



REGULASI LOMBA KARATE PUTRI JAWA POS SMA AWARDS 2023

A. PERATURAN UMUM

1. Peserta adalah pelajar aktif kelas X dan XI dari sekolah SMA Negeri dan Swasta yang ada di Provinsi Jawa Timur.
2. Peserta harus melengkapi syarat-syarat pendaftaran yang ditentukan panitia sesuai kategori lomba masing-masing.
3. Melampirkan Surat Rekomendasi dari Kepala Sekolah untuk mengikuti Lomba SMA Awards 2023, diunggah pada website <http://smaawards.jawapos.co.id>
4. Pendaftaran lomba melalui website <http://smaawards.jawapos.co.id>
5. Login:
User : Nomor NPSN
Password : Nomor NPSN
Mengisi biodata peserta pada masing-masing lomba yang diikuti.
6. Peserta diperkenankan merangkap sebagai peserta lomba pada kategori yang lain dalam SMA Awards 2023.
7. Pergantian peserta harus dilaporkan pada panitia paling lambat hari terakhir pendaftaran dengan mengganti biodata pada website pendaftaran SMA Awards 2023.
8. Peserta yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan panitia akan didiskualifikasi.
9. Keputusan hasil perlombaan dari panitia tidak dapat diganggu gugat.
10. Setiap Kabupaten dan Kota hanya dapat mengirimkan masing-masing 1 perwakilan.

B. SISTEM PERATURAN dan PERTANDINGAN

Ketentuan Umum

1. Sistem pertandingan menggunakan sistem gugur.
2. Penilaian dewan juri MUTLAK dan tidak dapat diganggu gugat.

Ketentuan Khusus

1. Pendaftaran terakhir dilakukan pada saat Pengocokan urutan pertandingan (1 hari sebelum hari pertandingan Lomba Karate dilaksanakan).



Dinas Pendidikan
Prov. Jawa Timur | Jawa Pos

2. Jika ketentuan diatas tidak terpenuhi, maka Dianggap mengundurkan diri.

C. PERATURAN UMUM PERTANDINGAN

1. KUMITE

A. Area Pertandingan Kumite

- 1) Area pertandingan harus rata dan tidak berbahaya
- 2) Area pertandingan harus berupa area persegi berdasarkan standar FORKI, dengan sisi-sisi sepanjang delapan meter (diukur dari luar) dengan tambahan dua meter pada semua sisi-sisi sebagai area aman, dan tempat peserta yang bertanding dan merupakan area kompetisi serta area aman.
- 3) Garis posisi wasit adalah berjarak dua meter dari garis tengah (titik tengah) dengan panjang garis 0,5 meter.
- 4) Dua garis parallel masing-masing sepanjang 1 meter dibuat dengan jarak 1,5 meter dari titik tengah area pertandingan dan berada 90 derajat dengan garis wasit, untuk posisi peserta kumite (AKA dan AO).
- 5) Para juri akan ditempatkan pada area aman, satu mengarah/menghadap langsung ke wasit, dan satu lagi masing-masing berada di belakang peserta dengan jarak satu meter dari garis parimeter, masing-masing akan dilengkapi dengan bendera merah dan biru.
- 6) Arbitrator akan duduk di meja kecil sedikit di luar area pertandingan pada area aman, di sebelah kiri wasit, serta akan dilengkapi dengan sebuah bendera merah dan sebuah pluit.
- 7) Pengawas skor duduk di meja administrasi, antara pencatat skor dan pencatat waktu.
- 8) Garis batas harus dibuat berjarak satu meter dari tempat beristirahat dalam area pertandingan dengan warna berbeda dari keseluruhan area pertandingan.

D. Pakaian Resmi

- 1) Peserta dan pelatih harus mengenakan seragam resmi yang telah ditentukan.



Dinas Pendidikan
Prov. Jawa Timur | Jawa Pos

- 2) Peserta harus mengenakan pakaian karate berwarna putih yang tidak bercorak atau tanpa garis.
- 3) Salah satu peserta harus mengenakan sabuk berwarna merah dan peserta lainnya mengenakan sabuk berwarna biru.
- 4) Baju karate peserta ketika sudah diikat dengan sabuk minimal harus menutupi pinggul dan maksimal $\frac{3}{4}$ panjang paha.
- 5) Peserta wanita menggunakan kaos putih polos di dalam baju karate.
- 6) Dewan Wasit dapat menindak peserta yang melanggar tentang pakaian resmi.

E. Durasi pertandingan

- 1) Durasi dari pertandingan kumite adalah 2 (dua) menit baik putra maupun putri.
- 2) Penghitungan waktu pertandingan dimulai ketika wasit memberi tanda untuk memulai (HAJIME) dan berhenti ketika wasit mengatakan YAME.

D. Sistem Penilaian

1) Suatu teknik mendapatkan nilai, apabila teknik yang dilancarkan memenuhi kriteria sebagai berikut :

- Bentuk yang baik
- Sikap sportif
- Ditampilkan dengan semangat yang tinggi
- Memiliki kesadaran penuh (Zanshin)
- Waktu yang tepat saat melancarkan serangan
- Jarak yang benar

2) Tingkatan penilaian adalah :

← SANBON (3 angka) diberikan apabila peserta melakukan teknik:

- Tendangan ke arah kepala (Jodan)
- Bantingan atau menyapu kaki lawan sehingga terjatuh ke matras dilanjutkan dengan teknik yang menghasilkan angka.

← NIHON (2 angka), diberikan apabila peserta melakukan teknik :

- Tendangan ke arah badan (Chudan)
- Memukul pada bagian belakang badan (punggung), termasuk belakang kepala dan bagian belakang leher.
- Kombinasi dari teknik pukulan, dimana setiap teknik yang dilakukan sesuai dengan

criteria penilaian.

- Membuat lawan tidak seimbang (goyah) lalu memperoleh angka dengan teknik tertentu.

← IPPON (1 angka), diberikan apabila peserta melakukan teknik :

- Pukulan kearah badan (Chudan) maupun kepala (Jodan)
- Pukulan dengan punggung tangan yang dilakukan dengan teknik yang benar (Strike/Uchi).

F. Perilaku yang dilarang

Terdapat dua kategori yang dikelompokkan sebagai perilaku yang dilarang yaitu kategori 1 (C1) dan kategori 2 (C2), dengan rincian sebagai berikut :

1. Pelanggaran Kategori 1 (C1), apabila peserta melakukan :

- Melakukan teknik serangan sehingga menghasilkan kontak yang kuat/keras.
- Serangan kearah lengan atau kaki, tenggorokan, persendian atau pangkal paha
- Serangan kearah wajah dengan teknik serangan tangan terbuka
- Teknik membanting yang berbahaya dan dapat mencederai lawan

2. Pelanggaran Kategori 2 (C 2), apabila peserta melakukan :

- Berpura-pura atau melebih-lebihkan cedera yang dialami
- Keluar arena pertandingan (JOGAI)
- Membahayakan diri sendiri dengan tidak memperhatikan keselamatan diri dari serangan lawan.
- Menghindar dari pertarungan yang mengakibatkan lawan kehilangan kesempatan untuk memperoleh nilai.
- Merangkul, bergumul, mendorong atau menangkap lawan secara berlebihan tanpa mencoba melakukan teknik serangan.
- Melakukan teknik serangan yang pada dasarnya tidak dapat dikontrol untuk keselamatan lawan
- Melakukan serangan dengan kepala, lutut dan sikut.

Berbicara kasar atau memanas/menggoda lawan, tidak mematuhi perintah wasit, melakukan tindakan yang tidak pantas ke arah panel wasit, serta tindakan lain yang melanggar etika. Pelanggaran kategori 1 (C1) dan kategori 2 (C2) tidak berakumulasi



silang.

G. KATA

A. Area Pertandingan

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

B. Pakaian Resmi

- 1) Peserta harus memakai pakaian resmi seperti ditentukan dalam peraturan kumite.
- 2) Setiap peserta yang tidak mematuhi peraturan ini, maka tidak akan diikutsertakan pada pelaksanaan pertandingan.

C. Pengaturan Pertandingan KATA

- 1) Para peserta menampilkan kata wajib (SHITEI) dan kata pilihan (tokui) sesuai jumlah peserta.
- 2) Ketika menampilkan SHITEI KATA, tidak diperbolehkan melakukan variasi.
- 3) Ketika menampilkan TOKUI KATA, peserta dapat memilih dalam daftar kata pilihan (TOKUI KATA), variasi ringan diperbolehkan sepanjang diperbolehkan oleh aliran yang bersangkutan.
- 4) Peserta harus menampilkan KATA yang berbeda dalam setiap putaran. Sekali KATA sudah dimainkan maka tidak boleh diulang.
- 5) Dalam referchage boleh menampilkan SHITEI atau TOKUI.

H. Kriteria untuk Keputusan

- 1) Pertandingan KATA harus ditampilkan dengan kemampuan dan harus mendemonstrasikan satu pemahaman yang jelas terhadap prinsip tradisional yang terkandung di dalamnya. Dalam menilai penampilan peserta (perorangan) atau tim juri akan melihat pada :

- Suatu demonstrasi yang sebenarnya dari arti KATA.
- Pemahaman dari teknik yang digunakan (BUNKAI)
- Ketepatan waktu, ritme, kecepatan, keseimbangan dan fokus kekuatan (KIME)
- Pernafasan yang baik dan benar sebagai penolong dalam hal KIME.
- Fokus perhatian yang benar (CHAKUGAN) dan konsentrasi
- Kuda-kuda yang benar (DACHI) dengan penekanan pada kaki yang benar dan telapak



Dinas Pendidikan
Prov. Jawa Timur | Jawa Pos

kaki datar pada lantai

- Penekanan yang baik pada perut (HARA) dan tidak ada gerak ke atas atau ke bawah dari pinggul ketika bergerak
- Bentuk yang benar (KIHON) dari gaya yang ditampilkan.
- Penampilan harus juga dievaluasi dengan maksud untuk melihat hal-hal lainnya.

Sebagaimana tingkat kesulitan dari KATA yang ditampilkan.

2) Peserta yang menampilkan variasi pada SHITEI KATA akan didiskualifikasi

3) Peserta yang berhenti pada saat kata berlangsung (shitei atau tokui) atau menampilkan kata yang berbeda dengan yang diumumkan atau yang dicatat pada table skor, akan didiskualifikasi.

4) Peserta yang menampilkan kata yang tidak diizinkan atau mengulangi kata, akan didiskualifikasi

I. Pelaksanaan Pertandingan KATA

1) Saat dimulai pertandingan setiap putaran kontestan menjawab panggilan namanya kemudian peserta yang satu mengenakan sabuk merah (AKA) sedangkan peserta lainnya menggunakan sabuk biru (AO) dan berbaris pada sisi luar wilayah pertandingan menghadap ke Juri Kepala (Chief Judge).

2) Setelah memberi hormat kepada panel juri, peserta bersabuk biru (AO) mundur ke luar arena dan peserta bersabuk merah (AKA) bergerak maju ke dalam arena. Setelah memberi hormat ke arah panel juri dan pengumuman nama kata yang akan diperagakan, selanjutnya peserta bersabuk Merah (AKA) memainkan kata sesuai yang telah ditentukan (didaftarkan).

3) Setelah menyelesaikan tampilan kata, peserta bersabuk merah (AKA) akan menunggu di pinggir arena menunggu penampilan peserta bersabuk biru (AO).

Selanjutnya kedua peserta kata akan kembali ke sisi arena pertandingan menunggu keputusan dari panel juri kata.

4) Jika KATA yang ditampilkan tidak sesuai dengan peraturan atau terdapat beberapa penyimpangan, Juri Kepala (Chief Judge) dapat memanggil para juri untuk menginformasikan dan memberikan keputusan.

5) Jika salah satu peserta didiskualifikasi, Juri Kepala (Chief Judge) akan membuat isyarat bendera sebagaimana isyarat TORIMASEN pada pertandingan kumite.



Lain-Lain

Hal-hal lain yang belum / tidak tercantum dalam ketentuan ini akan disampaikan pada saatnya sesuai kebutuhan.