite adalah selama 90 detik untuk kumite putra dan kumite putri.
- 2) Pengatur waktu pertandingan di mulai ketika wasit memberi tanda untuk memulai dan berhenti setiap berseru YAME.
- 3) Pencatat waktu akan memberi tanda dengan/melalui bel yang bersuara sangat jelas atau dengan peluit, membedakan waktu sisa 10 detik atau waktu telah habis, tanda waktu tersebut merupakan akhir dari suatu partai pertandingan.

e) Nilai/Skor

- 1) Tingkat penilaiannya adalah:
 - a) IPPON 3 angka
 - b) WAZA-ARI 2 angka
 - c) YUKO 1 angka
- 2) Suatu teknik dinilai apabila teknik yang dilancarkan memenuhi Kriteria sebagai berikut:
 - a) Bentuk yang baik
 - b) Sikap sportif
 - c) Di tampilkan dengan semangat/spirit yang kuat
 - d) Kesadaran (*zanshin*)
 - e) Waktu yang tepat
 - f) Jarak yang benar.
- 3) IPPON akan diberikan untuk teknik seperti:
 - a) Tendangan jodan
 - b) Semua teknik yang menghasilkan angka yang dilancarkan pada lawan yang dibanting atau terjatuh ke matras.
- 4) WAZA-**ARI** akan diberikan untuk teknik seperti:
Tendangan chudan
- 5) YUKO akan diberikan untuk teknik seperti
 - a) Chudan dan jodan tsuki
 - b) Uchi

6) Serangan-serangan adalah dibatasi terhadap area/wilayah berikut:

- a) Kepala
- b) Muka
- c) Leher
- d) Perut
- e) Dada
- f) Punggung
- g) Sisi

7) Teknik efektif yang dilancarkan pada saat bersamaan dengan tanda berakhir pertandingan, dinyatakan sah. Satu serangan, walaupun efektif kalau dilakukan setelah adanya perintah untuk menanggapi atau menghentikan pertandingan, tidak akan mendapat skor dan dapat mengakibatkan suatu hukuman bagi pelaku.

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

f) Perilaku yang dilarang:

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

1) Kategori 1

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

2) Kategori 2

- a) Berpura-pura atau melebih-lebihkan cedera yang dialami.
- b) Berulang kali keluar dari area pertandingan (JOGAI), yang tidak disebabkan oleh lawan.
- c) Membahayakan diri sendiri dengan membiarkan dirinya terbuka atau tidak memperhatikan keselamatan diri atau tidak mampu untuk menjaga jarak yang diperlukan untuk melindungi diri (MUBOBI).
- d) Menghindari pertandingan yang mengakibatkan lawan kehilangan kesempatan untuk memperoleh angka.
- e) *Passivity* – tidak ada inisiatif untuk bertarung. (Tidak boleh diberikan setelah waktu pertandingan kurang dari 10 detik)
- f) Merangkul (memiting), bergumul (bergulat), mendorong atau dada bertemu dada tanpa mencoba untuk melakukan teknik serangan atau bantingan.
- g) Meraih lawan dengan kedua tangan untuk alasan lainnya selain melakukan bantingan pada saat menangkap kaki tendangan lawan.
- h) Meraih lawan lengan atau karategi dengan satu tangan tanpa segera mencoba teknik yang menghasilkan nilai atau membanting, atau memegang lawan dengan satu tangan untuk menahan jatuhnya sewaktu dibanting.

KEIKOKU :

Diberikan pada pelanggaran kecil ke dua kali pada suatu katagori atau pada pelanggaran yang belum cukup serius untuk mendapat HANSHOKU-CHUI.

HANSHOKU-CHUI :

Peringatan untuk diskualifikasi yang biasanya dikenakan pada pelanggaran dimana KEIKOKU sebelumnya telah diberikan atau dapat dikenakan langsung untuk pelanggaran yang serius, dimana hukuman HANSOKU belum tepat diberikan.

HANSOKU :

Hukuman diskualifikasi yang diberikan seiring pelanggaran yang sangat serius atau ketika satu HANSHOKU-CHUI telah diberikan. Pada pertandingan beregu pemain yang mengalami luka akan menerima delapan angka, dan lawannya mendapat angka Nol.

SHIKAKU :

Ini adalah suatu diskualifikasi dari turnamen, kompetisi atau pertandingan, dalam hal menentukan batasan hukuman SHIKAKU harus dikonsultasikan dengan Komisi Wasit. SHIKAKU dapat diberlakukan jika kontestan melakukan tindakan: Mengabaikan perintah wasit, menunjukkan kebencian/tindakan tidak terpuji, merusak prestise dan kehormatan Karate-do atau jika tindakan lainnya dianggap melanggar aturan dan semangat turnamen. Pada pertandingan beregu anggota tim dapat menerima SHIKAKU, tim lawan akan mendapat delapan angka dan lawan mendapat angka Nol.

g) Luka dan Kecelakaan Dalam Pertandingan

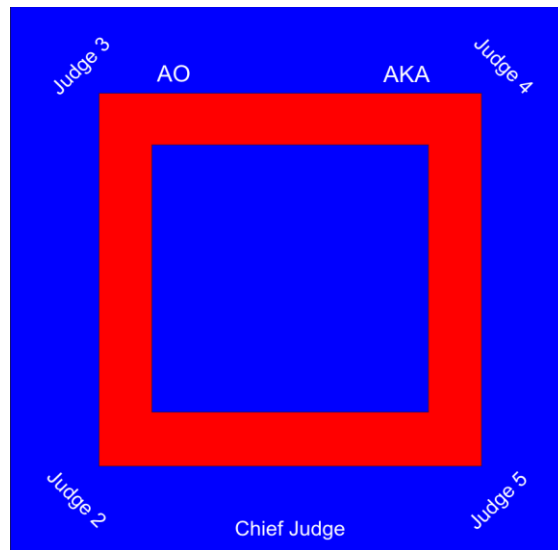
- 1) KIKEN atau mengundurkan diri adalah keputusan yang diberikan ketika satu atau beberapa kontestan tidak/gagal hadir ketika dipanggil, tidak mampu melanjutkan, meninggalkan pertandingan atau menarik diri atas perintah wasit. Alasan meninggalkan pertandingan ini bisa karena cedera yang tidak disebabkan oleh tindakan lawan.
- 2) Jika dua kontestan melukai satu sama lain atau menderita dari efek luka yang diderita sebelumnya atau dinyatakan oleh dokter turnamen tidak mampu melanjutkan pertandingan, pertandingan akan dimenangkan oleh pihak yang mengumpulkan nilai terbanyak. Didalam kumite perorangan jika skornya sama maka diputuskan HANTEI. Di dalam kumite beregu wasit akan mengumumkan seri (HIKIWAKE). Pada situasi ini terjadi pada pertandingan tambahan pada kumite beregu, maka Hantei yang akan menjadi keputusan akhirnya.

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

2. Peraturan Kata

a. Area Pertandingan

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



b. Pengaturan Pertandingan KATA

- 1) Dalam pertandingan KATA sistem eliminasi dengan *repechage* akan diterapkan.
- 2) Variasi ringan diperbolehkan sepanjang diperbolehkan oleh aliran yang bersangkutan.
- 3) Tabel skor akan menampilkan pilihan kata dari setiap periode dan setiap ronde.
- 4) Kontestan harus menampilkan KATA yang berbeda dalam setiap putaran. Sekali KATA sudah dimainkan maka tidak boleh diulang.

c. Panel Juri

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

d. Daftar Nama KATA

Daftar nama Kata adalah sebagai berikut:

BABAK	SHOTO	WADO	SHITO	GOJU
I	HEIAN-SHODAN	PINAN-NDAN	PINAN-SHODAN	TAIKYOKU-JODAN
II	HEIAN-NIDAN	PINAN-SHODAN	PINAN-NIDAN	TAIKYOKU-CHUDAN
III	HEIAN-SANDAN	PINAN-SANDAN	PINAN-SANDAN	TAIKYOKU-GEDAN
Perempat Final	HEIAN-YONDAN	PINAN-YONDAN	PINAN-YONDAN	TAIKYOKU-KAKUUKE
Semi Final	HEIAN-GODAN	PINAN-GODAN	PINAN-GODAN	TAIKYOKU-MAWASHI UKE
PEREBUTAN MEDALI	KATA RESMI WKF	KATA RESMI WKF	KATA RESMI WKF	KATA RESMI WKF

KATA Resmi WKF

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyoroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shinsochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanehin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Napaipo	Tmorai Bass
Heiku	Niscishi	Useishi (Goju)
Ishimine Bassai	Ohan	Unshu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

Hanya KATA yang tercantum di daftar KATA resmi yang dapat dimainkan:

Catatan: Nama beberapa kata terduplikasi karena variasi dalam ejaan Roman.

Dalam beberapa kasus, kata mungkin dikenal dengan nama yang berbeda dari style (ryu-ha) dengan style lainnya, dan bisa terjadi dengan nama yang sama menjadi kata yang berbeda antara satu style dengan style yang lainnya.

e. Diskualifikasi

Seorang kontestan atau regu dapat didiskualifikasi karena salah satu alasan berikut:

- 1) Membawakan kata yang salah atau mengumumkan kata yang salah.
- 2) Tidak melakukan hormat pada saat memulai dan pada saat selesai peragaan kata.
- 3) Sebuah jeda atau berhenti dalam peragaan selama beberapa detik.
- 4) Mengganggu fungsi Juri (seperti juri harus berpindah untuk keselamatan alasan atau melakukan kontak fisik dengan seorang Juri).
- 5) Sabuk jatuh selama peragaan kata.
- 6) Tidak mengikuti instruksi dari Juri Kepala atau kesalahan lainnya.

f. Pelaksanaan Pertandingan Kata

- 1) Saat dimulai pertandingan babak penyisihan kontestan yang satu mengenakan sabuk merah (Aka) sedangkan yang satunya menggunakan sabuk biru (AO), dan berbaris pada parameter area pertandingan yang menghadap Juri kepala. Setelah memberi hormat kepada Panel Juri, kontestan yang mengenakan Sabuk biru (Ao) dan kontestan yang mengenakan Sabuk merah (Aka) akan melakukan hormat dan memulai selanjutnya **pada babak penyisihan, kedua kontestan memainkan kata secara bersamaan.** Setelah menyelesaikan tampilan KATA kedua kontestan akan menghormat lalu meninggalkan area. Setelah penampilan KATA diselesaikan, keduanya akan kembali ke

perimeter arena pertandingan dan menunggu keputusan dari Panel Juri.

- 2) Saat dimulai pertandingan **perebutan medali, kontestan memainkan kata satu per-satu**, kedua kontestan menjawab panggilan namanya kemudian kontestan yang satu mengenakan sabuk merah (Aka) sedangkan yang satunya menggunakan sabuk biru (AO), dan berbaris pada perimeter area pertandingan yang menghadap Juri kepala. Setelah memberi hormat kepada Panel Juri, AO kemudian mundur keluar arena pertandingan. Setelah maju ketitik awal, suatu penyebutan nama kata secara jelas harus dilakukan, Aka akan melakukan hormat dan memulai kata. Setelah menyelesaikan tampilan KATA Aka akan menghormat lalu meninggalkan area untuk menunggu penampilan AO. Setelah KATA AO diselesaikan, keduanya akan kembali ke perimeter arena pertandingan dan menunggu keputusan dari Panel.
- 3) Jika menurut Juri kepala kontestan akan didiskualifikasi, maka dia dapat memanggil para juri untuk mengambil keputusan.
- 4) Jika satu kontestan didiskualifikasikan, Juri Kepala akan membuat isyarat bendera *cross* dan *uncross* lalu menaikan berdera yang mengindikasikan pemenang.
- 5) Setelah kedua kontestan menyelesaikan KATA, kontestan akan berdiri berdampingan pada perimeter. Juri kepala akan menyerukan keputusan (Hantei) dan meniup peluit 2 nada tone. Dan pada saat bersamaan Para Juri akan memberikan suaranya. Jika AKA dan AO keduanya didiskualifikasi pada pertandingan yang sama maka lawan pada putaran berikut akan menang secara bye (dan tidak ada hasil yang diumumkan), kecuali terjadi diskualifikasi ganda.
- 6) pada perebutan medali, maka pemenang akan diumumkan secara HANTEI.
- 7) Keputusan yang dibuat harus antara Aka atau AO. Tidak ada nilai seri/seimbang yang diberikan, kontestan yang menerima mayoritas suara terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

- 8) Pada saat pemain mengundurkan diri setelah lawannya memulai penampilan, kontestan dapat menggunakan kembali kata tersebut diputaran berikutnya, seperti situasi dimana menang secara KIKEN.
- 9) Para peserta pertandingan akan memberi hormat pada satu sama lainnya, kemudian kepada Panel juri dan kemudian meninggalkan arena pertandingan.

3. Protes

- a. Tidak Seorangpun boleh memprotes penilaian pada anggota Panel Wasit.
- b. Jika prosedur wasit terlihat bertentangan dengan peraturan, pendamping resmi adalah satu-satunya pihak yang diperbolehkan menyatakan protes.
- c. Protes akan berbentuk laporan tertulis diserahkan segera setelah pertandingan, dimana protes dilayangkan itu selesai (satu-satunya pengecualian untuk ini adalah protes yang berkaitan dengan kesalahan administrasi, pengawas area pertandingan harus diberitahu segera kesalahan administrasi yang telah terdeteksi).
- d. Protes harus diserahkan kepada juri banding. Pada waktunya juri banding akan meninjau isi yang mengarah pada keputusan yang diprotes. Setelah mempertimbangkan semua fakta yang ada, mereka akan membuat laporan dan menjadi wewenang untuk mengambil tindakan yang diperlukan.
- e. Protes yang berkaitan dengan penerapan aturan khusus dibuatkan dan diajukan sesuai dengan prosedur pengaduan yang ditentukan. Protes ini harus diserahkan dalam bentuk tertulis dan ditanda tangani oleh petugas wakil dari tim atau kontestan.
- f. Protes harus mendepositokan uang sejumlah Rp. 1.000.000,- (Satu Juta Rupiah).
- g. Protes Ditolak
Jika protes ditemukan tidak valid, Juri Banding akan menunjuk salah seorang anggotanya untuk menyampaikan kepada pihak yang protes bahwa protes telah, kemudian menuliskan kata "ditolak" di dalam dokumen asli, dan harus ditanda tangani oleh semua anggota Dewan

Wasit, **Uang Deposit sebesar Rp. 1.000.000,- (Satu Juta Rupiah) tidak dikembalikan.**

h. Protes diterima

Jika protes diterima, Juri Banding akan meneruskan kepada Panitia Pelaksana dan Dewan Wasit untuk mengambil langkah-langkah yang paraktis untuk menormalisir keadaan, termasuk kemungkinan:

- Merubah hasil keputusan yang kontroversial dengan peraturan.
- Merubah hasil dari pertandingan di dalam pool pada saat sebelum terjadinya insiden.
- Mengulang pertandingan.
- **Uang Deposit sebesar Rp. 1.000.000,- (Satu Juta Rupiah) dikembalikan.**

4. Penutup

Demikian panduan pertandingan karate ini dibuat untuk menjadi pedoman pelaksanaan O2SN-X SD tahun 2017 cabang olahraga karate, Hal-hal yang belum tercantum pada Buku Petunjuk Teknis ini, akan ditetapkan pada saat Pertemuan Teknik (*Technical Meeting*).

BAB IV

PENUTUP

Petunjuk teknis Olimpiade Olahraga Siswa Nasional-X SD tahun 2017 ini meliputi hal-hal pokok yang berkaitan dengan penyelenggaraan kegiatan, sedangkan hal-hal teknis pelaksanaan akan dijelaskan lebih lanjut pada saat penjelasan teknis.

Petunjuk teknis ini dapat menjadi acuan bagi para peserta, pelatih, dan ofisial pada kegiatan O2SN-X SD 2017 Olahraga Siswa Nasional tahun 2017 sehingga pelaksanaan kegiatan ini dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

LAMPIRAN
FORMULIR PENDAFTARAN
PESERTA O2SN-X SD 2017

BIODATA SISWA/PESERTA

O2SN-X SD TAHUN 2017

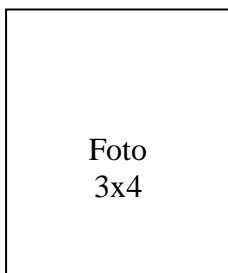
CABANG OLAHRAGA :

A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap :
Tempat Tgl. Lahir :
NIS :
Agama :
Kelas :
Alamat Rumah :Jalan
Kecamatan
Kab./Kota.
Provinsi
Telp./HP

B. IDENTITAS SEKOLAH

Nama Sekolah :
Nama Klub Olahraga SD :
Alamat Sekolah :Jalan
Kecamatan
Kab./Kota.
Provinsi
Telp.



(.....)
NIS.

Diisi dan diserahkan kepada Panitia
O2SN SD pada saat registrasi

**BIODATA OFISIAL
O2SN-X SD TAHUN 2017**

A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap :

Tempat Tgl. Lahir :

NIP :

Pend. Terakhir :

Jabatan :

Alamat Rumah :Jalan

Kecamatan

Kab./Kota.

Provinsi

Telp./HP

B. IDENTITAS INSTANSI

Nama Instansi :

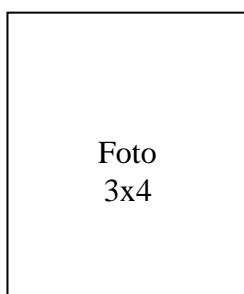
Alamat :Jalan

Kecamatan

Kab./Kota.

Provinsi

Telp.



(.....)
NIP.

**Diisi dan diserahkan kepada Panitia
O2SN SD pada saat registrasi**

**BIODATA PELATIH O2SN-X SD
TAHUN 2017**

CABANG OLAHRAGA :

A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap :

Tempat Tgl. Lahir :

NIP :

Pend. Terakhir :

Jabatan :

Alamat Rumah :Jalan

Kecamatan

Kab./Kota.

Provinsi

Telp./HP

B. IDENTITAS INSTANSI

Nama Instansi :

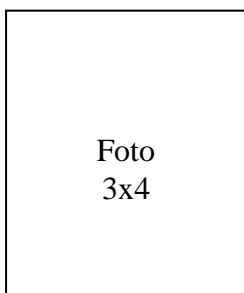
Alamat :Jalan

Kecamatan

Kab./Kota.

Provinsi

Telp.



(.....)
NIP.

**OLIMPIADEOLAHRAGA SISWA NASIONAL KE- X (O2SN-X) SD
TAHUN 2017**
(Formulir ini harus diterima Panitia selambat-lambatnya tanggal Juni 2017)
FORMULIR PENDAFTARAN PESERTA

Propinsi:

No.	Nama Peserta	Nomor Perlombaan/ Pertandingan	Waktu Terbaik	Jarak lompatan	Jarak Lemparan	Kelas	No. Rapor	Tanggal Lahir			Sekolah SD
								Tgl	Bln	Thn	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	CABANG ATLETIK										
	A. PUTRA										
	1.										
	B. PUTRI										
	1.										

Catatan : Sertakan Pas foto terakhir BERWARNA
Ukuran 3x4 setiap peserta 1(satu) Lembar (diberi nama)

.....,2017

Tandatangan Kepala Dinas Pendidikan

**OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL KE-X (O2SN-X) SD
TAHUN 2017**

(Formulir ini harus diterima Panitia selambat-lambatnya tanggal..... Juni 2017)

FORMULIR PENDAFTARAN PESERTA

Provinsi:

No.	Nama	Gaya						Kelas	Jenis kelamin	No. Rapor	Tanggal Lahir			Sekolah SD
		Bebas		Punggung	Dada		Kupu-kupu				Tgl	Bln	Thn	
		Catatan waktu 50M	Catatan waktu 100M	Catatan waktu 50M	Catatan waktu 50M	Catatan waktu 100M	Catatan waktu 50M							
1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	
2.	Cabang Renang													
	Putra													
	1													
	Putri													
	1													

Catatan : Sertakan Pas foto terakhir BERWARNA
Ukuran 3x4 setiap peserta 1(satu) Lembar (diberi nama)

.....2017

Tandatangan Kepala Dinas Pendidikan

**OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL ke-X (O2SN-X) SD
TAHUN 2017**

(Formulir ini harus diterima Panitia selambat-lambatnya tanggal..... Juni 2017)

FORMULIR PENDAFTARAN PESERTA

PROVINSI :

No.	Nama Peserta	Nomor Perlombaan/ Pertandingan	Kelas	No. Rapor	Tanggal Lahir			Sekolah SD
					Tgl	Bln	Thn	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
3.	CABANG SENAM							
	A. PUTRA							
	1.							
	B. PUTRI							
	1.							
4.	CABANG BULUTANGKIS							
	A. PUTRA							
	1.							
	B. PUTRI							
	1.							

No.	Nama Peserta	Nomor Perlombaan/ Pertandingan	Kelas	No. Rapor	Tanggal Lahir			Sekolah SD
					Tgl	Bln	Thn	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	CABANG PENCAKSIKILAT							
	A. PUTRA							
	1.							
	B. PUTRI							
	1.							
6.	CABANG KARATE							
	A. PUTRA							
	1.							
	B. PUTRI							
	1.							

Catatan : Sertakan Pas foto terakhir BERWARNA
Ukuran 3x4 setiap peserta 1(satu) lembar (diberi warna)

.....2017

Tandatangan Kepala Dinas Pendidikan

**FORMULIR OFFISIAL DAN PELATIH
OLIMPIADEOLAHRAGA SISWA NASIONAL KE-X (O2SN-X) SD
TAHUN 2017**

Propinsi :

No.	Nama	Ofisial/Pelatih Cabang Olahraga	Jabatan	Lama Melatih	Alamat Instansi
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					

Catatan : Sertakan Pas foto terakhir BERWARNA Ukuran 3x4 setiap peserta 1(satu) Lembar (diberi nama)