



PERATURAN PERTANDINGAN PENCAK SILAT

IPSI 2022



IPSI

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
Pasal 1 : Petugas Teknis	6
Petugas Teknis.....	6
Kode Etik.....	6
Janji Wasit-Juri	7
Pasal 2 : Tugas dan Wewenang PetugasTeknis.....	8
Delegasi Teknis	8
Asisten Delegasi Teknis (ATD)	8
Ketua Teknis	12
Komite Disiplin	13
Ketua Pertandingan (KP)	13
Dewan Wasit-Juri	14
Komisaris Protes.....	14
Wasit	15
Juri	15
Sekretariat Kompetisi.....	16
Sekretariat.....	16
Sekretariat berjalan.....	16
Pasal 3 : Honorarium Petugas Teknis	26
Single Event- Pertandingan Besar (Kejuaraan Dunia)	26
Multi Event (SEA Games, Asian Games, Olimpiade)	26
Pasal 4 : Kriteria Penghargaan Wasit-Juri Terbaik.....	26
Pasal 5 : Kebugaran & Persyaratan	27
Kesehatan fisik	27
Test Kebugaran Dasar	28
Pasal 6: Pakaian Resmi dalam Pertandingan Pencak Silat.....	31
Wasit Juri.....	31
Delegasi Teknis, Ketua Pertandingan dan Komisaris Protes	31
Atlit / Pesilat.....	33
Pelatih	39
Pasal 7: Singkatan.....	40
Pasal 8 : Menghitung dari Satu (1) sampai Sepuluh (10).....	41
Pasal 9 : Aba-aba dalam Pertandingan.....	42
Pasal 10 : Pelanggaran.....	109
Pelanggaran Ringan.....	109

Pelanggaran Sedang.....	109
Pelanggaran Berat.....	110
Diskualifikasi.....	111
Pasal 11 : Peringatan & Hukuman.....	112
Binaan.....	112
Teguran	113
Peringatan.....	113
Hitungan Tehnik	115
Pasal 12 : Cedera dan Kecelakaan dalam Kompetisi.....	155
Cedera	155
Salah Bela	155
Pasal 13 : Protes	157
Protes Pelatih.....	157
Protes Tim Manager.....	158
Pasal 14 : Peraturan Tanding.....	161
Area Pertandingan Kategori Tanding	161
Penyelenggaraan Pertandingan Kategori Tanding.....	162
Prosedur Penimbangan.....	168
Panel Wasit Juri	169
Usia, Berat Badan & Durasi Pertandingan.....	148
Penilaian.....	153
Kriteria Keputusan.....	157
Upacara Penghargaan	159
Pasal 15: Peraturan Seni.....	160
Area Kompetisi Seni	160
Penyelenggaraan Kompetisi Artistik.....	161
Panel Juri	162
Kriteria Penilaian	162
Senjata Wajib	166
Tambahkan Senjata Nusantara	166
Penyelenggaraan Seni.....	174
Pasal 16: Sistem Penilaian Digital dan Manual.....	175
Sistem Penilaian Digital	175
Juri Untuk Ganda, nilai diberikan setelah selesai penampilan.....	403
Dewan.....	404
Sistem Penilaian Manual	176
Pasal 17: Sistem Protes VAR.....	421
Keputusan Komisaris Protes.....	422
Pasal 18: Penalty Card.....	424

Kartu Kuning & Merah	424
Kode Etik –Petugas Teknik (Wasit Juri)	424
Bagi Petugas Teknis yang melanggar Kode Etik	425
<i>Pelanggaran pertama</i>	425
Untuk pelanggaran berulang.....	426
Kode Etik – Ofisial.....	426
Kode Etik – Pelatih	427
Bagi Pelatih/ Cornerman yang melanggar Kode Etik	427
Pelanggaran pertama	427
Untuk pelanggaran berulang.....	428
Kode Etik – Atlit.....	428
Bagi Atlet yang melanggar Kode Etik	429
Pelanggaran pertama	429
Untuk pelanggaran berulang.....	429
Bagi Orang Lain (Penonton, Supporter, dll) yang melanggar Kode Etik.....	429
Pasal 19: Protokol Medis.....	431
Siaga Medis	431
Tas Medis	432
Dokter Pertandingan.....	432
Ambulans Siaga	433
Evaluasi Tim Medis.....	434
Luka.....	434
Mimisan.....	435
Gegar otak / Pukulan Kepala.....	436
Manajemen "Atlet Turun" di Gelanggang.....	436
Atlet yang tidak responsif tanpa respirasi spontan (Non-Convulsing).....	436
Atlet yang tidak responsif dengan pernapasan spontan (Non-Convulsing).....	437
Kejang	437
Membawa Atlet yang Cedera Serius dari Gelanggang.....	438
Knock-Out (KO) atau Knock-Out Teknis (TKO)	439
Mengevaluasi Cedera Kepala	439
Pasal 20: Area Depan & Belakang	441
Area Depan.....	441
Lapangan Permainan (FOP)	441
Stan olahraga	441
Stand Penonton Umum.....	442
Dudukan Media	442
Stan olahraga	442
Stand Penonton Umum.....	442
Dudukan Media	442
Platform Melihat VIP	443
Zona Time Out	444
Ruang Ganti Portable	444

Area Belakang	445
Ruang Petugas Teknis	445
Ruang Delegasi Teknis	445
Ruang Sekretariat Pertandingan	446
Ruang Upacara Kemenangan	446
Kamar Penimbangan (Pria & Wanita)	446
Ruang medis	446
Ruang Pelaksanaan keseluruhan	447
Area Penyimpanan Alat Pelindung Tubuh	447
Area Penampungan Atlet	447
Komunikasi yang Efektif Antara Bagian Depan dan Belakang adalah Kunci komunikasi	448
Daftar Perlengkapan Pertandingan	449
Pasal 21: Olahraga Aman untuk IPSI	444
Olahraga Aman	444
Jenis Kekerasan dan Pelecehan yang harus dijauhi semua orang	444



Pasal 1 : Petugas Teknis

Petugas Teknis

Petugas Teknis di sini disebut sebagai “Wasit-Juri” atau juga dikenal sebagai “Referi-Juri”. Petugas Teknis yang bersertifikat, terdaftar, dan diakui oleh Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). IPSI akan menetapkan Wasit-Juri International/Nasional untuk ditugaskan sebelum kejuaraan nasional dimulai. Semua Wasit-Juri yang bertugas pada kejuaraan nasional harus disertifikasi dan disahkan oleh IPSI dan oleh Federasi Pencak Silat Nasional masing-masing provinsi.

Kode Etik

Semua Wasit-Juri:

1. Terikat pada Peraturan Pertandingan Pencak Silat Nasional;
2. Wajib menjunjung tinggi integritas Peraturan & Tata Tertib Pertandingan Pencak Silat;
3. Diwajibkan untuk mengetahui perkembangan baru dalam permainan Pencak Silat, dan melakukan upaya untuk mempertahankan dan terus belajar dalam keterampilan memimpin;
4. Wajib berkomitmen dengan tepat waktu dan hadir selama periode kejuaraan;
5. Diperlukan untuk mengikuti instruksi dari Delegasi Teknik dan bekerja sama dengan Wasit-Juri lain yang bertugas;
6. Tidak diperbolehkan mengambil keputusan yang salah dengan sengaja;
7. Wajib menghindari tindakan yang tidak perlu yang dapat menimbulkan konflik;
8. Agar menjaga penampilan dan kelihatan cerdas, dengan tatanan rambut yang rapi, seragam yang rapi, dan tidak mengenakan aksesoris selama pertandingan;
9. Diwajibkan untuk bersikap hormat dan santun kepada penyelenggara atau provinsi tuan rumah, sesama Wasit Juri, atlet dan ofisial, penonton, dan masyarakat umum;
10. Tidak diperbolehkan mengkonsumsi minuman beralkohol jenis apapun selama periode kompetisi, meskipun tidak sedang bertugas;
11. Tidak diperbolehkan menunjukkan amarah, perilaku tidak etis (pelecehan verbal atau non-verbal), kekerasan fisik, dan perilaku tidak pantas lainnya;
12. Tidak diperbolehkan untuk terlibat dalam perjudian dari hasil permainan di mana dia memimpin;
13. Tidak diperbolehkan membuat pernyataan yang tidak sah secara lisan atau tertulis kepada media apapun;

14. Tidak diperbolehkan menerima segala bentuk suap dalam bentuk uang atau hadiah dari atlet dan ofisial, penyelenggara, atau anggota masyarakat.

Janji Wasit-Juri

**“Kami, Wasit dan Juri Pencak Silat Nasional berjanji,
Melaksanakan tugas sesuai dengan aturan Pertandingan Pencak Silat Nasional
Menjalankan kompetisi dengan jujur, adil dan bertanggung jawab
. Menjaga dan melindungi kehormatan dan martabat pencak silat dengan perilaku dan sikap yang baik**



Pasal 2 : Tugas dan Wewenang PetugasTeknis

Delegasi Teknis

1. Delegasi Teknik Nasional (TD)

1. TD ditunjuk oleh IPSI
2. TD yang ditunjuk diberi wewenang untuk mengawasi penyelenggaraan pertandingan Pencak Silat dan Petugas Teknisnya (yaitu Wasit-Juri yang sedang bertugas), dan memiliki hak penuh untuk menolak setiap keputusan yang diambil.
3. Seorang TD harus menguasai Tata Tertib Pertandingan Pencak Silat Nasional
4. Harus berasal dari provinsi netral.
5. TD harus melakukan pemeriksaan lokasi pertandingan minimal dua kali untuk memastikan penyelenggaraan acara berjalan lancar.
6. Menyelesaikan masalah-masalah baik yang bersifat umum maupun yang bersifat teknis. Keputusan TD mempunyai kekuatan mengikat.
7. Hak TD termasuk untuk menghentikan, menunda, membatalkan kejuaraan dan atau mengganti Panitia Kompetisi jika dianggap perlu.
8. Tindakan tersebut harus dilakukan untuk mengamankan kejuaraan, teknis pelaksanaan kejuaraan, dan demi citra baik Pencak Silat.
9. Mengisi dan menandatangani Buku Catatan Wasit dan Juri.
10. Menyampaikan laporan tugas kepada Pengurus IPSI dalam waktu 1 (satu) bulan setelah kejuaraan berakhir.

Asisten Delegasi Teknis (ATD)

1. ATD yang berasal dari Panitia Penyelenggara lomba ditunjuk oleh IPSI berdasarkan kriteria menguasai dan memahami peraturan umum IPSI dan khususnya peraturan pertandingan Pencak Silat Nasional.
2. Harus membantu TD sebagaimana mestinya.

(A). TD/ATD ke Panitia Lokal (LOC)

1. TD bertanggung jawab untuk menyediakan persyaratan teknis ke LOC
2. TD bertanggung jawab untuk memantau kepatuhan terhadap Peraturan dan Peraturan IPSI

3. Secara kooperatif membantu LOC dalam merencanakan teknis penyelenggaraan pertandingan, jika memungkinkan dan memastikan bahwa rencana tersebut bisa terlaksana dan secara bersama bisa menyelesaikan masalah teknis apa pun.
4. Tetapkan dan setujui jadwal dengan LOC untuk alokasi, konfirmasi, entri, dan pendaftaran acara.
5. Pastikan LOC bekerja sama dengan IPSI dalam hal penyelenggaraan acara, medali, persetujuan materi promosi, dll.
6. Tinjau informasi pendaftaran acara untuk memastikan bahwa standar acara terpenuhi.
7. Bekerja dengan LOC untuk memastikan akreditasi semua peserta untuk acara tersebut. Jumlah anggota dan usia akan dikontrol dengan Formulir Pendaftaran sesuai dengan Peraturan IPSI.
8. Memberikan konsultasi kepada LOC untuk memastikan bahwa pertandingan dilakukan dengan cara yang aman, berkualitas dan bermartabat sesuai dengan Peraturan Pertandingan IPSI.
9. Pastikan bahwa LOC sesuai dengan persyaratan IPSI untuk olahraga bebas narkoba dan pemeriksaan anti-doping.
10. Tinjau dan konfirmasikan semua referensi teknis olahraga dalam daftar periksa acara yang telah disepakati dengan Tuan Rumah Acara
11. Bekerja sama dengan LOC untuk mengembangkan jadwal/program yang mencakup Pertandingan, pelatihan/pemanasan, pemeriksaan kelayakan, klasifikasi, pemeriksaan peralatan, persyaratan pendidikan dan akreditasi, makanan.
12. Beri tahu LOC tentang penilaian kebutuhan, rekrutmen, seleksi dan pelatihan petugas (Pengklasifikasi, Wasit, Juri, dan Dewan).
13. Beri tahu LOC tentang penilaian kebutuhan, pemilihan dan pelatihan personel sukarelawan khusus olahraga (di luar petugas).
14. Mempersiapkan, bekerja sama dengan LOC dalam pembuatan Makalah Pengarahan Pra-Turnamen.
15. Tinjau semua dokumen dan komunikasi turnamen sebelum didistribusikan.
16. Mempersiapkan, bekerjasama dengan LOC dan koordinator petugas, jadwal pertandingan, upacara dan sebagainya.
17. Memberikan spesifikasi peralatan olahraga ke LOC.
18. Mengelola pengaturan untuk Hasil-Waktu-Penilaian.

(B). Inspeksi Kunjungan Lapangan

1. Rencanakan inspeksi kunjungan lapangan.

2. Lakukan inspeksi kunjungan lokasi (atau terima laporan kunjungan lokasi dan lampiran yang disiapkan oleh petugas teknis/kunjungan lokasi Pertandingan yang ditunjuk).
3. Membuat laporan dari setiap inspeksi dengan rekomendasi aspek teknis dan memberi tahu jika ada pengecualian yang harus diambil dalam Kontrak. Dan berikan laporannya ke IPSI.

(C). Persiapan

1. Koordinasikan LOC dengan alokasi, konfirmasi, tenggat waktu dan detail pendaftaran.
2. Bekerja sama dengan Tim Sekretariat dalam hal-hal yang berkaitan dengan kualifikasi acara, alokasi dan pengundian.
3. Usulkan Delegasi dan VIP mana yang harus diundang untuk mengunjungi kejuaraan tersebut.
4. Memberikan bimbingan dan memantau pelaksanaan proses penimbangan.
5. Bekerja sama dengan Tim Sekretariat dan LOC untuk memastikan keabsahan semua atlet, ofisial, dan perwakilan peserta untuk kejuaraan tersebut.
6. Membuat laporan kemajuan dan memberikan pembaruan berkala yang berkaitan dengan kejuaraan.
7. Mengelola kebutuhan presentasi (menyiapkan presentasi/pidato untuk upacara Pembukaan dan Penutupan).

(D). Tugas Saat Tiba

Hubungi LOC dan/atau Tim Sekretariat untuk memastikan:

1. Melengkapi daftar kebutuhan Perlengkapan gelanggang sesuai dengan persyaratan teknis penyelenggaraan kejuaraan yang ditetapkan IPSI.
2. Pengaturan hotel, makan dan transportasi (bandara -> akomodasi dan akomodasi -> tempat olahraga untuk tim dan delegasi) agar berjalan dengan lancar.
3. Sudah disiapkan: ID Card untuk peserta, Ofisial dan Delegasi.
4. Sudah disiapkan: Pengarahan Delegasi Teknis, Pengarahan Manajer Tim, Pengarahan pembagian tugas, Pengarahan Wasit Juri, Pengarahan Sukarelawan, Fasilitas Kantor, Layanan Hosting.
5. Meminta tempat untuk bekerja dengan komputer dan di mana salinan dapat dibuat oleh TD

6. Mencari lokasi yang cocok di mana bendera akan dikibarkan. Penonton harus menghadap bendera.
7. Perintahkan LOC untuk mengatur agar bendera berkibar di luar dan di dalam lokasi Pertandingan.

(E) Tugas Selama Acara

1. Hadir selama seluruh acara, di tempat yang bersangkutan, termasuk hari untuk penyesuaian dan hari pertandingan.
2. Memberikan saran dan dukungan kepada LOC dan petugas untuk menyelesaikan masalah yang muncul selama acara.
3. Memantau semua informasi teknis LOC dan Ofisial.
4. Apabila Perwakilan IPSI tidak hadir: agar menemui VIP yang diundang selama acara.
5. Tidak menyetujui setiap revisi yang dilakukan pada jadwal kompetisi atas usulan Kepala petugas atau LOC. Jadwal/program tidak dapat diubah.
6. Memantau pemberian anti-doping, dan mendukung Petugas Anti-Doping serta personel LOC untuk memenuhi tanggung jawab mereka.
7. Mengawasi upacara Pembukaan dan Penutupan.
8. Menandatangi daftar hasil resmi dan memberikan otorisasi untuk upacara penghargaan.
9. Memberikan bimbingan tentang penerapan protokol penghargaan yang tepat untuk memastikan upacara yang bermartabat berdasarkan pedoman.
10. Memberikan rincian informasi terkait acara untuk memastikan liputan pers.
11. Penanganan yang tepat pada faktor risiko dari penyelenggaraan pertandingan.
12. Mengemukakan masalah non-teknis yang membutuhkan resolusi Dewan Eksekutif.
13. Bekerja sama dengan LOC dalam memutuskan penundaan atau pembatalan kejuaraan

(F). Tugas Sebelum Hari Pertandingan Pertama

1. Bersama dengan Ketua Wasit Juri, asisten mereka dan anggota LOC yang bertugas, memeriksa semua area acara dan tempat latihan untuk memastikan bahwa semua memenuhi persyaratan.
2. Memeriksa bersama-sama tempat pertandingan, area pemanasan, peralatan dan fasilitas teknis.

(G). Tugas Sebelum Pertandingan

1. Naik kendaraan dinas dari hotel ke tempat olahraga pada waktu yang ditentukan untuk tiba di tempat pertandingan, selambat-lambatnya 30 menit sebelum pertandingan pertama dimulai.
2. Memeriksa ketersediaan Tim Medis yang bertugas dan peralatan yang disiapkan.
3. Mengawasi agar Tim Sekretariat hadir tepat waktu, dan siap menjalankan tugasnya.
4. Awasi agar awal pertandingan tetap sesuai jadwal.

(H). Tugas Selama Pertandingan

1. Bertindak sebagai natusumber ahli tentang penegakan peraturan IPSI.
2. Amati apakah semua petugas melakukan tugasnya dengan baik.
3. Amati kualitas pertandingan/cara bertanding dan catat kasus-kasus yang mencolok.
4. Buat catatan poin untuk diskusi dan perbaikan.

(I). Tugas dalam Kasus Protes

1. Ketua Pertandingan harus segera melaporkan setiap protes kepada TD.
2. TD tidak menangani protes pertama. Ini adalah tugas dari Ketua Pertandingan, Dewan Wasit Juri. Dalam hal Panitia Protes menginginkan saran dari TD, Panitia akan berkomunikasi dengan TD.
3. Jika Manajer Tim mengajukan banding atas keputusan protes, TD perlu membuat pernyataan.

(J). Setelah Acara

- Delegasi Teknik Menyerahkan laporan dalam waktu dua minggu setelah acara berakhir, untuk disetujui. Tanyakan kepada LOC, Petugas Teknis untuk informasi/laporan yang diperlukan.
- Minta LOC untuk menyampaikan laporan dengan semua hasil pertandingan dalam format pada akhir hari.

Ketua Teknis

1. Penghubung lokal antara Panitia Pelaksana dan Delegasi Teknik

2. Pastikan bahwa permintaan yang dibuat oleh Delegasi Teknik untuk persyaratan Pertandingan terpenuhi
3. Mengambil hal-hal yang perlu dibawa oleh Delegasi Teknik selama peninjauan lokasi sebelum Pertandingan
4. Pastikan bahwa daftar pemeriksaan yang disediakan oleh Delegasi Teknik diperiksa sebelum kedatangan mereka untuk peninjauan lokasi.
5. Membantu dalam hal apapun selama pertandingan.

Komite Disiplin

1. Terdiri dari:
 - a. Dewan Eksekutif,
 - b. Petugas Lokal yang ditunjuk
2. Mengawasi perilaku dan perilaku berikut:
 - a. Petugas Teknis
 - b. Ofisial Tim
 - c. Atlet
3. Keluarkan kartu kuning/merah jika terjadi hal-hal berikut:
 - a. Melanggar kode etik
 - b. Memberikan komentar negatif terhadap jalannya acara (secara lisan, posting dan unggah di media sosial, dll)
 - c. Membuat kekacauan selama jalannya acara

Ketua Pertandingan (KP)

1. Memastikan persiapan yang benar pada setiap kejuaraan yang diberikan dengan berkonsultasi dengan Panitia Penyelenggara mengenai pengaturan area pertandingan, penyediaan dan penyebaran semua peralatan serta fasilitas yang diperlukan, pelaksanaan Pertandingan dan pengawasan pertandingan, tindakan pencegahan keselamatan, dll.
2. Mengelola dan bertanggung jawab atas kelancaran jalannya pertandingan.
3. Memberi peringatan dan bila perlu mengganti petugas teknis setelah berkonsultasi dengan TD, jika yang bersangkutan tidak melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik.
4. Untuk menghentikan jalannya pertandingan, jika perlu.

5. Menyelesaikan masalah perstandingan di tingkat pertama setelah berkonsultasi dengan Dewan.
6. Mendengarkan dengan seksama laporan yang dibuat oleh Dewan Wasit-Juri ketika ada protes yang dilakukan oleh Pelatih selama pertandingan.
7. Mengumumkan masalah protes dengan jelas.
8. Untuk meneruskan masalah pertandingan ke TD.

Dewan Wasit-Juri

1. Menunjuk dan menugaskan wasit juri pada setiap partai pertandingan.
2. Membantu Ketua Pertandingan dalam mengatur penugasan Wasit Juri
3. Mengevaluasi hasil penilaian Juri dan berhak mengajukan pertanyaan kepada Juri melalui Ketua Pertandingan.
4. Mengawasi dan mengkoordinasikan keseluruhan kinerja Wasit Juri
5. Mempersiapkan petugas pengganti jika diperlukan.
6. Menghampiri Pelatih untuk mendengar keberatan ketika ada protes
7. Mencatat dengan jelas keberatan yang disampaikan oleh Pelatih, Dewan akan melanjutkan untuk menginformasikan Ketua tentang protes yang dilakukan.
8. Memberikan pertimbangan ketika kontestan memprotes hasil pertandingan.

Komisaris Protes

1. Komisaris Protes akan diangkat oleh IPSI.
2. Komisaris Protes hanya akan fokus pada sistem VAR dan memastikan bahwa keputusan protes tidak bias.
3. Komisaris Protes akan datang dari provinsi netral.
4. Saat protes masuk, Komisaris Protes akan melihat video dan membuat keputusan yang tidak memihak.
5. Setelah hasil dibuat, komisaris harus mengangkat kartu Sah atau Tidak Sah untuk memberi tahu semua orang tentang hasilnya.
6. Hasil yang dibuat oleh komisaris bersifat final.
7. Proses tidak boleh lebih dari 5 menit.

Wasit

Pada kejuaraan nasional, untuk satu arena jumlah Wasit Juri yang ideal adalah 10 orang, 2 Ketua dan 2 Dewan. Pertandingan dipimpin oleh 1 Wasit dan dinilai oleh 3 Juri.

1. Wasit memiliki wewenang untuk memimpin pertandingan, termasuk mengumumkan awal pertandingan, skorsing, dan akhir pertandingan.
2. Untuk menghentikan pertandingan ketika diketahui adanya cedera, penyakit, atau ketidakmampuan Atlet untuk melanjutkan.
3. Menghentikan pertandingan jika menurut Wasit telah terjadi pelanggaran, atau untuk menjamin keselamatan Atlet.
4. Untuk mendapatkan bantuan dari Juri untuk insiden yang tidak jelas.
 - a. Wasit akan menuju ke KP untuk meminta bantuan Juri.
 - b. Setelah disetujui, Wasit akan berdiri di sebelah kiri Ketua, menghadap Arena.
 - c. Wasit akan mengangkat tangan kanan ke atas sementara announcer memberi tahu Juri tentang masalahnya (jatuhan / pelanggaran)
 - d. Setelah Ketua meniup peluit, Wasit akan menurunkan tangannya dan melihat keputusan Juri.
 - e. Wasit akan kembali ke gelanggang setelah mengkonfirmasi hasilnya dengan Ketua.
5. Mengeluarkan peringatan dan menjatuhkan sanksi.
6. Untuk memperbaiki sabuk pesilat.
7. Untuk mengumumkan pemenang.
8. Kewenangan Wasit tidak hanya terbatas pada gelanggang saja tetapi juga pada seluruh perimeter langsung termasuk mengontrol perilaku Pelatih, Atlet lain, atau bagian dari rombongan Atlet, yang hadir di area pertandingan.
9. Wasit harus memberikan semua perintah.
10. Berkonsultasi dengan Juri ketika ada keraguan dalam pengambilan keputusan.

Juri

1. Tunjukkan objektivitas dan keadilan di seluruh partai pertandingan
2. Harus peduli dan mengindahkan aturan serta standar penilaian yang ditentukan.
3. Hindari opini atau bias pribadi saat melakukan penilaian.
4. Memilih pemenang dengan memberikan poin.
5. Harus tahu cara memberikan poin menggunakan sistem digital dan manual.

Sekretariat Kompetisi

1. Membantu dalam aspek administrasi pelaksanaan lomba.
2. Pastikan semua dokumen dan barang yang diperlukan sudah siap sebelum acara
3. Pastikan bahwa jadwal kompetisi dibagikan kepada semua tim yang berpartisipasi sebelum dimulainya pertandingan pertama.
4. Memberikan laporan pertandingan lengkap untuk semua tim yang berpartisipasi di akhir pertandingan.

Sekretariat

- Perbarui skor dan pemenang setiap pertandingan dalam jadwal pertandingan

Sekretariat berjalan

1. Dapatkan hasil dari sekretariat di gelanggang dan pembaruan pada diagram alur dan papan skor
2. Siapkan formulir pertandingan untuk pertandingan mendatang
3. Acara hari terakhir
 - Kompilasi semua hasil di penghujung hari
 - Perbarui hasil dan pemenang bila memungkinkan
 - a. Identifikasi pemenang medali untuk setiap kategori
 - b. Selesaikan penghitungan medali untuk setiap Provinsi / kontingen
 - c. Identifikasi pemenang keseluruhan

Perlengkapan Kepala Sekretariat

Table 1. Perlengkapan Kepala Sekretariat

No.	Item	Jumlah
1	Jadwal Kompetisi	1 untuk setiap arena
2	Flowchart Kompetisi (skema)	1
3	Papan Skor	1
4	Meja	2
5	Printer	2
6	Kertas	1 rim
7	Pena	4

8	Laptop	2
9	Mikrofon	2
10	Baterai	4 pasang
11	Stopwatch	2
12	Gong & pemukul gol	1
13	Clapper	1

Komposisi Tim

Berikut susunan tim jika menggunakan **Sistem Manual**, berikut role untuk 1 arena:

- 1x sekretariat berjalan
- 2x announcer
- 1x pencatat waktu
- 1x petugas operator / pemukul gong
- 2x penimbangan ulang/ penyimpanan body protector

Berikut susunan tim jika menggunakan **Sistem Digital**, berikut role untuk 1 gelanggang:

- 1x announcer
- 1x pencatat waktu
- 1x pemukul gong
- 2x penimbangan ulang / penyimpanan body protector
- 1x operator

Peran & Tugas Announcer

- Pengumuman selama Pertandingan
- Memanggil atlet untuk menimbang ulang (di akhir ronde 1)
- Memanggil atlet untuk melapor ke gelanggang (di akhir ronde 3)

Pengumuman untuk Kategori Pertandingan

1. Panggilan Wasit dan Juri agar Wasit Juri masuk gelanggang untuk bertugas
 - “Dari Gelanggang__. Untuk Pertandingan nomor__, kategori (Usia dini, Pra- Remaja, Remaja, Dewasa), (Pria / Wanita), Kelas (Berat), akan dipimpin oleh Wasit__ dan dibantu oleh: Juri 1__, Juri 2__, Juri 3__. Panggilan Wasit-Juri
2. Panggilan Pertama untuk pesilat memasuki gelanggang (3 panggilan dengan interval 30 detik)

- “Dari gelanggang__. Panggilan pertama untuk Pesilat dari sudut Merah atau Biru.”
3. Menghimbau agar atlet siap bertanding - ketika permainan saat ini telah menyelesaikan putaran 2 :
- “Dari gelanggang__. Untuk nomor Pertandingan__. Menyerukan Pesilat dari ___ di sudut Merah, dan Pesilat dari___ di sudut Biru. Harap siap untuk pertandingan Anda di gelanggang sekarang.”
 - “Dari gelanggang__. Untuk seni (usia dini, Pra-Remaja, Remaja,Dewasa), (Pria /Wanita), (Tunggal /Ganda,Regu); panggilan untuk pesilat dari___ untuk segera memasuki gelanggang sekarang.”
4. Selama Pertandingan
- Verifikasi jatuhan – Jatuhan Sah / Jatuhan Tidak Sah
- “Jatuhan sah untuk pesilat dari sudut Merah/Biru”
 - “Jatuhan tidak sah”
5. Teguran / Peringatan
- “Teguran Pertama/Kedua untuk Pesilat dari sudut Merah/Biru”
 - “Peringatan Pertama/Kedua untuk Pesilat dari sudut Merah/Biru”
6. Hasil Pertandingan
- “Pertandingan ini dimenangkan oleh Pesilat dari sudut Merah/Biru dengan Menang Angka”
 - “Pertandingan ini dimenangkan oleh Pesilat dari Sudut Merah/Biru dengan Menang Tehnik (TKO).”
 - “Pertandingan ini dimenangkan oleh Pesilat dari sudut Merah/Biru karena Diskualifikasi Pesilat dari Sudut Merah/Biru.”
 - “Pertandingan ini dimenangkan oleh Pesilat dari sudut Merah/Biru dengan Menang Mutlak.”
 - “Pertandingan ini dimenangkan oleh Pesilat dari sudut Merah/Biru karena Wasit telah menghentikan pertandingan.”
 - “Pertandingan ini dimenangkan oleh Pesilat dari sudut Merah/Biru dengan Undur Diri.”

Pengumuman untuk Kategori Artistik

1. Pemeriksaan Senjata

"Untuk Kategori Seni, (Pria/Wanita), (Tunggal/Ganda), Memanggil semua Manajer Tim untuk seni (Tunggal / Ganda) untuk melapor di tempat pemeriksaan Senjata untuk pemeriksaan Senjata sekarang. Terima kasih."

2. Memanggil Juri - bagi Juri untuk memasuki gelanggang untuk bertugas

"Dari gelanggang____ Untuk Kategori Seni (Pria/Wanita), (Single/Double/Team), juri yang bertugas sebagai berikut: Juri 1 ___, Juri 2 ___, Juri 3 ___, Juri 4 ___, Juri 5 ___, Juri 6 ___, Juri 7 ___, Juri 8 ___, Juri 9 ___, Juri 10 _____. Panggilan Juri."

3. Memanggil Atlet

"Dari gelanggang____ untuk Kategori Seni (Putra/Putri), (Tunggal/Ganda/Regu) panggilan (Nama Atlet asal dari) di sudut Biru. Dan panggilan (Nama Atlet dari Provinsi) di sudut Merah. Silakan memasuki gelanggang sekarang."

Pencatat waktu

- Waktu akan berhenti setiap kali Wasit menghentikan pertandingan
- Pencatat waktu akan memukul gong untuk menunjukkan awal dan akhir setiap putaran
- Pencatat waktu akan menepuk clapper pada 50 detik selama waktu istirahat untuk menunjukkan bahwa atlet harus kembali ke arena untuk babak berikutnya
- Saat atlet jatuh, gunakan stopwatch lain untuk mencatat waktu medis 3 menit.

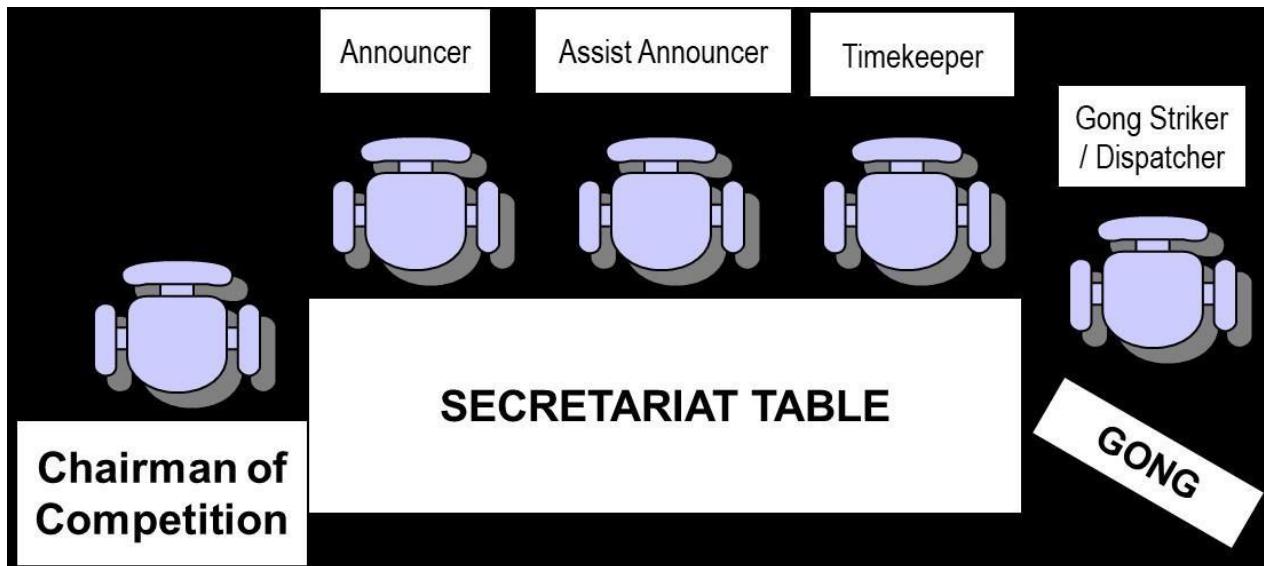
Pemukul gong / Pengumpul nilai

(Sistem Manual)

- Dalam situasi listrik/sistem mati, Juri harus menuliskan skor secara manual pada formulir yang ditentukan.
- Pengumpul nilai - setelah pertandingan berakhir harus mengumpulkan formulir penilaian mulai dari Juri 1 sampai Juri 3 dan memberikan form penilaian yang baru baru untuk pertandingan selanjutnya. Berikan semua lembar penilaian pada Dewan.

- Pemukul Gong - untuk memukul gong di awal dan akhir setiap babak.
(Sistem Digital)
- Pemukul Gong- untuk memukul gong di awal setiap babak dan di akhir setiap babak.

Figure 1. Meja Sekretariat



Pertemuan Teknik & Pengundian

Rapat dipimpin oleh International Technical Delegate (TD) atau Assistant Technical Delegate (ATD), didampingi oleh Ketua Pertandingan, dan perwakilan dari Panitia Penyelenggara. TD dan/atau ATD perlu hadir sepanjang sesi.

Proses Pengundian akan membutuhkan dukungan minimal 4 Personil Sekretariat. Pengundian adalah suatu proses yang menentukan urutan pertandingan bagi para atlet.

Prosesnya akan melibatkan kelompok orang berikut:

1. Wakil Panitia Penyelenggara
2. Pengarah Teknis
3. Manajer Tim dari semua tim yang berpartisipasi

Sebelum pengundian dimulai, Personil Sekretariat perlu melakukan hal berikut::

1. Announcer harus mengumumkan kategori yang akan dipilih.
2. Mengumumkan atlet peserta untuk kategori yang ada di undian.
3. Manajer Tim harus mengkonfirmasi kembali partisipasi atlet untuk setiap kategori.
4. Pengundian hanya dapat dimulai setelah mendapat konfirmasi dari semua manajer tim.

Proses Pengundian dapat dilakukan dengan cara:

1. Tim Sekretariat atau Satu Manajer Tim akan menarik untuk semua orang, hanya untuk kategori yang mereka ikuti atau
2. Setiap Manajer Tim dari provinsi peserta akan mengambil undian untuk atlet mereka sendiri TD yang ditunjuk akan memiliki keputusan untuk melakukan pengundian baik secara manual atau sistem digital.
3. Kemudian, pengundian untuk semua kategori tanding dan Seni dapat dilakukan setelah kesepakatan bersama.

Setelah Acara

Setelah pertandingan Pencak Silat berakhir, Tim Sekretariat perlu memastikan semua formular (Jadwal Harian & Hasil Pertandingan) dikompilasi dan dicatat dengan benar. Dan untuk menyiapkan Laporan pertandingan.

Pasal 2.1: Komposisi Tim

Ofisial

Ofisial di sini akan disebut sebagai "Manajer Tim" dan juga "Pelatih". Ofisial adalah peran penting bagi tim yang bersaing untuk berpartisipasi dalam pertandingan apa pun untuk memastikan kelancaran transaksi sebelum, selama, dan setelah kompetisi.

Manajer Tim adalah Penghubung dan jembatan, menyebabkan hal-hal terjadi untuk orang lain dan merangsang pengembangan tim melalui memelihara kepercayaan, rasa hormat dan kepemilikan bersama.

Kode Etik - Ofisial - Persyaratan

Manajer Tim diharuskan untuk:

1. Memahami sepenuhnya dan mematuhi Peraturan Pertandingan Pencak Silat Nasional;
2. Mengetahui dan memahami sepenuhnya proses dan praktek permainan dan pertandingan;
3. Mengetahui dan memahami cedera medis serta proses evakuasi medis;
4. Menghormati hak setiap individu untuk berpartisipasi dalam Pertandingan;
5. Mengembangkan hubungan timbal balik dan pemahaman dengan atlet yang didasarkan pada tanggung jawab (ditunjukkan dengan perilaku pribadi yang baik setiap saat);
6. Selalu menunjukkan sikap positif selama berlangsungnya pertandingan;

8. Bertanggung jawab atas semua atlet mereka selama pertandingan dan memastikan bahwa keselamatan adalah prioritas utama mereka;
9. Tidak menunjukkan perilaku yang tidak etis atau tidak dapat diatur (verbal atau non-verbal);
10. Tidak meneriaki dan menunjukkan perilaku tidak tertib kepada petugas pertandingan, penyelenggara, atau provinsi tuan rumah atas setiap perselisihan atas persaingan yang dilakukan;
11. Tidak ada pengelompokan dengan cara apapun dengan maksud untuk membuat kejuaraan gagal;
12. Tidak boleh mengancam panitia/penyelenggara, Wasit Juri, atlet, lawan, penonton, atau anggota masyarakat;
13. Dilarang mengunggah di media sosial (Facebook, Instagram, Twitter, dll) sehubungan dengan kompetisi dengan tujuan utama untuk mengutuk atau mencemarkan nama baik panitia / penyelenggara, jalannya pertandingan, Wasit-Juri, dan lain-lain.

Pelatih diharuskan untuk:

1. Mendidik pesilat dengan mengkomunikasikan ide dan konsep pertandingan pencak silat;
2. Meningkatkan kemampuan teknis pesilat dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan Pencak Silat;
3. Selalu menunjukkan perilaku pribadi yang baik selama pelaksanaan pertandingan;
4. Memastikan atletnya melakukan teknik yang aman dan benar selama pertandingan, tanpa niat untuk melukai lawan di sasaran yang tidak sah;
5. Memahami sepenuhnya dan mematuhi Peraturan Pertandingan Pencak Silat Nasional;
6. Mengetahui dan memahami sepenuhnya proses dan praktek permainan dan pertandingan;
7. Tidak meneriaki atau bersumpah kepada Wasit-Juri yang sedang bertugas yang dapat memicu perkelahian atau huru hara antar kontingen;
8. Tidak mempengaruhi tindakan atau keputusan Wasit-Juri yang memimpin pertandingan;
9. Tidak mengancam Wasit-Juri yang sedang libur atau bertugas yang mungkin bisa mempengaruhi pengambilan keputusan Wasit-Juri.

Atlet

Atlet di sini akan disebut sebagai "Pesaing". Semua peserta berpartisipasi dalam kejuaraan besar harus disertifikasi dan disahkan oleh asosiasi/federasi Pencak Silat nasional mereka dan Dewan Olimpiade Nasionalnya.

Kode Etik - Atlet

Semua Kompetitor dipercaya untuk:

1. Diikat oleh Peraturan & Regulasi Kompetisi Pencak Silat Nasional selama pertandingan;
2. Wajib menjunjung tinggi integritas Tata Tertib Kompetisi Pencak Silat Nasional, nama Pencak Silat, dan sebagai Pesilat;
3. Diwajibkan untuk mengetahui perkembangan baru dalam permainan Pencak Silat, dan melakukan upaya untuk memahami sistem poin;
4. Layak untuk dipercaya dalam semua yang mereka lakukan (dapat dipercaya);
5. Menghayati cita-cita luhur etika dan sportivitas serta selalu mengejar kemenangan dengan bermartabat (integritas);
6. Hidup dan bersaing secara terhormat, seperti; tidak berbohong, menipu, mencuri, atau terlibat dalam perilaku tidak jujur atau tidak sportif lainnya (kejujuran);
7. Memenuhi komitmen, seperti; melakukan apa yang mereka katakan akan mereka lakukan (keandalan);
8. Memperlakukan semua orang dengan hormat sepanjang waktu dan menuntut hal yang sama dari sesama pesilat lainnya;
9. Jangan terlibat dalam tindakan tidak sopan dalam bentuk apa pun termasuk kata-kata tidak sopan, gerakan cabul, komentar ofensif yang bersifat seksual atau rasial, omong kosong, ejekan, perayaan yang berlebihan, atau tindakan lain yang merendahkan individu atau olahraga;
10. Perlakukan permainan dan Wasit-Juri dengan hormat, dengan tidak mengeluh atau berdebat dengan panggilan atau keputusan Wasit-Juri selama atau setelah pertandingan.

Sumah untuk Pesilat

- **Pesilat adalah pribadi yang berakhhlak mulia**
- **Pesilat adalah orang yang menghormati sesamanya dan mencintai persahabatan dan perdamaian**
- **Pesilat adalah manusia yang selalu berpikir dan bertindak positif, kreatif dan dinamis**
- **Pesilat adalah pejuang yang menjunjung tinggi kebenaran, kejujuran dan keadilan, serta selalu tabah dalam**

Pasal 2.2: Melanggar Kode Etik

Semua orang terakreditasi yang terlibat dalam acara Pencak Silat terikat oleh Peraturan & Peraturan Kompetisi Pencak Silat Nasional selama periode permainan.

Setiap personel yang ditemukan melanggar Kode Etik, Komite Disiplin akan bertindak sesuai dengan keseriusan kasus tersebut.

Prosedur berikut harus dipatuhi sesuai:

1. Laporan kasus harus dikeluarkan terhadap pelaku (dengan mengisi Formulir Laporan Insiden).
2. Delegasi Teknis yang bertugas akan mengambil dan mendiskusikan lebih lanjut dan merekomendasikan tuntutan kepada IPSI untuk tindakan lebih lanjut yang akan diambil.
3. IPSI akan mengeluarkan hukuman tersebut.
4. Pelaku dapat mengajukan banding atas kasusnya dengan Biaya Banding sebesar USD 500 yang harus dibayarkan kepada IPSI.
5. Sebuah komite independen yang dibentuk oleh IPSI akan meninjau kembali kasus tersebut. Jika banding diterima, tuduhan akan dicabut.
6. Namun, jika banding dan peninjauan kembali ditolak, dan pelanggar ingin mengajukan banding lagi, akan dikenakan Biaya Banding Ulang sebesar USD 1000.
7. Dan kelompok komite yang berbeda yang dibentuk oleh federasi akan meninjau kembali kasus tersebut.

Keputusan panitia yang dibentuk bersifat final

Figure 2. Incident Report Form

**INTERNATIONAL PENCAK SILAT FEDERATION
INCIDENT REPORT FORM**

INFORMER'S DETAILS		
Reported by		
Position		
Date of Report		
Contact Details	(Email)	(Mobile)
Signature		
INCIDENT DETAILS (please describe the incident occurs)		
Date of Incident	Time of Incident (Local Time Zone)	
Name of Event		
Location		
Incident Description (how the incident happened, factors leading to the incident, what took place, etc)		
Involved any relevant groups?	YES / NO (please circle) If yes, please state: _____	
FOR INTERNATIONAL PENCAK SILAT FEDERATION FOLLOW-UP		
Report Accepted by Name & Position		
Signature		
Action to be Taken		

Pasal 3 : Honorarium Petugas Teknis

Berikut adalah pedoman Honorarium Ofisial Teknis yang bertugas pada suatu pertandingan:

Single Event- Pertandingan Besar (Kejuaraan Dunia)

Tingkat	Jumlah
Kelas I (Ketua Kompetisi)	USD100 / hari (Dibayar untuk Penyegaran & Hari Acara)
Kelas II (Ketua Dewan & Kompetisi)	USD80 / hari (Dibayar untuk Penyegaran & Hari Acara)
Kelas III (Wasit Juri)	USD60 / hari (Dibayar untuk Penyegaran & Hari Acara)
Komisaris Protest	USD100 / hari (Dibayar hanya untuk Hari Acara)

Multi Event (SEA Games, Asian Games, Olimpiade)

Tingkat	Jumlah
Kelas I (Ketua Kompetisi)	Berdasarkan Dewan Olimpiade Nasional (NOC) Provinsi Tuan
Kelas II (Ketua Dewan & Kompetisi)	Berdasarkan Dewan Olimpiade Nasional (NOC) Provinsi Tuan
Kelas III (Wasit Juri)	USD100 / hari (Dibayar untuk Penyegaran & Hari Acara)
Komisaris Protest	Berdasarkan Dewan Olimpiade Nasional (NOC) Provinsi Tuan

* Penerbangan untuk Petugas Teknis Nasional yang bertugas akan dilakukan oleh Panitia Penyelenggara.

Pasal 4 : Kriteria Penghargaan Wasit-Juri Terbaik

Berikut adalah kriteria Wasit-Juri yang bertugas untuk diberikan penghargaan:

- Pakaian yang tepat
- Adil dalam pengambilan Keputusan
- Performa bagus saat bertugas
- Mematuhi kode etik

Pasal 5 : Kebugaran & Persyaratan

Kesehatan fisik

Aktivitas fisik atau olahraga dapat meningkatkan manfaat kesehatan, dan itu akan membantu Petugas Teknis dalam menjalankan tugasnya saat memimpin pertandingan.

Berikut ini adalah tes kebugaran yang harus mereka pertahankan agar tetap fit dan petugas Teknis wajib menjalani Tes Kebugaran Jasmani selama musim kompetisi.

Table 2. Test Kebugaran Jasmani

Test Kebugaran	Persyaratan
Sit-up	Untuk mencapai persyaratan minimum menurut kelompok umur.
Push-up	Untuk mencapai persyaratan minimum menurut kelompok umur.
2.4 KM Lari	Untuk mencapai persyaratan minimum menurut kelompok umur.
Uji Reaksi	<12 ketukan (reaksi rata-rata 5 detik per ketukan)
Beep Test	Pria - minimal level 6 untuk lulus Wanita - minimal level 5 untuk lulus

Kategori Usia

Kategori usia saat ini adalah selisih 10 tahun. Hal ini untuk lebih membedakan kelompok usia yang berbeda untuk Petugas Teknis, dan untuk menilai hasil penilaian fisik mereka dalam pencocokan kinerja-ke-usia.

Table 3. Kategori Usia

Kelompok	Umur
Kelompok 1	21 - 30 tahun
Kelompok 2	31 - 40 tahun
Kelompok 3	41 tahun ke atas

Poin dan Nilai

Petugas Teknis diwajibkan untuk mencapai poin kelulusan minimum untuk Tes Kebugaran Jasmani yang terdiri dari Sit-up, Push-up, Lari 2.4 Km sesuai dengan format tabel yang tertera berdasarkan kategori usia mereka.

Table 4. Kategori Usia

Tipe Kelas	Total Poin (Pria)	Total Poin (Wanita)
Kelas A	> 80	> 85
Kelas B	> 70	> 75
Kelas C	> 60	> 60
Kelas D	> 50	> 55

Test Kebugaran Dasar

Push Up

Push up adalah jenis olahraga kalestenik (bentuk latihan dengan memaksimalkan berat badan sendiri)

dengan posisi tengkurap. Dengan menaikan dan menurunkan badan menggunakan badan, latihan ini merupakan penguatan ketahanan badan bagian atas.



Wasit Juri perempuan diperbolehkan melakukan push up yang telah dimodifikasi



Untuk Laki-laki, berikut ini persaratannya:

Table 5. Push Up (Pria)

Kelompok Usia PENGULANGAN	1 (21-30 Tahun)	2 (31-40 Tahun)	3 (Diatas 41 Tahun)
	TOTAL		
57	2		
56	2		
55	2		
54	24	25	
53	23	24	
52	23	24	
51	23	24	
50	23	23	
49	22	23	
48	22	23	25
47	22	23	24
46	22	22	24
45	21	22	23
44	21	22	23
43	21	22	23
42	21	21	23
41	20	21	22
40	20	21	22
39	20	21	22
38	20	20	22
37	20	20	21
36	19	20	21
35	19	20	21
34	18	20	21
33	18	19	20
32	18	19	20
31	17	18	20
30	17	18	20
29	17	18	20
28	16	17	19
27	16	17	19
26	16	17	18
25	15	16	18
24	15	16	18
23	15	16	17
22	14	15	17
21	13	15	17
20	12	15	16
19	11	14	16
18	10	13	16
17	9	12	15
16	8	11	15
15	6	10	15
14	4	9	14
13	2	8	13
12	1	6	12
11	0	4	11
10	0	2	10
9	0	1	9
8	0	0	8
7	0	0	6
6	0	0	4
5	0	0	2
4	0	0	1

Untuk Perempuan, berikut ini persaratannya:

Table 6. Push Up (Wanita)

Kelompok Umur	(1) 21-30 Th	(2) 31-40 th	(3) 41 th lebih
	Pengulangan	Total Score	
44	25		
43	24		
42	24		
41	24		
40	24		
39	23		
38	23	24	
37	23	24	
36	23	24	
35	22	23	
34	22	23	
33	22	23	
32	22	23	
31	21	22	25
30	21	22	24
29	21	22	24
28	21	21	24
27	20	21	23
26	20	21	23
25	20	20	23
24	19	20	22
23	19	20	22
22	19	19	22
21	18	19	21
20	18	19	21
19	18	18	20
18	17	18	20
17	16	18	19
16	15	17	19
15	15	16	18
14	10	15	18
13	5	15	17
12	1	10	16
11	0	5	15
10	0	1	15
9	0	0	10
8	0	0	5
7	0	0	1

Sit-up

Sit up adalah Latihan ketahan perut untuk menguatkan , memperketat dan menyegarkan otot perut. Latihan ini untuk menguji kekuatan dan ketahanan perut.



Pasal 6: Pakaian Resmi dalam Pertandingan Pencak Silat

- Atlet dan Pelatihnya harus mengenakan pakaian resmi sebagaimana ditentukan di sini.
- Petugas Teknik dapat memberhentikan ofisial atau pesilat yang tidak mematuhi peraturan ini.

Wasit Juri

1. Wasit Juri harus memakai seragam standar putih dengan sabuk kuning. Seragam ini wajib dipakai di semua kejuaraan.
2. Seragam putih standar seperti di bawah ini:
 - a. Logo Federasi Pencak Silat Nasional di Dada Kanan
 - b. Logo Wasit Juri di Dada Kiri
 - c. Wasit Juri Wanita yang berhijab wajib memakai kerudung putih polos (tanpa peniti)
 - d. Ikat sabuk, di mana simpul harus berada di sisi kiri



Delegasi Teknis, Ketua Pertandingan dan Komisaris Protes

1. Pakaian resmi adalah sebagai berikut:
 - a. Blazer hitam polos single-breasted
 - b. Kemeja putih polos lengan Panjang
 - c. Dasi Merah/Hitam tanpa tiepin
 - d. Celana hitam slim fit polos tanpa digulung Panjang harus sampai mata kaki
 - e. Kaus kaki hitam polos, dengan sepatu formal hitam
 - f. Ofisial wanita boleh memakai kerudung hitam polos

Untuk acara multi-event di mana seragam lintas-olahraga disediakan untuk semua Wasit dengan biaya LOC dengan nuansa & tampilan acara tertentu.

Seragam resmi Wasit Juri dapat diganti dengan seragam umum tersebut, asalkan diminta secara tertulis kepada IPSI oleh penyelenggara acara dan secara resmi disetujui oleh IPSI.

Namun, warna yang disukai untuk seragam umum adalah Beige.



Wasit-Juri harus mencocokkan pakaian dengan sepasang sepatu seni bela diri hitam.



Atlit / Pesilat

1. Pesilat harus memakai Seragam Pencak Silat hitam standar tanpa garis, tidak berbentuk pipa, atau bordir pribadi selain yang diizinkan secara khusus oleh IPSI. Kelonggaran panjang seragam sampai dengan pergelangan tangan dan mata kaki adalah ± 2cm.
2. Logo IPSI di dada kanan, dan Federasi Nasional di dada kiri. Logo tidak boleh melebihi diameter 10cm.
3. Untuk logo sponsor akan ditempatkan di lengan kanan, dimana ukuran logo sponsor tidak boleh melebihi ukuran badge IPSI. Logo tidak boleh melebihi diameter 10 cm.
4. Lambang provinsi atau bendera provinsi akan dikenakan di lengan kiri seragam.
5. Lengan baju dan celana tidak boleh digulung.
6. Nama provinsi bisa berada di bagian punggung baju dengan ukuran tidak melebihi panjang 35 cm, dan lebar 25 cm. Tidak ada ketentuan untuk warna dan bentuk huruf.
7. Pesilat diberikan waktu 3 menit untuk mengganti seragam silat yang baru jika seragam silatnya (atas atau bawah) robek dan memperlihatkan kulitnya dengan jelas. Setelah 3 menit habis, Teguran I akan dikeluarkan oleh Wasit. Wasit akan mengumumkan



kepada Dewan tentang Teguran I dan mencatatnya. Wasit kemudian akan mengumumkan kepada Timekeeper untuk memulai hitungan mundur 2 menit. Jika Pesilat melakukan hitungan mundur kurang dari 2 menit, tidak ada poin yang akan dikurangi. Namun, jika pesilat atlet membutuhkan waktu lebih lama dari waktu yang diberikan (maksimal 5 menit), pesilat akan diberikan Peringatan I. Apabila pesilat masuk ke gelanggang lebih dari 10 menit akan dikenakan Peringatan III atau diskualifikasi. Ketua Pertandingan akan mengumumkan dengan jelas ketika pesilat masuk ke gelanggang

Time	Penalty
0.00 menit sd 3.00 menit	Tidak ada hukuman
3.01 menit sd 5.00 menit	Teguran 1 (-1 poin)
5.01 menit sd 10.00 menit	Peringatan 1 (-5 point)
Lebih dari 10.00 menit	Peringatan 3 (Diskualifikasi)

8. Pesilat harus menjaga rambut mereka bersih dan dipotong sepanjang tidak menghalangi kelancaran pertandingan. Gulungan rambut dan jepit rambut logam dilarang. Pita, manik- manik, kilau, dan aksesoris lainnya juga dilarang. Karet gelang untuk mengikat rambut diperbolehkan.
9. Pesilat harus memiliki kuku yang pendek dan tidak boleh memakai benda logam atau benda lain yang dapat melukai lawannya.
10. Perlengkapan pelindung berikut ini wajib:

- a. Pelindung tubuh - satu atlet memakai warna merah dan yang lainnya memakai warna biru
- b. Pelindung kemaluan – merupakan perlengkapan pribadi

No.	Item	Image	
a.	<ul style="list-style-type: none"> Body Protector (Biru-merah) Sabuk Merah & Biru tidak akan diberikan, karena warna telah ditunjukkan (dilapisi) pada rompi itu sendiri. Pergantian Body Protector selama pertandingan karena robek atau rusak yang dapat melukai atlet saat menerima serangan, harus segera dilakukan. Pergantian harus dilakukan dalam 3- menit 		
b.	Pelindung	 <p>Pelindung laki-laki</p>  <p>Pelindung Perempuan</p>	

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

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

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



13. Untuk pesilat yang bertanding dalam kategori Tunggal dan Ganda - atlet harus melengkapi pakaianya dengan satu set Tanjak dan Samping.
14. Untuk pesilat yang bertanding dalam kategori Regu - atlet harus melengkapi pakaianya dengan sabuk putih selebar 10 cm, dililitkan di pinggang, dan tidak diikat. Baju silat tidak boleh dimasukkan ke dalam celana silat
15. Pesilat wanita yang berhijab (Jilbab) hanya boleh mengenakan hijab berwarna hitam dan harus diikat dan diikat simpul (sesuai Panah Merah & Gambar 3). Jilbab hitam polos diperbolehkan untuk pesilat wanita dan harus Disetujui IPSI.



Atlet tanding dengan body protector



Atlet TGR Putera (A), Puteri (B), Puteri Berjilbab (C)



Atlit Kategori Seni : Tunggal dan Ganda diperbolehkan memakai pakaian dengan 1 warna (atasan & bawahan) serta samping dan ikat kepala (tanjak)

Atlit yang mengenakan pakaian dengan warna yang berbeda pada atasan dan bawahan akan dikenakan hukuman pengurangan nilai 0,5 untuk pakaian tidak sesuai.

Pelatih

1. Pelatih selama pertandingan harus mengenakan Seragam Pencak Silat hitam standar tanpa garis, pipa atau sulaman pribadi selain yang diizinkan secara khusus oleh IPSI. Kelonggaran panjang seragam sampai dengan pergelangan tangan dan mata kaki adalah ± 2cm.
2. Logo IPSI di dada kanan, dan Federasi Nasional di dada kiri. Logo tidak boleh melebihi diameter 10cm.
3. Untuk logo sponsor akan ditempatkan di lengan kanan, dimana ukuran logo sponsor tidak boleh melebihi ukuran badge IPSI. Logo tidak boleh melebihi diameter 10cm.
4. Lambang provinsi atau bendera provinsi akan dikenakan di lengan kiri seragam.
5. Nama provinsi bisa berada di bagian punggung baju dengan ukuran tidak melebihi panjang 35 cm, dan lebar 25 cm. Tidak ada ketentuan untuk warna dan bentuk huruf.
6. Pelatih wanita yang mengenakan Hijab (Jilbab) hanya boleh mengenakan hijab berwarna...hitam



Penjelasan:

1. Akan ada pemeriksaan bagi atlet dan pelatih sebelum berangkat dari Ruang Tunggu ke gelanggang.
2. Jika seorang atlet memasuki gelanggang dengan pakaian yang tidak sesuai, dia akan diberikan waktu untuk memperbaikinya sebelum masuk gelanggang.
3. Bahan untuk seragam kategori Match (Tanding) sebaiknya adalah Katun Jepang, hal ini dikarenakan daya tahan kainnya.
4. Tidak boleh ada saku pada celana silat yang digunakan atlit ketika bertanding
5. Pelatih harus mempersiapkan setidaknya 1 pasang seragam silat di kotak pelatih selama Pertandingan berlangsung
6. Tidak ada persyaratan jenis kain seragam untuk kategori Artistik (Seni). Keseragaman akan didasarkan pada pedoman standar dan aturan yang ditetapkan

Pasal 7: Singkatan

Berikut ini adalah istilah-istilah yang digunakan oleh Wasit selama memimpin pertandingan Pencak Silat. Petugas Teknis yang bertugas diwajibkan untuk mempelajari istilah-istilah yang digunakan untuk memastikan bahwa mereka memiliki hubungan timbal balik dengan semua petugas Teknis yang bertugas dan menguasai pertandingan sepenuhnya.

BAHASA	ENGLISH
Bersedia/Sedia	Ready
Mulai	Start
Berhenti/Henti/Ti	Stop
Hormat	To Respect
Pasang	On Guard
Langkah	Step Pattern
Lawan	To Fight
Bendera	Flag
Wasit	Referee
Juri	Jury
Ketua Pertandingan (KP)	Competition Chairman
Dewan	Council
Merah	Red
Biru	Blue
Kuning	Yellow
Hitam	Black
Putih	White
Ikat	Head Gear
Kepala/Tanjak/Tengkolok	
Samping	Sarong (Cloth)
Sabuk/Bengkung	Sash
Keris	Kris
Songkok	Oval Brimless Hat
Sudut	Corner
Tunggal	Single
Ganda	Double
Regu	Team
Solo Bebas	Solo Creative
Tanding	Match
Seni	Artistic
Tendang	Kick
Tumbuk	Punch
Tarik	Pull
Tolak	Push
Sah	Valid
Tak/Tidak Sah	Invalid

Pasal 8 : Menghitung dari Satu (1) sampai Sepuluh (10)

Bahasa	Angka	English	Bahasa
Satu	1	One	Satu
Dua	2	Two	Dua
Tiga	3	Three	Tiga
Empat	4	Four	Empat
Lima	5	Five	Lima
Enam	6	Six	Enam
Tujuh	7	Seven	Tujuh
Delapan	8	Eight	Delapan
Sembilan	9	Nine	Sembilan
Sepuluh	10	Ten	Sepuluh



Pasal 9 : Aba-aba dalam Pertandingan

1. Aba-aba 'SEDIA' (Bersiap-siap) digunakan untuk memperingatkan atlet dan semua petugas pertandingan untuk bersiap-siap saat pertandingan akan dimulai. Aba-aba harus digunakan sepanjang pertandingan.
2. Aba-aba 'MULAI' (Mulai) digunakan setiap kali pertandingan dimulai atau dilanjutkan. Aba-aba ini digunakan bersama dengan isyarat tangan.
3. Aba-aba 'TI' (Stop) digunakan untuk menghentikan pertandingan. "Ti" berasal dari kata "Henti" atau "Berhenti" yang artinya Berhenti.
4. Aba-aba 'PASANG', atau 'LANGKAH' digunakan sebagai panduan.
5. Awal dan akhir setiap babak ditandai dengan pukulan pada Gong.

Penjelasan:

1. Saat memulai pertandingan, Wasit terlebih dahulu memanggil para pesilat ke garis mulai mereka.
2. Ketika Wasit memberikan aba-aba "SEDIA" kedua lengan harus lurus ke depan (sepanjang lengan) di antara kedua pesilat, bertindak sebagai penghalang.
3. Saat memulai kembali pertandingan, Wasit harus memeriksa apakah kedua pesilat sudah benar-benar tenang. Pesilat yang melompat-lompat atau gelisah harus dihentikan sebelum pertandingan dapat dimulai kembali. Wasit harus memulai kembali pertandingan dengan penundaan minimum.
4. Pertandingan akan dimulai kembali pada posisi yang sama di mana Wasit berhenti.
5. Pertandingan akan dimulai kembali di tengah arena setelah pesilat mendapat perawatan luka, verifikasi Juri, KP memanggil wasit, dan permintaan VAR / protes.

Aba-Aba Wasit (Sinyal tangan)

"Para ofisial penting dalam setiap olahraga, tetapi mereka memiliki arti tambahan dalam olahraga tarung. Kesalahan wasit dalam pertandingan bisbol dapat membuat tim menang, tetapi kesalahan wasit dalam seni bela diri campuran dapat memiliki konsekuensi yang jauh lebih mengerikan." - Anonim.

Etika Wasit Juri Pencak Silat

1. Ketika Anda "berpikir" Anda melihat sesuatu, Anda tidak melakukannya.
 - Tidak ada panggilan bukanlah hal yang positif. Tetapi sebagian besar pemberi tugas, koordinator, dan pengamat akan memberi tahu Anda bahwa gagal menyebut sesuatu yang memang terjadi lebih dapat diterima daripada menyebut sesuatu yang Anda tidak yakin telah terjadi.
 - Lihat apa yang Anda panggil dan panggil hanya apa yang Anda lihat. Titik.
2. Menjaga pertandingan terus berlangsung.
 - Apa yang tidak dapat diterima adalah bahwa ofisial menjadi penyebab pertandingan berlangsung lama.
3. Jika ragu, lakukan apa yang diharapkan.
 - Bagaimanapun, jangan mencoba lari dari pertandingan atau mengangkat bahu.
 - Ketika panggilan diperlukan, lakukan apa yang diharapkan dan lakukan panggilan atau keputusan dengan hati nurani yang bersih.
4. Jawab pertanyaan, bukan pernyataan.
 - Pernyataan tidak membutuhkan jawaban dari Ofisial.
5. Lanjutkan pertandingan setelah terjadi kesalahan.
 - Sementara peserta harus menerima hasil keputusan dan pertandingan dilanjutkan, petugas juga jangan mengingat terus kesalahan yang terjadi.
6. Jangan melintas di garis laga pesilat ketika pertandingan berlangsung atau mengganggu ritme pertandingan jika tidak perlu.
 - Jangan menjadi petugas yang mencari sesuatu, segala jenis pelanggaran atau hukuman, agar terlihat seperti Anda "dalam pertandingan".
 - Petugas yang baik tahu kapan harus menghindar dan hanya memanggil apa yang perlu dipanggil

Mengikat sabuk dan aba - aba (gerakan tangan) dari wasit pada kategori tanding

Mengikat Sabuk



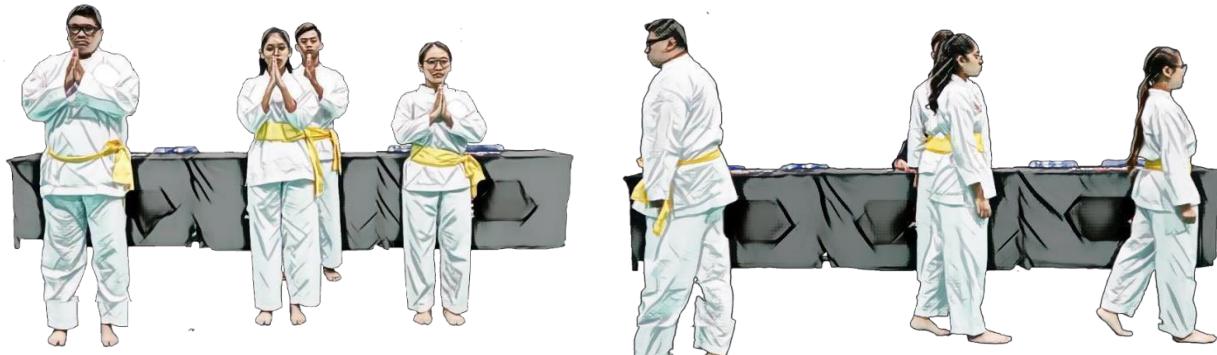
Hormat Ketua Pertandingan, dan penonton

Ketika memasuki gelanggang, wasit berada paling depan diikuti para juri

1. Masuk dari sebelah kanan
2. Berjajar menghadap Ketua Pertandingan dan hormat berdasarkan komando dari wasit.

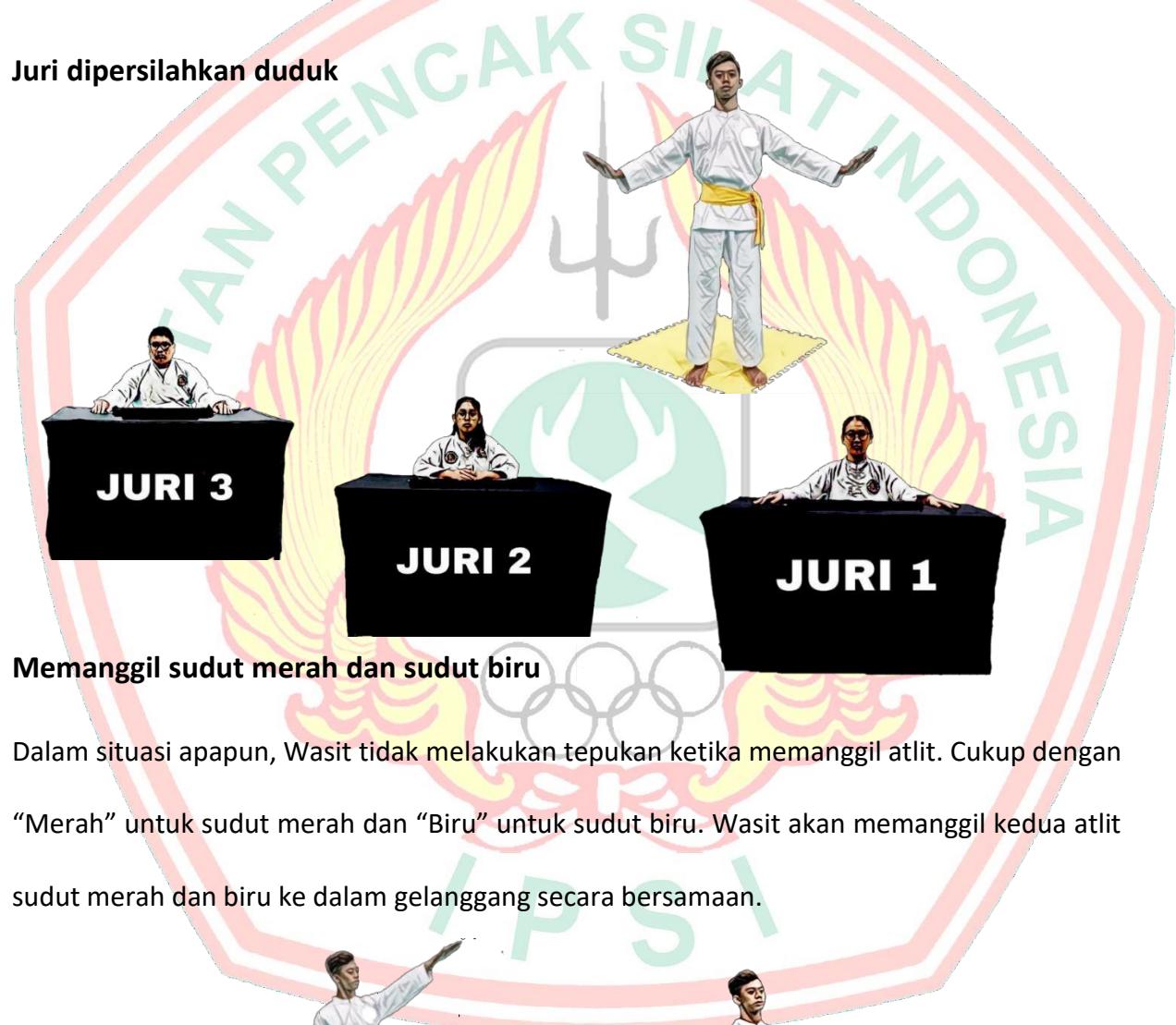


3. Ketika mendengar komando "pusing" atau "balik kanan" wasit juri akan melakukan 1 langkah kaki kiri ke depan dan putar badan menghadap penonton



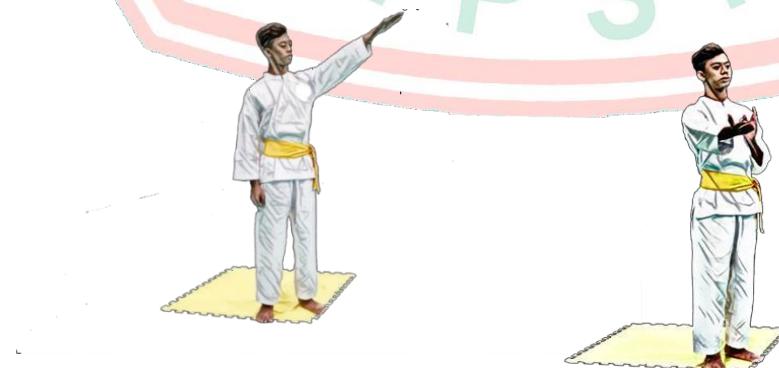
4. Kemudian berdiri tegak lurus dan hormat kepada penonton sebelum menuju kursi sesuai penugasan. Juri akan menuju kursi sesuai penugasan

Juri dipersilahkan duduk



Memanggil sudut merah dan sudut biru

Dalam situasi apapun, Wasit tidak melakukan tepukan ketika memanggil atlit. Cukup dengan “Merah” untuk sudut merah dan “Biru” untuk sudut biru. Wasit akan memanggil kedua atlit sudut merah dan biru ke dalam gelanggang secara bersamaan.

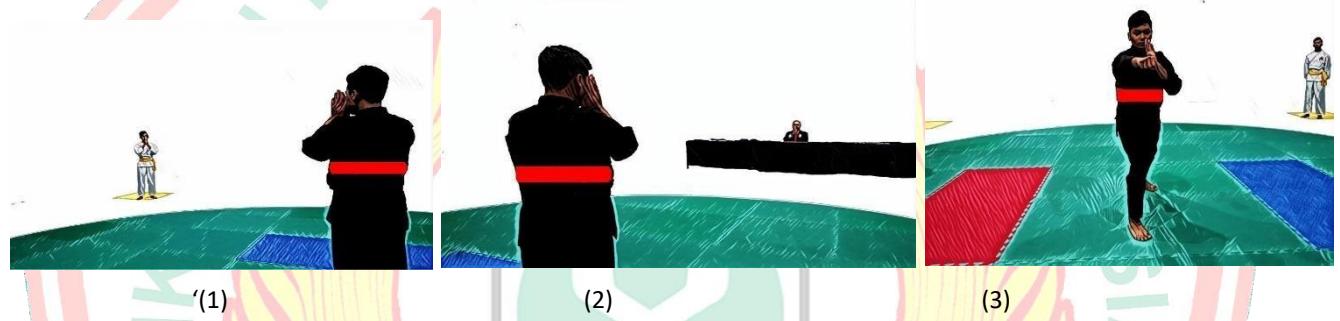


Memanggil pesilat memasuki gelanggang untuk Hormat dan melakukan 8 gerakan



Atlet bersiap di sudut pelatih (1). Atlet Hormat pada pelatih sebelum memasuki gelanggang (2)

- Pelatih diperbolehkan keluar dari kotak pelatih selama waktu istirahat untuk membantu atlit peregangan, mengeringkan body protector, keringat, dsb.
- Pelatih tidak diperbolehkan keluar dari kotak pelatih selama verifikasi, VAR, tindakan medis, atau pada waktu pesilat sedang ada di sudutnya dalam waktu pertandingan



Setelah memasuki gelanggang, pesilat hormat dulu kepada wasit (1), kemudian hormat kepada Ketua Pertandingan (2) dilanjutkan dengan memperagakan 8 gerakan silat (3).

Pengarahan Wasit







Langkah / Pasang



Melakukan serang bela

Wasit memperlihatkan tanda kedua kepalan tangan yang berada ketika kedua pesilat tidak melakukan gerakan atau teknik menyerang dalam waktu 10 detik



Kembali ke sudut pelatih untuk istirahat antar babak



Kembali dan keluar gelanggang – tugas selesai



Aba-aba untuk teknik jatuhuan

Jatuhuan

Wasit menahan waktu 3 detik untuk aba-aba jatuhuan



Jatuhuan tidak syah

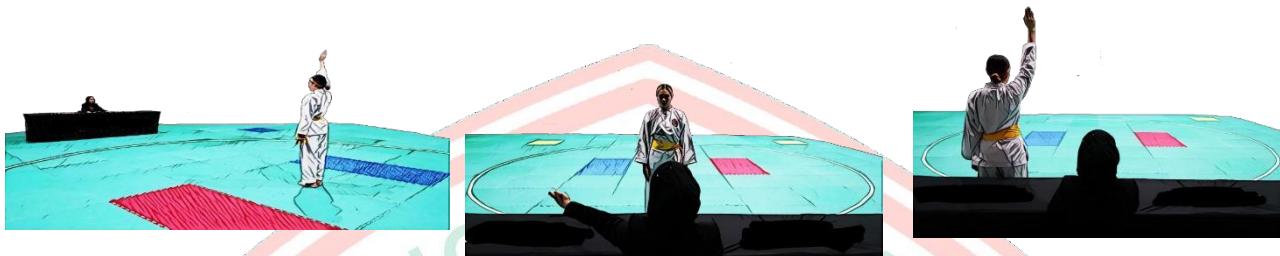
- Ketika melihat atlit melakukan semua teknik jatuhuan syah (tarikan, kuncian) Dewan segera melakukan hitungan 5 detik menggunakan alat hitungan mundur. Yang akan berbunyi pada hitungan ke-5, sebagai tanda pemberitahuan kepada wasit di gelanggang. Wasit akan memperlihatkan tanda "Jatuhuan tidak syah" jika proses jatuhuan tidak berhasil dilakukan dalam waktu 5 detik.
- Untuk atlit yang mencengkeram atau menyentuh lawan untuk melakukan teknik jatuhuan, namun terpeleset dan jatuh sendiri tanpa ada kontak dengan lawan, akan dianggap sebagai "Jatuhuan tidak syah". Wasit bisa meminta untuk melihat sistem VAR dalam rangka konfirmasi



Verifikasi Juri

Aba-aba oleh wasit untuk permintaan verifikasi juri untuk kasus :

1. Tehnik Jatuhan
2. Pelanggaran



- Dijawab KP : Lanjutkan verifikasi / tidak sah, lalu lanjutkan pertandingan.
- Wasit menjelaskan kenapa dia meminta verifikasi juri.
- Ketua Pertandingan akan mengumumkan jenis verifikasi yang diminta wasit.
- Wasit akan melanjutkan berdiri di sebelah kiri KP dan mengangkat lurus tangan kanan.
- Ketua Pertandingan akan meniup peluit sebagai aba-aba verifikasi mulai.
- Juri harus segera memutuskan setelah peluit ditiup.
- Wasit akan melanjutkan berdiri di sebelah kiri KP dan mengangkat lurus tangan kanan.
- Ketua Pertandingan akan meniup peluit sebagai aba-aba verifikasi mulai.
- Juri harus segera memutuskan setelah peluit ditiup.
- Ketika hasil verifikasi sudah ada, pelatih tidak boleh protes pada hasil verifikasi yang diminta wasit.
- Keputusan yang ditetapkan merupakan keputusan akhir dari sistem.
- Pengumuman untuk Verifikasi Juri akan dilakukan oleh KP berdasarkan permintaan wasit, seperti berikut ini :

Verifikasi Jatuhan

“Verifikasi Jatuhan!”

“Jatuhan sah / tidak sah!”

Verifikasi Hukuman

“Verifikasi hukuman untuk pelanggaran”

Ini termasuk serangan ke muka, kemaluan, serangan ke paha tanpa diikuti serangan sah lain, serangan langsung ke lutut, dan banyak lagi.

Aba-aba untuk Counterattack 2 detik

Aba-aba berikut digunakan untuk menunjukkan bahwa atlit telah melakulan counterattack lebih dari 2 detik. Counterattack dilakukan setelah 2 detik, tehnik dinyatakan tidak sah.



1. Langkah 1: Wasit akan menempelkan 2 jari pada pergelangan tangan kiri untuk menunjukkan waktu
2. Langkah 2: Wasit akan mengangkat tangan kanan dengan 2 jari ke atas untuk menunjukkan 2 detik

Keputusan Pemenang

Waktu pengumuman pemenang, wasit mengangkat tangan pemenang 3 detik dan hanya menghadap Ketua Pertandingan



Pasal 10 : Pelanggaran

Ada tiga kategori pelanggaran: Pelanggaran Ringan, Sedang dan Berat.

Pelanggaran Ringan

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

Pelanggaran Sedang

1. Berikut ini teknik yang menyebabkan pelanggaran sedang
 - a. Melakukan sikutan sambil menyentuh lawan
 - b. Melakukan dengkulian sambil menyentuh lawan
 - c. Mencengkeram leher.
 - d. Menendang atau menginjak paha lawan ketika lawan sedang berada di bawah
 - e. Melakukan rangkulan setelah memperoleh nilai jatuh sah
 - f. Memukul/ menendang setelah memperoleh nilai jatuh sah
 - g. **MELAKUKAN TARIKAN DENGAN 2 TANGAN PADA BODY PROTECTOR ATAU BAJU ATAU LENGAN. TARIKAN DENGAN 2 TANGAN TERSEBUT BISA PADA OBJEK YANG SAMA ATAU KOMBINASI DIANTARANYA DENGAN MAKSDU UNTUK MENJATUHKAN ATAU SAMBIL MENYERANG DENGAN TENDANGAN.**
2. Mencakar dan menarik rambut/kerudung lawan.
3. Menolak bangun setelah serangan sah dan wasit menghitung sd 9. Wasit akan

memberikan teguran untuk ulur waktu.

4. Ketidakberanian melawan, terlihat ketika atlit mengulur waktu untuk serang bela, seperti pura-pura sakit, cedera, dengan sengaja melepas pelindung mulut, ikatan rambut, membuka pelindung badan, dsb. Secara mencolok tidak mengikuti instruksi wasit dengan maksud mengulur waktu.
5. Menyerang lawan setelah bunyi gong atau tanda akhir babak lain nya. Atau suara wasit yang menghentikan pertandingan. Ketika setelah keluar aba-aba henti dari wasit dan masih ada serangan, dianggap sebagai pelanggaran
6. Hukuman dikenakan, ketika menghindari lawan dengan bersembunyi di belakang wasit tanpa menyentuh wasit
7. Secara mencolok tidak mengikuti instruksi wasit dengan maksud mengulur waktu.
8. Pesilat dengan sengaja melakukan salah bela (diving)
9. Serangan pada awalnya mengenai sasaran yang sah kemudian bergeser ke daerah pelanggaran

Pelanggaran Berat

1. Menyerang bagian tubuh yang tidak sah.
 - a. Leher, kepala dan kemaluan.
 - b. Serangan tunggal ke area paha tanpa ditindak lanjuti dengan serangan lain.
 - c. Upaya langsung untuk mematahkan sendi.
 - d. Tendangan langsung ke lutut
2. Menyerang dengan kepala (Head butt).
3. Melakukan sikutan sambil mencengkeram / memegang lawan
4. Melakukan dengkulan sambil mencengkeram / memegang lawan
5. Melakukan tendangan dari atas ke bawah (tendangan palu) setelah teknik guntingan
6. Hukuman dikenakan ketika menghindari lawan dengan bersembunyi di belakang wasit, dan/atau melakukan sentuhan / rangkul / pegangan / cengkraman / dorongan kepada wasit
7. Hukuman dikenakan ketika atlit / pelatih / manajer team secara sengaja menyentuh/merangkul/memegang/mendorong/mencengkeram wasit selama pertandingan.
8. Menyebabkan cedera pada lawan dengan menyerang sebelum/sesudah aba-aba Wasit Mulai/Ti.
9. Pile Driving (memancang 12 - 6). Jika lawan jatuhnya tidak leher terlebih dahulu pesilat yang melakukan tidak di diskualifikasi

10. Menggigit dan meludahi lawan. Menggigit dalam bentuk apapun termasuk pelanggaran.
11. Sambil berdiri menunjuk jari ke arah wajah / mata dari lawan.

Diskualifikasi

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

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

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

Pasal 11 : Peringatan & Hukuman

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

Binaan

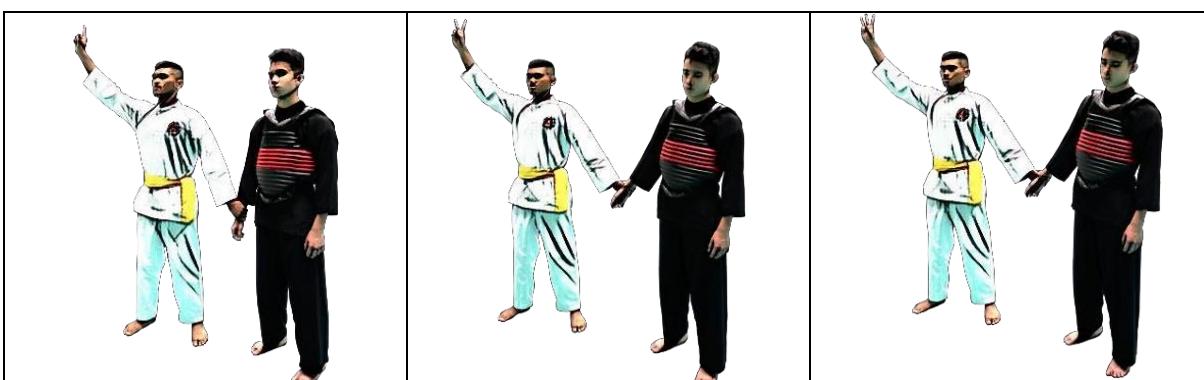
- Dikenakan bila terjadi pelanggaran ringan.
- Tidak ada poin yang akan dipotong / dikurangi

Akan ditambahkan secara berurutan untuk setiap pelanggaran ringan yang terjadi di babak yang sama. Akan diatur ulang di babak baru.



Contoh 1

Atlit keluar gelanggang pada babak 1, atlet akan diberi Binaan I. Dan ketika atlit melakukan pelanggaran ringan lagi di babak yang sama, atlet akan diberi Binaan II. Akan tetapi, ketika atlit melakukan pelanggaran ringan di babak 2, atlet akan diberi Binaan I lagi. Karena ketika ganti babak akan diatur ulang.



Contoh 2

Jika atlit keluar gelanggang pada babak 2 akan diberi Binaan I. Pada babak yang sama atlit melakukan pelanggaran ringan berbeda – tidak pola langkah – atlit akan diberi Binaan II. Dan, jika atlit melakukan pelanggaran ringan yang berbeda - mengepal kedua tangan- atlit akan diberi Teguran I.

Teguran

Teguran I (pengurangan 1 poin)

1. Dikenakan ketika seorang pesilat melakukan pelanggaran ringan untuk ketiga kalinya dalam babak yang sama.
2. Dapat diberikan segera apabila seorang pesilat melakukan pelanggaran berat tanpa menyebabkan cedera pada lawannya:
 - a. Kena selintas
 - b. Menyerempet
3. Langsung dikenakan ketika pesilat melakukan pelanggaran sedang.

Teguran II (pengurangan 2 poin)

- Diberikan ketika seorang pesilat melakukan pelanggaran lagi, setelah Teguran I dikeluarkan dalam babak yang sama.
- Akan diatur ulang di babak baru

Peringatan

Peringatan I (pengurangan 5 poin)

1. Dikenakan setelah seorang pesilat melakukan pelanggaran setelah menerima Teguran II pada babak yang sama.
2. Dikenakan apabila seorang pesilat melakukan pelanggaran berat yang mengakibatkan lawan cedera.
3. Kontak langsung
 - i. Memar terlihat
 - ii. Gigi patah
 - iii. Luka Terbuka

Peringatan II (pengurangan 10 poin)

Peringatan II akan dikeluarkan jika pesilat melakukan pelanggaran lain setelah Peringatan I dikeluarkan terlepas dari babak dalam pertandingan. Semua peringatan berlaku untuk seluruh babak dalam pertandingan.

Diskualifikasi (Peringatan III)

1. Dikenakan setelah seorang Pesilat melakukan pelanggaran setelah menerima Peringatan II pada babak yang sama.
2. Muntah di gelanggang karena serangan yang valid.
 - a. Hanya jika atlet muntah di gelanggang selama pertandingan.
 - b. Jika atlet muntah di antara babak, di ember di kotak sudut pelatih, itu dapat diterima.
3. Gagal memenuhi berat badan selama penimbangan.
4. Mengganti pakaian yang robek lebih dari 10 menit
5. Gagal dalam tes doping.
6. Tidak lulus pemeriksaan medis.
7. Pesilat yang menunjukkan kemarahannya (selama pertandingan, waktu istirahat atau setelah pertandingan):
 - a. Meninggalkan gelanggang dengan kesal
 - b. Menendang ember
 - c. Merusak peralatan pertandinganPesilat akan dipanggil kembali ke gelanggang. Pesilat akan langsung didiskualifikasi jika pesilat menolak untuk kembali setelah pemanggilan ketiga. Namun, jika pesilat kembali ke gelanggang sebelum pemanggilan ketiga, Pesilat akan diizinkan untuk melanjutkan pertandingan, dan Pesilat akan diberikan Peringatan I.
8. Pesilat yang melakukan aksi Pile-Driving, dimana lawan dilempar ke leher ke atas (namun jika lawan tidak jatuh dari leher ke atas, atlet yang melakukan tindakan tersebut tidak akan didiskualifikasi).
9. Pesilat yang melakukan aksi Suplex, dimana lawan dilempar ke leher ke atas (namun jika lawan tidak jatuh dari leher ke atas, atlet yang melakukan aksi tersebut tidak akan didiskualifikasi).
10. Pesilat yang menolak untuk melanjutkan pertandingan meskipun telah mendapat izin dari Petugas Medis yang menyatakan bahwa dirinya fit.
11. Menyerang lawan setelah bunyi gong atau tanda akhir babak lainnya. Atau suara wasit

yang menghentikan pertandingan. Ketika setelah keluar aba-aba henti dari wasit dan masih ada serangan, dianggap sebagai pelanggaran.

Hitungan Teknik

Wasit akan melakukan hitungan teknik ketika atlit tidak bisa bangun diakibatkan serangan sah.

Hitungan Tehnik akan dilakukan ketika wasit memberikan aba-aba sedia pada kedua atlit.

1. Waktu melihat pesilat tidak dalam keadaan sedia, wasit akan berkata “Pesilat, Sedia!” dua kali.
2. Jika atlinya tetap diam, wasit mulai melakukan proses Hitungan Tehnik
 - a. Tangan kiri menunjuk atlit yang cedera / tidak bangun
 - b. Tangan kanan bergerak melakukan hitungan 1 sd 9
 - c. Apabila bisa melakukan pola langkah dan dalam posisi SEDIA ketika sedang dilakukan Hitungan Tehnik, hitungan tetap dilanjutkan sampai dengan hitungan ke 9, setelah itu wasit akan memberikan Teguran I pada atlit yang dihitung
 - d. Apabila atlit tidak bisa bangun, hitungan akan dilanjutkan sd 10
3. Jika lawan melakukan serangan sah yang menyebabkan cedera, maka lawan tersebut akan menang teknik
4. Atlit akan dikenakan Peringatan III (Diskualifikasi) setelah 3 kali mendapatkan Hitungan Tehnik dalam babak yang sama. Hitungan Tehnik ke-3, wasit akan menyelesaikan hitungan sampai dengan 10 dan langsung memberikan tanda peringatan III
5. Untuk atlit yang tidak bisa bangkit setelah mendapat serangan sah, Wasit akan memanggil dokter / medis untuk memastikan apakah atlit fit / unfit untuk meneruskan pertandingan
 - a. Bila atlit fit dan menolak bangun setelah dipanggil “Pesilat, Sedia!” 3-kali, Wasit akan melakukan hitungan 1 sd 10, dan didiskualifikasi.
Bila atlit unfit, lawan akan memenangkan pertandingan dengan menang teknik
 - b. Jika atlit kejang, Wasit akan menghentikan Hitungan Tehnik, dan panggil dokter /medis yang akan memastikan pesilat fit/unfit untuk melanjutkan pertandingan
 - c. Jika atlit unfit, Wasit akan melanjutkan dengan hitungan teknik. Akan tetapi jika atlit bangun setelah “9” Wasit akan memberikan Teguran I. Jika atlit kelihatan tidak stabil, Wasit akan memanggil Dokter/Medis untuk memastikan pesilat fit/unfit untuk melanjutkan pertandingan

- Untuk atlit yang menolak bangun setelah mendapat serangan sah, namun di sana ada protes yang menyatakan serangan tersebut tidak sah, KP akan konfirmasi kepada wasit dan wasit akan meminta untuk melihat VAR kemudian memanggil dokter untuk memeriksa atlit.

Setelah melihat sistem VAR dan komisaris protes menyatakan bahwa itu adalah serangan sah. Jika dokter menyatakan bahwa atlit fit untuk bertanding, setelah dipanggil “pesilat, sedia!” selama 3 kali, maka atlit akan diberi Peringatan I (-5 poin) untuk ulur waktu. Jika dokter menyatakan unfit, maka atlit akan didiskualifikasi.



Serangan tidak sah



Mencakar muka



Pile Driving (12 - 6) & Suplex



Wasit menunjukkan aksi mengangkat & menghempas pada Pile-Driving. Wasit menunjukkan aksi supplex

Aba-Aba Hukuman

Binaan I / II

Wasit merentangkan tangan dengan gerakan dari dalamke luar.



Teguran I / II



Peringatan I / II



Peringatan III (Diskualifikasi)



Prosedur dalam mengeluarkan Peringatan III (Diskualifikasi) terkait dengan teknik kuncian

Pesilat diperbolehkan menggunakan teknik kuncian pada lawannya dalam waktu 5 detik untuk menahan kuncian . Apabila pesilat yang sedang dikunci memperlihatkan tanda menyerah melalui verbal maupun tepukan, pesilat tersebut akan dinyatakan diskualifikasi melalui TKO. Atlit yang menggunakan teknik kuncian tidak akan diberi Binaan / Teguran

i. Menyerah (bahasa badan)

Ketika atlit secara fisik menggunakan bagian tubuhnya untuk menunjukkan bahwa dia tidak bisa bertahan lagi.

ii. Menyerah secara verbal

Ketika atlit secara verbal baik sengaja / tidak berteriak kesakitan atau mengalami kesulitan dan menunjukkan ke wasit bahwa dia tidak bisa melanjutkan pertandingan. Menjerit waktu terkunci otomatis sebagai menyerah melalui suara.

iii. Menyerah secara Teknik

Ketika akibat teknik legal atlit pingsan/patah/dislokasi tulang/ sendi.

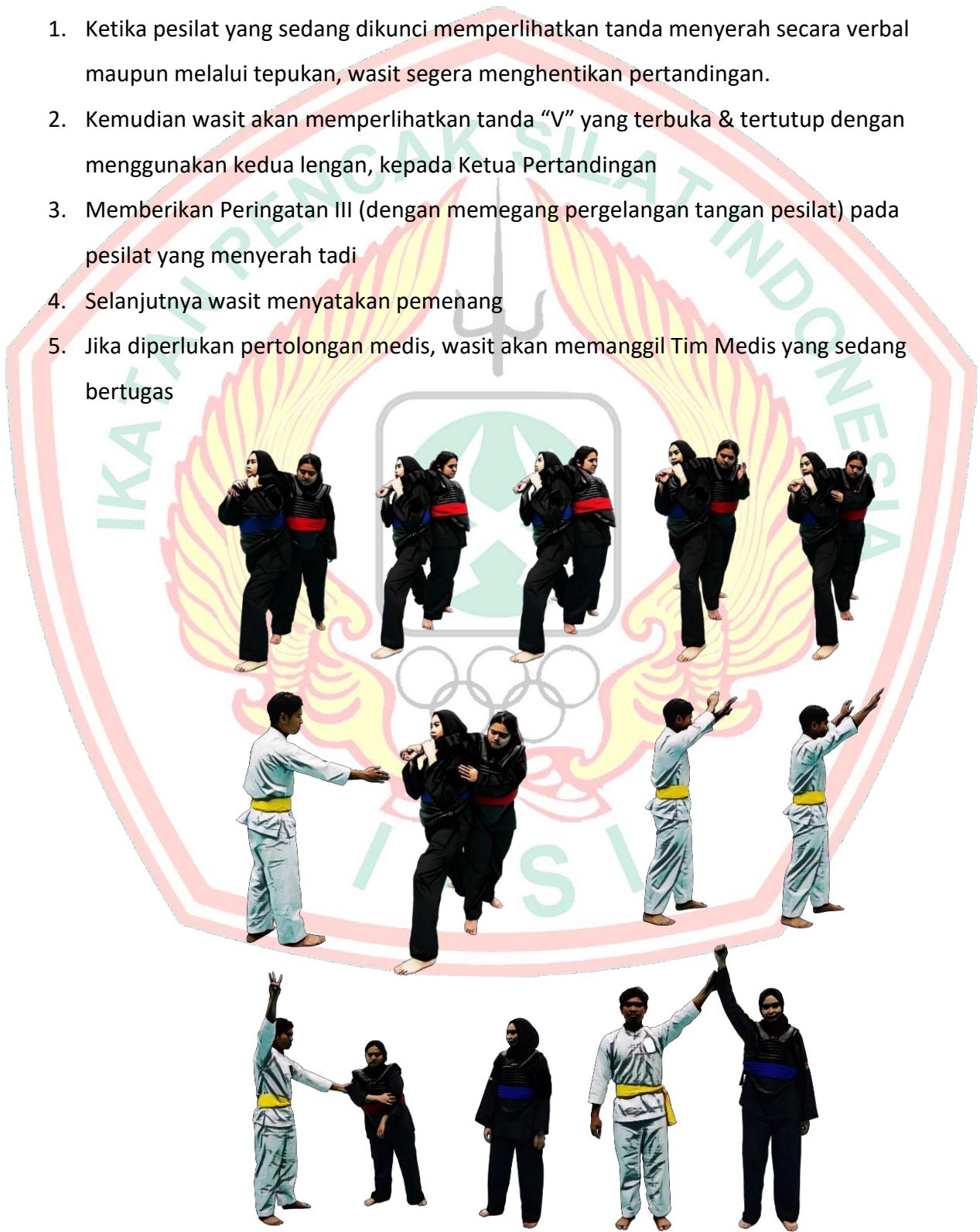
Technical Knock Out atau pertandingan dihentikan wasit akan dinyatakan ketika wasit memutuskan pertandingan tidak bisa dilanjutkan atas dasar keselamatan pesilat, apapun penyebabnya. TKO juga dapat dinyatakan melalui keputusan Tim Medis pertandingan yang sedang bertugas.

Berikut ini adalah beberapa teknik kuncian, dan gambar dibawah sebagai contoh:

1. Kuncian berdiri
2. Mengunci pergelangan tangan
3. Mengunci pergelangan kaki
4. Mengunci bahu (berdiri)

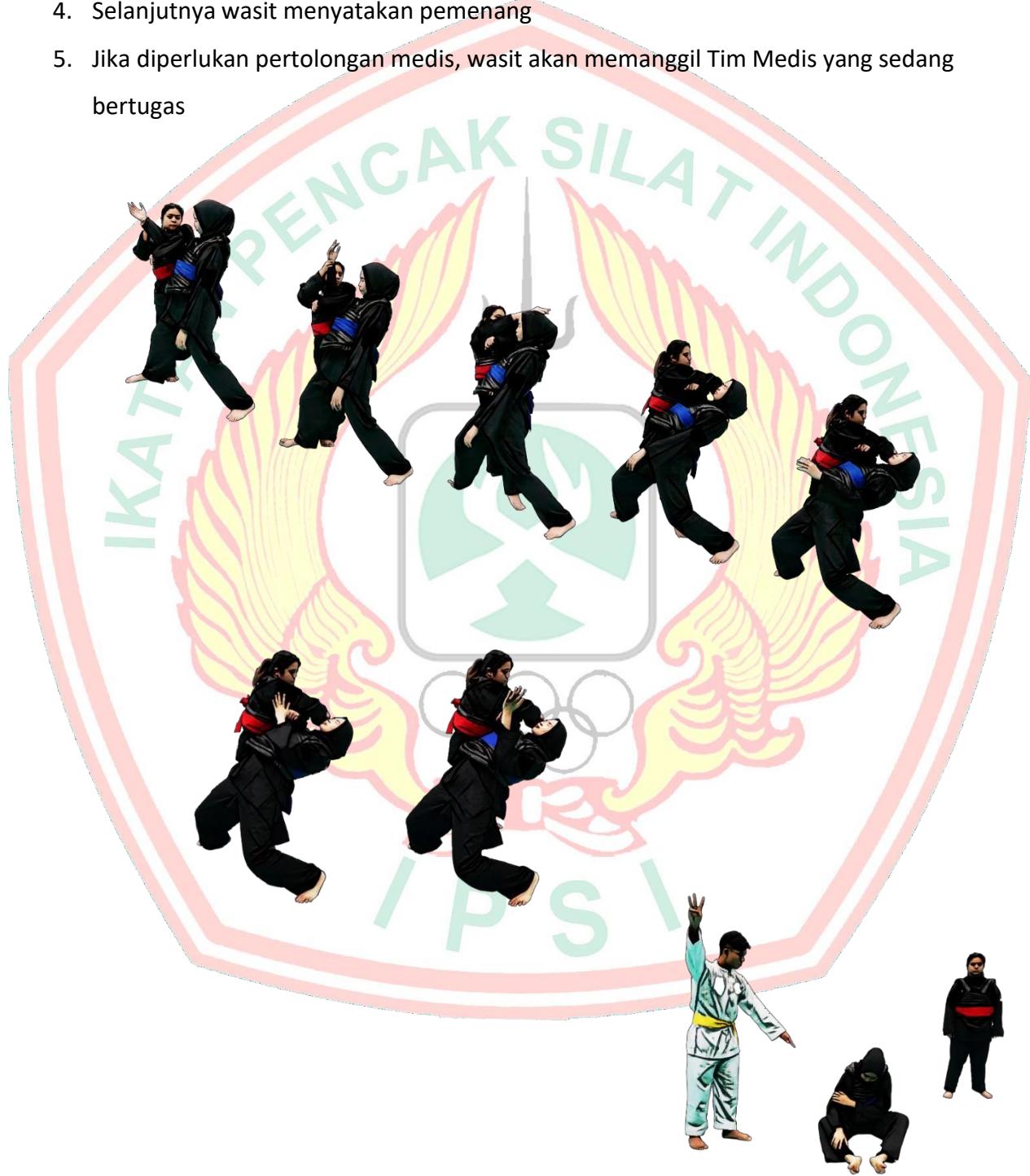
Aba-aba untuk proses kuncian berdiri

1. Ketika pesilat yang sedang dikunci memperlihatkan tanda menyerah secara verbal maupun melalui tepukan, wasit segera menghentikan pertandingan.
2. Kemudian wasit akan memperlihatkan tanda "V" yang terbuka & tertutup dengan menggunakan kedua lengan, kepada Ketua Pertandingan
3. Memberikan Peringatan III (dengan memegang pergelangan tangan pesilat) pada pesilat yang menyerah tadi
4. Selanjutnya wasit menyatakan pemenang
5. Jika diperlukan pertolongan medis, wasit akan memanggil Tim Medis yang sedang bertugas



Aba-aba untuk proses kuncian berbaring

1. Ketika pesilat yang sedang dikunci memperlihatkan tanda menyerah secara verbal maupun melalui tepukan, wasit segera menghentikan pertandingan.
2. Kemudian wasit akan memperlihatkan tanda "V" yang terbuka & tertutup dengan menggunakan kedua lengan, kepada Ketua Pertandingan
3. Memberikan Peringatan III (tangan kiri wasit menunjuk pesilat yang masih terbaring, tanpa memegang pergelangan tangan) pada pesilat yang menyerah tadi
4. Selanjutnya wasit menyatakan pemenang
5. Jika diperlukan pertolongan medis, wasit akan memanggil Tim Medis yang sedang bertugas

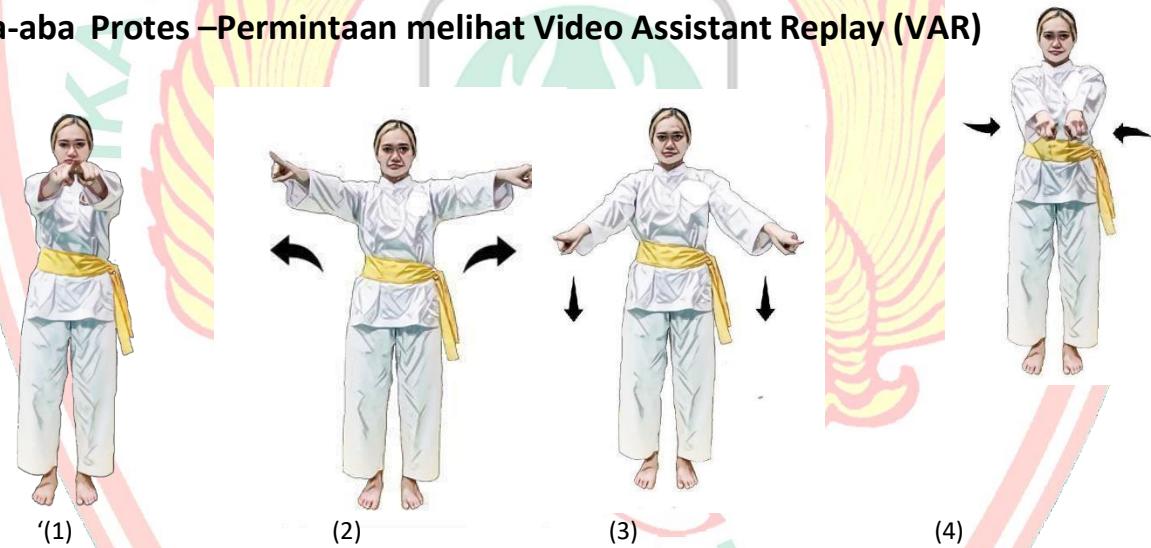


Aba-aba untuk Hitungan Teknik



Tangan kiri mengarah pada pesilat yang cedera (1). Tangan kanan bergerak melakukan hitungan (2). Hitungan teknik selesai (3).

Aba-aba Protes –Permintaan melihat Video Assistant Replay (VAR)



Kedua telunjuk mengarah ke depan (1). Dari kedua samping, telunjuk bergerak ke bawah (2). Dari depan, diteruskan ke sisi kiri kanan (3). Akhirnya kedua telunjuk merapat lagi (4).

Pasal 12 : Cedera dan Kecelakaan dalam Kompetisi

Cedera

1. Ketika seorang Pesilat cedera, Wasit segera menghentikan pertandingan dan memanggil dokter. Dokter berwenang untuk mendiagnosis dan mengobati cedera saja.
2. Seorang Pesilat yang cedera selama pertandingan berlangsung dan membutuhkan perawatan medis akan diberikan waktu 5 (lima) menit. Jika pengobatan tidak selesai dalam waktu yang ditentukan, Tim Medis akan memutuskan apakah Pesilat tersebut dinyatakan tidak layak bertanding.
3. Jika seorang Pesilat mengalami pukulan ke bawah (serangan ke pangkal paha), lima menit akan diberikan kepada Pesilat untuk pulih.
4. Jika ada luka terbuka, tim medis harus menghentikan pendarahan terlebih dahulu. Jika berhasil, luka harus ditutupi Vaseline sebelum Pesilat dapat melanjutkan pertandingan.
 - a. Tim Medis tidak boleh membalut luka karena dapat mempengaruhi kelancaran pertandingan.
 - b. Tim Medis akan merawat cedera dengan tepat setelah pertandingan selesai.

Salah Bela

1. Jika terjadi serangan serentak dan salah satu atau kedua Pesilat jatuh, maka jatuhannya tersebut akan di sah kan dengan kriteria sebagai berikut:
 - a. Jika salah satu dari mereka tidak bisa bangun, Wasit harus segera memulai hitungan teknik.
 - b. Jika keduanya tidak mampu bangkit, Wasit harus segera memulai hitungan teknik kepada kedua Pesilat tersebut.
 - c. Jika keduanya tidak bisa bangkit pada hitungan 10, pemenangnya adalah yang memiliki nilai tertinggi.
 - d. Jika tidak ada poin, kedua Pesilat akan melanjutkan ke timbangan untuk memeriksa berat badan mereka, dan yang lebih ringan akan menang.
Timbangan akan siap di gelanggang.
2. Ketika melakukan teknik tangkisan pada serangan sah ke body protector dan menyebabkan cedera pada diri sendiri. a. Jika atlit menolak untuk melanjutkan pertandingan akan berakibat pada diskualifikasi.
3. Jika atlit cedera bukan karena pelanggaran tapi akibat salah bela yang tidak disengaja, maka kedua atlit tidak ada yang mendapat hukuman.

Penjelasan:

1. Ketika dokter menyatakan seorang Pesilat tidak fit, dokter harus menunjukkan alasannya. Misalnya. Tidak fit karena pendarahan tanpa henti, dll.
2. Wasit harus memanggil dokter ketika seorang Pesilat terluka dan membutuhkan perawatan medis dengan mengangkat tangannya dan secara lisan memanggil "dokter"
3. Dokter wajib membuat rekomendasi keselamatan



Pasal 13 : Protes

Ada dua jenis protes:

1. Protes Pelatih
2. Protes ManajerTim

Protes Pelatih

1. Pelatih harus berdiri dalam kotak pelatih, mengangkat kartu protes dengan tangan kanan, lurus dan tegas. Apabila dewan tidak memperhatikan, pelatih diperbolehkan mengeluarkan suara dengan lantang “**BIRU / MERAH PROTES**” 1 kali.
2. Dewan akan menuju pelatih dengan membawa mic untuk mencatat protes. Pelatih diberikan panduan untuk menyatakan protesnya secara singkat dan jelas, atau menyatakan kepada dewan dan dewan akan mencatat protes
3. Pelatih menyatakan protesnya dalam waktu 10 detik. Dewan akan mencatat protes dengan sesuai.
4. Atau dewan akan mengumumkan dengan jelas dari kotak pelatih ke Komisaris Protes Mengenai isi dari protes.
5. Ketika sudah diputuskan, Komisaris Protes akan mengangkat kartu hasilnya, baik sah atau tidak sah.
6. Keputusan yang dibuat Komisaris Protes merupakan final. Akan tetapi, Delegasi Teknik punya kewenangan untuk mengesampingkan keputusan tersebut, apabila keputusannya dianggap bias, dan bisa menimbulkan perbedaan.
7. Kartu Protes tidak akan dikembalikan ke sudut pelatih.
8. Pelatih dari sudut lawan tidak boleh mengajukan protes atas keputusan yang sudah dibuat Komisaris Protes.

1. Protes Pelatih

- a. Pelatih akan diberikan dua (2) Kartu Protes untuk setiap pertandingan yang akan digunakan selama tiga (3) babak.
- b. Selama kompetisi, Pelatih akan mengangkat Kartu Protes dalam keberatan dengan keputusan Wasit dan meminta untuk melihat Video Replay.



Kartu Protes akan diberikan kepada Ketua Pertandingan oleh Delegasi Teknik, dimana Delegasi Teknik harus menandatangani stiker “IPSI” pada kartu tersebut. Ini untuk menghindari Kartu Protes yang tidak terdaftar.



Untuk pelatih yang punya kesulitan bahasa Inggris, agar didampingi oleh penerjemah dari kontingennya yang siap di FoP

Protes Tim Manager

- Protes dimunculkan setelah hasil pertandingan.
- Ada biaya Protes, dan tidak dapat dikembalikan.
- Uang Protes dibayarkan kepada IPSI (100%)

(Protes Tingkat Pertama)

- Protes hasil pertandingan tidak bisa disampaikan langsung ke juri yang menilai.
- Jika prosedur penjurian dirasakan bertentangan dengan aturan, hanya Manajer Tim yang diizinkan untuk membuat Protes Manajer Tim.
- Protes berbentuk formulir protes akan disampaikan dalam waktu 10 menit setelah pertandingan yang diprotes tadi selesai.

4. Protes harus disampaikan kepada Ketua Pertandingan. Pada waktunya Juri akan meninjau pada keputusan yang diprotes. Setelah mempertimbangkan semua fakta yang ada, mereka akan membuat laporan, dan diberi wewenang untuk mengambil tindakan yang mungkin diperlukan.
5. Setiap protes tentang penerapan aturan harus disampaikan oleh Pelatih selambat-lambatnya sepuluh menit setelah pertandingan berakhir. Manajer Tim akan meminta formulir protes resmi dari Ketua Pertandingan dan memiliki waktu dua puluh menit untuk menyelesaiakannya, ditandatangani, dan diserahkan kepada Panitia Penyelenggara dengan pembayaran Rp. 3.000.000,- (tiga juta rupiah).
6. Panitia Pelaksana akan menyerahkan formulir protes yang sudah diisi kepada Delegasi Teknik yang diberi waktu 2 jam untuk mengambil keputusan.
7. Komposisi susunan dari Komisi Protes tingkat pertama adalah : Ketua Pertandingan, Ketua Tehnik, Komisaris Protes. Komposisi Komisi Protes tidak ada dari pihak kontingen yang terlibat.
8. Komite Protes Tingkat Pertama akan melakukan penelaahan dan penyelidikan, jika dianggap perlu untuk pembuktian protes tersebut. Setiap anggota wajib memberikan keputusannya atas protes tersebut. Tidak boleh ada yang abstain.
9. Jika protes dinyatakan tidak sah, Komite Protes Tingkat Pertama akan memberitahu Manajer Tim bahwa protes telah ditolak.
10. Jika protes diterima, Komite Protes Tingkat Pertama akan memberi tahu Manajer Tim akan perubahan hasil dari pertandingan tersebut. Ketua Pertandingan akan memperbaiki keadaan, termasuk membalikkan hasil sebelumnya. Delegasi Teknik harus memastikan bahwa keputusan tersebut tidak akan mengganggu program pertandingan secara signifikan.

Banding (Protes Tingkat Kedua)

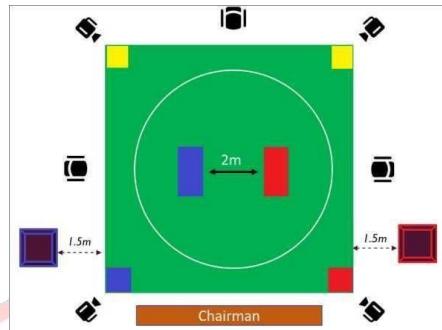
1. Jika Manajer Tim ingin mengajukan kembali protes yang ditolak, mereka harus meminta formulir lain dan mengembalikannya dalam waktu 20 menit, dengan pembayaran Rp. 2.000.000,- (dua juta rupiah).
2. Delegasi Teknik akan memberi tahu Komite Protes Tingkat Kedua.
3. Susunan Komite Protes Tingkat Kedua adalah: Delegasi Tehnik, Tim Medis dan 1 Anggota eksekutif Pengurus Persekutuan Silat tergantung tingkatannya, yang tidak boleh berasal dari tim yang terlibat protes.
4. Komite Protes Tingkat Kedua akan memiliki waktu tiga jam untuk membuat keputusan.

5. Jika protes dinyatakan tidak sah, Komite Protes Tingkat Kedua akan memberitahu Manajer Tim bahwa protes telah ditolak.
6. Jika protes diterima, Komite Protes Tingkat Kedua akan memberi tahu Manajer Tim akan perubahan hasil dari pertandingan tersebut. Ketua Pertandingan akan memperbaiki keadaan, termasuk membalikkan hasil sebelumnya. Delegasi Teknik harus memastikan bahwa keputusan tersebut tidak akan mengganggu program pertandingan secara signifikan.
7. Keputusan yang dibuat oleh Komite Protes Tingkat Kedua bersifat final.



Pasal 14 : Peraturan Tanding

Area Pertandingan Kategori Tanding



1. Area Pertandingan berbentuk segi empat yang disetujui IPSI, dengan sisi 10 meter kali 10 meter. Ketika gelanggang ditinggikan, harus ada tambahan 1 meter di setiap sisi sebagai area keselamatan.
2. Empat buah matras (dua buah matras warna merah, dan dua buah matras warna biru masing-masing berukuran 2 meter kali 1 meter) diletakkan pada jarak dua meter dari pusat membentuk batas antar pesilat.
3. Wasit akan berdiri di antara dua matras merah & biru, di dalam lingkaran putih menghadap para pesilat.
4. Setiap Juri akan duduk di sisi gelanggang. Wasit dapat bergerak di sekitar seluruh matras. Setiap Juri akan dilengkapi dengan bendera merah dan biru, dan tablet penilaian.
5. Ketua Pertandingan akan duduk di meja dekat sudut merah dan biru, antara pencatat waktu dan Dewan.
6. Pelatih akan duduk di luar gelanggang, di sisi masing-masing di pinggir matras. Saat arena ditinggikan, pelatih akan ditempatkan di luar area yang ditinggikan.



Penjelasan:

1. Matras yang digunakan harus non-slip yang bersentuhan dengan lantai tetapi memiliki koefisien gesekan yang rendah di permukaan atas. Panitia Penyelenggara harus memastikan bahwa matras tidak bergeser selama pertandingan, karena celah menyebabkan cedera dan merupakan bahaya. Matras harus disetujui IPSI.
2. Pesilat akan memulai Pertandingannya di dalam matras merah dan biru hanya pada awal setiap babak. Selanjutnya, mereka akan memulai pertandingan mereka, di tempat terakhir mereka berhenti.
3. Lingkaran putih berfungsi sebagai "Area Pertandingan", dengan diameter keliling 8 meter.
4. Ketebalan matras harus 5 sentimeter dalam kualitas kepadatan tinggi.
5. Dua sudut netral (dengan matras Kuning) dengan sisi masing-masing berukuran 1 meter kali 1 meter.
6. Sudut Merah dan Biru (dengan matras Merah dan Biru) dengan sisi masing-masing berukuran 1 meter kali 1 meter.

Penyelenggaraan Pertandingan Kategori Tanding

1. Pertandingan Pencak Silat terdiri dari Tanding dan/atau Seni. Tanding adalah pertandingan individu, yaitu serang bela antara dua pesilat dari kubu yang berbeda. Selanjutnya dibagi menjadi kategori usia dan berat.
2. Sistem gugur akan diterapkan kecuali ditentukan lain secara khusus untuk suatu kejuaraan. Penyelenggara harus mengikuti struktur di bawah ini untuk Pertandingan Sistem gugur. Silakan lihat contoh yang disediakan.
3. Atlet tidak boleh digantikan oleh atlet lain setelah pengundian dilakukan.
4. Kejuaraan tambahan yang ditawarkan untuk kategori remaja dalam pertandingan multi events
5. Diperbolehkan mengeluarkan suara.

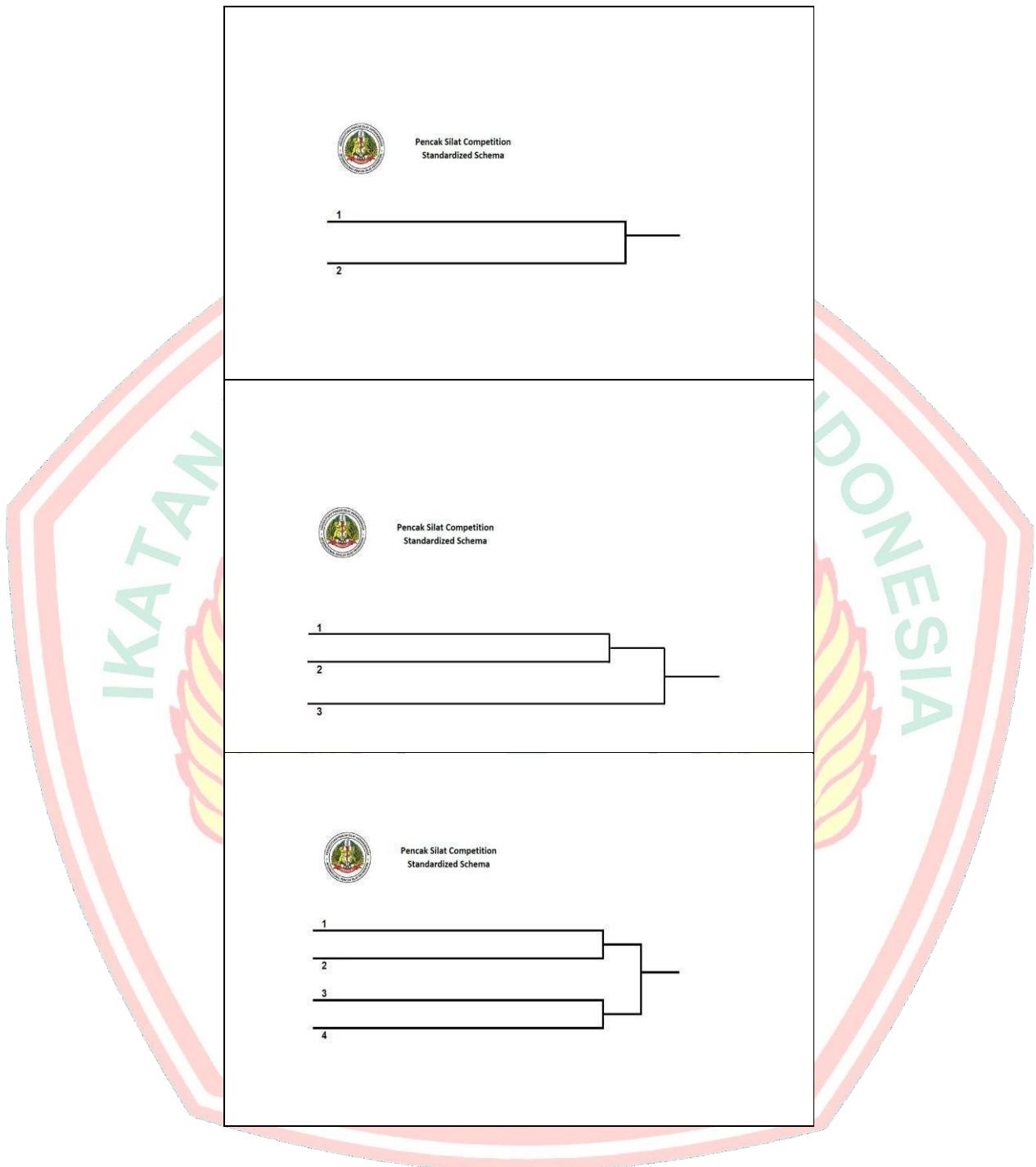
1. Penjelasan:

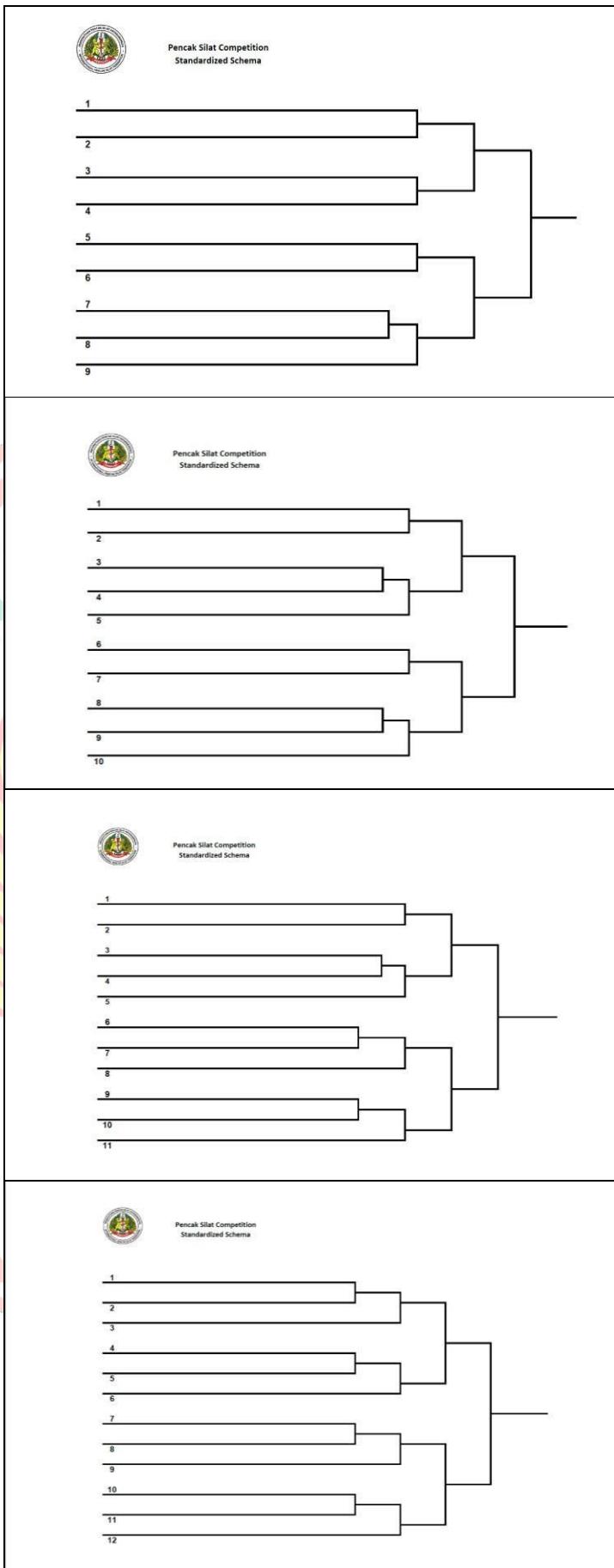
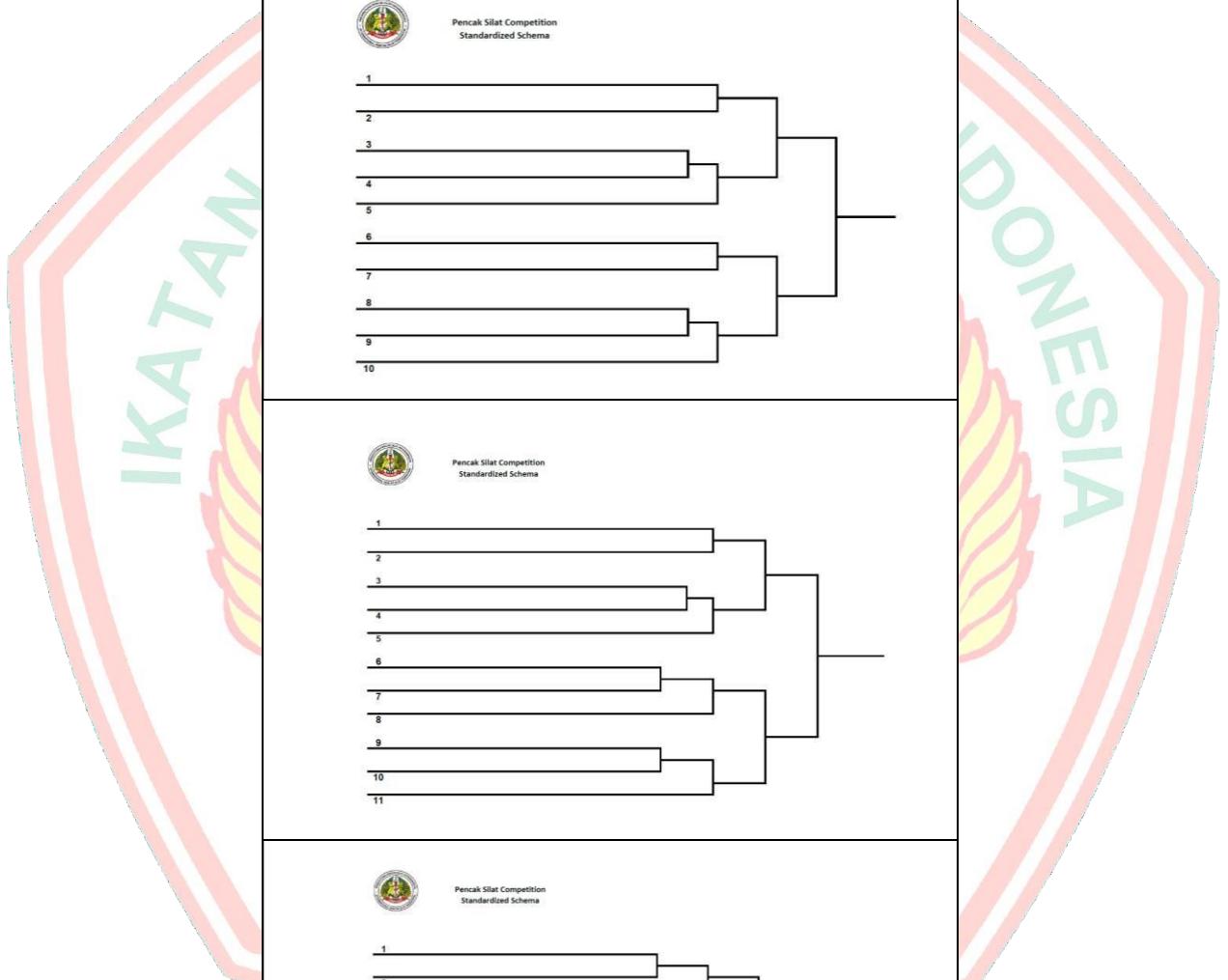
1. Dalam eliminasi kompetisi Tanding , satu putaran mengeliminasi lima puluh persen atlet di dalamnya, menghitung bye sebagai atlet.

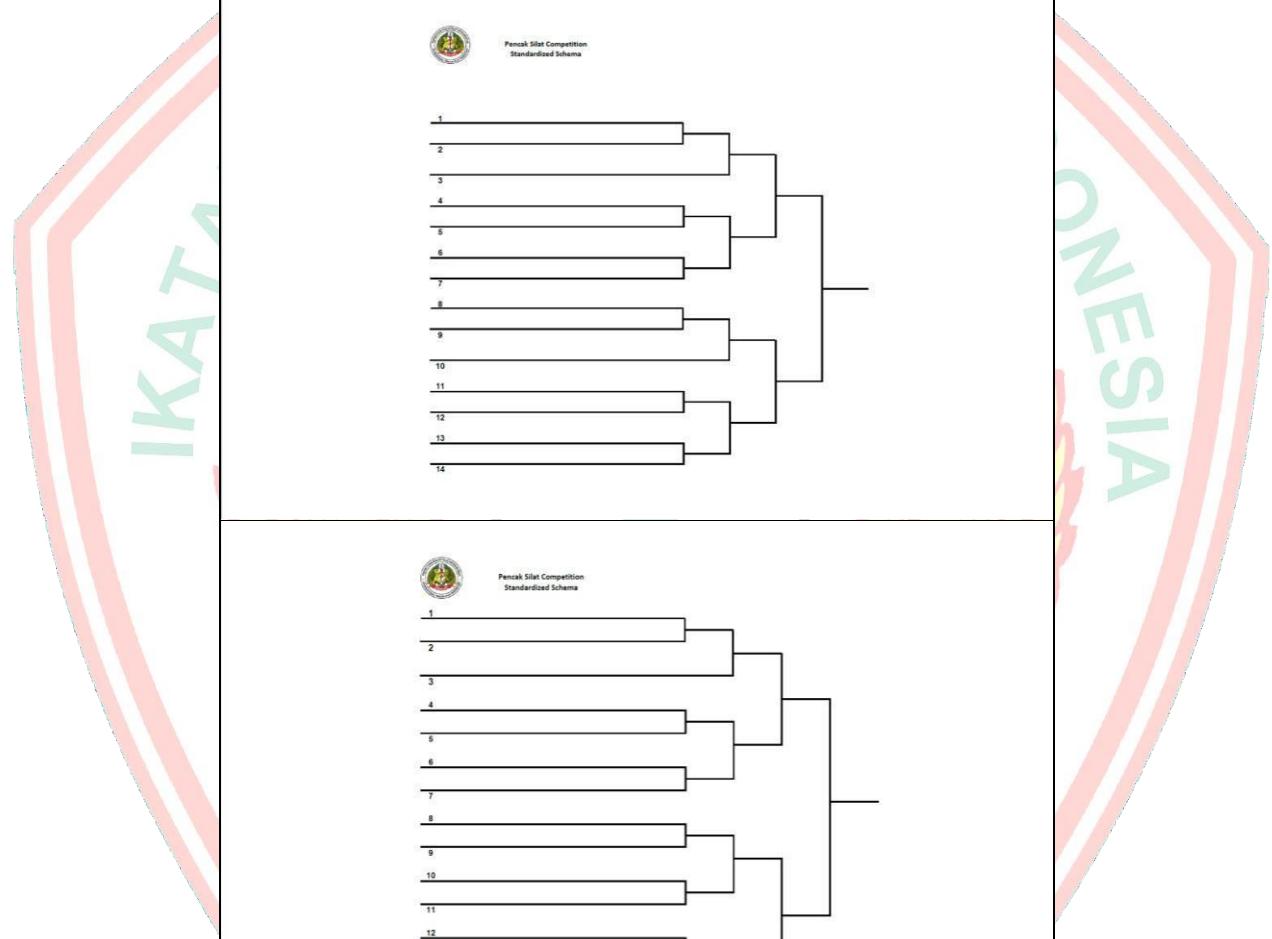
2. Pelatih harus menunjukkan ID Card mereka bersama dengan pesilat atau tim mereka kepada petugas di area tunggu. Pelatih harus duduk di kursi yang disediakan dan tidak boleh mengganggu kelancaran pertandingan dengan perkataan atau perbuatan.
3. Provinsi tuan rumah untuk multi-event games (termasuk SEA Games, Asian Games, Olimpiade, dll), perlu memasukkan tambahan 3 sampai 5 kategori event khusus untuk kategori Remaja, diluar kategori Dewasa yang ditawarkan sebagai acara utama.
 - a. Kategori acara akan mencakup Pertandingan (Tanding) dan Artistik (Seni).
 - b. Usia peserta Remaja akan berkisar antara 14 hingga 16 tahun (silakan merujuk ke Sub Pasal 14.5 - Usia).
 - c. Provinsi Tuan Rumah berhak memilih kelas(dari total 28 kelas berdasarkan berat badan) untuk dipertandingkan di kategori Remaja.

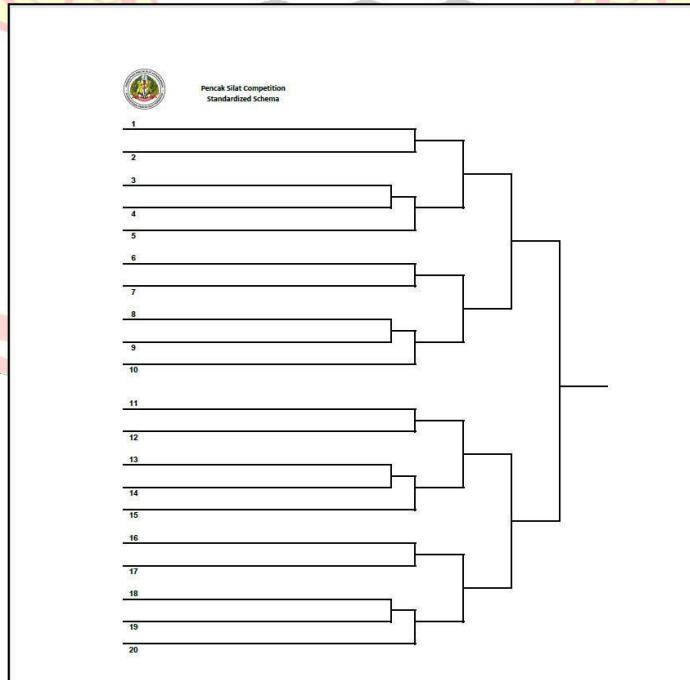
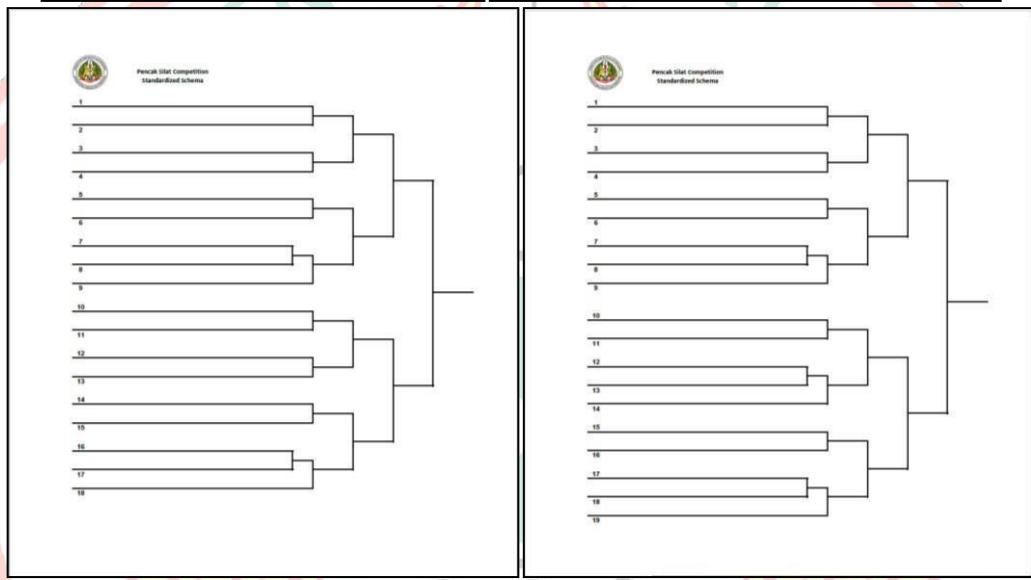
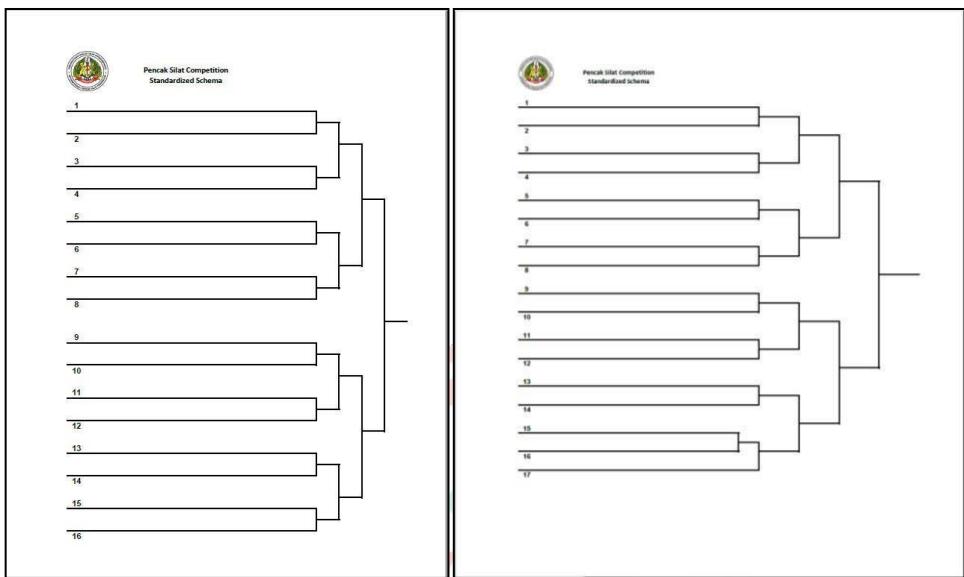


Contoh untuk Struktur Sistem Gugur









Prosedur Penimbangan



1. Petugas penimbangan (L & P) ditunjuk oleh TD dan harus didampingi wasit juri laki-laki dan perempuan.
2. Penimbangan akan dilakukan pada pagi hari sebelum pertandingan dimulai, hanya untuk mereka yang dijadwalkan bertanding pada hari yang sama.
3. Pada saat penimbangan, Pesilat harus mengenakan seragam standar pencak silat tanpa sabuk, pelindung kemaluan atau pelindung lainnya.
4. Jika Pesilat berat badannya tidak sesuai, maka akan diberikan pilihan untuk melepaskan semua pakaian. Handuk akan disediakan untuk membantu para atlet. Ruangan terpisah harus disediakan untuk melakukan penimbangan.
5. Petugas akan memanggil kedua pesilat dalam 1 kelas untuk melakukan penimbangan. Dimulai dari sudut biru lalu sudut merah
6. Tidak ada toleransi. Jika atlet setelah ditimbang berat badannya tidak sesuai, lalu memutuskan untuk melepaskan semua pakaiannya, mereka akan didiskualifikasi.
7. Tidak ada toleransi berat bedan
8. Penimbangan terakhir adalah 1 jam sebelum pertandingan dimulai. Jika Pesilat gagal muncul untuk menimbang, dia akan didiskualifikasi.
9. Penimbangan hanya dilakukan satu kali dan harus disaksikan oleh ofisial kedua tim dan ofisial yang bertugas.
10. Petugas penimbangan dan ofisial kedua tim wajib menandatangani formulir penimbangan.
11. Bagi Pesilat cedera yang dirawat di rumah sakit, diberikan waktu sampai jam 13.00 untuk melapor penimbangan.

Panel Wasit Juri

1. Panel Wasit Juri untuk setiap pertandingan terdiri dari satu Wasit, tiga Juri, satu Dewan Wasit Juri dan satu Ketua Pertandingan
2. Penugasan Wasit Juri
 - a. Dewan akan memutuskan penempatan Wasit Juri untuk setiap pertandingan.
 - b. Hanya nama-nama yang terdaftar oleh Dewan yang dapat bertugas untuk pertandingan tersebut.
 - c. Wasit Juri harus diganti untuk setiap pertandingan.

Penjelasan:

1. Wasit Juri akan memasuki gelanggang dari sisi kanan Ketua Pertandingan. Wasit Juri akan hormat dan lapor kepada Ketua Pertandingan bahwa mereka siap menjalankan tugasnya.
2. Atas aba-aba Wasit, Pesilat memasuki gelanggang dari sudutnya.
 - a. Urutannya sebagai berikut: Hormat ke Pelatih, Wasit, dan Ketua Pertandingan
 - b. Pesilat harus menampilkan minimal delapan (8) Gerakan Pencak Silat sebelum kembali ke sudut masing-masing.
3. Setelah Wasit memastikan kesiapan semua petugas yang bertugas, dia akan memberikan aba-aba mulai pada pertandingan.
4. Hanya pada setiap awal babak, kedua Pesilat (bersama Wasit) harus berdiri di tengah arena.
5. Saat istirahat, kedua Pesilat harus kembali ke sudut pelatih masing-masing.
6. Untuk penentuan kemenangan, Wasit akan memanggil kedua Pesilat tersebut ke tengah arena. Wasit akan mengangkat tangan pemenang.
7. Pesilat akan menuju ke pelatih satu sama lain sebelum Wasit Juri meninggalkan gelanggang melalui sisi kiri.

:

Usia, Berat Badan & Durasi Pertandingan

1. Penegasan usia atlet yang bertanding dibuktikan dengan KTP, atau paspor asli. Kartu Tanda Penduduk harus jelas menunjukkan foto, nama dan tanggal lahir atlet.
2. Usia atlet harus sesuai dengan kategori usia, berdasarkan tahun lahir.
3. Kategori usia adalah seperti di bawah ini:

NO	KATEGORI	USIA
1	Singa untuk Pria dan Wanita	antara 3 hingga 6 tahun
2	Macan untuk Pria dan Wanita	antara 7 hingga 9 tahun
3	Pra-Remaja untuk Pria dan Wanita	antara 10 hingga 11 tahun
4	Pra-Junior untuk Pria dan Wanita	antara 12 hingga 13 tahun
5	Junior untuk Pria dan Wanita	antara 14 hingga 16 tahun
6	Senior untuk Pria dan Wanita	antara 17 hingga 45 tahun
7	Master A untuk Pria dan Wanita	antara 46 hingga 60 tahun
8	Master B untuk Pria dan Wanita	61 tahun ke atas

Kewarganegaraan

1. Untuk kejuaraan multi-event, atlet harus merupakan warga provinsi dari provinsi yang akan diwakilinya.
2. Untuk kejuaraan single-event, atlet dapat mewakili provinsi manapun. Partisipasi harus disertai dengan surat dukungan dari Federasi Nasional dan disahkan oleh IPSI.

Kategori Berat:

1. Singa

Karena ini adalah kelompok usia muda, atlet bertanding berdasarkan pedoman berikut:

- i. Selisih Usia : 1 tahun
- ii. Perbedaan tinggi : 3cm
- iii. Selisih Berat : 2kg

2. Macan

Karena ini adalah kelompok usia muda, atlet bertanding berdasarkan pedoman berikut:

- I. Selisih Usia : 1 tahun
- II. Perbedaan Tinggi : 3cm
- III. iii. Selisih Berat : 2kg

3. Usia Dini

Total 20 kategori berat badan untuk Pria.

Total 20 kategori berat badan untuk Wanita.

Total 40 kategori berat badan untuk Usia Dini.

NO.	LAKI-LAKI	KELAS	WANITA
1	26 kg sampai 28 kg	A	26 kg sampai 28 kg
2	Diatas 28 kg sampai 30 kg	B	Diatas 28kg sampai 30kg
3	Diatas 30kg sampai 32kg	C	Diatas 30kg sampai 32kg
4	Diatas 32kg sampai 34kg	D	Diatas 32kg sampai 34kg
5	Diatas 34 kg sampai 36kg	E	Diatas 34kg sampai 36kg
6	Diatas 36kg sampai 38kg	F	Diatas 36kg sampai 38kg
7	Diatas 38 kg sampai 40 kg	G	Diatas 38kg sampai 40kg
8	Diatas 40kg sampai 42kg	H	Diatas 40kg sampai 42kg
9	Diatas 42kg sampai 44kg	I	Diatas 42kg sampai 44kg
10	Diatas 44 kg sampai 46kg	J	Diatas 44kg sampai 46kg
11	Diatas 46kg sampai 48kg	K	Diatas 46kg sampai 48kg
12	Diatas 48kg sampai 50kg	L	Diatas 48kg sampai 50kg
13	Diatas 50kg sampai 52kg	M	Diatas 50kg sampai 52kg
14	Diatas 52kg sampai 54kg	N	Diatas 52kg sampai 54kg
15	Diatas 54kg sampai 56kg	O	Diatas 54kg sampai 56kg
16	Diatas 56kg sampai 58kg	P	Diatas 56kg sampai 58kg
17	Diatas 58kg sampai60kg	Q	Diatas 58kg sampai 60kg
18	Diatas 60 kg sampai 62kg	R	Diatas 60 kg sampai 62 kg
19	Diatas 62 kg sampai 64kg	S	Diatas 62kg sampai 64kg
20	Diatas 64 kg sampai 68kg	OPEN	Diatas 64 kg sampai 68 kg

4. Pra-Remaja

Total 17 kategori berat badan untuk Pria.

Total 17 kategori berat badan untuk Wanita. Total

34 kategori berat badan untuk Pra-Remaja.

NO.	LAKI-LAKI	KELAS	WANITA
1	30kg sampai 33kg	A	30 kg sampai 33 kg
2	Diatas 33 kg sampai36kg	B	Diatas 33kg sampai 36kg
3	Diatas 36kg sampai39kg	C	Diatas 36kg sampai 39kg
4	Diatas 39kg sampai42kg	D	Diatas 39kg sampai 42kg
5	Diatas 42 kg sampai 45kg	E	Diatas 42kg sampai 45kg
6	Diatas 45kg sampai48kg	F	Diatas 45kg sampai 48kg
7	Diatas 48kg sampai51kg	G	Diatas 48kg sampai 51kg
8	Diatas 51kg sampai 54kg	H	Diatas 51kg sampai 54kg
9	Diatas 54kg sampai 57kg	I	Diatas 54kg sampai 57kg
10	Diatas 57kg sampai60kg	J	Diatas 57kg sampai 60kg
11	Diatas 60 kg sampai 63kg	K	Diatas 60 kg sampai 63 kg
12	Diatas 63 kg sampai66kg	L	Diatas 63kg sampai 66kg
13	Diatas 66 kg sampai 69kg	M	Diatas 66kg sampai 69kg
14	Diatas 69kg sampai72kg	N	Diatas 69kg sampai 72kg
15	Diatas 72kg sampai75kg	O	Diatas 72kg sampai 75kg
16	Diatas 75kg sampai78kg	P	Diatas 75kg sampai 78kg
17	Diatas 78kg sampai84kg	OPEN	Diatas 78kg sampai 84kg

5. Remaja

Total 15 kategori berat badan untuk Pria. Total

13 kategori berat badan untuk Wanita.

Total 28 kategori berat badan untuk Remaja.

NO.	LAKI-LAKI	KELAS	WANITA
1	Dibawah 39kg	> 39	Dibawah 39kg
2	Diatas 39kg sampai43kg	A	Diatas 39kg sampai 43kg
3	Diatas 43kg sampai47kg	B	Diatas 43kg sampai 47kg
4	Diatas 47kg sampai51kg	C	Diatas 47kg sampai 51kg
5	Diatas 51kg sampai55kg	D	Diatas 51kg sampai 55kg
6	Diatas 55kg sampai59kg	E	Diatas 55kg sampai 59kg
7	Diatas 59 kg sampai 63kg	F	Diatas 59kg sampai 63kg
8	Diatas 63 kg sampai 67kg	G	Diatas 63kg sampai 67kg
9	Diatas 67kg sampai 71kg	H	Diatas 67kg sampai 71kg
10	Diatas 71kg sampai 75kg	I	Diatas 71kg sampai 75kg
11	Diatas 75kg sampai 79kg	J	Diatas 75kg sampai 79kg
12	Diatas 79kg sampai 83kg	K	
13	Diatas 83kg sampai87kg	L	
14	Diatas 87kg sampai 100kg	OPEN 1	Diatas 79kg sampai 92kg
15	Diatas 100kg	OPEN 2	Diatas 92kg

6. Dewasa

Total 13 kategori berat badan untuk Pria.

Total 11 kategori berat badan untuk Wanita.

Total 24 kategori berat badan untuk Dewasa.

NO.	LAKI-LAKI	KELAS	WANITA
1	Dibawah 45kg	> 45	Dibawah 45kg
2	Diatas 45kg sampai50kg	A	Diatas 45kg sampai 50kg
3	Diatas 50 kg sampai 55kg	B	Diatas 50kg sampai 55kg
4	Diatas 55kg sampai60kg	C	Diatas 55kg sampai 60kg
5	Diatas 60 kg sampai 65kg	D	Diatas 60 kg sampai 65 kg
6	Diatas 65kg sampai70kg	E	Diatas 65kg sampai 70kg
7	Diatas 70kg sampai75kg	F	Diatas 70kg sampai 75kg
8	Diatas 75kg sampai80kg	G	Diatas 75kg sampai 80kg
9	Diatas 80 kg sampai 85kg	H	Diatas 80kg sampai 85kg
10	Diatas 85 kg sampai 90kg	I	
11	Diatas 90 kg sampai 95kg	J	
12	Diatas 95kg sampai 110kg	OPEN 1	Diatas 85kg sampai 100kg
13	Diatas 110kg	OPEN 2	Diatas 100kg

7. Master A & Master B

Karena ini adalah kelompok usia yang sangat senior, atlet disesuaikan berdasarkan pedoman berikut:

- i. Perbedaan Berat Badan: 5kg

Durasi Pertandingan

1. Singa, Macan, Usia Dini

- a. 3 babak . Waktu 1 menit 30 detik / babak
- b. 1 menit istirahat

2. Pra-Remaja, Remaja, Dewasa

- a. 3 babak. Waktu 2 menit / babak
- b. 1 menit istirahat

3. Master A

- a. 2 babak. Waktu 1 menit 30 detik / babak
- b. 1 menit istirahat

4. Master B

- a. 2 babak. Waktu 1 menit / babak
- b. 1 menit istirahat

Penjelasan:

1. Waktu akan berhenti setiap kali Wasit menghentikan pertandingan.
2. Pencatat waktu akan memukul gong untuk menunjukkan awal dan akhir setiap babak.
3. Pencatat waktu akan memberikan tepukan pada clapper selama 50 detik selama waktu istirahat untuk menandakan bahwa atlet harus kembali ke arena untuk babak selanjutnya

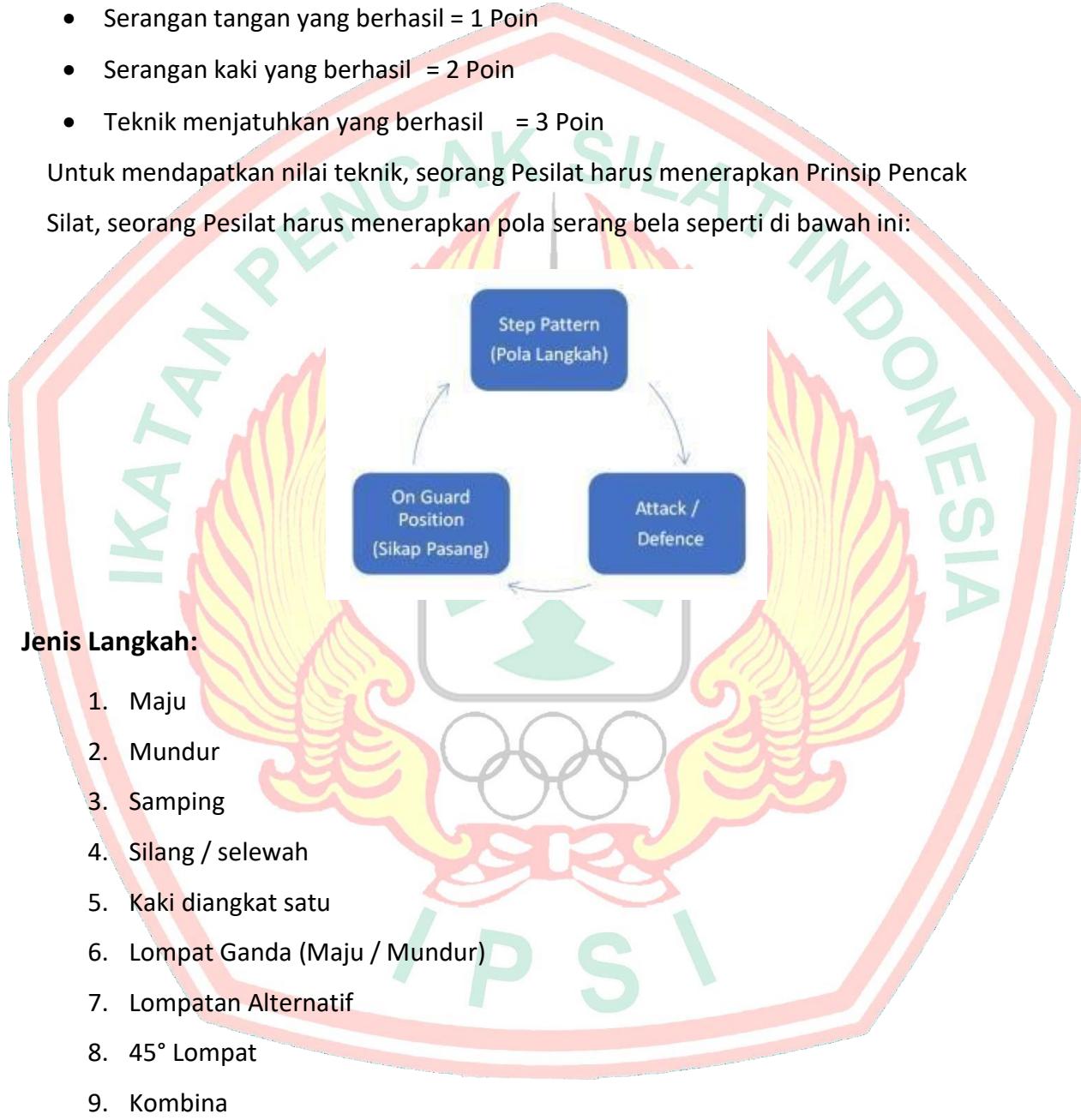
Penilaian

Nilai teknis

Nilai teknis diberikan seperti di bawah ini:

- Serangan tangan yang berhasil = 1 Poin
- Serangan kaki yang berhasil = 2 Poin
- Teknik menjatuhkan yang berhasil = 3 Poin

Untuk mendapatkan nilai teknis, seorang Pesilat harus menerapkan Prinsip Pencak Silat, seorang Pesilat harus menerapkan pola serang bela seperti di bawah ini:



Jenis Sikap Pasang:

1. Sikap pasang (Satu Terbuka, Satu Tutup)

2. Kedua Tangan Terbuka
3. Tangan Kiri Bawah
4. Tangan Kanan Bawah

Serangan Tangan yang Berhasil

Semua jenis serangan tangan ke tubuh yang langsung dan kuat

1. Pukulan Lurus
2. Pukulan Haymaker
3. Pukulan Bandul Belakang
4. Pukulan Sikut
5. Pukulan bandul samping
6. pukulan jab
7. Tamparan
8. Tebak (serangan telapak tangan)
9. Pukulan lurus ganda
10. Pukulan bandul bawah
11. Sodok perut
12. Pukulan ayunan ke atas
13. Pukulan cor
14. Pukulan bandul memutar
15. Pukulan dari atas ke bawah

Serangan Kaki yang Berhasil

Semua jenis serangan kaki yang langsung dan kuat

1. Depan
2. Samping
3. Belakang Berputar
4. Setengah putaran (sabit)
5. Menginjak
6. Tendangan terbang
7. Tendangan Kuda

8. Tendangan Samping Ganda
9. Tendangan Depan Ganda
10. Tendangan lompat samping
11. Tendangan lompat Depan
12. Tendangan lompat memutar

Jatuhannya Sah

Semua teknik yang berlaku untuk menjatuhkan lawan memastikan bahwa lutut dan di atasnya menyentuh lantai

- a. Menerapkan teknik langsung seperti sapuan, guntingan, dll. Pesilat dapat melakukan dua teknik sapuan/gunting dalam waktu dua detik
 - b. Mendorong dengan kedua telapak tangan
 - c. Menerapkan teknik jatuhannya tidak langsung dengan menarik kaki lawan
 - d. Proses jatuhannya diberikan waktu 5 detik
 - e. Sebuah serangan balik diperbolehkan dalam waktu dua detik dari teknik sapuan atau guntingan yang gagal. Nilai untuk serangan balik ditentukan oleh teknik yang diterapkan.
-
- I. Pesilat di lapangan dapat mempertahankan diri dengan menendang pelindung tubuh atau menindaklanjuti dengan teknik langsung lainnya
 - II. Jika serangan bertahan gagal mengenai sasaran sah, itu akan dianggap sebagai pelanggaran berat.

Target Serangan

Serangan atau target terbatas pada area berikut:

1. Dada
2. Perut
3. Rusuk Kiri dan Kanan
4. Bagian belakang badan

5. Paha bisa diserang, tapi harus segera ditindaklanjuti dengan teknik serangan yang sah. Jika tidak ada tindak lanjut, penyerangan tersebut dianggap sebagai pelanggaran berat (Peringatan I).
6. Bawah lutut dapat diserang tetapi tidak menghasilkan nilai. Jika serangan langsung ke lutut, itu dianggap pelanggaran berat (Peringatan I).

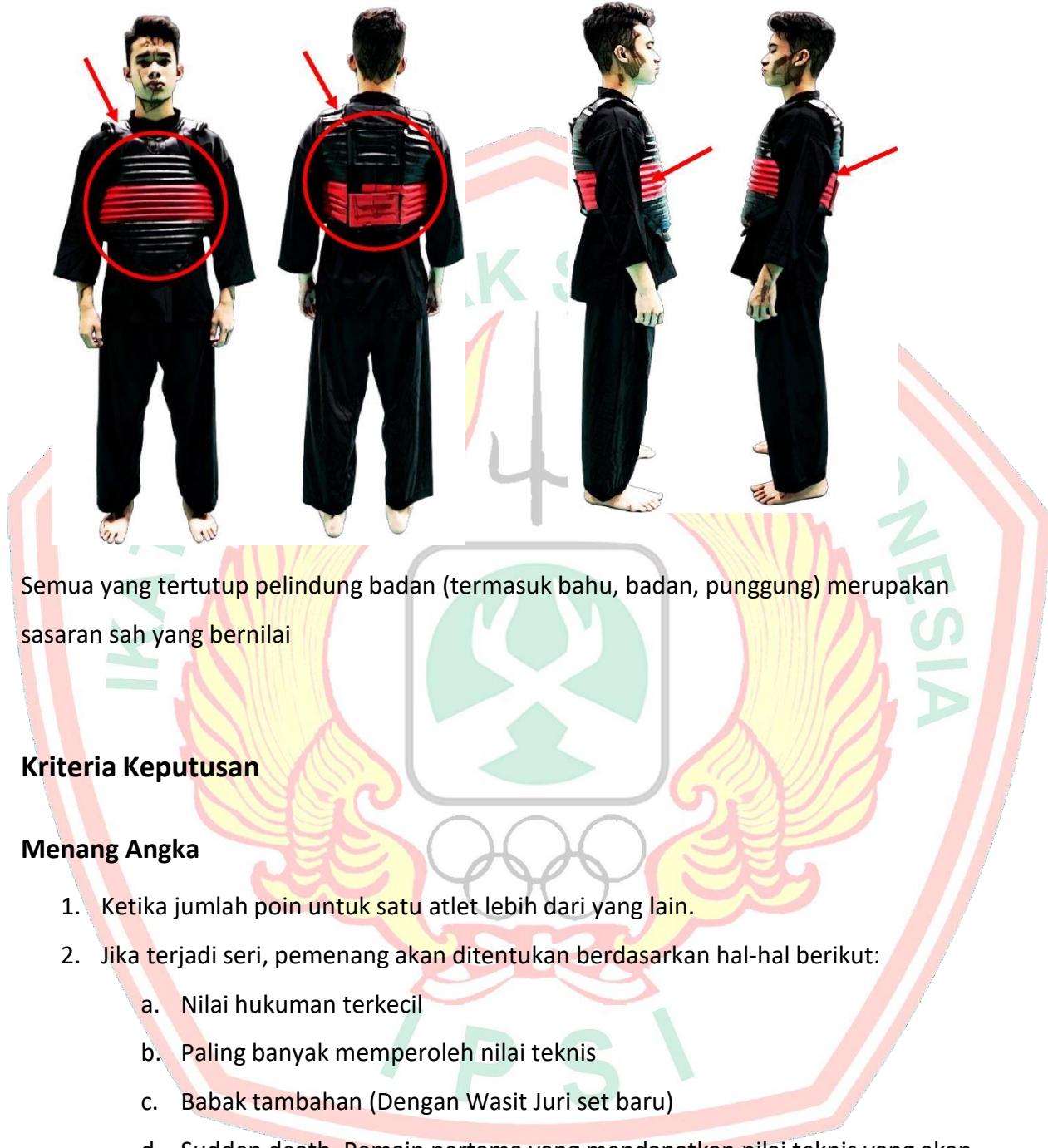
Teknik yang dilakukan bersamaan dengan gong dipukul tanda akhir babak, dianggap sah. Teknik yang dilakukan setelah gong dipukul tanda akhir babak tidak akan dinilai.

Penjelasan:

Untuk menghasilkan nilai, serangan harus pada sasaran sah yang bernilai dengan menggunakan kaidah Pencak Silat.

1. Untuk alasan keamanan, teknik menjatuhkan di mana lawan dilempar ke bawah terlebih dahulu (12 hingga 6) merupakan pelanggaran berat. Setelah teknik menjatuhkan dilakukan, Wasit harus segera menghentikan pertandingan dan memutuskan apakah itu valid.
 - a. Ketika seorang Pesilat dilempar ke bawah terlebih dahulu, itu adalah pelanggaran serius.
 - b. Jika seorang Pesilat jatuh dengan punggung atas ke bawah, tekniknya akan valid.
2. Seorang Pesilat harus berjaga-jaga akan potensi lawan untuk melakukan serangan balik. Untuk alasan keamanan, dia tidak boleh memalingkan muka selama melakukan teknik dan tetap menghadap lawan.
3. Gong menandakan berakhirnya membuat poin dalam suatu pertandingan, meskipun Wasit belum menghentikan pertandingan. Ketua Pertandingan akan mengkonfirmasi bahwa babak telah berakhir.

Target Serangan yang Sah dan Bernilai



Menang Teknik

1. Lawan meminta untuk tidak melanjutkan pertandingan
2. Tim Medis menganggap atlet tidak fit untuk melanjutkan pertandingan, setelah mengalami cedera.
3. Pelatih melempar handuk
4. Pesilat tidak dapat berdiri setelah hitungan teknik sampai 10

Menang Mutlak

Keputusan kemenangan mutlak dibuat ketika lawannya jatuh karena serangan yang sah dan ia tidak dapat bangkit setelah teknik Wasit menghitung sampai 10.

Menang dengan Wasit Menghentikan Pertandingan (WMP)

1. Wasit menilai pertandingan tidak seimbang
2. Karena pertandingan yang tidak seimbang dapat menyebabkan cedera karena kurangnya pengalaman, Pelatih tidak dapat memprotes keputusan Wasit untuk menghentikan pertandingan.

Menang Undur Diri

1. Lawan tidak muncul untuk pertandingan.

Menang dengan Diskualifikasi

1. Pesilat mendapat Peringatan III
2. Pesilat melakukan pelanggaran berat yang menyebabkan lawan tidak dapat melanjutkan pertandingan
3. Pesilat tidak melakukan penimbangan berat badan
4. Pesilat tidak menyerahkan hasil pemeriksaan kesehatan sebelum kejuaraan

Penjelasan:

- a. Jika seorang pesilat menang melalui diskualifikasi karena cedera yang didapat akibat pelanggaran berat, tim medis harus menyatakan bahwa pesilat tersebut fit untuk melanjutkan ke babak berikutnya. Jika gagal, pesilat tidak akan bisa bertanding di babak selanjutnya dan pemenang akan langsung diberikan kepada lawan.
- b. Semua hasil dan informasi tentang pertandingan akan diserahkan kepada Tim Sekretariat Pertandingan, dan akan diserahkan kepada Sekretaris pertandingan.

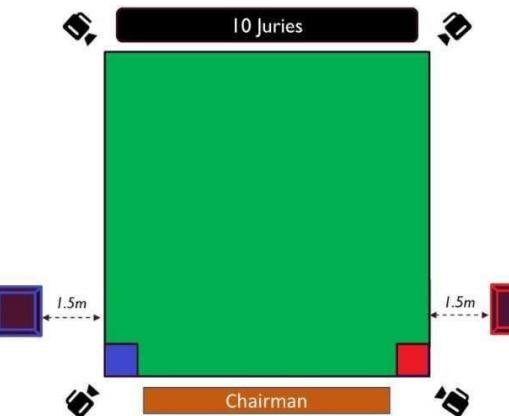
Upacara Penghargaan

Tim Sekretariat akan bekerja dengan Floor Manager untuk Upacara Penghargaan. Detail yang dibutuhkan dan diminta akan disalurkan ke grup berikut:

1. Manajer Tim Provinsi Peserta
2. TD & ATD
3. Otoritas Olahraga
4. Lainnya.

Pasal 15: Peraturan Seni

Area Kompetisi Seni



1. Area kompetisi berbentuk segi empat yang disetujui IPSI, dengan sisi 10 m kali 10 m. Jika gelanggang ditinggikan, harus ada tambahan 1 meter di setiap sisi sebagai area keselamatan dengan menggunakan warna matras yang berbeda.
2. Sepuluh juri akan duduk berhadapan dengan Ketua Pertandingan dan masing-masing dilengkapi dengan satu tablet.
3. Ketua Pertandingan akan duduk di meja dekat sudut merah dan biru, antara pencatat waktu dan Dewan.
4. Pelatih akan duduk di luar arena, di sisi masing-masing disamping matras. Saat gelanggang ditinggikan, Pelatih akan ditempatkan di luar area yang ditinggikan.
5. Dipasang 4 sd 8 kamera VAR di seputar gelanggang

Penjelasan:

1. Matras yang digunakan harus anti selip jika bersentuhan dengan lantai tetapi memiliki koefisien gesekan yang rendah di permukaan atas. Panitia Penyelenggara harus memastikan bahwa matras tidak bergeser selama kompetisi, karena celah bisa menyebabkan cedera dan merupakan bahaya. Matras harus Disetujui IPSI.
2. Ketebalan Matras harus 5 sentimeter dalam kualitas kepadatan tinggi.
3. Untuk Kejuaraan nasional, regional Invitasi terbuka, diharuskan menggunakan 10 orang juri
4. 4 sd 8 kamera VAR akan ditempatkan di sekeliling gelanggang

Penyelenggaraan Kompetisi Artistik

- i. Kategori Seni ada 4 Sub Kategori: Tunggal, Ganda, Regu dan Solo Kreatif. Golongan Umur Usia Dini, Pra-Remaja, Remaja, Dewasa bisa mengikuti: Tunggal, Ganda, Regu, Solo Kreatif.
Master A, Master B Hanya bisa mengikuti Solo Kreatif.
- ii. Sistem eliminasi yang digunakan untuk seni adalah sistem gugur. Pemenang akan melanjutkan ke babak berikutnya, sampai ke Final. Tim yang gagal di babak semi final akan berbagi perunggu bersama.
- iii. Pesilat atau Tim hanya akan menampilkan maksimal dua kali (1 kali pagi, dan 1 kali sore - jika Pesilat atau Tim lolos ke babak berikutnya) dalam satu hari. Jika Pesilat atau Tim melanjutkan ke babak berikutnya, mereka akan terus tampil keesokan harinya.
- iv. Pesilat atau Tim yang tidak hadir saat dipanggil akan didiskualifikasi dari event tersebut. Diskualifikasi dalam satu kejuaraan tidak mempengaruhi partisipasi dalam kejuaraan lain.
- v. Acara tambahan yang ditawarkan untuk kategori Remaja dalam Kejuaraan Multi Event

Penjelasan:

1. Provinsi tuan rumah untuk multi-event games (termasuk Southeast Asian Games, Asian Games, Olympics, dll), perlu memasukkan tambahan 3 sampai 5 kategori event khusus untuk kategori Junior, di atas kategori Senior yang ditawarkan sebagai acara utama.
 - a. Kategori acara akan mencakup Pertandingan (Tanding) dan Artistik (Seni)
 - b. Usia peserta Remaja akan berkisar antara 14 hingga 16 tahun (silakan merujuk ke Sub Pasal 14.5 - Usia.)
 - c. Provinsi Tuan Rumah berhak memilih kelas yang akan dipertandingkan untuk kategori Remaja.

Panel Juri

1. Untuk semua kompetisi resmi yang didukung IPSI, panel Juri akan ditentukan melalui pemilihan acak oleh program komputer.
2. Untuk penugasan Juri, Dewan akan membantu tim Sistem Penilaian Digital dengan memberikan daftar berisi Juri yang ada per gelanggang.
3. Untuk pengundian Juri, Tim Digital Scoring akan memasukkan daftar di sistem dan sepuluh (10) Juri akan dipilih secara acak sebagai Juri untuk setiap Pertandingan.
4. Akan tetapi karena keadaan yang tidak terduga, jika jumlah juri terbatas (yaitu kurang dari 10 Juri), jumlah Juri yang tersedia untuk menilai akan dipilih untuk bertugas.
5. Selain Sistem penilaian Digital, Ketua Pertandingan akan mencatat waktu penampilan sementara pencatat waktu akan fokus pada pemukulan gong untuk menandai dimulainya penampilan 3 menit. Pencatat waktu kemudian akan memukul gong setelah waktu mencapai 3 menit, walaupun Pesilat tampil kurang atau lebih dari 3 menit.

Penjelasan:

1. Semua Juri akan memasuki gelanggang dari sisi kanan Ketua Pertandingan. Juri akan melapor kepada Ketua bahwa mereka siap menjalankan tugasnya sebelum menuju ke area tempat duduk yang ditentukan.
2. Semua Juri akan duduk dengan jarak 1 meter antara satu sama lain saat bertugas.
3. Setelah selesai, Juri akan keluar di sisi kiri Ketua

Kriteria Penilaian

Tunggal

1. Tunggal adalah pertunjukan seni selama 3 menit yang dilakukan oleh seorang pesilat dengan menampilkan gerakan - gerakan tunggal.
2. Tunggal adalah penampilan menurut gerak yang berurutan.

3. Toleransi waktu \pm 10 detik untuk kategori Usia Dini dan Pra-Remaja, sedangkan \pm 5 detik untuk kategori Remaja dan Dewasa.
4. Jika batas waktu toleransi melebihi batas, maka akan dikenakan sanksi yang sesuai.
5. Pesilat harus melakukan titik awal dan akhir gerakan pada titik yang sama
6. Nilai akan dikurangi apabila ada gerakan tambahan pada akhir gerakan
7. Pesilat boleh menahan gerakan maksimum 5 detik untuk setiap gerakan. Apabila lebih dari 5 detik akan dikenakan hukuman pengurangan nilai 0,5. Dewan yang akan melakukan pengamatan
8. Jika Pesilat gagal melanjutkan penampilannya karena alasan apapun, Ketua Pertandingan akan menyatakan dia didiskualifikasi.
9. Diperbolehkan mengeluarkan suara. Tetapi pelatih tidak boleh memberikan panduan / perintah dengan suara keras
10. Tahapan Pertandingan : Sistem Gugur

Penjelasan :

1. Pesilat tidak diperbolehkan berjarak lebih dari 1 meter dari titik akhir.
2. Pengurangan nilai 0.01 akan dikenakan bila gerakan akhir pesilat berjarak lebih dari 1 meter dari titik awal dan membuat gerakan tambahan sebelumnya.
3. Pelatih boleh protes untuk pesilat tunggal dan regu yang menahan gerakan lebih dari 5 detik di setiap gerakan. Untuk gerakan yang lebih dari 5 detik akan dikenakan hukuman pengurangan nilai 0,5. Dewan yang akan melakukan pengamatan

Ganda

1. Ganda adalah penampilan seni selama 3 menit yang dibawakan oleh dua orang atlet dengan mengkoreografikan adegan pertarungan. Adegan pertarungan harus mencakup permainan senjata dan gerakan harus realistik.
2. Senjata yang digunakan seperti, Golok/Parang boleh beradu, menimbulkan bunyi, dan percikan api. Namun, bilahnya harus tumpul, runcing tidak tajam, dan sesuai dengan ukuran.
3. Toleransi waktu yang diperbolehkan \pm 5 detik.
4. Jika batas waktu toleransi melebihi batas, maka akan dikenakan sanksi yang sesuai.

5. Diperbolehkan mengeluarkan suara. Tetapi pelatih tidak boleh memberikan panduan / perintah dengan suara keras
6. Tahapan Pertandingan : Sistem Gugur

Regu

1. Regu adalah penampilan seni selama 3 menit yang dilakukan oleh tiga orang Pesilat dengan menggunakan gerakan Regu. Tim harus bergerak dalam sinkronisasi.
2. Regu dilakukan menurut urutan gerakan.
3. Toleransi Watu ± 5 detik.
4. Jika batas waktu toleransi melebihi batas, maka akan dikenakan sanksi yang sesuai.
5. Diperbolehkan mengeluarkan suara. Tetapi pelatih tidak boleh memberikan panduan / perintah dengan suara keras
6. Pesilat boleh menahan gerakan maksimum 5 detik untuk setiap gerakan. Apabila lebih dari 5 detik akan dikenakan hukuman pengurangan nilai 0,5. Dewan yang akan melakukan pengamatan
7. Jika Pesilat gagal melanjutkan penampilannya karena alasan apapun, Ketua Pertandingan akan menyatakan dia didiskualifikasi.
8. Tahapan Pertandingan : Sistem Gugur

Solo Kreatif

1. Solo Creative adalah penampilan koreografi berdurasi 1 sampai 3 menit yang dibawakan oleh satu orang pesilat.
2. Pertunjukan harus disertai dengan senjata Nusantara.
3. Senjata yang digunakan boleh beradu, menimbulkan bunyi dan percikan. Namun, bilahnya harus tumpul, runcing tidak tajam, dan sesuai dengan ukurannya.
4. Iringan musik live atau audio diperbolehkan.

Penilaian

Tunggal dan Regu

Dalam menilai penampilan seorang pesilat atau tim, Juri akan mengevaluasi penampilan berdasarkan kemantapan gerak, sedangkan Dewan akan mengawasi hukuman untuk kesalahan gerak. Nilai kemantapan terdiri dari :

1. Gerakan
2. Irama gerakan
3. Penjiwaan Gerakan
4. Tenaga dan Stamina

Penampilan dievaluasi dari pemukulan gong pertama sampai akhir gerakan.

Ganda dan Solo Kreatif

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

1. Teknik serang bela
 - a. Kualitas teknik
 - b. Kekayaan teknik
 - c. Keterampilan dan kreativitas
 - d. Logika
2. Kemantapan
 - a. Keserasian
 - b. Keterampilan penggunaan senjata
 - c. Tenaga dan stamina
3. Penjiwaan
 - a. Ekspresi gerakan

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

Senjata Wajib

Catatan penting - untuk senjata dengan bilah logam, itu harus tidak runcing dan tumpul.

Kategori Umur	Senjata	Tunggal	Ganda
Usia Dini /Pra - Remaja	Golok /Parang	Panjang: 20cm hingga 30cm Lebar: 2cm hingga 3,5cm	
	Toya	Panjang: 100cm hingga 150cm Lebar: 1,5 cm hingga 2,5 cm	
Remaja /Dewasa	Golok /Parang	Panjang: 30cm hingga 40cm Lebar: 2,5cm hingga 4cm	
	Toya	Panjang: 150cm hingga 180cm Lebar: 2.5cm hingga 3.5cm	

Tambahan Senjata Nusantara

Untuk ajang Ganda dan Solo Kreatif, pesilat diwajibkan menggunakan senjata nusantara tambahan. Daftarnya seperti di bawah ini:

S/N	Senjata	Foto	Catatan
1	Celurit		Panjang antara 30cm hingga 40cm

2	Keris		Tidak termasuk pegangan, panjang bilah antara 30cm hingga 40cm
3	Pecut		
4	Pisau Belati		Panjang antara 15cm hingga 20cm
5	Trisula		Panjang antara 30cm hingga 40cm
6	Kerambit		
7	Kipas		
8	Kujang		
9	Parang Panjang		Panjangnya tidak boleh lebih dari 60cm

10	Badik		
11	Belati		
12			jangnya tidak boleh lebih dari 60cm
1.			lebih

Pemeriksaan Senjata

- Sekretariat Pertandingan akan membuat pengumuman setidaknya tiga puluh menit sebelum dimulainya acara kompetisi Seni, untuk Pemeriksaan Senjata.
- Peserta atau ofisial (Team Manager/Coach) wajib membawa senjata yang akan digunakan untuk kompetisi ke Tempat Pemeriksaan Senjata untuk diperiksa secara menyeluruh oleh Petugas Tehnis yang bertugas.
- Senjata yang disertifikasi oleh Petugas Teknis yang bertugas akan dikarantina. Dan senjata diperbolehkan untuk diambil sesaat sebelum peserta memasuki gelanggang untuk gilirannya (segera setelah nama mereka diumumkan).

Cara Penilaian

- Penilaian dinilai menggunakan skala dari 9.00 hingga 10.00.
- Sistem akan menghitung nilai median dari semua juri.
- Median adalah nilai tengah dalam serangkaian angka yang diberikan, dalam skenario ini akan menjadi nilai tengah dari 10 Juri.

Pengurangan Poin	- 0.01 (Oleh Juri)	- 0.50 (Oleh Dewan)
Tunggal	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kesalahan dalam urutan Gerakan ■ Kesalahan dalam teknik ■ Gerakan yang hilang ■ Senjata terlepas dari tangan, tetapi tidak menyentuh matras 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Penampilan melebihi toleransi waktu ■ Penampilan keluar gelanggang 10m x 10m ■ Menjatuhkan senjata, menyentuh lantai ■ Pakaian tidak sesuai aturan (Tanjak/samping jatuh, atasan-bawahan,samping-tanjak tidak 1 warna).
Ganda		<ul style="list-style-type: none"> ■ Menahan gerakan lebih dari 5 detik ■ Penampilan melebihi toleransi waktu ■ Penampilan keluar gelanggang 10m x 10m ■ Senjata jatuh tidak sesuai dengan sinopsis ■ Senjata jatuh di luar gelanggang saat tim masih harus menggunakananya
Regu	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kesalahan dalam gerakan ■ Kesalahan dalam detail gerakan ■ Kesalahan dalam urutan gerakan ■ Gerakan yang terlewat ■ Sinkronisasi 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pakaian tidak sesuai aturan. atasan-bawahan,samping tanjak tdk 1 warna ■ Menahan gerakan lebih dari 5 detik ■ Penampilan keluar gelanggang 10m x 10m ■ Penampilan melebihi toleransi waktu ■ Menahan gerakan lebih dari 5 detik ■ Pakaian tidak sesuai persyaratan (sabuk putih jatuh)
Solo Kreatif		<ul style="list-style-type: none"> ■ Penampilan keluar gelanggang 10m x 10m ■ Senjata jatuh tidak memenuhi sinopsis ■ Senjata jatuh keluar gelanggang saat tim masih harus menggunakananya

Memutuskan Skor Seri

Jika skornya sama, pemenang akan ditentukan sesuai:

1. Nilai hukuman lebih rendah
2. Waktu terdekat dengan 3 menit
3. Standar deviasi
 - a. Standar deviasi adalah angka yang digunakan untuk menunjukkan bagaimana pengukuran untuk suatu kelompok tersebar. Standar deviasi yang rendah berarti bahwa sebagian besar angka mendekati rata-rata. Standar deviasi yang tinggi berarti angkanya lebih menyebar.
 - b. Tim yang memiliki nilai standar deviasi lebih rendah dinyatakan sebagai pemenang

4. Voting Juri

- a. Keputusan akan dibuat dengan pemungutan suara dari Ketua dan 10 Juri.
- b. Ketua dan Juri akan memilih satu pemenang, merah atau biru.
- c. Tim dengan lebih banyak suara akan memenangkan babak.

Diskualifikasi

Kontestan atau tim Kompetitor dapat didiskualifikasi karena salah satu alasan berikut::

1. Senjata terlepas dari pegangan atau patah
 2. Senjata gagal dalam pemeriksaan
 3. Gagal menampilkan seluruh penampilan
 4. Melakukan rangkaian jurus tidak berurutan
 5. Mengenakan pakaian yang salah
 6. Penampilan melebihi toleransi waktu.
 7. Gagal dalam tes doping
 8. Tidak lulus dalam pemeriksaan medis
- Diskualifikasi ditunjukkan dengan skor 0,00.
 - Ketika terjadi diskualifikasi, Ketua Pertandingan akan segera menghentikan pertunjukan dan mengumumkan diskualifikasi.
 - Karena format seni sekarang menggunakan sistem gugur, jika kedua Pesilat atau Tim didiskualifikasi, faktor-faktor berikut akan dipertimbangkan:

Untuk kategori Tunggal dan Regu

1. Jumlah jurus yang telah ditampilkan oleh Pesilat atau tim. Yang telah menampilkan jurus sampai akhir akan lanjut ke babak berikutnya.
2. Hukuman
3. Waktu Penampilan
4. Lempar Koin oleh Ketua Pertandingan

Untuk kategori Ganda

1. Waktu. Mereka yang tampil sampai waktu paling akhir akan lanjut ke babak berikutnya. Alasannya, kedua tim telah didiskualifikasi karena kesalahan yang mereka buat.
2. Namun, jika waktunya seri, lempar Koin oleh Ketua Kompetisi

Penjelasan:

1. Seni bukanlah tarian atau pertunjukan teater. Itu harus mematuhi nilai-nilai dan prinsip-prinsip tradisional. Harus realistik dalam hal pertempuran serta memperlihatkan konsentrasi, kekuatan, dan dampak potensial dalam tekniknya. Seni juga harus menunjukkan kekuatan, tenaga, dan kecepatan — serta keanggunan, ritme, dan keseimbangan.
2. Anggota tim harus menunjukkan kompetensi dalam semua aspek penampilan Regu, diantaranya adalah sinkronisasi.
3. Saat menyelesaikan seri, skor asli dipertahankan. Pertimbangan skor lain untuk menentukan pemenang antara Kontestan dengan skor yang sama tidak mengubah skor resmi.

4. Contoh hasil penilaian:

Juri	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	Skor Rata-Rata	Pelanggaran	Total
Skor	9.85	9.75	9.70	9.85	9.80	9.80	9.75	9.75	9.75	9.85	$(9.80 + 9.75) / 2 = 9.775$	0.25	9.525

Format: Hapus skor tertinggi dan terendah sampai Anda bisa mendapatkan Nomor Median.

Kemudian, hitung angkanya untuk mendapatkan Skor Rata-rata.

1. Contoh simpangan baku (Standar Deviasi) dalam undian:

Atlet A:

Juri	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	Skor Rata-Rata	Pelanggaran	Total
Skor	9.85	9.75	9.70	9.85	9.80	9.80	9.75	9.80	9.75	9.85	$(9.80 + 9.80) / 2 = 9.80$	0.00	9.80

Atlet B:

Juri	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	Skor Rata-Rata	Pelanggaran	Total
Skor	9.85	9.70	9.70	9.85	9.80	9.80	9.75	9.80	9.75	9.90	$(9.80 + 9.80) / 2 = 9.80$	0.00	9.80

Rumus Standar Deviasi:

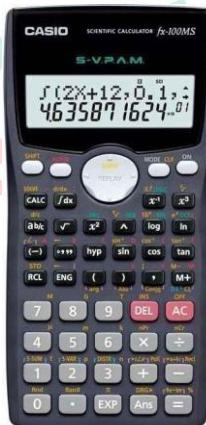
Calculating Standard Deviation

$$S_x = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

n = The number of data points
 x_i = Each of the values of the data
 \bar{x} = The mean of x_i



ThoughtCo.



Kalkulator ilmiah yang akan digunakan untuk perhitungan Deviasi Standar

Berdasarkan Formula Spreadsheet Excel

=STDEV.P (J1:J10)

* Harus menerapkan 2 titik desimal

Berdasarkan Perhitungan Manual

<u>Athlete A</u>		<u>Athlete B</u>	
First	Work out the average, or arithmetic mean, of the numbers:	First	Work out the average, or arithmetic mean, of the numbers:
Count	10 (How many numbers)	Count	10 (How many numbers)
Sum	97.90 (All the numbers added up)	Sum	97.90 (All the numbers added up)
Mean	9.79 (Arithmetic mean = Sum / Count)	Mean	9.79 (Arithmetic mean = Sum / Count)
Second	Take each number, subtract the mean and square the result:	Second	Take each number, subtract the mean and square the result:
Differences	0.06 (Every Number minus Mean) -0.04 -0.09 0.06 0.01 0.01 -0.04 0.01 -0.04 0.06	Differences	0.06 (Every Number minus Mean) -0.09 -0.09 0.06 0.01 0.01 -0.04 0.01 -0.04 0.11
Differences ²	0.0036 (Square of each difference) 0.0016 0.0081 0.0036 0.0001 0.0001 0.0016 0.0001 0.0016 0.0036	Differences ²	0.0036 (Square of each difference) 0.0081 0.0081 0.0036 0.0001 0.0001 0.0016 0.0001 0.0016 0.0121
Third	Now calculate the Variance	Third	Now calculate the Variance
Sum of Differences ²	0.0240 (Add up the Squared Differences)	Sum of Differences ²	0.0390 (Add up the Squared Differences)
Variance	0.0024 (Sum of Differences ² / Count)	Variance	0.0039 (Sum of Difference ² / Count)
Lastly	Take the Square Root of the Variance	Lastly	Take the Square Root of the Variance
Standard Deviation	0.0489897949	Standard Deviation	0.06244997998

Hasil Sampel

Atlet A: 0.048989794855664

Atlet B: 0.062449979983984

Dalam skenario ini, Atlet A memiliki nilai standar deviasi yang lebih rendah, oleh karena itu Atlet A akan dinyatakan sebagai pemenang.

Penyelenggaraan Seni

1. Pada awal setiap babak, peserta akan berbaris di perimeter area pertandingan menghadap Juri. Kedua peserta akan berdiri sejajar dan hormat kepada Ketua Pertandingan dan Juri lalu mundur dari gelanggang.
2. Saat dipanggil, peserta akan melangkah ke titik awal untuk penampilan mereka.
3. Titik awal pertunjukan adalah di mana saja dalam batas daerah kompetisi.
4. Penampilan akan dimulai saat pemukulan gong.
5. Di akhir penampilan, setelah menghormati Ketua Pertandingan dan Juri, peserta harus meninggalkan gelanggang.
6. Setelah peserta kedua tampil, kedua peserta akan kembali ke gelanggang untuk menunggu hasilnya. Setelah hasilnya keluar, peserta harus hormat pada Juri dan Ketua pertandingan sebelum meninggalkan gelanggang.
7. Pelatih di sudut akan diberikan 1 kartu protes untuk setiap partai pertandingan.

Penjelasan:

1. Titik awal penampilan seni adalah di dalam perimeter area gelanggang.
2. Kartu Protes digunakan segera setelah gong dibunyikan ketika pesilat telah menyelesaikan penampilannya. Sebelum pengumuman hasil. Jika hasil telah diumumkan, Pelatih di sudut tidak dapat lagi mengajukan protesnya. Langkah protes selanjutnya adalah melalui Manager
3. Kartu Protes digunakan pada mis. Ada jurus yang hilang atau senjata jatuh (tidak sesuai ketentuan) dan menahan gerakan lebih dari 5 detik.

Pasal 16: Sistem Penilaian Digital dan Manual

Sistem Penilaian Digital

Objektif

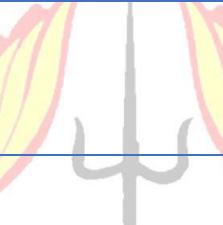
1. Semua event harus menggunakan sistem penilaian digital yang disetujui oleh IPSI.
2. Membuat turnamen yang lebih kredibel dan transparan.
3. Jumlah hari turnamen yang efisien

Peralatan

No.	Jenis	Photo	Deskripsi	Jumlah
1	Central Processing Unit (CPU)		Alat utama untuk menjalankan system	1
2	Admin Laptop		Laptop utama untuk menjalankan system	1
3	Operator Laptop		Ditempatkan di arena mengontrol babak dan partai pertandingan	1
4	Wireless Router		Menghubungkan alat2 via WiFi	1
5	Android Box		Menghubungkan TV penonton untuk melihat nilai	1
6	Android Tablet		Untuk timer, KP, Dewan dan Juri	15
7	Android Tablet Screen Protector		Layar Privasi diperlukan untuk menghindari pengintipan nilai.	15
8	Android Tablet Cover with Stand		Untuk perlindungan dan keseimbangan	15

9	Monitor		Untuk dewan mengawasi penilaian Juri	1
10	TV		Untuk menampilkan nilai pada penonton	1
11	Wired Mouse		Untuk box android dan laptop	3

Daftarkabel dan power sockets yang diperlukan seperti di bawah ini:

No.	Jenis	Photo	Deskripsi	Jumlah
1	Cable Reel		Sumber daya Connector	1
2	Extension Wire		Sumber daya untuk peralatan lainnya	2
3	Ethernet Cable		Untuk menghubungkan CPU ke Router dan Laptop	5
4	HDMI Cable		Untuk menghubungkan TV / layar Monitor	2

Solusi

1. Menampilkan poin secara real time sehingga penonton dapat melihat secara real time siapa yang memenangkan pertandingan.
2. Menunjukkan berapa banyak waktu yang tersisa dalam 1 babak.

Kesederhanaan dan Akurasi

1. Semua perhitungan termasuk keputusan pemenang dilakukan oleh sistem
2. Ini meminimalkan kesalahan penghitungan.

Undian

Undian akan dilakukan secara manual. Manajer Tim untuk provinsi yang berpartisipasi akan mengambil bola dari kotak untuk provinsi masing-masing. Setelah gambar selesai, itu akan ditransfer ke Sistem Digital.

Jadwal

Jadwal dapat dibuat segera setelah gambar selesai. Ini akan dihasilkan dari babak penyisihan hingga final, dimulai dengan acara yang memiliki jumlah pesaing terbanyak.

Tempat Penimbangan

Sistem akan mencatat berat badan seorang atlet dan segera diperbarui ke Dewan.



Class A (45 - 50 kg)

Weight Recomendation

47.35 kg	
----------	---



Class A (45 - 50 kg)

Weight Recomendation

49.10 kg	
----------	---

Ditampilkan di Layar saat menimbang

WEIGHT VALIDATION

RED CORNER	NAME	BLUE CORNER
MUHAMMAD KHAIRI ADIE	NAME	NGUYEN THAN LONG LE
MALAYSIA	CONTINGENT	VIETNAM
47.35	WEIGHT	49.10
STATED	STATED	STATED
VALID	VALID	VALID

CLASS : A MALE
 Jakarta, 18 Feb 2020
 Weigh In Officer

Official MALAYSIA 
 Iskandar

Official VIETNAM 
 Alpuss

Ditampilkan di Layar Dewan

Pencatat Waktu

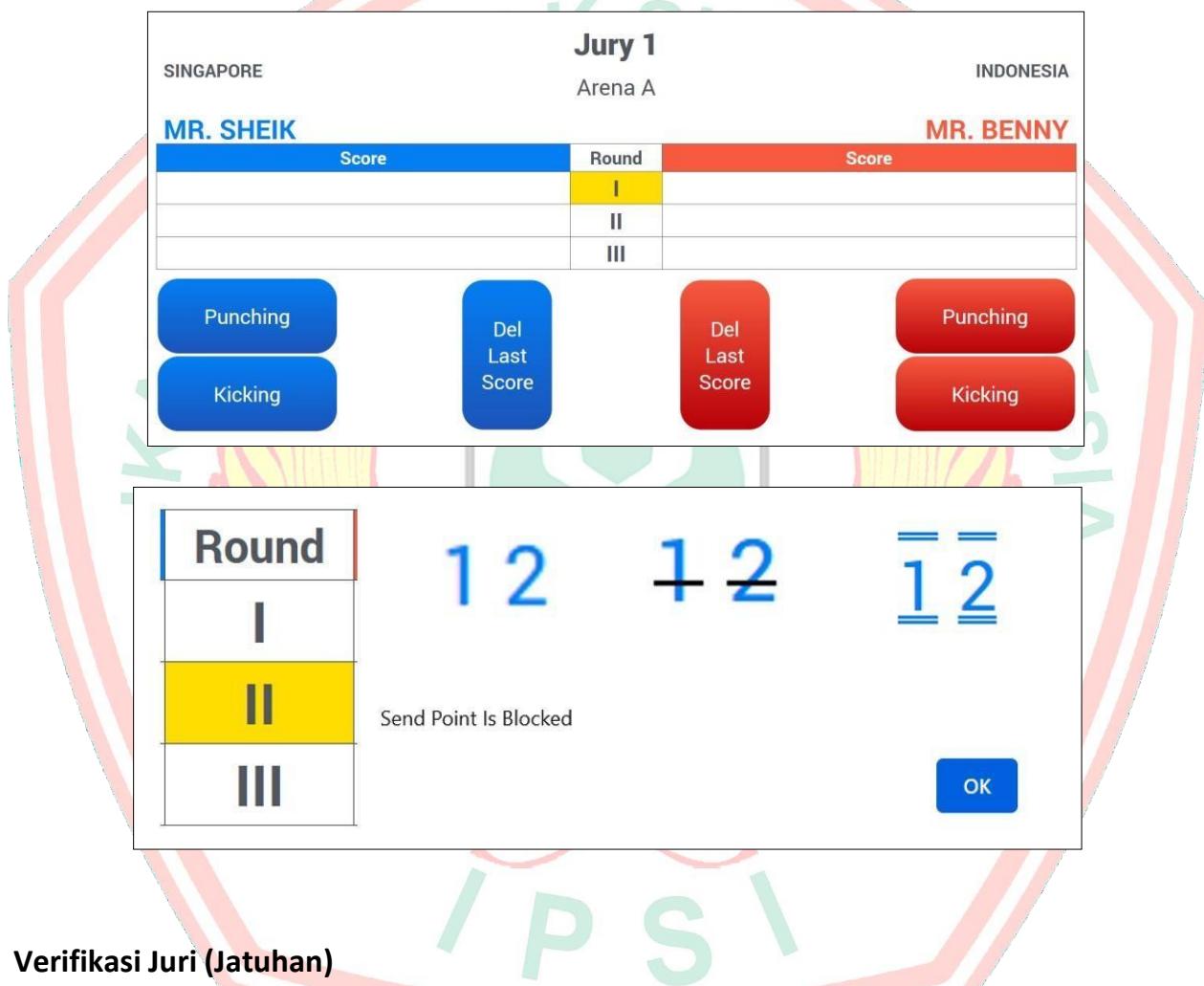
Pencatat waktu akan bertanggung jawab atas waktu pertandingan, dan nomor babak

Arena A, Round 3

Time :			
Start Clock	Stop Clock		
MUHAMMAD KHAIRI ADIE MALAYSIA	NGUYEN THAN LONG LE VIETNAM	1	A MALE 1/4 Final
NITINAI THAMKAEO THAILAND	KHOIRUDIN MUSTAKIM INDONESIA	2	A MALE 1/4 Final
Round 1	Round 2	Round 3	

Juri

- Juri yang bertugas memberikan nilai pada atlit yang sedang bertanding
- Sewaktu duduk, juri harus memegang tablet / alat penilaian tegak lurus ke depan dan fokus pada pertandingan, tablet bisa diturunkan ketika waktu istirahat
- Atlit yang mendapat point, jika ada 2 atau 3 juri memberikan poin secara bersama-sama. Nilai tidak akan muncul jika hanya 1 orang juri yang memberi poin.
- Seharusnya poin langsung muncul dalam papan nilai. Akan tetapi poin akan ada delay untuk memunculkan poin disebabkan oleh sistem. Kadang-kadang tanda babak sudah selesai, nilai baru..muncul.



Verifikasi Juri (Jatuhan)

Ketika wasit meminta bantuan juri dalam pengesahan teknik, keputusan akan dibuat melalui sistem penilaian digital. Jika juri menganggap bahwa merah atau biru membuat teknik sah, mereka harus menekan tombol merah atau biru untuk atlit yang mendapat poin. Akan tetapi jika juri merasa bahwa tekniknya tidak sah, mereka harus menekan tombol tidak sah (invalid)

Jury Verification

Drop Verification

Judge 3 Choice

Waiting

Blue Corner

Red Corner

Invalid

Jury Verification

Drop Verification

Judge 3 Choice

Blue Corner

Blue Corner

Red Corner

Invalid

Verifikasi Juri (Hukuman)

Ketika wasit meminta bantuan juri dalam verifikasi hukuman, keputusan akan dibuat melalui sistem penilaian digital. Jika juri menganggap bahwa merah atau biru membuat pelanggaran, mereka harus menekan tombol merah atau biru untuk atlit yang akan dihukum. Akan tetapi jika juri merasa bahwa itu bukan pelanggaran, mereka harus menekan tombol tidak sah (invalid)

Jury Verification

Penalty Verification

Judge 3 Choice

Waiting

Blue Corner

Red Corner

Invalid

Jury Verification

Penalty Verification

Judge 3 Choice

Invalid

Blue Corner

Red Corner

Invalid

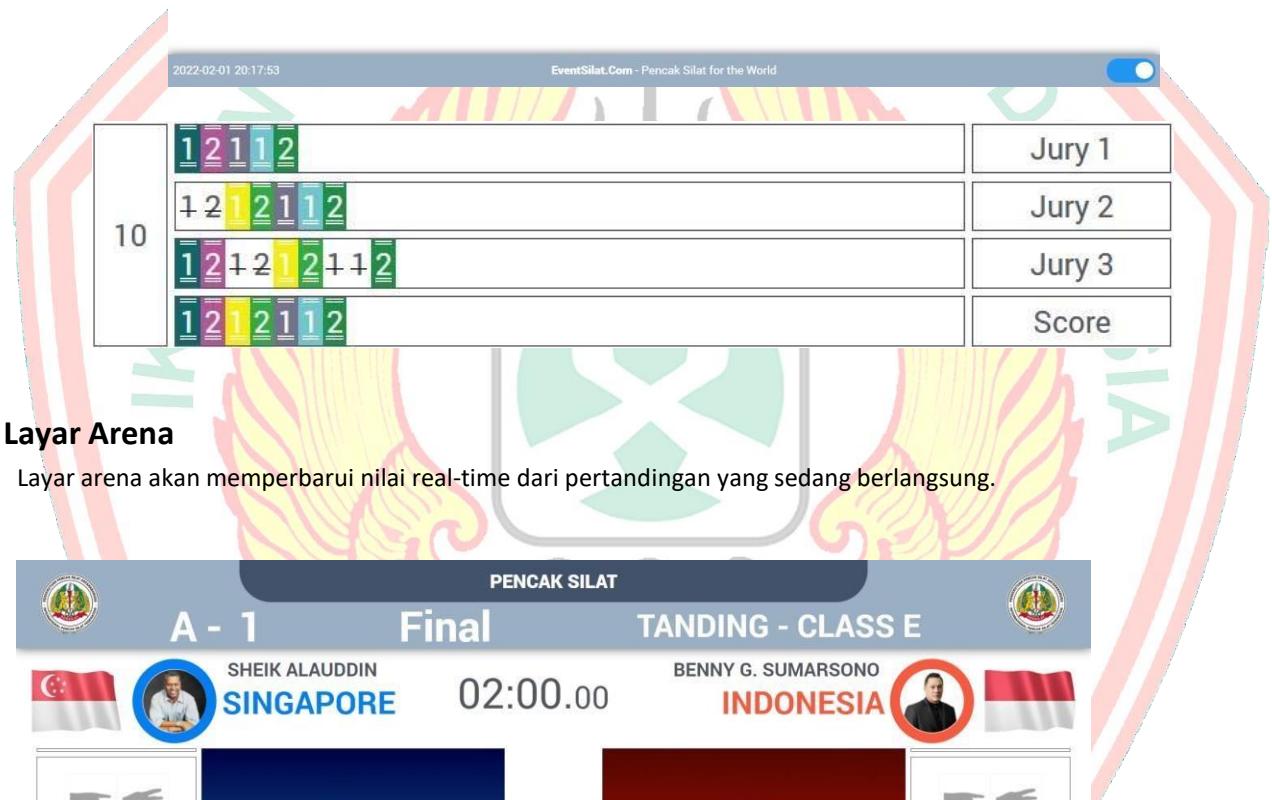
Dewan

Karena Juri hanya fokus pada pukulan dan tendangan, dewan akan memasukkan nilai jatuh dan hukuman yang sah. Dewan juga dapat memeriksa nilai yang diberikan oleh juri.



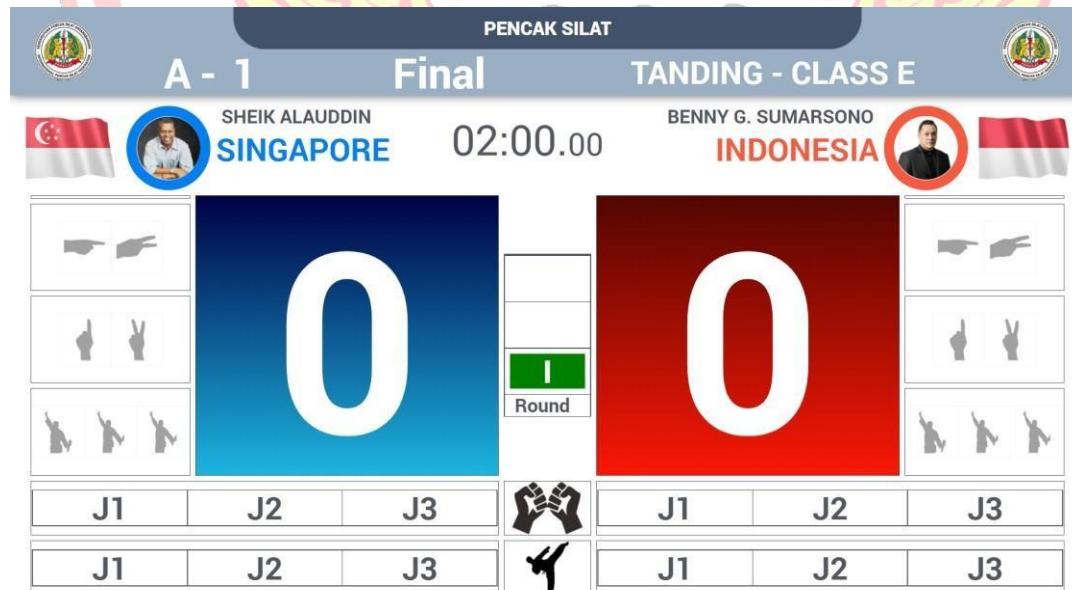
PENCAK SILAT
TANDING - CLASS E-Final @ Arena A Match 1

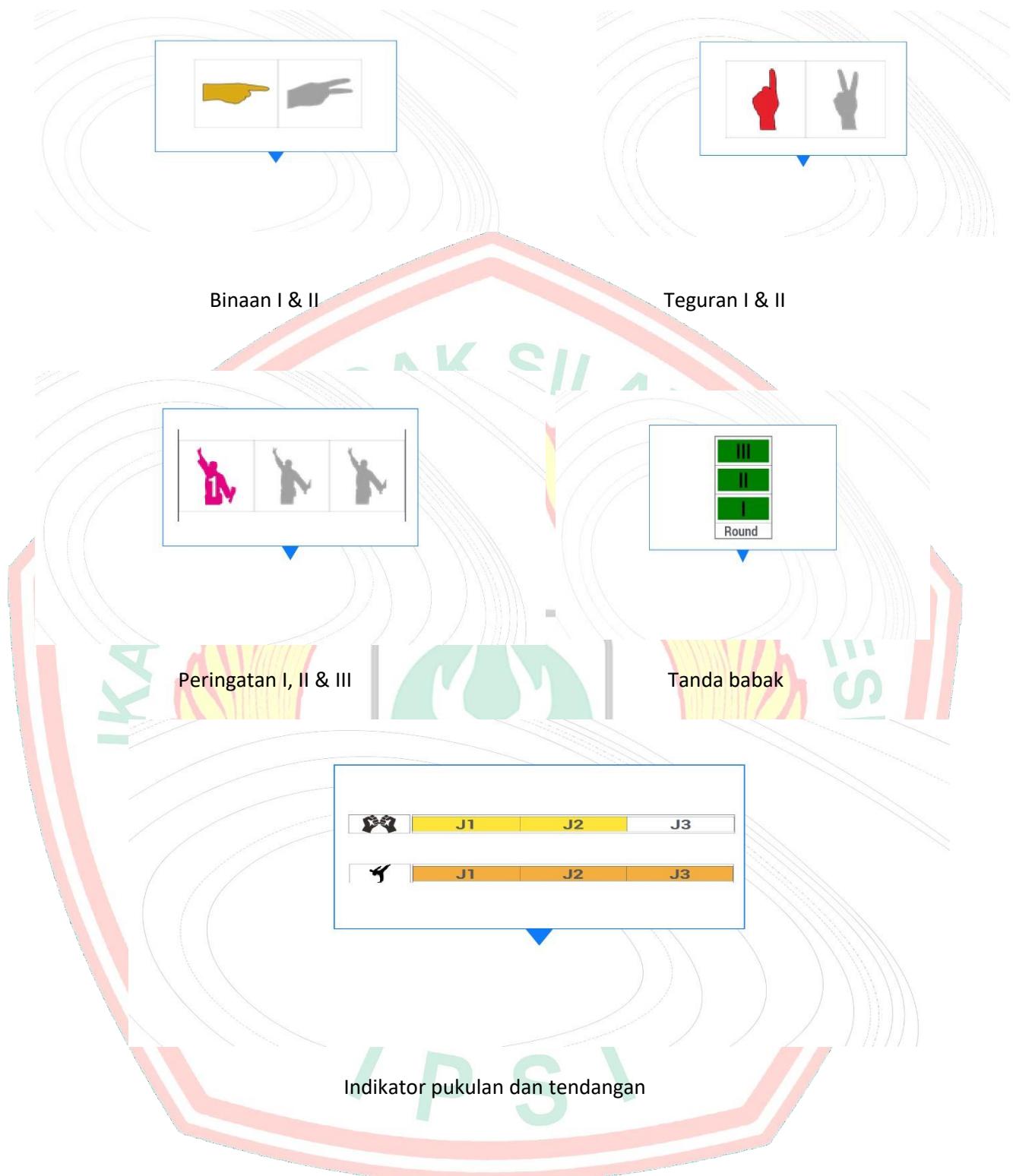
SINGAPORE		02:00.0	INDONESIA																																														
SHEIK ALAUDDIN			BENNY G. SUMARSONO																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Blue</th> <th rowspan="2">Round</th> <th colspan="2">Red</th> </tr> <tr> <th>Total</th> <th>Detail Point</th> <th>Jury 1</th> <th>Detail Point</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>Jury 1</td> <td>Jury 1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>Jury 2</td> <td>Jury 2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>Jury 3</td> <td>Jury 3</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>Score</td> <td>Score</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>Dropping</td> <td>Dropping</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>Penalty</td> <td>Penalty</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>Verbal Warning</td> <td>Verbal Warning</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>		Blue		Round	Red		Total	Detail Point	Jury 1	Detail Point	Total	0	0	Jury 1	Jury 1	0	0	0	Jury 2	Jury 2	0	0	0	Jury 3	Jury 3	0	0	0	Score	Score	0	0	0	Dropping	Dropping	0	0	0	Penalty	Penalty	0	0	0	Verbal Warning	Verbal Warning	0			
Blue		Round	Red																																														
Total	Detail Point		Jury 1	Detail Point	Total																																												
0	0	Jury 1	Jury 1	0																																													
0	0	Jury 2	Jury 2	0																																													
0	0	Jury 3	Jury 3	0																																													
0	0	Score	Score	0																																													
0	0	Dropping	Dropping	0																																													
0	0	Penalty	Penalty	0																																													
0	0	Verbal Warning	Verbal Warning	0																																													



Layar Arena

Layar arena akan memperbarui nilai real-time dari pertandingan yang sedang berlangsung.



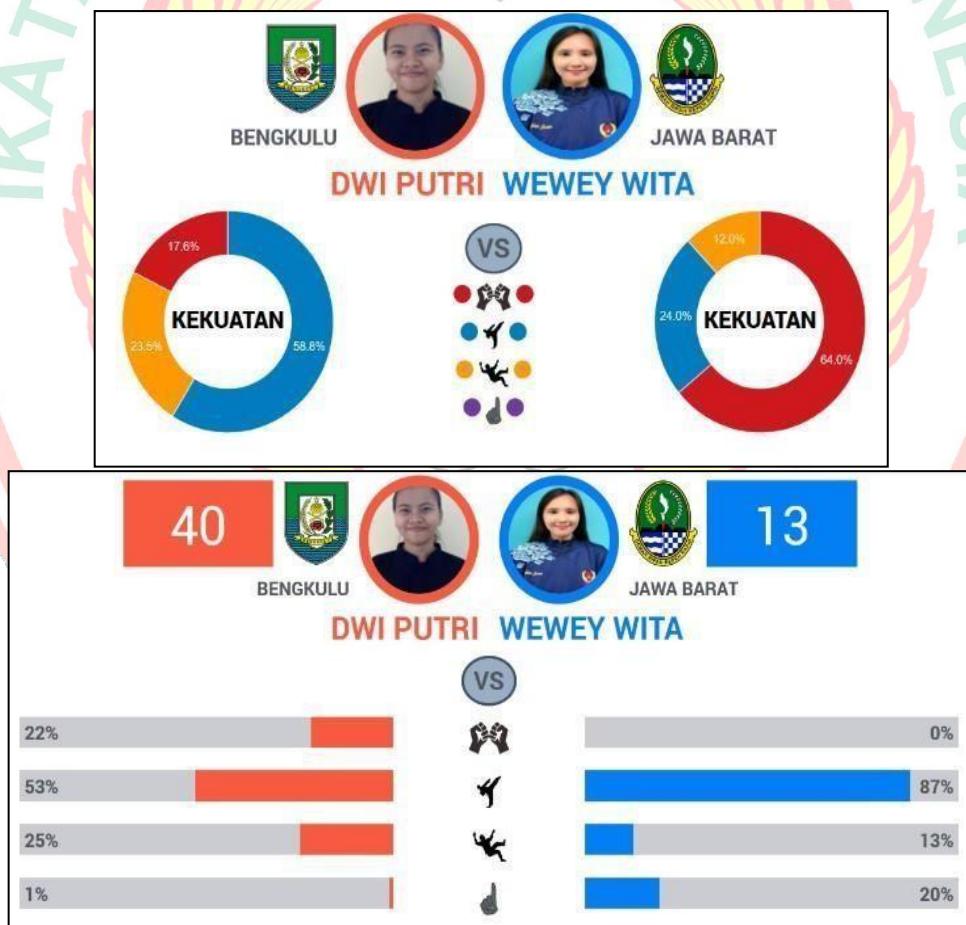


Layar Video

Layar video akan menampilkan hasil statistik per pertandingan dan babak. Sebelum pertandingan dimulai, sejarah kompetisi atlet akan diperlihatkan.



Ini juga akan menunjukkan profil kekuatan atlet, data statistik berdasarkan sejarah kompetisi atlet.



Layar gelanggang Tunggal

Tampilan layar penilaian yang sedang berjalan



Layar penilaian Dewan

TESTING EVENT					
TUNGGAL-TUNGGAL @ Arena A Match 32					
THAILAND		Arena A, Match 32			
ILYAS SADARA		TUNGGAL			
Judge	1	2	3	4	5
Movement	0	0	0	73.00	2.00
CORRECTNESS SCORE	0	0	9.17	0	0
FLOW OF MOVEMENT / STAMINA (RANGE SCORE : 0.01 - 0.10)	0	0	0	0	0
Total Score	8.90	8.90	9.17	8.90	8.90
Time Performance	Minutes		Seconds		Performance exceeded tolerance time
	0		0		0
Sorted Judge	-	-	-	-	Performance exceeded the 10m by 10m arena
	-	-	-	-	Dropping of weapon, touching the floor
Median	0				
Final Score				0	
Standard Deviation				0	

Juri

- Juri yang bertugas memberikan nilai pada atlit yang sedang bertanding.
- Sewaktu duduk, juri harus memegang tablet / alat penilaian tegak lurus ke depan dan fokus pada pertandingan, tablet bisa diturunkan ketika waktu istirahat
- Untuk seni, poin akan dikurangi kesalahan gerak, stamina. Poin langsung ditampilkan segera dalam sistem. Juri tidak boleh merubah nilai setelah penjumlahan.

SINGAPORE SHEIK ALAUDDIN		Arena A, Match 2, Jury 7 TUNGGAL/SINGLE	
Tunggal Jurus 1 Tangan Kosong Movement 1			
0		0	
Wrong Move			Next Move
Movement Details Movement Sequences Movement Has Not Shown Style Sequences			
ACCURACY TOTAL SCORE			8.90
FLOW OF MOVEMENT / STAMINA (RANGE SCORE : 0.01 - 0.10)			0
0.01 0.02 0.03 0.04 0.05 0.06 0.07 0.08 0.09 0.10			
Total Score			8.90

2022-02-05 06:13:35

EventSilat.Com - Pencak Silat for the World

Dewan

Ketika Juri berperan pada penilaian kebenaran dan kemantapan gerak. Dewan akan berperan dalam menentukan hukumandan mengawasi langsung jalannya penilaian

PELATNAS ASEP YULDAN SANI		Arena A, Match 1 TUNGGAL	
Penalty	Score		
Performance exceeded the 10m by 10m arena	Clear	- 0.50	0
Dropping of weapon, touching the floor	Clear	- 0.50	0
Attire is not according to prescription (Tanjak or Samping falls out)	Clear	- 0.50	0
Athlete staying at one move for more than 5 seconds	Clear	- 0.50	-0.50
Total			-0.5

EventSilat.Com - Pencak Silat for the World

Layar Gelanggang Tunggal

Layar gelanggang akan menampilkan penilaian juri pada pertandingan yang sedang berlangsung

The image shows three stacked digital scoreboards for Pencak Silat Tunggal matches, framed by a large red octagonal border. The top board displays a match between Indonesia and Singapore. The middle board shows a match between Indonesia and another country. The bottom board is partially visible.

Top Board (Indonesia vs Singapore):

PENCAK SILAT
A - 2 FINAL TUNGGAL

Median	Penalty	Time Performance	Total
9.940	0.00	3:00	9.940
Standard Deviation 0.021656408			

INDONESIA | BENNY G. SUMARSONO |

9	7	5	10	1	3	6	8	2	4
9.90	9.92	9.92	9.93	9.94	9.94	9.94	9.96	9.97	9.97

2022-02-05 05:50:02 EventSilat.Com - Pencak Silat for the World

Middle Board (Indonesia vs Another Country):

PENCAK SILAT
A - 2 FINAL TUNGGAL

BENNY G. SUMARSONO INDONESIA vs SHEIK ALAUDDIN SINGAPORE

Winner Blue		Score Result	
Detail Point		Blue	Red
Standard Deviation		0.020223748	0.004714045
Performance Time		180	177
Penalty		0.00	-0.50
Winning Point		9.880	- 9.460

2022-02-02 18:45:10 EventSilat.Com - Pencak Silat for the World

Bottom Board (Partial View):

PENCAK SILAT
A - 2 FINAL TUNGGAL

INDONESIA vs INDONESIA

Median	Penalty	Time Performance	Total
9.940	0.00	3:00	9.940
Standard Deviation 0.021656408			

INDONESIA | BENNY G. SUMARSONO |

9	7	5	10	1	3	6	8	2	4
9.90	9.92	9.92	9.93	9.94	9.94	9.94	9.96	9.97	9.97

SINGAPORE SHEIK ALAUDDIN	Arena A, Match 2, Jury 7
Tunggal Jurus 1 Tangan Kosong Movement 1	
0	0
Wrong Move	Next Move
Movement Details Movement Sequences Movement Has Not Shown Style Sequences	
ACCURACY TOTAL SCORE	8.90
FLOW OF MOVEMENT / STAMINA (RANGE SCORE : 0.01 - 0.10)	0
0.01 0.02 0.03 0.04 0.05 0.06 0.07 0.08 0.09 0.10	
Total Score	8.90



Tampilan penilaian ipad juri

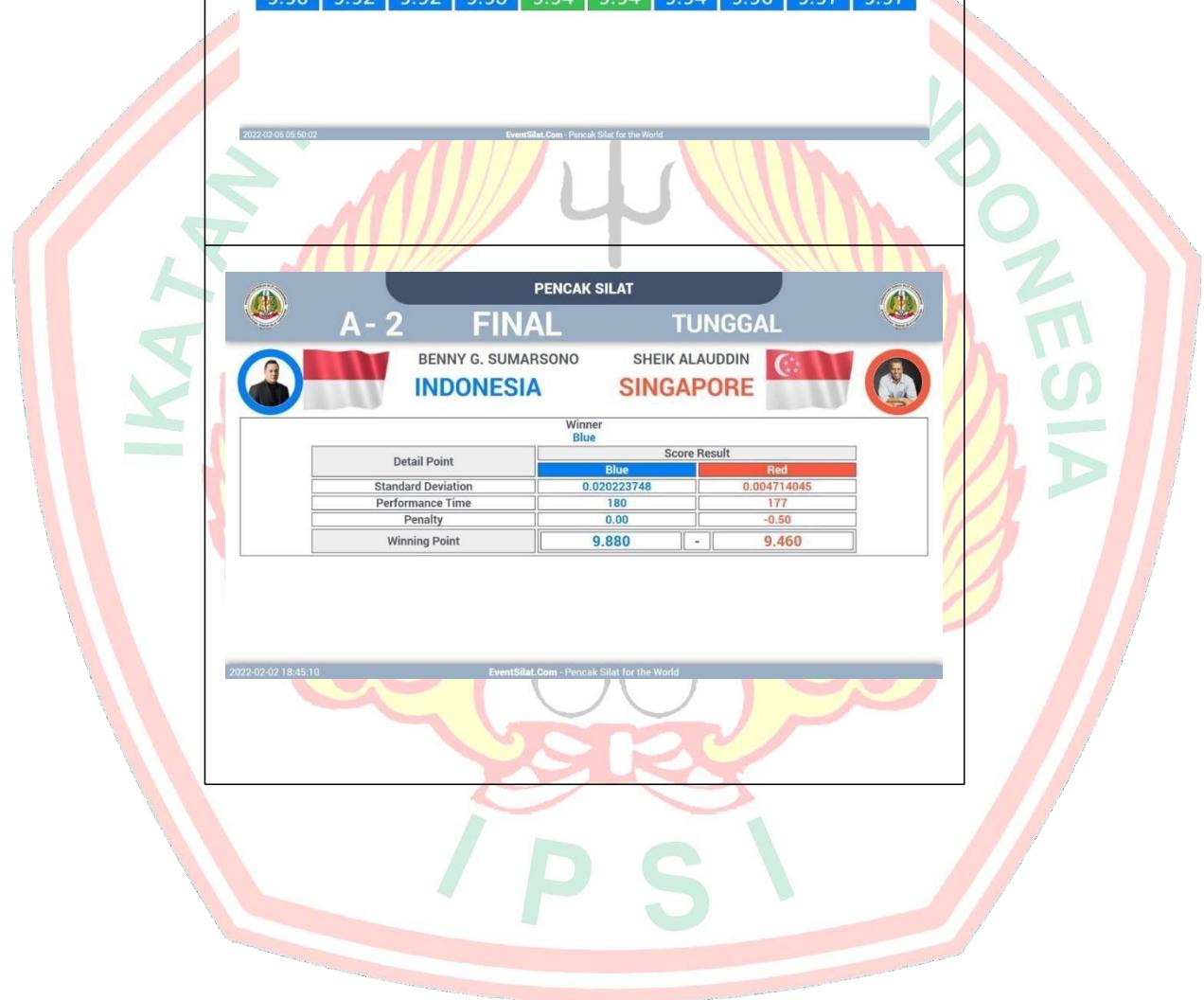
Tampilan layar Ganda



SCORING ELEMENT	Score	
ATTACK DEFENSE TECHNIQUE (0.01 - 0.30)	<input type="checkbox"/> 0.01 <input type="checkbox"/> 0.02 <input type="checkbox"/> 0.03 <input type="checkbox"/> 0.04 <input type="checkbox"/> 0.05 <input type="checkbox"/> 0.06 <input type="checkbox"/> 0.07 <input type="checkbox"/> 0.08 <input type="checkbox"/> 0.09 <input type="checkbox"/> 0.10 <input type="checkbox"/> 0.11 <input type="checkbox"/> 0.12 <input type="checkbox"/> 0.13 <input type="checkbox"/> 0.14 <input type="checkbox"/> 0.15 <input type="checkbox"/> 0.16 <input type="checkbox"/> 0.17 <input type="checkbox"/> 0.18 <input type="checkbox"/> 0.19 <input type="checkbox"/> 0.20 <input type="checkbox"/> 0.21 <input type="checkbox"/> 0.22 <input type="checkbox"/> 0.23 <input type="checkbox"/> 0.24 <input type="checkbox"/> 0.25 <input type="checkbox"/> 0.26 <input type="checkbox"/> 0.27 <input type="checkbox"/> 0.28 <input type="checkbox"/> 0.29 <input type="checkbox"/> 0.30	SCORE 0.27
FIRMNESS & HARMONY (0.01 - 0.30)	<input type="checkbox"/> 0.01 <input type="checkbox"/> 0.02 <input type="checkbox"/> 0.03 <input type="checkbox"/> 0.04 <input type="checkbox"/> 0.05 <input type="checkbox"/> 0.06 <input type="checkbox"/> 0.07 <input type="checkbox"/> 0.08 <input type="checkbox"/> 0.09 <input type="checkbox"/> 0.10 <input type="checkbox"/> 0.11 <input type="checkbox"/> 0.12 <input type="checkbox"/> 0.13 <input type="checkbox"/> 0.14 <input type="checkbox"/> 0.15 <input type="checkbox"/> 0.16 <input type="checkbox"/> 0.17 <input type="checkbox"/> 0.18 <input type="checkbox"/> 0.19 <input type="checkbox"/> 0.20 <input type="checkbox"/> 0.21 <input type="checkbox"/> 0.22 <input type="checkbox"/> 0.23 <input type="checkbox"/> 0.24 <input type="checkbox"/> 0.25 <input type="checkbox"/> 0.26 <input type="checkbox"/> 0.27 <input type="checkbox"/> 0.28 <input type="checkbox"/> 0.29 <input type="checkbox"/> 0.30	SCORE 0.28
SOULFULNESS (0.01 - 0.30)	<input type="checkbox"/> 0.01 <input type="checkbox"/> 0.02 <input type="checkbox"/> 0.03 <input type="checkbox"/> 0.04 <input type="checkbox"/> 0.05 <input type="checkbox"/> 0.06 <input type="checkbox"/> 0.07 <input type="checkbox"/> 0.08 <input type="checkbox"/> 0.09 <input type="checkbox"/> 0.10 <input type="checkbox"/> 0.11 <input type="checkbox"/> 0.12 <input type="checkbox"/> 0.13 <input type="checkbox"/> 0.14 <input type="checkbox"/> 0.15 <input type="checkbox"/> 0.16 <input type="checkbox"/> 0.17 <input type="checkbox"/> 0.18 <input type="checkbox"/> 0.19 <input type="checkbox"/> 0.20 <input type="checkbox"/> 0.21 <input type="checkbox"/> 0.22 <input type="checkbox"/> 0.23 <input type="checkbox"/> 0.24 <input type="checkbox"/> 0.25 <input type="checkbox"/> 0.26 <input type="checkbox"/> 0.27 <input type="checkbox"/> 0.28 <input type="checkbox"/> 0.29 <input type="checkbox"/> 0.30	SCORE 0.27
Total		□ 9.92
		TOTAL SCORE - Technique - Firmness - Soulfulness 0.82

Dewan

Dewan Juri hanya berperan dalam memasukkan hukuman dan mengawasi nilai setelah juri mengisi nilai



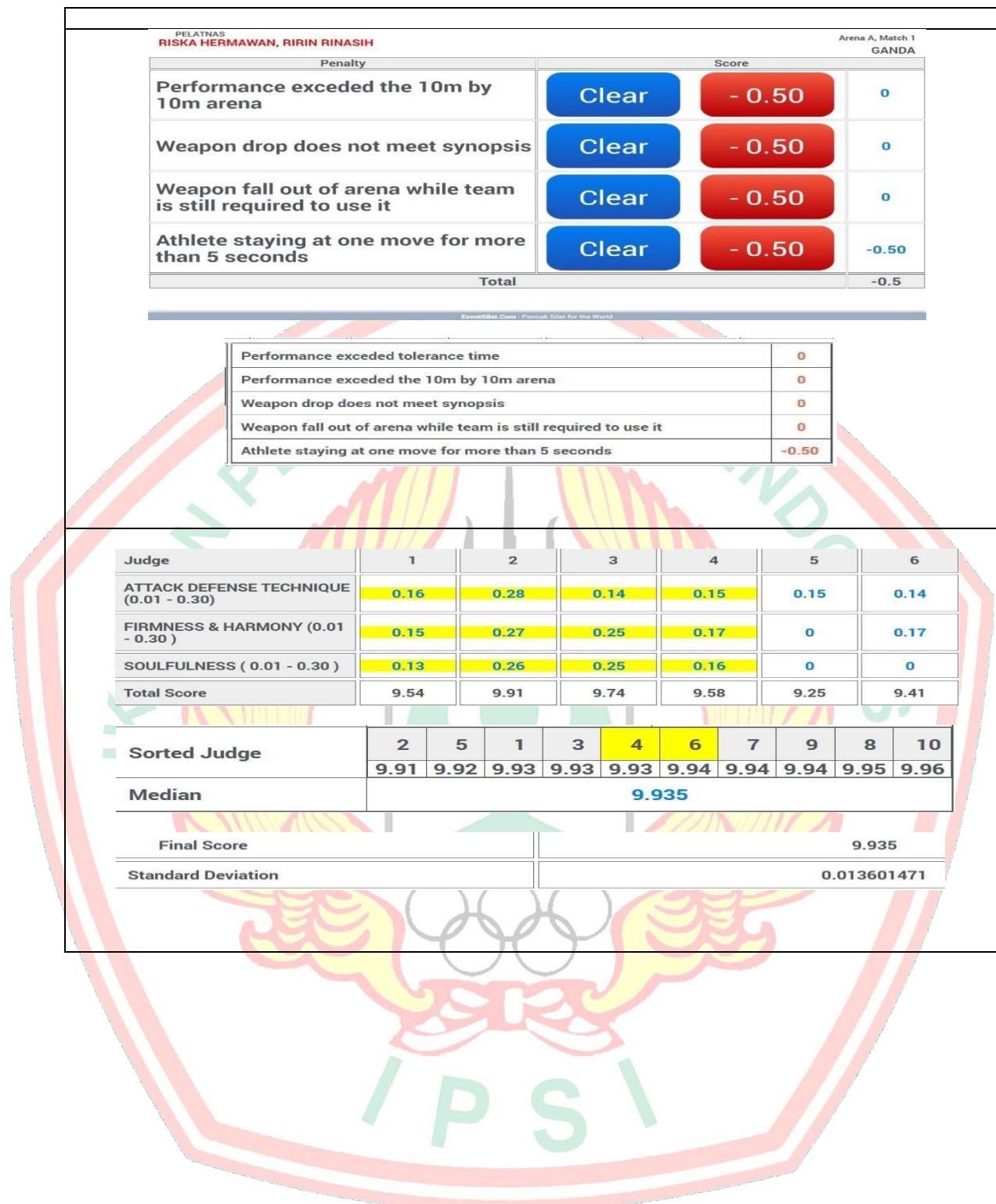
PENCAK SILAT											
A - 2 FINAL TUNGGAL											
INDONESIA		SINGAPORE				Median	Penalty	Time Performance	Total		
BENNY G. SUMARSONO		SHEIK ALAUDDIN				9.940	0.00	3:00	9.940		
Standard Deviation											0.021656408
9	7	5	10	1	3	6	8	2	4		
9.90	9.92	9.92	9.93	9.94	9.94	9.94	9.96	9.97	9.97		

2022-02-05 05:50:02 EventSilat.Com - Pencak Silat for the World

PENCAK SILAT											
A - 2 FINAL TUNGGAL											
INDONESIA		SINGAPORE				Winner Blue	Score Result				
BENNY G. SUMARSONO	INDONESIA	SHEIK ALAUDDIN	SINGAPORE			Blue	Blue	Red			
Detail Point											
Standard Deviation						0.020223748		0.004714045			
Performance Time						180		177			
Penalty						0.00		-0.50			
Winning Point						9.880		-	9.460		

2022-02-02 18:45:10 EventSilat.Com - Pencak Silat for the World

Hasil Penilaian



**PELATNAS
RISKA HERMAWAN, RIRIN RINASIH**

**Arena A, Match 1
GANDA**

Penalty	Score
Performance exceeded the 10m by 10m arena	Clear - 0.50 0
Weapon drop does not meet synopsis	Clear - 0.50 0
Weapon fall out of arena while team is still required to use it	Clear - 0.50 0
Athlete staying at one move for more than 5 seconds	Clear - 0.50 -0.50
Total	-0.5

EventSlate.com - Pencak Silat for the World

Performance exceeded tolerance time	0
Performance exceeded the 10m by 10m arena	0
Weapon drop does not meet synopsis	0
Weapon fall out of arena while team is still required to use it	0
Athlete staying at one move for more than 5 seconds	-0.50

Judge	1	2	3	4	5	6				
ATTACK DEFENSE TECHNIQUE (0.01 - 0.30)	0.16	0.28	0.14	0.15	0.15	0.14				
FIRMNESS & HARMONY (0.01 - 0.30)	0.15	0.27	0.25	0.17	0	0.17				
SOULFULNESS (0.01 - 0.30)	0.13	0.26	0.25	0.16	0	0				
Total Score	9.54	9.91	9.74	9.58	9.25	9.41				
Sorted Judge	2 9.91	5 9.92	1 9.93	3 9.93	4 9.93	6 9.94	7 9.94	9 9.94	8 9.95	10 9.96
Median	9.935									
Final Score	9.935									
Standard Deviation	0.013601471									

Peralatan Penyiaran Digital

Dalam promosi olahraga, siaran digital harus disertakan dalam acara.

Khusus untuk acara besar, live streaming yang mudah diakses harus dibagikan untuk disiarkan.

No.	Item	Jumlah
1	Pemancar	
2	Penerima	
3	Antena	
4	Jalur Transmisi	
5	Prosesor Audio	
6	Speaker	
7	Kabel	
8	Mixers	
9	Komponen Pemutaran Audio	
10	Kamera	

Disarankan oleh Perusahaan
Penyiaran Digital

Peralatan Gelanggang

No.	Peralatan	Jml	Deskripsi
1	Tablet	13	<ul style="list-style-type: none">• 3 atau 10 digunakan juri untuk memasukkan poin• 1 digunakan oleh pencatat waktu• 1 untuk Ketua/Dewan• 1 Cadangan jika diperlukan
2	Laptop	1	Laptop untuk operator

3	Monitor	1	Monitor adalah untuk tampilan dewan wasit, untuk menunjukkan masukan poin oleh juri. Apakah tugas dewan wasit untuk memastikan juri memasukkan poin yang benar
4	Layar Arena	1 Set	Layar arena digunakan untuk menunjukkan poin kepada pelatih. <ul style="list-style-type: none"> • 1 TV LED dan Tripod • 1 Kotak Android
4	Layar Video	1 Set	Layar video digunakan untuk tampil di layar lebar atau video streaming. <ul style="list-style-type: none"> • 1 Kotak Android
5	Printer	1	Printer digunakan oleh operator untuk mencetak hasil yang cocok, mohon diperhatikan bahwa beberapa kertas tambahan diperlukan untuk mencetak hasil ini.
6	Peralatan listrik	1 Set	Peralatan listrik terdiri dari; <ul style="list-style-type: none"> • Kabel dan pembangkit listrik yang diperlukan untuk Arena.

Peralatan Acara

No.	Peralatan	Jml	Deskripsi
1	Server	1	1 Laptop Server untuk aplikasi dan data untuk semua arena.
2	Tablet	1	Bagi petugas untuk Menandatangani Dokumen Penimbangan
3	Laptop	2	Laptop digunakan oleh <ul style="list-style-type: none"> • 1 untuk admin • 1 untuk penimbangan resmi untuk mencetak data penimbangan
4	Monitor	1	• Untuk Stasiun Penimbangan

5	Printer	2	Printer digunakan oleh 1 untuk admin untuk mencetak dokumen yang diperlukan 1 untuk timbangan resmi untuk mencetak hasil
6	Peralatan Jaringan	1 Set	Peralatan jaringan terdiri dari: 2 Router nirkabel 1 untuk admin dan 1 untuk timbangan di stasiun Kabel jaringan yang diperlukan
7	Peralatan listrik	1 Set	Peralatan listrik terdiri dari: Stasiun pengisian tablet untuk mengisi daya tablet saat kejuaraan sedang istirahat Kabel dan pembangkit listrik yang diperlukan untuk Admin dan Stasiun Timbang.

Formulir Pertandingan

Karena sebagian besar perekaman akan dilakukan secara digital, hanya formulir berikut yang perlu dicetak:

Formulir untuk Artistik

1. Formulir Penugasan Juri
2. Formulir Sinopsis (hanya untuk Ganda)

Formulir untuk Pertandingan

1. Formulir Penimbangan Ulang

Sistem Penilaian Manual

Dalam keadaan yang tidak terduga dimana Sistem Skor Digital rusak dan tidak dapat diperbaiki, Pertandingan akan dilanjutkan dengan menggunakan Sistem Penilaian Manual.

Dengan menggunakan Sistem Penilaian Manual, Panitia Penyelenggara harus memastikan bahwa formulir berikut disiapkan:

Formulir Pertandingan

1. Tanding

- Formulir Penimbangan
- Formulir Penugasan Wasit dan Juri
- Lembar penilaian
- Hasil Formulir Pertandingan
- Penjagaan Nilai Pertandingan (Dewan RJ)
- Formulir Protes
- Formulir Protes (Tingkat 1)
- Formulir Hasil Protes (Tingkat 1)
- Formulir Banding Protes (Tingkat 2)

Formulir Hasil Protes (Tingkat 2)

<div style="text-align: center;">  <p>Pencak Silat Competition Form Match Weigh In Form</p> </div> <p>Match No. _____ Category: _____ Date: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Corner</th> <th>MERAH</th> <th>BIRU</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Name</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Country</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Class</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Weight</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Valid / Invalid</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Checked by (Official on Duty): Name: _____ Signature: _____</p> <p>Witness by: Red Corner Team Official Name: _____ Signature: _____</p> <p>Blue Corner Team Official Name: _____ Signature: _____</p>	Corner	MERAH	BIRU	Name			Country			Class			Weight			Valid / Invalid			<div style="text-align: center;">  <p>Pencak Silat Competition Form Assignment of Wasit and Juri Match Category</p> </div> <p>Match No. _____ Category: _____ Date: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>MERAH</th> <th>BIRU</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Name:</td> <td>Name:</td> </tr> <tr> <td>Country:</td> <td>Country</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Led By</th> <th>Wasit</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Assisted by</td> <td>Juri 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Juri 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Juri 3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Verified by Dewan Name: _____ Signature: _____</p> <p>Chairman Name: _____ Signature: _____</p>	MERAH	BIRU	Name:	Name:	Country:	Country	Led By	Wasit		Assisted by	Juri 1			Juri 2			Juri 3																																												
Corner	MERAH	BIRU																																																																														
Name																																																																																
Country																																																																																
Class																																																																																
Weight																																																																																
Valid / Invalid																																																																																
MERAH	BIRU																																																																															
Name:	Name:																																																																															
Country:	Country																																																																															
Led By	Wasit																																																																															
Assisted by	Juri 1																																																																															
	Juri 2																																																																															
	Juri 3																																																																															
<div style="text-align: center;">  <p>Pencak Silat Competition Form Match Score Sheet for Juri</p> </div> <p>Match No. _____ Category: _____ Date: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Name:</th> <th colspan="2">Name:</th> </tr> <tr> <th colspan="2">Country:</th> <th colspan="2">Country</th> </tr> <tr> <th colspan="2">MERAH</th> <th colspan="2">BIRU</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Total Score</td> <td>Penalty</td> <td>Score</td> <td>Round</td> <td>Score</td> <td>Penalty</td> <td>Total Score</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Final Score</td> <td colspan="3" style="text-align: center;">Final Score</td> </tr> </tbody> </table> <p>Match Result Corner: _____ Round: _____ Won by: Points / TKO / Absolute / Disqualification / RSC / Walk Over Juri No: _____ Juri Name: _____ Signature: _____</p>	Name:		Name:		Country:		Country		MERAH		BIRU		Total Score	Penalty	Score	Round	Score	Penalty	Total Score				1							2							3				Final Score				Final Score			<div style="text-align: center;">  <p>Pencak Silat Competition Form Match Result</p> </div> <p>Match No. _____ Category: _____ Date: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>MERAH</th> <th>BIRU</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Name:</td> <td>Name:</td> </tr> <tr> <td>Country:</td> <td>Country</td> </tr> </tbody> </table> <p>Match Result Corner: _____ Country: _____ Name: _____</p> <p>Won By: Points / TKO / Absolute / Disqualification / RSC / Walk Over</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Juri</th> <th colspan="2">Score</th> <th rowspan="2">Winner</th> </tr> <tr> <th>Merah</th> <th>Biru</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Wasit: _____ Compiled by Dewan: Name: _____ Signature: _____</p> <p>Verified by Competition Chairman: Name: _____ Signature: _____</p>	MERAH	BIRU	Name:	Name:	Country:	Country	Juri	Score		Winner	Merah	Biru	1				2				3				4				5			
Name:		Name:																																																																														
Country:		Country																																																																														
MERAH		BIRU																																																																														
Total Score	Penalty	Score	Round	Score	Penalty	Total Score																																																																										
			1																																																																													
			2																																																																													
			3																																																																													
Final Score				Final Score																																																																												
MERAH	BIRU																																																																															
Name:	Name:																																																																															
Country:	Country																																																																															
Juri	Score		Winner																																																																													
	Merah	Biru																																																																														
1																																																																																
2																																																																																
3																																																																																
4																																																																																
5																																																																																



International Pencak Silat Federation
Dewan Match Score Keeping

Match No:
Name /
Country: _____

Category:
Name /
Country: _____

Page | 178

MERAH				BIRU		
Warning	Reprimand	Dropping	Round	Warning	Reprimand	Drop
			1			
			2			
			3			

Remarks:



Pencak Silat Competition Form
Match Card Protest

Match No. _____ Category: _____ Date: _____

Protest by: RED / BLUE

Issue: _____

Written by:

Dewan Name: _____ Signature: _____



Protest Form – Pencak Silat

Name: _____ Date: _____
Country: _____ Time Collected: _____
Match Number: _____ Time Return: _____
Category: _____

Protest Description:

Team Manager: _____
Signature: _____



Protest Result – Pencak Silat

Name: _____ Date: _____
Country: _____ Time Informed: _____
Match Number: _____
Category: _____

Protest Result:

Chairman of Competition: _____
Signature: _____ Time: _____



Protest Appeal – Pencak Silat

Name: _____ Date: _____
Country: _____ Time Informed: _____
Match Number: _____
Category: _____

Protest Appeal:

Team Manager: _____
Signature: _____



Protest Appeal Result – Pencak Silat

Name: _____ Date: _____
Country: _____ Time Informed: _____
Match Number: _____
Category: _____

Protest Result:

Chairman of Competition: _____
Signature: _____ Time: _____

2. Artistic – Single (Tunggal)

- Juri Assignment Form
- Weapon Validity
- Timing Form
- Score Sheets
- Recapitulations (summary of results)

Page | 180

<div style="text-align: center;">  <p>Pencak Silat Competition Form Assignment of Wasit and Juri Artistic Category</p> </div> <p>Match No. _____ Category: _____ Date: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <th style="background-color: red; color: white;">MERAH</th> <th style="background-color: blue; color: white;">BIRU</th> </tr> <tr> <td>Name: _____</td> <td>Name: _____</td> </tr> <tr> <td>Country: _____</td> <td>Country: _____</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr><td>Juri 1</td><td></td><td>Juri 6</td><td></td></tr> <tr><td>Juri 2</td><td></td><td>Juri 7</td><td></td></tr> <tr><td>Juri 3</td><td></td><td>Juri 8</td><td></td></tr> <tr><td>Juri 4</td><td></td><td>Juri 9</td><td></td></tr> <tr><td>Juri 5</td><td></td><td>Juri 10</td><td></td></tr> </table> <p>Verified by Dewan Name: _____ Signature: _____ Chairman Name: _____ Signature: _____</p>	MERAH	BIRU	Name: _____	Name: _____	Country: _____	Country: _____	Juri 1		Juri 6		Juri 2		Juri 7		Juri 3		Juri 8		Juri 4		Juri 9		Juri 5		Juri 10		<div style="text-align: center;">  <p>Pencak Silat Competition Form Artistic Single Weapon Validity</p> </div> <p>Match No. _____ Corner: <u>RED / BLUE</u> Category: _____ Date: _____ Name: 1. _____ 2. _____ Country: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>Weapon</th> <th>Length</th> <th>Valid / Invalid</th> <th>Remarks</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Golok</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Toya</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Checked by (Wasit / Juri): Name: _____ Signature: _____</p> <p>Verified by (Competition Chairman): Name: _____ Signature: _____</p>	Weapon	Length	Valid / Invalid	Remarks	Golok				Toya																																	
MERAH	BIRU																																																																				
Name: _____	Name: _____																																																																				
Country: _____	Country: _____																																																																				
Juri 1		Juri 6																																																																			
Juri 2		Juri 7																																																																			
Juri 3		Juri 8																																																																			
Juri 4		Juri 9																																																																			
Juri 5		Juri 10																																																																			
Weapon	Length	Valid / Invalid	Remarks																																																																		
Golok																																																																					
Toya																																																																					
<div style="text-align: center;">  <p>Pencak Silat Competition Form Artistic Single Score Sheet for Juri</p> </div> <p>Match No. _____ Corner: <u>RED / BLUE</u> Category: _____ Date: _____ Name: _____ Country: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Scoring Element</th> <th colspan="7">Order and Details of Package</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="7"> <u>Each move is 0.01 point</u> i. Details of Movement ii. Order of Movement iii. Missed Moves iv. Order of Package </td> <td>7</td> <td>13</td> <td>18</td> <td>25</td> <td>31</td> <td>39</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> <td>13</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>57</td> <td>63</td> <td>75</td> <td>81</td> <td>86</td> <td>91</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Score A:</td> <td>9.90 -</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td colspan="4" style="text-align: right;"><u>Total Score:</u> _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><u>Between 0.01 to 0.10</u></td> <td colspan="5">Score B: _____ / 0.10</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Juri No.</td> <td>_____</td> <td>Juri Name</td> <td>_____</td> <td>Signature</td> <td colspan="3">_____</td> </tr> </tbody> </table>		Scoring Element	Order and Details of Package							1	2	3	4	5	6	7	<u>Each move is 0.01 point</u> i. Details of Movement ii. Order of Movement iii. Missed Moves iv. Order of Package	7	13	18	25	31	39	50	8	9	10	11	12	13	14								57	63	75	81	86	91	100	Score A:	9.90 -	_____	=	<u>Total Score:</u> _____				<u>Between 0.01 to 0.10</u>		Score B: _____ / 0.10					_____	Juri No.	_____	Juri Name	_____	Signature	_____		
Scoring Element	Order and Details of Package																																																																				
	1	2	3	4	5	6	7																																																														
<u>Each move is 0.01 point</u> i. Details of Movement ii. Order of Movement iii. Missed Moves iv. Order of Package	7	13	18	25	31	39	50																																																														
	8	9	10	11	12	13	14																																																														
	57	63	75	81	86	91	100																																																														
	Score A:	9.90 -	_____	=	<u>Total Score:</u> _____																																																																
	<u>Between 0.01 to 0.10</u>		Score B: _____ / 0.10					_____																																																													
	Juri No.	_____	Juri Name	_____	Signature	_____																																																															



Pencak Silat Competition Form
Artistic Category
Record of Performance Duration

Match No. _____ Corner: RED / BLUE
Category: _____ Date: _____
Name: _____
Country: _____

Page | 181

Performance Duration		
	:	
Minutes	:	Seconds
Less		More
Seconds		Seconds

Timekeeper
Name
Signature

Competition Chairman
Name
Signature



Artistic Result Form for Dewan

Event	Age Category					Date					
BLUE											
Name						Country					
Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Score	9.87	9.77	9.80	9.65	9.55	9.79	9.68	9.70	9.90	9.56	
RED											
Name						Country					
Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Score	9.58	9.88	9.70	9.85	9.75	9.88	9.87	9.70	9.85	9.76	
Result											
BLUE					RED						
Median	9.735	Min	Sec	Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ.	Median	9.805	Min	Sec			
Penalty	0	Time			Penalty	0	Time				
Final Score	9.735	Discrepancy			Final Score	9.805	Discrepancy				
If all is draw:		SD	0.12000463	If all is draw:		SD	0.10108302				
WINNER											
Dewan (Name & Sign)											
KP (Name & Sign)											

3. Artistic – Double (Ganda)

- Juri Assignment Form
- Synopsis Form
- Weapon Validity
- Timing Form
- Score Sheets
- Recapitulations (summary of results)

Page | 182

<p>Pencak Silat Competition Form Assignment of Wasit and Juri Artistic Category</p> <p>Match No. _____ Category: _____ Date: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">MERAH</th> <th colspan="2">BIRU</th> </tr> <tr> <td>Name:</td> <td></td> <td>Name:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Country:</td> <td></td> <td>Country</td> <td></td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Juri 1</td> <td></td> <td>Juri 6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri 2</td> <td></td> <td>Juri 7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri 3</td> <td></td> <td>Juri 8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri 4</td> <td></td> <td>Juri 9</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri 5</td> <td></td> <td>Juri 10</td> <td></td> </tr> </table> <p>Verified by _____ Dewan Name: _____ Signature: _____ Chairman Name: _____ Signature: _____</p>	MERAH		BIRU		Name:		Name:		Country:		Country		Juri 1		Juri 6		Juri 2		Juri 7		Juri 3		Juri 8		Juri 4		Juri 9		Juri 5		Juri 10		<p>Pencak Silat Competition Form Artistic Double Synopsis Form</p> <p>Match No. _____ Corner: RED / BLUE Category: _____ Date: _____</p> <p>Name: 1. _____ 2. _____ Country: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th>Weapon</th> <th>Number of Drop</th> </tr> <tr> <td>Golok</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Toya</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Additional Weapon (Please name weapon):</td> </tr> </table> <p>Last movement: _____ _____ _____ Submitted by: Name: _____ Signature: _____ Position: Coach / Team Manager (Circle One)</p>	Weapon	Number of Drop	Golok		Toya		Additional Weapon (Please name weapon):		<p>Pencak Silat Competition Form Artistic Double Weapon Validity</p> <p>Match No. _____ Corner: RED / BLUE Category: _____ Date: _____</p> <p>Name: 1. _____ 2. _____ Country: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th>Weapon</th> <th>Length</th> <th>Valid / Invalid</th> <th>Remarks</th> </tr> <tr> <td>Golok</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Toya</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Additional Weapon (Please name weapon):</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Checked by (Wasit / Juri): Name: _____ Signature: _____ Verified by (Competition Chairman): Name: _____ Signature: _____</p>	Weapon	Length	Valid / Invalid	Remarks	Golok				Toya				Additional Weapon (Please name weapon):			
MERAH		BIRU																																																								
Name:		Name:																																																								
Country:		Country																																																								
Juri 1		Juri 6																																																								
Juri 2		Juri 7																																																								
Juri 3		Juri 8																																																								
Juri 4		Juri 9																																																								
Juri 5		Juri 10																																																								
Weapon	Number of Drop																																																									
Golok																																																										
Toya																																																										
Additional Weapon (Please name weapon):																																																										
Weapon	Length	Valid / Invalid	Remarks																																																							
Golok																																																										
Toya																																																										
Additional Weapon (Please name weapon):																																																										

<p>Pencak Silat Competition Form Artistic Double Score Sheet for Juri</p> <p>Match No. _____ Corner: <u>RED / BLUE</u> Category: _____ Date: _____ Name: 1. _____ 2. _____ Country: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <th style="text-align: left;">Scoring Element</th> <th style="text-align: center;">SCORE</th> <th style="text-align: center;">Final Score</th> </tr> <tr> <td>Attack Defense Technique i. Quality of Technique ii. Richness of Technique iii. Skill and Creativity iv. Logic in Executing Movement</td> <td style="text-align: center;">/ 0.30</td> <td style="text-align: center;">9.1 + =</td> </tr> <tr> <td>Firmness i. Harmony of athlete ii. Weapon Skill iii. Power and Stamina</td> <td style="text-align: center;">/ 0.30</td> <td style="text-align: center;">+ =</td> </tr> <tr> <td>Soulfulness i. Expression of Movement</td> <td style="text-align: center;">/ 0.30</td> <td style="text-align: center;">+ =</td> </tr> </table> <p>Juri No: _____ Juri Name: _____ Signature: _____</p>	Scoring Element	SCORE	Final Score	Attack Defense Technique i. Quality of Technique ii. Richness of Technique iii. Skill and Creativity iv. Logic in Executing Movement	/ 0.30	9.1 + =	Firmness i. Harmony of athlete ii. Weapon Skill iii. Power and Stamina	/ 0.30	+ =	Soulfulness i. Expression of Movement	/ 0.30	+ =	<p>Pencak Silat Competition Form Artistic Category Record of Performance Duration</p> <p>Match No. _____ Corner: <u>RED / BLUE</u> Category: _____ Date: _____ Name: _____ Country: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Performance Duration</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">:</th> <th style="text-align: center;">:</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">Minutes</th> <th style="text-align: center;">Seconds</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Less</td> <td style="text-align: center;">More</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Seconds</td> <td style="text-align: center;">Seconds</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 50%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Timekeeper</i> Name _____ Signature _____</td> <td style="text-align: center;"><i>Competition Chairman</i> Name _____ Signature _____</td> </tr> </table>	Performance Duration		:	:	Minutes	Seconds	Less	More	Seconds	Seconds	<i>Timekeeper</i> Name _____ Signature _____	<i>Competition Chairman</i> Name _____ Signature _____
Scoring Element	SCORE	Final Score																							
Attack Defense Technique i. Quality of Technique ii. Richness of Technique iii. Skill and Creativity iv. Logic in Executing Movement	/ 0.30	9.1 + =																							
Firmness i. Harmony of athlete ii. Weapon Skill iii. Power and Stamina	/ 0.30	+ =																							
Soulfulness i. Expression of Movement	/ 0.30	+ =																							
Performance Duration																									
:	:																								
Minutes	Seconds																								
Less	More																								
Seconds	Seconds																								
<i>Timekeeper</i> Name _____ Signature _____	<i>Competition Chairman</i> Name _____ Signature _____																								

 Artistic Result Form for Dewan										
Event:			Age Category:					Date:		
BLUE										
Name:						Country:				
Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Score	9.87	9.77	9.80	9.65	9.55	9.79	9.68	9.70	9.90	9.56
RED										
Name:						Country:				
Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Score	9.58	9.88	9.70	9.85	9.75	9.88	9.87	9.70	9.85	9.76
Result						RED				
Median	9.735		Min	Sec		Median	9.805		Min	Sec
Penalty	0	Time		Penalty		0	Time			
Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ						Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ				
Final Score	9.735	Discrepancy				Final Score	9.805	Discrepancy		
If all is draw:	SD	0.12000463		If all is draw:		SD	0.10108302			
WINNER										
Dewan (Name & Sign)										
KP (Name & Sign)										

4. Artistic – Team (Regu)

- Juri Assignment Form
- Timing Form
- Score Sheets
- Recapitations (summary of results)

Page | 184

 <p>Pencak Silat Competition Form Assignment of Wasit and Juri Artistic Category</p>																																																										
Match No. _____ Category: _____ Date: _____																																																										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="background-color: red; color: white;">MERAH</th> <th style="background-color: blue; color: white;">BIRU</th> </tr> <tr> <td>Name: _____</td> <td>Name: _____</td> </tr> <tr> <td>Country: _____</td> <td>Country: _____</td> </tr> </table>						MERAH	BIRU	Name: _____	Name: _____	Country: _____	Country: _____																																															
MERAH	BIRU																																																									
Name: _____	Name: _____																																																									
Country: _____	Country: _____																																																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Juri 1</td> <td>_____</td> <td>Juri 6</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Juri 2</td> <td>_____</td> <td>Juri 7</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Juri 3</td> <td>_____</td> <td>Juri 8</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Juri 4</td> <td>_____</td> <td>Juri 9</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Juri 5</td> <td>_____</td> <td>Juri 10</td> <td>_____</td> </tr> </table>						Juri 1	_____	Juri 6	_____	Juri 2	_____	Juri 7	_____	Juri 3	_____	Juri 8	_____	Juri 4	_____	Juri 9	_____	Juri 5	_____	Juri 10	_____																																	
Juri 1	_____	Juri 6	_____																																																							
Juri 2	_____	Juri 7	_____																																																							
Juri 3	_____	Juri 8	_____																																																							
Juri 4	_____	Juri 9	_____																																																							
Juri 5	_____	Juri 10	_____																																																							
<p>Verified by</p> <p>Dewan Name: _____ Signature: _____</p> <p>Chairman Name: _____ Signature: _____</p>																																																										
 <p>Pencak Silat Competition Form Artistic Team Score Sheet for Juri</p>																																																										
Match No. _____ Corner: <u>RED / BLUE</u> Category: _____ Date: _____																																																										
Name: _____ Country: _____																																																										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2" style="text-align: left; vertical-align: bottom;">Scoring Element</th> <th colspan="6" style="text-align: center;">Order and Details of Package</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">5</th> <th style="text-align: center;">6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: right; vertical-align: top;"> <u>Each move is 0.01 point</u> i. Details of Movement ii. Order of Movement iii. Missed Moves iv. Order of Package </td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">18</td> <td style="text-align: center;">28</td> <td style="text-align: center;">37</td> <td style="text-align: center;">44</td> <td style="text-align: center;">52</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">11</td> <td style="text-align: center;">12</td> </tr> </table> </td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">61</td> <td style="text-align: center;">72</td> <td style="text-align: center;">81</td> <td style="text-align: center;">85</td> <td style="text-align: center;">93</td> <td style="text-align: center;">100</td> </tr> </table> </td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;"> Score A: <u>9.90</u> - _____ = _____ </td> <td colspan="2" style="text-align: center; vertical-align: top;"> <u>Total Score:</u> _____ </td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center; vertical-align: top;"> <u>Between 0.01 to 0.10</u> i. Flow of Movement ii. Stamina </td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;"> Score B: _____ / 0.10 </td> <td colspan="2" style="text-align: center; vertical-align: top;"> _____ </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Juri No.</td> <td style="text-align: center;">Juri Name</td> <td colspan="2"></td> <td style="text-align: center;">Signature</td> <td colspan="2"></td> </tr> </tbody> </table>						Scoring Element	Order and Details of Package						1	2	3	4	5	6	<u>Each move is 0.01 point</u> i. Details of Movement ii. Order of Movement iii. Missed Moves iv. Order of Package	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">18</td> <td style="text-align: center;">28</td> <td style="text-align: center;">37</td> <td style="text-align: center;">44</td> <td style="text-align: center;">52</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">11</td> <td style="text-align: center;">12</td> </tr> </table>	9	18	28	37	44	52	7	8	9	10	11	12	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">61</td> <td style="text-align: center;">72</td> <td style="text-align: center;">81</td> <td style="text-align: center;">85</td> <td style="text-align: center;">93</td> <td style="text-align: center;">100</td> </tr> </table>	61	72	81	85	93	100	Score A: <u>9.90</u> - _____ = _____	<u>Total Score:</u> _____		<u>Between 0.01 to 0.10</u> i. Flow of Movement ii. Stamina						Score B: _____ / 0.10	_____		Juri No.	Juri Name			Signature		
Scoring Element	Order and Details of Package																																																									
	1	2	3	4	5	6																																																				
<u>Each move is 0.01 point</u> i. Details of Movement ii. Order of Movement iii. Missed Moves iv. Order of Package	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">18</td> <td style="text-align: center;">28</td> <td style="text-align: center;">37</td> <td style="text-align: center;">44</td> <td style="text-align: center;">52</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">11</td> <td style="text-align: center;">12</td> </tr> </table>	9	18	28	37	44	52	7	8	9	10	11	12	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">61</td> <td style="text-align: center;">72</td> <td style="text-align: center;">81</td> <td style="text-align: center;">85</td> <td style="text-align: center;">93</td> <td style="text-align: center;">100</td> </tr> </table>	61	72	81	85	93	100	Score A: <u>9.90</u> - _____ = _____	<u>Total Score:</u> _____																																				
9	18	28	37	44	52																																																					
7	8	9	10	11	12																																																					
61	72	81	85	93	100																																																					
<u>Between 0.01 to 0.10</u> i. Flow of Movement ii. Stamina						Score B: _____ / 0.10	_____																																																			
Juri No.	Juri Name			Signature																																																						

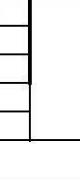

Pencak Silat Competition Form
Artistic Category
Record of Performance Duration

Match No. _____ Corner: RED / BLUE
 Category: _____ Date: _____
 Name: _____
 Country: _____

Performance Duration	
	:
Minutes	Seconds
Less	More
Seconds	Seconds

<i>Timekeeper</i>		<i>Competition Chairman</i>	
Name		Name	
Signature		Signature	


Artistic Result Form for Dewan

Event	Age Category					Date					
BLUE											
Name						Country					
Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Score	9.87	9.77	9.80	9.65	9.55	9.79	9.68	9.70	9.90	9.56	
RED											
Name						Country					
Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Score	9.58	9.88	9.70	9.85	9.75	9.88	9.87	9.70	9.85	9.76	
Result						Result					
Median	9.735		Min	Sec		Median	9.805		Min	Sec	
Penalty	0	Time		Penalty		0	Time				
Final Score	9.735	Discrepancy				Final Score	9.805	Discrepancy			
<i>If all is draw:</i>		SD	0.12000463		<i>If all is draw:</i>		SD	0.10108302			
WINNER											
Dewan (Name & Sign)											
KP (Name & Sign)											

5. Solo Creative

- Juri Assignment Form
- Synopsis Form

- Weapon Validity
- Timing Form
- Score Sheets
- Recapitations (summary of results)

<p>Pencak Silat Competition Form Assignment of Wasit and Juri Artistic Category</p> <p>Match No. _____ Category: _____ Date: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <th style="background-color: red; text-align: center;">MERAH</th> <th style="background-color: blue; text-align: center;">BIRU</th> </tr> <tr> <td>Name: _____</td> <td>Name: _____</td> </tr> <tr> <td>Country: _____</td> <td>Country: _____</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td>Juri 1</td> <td></td> <td>Juri 6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri 2</td> <td></td> <td>Juri 7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri 3</td> <td></td> <td>Juri 8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri 4</td> <td></td> <td>Juri 9</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri 5</td> <td></td> <td>Juri 10</td> <td></td> </tr> </table> <p>Verified by _____ Dewan Name: _____ Signature: _____ Chairman Name: _____ Signature: _____</p>	MERAH	BIRU	Name: _____	Name: _____	Country: _____	Country: _____	Juri 1		Juri 6		Juri 2		Juri 7		Juri 3		Juri 8		Juri 4		Juri 9		Juri 5		Juri 10		<p>Pencak Silat Competition Form Artistic Solo Creative Score Sheet for Juri</p> <p>Match No. _____ Corner: RED / BLUE _____ Category: _____ Date: _____ Name: 1. _____ 2. _____ Country: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Scoring Element</th> <th>SCORE</th> <th>Final Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Attack Defense Technique</td> <td>i. Quality of Technique ii. Richness of Technique iii. Skill and Creativity iv. Logic in Executing Movement</td> <td>/ 0.30</td> <td>9.1 +</td> </tr> <tr> <td>Firmness</td> <td>i. Harmony of athlete ii. Weapon Skill iii. Power and Stamina</td> <td>/ 0.30</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Soulfulness</td> <td>i. Expression of Movement</td> <td>/ 0.30</td> <td>=</td> </tr> </tbody> </table> <p>Juri No: _____ Juri Name: _____ Signature: _____</p>	Scoring Element		SCORE	Final Score	Attack Defense Technique	i. Quality of Technique ii. Richness of Technique iii. Skill and Creativity iv. Logic in Executing Movement	/ 0.30	9.1 +	Firmness	i. Harmony of athlete ii. Weapon Skill iii. Power and Stamina	/ 0.30	+	Soulfulness	i. Expression of Movement	/ 0.30	=																																																																																																																																																											
MERAH	BIRU																																																																																																																																																																																																					
Name: _____	Name: _____																																																																																																																																																																																																					
Country: _____	Country: _____																																																																																																																																																																																																					
Juri 1		Juri 6																																																																																																																																																																																																				
Juri 2		Juri 7																																																																																																																																																																																																				
Juri 3		Juri 8																																																																																																																																																																																																				
Juri 4		Juri 9																																																																																																																																																																																																				
Juri 5		Juri 10																																																																																																																																																																																																				
Scoring Element		SCORE	Final Score																																																																																																																																																																																																			
Attack Defense Technique	i. Quality of Technique ii. Richness of Technique iii. Skill and Creativity iv. Logic in Executing Movement	/ 0.30	9.1 +																																																																																																																																																																																																			
Firmness	i. Harmony of athlete ii. Weapon Skill iii. Power and Stamina	/ 0.30	+																																																																																																																																																																																																			
Soulfulness	i. Expression of Movement	/ 0.30	=																																																																																																																																																																																																			
<p>Artistic Result Form for Dewan</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Event</th> <th colspan="2">Age Category</th> <th colspan="2"></th> <th>Date</th> <th colspan="2"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="background-color: blue;"></td> <td colspan="2" style="background-color: blue;">BLUE</td> <td colspan="2"></td> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Country</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Score</td> <td>9.87</td> <td>9.77</td> <td>9.80</td> <td>9.65</td> <td>9.55</td> <td>9.79</td> <td>9.68</td> <td>9.70</td> <td>9.90</td> <td>9.56</td> </tr> <tr> <td colspan="11" style="background-color: red; text-align: center;">RED</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Country</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juri</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Score</td> <td>9.58</td> <td>9.88</td> <td>9.70</td> <td>9.85</td> <td>9.75</td> <td>9.88</td> <td>9.87</td> <td>9.70</td> <td>9.85</td> <td>9.76</td> </tr> <tr> <td colspan="11" style="text-align: center;">Result</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="background-color: blue;">BLUE</td> <td colspan="5" style="background-color: red;">RED</td> </tr> <tr> <td>Median</td> <td>9.735</td> <td></td> <td>Min</td> <td>Sec</td> <td rowspan="5" style="vertical-align: middle; text-align: center;">  </td> <td>Median</td> <td>9.805</td> <td></td> <td>Min</td> <td>Sec</td> </tr> <tr> <td>Penalty</td> <td>0</td> <td>Time</td> <td></td> <td></td> <td>Penalty</td> <td>0</td> <td>Time</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ</td> <td colspan="5">Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ</td> </tr> <tr> <td>Final Score</td> <td>9.735</td> <td>Discrepancy</td> <td></td> <td></td> <td>Final Score</td> <td>9.805</td> <td>Discrepancy</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>If all is draw:</td> <td>SD</td> <td>0.12000463</td> <td></td> <td></td> <td>If all is draw:</td> <td>SD</td> <td>0.10108302</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="11">WINNER</td> </tr> <tr> <td>Dewan (Name & Sign)</td> <td colspan="10"></td> </tr> <tr> <td>KP (Name & Sign)</td> <td colspan="10"></td> </tr> </tbody> </table>		Event		Age Category				Date					BLUE							Name				Country				Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score	9.87	9.77	9.80	9.65	9.55	9.79	9.68	9.70	9.90	9.56	RED											Name					Country					Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score	9.58	9.88	9.70	9.85	9.75	9.88	9.87	9.70	9.85	9.76	Result											BLUE						RED					Median	9.735		Min	Sec		Median	9.805		Min	Sec	Penalty	0	Time			Penalty	0	Time			Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ					Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ					Final Score	9.735	Discrepancy			Final Score	9.805	Discrepancy			If all is draw:	SD	0.12000463			If all is draw:	SD	0.10108302			WINNER											Dewan (Name & Sign)											KP (Name & Sign)										
Event		Age Category				Date																																																																																																																																																																																																
		BLUE																																																																																																																																																																																																				
Name				Country																																																																																																																																																																																																		
Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																																																																																																																												
Score	9.87	9.77	9.80	9.65	9.55	9.79	9.68	9.70	9.90	9.56																																																																																																																																																																																												
RED																																																																																																																																																																																																						
Name					Country																																																																																																																																																																																																	
Juri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																																																																																																																												
Score	9.58	9.88	9.70	9.85	9.75	9.88	9.87	9.70	9.85	9.76																																																																																																																																																																																												
Result																																																																																																																																																																																																						
BLUE						RED																																																																																																																																																																																																
Median	9.735		Min	Sec		Median	9.805		Min	Sec																																																																																																																																																																																												
Penalty	0	Time				Penalty	0	Time																																																																																																																																																																																														
Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ						Remarks: Time tolerance / Step Out of Arena / Uniform / Weapon / DQ																																																																																																																																																																																																
Final Score	9.735	Discrepancy				Final Score	9.805	Discrepancy																																																																																																																																																																																														
If all is draw:	SD	0.12000463				If all is draw:	SD	0.10108302																																																																																																																																																																																														
WINNER																																																																																																																																																																																																						
Dewan (Name & Sign)																																																																																																																																																																																																						
KP (Name & Sign)																																																																																																																																																																																																						

Formulir Kompilasi Hasil

Semua formulir yang digunakan selama kompetisi harus dikompilasi sesuai dengan masing-masing kategori.

1. Pertandingan (Tanding)
2. Seni - Tunggal
3. Seni - Ganda
4. Seni - Regu
5. Solo Kreatif

Panitia penyelenggara harus menggunakan formulir yang disediakan oleh IPSI.

Alur menggunakan Sistem Penilaian Manual

Berikut alur saat kompetisi menggunakan sistem penilaian manual:

1. Formulir Pertandingan akan dibagikan kepada semua Juri yang bertugas untuk setiap pertandingan.
2. Atlit yang mendapat poin, akan tercatat dan diterima bila sedikitnya 2 dari 3 juri memberikan poin yang sama.
3. Poin tidak akan tercatat apabila hanya 1 juri yang memberikan poin
4. Di akhir setiap permainan, semua Juri diwajibkan untuk melengkapi Lembar penilaian.
5. Pengumpul nilai kemudian akan pergi ke setiap Juri untuk mengumpulkan Formulir Lembar penilaian dan menyerahkannya kepada Dewan untuk diperiksa.
6. Dewan akan melakukan pengecekan dan perhitungan akhir, kemudian lembar penilaian akan diserahkan kepada Ketua Pertandingan untuk diverifikasi dan disahkan.
7. Ketua Pertandingan kemudian akan mengibarkan bendera Biru atau Merah untuk mengumumkan pemenang pertandingan itu.
8. Saat menggunakan Sistem Penilaian Manual, Juri tidak diharuskan mengibarkan bendera Biru atau Merah untuk menunjukkan nilai (yaitu 3-0 atau 2-1) dari pemenang



Pencak Silat Competition Form
Match
Score Sheet for Juri

Match No. 64 Category: Match Male A Date: 3 Feb 2021

Name: JOHN WICK	Name: LEE WAI KAI					
Country: USA	Country: CHINA					
MERAH						
Total Score	Penalty	Score	Round	Score	Penalty	Total Score
15		1 1 1 2 2 2 3 3	1	3 3 3 3	-1	10
10	-1	1 1 1 2 2 2 2	2	1 3 3 3		10
9		3 3 3	3	1 1		2
Final Score				Final Score 22		
Match Result Corner: Red Round: 3 Won by: Points / TKO / Absolute / Disqualification / RSC / Walk Over Juri No: 1 Juri Name: Seti Ayu Signature:						



Pencak Silat Competition Form
Match
Score Sheet for Juri

Match No. 64 Category: Match Male A Date: 3 Feb 2021

Name: JOHN WICK	Name: LEE WAI KAI					
Country: USA	Country: CHINA					
MERAH						
Total Score	Penalty	Score	Round	Score	Penalty	Total Score
13		1 1 1 2 2 2 3 3	1	3 3 3 3	-1	8
12	-1	1 1 1 2 2 2 2 2	2	1 1 3 3 3		11
9		3 3 3	3	1 1 1 1		4
Final Score				Final Score 23		
Match Result Corner: Red Round: 3 Won by: Points / TKO / Absolute / Disqualification / RSC / Walk Over Juri No: 2 Juri Name: Paul Signature:						



Pencak Silat Competition Form
Match
Score Sheet for Juri

Match No. 64 Category: Match Male A Date: 3 Feb 2021

Name: JOHN WICK	Name: LEE WAI KAI					
Country: USA	Country: CHINA					
MERAH						
Total Score	Penalty	Score	Round	Score	Penalty	Total Score
16		1 2 2 2 3 3 3	1	1 1 1 3 3 3	-1	11
10	-1	1 1 1 2 2 2 2	2	1 1 3 3 3		13
10		3 3 3 1	3	1 1 1 1		4
Final Score				Final Score 28		
Match Result Corner: Red Round: 3 Won by: Points / TKO / Absolute / Disqualification / RSC / Walk Over Juri No: 3 Juri Name: Tony Signature:						

Pencak Silat Competition Form
Match
Score Sheet for Juri

Match No. 64 Category: Match Male A Date: 3 Feb 2021

Name: JOHN WICK	Name: LEE WAI KAI					
Country: USA	Country: CHINA					
MERAH						
Total Score	Penalty	Score	Round	Score	Penalty	Total Score
15		1 1 1 2 2 2 3 3	1	1 1 1 1 3 3 3	-1	10
10	-1	1 1 1 2 2 2 2	2	1 3 3 3		10
9		3 3 3	3	1 1		2
Final Score				Final Score 22		
Match Result Corner: Red Round: 3 Won by: Points / TKO / Absolute / Disqualification / RSC / Walk Over Juri No: 1 Juri Name: Seti Ayu Signature:						

Pencak Silat Competition Form
Match
Score Sheet for Juri

Match No. 64 Category: Match Male A Date: 3 Feb 2021

Name: JOHN WICK	Name: LEE WAI KAI					
Country: USA	Country: CHINA					
MERAH						
Total Score	Penalty	Score	Round	Score	Penalty	Total Score
13		1 1 1 2 2 2 3 3	1	1 1 1 3 3 3	-1	8
12	-1	1 1 1 2 2 2 2 2	2	1 1 3 3 3		11
9		3 3 3	3	1 1 1 1		4
Final Score				Final Score 23		
Match Result Corner: Red Round: 3 Won by: Points / TKO / Absolute / Disqualification / RSC / Walk Over Juri No: 2 Juri Name: Paul Signature:						

Pencak Silat Competition Form
Match
Score Sheet for Juri

Match No. 64 Category: Match Male A Date: 3 Feb 2021

Name: JOHN WICK	Name: LEE WAI KAI					
Country: USA	Country: CHINA					
MERAH						
Total Score	Penalty	Score	Round	Score	Penalty	Total Score
16		1 2 2 2 3 3 3	1	1 1 1 3 3 3	-1	11
10	-1	1 1 1 2 2 2 2	2	1 1 3 3 3		13
10		3 3 3 1	3	1 1 1 1		4
Final Score				Final Score 28		
Match Result Corner: Red Round: 3 Won by: Points / TKO / Absolute / Disqualification / RSC / Walk Over Juri No: 3 Juri Name: Tony Signature:						

Sesudah perhitungan, Dewan akan memindahkan hasil nilai pertandingan ke form Hasil Pertandingan. Dan akan jadi keputusan pemenang



Pencak Silat Competition Form
Match Result

Match No. 64 Category: Match Male A Date: 3 Feb 2021

MERAH	BIRU
Name: <u>JOHN WICK</u>	Name: <u>LEE WAI FAI</u>
Country: <u>USA</u>	Country: <u>CHINA</u>

Match Result

Corner: Red Country: USA
Name: JOHN WICK

Won By: Points TKO / Absolute / Disqualification /
RSC / Walk Over

Juri	Score		Winner
	Merah	Biru	
1	34	20	
2	32	23	Red
3	32	23	

Wasit: Park Lee

Compiled by Dewan:

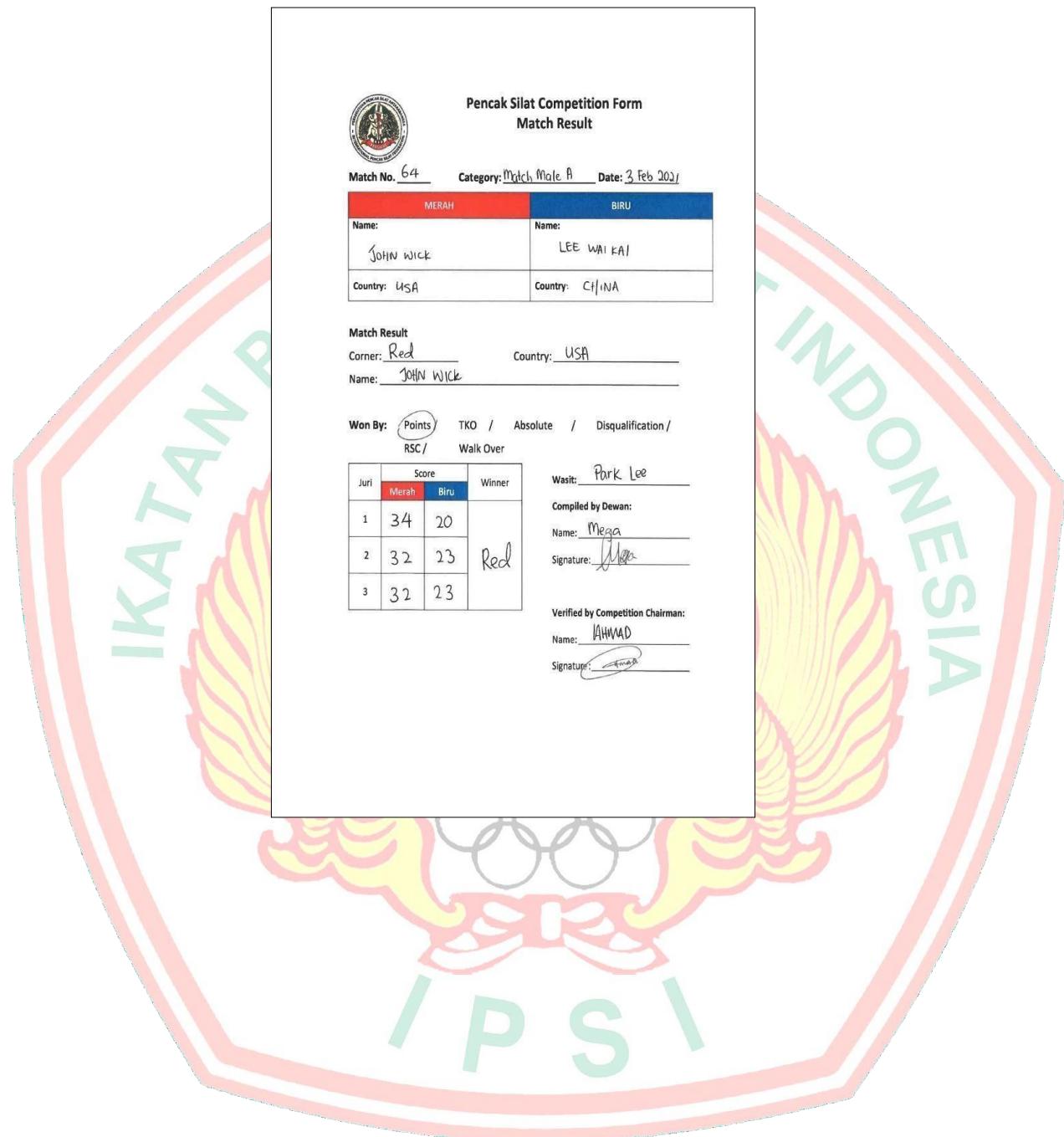
Name: Mega

Signature: [Signature]

Verified by Competition Chairman:

Name: AHMAD

Signature: [Signature]



Pasal 17: Sistem Protes VAR

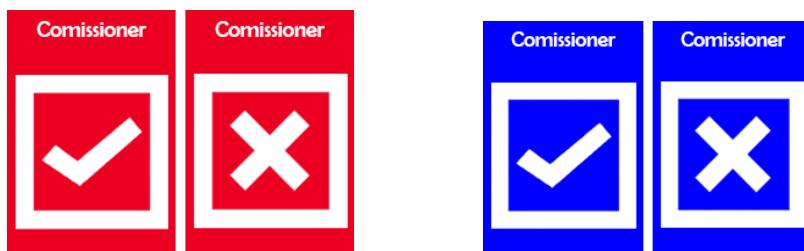
Ketika Pelatih di sudut protes, Dewan akan mencatat masalah tersebut dan Komisaris Protes akan diinformasikan.



Setelah konfirmasi masalah, Komisaris Protes akan secara otomatis memeriksa Sistem VAR. Sistem akan menampilkan frame demi frame shot dari pertandingan, dan Komisaris Protes perlu mengevaluasi dengan benar.



Ada 4 sd 8 sudut kamera, oleh karena itu Komisaris Protes harus mengevaluasi semua sudut sebelum membuat keputusan yang tidak memihak. Untuk mengumumkan keputusan, Komisaris Protes harus mengangkat salah satu kartu berikut:



Komisaris Protes akan memproses 1 pasang kartu dari masing-masing sudut untuk mengumumkan apakah protes diterima/sah atau protes ditolak/ tidak sah. Masing-masing kartu mempunyai tanda check (v) dan tanda silang (x) untuk sudut biru dan merah.

Persyaratan Kartu adalah sebagai berikut:

- Kartu Akrilik (Biru & Merah)
- Dicetak depan belakang (mis. X & X depan belakang, dan v & v depan belakang)

Keputusan Komisaris Protes

Berikut ini bagaimana Komisaris Protes memperlihatkan keputusannya:

Results	Card
Komisaris Protes menerima protes dari sudut merah Protes dinyatakan sah.	
Komisaris Protes menolak protes dari sudut merah Protes dinyatakan tidak sah.	

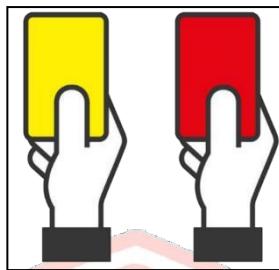
Results	Card
Komisaris Protes menerima protes dari sudut Biru Protes dinyatakan sah.	
Komisaris Protes menolak protes dari sudut Biru Protes dinyatakan tidak sah.	

Results	Card
<p>Komisaris Protes tidak menerima protes</p> <p>Protes dinyatakan tidak sah untuk sudut merah dan biru</p>	

Results	Card
<p>Komisaris Protes akan memperlihatkan kartu seperti berikut ini hanya jika ada permintaan dari petugas Teknik (wasit / KP) yang sedang bertugas untuk melihat sistem VAR.</p> <p>Ini adalah jawaban untuk permintaan dari petugas teknik</p> <p>*Pelatih tidak diperbolehkan memperlihatkan / menyatakan keberatan ketika melihat hasil dari permintaan Wasit untuk sistem VAR.</p>	 

Results	Card
<p>Komisaris Protes akan memperlihatkan kartu lainnya hanya jika ada permintaan dari petugas Teknik (wasit / KP) yang sedang bertugas untuk melihat sistem VAR.</p> <p>Ini adalah jawaban untuk permintaan dari petugas teknik</p> <p>* Pelatih tidak diperbolehkan memperlihatkan / menyatakan keberatan ketika melihat hasil dari permintaan Wasit untuk sistem VAR.</p>	 

Pasal 18: Penalty Card



Kartu Kuning & Merah

Semua orang yang terakreditasi wajib mematuhi kode etik. Jika gagal, kartu penalti akan diberikan kepada mereka.

Jika timbul masalah atau perkelahian dimana Petugas Teknis (KP, Dewan, Wasit Juri), Ofisial Tim (Manajer Tim, Pelatih) atau Atlet melanggar kode etik, pertama-tama, Klakson Udara akan dibunyikan untuk memberi tahu semua yang sedang berlangsung gerakan di arena kompetisi untuk dihentikan sekaligus.



Hukuman langsung akan menjadi kartu kuning atau merah, tergantung pada tingkat keparahan masalah. Komite Disiplin akan membahas lebih lanjut dan memberi saran kepada IPSI tentang tindakan lebih lanjut apa yang harus diambil.

Kode Etik –Petugas Tehnik (Wasit Juri)

Seluruh Wasit-Juri adalah:

1. Terikat pada Peraturan Pertandingan Pencak Silat;
2. Menjunjung integritas dari Peraturan Pertandingan Pencak Silat, nama Pencak Silat, dan Sertifikat Wasit Juri Pencak Silat;
3. Harus mengikuti perkembangan pertandingan Pencak Silat, dan terus berusaha untuk memelihara dan meningkatkan keterampilan dalam perwasitjurian;
4. Berkomitmen untuk selalu tepat waktu selama tugas dalam suatu kejuaraan;

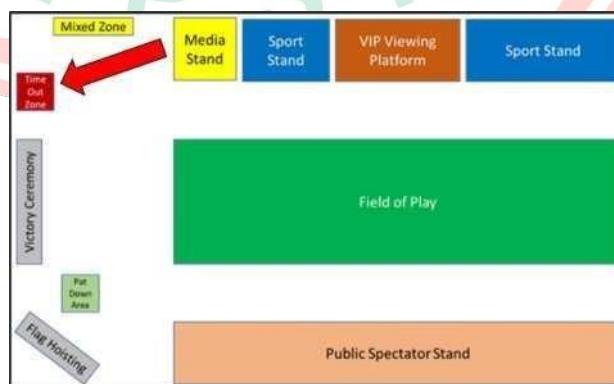
5. Mengikuti arahan dari TD dan bekerjasama dengan wasit-juri lainnya yang sedang bertugas;
6. Tidak boleh membuat keputusan yang salah dengan sengaja;
7. Menghindari tindakan yang tidak perlu yang bisa memicu konflik;
8. Menjaga penampilan. Dan terlihat cerdas, potongan rambut sesuai, pakaian rapi, dan tidak memakai aksesoris selama pertandingan;
9. Menghargai dan menghormati panitia penyelenggara atau provinsi tuan rumah, sesama wasit juri, atlit, ofisial, penonton dan anggota masyarakat;
10. Tidak boleh mengkonsumsi segala jenis minuman alkohol selama masa kejuaraan baik sedang tugas atau tidak;
11. Tidak boleh memperlihatkan kemarahan, perbuatan tidak etis (penghinaan verbal/non verbal), penghinaan secara fisik, dan perilaku tidak sesuai lainnya;
12. Jangan terlibat dengan taruhan hasil akhir ketika sedang bertugas;
13. Tidak boleh membuat pernyataan secara verbal / tulisan kepada media apapun;
14. Tidak boleh menerima segala macam jenis suap dalam bentuk uang atau hadiah dari atlit, ofisial, panitia penyelenggara atau anggota masyarakat.

Bagi Petugas Teknis yang melanggar Kode Etik

Tindakan berikut ini yang akan diambil terhadap mereka:

Pelanggaran pertama

1. Kartu Kuning akan dikeluarkan
2. Pelaku akan digiring ke Time-Out Zone
3. Pelanggar harus duduk di Time-Out Zone untuk jangka waktu 3 jam
4. Komite Disiplin akan membahas dan memutuskan tindakan lebih lanjut yang akan diambil terhadap pelanggar



Untuk pelanggaran berulang

1. Kartu Merah akan dikeluarkan
2. Tidak diperkenankan untuk bertugas. Dan tidak diperbolehkan berada di dekat Field-of-Play (FOP) selama sisa acara
3. Pelanggar tidak akan menerima honor untuk masa yang tersisa
4. Komite Disiplin akan memberi tahu IPSI tentang tindakan lebih lanjut yang akan diambil terhadap pelanggar

Untuk setiap keputusan yang diambil terhadap pelaku, Komite Disiplin akan membahas dan memutuskan tindakan lebih lanjut yang akan diambil, setelah mendapat persetujuan dari IPSI.

Kode Etik – Ofisial

Team Manager/ Ofisial/Perwakilan kontingen:

1. Sepenuhnya mengerti dan memahami peraturan pertandingan Pencak Silat;
2. Sepenuhnya tahu dan mengerti proses dan pelaksanaan pertandingan dalam suatu kejuaraan;
3. Tahu dan mengerti cedera medis dan proses evakuasi secara medis;
4. Menghormati hak dari setiap orang yang berpartisipasi pada kejuaraan;
5. Mengembangkan kerjasama menguntungkan dan memahami atlit sebagai dasar tanggungjawab (Sealu memperlihatkan perilaku yang baik);
6. Memperlihatkan perilaku positif dan tetap terjaga selama masa kejuaraan;
7. Bertanggungjawab pada semua atlitnya selama kejuaraan dan memastikan bahwa keselamatan merupakan prioritas pertama;
8. Tidak memperlihatkan perilaku yang tidak etis (verbal/non verbal);
9. Tidak berteriak dan memperlihatkan perilaku yang membangkang pada petugas pertandingan, panitia penyelenggara atau provinsi tuan rumah ketika tidak puas dengan hasil pertandingan;
10. Tidak berkelompok dalam bentuk apapun fengan maksud menggagalkan kejuaraan ;
11. Tidak mengancam panitia penyelenggara, Wasit Juri, atlit, lawan, penonton, atau anggota masyarakat lainnya;

12. Tidak upload di media sosial (Facebook, Instagram, Twitter, dll) berkenaan dengan kejuaraan dengan maksud untuk menuduh atau memfitnah panitia penyelenggara, wasit juri dan yang lainnya;
- 13. Tidak boleh masuk ke dalam arena kejuaraan selama waktu penilaian (akan segera diberikan kartu merah).**

Kode Etik – Pelatih

Pelatih diharuskan untuk :

1. Mengedukasi pesilat melalui penyampaian ide dan konsep kejuaraan Pencak Silat;
2. Mengembangkan teknik dan kemampuan atlit dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang berkenaan dengan Pencak Silat;
3. Memperlihatkan perilaku yang baik dan tetap terjaga selama masa kejuaraan;
4. Memastikan atlit-atlitnya menggunakan teknik yang benar dan aman selama pertandingan, tanpa bermaksud mencederai lawan pada sasaran pelanggaran;
5. Sepenuhnya mengerti dan memahami peraturan pertandingan Pencak Silat;
6. Sepenuhnya tahu dan mengerti proses dan pelaksanaan pertandingan dalam suatu kejuaraan;
7. Tidak boleh berteriak atau menyumpahi wasit yang bertugas atau memicu perkelahian / kerusuhan diantara kontingen;
8. Tidak boleh mempengaruhi keputusan wasit juri yang sedang bertugas;
9. Tidak boleh mengancam wasit juri yang sedang/tidak bertugas dalam keputusan wasit juri;
- 10. Tidak boleh masuk ke dalam arena kejuaraan selama waktu penilaian (akan segera diberikan kartu merah)**

Bagi Pelatih/ Cornerman yang melanggar Kode Etik

Tindakan berikut akan diambil terhadapnya:

Pelanggaran pertama

1. Kartu Kuning akan dikeluarkan baik oleh Wasit, Ketua Pertandingan, Delegasi Teknik
2. Tidak akan diizinkan bertugas untuk timnya selama tiga (3) pertandingan berikutnya - untuk Pelatih

3. Tidak akan diizinkan bertugas untuk timnya selama sisa hari pertandingan Manajer Tim

Untuk pelanggaran berulang

1. Kartu Merah akan dikeluarkan baik oleh Wasit, Ketua Pertandingan, Delegasi Teknis
2. Tidak diperbolehkan bertugas untuk timnya selama sisa acara
3. Pelanggar akan dilarang sebagai petugas resmi untuk setidaknya dua (2) kompetisi utama di masa depan (Kejuaraan Dunia, Kejuaraan Asia, Asian Games, SEA Games)

Kode Etik – Atlit

Seluruh peserta dipercaya untuk :

1. Terikat pada Peraturan Pertandingan Pencak Silat;
2. Menjunjung integritas dari Peraturan Pertandingan Pencak Silat, nama Pencak Silat, dan sebagai seorang pesilat;
3. Harus mengikuti perkembangan pertandingan Pencak Silat, dan terus berusaha untuk memahami sistem penilaian;
4. Percaya akan semua yang mereka lakukan (kepercayaan);
5. Terus menghidupkan idealisme dari sportifitas dan etika serta selalu mengejar kemenangan secara bermartabat (integritas);
6. Hidup dan bersaing secara terhormat, seperti : tidak berbohong, menipu, mencuri atau terlibat akan hal-hal yang tidak jujur, tidak sportif dsb;
7. Berkomitmen, seperti: melakukan apa yang akan dilakukan;
8. Selalu menghormati orang-orang disekitarnya termasuk sesama pesilat;
9. Tidak melakukan tindakan yang tidak terhormat termasuk mengeluarkan kata-kata kotor, cabul, berunsur SARA, perayaan kemenangan secara berlebihan atau tindakan lain yang merendahkan martabat seseorang atau olahraga tertentu;
10. Menghormati pertandingan dan Wasit-Juri, dengan tidak menolak atau mengeluhkan keputusan wasit-juri selama dan setelah pertandingan;
- 11. Tidak boleh masuk ke dalam arena kejuaraan selama waktu penilaian (akan segera diberikan kartu merah)**

Bagi Atlet yang melanggar Kode Etik

Tindakan berikut akan diambil terhadapnya :

Pelanggaran pertama

1. Kartu Kuning akan dikeluarkan oleh Wasit
2. 20 poin akan langsung dipotong dari nilai yang telah dibuat oleh pesilat di pertandingan saat ini
3. Pesilat masih diperbolehkan untuk melanjutkan permainan

Untuk pelanggaran berulang

1. Kartu Merah akan diberikan Wasit
2. Pelanggar akan langsung didiskualifikasi
3. Pesilat tidak diperbolehkan melanjutkan sisa pertandingan (jika ada) selama hari pertandingan
4. Atlet akan dilarang mewakili provinsinya untuk jangka waktu satu tahun

Bagi Orang Lain (Penonton, Supporter, dll) yang melanggar Kode Etik

Tindakan berikut yang harus diambil sebagai berikut:

1. Pada insiden awal pelecehan verbal yang ditujukan kepada Petugas teknis yang bertugas, setiap atlet, atau ofisial, Wasit akan menghentikan pertandingan yang sedang berlangsung. Wasit kemudian akan melanjutkan ke Manajer Tim untuk memberi tahu tentang kejadian tersebut, untuk memperingatkan Manajer Tim, dan mengizinkan Manajer Tim untuk memberi tahu penonton mereka. Ini dengan dikeluarkannya Kartu Kuning.
2. Jika terjadi insiden, akan menyebabkan pertandingan dihentikan, dan Wasit harus menghentikan pertandingan yang sedang berlangsung. Lanjutkan ke Ketua Kompetisi untuk memberi tahu dan membunyikan klakson. Semua gerakan di Arena Peertandingan dihentikan sekaligus.
3. Tim Keamanan akan diberitahu untuk mengeluarkan kelompok yang terlibat dari Tempat pertandingan.

Denda akan dikeluarkan jika hal berikut terjadi:

1. Pelecehan Verbal
 - a. Melontarkan hal-hal secara Vulgar
 - b. Pemanggilan Nama
 - c. Menghina
2. Pelecehan Fisik
 - a. Memulai perkelahian
3. Gerakan Tangan Kasar
 - a. Jari tengah
 - b. DLL
4. Perusakan Properti
 - a. Merusak peralatan kompetisi



Pasal 19: Protokol Medis



Siaga Medis

Untuk satu arena, berikut ini adalah persyaratan yang dibutuhkan dalam sebuah kompetisi:

No.	Item	Jumlah
1	Kamar	1
2	Meja	1
3	Kursi	3
4	Ambulance	1
5	1 Tim	1 Dokter 2 Paramedis 1 Pengemudi Ambulans
6	Stretcher	1
7	Kursi roda	1
8	Tas Medis	1
9	Kasur Medis	2
10	Kotak Es	1
11	Bungkus Plastik	1 gulung

Tas Medis

No.	Item	Jumlah
1	Strip Rias Tahan Air 7.5cm x 1m	1
2	Pita Mikroporous 1,25cm x 10m	1
3	Pack Panas Instan	1
4	Pack es instan	1
5	Tisu Pembersih Basah Steril (pak isi 10)	1
6	Perban Segitiga Sekali Pakai Non-steril 90cm x 90cm x 130cm	1
7	Dressing Pad Penyerap Rendah 5cm x 5cm	1
8	Dressing Pad Penyerap Rendah 7.5cm x 7.5cm	1
9	Gunting Tuff-Kut	1
10	Pinset Plastik Hijau 11.5cm	1
11	Sarung Tangan Bebas Bubuk Nitril, Medium (pasangan)	1 box
12	Botol Cuci Mata 250ml	1
13	Pembersih tangan 500ml	1
14	Face Shield	1
15	Burnshield® Burn Blott Sachet 3.5g	1
16	Plester Tahan Cuci, Standar Berbagai Macam Ukuran	2 bungkus isi 10
17	No. 16 Pembalut Mata Steril	1
18	Dressing Steril HSE Medium 12cm x 12cm	2
19	Dressing Steril HSE Besar 18cm x 18cm	1

Dokter Pertandingan

1. Setiap kejuaraan harus ada tim medis yang standby yang terdiri dari : Dokter, Paramedis, Sopir Ambulans, Ambulans yang standby.
2. Tim Medis perlu menjalani pembekalan dan pelatihan sebelum dapat bertugas selama pertandingan. Tim Medis harus hadir selama kompetisi.

3. Atas permintaan Wasit, tim medis akan memasuki arena untuk memeriksa, merawat dan mengevaluasi cedera seorang Atlet.
4. Prosesnya seperti di bawah ini:
 - a. Tim Medis akan memasuki arena ketika Wasit meminta evaluasi dan/atau bantuan dalam evaluasi dan perawatan dan cedera atlet.
 - b. Tim Medis akan diberikan waktu maksimal lima menit untuk perawatan
 - c. Tim Medis harus membawa sarung tangan, selang oro-faring, pembalut kasa bersih, dan senter ke dalam Arena.
 - d. Tim Medis harus melakukan evaluasi independen terhadap cedera dan tidak boleh membiarkan Atlet mempengaruhi keputusan apapun.
 - e. Jika atlet tidak fit, Tim Medis perlu menunjukkan tanda "NO-GO" dengan jelas dengan menyilangkan tangan dua kali di atas kepala.
5. Hasil evaluasi Tim Medis akan menentukan apakah Atlet dapat melanjutkan pertandingan
 - a. Jika Atlet tidak fit untuk melanjutkan pertandingan saat ini, Tim Medis perlu mengevaluasi kembali Atlet sebelum pertandingan berikutnya.
 - b. Jika Atlet gagal menyelesaikan evaluasi ulang, mereka tidak akan dapat bertanding di pertandingan berikutnya.
6. Jika Tim Medis menganggap atlet tersebut tidak layak untuk melanjutkan pertandingan, mereka harus menyebutkan alasan keputusan tersebut.
7. Keputusan Tim Medis bersifat final.

Ambulans Siaga

1. Harus selalu ada setidaknya satu ambulans yang siaga.
2. Ambulans harus tiba sebelum pertandingan pertama dimulai.
3. Ambulans hanya boleh meninggalkan venue setelah semua kontingen meninggalkan venue.
4. Harus ada tempat parkir yang layak dan dekat untuk ambulans di luar aula.
5. Staf Ambulance harus memiliki keterampilan ALS (Advanced Life Support)

Evaluasi Tim Medis

Tim medis biasanya diminta untuk memeriksa 1 dari 4 kondisi::

1. Luka
2. Mimisan
3. Ketidakstabilan, masalah keseimbangan setelah pukulan ke kepala
4. Beberapa cedera lain seperti bahu, lutut, pergelangan kaki, dll.

Luka

Saat mengevaluasi luka, Tim Medis harus mempertimbangkan:

1. Panjang luka
2. Kedalaman luka - abrasi, epidermal, dermal, sub-dermal
3. Apakah Luka Kering (tidak berdarah atau hanya sedikit) atau Luka Berdarah?
4. Lokasi

Kadang-kadang, luka akan terjadi di area di mana struktur dalam mungkin terluka. Dalam Pencak Silat, masih tidak biasa harus menghentikan pertandingan kecuali lukanya cukup dalam dan parah.

Tim Medis memiliki kemungkinan keputusan berikut untuk dibuat:

1. Biarkan pertandingan berlanjut jika luka dirawat dan dibalut untuk menghentikan pendarahan.
 - a. Gunakan Vaseline untuk menutupi luka dan menghentikan pendarahan
 - b. Perban cedera tidak diperbolehkan karena mengganggu jalannya pertandingan.
2. Pada umumnya, luka tidak mengharuskan pertandingan dihentikan. Tim Medis harus mengevaluasi luka dan mempertimbangkan hal-hal berikut:
 - a. Apakah ada perdarahan yang signifikan? Hentikan pertandingan jika ada perdarahan arteri atau perdarahan vena yang luas.
 - b. Apakah ada transdermal cut Diatas struktur penting seperti nervus supraorbital, supratrochlear?
 - c. saraf, dll.
 - d. Apakah pendarahan mempengaruhi Pernapasan atau Penglihatan Atlet?

Jika jawaban untuk salah satu pertimbangan ini adalah YA, maka pertandingan harus dihentikan. Jika tidak, pertandingan dapat dilanjutkan, tetapi lukanya harus terus diamati.

Mimisan

Seorang atlet dapat terus bertanding dengan mimisan kecuali ada salah satu dari kondisi berikut:

1. Pendarahan arteri dari hidung
2. Pendarahan vena yang berlebihan
3. Hematom Septum
4. Fraktur naso-ophthalmo-ethmoidal
5. Nyeri hebat akibat fraktur Mimisan biasanya terjadi setelah cedera pada pembuluh darah di pleksus Kiesselbach di daerah septum hidung anterior (pendarahan hidung anterior).

Kadang-kadang, epistaksis dapat berasal dari posterior dan perdarahan ini, meskipun jarang, dapat sulit ditangani. Epistaksis biasanya disebabkan oleh trauma atau iritasi lokal tetapi dapat dikaitkan dengan kondisi sistemik seperti gangguan koagulasi atau hipertensi - kondisi ini harus dikecualikan dalam pemeriksaan medis.

Penatalaksanaan Mimisan: Jika ada perdarahan vena, tekan kedua lubang hidung dan amati apakah Atlet meringis kesakitan. Jika demikian, kemungkinan ada patah tulang dan Atlet harus dikeluarkan dari Arena untuk pemeriksaan lebih lanjut di ruang medis. Jika Atlet tampaknya tidak kesakitan, terus berikan tekanan pada lubang hidung dan periksa mulut untuk darah. Adanya darah di bagian belakang mulut atau di belakang uvula dan langit-langit lunak menunjukkan signifikan, dan mungkin posterior, perdarahan dan Atlet harus dikeluarkan dari Arena untuk pemeriksaan lebih lanjut. Jika Atlet stabil, tidak ada tanda-tanda perdarahan arteri, Atlet tidak kesakitan dan perdarahan berhenti setelah kompresi nares, lakukan penilaian gegar otak cepat dan jika OK, Atlet dapat melanjutkan (dalam Pencak Silat pemeriksaan ini adalah belum sempurna karena waktu yang diberikan tidak memungkinkan Tim Medis untuk melakukan evaluasi yang tepat)."

Gegar otak / Pukulan Kepala

Wasit harus menghentikan pertandingan jika Atlet menunjukkan tanda-tanda kesadaran yang berubah. Terkadang, Tim Medis akan dipanggil untuk mengevaluasi Atlet yang Mengalami Gegar otak.

Tidak mungkin bagi Tim Medis untuk melakukan Evaluasi Gegar otak yang tepat pada seorang Atlet dalam periode evaluasi yang singkat. Oleh karena itu, Tim Medis harus:

1. Evaluasi keadaan Atlet segera setelah pukulan - tertegun, tidak seimbang, tidak terkoordinasi.
2. Evaluasi pendekatan Atlet ke sudut - tidak seimbang, bergoyang dan tidak normal? Apakah Atlet mengalami disorientasi?
3. Periksa pupil mata- sama, reaktif, nystagmus
4. Periksa tanda-tanda kelemahan saraf kranial,
5. Bicaralah dengan atlet - apakah responsnya memadai - salah, tidak jelas? Sulit untuk menilai jika Dokter dan Atlet tidak berbicara dalam bahasa yang sama
6. Lakukan tes keseimbangan
7. "Jika Tim Medis memiliki indikasi bahwa respons Atlet tidak normal atau ada kecurigaan gegar otak - pertandingan harus dihentikan, dan Atlet dikirim ke Ruang Medis untuk Evaluasi Gegar Otak.

Manajemen "Atlet Turun" di Gelanggang

Wasit akan selalu memanggil Tim Medis ke Arena jika telah terjadi Knock-Out (KO) atau cedera serius pada seorang Atlet. Tim Medis harus memasuki Arena sesegera mungkin dan langsung menuju ke Atlet yang jatuh.

Atlet yang tidak responsif tanpa respirasi spontan (Non-Convulsing)

Jika seorang Atlet telah jatuh ke lantai dasar

1. Masuk ke Arena
2. Lepaskan pelindung tubuh dan pelindung mulut (jika ada)
3. Jika tidak bernapas secara spontan - lakukan chin lift dan jaw tilt. Cari tanda gigi patah
4. Jika masih tidak bernapas secara spontan, mulai CPR dan siapkan AED.

Atlet yang tidak responsif dengan pernapasan spontan (Non-Convulsing)

1. Masuk ke Arena
2. Lepaskan pelindung tubuh dan pelindung mulut (jika ada)
3. Evaluasi daya tanggap dengan cepat, Periksa pupil mata
4. Bersihkan saluran udara, amati untuk gigi yang patah
5. Jika tidak mampu menahan mulut terbuka - chin lift/jaw thrust
6. Perlindungan serviks - perlindungan serviks inline
7. Masuk Roll ke posisi recDiatus
8. Setelah staf pendukung tiba, gulingkan punggung Atlet ke tandu sendok kemudian ke tandu keranjang dan pindahkan Atlet dari Gelanggang ke Ruang Medis

Kejang

Kejang Biasanya tidak berbahaya dan hanya sedikit atlet, jika ada, yang menderita gejala siswa setelah kejang - jika kejang itu pasca-trauma dan tidak ada patologi otak yang serius. Kejang-kejang tidak umum dalam Pencak Silat tetapi bisa menjadi dramatis. Kejang pasca-trauma biasanya terjadi dalam 2 detik setelah benturan dan dapat berlangsung selama beberapa detik hingga beberapa menit. Kejang yang berlangsung beberapa menit harus menimbulkan kekhawatiran lebih dan jika mendekati 5 menit, obat penenang harus diberikan - biasanya 5 mg Diazepam intravena per menit sampai kejang berhenti (10 - 20 mg biasanya cukup) atau Midazolam 5 mg bukal. Hindari pemberian dosis rektal di Arena. Jika kejang tidak berhenti setelah pemberian pertama obat penenang dosis berulang dapat diberikan setelah 10 menit. Semua Atlet yang mengalami benturan di kepala dan kemudian mengalami kejang harus dikirim ke unit saraf untuk pemeriksaan lebih lanjut. Meskipun demikian, kejang pasca-trauma tidak selalu terkait dengan kerusakan otak struktural atau dengan perkembangan epilepsi dan memiliki hasil yang baik dan tampaknya ada sedikit bukti kerusakan kognitif jangka panjang untuk satu episode.

Terkadang atlet bangun dan bereaksi agresif - waspadai hal ini. Setelah atlet tenang, periksa pupil dan periksa refleks cahaya. Atlet dibantu meninggalkan gelanggang dan harus menjalani pemeriksaan di Ruang Medis sebelum dikirim ke rumah sakit untuk pemeriksaan lebih lanjut.

Perawatan Atlet Kejang Tidak Sadar di Arena:

1. Masuk ke Arena
2. Lepaskan pelindung tubuh dan pelindung mulut (jika ada)
3. Jika memungkinkan - Bersihkan saluran udara
4. Amati atlet saat kejang
5. Jika kejang mendekati 5 menit - bahaya status epileptikus - Atlet membutuhkan obat penenang
6. Diazepam IV! Midazolam bukal
7. Perlindungan serviks - perlindungan serviks inline - Log Roll
8. Gulingkan Atlet kembali ke Papan - Amankan – Pasangkan penyangga leher dan saluran udara

Membawa Atlet yang Cedera Serius dari Gelanggang

Lakukan perawatan penyelamatan nyawa yang diperlukan di Arena. Jika pasien stabil, maka amankan dan immobilisasi pasien sebelum diangkut keluar Arena langsung ke ambulans. Ulangi Survei Primer penuh di ambulans sebelum berangkat. Pastikan bahwa jalur IV telah dimasukkan. Tidak ada gunanya membawa atlet yang cedera parah ke Ruang Medis Venue karena ini hanya akan menunda perawatan. Jika cedera tulang belakang dicurigai, maka perhatian ekstra harus diberikan pada immobilisasi tulang belakang. Jika pasien tidak sadar, tanyakan kepada pelatih, rekan satu tim, atau pengamat apakah mereka memiliki informasi yang relevan sebelum meninggalkan tempat tersebut.

Jangan, dalam keadaan apa pun, ditekan oleh ofisial tim untuk memindahkan pasien yang terluka parah jika Anda yakin bahwa gerakan tersebut akan membahayakan nyawa atau anggotatubuh, namun pelepasan yang cepat dan aman ke area yang aman biasanya merupakan tindakanterbaik. Jika seorang Atlet tidak dapat berjalan dari Arena, maka harus diberi bantuan, atau Atletherus digendong. Atlet biasanya akan memutuskan sendiri jika mereka tidak mampu berjalan tanpa bantuan tetapi harus didorong untuk berbaring dan menunggu tandu jika ada potensi cedera serius atau fraktur ekstremitas bawah. Membawa korban dari Arena membutuhkan pelatihan dan latihan berulang jika ingin dilakukan tanpa cedera pada atlet atau tim pembawa. Pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan memadai untuk ukuran dan berat atlet yang akandievakuasi dan tim yang membawa atlet tersebut secara fisik mampu mengangkat dan membawakorban.

Ketua tim medis Field of Play (FOP) harus mengkoordinir dan mengawasi evakuasi. Rute evakuasi harus selangsgung mungkin dan tidak boleh berhenti termasuk pemberhentian untuk memungkinkan tim pengangkut beristirahat atau perubahan posisi, jika diperlukan.

Knock-Out (KO) atau Knock-Out Teknis (TKO)

Semua atlet yang kalah KO atau TKO, kecuali telah dipindahkan ke rumah sakit, harus melaporkan ruang medis untuk pemeriksaan kesehatan. Tim Medis akan memutuskan apakah perlu dilakukan evaluasi Sport Concussion and Assessment Tool (SCAT) 5.

Knock-Out adalah kriteria kemenangan dan akhir pertarungan dalam beberapa olahraga pertarungan kontak penuh, yang melibatkan pukulan (sah atau sah). Istilah ini sering dikaitkan dengan kehilangan kesadaran traumatis mendadak yang disebabkan oleh pukulan fisik.

Technical Knock-Out atau dihentikan oleh Wasit, dinyatakan ketika Wasit memutuskan selama ronde bahwa kompetitor tidak dapat melanjutkan pertandingan dengan aman karena alasan apapun. Hal ini juga dapat dinyatakan oleh Tim Medis yang bertugas merawat peserta lomba.

Mengevaluasi Cedera Kepala

Semua Atlet yang mengalami benturan kepala yang berpotensi serius setelah Technical Knock-Out atau Knock-Out, yang telah menerima beberapa pukulan kepala selama pertandingan harus diperiksa di Ruang Medis setelah meninggalkan Arena. Tim Medis akan segera melakukan evaluasi Cedera Kepala dan jika OK, evaluasi Gegar otak. Seringkali lebih baik menunggu 30 menit setelah Evaluasi Cedera Kepala sebelum melakukan evaluasi gegar otak karena banyak temuan yang mungkin tertunda. Dalam kasus seperti itu, Kartu Sport Concussion and Assessment Tool (SCAT) 5 harus dilengkapi. Tim Medis harus mencatat batas waktu yang tepat bagi atlet untuk kembali berolahraga.

Mengirim Atlet ke Rumah Sakit

Jika seorang Atlet dikirim ke Rumah Sakit, maka Tim Medis harus mendapatkan nama Rumah Sakit tersebut dan berhubungan dengan Paramedis yang mendampingi Atlet tersebut. Jika Paramedis tidak bisa berbahasa Inggris, maka Atlet juga harus didampingi oleh relawan berbahasa Inggris. Jika terjadi cedera kepala, pastikan rumah sakit memiliki fasilitas Computed Tomography (CT Scan).

Cedera Umum Atlet Pencak Silat

Ringkasnya, berikut ini adalah cedera umum yang cenderung terjadi pada Atlet Pencak Silat selama pertandingan:

1. Dislokasi atau Dislodge

- a) Jari kaki
- b) Jari (tulang falang dan metakarpal)
- c) siku
- d) Bahu

2. Fraktur

- a) Pergelangan tangan

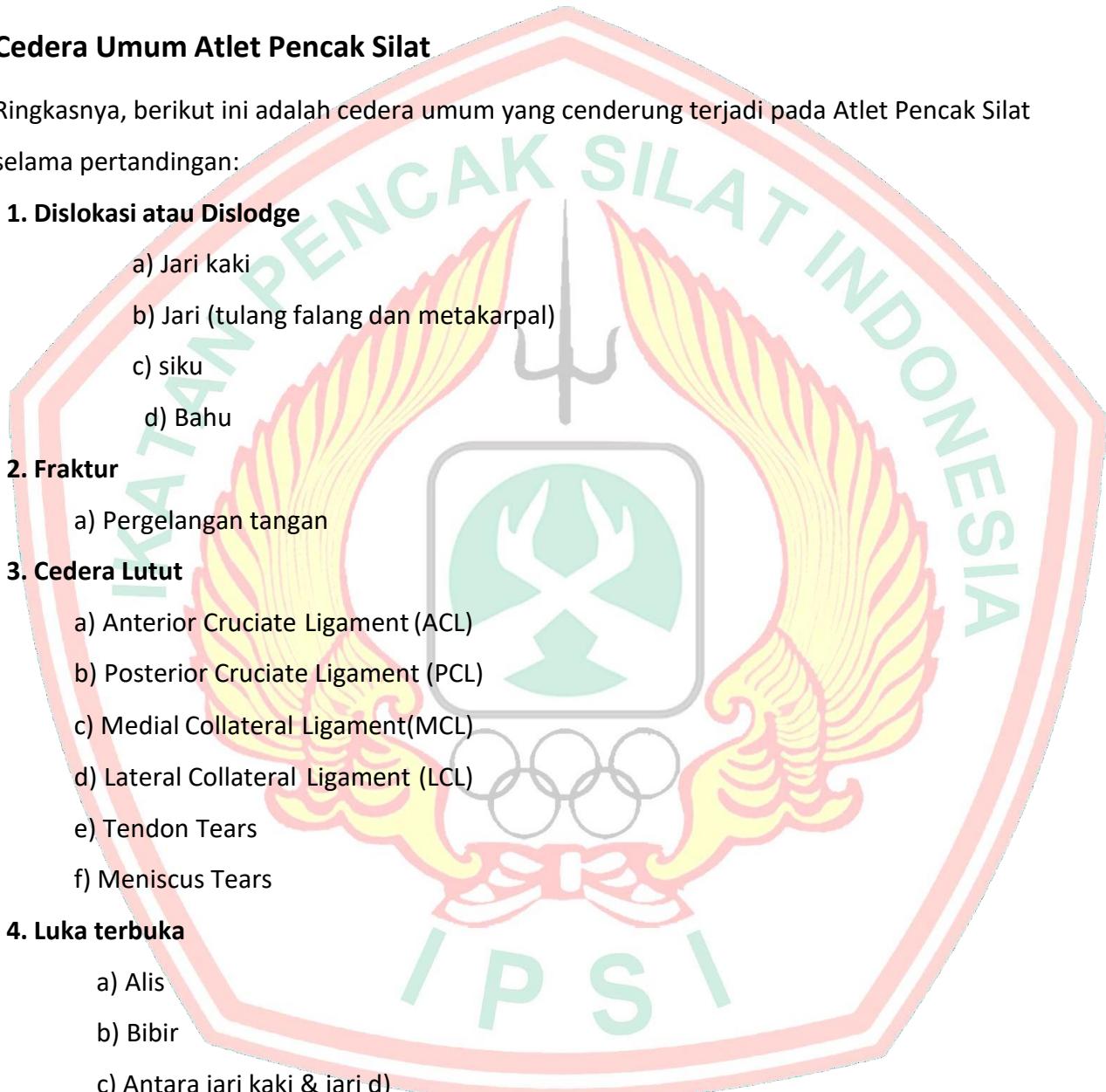
3. Cedera Lutut

- a) Anterior Cruciate Ligament (ACL)
- b) Posterior Cruciate Ligament (PCL)
- c) Medial Collateral Ligament(MCL)
- d) Lateral Collateral Ligament (LCL)
- e) Tendon Tears
- f) Meniscus Tears

4. Luka terbuka

- a) Alis
- b) Bibir
- c) Antara jari kaki & jari d)
tulang pipi

5. Gegar Otak



Pasal 20: Area Depan & Belakang

Saat menjalankan event Pencak Silat, ada 2 area utama yang harus Anda fokuskan:

1. Area Depan (FOH)
2. Area Belakang (BOH)

Area Depan

Area depan, atau FOH, adalah cara cepat untuk merujuk ke bagian depan suatu acara. Istilah ini biasanya berarti semua area publik dari acara tersebut, yang meliputi

1. Lapangan Permainan (FOP)
2. Stand Olahraga
3. Stand Penonton Umum
4. Penyangga Media
5. Platform Tampilan VIP
6. Zona Campuran
7. Area Tepuk Bawah
8. Area Upacara Kemenangan
9. Zona waktu habis

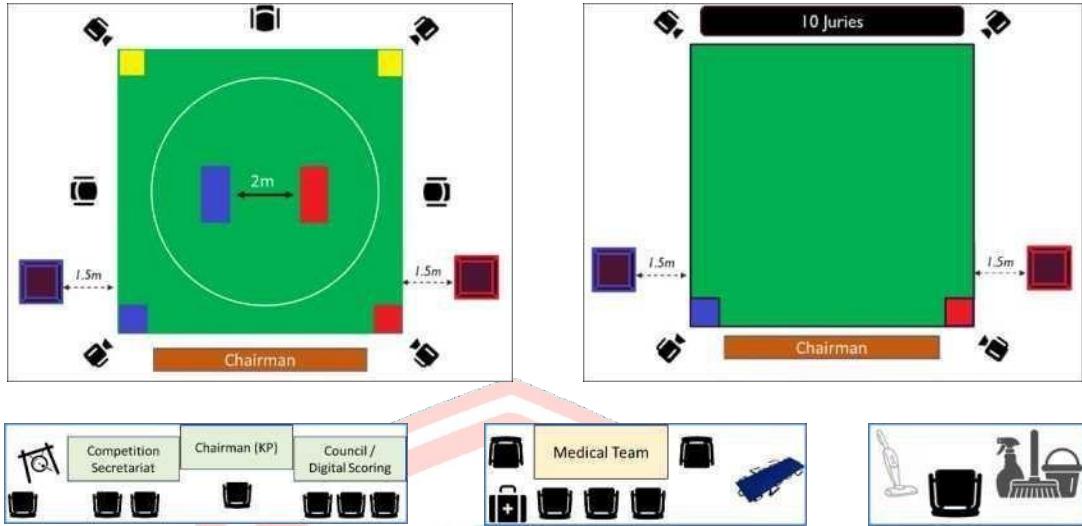
Lapangan Permainan (FOP)

Dalam Pencak Silat, FOP mengacu pada Arena Pertandingan. Penonton tidak diperbolehkan berada di FOP. Sebuah FOP standar untuk Pencak Silat meliputi::

- 1.Kasur Puzzle 10m kali 10m (Disetujui oleh IPSI)
- 1.sebuah. 92 Hijau, 4 Merah, 4 Biru, 2 Kuning
- 2.Tabel Ketua Pertandingan, Dewan, Tim Sekretariat
- 3.Meja Tim Medis, Lengkap dengan Peralatan Medis
- 4.Asisten Arena

Stan olahraga

Sport stand adalah tempat duduk yang diperuntukkan bagi kontingen yang terdaftar dan memiliki izin akreditasi. Untuk event besar, kontingen akan dipisahkan dari publik karena alasan keamanan.



Stand Penonton Umum

Stand penonton umum adalah area tempat duduk yang ditunjuk untuk umum. Apakah acara tersebut bertiket, atau gratis, publik akan dipisahkan dari kontingen.

Dudukan Media

Media stand adalah area tempat duduk yang diperuntukkan bagi semua media, reporter, fotografer, dll. Area ini biasanya terletak di dekat mixed zone, jadi jika mereka ingin mewawancara seorang atlet, mereka dapat mendekati mereka saat mereka meninggalkan FOP dan menunggu mereka di zona campuran.

Stan olahraga

Sport stand adalah tempat duduk yang diperuntukkan bagi kontingen yang terdaftar dan memiliki izin akreditasi. Untuk event besar, kontingen akan dipisahkan dari publik karena alasan keamanan.

Stand Penonton Umum

Stand penonton umum adalah area tempat duduk yang ditunjuk untuk umum. Apakah acara tersebut bertiket, atau gratis, publik akan dipisahkan dari kontingen.

Dudukan Media

Media stand adalah area tempat duduk yang diperuntukkan bagi semua media, reporter, fotografer, dll. Area ini biasanya terletak di dekat mixed zone, jadi jika mereka ingin mewawancara seorang atlet, mereka dapat mendekati mereka saat mereka meninggalkan FOP dan menunggu mereka di zona campuran.

Platform Melihat VIP

Platform tampilan VIP adalah untuk Tamu Kehormatan, tamu undangan, dan individu penting atau relevan lainnya. Platform, atau panggung ini, akan ditinggikan agar para tamu dapat melihat Lapangan Permainan secara penuh.



Zona Campuran

Zona campuran adalah tempat dimana Atlet bertemu dengan media setelah selesai bertanding dalam suatu event. Media umumnya melakukan wawancara singkat dengan para atlet di sini.

Area Bawah

Pat-down terdiri dari pencarian langsung para atlet untuk barang-barang yang tidak diizinkan. Beberapa faktor harus diperiksa oleh petugas pat down:

1. Seragam memenuhi persyaratan panjang
2. Penjaga Selangkangan - Verbal
3. Tidak ada aksesoris tambahan seperti jepit rambut, cincin, kalung, anting telinga, dll.
4. Kuku dipangkas
5. Pelindung tubuh diikat dengan benar
6. Tidak ada pelindung bahan keras, seperti bantalan tulang kering, bantalan siku, pelindung pergelangan tangan, dll.
7. Untuk atlet wanita yang memakai kerudung, pastikan tidak ada pin tambahan.

Area Upacara Kemenangan

Area upacara kemenangan harus mencakup item berikut:

1. Podium Pemenang
2. Latar Belakang Pemenang
3. Pengibaran Bendera (Dengan Perunggu Bersama)



Zona Time Out

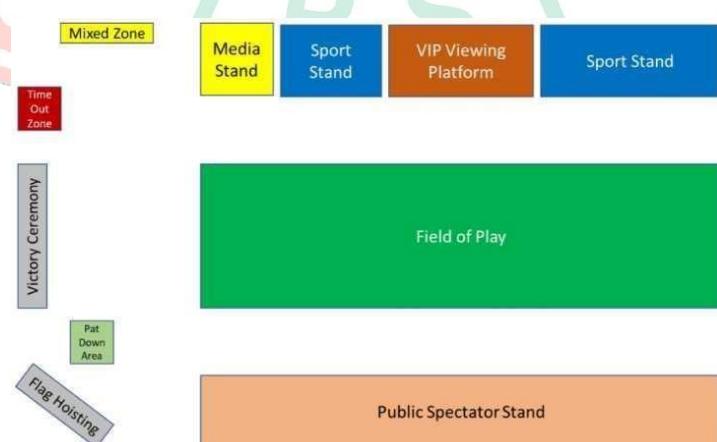
Zona Time Out adalah tempat dimana Ofisial Teknis akan ditempatkan dalam jangka waktu 3 jam jika mendapat kartu kuning dari Komite Disiplin karena melanggar Kode Etik. Zona akan membutuhkan kursi dan barikade.

Ruang Ganti Portable

Ruang ganti portable ditempatkan sekitar gelanggang, akan digunakan atlit untuk mengganti pakaian silatnya selama waktu pertandingan



Contoh Denah Lantai untuk Bagian Depan



Area Belakang

Back of house, atau BOH, adalah bagian dari acara yang tidak terlihat oleh publik.

Bagian Belakang meliputi:

1. Ruang Petugas Teknis
2. Ruang Delegasi Teknik
3. Ruang Sekretariat Pertandingan
4. Ruang Upacara Kemenangan
5. Kamar Penimbangan (Pria & Wanita)
6. Ruang Medis
7. Ruang pelaksanaan keseluruhan
8. Area Pengumpulan Pelindung Tubuh
9. Area Penampungan Atlet

Ruang Petugas Teknis

Semua Teknis yang tidak sedang bertugas diwajibkan untuk tetap berada di Ruang Petugas Teknis. Ruangan akan dilengkapi dengan berikut:

No.	Item	Jumlah
1	Meja	4
2	Kursi	30
3	LED Screen / TV	2
4	Minuman (Makanan & Minuman)	Untuk jumlah TO yang bertugas.
5	Jadwal Pertandingan	2

Ruang Delegasi Teknis

Saat beristirahat, para delegasi teknis dapat beristirahat di kamarnya. Ruang delegasi teknis akan dilengkapi dengan yang berikut: Camilan waktu minum teh, kopi dan teh, jadwal pertandingan (dicetak dan ditempel di dinding), pemutaran pertandingan yang sedang berlangsung, koneksi WiFi.

Ruang Sekretariat Pertandingan

Ruang Sekretariat Pertandingan adalah tempat semua jadwal harian disiapkan dan dicetak. Sekretariat Pertandingan akan membutuhkan: mesin fotokopi dua sisi, printer, kertas, pena, stapler, klip kertas, klip pengikat, kalkulator, koneksi WiFi.

Ruang Upacara Kemenangan

Ruang upacara kemenangan akan menjadi tempat penyimpanan medali, maskot, piala, sertifikat, dan penghargaan lainnya. Selain penghargaan, bendera peraih medali untuk pengibaran bendera juga akan disimpan, disetrika, dan disiapkan di dalam ruangan. Ruangan akan membutuhkan yang berikut: nampan medali, setrika uap, gantungan baju, rak pakaian.

Kamar Penimbangan (Pria & Wanita)

Karena atlet dapat telanjang bulat untuk penimbangan sekarang, itu harus dilakukan di ruang tertutup. Kamar akan membutuhkan yang berikut:

No.	Item	Jumlah
1	Meja	3
2	Kursi	3
3	Mesin Timbang (Dikalibrasi)	1
4	Pelindung Badan	Masing-masing 5 pasang
5	Jadwal pertandingan	2
6	Formulir penimbangan ulang	2
7	Bagan kelas Berat badan	2
8	Nama Daftar pesilat	2
9	Pulpen	3
10	Sabuk Merah & Biru	Masing-masing 5 pasang

Ruang medis

Ruang medis akan digunakan ketika seorang atlet yang cedera memerlukan pemeriksaan medis lebih lanjut. Ruangan akan dilengkapi dengan: tempat tidur medis portabel, layar partisi, kebutuhan medis.

Ruang Pelaksanaan keseluruhan

Merupakan tempat istirahat panitia penyelenggara.

Ruangan akan membutuhkan yang berikut: Printer, koneksi Wi-Fi, Power-point, dll.

Area Penyimpanan Alat Pelindung Tubuh

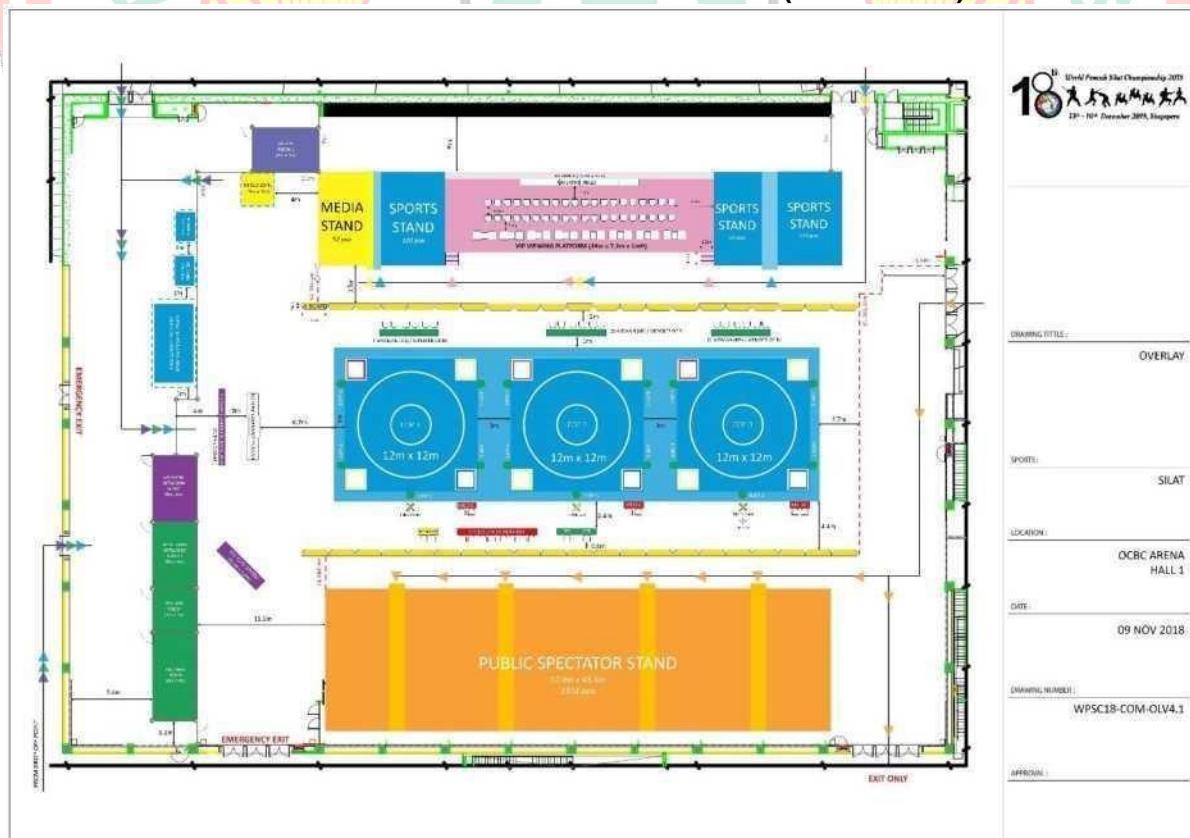
Atlet akan mengumpulkan pelindung tubuh mereka sekitar 15 menit sebelum pertandingan mereka. Area pengumpulan pelindung tubuh akan membutuhkan yang berikut: Jadwal pertandingan, pelindung tubuh dari semua ukuran.

Area Penampungan Atlet

Area Penampungan Atlet adalah tempat berkumpulnya para atlet sebelum melanjutkan ke Gelanggang pertandingan atau disebut juga sebagai tempat Pat-Down Check. Di area ini, para atlet akan mempersiapkan pertandingannya dengan didampingi oleh pelatih pendamping.

Sebelum masuk ke arena atlet akan diperiksa oleh Petugas Area Bawah pada body protector, pelindung, Pelindung mulut, kuku, dll. Area tersebut membutuhkan peralatan sebagai berikut: kursi, papan nama, dll.

Contoh untuk Tata Letak Keseluruhan (BOH & FOH)



Komunikasi yang Efektif Antara Bagian Depan dan Belakang adalah Kunci komunikasi

Masalah yang cukup khas adalah kurangnya komunikasi dan perselisihan antara bagian belakang dan bagian depan. Seringkali, ketika terjadi kesalahan selama periode sibuk, FOH menyalahkan BOH, dan sebaliknya. Biasanya, ini bermuara pada putusnya jalur komunikasi.

Banyak Penyelenggara acara menggunakan ekspeditor untuk membantu mengatasi masalah ini. Expeditor adalah penghubung antara BOH dan FOH dan bekerja untuk memastikan acara berjalan dengan lancar. Dalam istilah yang lebih sederhana, manajer lantai. Manajer lantai akan menangani alur acara, dan melakukan pengarahan sebelum acara dimulai termasuk para pemimpin BOH dan FOH, untuk memastikan bahwa jalur komunikasi jelas.



Daftar Perlengkapan Pertandingan

Perlengkapan berikut adalah perkiraan barang yang digunakan berdasarkan 1 (satu) gelanggang pertandingan. Pemasangan dapat bervariasi pada setiap acara Pencak Silat.

No.	Peralatan	Jml	Foto
1	Matras Arena (5CM) 92 Hijau, 4 Kuning, 4 Merah, 2 Biru	1	
2	Matras Area Pemanasan (5CM) 10m kali 10m	1	
3	Gong & pemukul gong	1	
4	Bendera Merah & Biru	3	
5	Cat Semprot Pylox Putih	5	
6	Tali & Kapur	8m	
7	Lampu babak	1	
8	Lampu hasil	1	

9	Mikrofon	2	
10	Stopwatch	2	
11	Air Horn*	1	
12	Clapper (Kayu)**	1	
13	Meja	12	
14	Kursi	25	
15	Kabel Listrik (Multi Kabel)	5	
16	Kalkulator Ilmiah	12	

Peralatan baru – Klakson Udara

17	Pulpen	2 Box	
18	Laptop	2	
19	Printer & Mesin fotokopi	1	
20	Coach Box (Merah dan Biru)*** 0.8m x 1.5m (tinggi & lebar)	2	
21	Layar & proyektor	1	
22	Mesin Timbang (Dikalibrasi)	2	
23	Pelindung Tubuh 5 Pasang Per Ukuran		
24	Ember Merah biru (untuk ditempatkan di Red & Blue Corner dan di Coach Corner)	4	

25	Keset Lantai Merah & Biru	1	
26	Pel dengan Ember (untuk membersihkan dan membersihkan muntahan, darah, dll di arena)	1	
27	Semprotan Disinfektan (untuk mendisinfeksi setelah pembersihan selesai)	1	
28	Keset handuk Hitam (untuk membersihkan dan membersihkan muntahan, darah, dll di arena)	2	
29	podium pemenang	1	
30	Pengibaran Bendera Untuk Upacara Kemenangan	1	
31	medali Emas, Perak, Perunggu		
32	Piala Atlet Putra Terbaik, Atlet Wanita Terbaik, Wasit Juri Terbaik	3	

33	Juara Umum Trophy Juara 1, 2, 3		
34	Timer Hitung mundur**** (Digunakan untuk menghitung waktu proses jatuhkan)		
35	Sertifikat		

Semua orang terakreditasi yang terlibat dalam Kejuaraan Pencak Silat terikat oleh Peraturan Pertandingan Pencak Silat Nasional selama kejuaraan berlangsung. Siapapun yang terbukti terlibat dalam perusakan peralatan pertandingan selama waktu kejuaraan akan dikenakan denda dan wajib segera membayar kepada penyelenggara atau provinsi tuan rumah atas kerusakan yang terjadi.

Perlengkapan Baru – Air Horn



***Item 12 - Air Horn (klakson udara)**

Penyertaan baru ke daftar peralatan Pertandingan. Untuk digunakan sebagai berikut:

1. Klakson udara akan dibunyikan jika terjadi perkelahian selama acara.
2. Semua gelanggang akan segera dihentikan sampai situasinya kondusif.
3. Klakson udara hanya akan digunakan oleh Ketua Pertandingan.

Jika timbul masalah atau perkelahian dimana Petugas Teknis (Ketua Pertandingan, Dewan, Wasit

Juri), Ofisial Tim (Manajer Tim, Pelatih) atau Atlet melanggar kode etik, pertama-tama, Klakson Udara akan dibunyikan untuk memberi tahu semua yang sedang berlangsung gerakandi arena kompetisi untuk dihentikan sekaligus.

Peralatan baru – Clapper



****Item 13 - Clapper**

Penyertaan baru ke daftar peralatan Pertandingan. Untuk digunakan sebagai berikut::

1. Seorang clapper akan bertepuk selama lima puluh (50) detik selama istirahat di antara babak.
2. Setelah mendengar suara clapper, Wasit harus memanggil kedua atlet dari sudut merah dan biru ke tengah gelanggang.
3. Dipegang oleh pencatat waktu.

Peralatan Baru – Coach Box



Peralatan Baru –Timer Hitung Mundur



******Item 23 –Timer Hitung Mundur**

Peralatan baru dalam pertandingan. Digunakan sebagai berikut :

1. Alat akan disimpan depan Petugas teknis yang bertugas (DWJ / WJ), yang akan membantu wasit menghitung 5 detik setelah melihat atlit melakukan proses jatuh (termasuk tarikan, gumulan, kuncian).
2. Ketua Pertandingan akan meminta Stopwatch juga depan petugas tersebut untuk berjaga-jaga kalau alat macet, bisa diganti dengan stopwatch dan peluit.
3. Ketika melihat proses jatuh, petugas teknis akan menekan tombol “on” untuk memulai hitungan
4. Pada waktu detik ke-5, alat akan berbunyi otomatis, dan wasit harus segera menghentikan pertandingan

Pasal 21: Olahraga Aman untuk IPSI

Olahraga Aman

Definisi Berdasarkan pengembangan Pernyataan Konsensus Dewan Olimpiade Nasional pada tahun 2016, Safe Sport didefinisikan sebagai “lingkungan atlet yang saling menghormati, adil dan bebas dari segala bentuk pelecehan, penyalahgunaan (sengaja) dan kekerasan”.

Jenis Kekerasan dan Pelecehan yang harus dijauhi semua orang:

1 Pelecehan Diskriminatif

1. Pelecehan Rasial
2. Pelecehan Gender
3. Pelecehan Agama
4. Pelecehan Berbasis Disabilitas
5. Pelecehan Berbasis Orientasi Seksual
6. Pelecehan Berbasis Usia

2 Pelecehan Personal

1. Komentar yang tidak pantas
2. Lelucon yang menyindir
3. Penghinaan pribadi

3 Kekerasan Fisik

1. serangan fisik atau ancaman

4 Pelecehan Seksual

1. Perilaku atau perilaku rayuan seksual yang tidak diinginkan.

2. Berbagi foto seksual (pornografi)
3. Memposting poster seksual
4. Komentar, lelucon, pertanyaan seksual
5. Sentuhan seksual yang tidak pantas
6. Gerakan seksual yang tidak pantas
7. Menyerang ruang pribadi dengan cara seksual

5 Pelecehan Verbal

Tujuan:

1. Untuk melindungi kepentingan staf, atlet, pelatih, sukarelawan, dan ofisial teknis dalam olahraga kita dari pelecehan dan penyalahgunaan.
2. Untuk menguraikan prinsip-prinsip pendekatan kita untuk menjaga dan melindungi staf, atlet, pelatih, sukarelawan dan petugas teknis.
3. Untuk mengadopsi praktik dan garis besar dari standard.

End.