



PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN
KEGIATAN FLS2N, KOSN DAN OLAHRAGA TRADISIONAL
TINGKAT SEKOLAH DASAR
SE-KECAMATAN JAYAKERTA TAHUN 2023



PANITIA LOMBA
KEGIATAN FLS2N, KOSN DAN OLAHRAGA TRADISIONAL
TINGKAT SEKOLAH DASAR
KORWILCAMBIDIK KECAMATAN JAYAKERTA
TAHUN 2023



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya sehingga kita dapat melakukan upaya-upaya perbaikan pendidikan kearah terwujudnya generasi bangsa Indonesia yang lebih baik, khususnya di wilayah Korwilcambidik Kecamatan Jayakarta Kabupaten, Karawang Provinsi, Jawa Barat. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan karakter serta penguatan pendidikan di bidang seni budaya dan olahraga tersebut, Forum Kelompok Kerja Guru Kecamatan Jayakarta telah menyusun ***Petunjuk Teknis Pelaksanaan Kegiatan Lomba FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional untuk Tingkat SD se-Kecamatan Jayakarta Tahun 2023.***

Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar serta sumber daya manusia Indonesia khususnya di Tingkat Sekolah Dasar (SD) agar mampu bersaing dalam era keterbukaan saat ini. Selain itu berbagai kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan juga hendaknya terus diselenggarakan baik dalam bentuk kegiatan pembelajaran maupun dalam bentuk kegiatan Lomba Tingkat Sekolah Dasar pada tahun 2023.

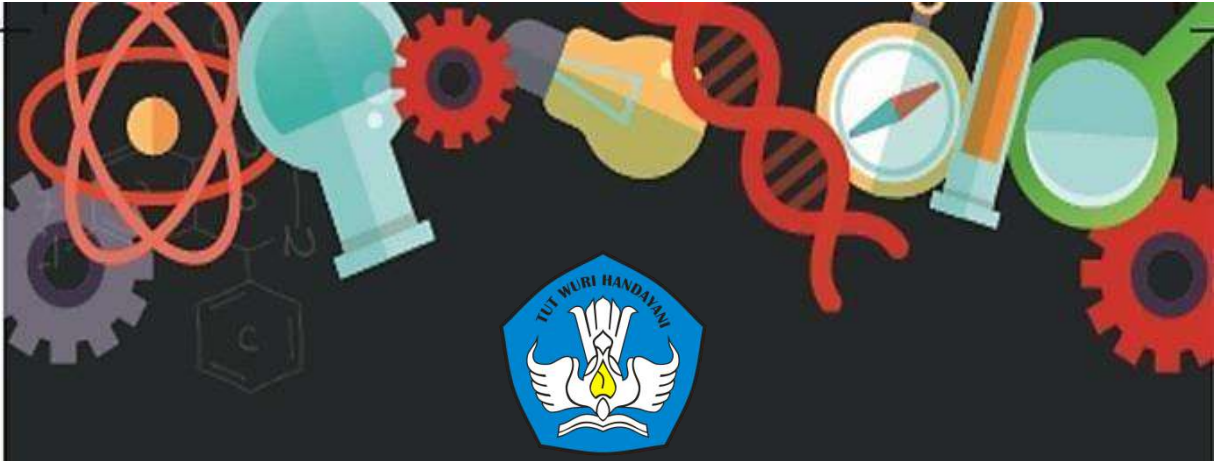
Pendidikan di sekolah dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan yang menyeluruh dalam rangka pembinaan karakter anak agar tumbuh dan berkembang secara seimbang baik jasmani maupun rohani. Pembinaan karakter anak yang dimaksudkan meliputi penguasaan ilmu pengetahuan, pembentukan kepribadian, moral, religius serta memiliki keterampilan hidup menuju generasi muda yang potensial.

Kegiatan Lomba FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional tahun 2023 ini bertujuan untuk memberikan wadah kompetisi dalam bidang seni budaya dan olahraga peserta didik sekolah dasar dengan mengedepankan sportivitas dalam pengembangandiri secara optimal sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Di sisi lain, kegiatan Lomba FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional Tingkat Sekolah Dasar Se-Kecamatan Jayakarta Tahun 2023 diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan memotivasi peserta didik untuk mengekspresikan diri melalui kegiatan sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya. Melalui kegiatan FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional ini pula diharapkan dapat tetap terpeliharanya semangat dan komitmen para praktisi pendidikan, sehingga memungkinkan mereka selalu berupaya mengembangkan proses pendidikan khususnya bidang akademik, seni budaya dan olahraga.

Jayakarta, Januari 2023
Ketua Panitia

(.....)



PENDAHULUAN



A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan yang menyeluruh dalam rangka pembinaan karakter peserta didik agar tumbuh dan berkembang secara seimbang baik jasmani dan rohani. Merdeka Belajar dan Pendidikan 4.0 merupakan jenis pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik masa kini. Peserta didik dituntut untuk mampu berpikir analitis dan kolaboratif dan para pendidik harus menghadapi perkembangan teknologi yang berubah dengan sangat cepat.

Mengamati kegiatan-kegiatan bidang Akademik, Seni Budaya dan Olahraga yang diselenggarakan di sekolah, di tingkat kecamatan maupun tingkat Kabupaten akhir-akhir ini telah memperlihatkan kemajuan yang signifikan pada sisi keikutsertaan, namun belum menggembirakan pada sisi kualitas dan kuantitasnya. Banyak faktor yang mensugesti hasil tersebut. Kendala yang dihadapi pada proses training di sekolah serta terbatasnya pemahaman orang tua untuk mendukung minat anak masih menjadi faktor dominan.

Sekolah sebagai wadah training para peserta didik untuk menuntun ilmu pengetahuan, keterampilan dan pengalaman hendaknya memperlihatkan porsi yang proposional dalam pengembangan bidang seni budaya dan olahraga di sekolah, sehingga para peserta didik mempunyai keberanian untuk mengikuti proses bimbingan dan kompetisi secara konsisten tanpa merasa takut ketinggalan pelajaran.

Peserta didik sebagai bagian dari masyarakat Indonesia yang jumlah dan potensinya sangat besar baik dari segi kuantitas maupun kualitas, sistem/aturan yang telah tertata di sekolah serta pertumbuhan fisik dan mental yang terus berkembang dan diberdayakan untuk memperoleh bibit-bibit siswa berbakat yang pada gilirannya nanti sanggup memperlihatkan bantuan bagi perkembangan prestasi di bidang seni dan olahraga di Kecamatan Jayakarta. Menyikapi hal tersebut dibutuhkan tugas serta peran orangtua, para guru sebagai awal bagi para peserta didik menekuni kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat, kemampuan dan potensi yang dimilikinya.

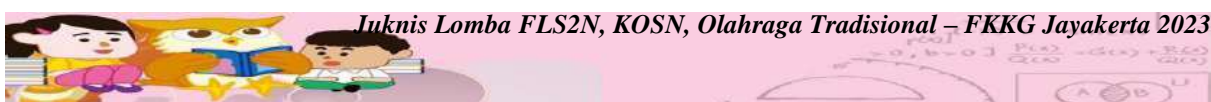
Proses training yang mencakup latihan dan kompetisi merupakan satu rangkaian yang harus dilakukan untuk memperlihatkan kesempatan kepada peserta didik dalam mengaplikasi dan menerapkan kegiatan latihan yang telah diterima dalam kompetisi yang berjenjang, berkesinambungan dan berkualitas untuk memperlihatkan kesempatan bertanding. Di kurun globalisasi kesempatan terbuka lebar bagi siapapun yang mempunyai

kemampuan untuk bersaing meraih prestasi banyak sekali peluang. Untuk itu setiap peserta didik harus mempunyai kelebihan baik secara kompetitif maupun secara komparatif sehingga bisa meraih prestasi pada setiap peluang yang ada.

FLS2N (*Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional*) merupakan salah satu wadah berkreasi dengan menampilkan karya kreatif dan inovatif peserta didik sekolah dasar dengan mengedepankan sportivitas dalam pengembangan diri secara optimal. Kegiatan ini berdampak pada peserta didik dalam menyiapkan diri menghadapi tantangan perkembangan informasi tanpa batas, kemajuan teknologi, dan kepekaan terhadap persoalan sosial, budaya, dan lingkungan. Kegiatan FLS2N-SD ini diharapkan dapat tetap memelihara semangat dan komitmen para praktisi pendidikan di daerah, sehingga memungkinkan mereka selalu berupaya mengembangkan proses pendidikan khususnya bidang seni dan budaya.

KOSN (*Kompetisi Olahraga Siswa Nasional*) dan **Olahraga Tradisional** merupakan Pembinaan dan pengembangan olahraga di sekolah dasar yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi merupakan salah satu bagian dari empat pilar kebijakan pembangunan pendidikan nasional, yang meliputi olah hati atau kalbu, olah rasa, olah pikir, dan olahraga. Olahraga merupakan kegiatan fisik yang dapat membangkitkan semangat, menumbuhkan sportivitas, persahabatan, dan persaudaraan. Olahraga juga dapat memiliki arti yang strategis bagi nation and character building atau pembangunan watak bangsa. Dalam perspektif ini, pembangunan pendidikan tidak cukup hanya berorientasi pada penyiapan tenaga kerja, tetapi harus pula mampu membangun seluruh potensi kecerdasan manusia agar berkembang secara optimal dan bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat dan pembangunan nasional termasuk pembangunan karakter dan jati diri bangsa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, salah satu program yang dilaksanakan adalah penyelenggaraan KOSN dan Olahraga Tradisional yang dilaksanakan setiap tahun.

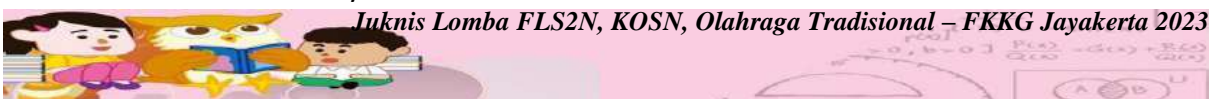
Kegiatan KOSN dan Olahraga Tradisional merupakan momentum yang tepat dan sangat berharga bagi anak-anak untuk dapat berprestasi dan berkompetisi secara sehat. Di samping itu, kegiatan tersebut juga dapat memberikan pengalaman belajar yang baik, yaitu belajar bekerja sama, mematuhi aturan, mengakui kelemahan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



B. Dasar

Pelaksanaan Kegiatan Lomba FLS2N (*Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional*) dan KOSN dan Olahraga Tradisional Tingkat SD se-Kecamatan Jayakarta, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat Tahun 2023, diselenggarakan atas dasar :

1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan;
3. Undang-Undang RI Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggara Pendidikan;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter;
8. Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
9. Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
10. Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
11. Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
12. Permendikbudristek Nomor 63 Tahun 2022 tentang Petunjuk Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Satuan Pendidikan Tahun 2023;
13. Rapat Kerja Korwilcambidik, Pengawas, KKKS, Pengurus FKKG dan KKG Gugus Kecamatan Jayakarta Tanggal 26 Januari 2023 di SDN Kertajaya II tentang Pelaksanaan Lomba Calistung, Sispres, MIPA serta Persiapan FLS2N dan KOSN Tingkat SD di Kecamatan Jayakarta tahun 2023.



C. Tujuan Pelaksanaan

1. Tujuan Umum

a. FLS2N-SD

Tujuan Umum Pelaksanaan FLS2N Tingkat SD di Kecamatan Jayakarta tahun 2023 adalah sebagai wahana Kompetisi dalam bidang seni dan budaya bagi peserta didik Tingkat SD untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya bidang seni dan budaya yang berasaskan pendidikan karakter meliputi religiusitas, integritas, nasionalisme, kemandirian dan gotong royong. Selain hal itu, kegiatan ini juga sebagai bagian dari upaya komprehensif dalam penumbuhkembangan budaya belajar, kreativitas, dan motivasi berprestasi. Kegiatan ini dirancang sebagai kegiatan kompetisi yang sehat serta menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas.

b. KOSN dan Olahraga Tradisional

Tujuan Umum Pelaksanaan KOSN dan Olahraga Tradisional Tingkat SD di Kecamatan Jayakarta tahun 2023 adalah sebagai wahana Kompetisi dalam bidang Olahraga bagi peserta didik Tingkat SD untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya olahraga dan kesehatan yang berasaskan pendidikan karakter meliputi religiusitas, integritas, nasionalisme, kemandirian dan gotong royong. Selain hal itu, kegiatan ini juga sebagai bagian dari upaya komprehensif dalam penumbuhkembangan budaya belajar, kreativitas, dan motivasi berprestasi. Kegiatan ini dirancang sebagai kegiatan kompetisi yang sehat serta menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas.

2. Tujuan Khusus.

Tujuan Khusus Pelaksanaan FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional Tingkat SD di Kecamatan Jayakarta tahun 2023 adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan Prestasi dan Prestise antar SD yang ada di wilayah Kecamatan Jayakarta dalam Bidang Seni, Budaya dan Olahraga;
- b. Memupuk dan mempererat persaudaraan, solidaritas dan sportivitas antara peserta didik khususnya Sekolah Dasar di Kecamatan Jayakarta;
- c. Sebagai sarana apresiasi dan penilaian keberhasilan kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler di sekolah;

- d. Melahirkan bibit prestasi di bidang seni budaya dan olahraga yang potensial menjadi kebanggaan dimasa depan khususnya sebagai Tim andalan Kecamatan Jayakarta yang bisa bersaing dan diharapkan menjadi juara bidang seni budaya dan olahraga di tingkat Kabupaten, Provinsi sampai tingkat Nasional;
- e. Untuk mengaplikasikan pengetahuan bidang seni budaya dan olahraga dalam kehidupan sehari-hari;
- f. Menyediakan wahana bagi peserta didik SD untuk mengembangkan talenta di bidang kesenian maupun di bidang olahraga sehingga peserta didik dapat berkreasi, terampil, memecahkan masalah, dan mampu mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya;
- g. Memotivasi peserta didik tingkat SD di Kecamatan Jayakarta untuk selalu meningkatkan kemampuan spiritual, emosional, intelektual dan rasa tanggungjawab berdasarkan norma dan tata nilai yang baik;
- h. Memotivasi guru untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas pembelajaran di bidang seni budaya dan olahraga serta mengembangkan budaya hidup sehat dan gemar olahraga pada Tingkat SD di Kecamatan Jayakarta;
- i. Memotivasi institusi/lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan; dan
- j. Memotivasi para pemangku kepentingan untuk mensosialisasikan dan menanamkan nilai-nilai spiritual, emosional, dan intelektual pada lingkungan yang menjadi tanggung jawabnya.

D. Peserta Lomba

Peserta Lomba FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional Tingkat SD se-Kecamatan Jayakarta Tahun 2023 adalah siswa-siswi yang merupakan utusan resmi dari Sekolah, sebagai peserta yang disiapkan dalam rangka menjangking bibit potensial untuk ketingkat Kabupaten, Provinsi maupun ketingkat Nasional.

Adapun persyaratan peserta lomba adalah sebagai berikut :

1. Adalah Peserta Didik SD yang masih AKTIF sebagai siswa/siswi yang berada di wilayah Korwilcambidik Kecamatan Jayakarta;
2. Peserta Lomba FLS2N Tingkat SD adalah Siswa Sekolah Maksimal Kelas V sesuai Cabang FLS2N.

3. Peserta Lomba KOSN dan Olahraga Tradisional Tingkat SD adalah Siswa Sekolah Maksimal Kelas V sesuai Cabang KOSN dan Olahraga Tradisional.
4. Masing-masing Peserta Lomba harus melengkapi juga persyaratan lainnya yaitu menyerahkan :
 - a) Biodata Peserta 1 buah
 - b) Foto copy Rapor di legalisir 1 buah
 - c) Foto copy akte kelahiran 1 buah
 - d) Surat Tugas dari kepala sekolah yang bersangkutan baik kolektif maupun sesuai dengan bidang lomba masing-masing.

E. Cabang Lomba FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional Tingkat SD

No.	Cabang/Bidang Lomba	Kategori Peserta	Jumlah Peserta		
1.	FLS2N-SD				
	1. Menyanyi Tunggal	Putra atau Putri	1 Orang		
	2. Seni Tari	Putra atau Putri	3 Orang		
	3. Pantomim	Putra atau Putri	1 Orang		
	4. Gambar Bercerita	Putra atau Putri	1 Orang		
	5. Kriya Anyam	Putra atau Putri	1 Orang		
	Jumlah Peserta		7 Orang		
2.	KOSN-SD				
	Cabang Lomba	Peserta		Pelatih	Ket
		Putra	Putri		
	1. Bola Volly Mini	5 Orang	5 Orang	1 Orang	
	2. Sepak Bola Mini	10 Orang	- Orang	1 Orang	
	3. Atletik Kids	1 Orang	1 Orang	1 Orang	
Jumlah	16 Orang	6 Orang	3 Orang		
3.	Olahraga Tradisional (Oltrad)				
	Cabang Lomba	Kategori Peserta	Jumlah Peserta	Ket	
	Dagongan	putra	7 orang		
	Enggran	putra	1 orang		
	Tarumpah Panjang	Putri	3 orang		
	Hadangan	Putri	7 orang		
	Sumpitan	putra	1 orang		
	Jumlah Peserta		19 peserta		



F. Petunjuk Teknis Lomba

1. FLS2N TINGKAT SD

NO.	JENIS LOMBA	PESERTA	PELATIH	KETUA TIM
1.	Menyanyi Tunggal/Solo	1	1	1
2.	Seni Tari	3	1	
3.	Pantomim	1	1	
4.	Gambar Bercerita	1	1	
5.	Kriya Anyam	1	1	
JUMLAH		7	5	1



a. **MENYANYI TUNGGAL (SOLO).**

Menyanyi Tunggal (Solo) adalah menyanyi seorang diri dengan atau tanpa iringan musik. Lomba Menyanyi Tunggal merupakan salah satu wadah untuk menyalurkan minat dan bakat dalam seni olah vokal. Diharapkan dalam lomba ini akan mengembangkan karakter siswa yang memiliki kreativitas, percaya diri, saling menghargai, kejujuran dan dapat bekerja sama.



Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V SD ke bawah di wilayah Kecamatan Jayakarta, terdiri dari 1 orang putra atau 1 orang putri.

1) Tujuan

- a) Meningkatkan kemampuan dan kreativitas peserta didik di bidang seni suara (menyanyi);
- b) Meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap bidang seni suara;
- c) Menyalurkan bakat dan minat peserta didik dalam bidang seni suara;
- d) Memupuk mental peserta didik dalam hal kepercayaan diri;
- e) Mengembangkan sikap saling menghargai, jujur, dan mampu untuk bekerja sama.

2) Materi Lomba.

Tema “Seni Membentuk Kelembutan Hati, Kedamaian Jiwa dan Kesehatan Raga”

a) **Materi Lagu wajib “Persahabatan”**, Ciptaan Elfa Secioria/ Mira Lesmana.

b) **Lagu pilihan wajib:**

- “Merah Putih”, Ciptaan Gombloh.
- “Untuk Tuhan”, Ciptaan Mhala dan Tantra Numata.
- “Senandung Untuk Mama”, ciptaan Drijastuti Jogjaningrum.
- “Balon Udara”, ciptaan Elfa Secioria.

c) **Lagu Bebas**

Lagu Bebas Lomba adalah lagu daerah yang dipilih dan dipersiapkan oleh peserta sesuai dengan daerahnya masing-masing yang liriknya sesuai usia peserta.

Kriterianya adalah: Menggunakan bahasa daerah setempat; Bertema permainan anak, cerita rakyat daerah setempat, cinta orangtua, cinta lingkungan, cinta tanah air. Iringan musik menggunakan alat instrumen etnis setempat.

Durasi lagu termasuk intro dan coda maksimal 3 menit (Kelebihan waktu mengakibatkan pengurangan nilai).

Menyertakan notasi (balok atau angka), syair dan terjemahan lagu daerah.

d) Teknik Pelaksanaan.

- Babak Dalam Lomba

Lomba Menyanyi Tunggal dilaksanakan dalam 2 (dua) babak dengan penjelasan sebagai berikut:

➤ Babak Penyisihan

- ✓ Babak penyisihan diikuti oleh seluruh peserta yang kemudian ditetapkan 10 (Sepuluh) finalis.
- ✓ Setiap peserta menyanyikan **satu lagu pilihan wajib**, dan **satu lagu pilihan bebas (lagu daerah)**.
- ✓ **Lagu pilihan wajib** dapat dipilih satu di antara lima lagu pilihan yang tersedia, dengan ketentuan nada dasar maksimal boleh dinaikkan atau diturunkan satu tingkat dari nada dasarpartitur lagu.

Contoh: Jika nada dasar lagu adalah **C** maka dapat dinaikkan menjadi **Cis** atau **D** dan dapat diturunkan menjadi **B** atau **Bes**.

➤ Babak Final

- ✓ **Babak Final** diikuti oleh **10 finalis hasil seleksi** yang kemudian ditetapkan Juara I, II, III.
- ✓ **Finalis menyanyikan:**
Lagu wajib dan satu lagu pilihan bebas (lagu daerah) sesuai daerahnya. (Boleh lagu yang sama atau berbeda dengan babak penyisihan).

➤ Iringan Lagu

Peserta dalam babak penyisihan dan final menyanyikan lagu dengan diiringi piano. (Pengiring/Pianis dan piano disediakan oleh panitia).

➤ Pakaian

Peserta dalam babak penyisihan maupun final diharapkan mengenakan pakaian bercorak kedaerahan masing-masing, misalnya batik/tenun/songket, asesoris, bukan memakai baju daerah/baju adat. Didesain jadi pakaian anak sekarang, pakaian modern namun ciri khas kedaerahan Indonesia tetap terjaga, dengan tetap menjaga kesopanan dan estetika (desain baju tidak membatasi ruang gerak dan penampilan vokal).

➤ Aspek dan Kriteria Penilaian

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Materi Vokal	<ul style="list-style-type: none">• Materi suara• Sonoritas	25%
Teknik	<ul style="list-style-type: none">• Intonasi• Phrasing• Artikulasi• Attack/Release• Resonansi	25%
Ekspresi/ penjiwaan	<ul style="list-style-type: none">• Dinamika• Tempo• Interpretasi lagu• Musikalitas	40%
Penampilan	<ul style="list-style-type: none">▪ Sikap bernyanyi▪ Penguasaan panggung▪ Kerapian	10%

b. SENI TARI KREASI BARU

Lomba Seni Tari pada FLS2N adalah tari ciptaan baru yang berangkat dari kreativitas sesuai dengan tingkatan usia dan psikologi anak, baik secara gerak, tema, kostum, tata rias serta memunculkan nilai-nilai lokal, dan spirit budaya setempat. Bentuk akhir dari karya seni tari yang disajikan yaitu, tema dalam karya tari dapat tergambar dengan jelas, mengandung kekuatan tradisi lokal dan kekayaan budaya lokal yang terlihat dari ragam-ragam gerak, nuansa musik, kostum, properti, adegan atau peristiwa yang terjadi di panggung.

Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V SD ke bawah di wilayah Kecamatan Jayakarta terdiri dari 3 (tiga) orang, boleh putra dan atau putri.

1) Tujuan

- a) Memberikan wadah bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas seni dalam bidang seni tari.
- b) Mengembangkan imajinasi, kepercayaan diri dan kepribadian siswa secara optimal melalui seni tari.
- c) Meningkatkan apresiasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya bangsa melalui seni tari.
- d) Menumbuhkan pengetahuan siswa terhadap pendidikan seni tari baik secara bentuk, isi dan makna sesuai dengan nilai budaya lokal dan nasional.
- e) Membina rasa tanggung jawab dan kerjasama antara siswa dan guru dalam proses kreativitas seni tari.



2) Ketentuan Lomba

- a) Peserta mempersiapkan satu karya tari;
- b) Materi yang ditampilkan adalah karya tari yang berakar pada budaya lokal masing-masing peserta (budaya Indonesia);
- c) Menyerahkan sinopsis (penjelasan singkat tentang karya tari) pada saat technical meeting;
- d) Durasi karya tari 5 s.d. 7 menit;
- e) Jumlah penari 3 orang;
- f) Setiap kelompok boleh terdiri dari laki-laki atau perempuan atau campuran (laki-laki dan perempuan);
- g) Musik iringan menggunakan CD atau musik hidup ataupun gabungan keduanya disiapkan oleh masing-masing peserta;
- h) Kostum tari, tata rias dan penunjang lainnya disiapkan oleh peserta, dan disesuaikan dengan tema dan usia peserta;
- i) Properti tari (benda atau alat yang digunakan penari), tidak diperkenankan menggunakan properti benda tajam, kecuali berupa imitasi yang terbuat dari bahan lunak dan aman yang mendukung tema karya tari.

3) Tema Karya Tari

Peserta memilih salah satu tema di bawah ini dan mengaplikasikan dalam bentuk karya tari.

a) Anak dan Tradisi Keluarga.

Merupakan tradisi keluarga yang selalu dilakukan turun temurun atau tradisi baru keluarga di masa pandemik. Bagaimana anak-anak diajak untuk melihat, merespon, serta berimajinasi tentang nilai-nilai tradisi keluarga sebagai sebuah langkah mengumpulkan data tentang berbagai bentuk tradisi keluarga di masa lalu, atau tradisi keluarga di masa pandemik.

Contoh: tradisi makan, tradisi bekerjasama, dan religiusitas dilakukan oleh keluarga di rumah.

b) Kepekaan Anak terhadap Lingkungan Alam Sekitar dan Lingkungan Sosial dalam kehidupan keseharian.

Bentuk pengamatan dan kepekaan anak-anak terhadap kondisi alam sekitar dan lingkungan sosial masyarakat. Bagaimana anak-anak diajak untuk melihat, merespon, serta berimajinasi tentang kepekaan anak-anak terhadap lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosial masyarakat, sebagai langkah untuk mengumpulkan data tentang pengamatan kepedulian anak-anak terhadap kondisi alam dan lingkungan sosial sekitar.

4) Aspek Penilaian

Aspek penilaian terdiri dari :

a) Koreografi

Kreativitas pengembangan dan penataan gerak yang sesuai dengan kemampuan anak dan tema.

b) Tema

Penerapan inovasi tema dalam karya tari dan kesesuaian tema secara visual dalam karya tari.

c) Originalitas akar garapan.

d) Performance

Penampilan utuh; penyampaian dan penghayatan penari terhadap tema, kesesuaian music tari, kesesuaian kostum dan tata rias dengan tema dan usia peserta didik.

5) Teknik Pelaksanaan

Kegiatan lomba seni tari dilaksanakan dalam dua babak sebagai berikut:

- a) Peserta menampilkan satu karya tari.
- b) Peserta tampil pada babak penyisihan sesuai dengan nomor urut undian yang diundi pada saat technical meeting.
- c) Sinopsis (penjelasan singkat tentang karya) disampaikan kepada panitia pada saat technical meeting.

6) Orientasi Panggung

- a) Orientasi panggung dipergunakan untuk blocking dan teknis keluar masuk panggung.
- b) Orientasi panggung dilakukan sebelum pementasan
- c) Masing-masing peserta disediakan waktu 10 menit untuk orientasi panggung menurut urutan registrasi.
- d) Jika ada keterlambatan maka akan diberikan kesempatan setelah selesai seluruh peserta lain melakukan orientasi, jika waktu masih tersedia.

7) Kriteria Penilaian Seni Tari

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria / Unjuk Kerja	Bobot
1.	Tema	- Kesesuaian tema dengan karya. - Inovasi dalam penyampaian tema. - Kreatifitas penyusunan alur/struktur karya.	20 %
2.	Wiraga (Teknik Gerak)	- Gerakan tari sesuai dengan tema. - Kreatifitas pengembangan gerak. - Kreatifitas komposisi ruang gerak dan visual yang dihasilkan.	30 %
3.	Performance (Penampilan utuh)	- Kesesuaian musik, kostum, tata rias dengan tema karya. - Penyampaian dan penghayatan penari. - Kekompakan/keseragaman gerak. - Kesesuaian penyajian secara utuh dalam karya.	30 %
4.	Ketepatan Waktu	Durasi waktu 5 – 7 menit	20 %

c. **PANTOMIM**

Pantomim adalah seni pertunjukan imajinatif yang memvisualisasikan suatu objek atau benda tanpa kata-kata serta dapat menyampaikan rasa dan pesan melalui gerak tubuh dan mimik wajah. Lomba Pantomim lebih menitikberatkan pada kreativitas perkembangan karakter, olah gerak dan ekspresi anak yang bermuatan lokal serta menjunjung nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V SD ke bawah di wilayah Kecamatan Jayakarta, terdiri dari 1 orang putra atau 1 orang putri.

1) Tujuan

- a) Melalui pantomim dapat membentuk karakter dan mental peserta didik menjadipribadi yangcakap, sportif dan kreatif.
- b) Mengasah daya imajinasi untuk meningkatkan fokus, daya cipta/kreasi sertakepercayaan diriyang berakhlak mulia.
- c) Meningkatkan motorik peserta didik melalui tehnik olah gerak yang sehat dan kuat.
- d) Menumbuh kembangkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.
- e) Wadah pengembangan minat dan bakat dalam bidang seni khususnya seni pantomim peserta didik di tingkat nasional maupun internasional.
- f) Meningkatkan wawasan dan kemampuan olah vokal/verbal pada anak melalui momen presentasi karya.



2) Materi Lomba

- a) Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku).
- b) Cinta kasih (keluarga, teman, ciptaan Tuhan, negara).
- c) Pesan sosial (budaya, sopan santun, saling menghormati, kedisiplinan).
- d) Lingkungan sekitar (alam, tradisi, gotong royong, persahabatan).

3) Tema Cerita Untuk Babak Penyisihan

Tema Pantomim “**Sehat, Berprestasi dengan Olahraga**”. Tentang bagaimana peserta didik memaknai cabang olahraga yang mereka gemari.

Tema Pantomim cerita untuk Babak Final : “ Damai alam semesta”.

Imajinasi anak mengenai kehidupan dan alam semesta.

Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku).

4) Teknik Pelaksanaan

a) Ketentuan Dalam Lomba

- Peserta tunggal 1 (satu) orang.
- Peserta boleh laki-laki atau perempuan.
- Penampilan pada babak penyisihan sesuai dengan nomor urut undian yang diundi pada saat penjelasan teknis.
- Peserta wajib hadir tepat waktu sesuai ketentuan yang telah ditetapkan.
- Musik iringan menggunakan flash disc atau CD dalam format MP3 disiapkan oleh masing-masing peserta.
- Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.

b) Ketentuan Penampilan

- Menyerahkan sinopsis cerita yang ditampilkan untuk babak penyisihan.
- Durasi penampilan maksimal 5 menit untuk babak penyisihan.
- Peserta menampilkan pantomim sesuai dengan tema.
- Sinopsis dan flash disc/CD musik dalam format MP3 diserahkan kepada panitia pada saat technical meeting atau waktu perlombaan.
- Musik diserahkan dalam bentuk flash disc/CD format MP3 kepada panitia sebelum lomba dimulai.

5) Orientasi Panggung

Orientasi panggung dipergunakan untuk mengenal, menguasai panggung pementasan dilakukan sebelum babak penyisihan.

6) Kriteria Penilaian

- a) Konsep (ide kreatif dan gagasan).
- b) Gerak (teknik dan harmonisasi).
- c) Ekspresi (imajinasi dan mimik wajah).
- d) Wawasan (penjelasan dan ilmu pengetahuan).

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Konsep	<ul style="list-style-type: none">• Kreatifitas• Daya imajinasi• Kesesuaian tema	20%
Gerak	<ul style="list-style-type: none">• Teknik tubuh• Kelenturan.• Harmonisasi	30%
Ekspresi	<ul style="list-style-type: none">• Mimik wajah• Penjiwaan	30%
Wawasan	<ul style="list-style-type: none">• Sikap dan penampilan (<i>costume</i> serta tata rias wajah)• Kekompakan• Ilmu pengetahuan	20%
TOTAL		100%

d. GAMBAR BERCEKITA

1) Pengertian Gambar Bercerita

Gambar yang memiliki narasi yang tujuannya menceritakan sesuatu melalui gambar tanpa tulisan. Gambar bercerita berbeda dengan cerita bergambar (komik). Gambar bercerita biasanya ditampilkan melalui bahasa tubuh/gerak tubuh, ekspresi wajah.

Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V SD ke bawah di wilayah Kecamatan Jayakarta, terdiri dari 1 orang putra atau 1 orang putri.

2) Peraturan dan Teknis Pelaksanaan

- a) Karya berupa cerita bergambar sesuai dengan topik yang dipilih peserta.
- b) Hasil Karya berupa gambar dalam 1 helai kertas gambar yang bisa memuat beberapa gambar atau lebih dari 1 adegan gambar.
- c) Nomor peserta di tuliskan dibelakang hasil gambar.
- d) Peserta wajib mematuhi ketentuan dan tata tertib yang ditetapkan panitia.
- e) Peraturan perlombaan dan hal-hal lain akan dibahas dalam **teknikal meeting**.
- f) Nilai juara diambil dari Rata-rata Nilai Aspek yang dinilai.
- g) Juara yang akan diambil : Juara I, II dan III.

3) Topik Gambar Bercerita

Kegiatan lomba membuat gambar bercerita memilih salah satu dari tiga topik yaitu

Tema Utama :

"Mencintai Cerita Rakyat Nusantara mempu budi pekerti dan karater bangsa"

Sub Tema :

- a) Legenda Nusantara
- b) Cerita Rakyat Nusantara
- c) Fabel Nusantara

4) Pakaian

- a) Siswa berpakaian seragam sekolah atau pakaian ciri khas sekolah.
- b) Peserta memakai label yang disediakan oleh panitia.

5) Bahan dan Alat

- a) Kertas gambar ukuran 40 cm x 50 cm.
- b) Krayon.
- c) Cat air dan Kuas.
- d) Spidol.
- e) Pensil 2B, 3B dan 4B.
- f) Penghapus dan peraut pensil.

6) Aspek Yang Dinilai

a) Aspek Edukasi

- Gambar dan isi cerita sesuai dengan norma kesusilaan dan tidak melanggar PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku).
- Pengetahuan dan wawasan.
- Memahami dan mengetahui makna (tema/cerita) yang dipilih2).

b) Aspek Cerita mencakup tentang :

- Kehidupan atau dunia anak (siswa sekolah dasar).
- Sederhana dan komunikatif.
- Kesesuaian gambar dengan tema dan cerita yang dipilih.

c) Aspek Kreatifitas, mencakup :

- Keaslian
- Eksresi dan gaya ungkap ide atau gagasan.
- Penguasaan media dan teknik yang dipilih.
- Komposisi dan susunan unsur-unsur visual (garis, warna, objek-objek).
- Bentuk cerita yang ditampilkan alami dan bisa dimengerti.

d) **Durasi** : 4 Jam (Disesuaikan)

e) **Kriteria Penilaian**

No	Kelengkapan Yang Diperiksa	Bobot
1	Kesesuaian Tema dan Cerita	10%
2	Wawasan/pengetahuan terkait dengan tema yang dipilih	20%
3	Kreativitas : ide dan mengelola menata seluruh aspek visual	20%
4	Prinsip estetik : komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen	20%
5	Keterampilan menguasai unsur rupa : bentuk, warna, garis dan bidang	20%
6	Penguasaan medium/alat menggambar	10%
	Total	100%

e. **KRIYA ANYAM**

Kriya merupakan ekspresi ungkap seni terapan dalam berkarya yang dibuat dalam jumlah terbatas, menonjolkan teknik keterampilan mengolah material dan metode kerja dengan hasil yang lebih mengutamakan kreativitas secara eksploratif yang menghasilkan nilai estetik, keunikan dan nilai guna tertentu.

Kegiatan Lomba Kriya Anyam dilaksanakan dengan ketentuan:

Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V SD ke bawah di wilayah Kecamatan Jayakarta terdiri dari 1 orang putra atau 1 orang putri.

Kriya Anyam adalah proses menjalin antar dua atau beberapa unsur material yang berfungsi sebagai elemen lusi dan atau pakan, pada lomba ini dibuat menggunakan perpaduan antara material alam (bambu, pandan, rotan, dan berbagai bahan serat alam lainnya) dengan material industri (diantaranya : plastik, karet, tali rafia, tali plastik, karet ban dalam, karet ban luar, bubble wrap, sedotan, cable tie, kabel, dlsb).

Bahan bisa menggunakan limbah atau bahan baru yang boleh dipilih. Kedua material disatupadukan dalam olahan anyaman sesuai dengan tema produk yang sudah ditentukan. Masing-masing material dapat berfungsi sebagai lusi dan atau pakan.

Bentuk Karya Kriya Anyam

Bentuk Karya Kriya Anyam adalah hasil eksplorasi atau pengolahan material yang optimal meliputi karakteristik bahan, warna, dan tekstur, yang menghasilkan nilai estetika dan nilai fungsi. Ketentuan ukuran karya kurang lebih sebagai berikut:

Untuk ukuran pilih salah satu opsi dibawah ini:

- Panjang : 40 cm
- Lebar : 40 cm
- Tinggi : 40 cm

Dapat lebih kecil dan atau lebih besar sedikit disesuaikan dengan proporsi produk karya yang dibuat.

Tema

Kreasi inovasi kriya anyam memadukan bahan alam dan limbah ditujukan untuk mengasah kreativitas, keterampilan, ketekunan, ketelitian dengan nilai inovatif yang berkarakter serta membangkitkan kepedulian terhadap lingkungan.

Durasi Pembuatan : 4 Jam (Disesuaikan)

Aspek Penilaian Kriya Anyam :

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Kreativitas	- Karya yang dihasilkan bernilai inovatif dan memiliki nilai kebaruan - Karya memiliki nilai orisionalitas, keluwesan bentuk dan kewajaran dalam menerapkan sistem anyam	30
Bentuk	- Unik, Rapih, & Estetis	30
Teknis	- Kemampuan teknis dalam mengelola dan menguasai karakter material - Kemampuan menangani kesulitan terkait tingkat kerumitan anyaman	25
Manfaat	- Memiliki nilai guna/kegunaan sebagai produk fungsional	15
	TOTAL	100



2. KOSN TINGKAT SD

No.	KOSN-SD							
	Cabang Lomba	Peserta				Pelatih	Ket	
		Putra		Putri				
1.	Bola Volly Mini	5	Orang	5	Orang	1	Orang	
2.	Sepak Bola Mini	10	Orang	-	Orang	1	Orang	
3.	Atletik Kids	1	Orang	1	Orang	1	Orang	
	Jumlah	16	Orang	6	Orang	3	Orang	
		25 Orang						



CABOR BOLA VOLLY MINI

a. Peserta

Peserta adalah siswa/siswi Kelas V ke bawah di wilayah Kecamatan Jayakarta, terdiri dari Tim Putra 5 orang dan Tim Putri 5 orang yang merupakan utusan masing-masing sekolah.

b. Peraturan Pertandingan dan Juara

- 1) Peraturan pertandingan yang akan digunakan adalah peraturan pertandingan dari PBVSI dan Hasil **Tekhnical Meeting**.
- 2) Pertandingan menggunakan sistem gugur.
- 3) Juara yang akan diambil : juara I,II dan III.
- 4) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.



c. Pakaian dan Sepatu

- 1) Para peserta diwajibkan memakai sepatu dan pakaian olah raga yang bersih dan sopan dengan potongan sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu / tidak menimbulkan keberatan-keberatan.
- 2) Pakaian pertandingan harus dibuat dari bahan yang tidak tembus pandang, sekalipun dalam keadaan basah dan bernomor punggung.

d. Peraturan Permainan

- 1) Lama bermain menggunakan sistem : Two Winning Set.
- 2) Tinggi net : putra = 2,10 meter dan putri = 2,00 meter.
- 3) Ukuran lapangan ialah : 13,40 x 6,10 meter.
- 4) Jumlah pemain : setiap regunya **4 pemain inti** dan **1 pemain cadangan**.
- 5) Seragam pemain : setiap pemain harus memakai kaos seragam olahraga dan bernomor punggung (Jika ada).
- 6) Pergantian pemain :
Pergantian bebas artinya setiap pemain diganti siapa saja bolak balik.
Pergantian harus diselingi dengan reli dahulu untuk pergantian selanjutnya.
Jumlah pergantian bebas.
- 7) Servis.
Setiap perpindahan servis yang melakukan harus bergiliran.
Bola dilambungkan/dipukul.
Bola servis menyentuh net, jatuh dipermmainan lawan adalah sah.
Setiap perpindahan servis yang melakukan harus bergiliran.
Servis bola dilambungkan/dipukul.
- 8) Memainkan/menyentuh bola :
Seluruh bagian badan sah menyentuh bola, sengaja maupun tdk sengaja.
Setiap pemain diperbolehkan melakukan spike ataupun blok tetapi harus kembali ke posisi semula.
- 9) Teknikal Time Out dan Time Out :
TTO diberikan pada set ke I dan set ke II mencapai angka 8 dan 16.
TO dapat diminta oleh pendamping atau kapten regu sebanyak 2 kali.
- 10) Pemberian angka.
Pemberian angka menggunakan sistem reli point.
Set I dan II berakhir pada point 25, kecuali terjadi 24=24, dilanjutkan dengan selisih 2 angka, dst.
Set III berakhir dengan score 15, bila 14=14 dengan selisih 2 angka.

e. Waktu Dan Tempat Pertandingan

Waktu.

Waktu pelaksanaan yaitu sesuai Jadwal KOSN atau sesudah Upacara pembukaan.

Tempat.

Tempat pelaksanaan pertandingan yaitu di : SDN Kertajaya II.

(Jadwal dan Tempat Bisa Berubah sesuai keadaan)

f. Mulai Pertandingan

- 1) Bila segala sesuatu baik sarana maupun kedua belah pemain sudah siap, maka permainan segera dimulai.
- 2) Bila waktu bertanding belum tiba tapi kedua regu sudah siap, pertandingan bisa dimulai.
- 3) Bila waktu sudah mulai, pemain lengkap, tetapi sarana belum maka para pemain harus menunggu dulu.

g. Walk Out (WO)

- 1) Bila regu terlambat waktu pertandingan 30 menit dari jadwal.
- 2) Regu yang menolak bertanding karena sesuatu hal.

h. Hal Lainnya

- 1) Hari pertama pertandingan dimulai setelah upacara pembukaan dan diharapkan selesai seluruh pertandingan dalam waktu 1 hari.
- 2) Bila ada gangguan cuaca, maka seluruh official dirapatkan bersama untuk kelanjutan pertandingan.

CABOR SEPAK BOLA MINI

a. Peserta

Peserta Sepak Bola Mini adalah siswa/siswi Kelas V SD ke bawah di wilayah Kecamatan Jayakarta terdiri dari 10 Putra yang merupakan utusan masing-masing Sekolah yaitu : 1 (Satu) Tim Putra.

b. Peraturan Pertandingan Dan Juara

- 1) Peraturan pertandingan yang akan digunakan adalah peraturan pertandingan dari PSSI dan Hasil **Teknikal Meeting**.
- 2) Pertandingan menggunakan sistem gugur.
- 3) Juara yang akan diambil : Juara I, II dan III.
- 4) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut.

c. Pakaian Dan Sepatu

Para peserta diwajibkan memakai sepatu dan kaos team olahraga sekolahnya masing-masing dan bernomor punggung (Kalau ada).

d. Peraturan Permainan

- 1) Permainan menggunakan sistem : gugur.
- 2) Tinggi gawang 2 meter dan lebar 3 meter.
- 3) Ukuran lapangan ialah : 27,50 x 18,30 meter.
- 4) Jumlah pemain : setiap regunya 5 pemain inti dan 2 pemain cadangan.
- 5) Waktu pertandingan : 2 x 15 menit.



- 6) Jika kedudukan dalam score yang sama, misalnya 1 = 1 dan waktu pertandingan sudah habis maka akan langsung diadakan Adu Finalti.
- 7) Setiap team diberikan penembak finalti tahap I sebanyak 3 penembak dengan selisih gol= 1 angka, dan jika kedudukan masih sama maka diajukan penembak tahap II dengan 3 penembak, dan seterusnya.
- 8) Pergantian pemain :
Pergantian bebas artinya setiap pemain diganti siapa saja (bolak balik).
Jumlah pergantian bebas.
- 9) Memainkan/menyentuh bola.
Bagian tangan yang menyentuh bola dianggap hands ball.
Setiap pemain diperbolehkan melakukan tembakan bebas.
Pemain yang sengaja menyentuh bola diberi kartu kuning dan bila pemain melakukan pelanggaran kedua diberi kartu kuning II dan langsung kartu merah.
- 10) Waktu istirahat
Istirahat diberi waktu 5 menit

e. Mulai Pertandingan

- 1) Waktu.
Waktu pelaksanaan yaitu sesuai Jadwal KOSN atau sesudah Upacara pembukaan.
- 2) Tempat.
Tempat pelaksanaan pertandingan yaitu di : SDN Kertajaya II.
(Waktu dan Tempat bisa berubah sesuai keadaan)

f. Walk Out (WO)

- 1) Bila regu terlambat waktu pertandingan 20 menit dari jadwal.
- 2) Regu yang menolak bertandingan karena sesuatu hal.

g. Hal Lainnya

- 1) Hari pertama pertandingan dimulai setelah upacara pembukaan dan diharapkan selesai seluruh pertandingan dalam waktu 1 hari.
- 2) Bila ada gangguan cuaca, maka seluruh official dirapatkan bersama untuk kelanjutan pertandingan.

CABOR ATLETIK KIDS

a. Peserta

Peserta Atletik Kids adalah siswa/siswi Kelas V ke bawah berada di wilayah Kecamatan Jayakarta yang terdiri dari 1 orang laki-laki dan 1 orang perempuan. Tiap nomor Lomba 1 putra dan 1 putri.

b. Nomor Lomba

- 1) Sprint Gawang (Kanga Escape).
- 2) Lompat Jauh dari berdiri (Loncat Katak).
- 3) Lempar Lembing Anak (Lempar Turbo/Turbo Throwing).
- 4) Lari Sprint, Rintangan Gawang dan Slalom (Formula 1).

c. Peraturan Pertandingan Dan Juara

- 1) Peraturan pertandingan yg akan digunakan adalah peraturan pertandingan dari PB.PASI (Pedoman Kids Athletics).
- 2) Pertandingan menggunakan sistem kesempatan (tiga kali kesempatan).
- 3) Juara yang akan diambil : Juara I, II dan III.
- 4) Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tsb.

d. Pakaian dan Sepatu

Para peserta diwajibkan memakai sepatu dan kaos olah raga yang sopan.

e. Peraturan Pertandingan Atletik Kids

1) Sprint Gawang (Kanga Escape) :

- Permainan menggunakan sistem : nomor urut peserta.
- Penilaian yang digunakan adalah waktu yang **tercepat**.
- Jarak lari putra/putri = 40 meter, jarak tiap gawang 6 meter.
- Kesempatan tiap peserta = 2 x kesempatan (diambil waktu tercepat).
- Jumlah atlit : hanya 1 orang putra dan 1 orang putri.
- Bila Atlit kesempatan pertama menabrak gawang, maka pemain harus membetulkan dulu gawangnya, kemudian berlari lagi dan seterusnya, sampai garis finish.

2) Lompat Jauh dari berdiri (Loncat Katak);

- Atlit melakukan lompatan dengan dua kaki pada awal star boleh pakai awalan, pada lompatan kedua dan ketiga tanpa awalan.
- Penilaian yang digunakan adalah Lompatan **terjauh** yg diraih dan diukur dari garis start sampai lompatan ketiga.
- Lompatan sebanyak tiga kali lompatan bersinambungan.
- Nilai juara diukur dari jarak star sampai batas terjauh lompatan ketiga.
- Jumlah atlit : hanya 1 orang putra dan 1 orang putri.



3) Lempar Lembing Anak (Lempar Turbo);

- Atlet melakukan lemparan dengan menggunakan awalan boleh 5 meter.
- Penilaian yang digunakan adalah Lemparan terjauh yg diraih, dan roket tidak jatuh diluar area / diluar garis lapangan.
- Bila hasil Lemparan diluar garis, maka tidak akan di ukur/dinilai dan diberikan kesempatan melakukan lemparan sebanyak tiga kali.
- Bila Atlet menginjak garis lempar (dinyatakan dist) dan pemain diberikan kesempatan seterusnya, sampai tiga kali kesempatan.
- Bila tiga kali kesempatan disk semua, maka dianggap tidak mendapat nilai,.
- Nilai juara diukur dari jarak terjauh dari tiga kali lemparan.
- Jumlah atlet : hanya 1 orang putra dan 1 orang putri.

4) Sprint, Gawang dan Slalom (Formula 1);

- Atlet melakukan 4 gerakan lomba : kopro dimatras, sprint, halang rintang, dan lompat gawang, ukuran standar 80 meter, boleh dikurangi (sikon lapangan).
- Jarak antar nomor 20 meter boleh dikurangi (sikon lapangan).
- Penilaian yang digunakan adalah waktu **tercepat** yang diraih atlet.
- Atlet diberikan kesempatan sebanyak 2 x kesempatan (bila memungkinkan)
- Nilai juara ditentukan dari score tercepat dari dua kali putaran.
- Jumlah atlet : hanya 1 orang putra dan 1 orang putri.
- Bila Atlet pada saat berlari menabrak zigzag atau gawang, maka harus membetulkan dulu, kemudian mengulang lari dari tempat dimana atlet melakukan kesalahannya, kemudian berlari sampai finish.

f. Waktu Dan Tempat Pertandingan

1) Waktu

Waktu pelaksanaan, yaitu sesuai Jadwal KOSN atau sesudah Upacara pembukaan.

2) Tempat

Tempat pelaksanaan pertandingan yaitu di : SDN Kertajaya II.
(Waktu dan Tempat bisa berubah sesuai keadaan)

g. Mulainya Pertandingan

- 1) Bila segala sesuatu baik sarana maupun Atlet sudah siap pertandingan segera dimulai.
- 2) Bila waktu bertanding belum tiba tapi Atlet sudah siap maka pertandingan bisa dimulai.
- 3) Bila waktu sudah mulai, Atlet lengkap, Sarana belum siap, para pemain menunggu.

h. Walk Out (WO) :

- 1) Bila Atlit terlambat waktu pertandingan 20 menit dari jadwal.
- 2) Atlit yang menolak bertandingan karena sesuatu hal.

i. Lain-Lain

- 1) Hari pertama pertandingan dimulai setelah upacara pembukaan, dan diharapkan selesai seluruh pertandingan dalam waktu 1 hari.
- 2) Bila ada gangguan cuaca, maka seluruh official dirapatkan bersama untuk kelanjutan pertandingan.

3. OLAHRAGA TRADISIONAL TINGKAT SD

Olahraga Tradisional (Oltrad)				
No.	Cabang Lomba	Kategori Peserta	Jumlah Peserta	Ket
1.	Dagongan	putra	7 orang	
2.	Enggran	putra	1 orang	
3.	Tarompah Panjang	Putri	3 orang	
4.	Hadangan	Putri	7 orang	
5.	Sumpitan	putra	1 orang	
	Jumlah Peserta		19 peserta	



1. CABANG OLAHRAGA TRADISIONAL DAGONGAN

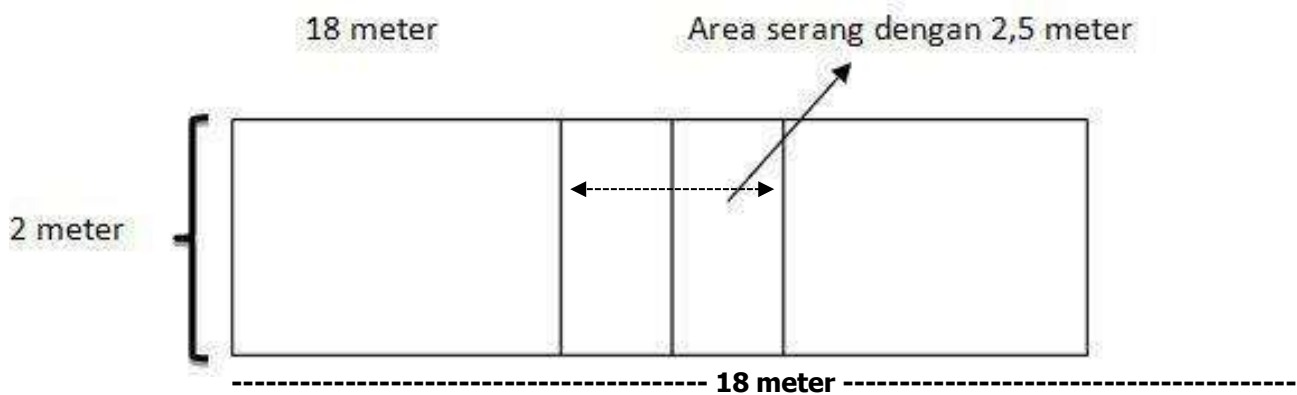
A. Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V ke bawah berada di wilayah Kecamatan Jayakarta terdiri dari 7 orang laki-laki.

B. PERATURAN DAN PERMAINAN

1. Lapangan dan Peralatan

a. Lapangan

Lapangan harus rata dan datar, diutamakan berumput. Garis tengah adalah garis yang membagi dua lapangan sama panjang sebagai batas akhir penyerang dari masing-masing regu yang mendorong. Garis serang adalah garis batas kaki pemain paling depan berjarak 1,25 meter dari garis tengah. Bentuk lapangan : persegi panjang dengan ukuran 2 meter x 18 meter, garis-garis batas : 2 buah garis samping, 1 buah garis tengah, 2 buah garis serang.



b. Peralatan

Bambu, harus lurus dan kuat. Lebih baik menggunakan bambu yang sudah dijemur dan mengering. Jangan menggunakan bambu yang baru ditebang atau dipotong. Panjang minimal 10 meter dengan garis lingkaran tengah 6 cm;

2. Pemain

Beregu putra dengan jumlah pemain 5 orang, cadangan 2 orang.

3. Seragam pemain

Kedua regu wajib memakai kostum. Salah seorang yang menjadi kapten memakai pita pada lengan sebelah kanan.

4. Nomor pertandingan

- a. Beregu Putra :
Kelas : 45 Kg

5. Durasi Permainan

Permainan menggunakan sistem 2 kali menang (2 : 0) atau (2 : 1). Interval antara sesi pertama dan kedua adalah 3 menit, sedangkan apabila terjadi draw atau seri waktunya tenggang 5 menit.

6. Jalannya Permainan

- a. Sebelum permainan dimulai, wasit memanggil kedua kapten regu untuk melakukan undian (tos);
- b. Kedua hakim garis menghitung jumlah pemain, dan memeriksa silang dari kedua regu, selanjutnya melaporkan ke pencatat nilai dan wasit;
- c. Dalam melakukan dorongan, bambu berada dan sejajar di dada. Pemain paling belakang tidak diperbolehkan menahan ujung bambu pada dadanya.

- d. Wasit memberi aba-aba "**Bersedia**", seluruh pemain mengangkat bambu dari bawah, Aba-aba "**Siap**" seluruh pemain memegang bambu dalam posisi siap melakukan dorongan. Aba-aba "**Ya**" kedua regu saling mendorong bambu lurus ke depan lawannya. Peluit dibunyikan apabila salah satu regu tanda batas serangannya dapat melewati garis serang lawannya. Regu yang mendorong melewati garis serang lawannya dinyatakan menang 1 – 0.
Pertandingan dinyatakan selesai apabila salah satu regu telah memenangkan dua kali dorongan. Apabila score 1 – 1 wasit melakukan undian kembali untuk menentukan siapa yang akan memilih tempat.
- e. Pada saat wasit mengatakan " Ya ", pembantu wasit mengangkat bendera warna hijau menandakan permainan telah dimulai. Ketika salah satu regu mendorong lawannya melewati garis serang, permainan dihentikan oleh wasit dengan bunyi peluit, pembantu wasit menurunkan bendera hijau dan menaikkan bendera merah.

7. Pergantian Pemain

Pergantian pemain harus diminta oleh kapten regu, dilakukan pada saat : sebelum pertandingan dimulai dan pada saat perpindahan tempat.

8. Larangan

Pemain dilarang :

- a. Memakai sepatu bola, sepatu golf, spike dan yang serupa;
- b. Memakai sarung tangan;
- c. Mengubah posisi pada saat mendorong;
- d. Apabila 3 (tiga) orang pemain salah satu kakinya keluar dari garis samping;
- e. Regu yang melanggar ketentuan tersebut dikenakan diskualifikasi.

9. Nilai/ Score dan Pemenang

- a. Regu pemenang adalah regu yang berhasil mendorong/mengalahkan lawannya dengan nilai/score 2 – 0 atau 2 – 1;
- b. Apabila satu regu berhasil mendorong/mengalahkan lawannya mendapat nilai/score 1 (satu). Apabila pada set kedua regu yang kalah pada set pertama berhasil mendorong/mengalahkan lawannya juga mendapat nilai/score 1 (satu), sehingga nilai/score menjadi 1 – 1. Pada set ketiga, sebelumnya diadakan undian penentuan untuk memilih tempat/posisi. Regu yang berhasil mendorong/mengalahkan lawannya dinyatakan sebagai pemenang.

2. CABANG OLAHRAGA TRADISIONAL EGRANG

A. Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V ke bawah berada di wilayah Kecamatan Jayakarta terdiri dari 1 orang laki-laki.

B. PERATURAN PERMAINAN

1. Lapangan dan Bahan Baku

a. Lapangan

Lapangan yang dipergunakan disarankan datar dan luas (bisa di stadion, lapangan umum, bahkan jalan raya jika memungkinkan). Ukuran lapangan untuk perlombaan adalah panjang lintasan 50 meter dan lebar 7,5 meter, dibagi dalam 5 lintasan masing-masing 15 meter.

b. Bahan Baku

Bahan yang digunakan terbuat dari bambu,

Tinggi = 2,5 meter

Ukuran tempat berpijak tinggi = 50 cm, lebar 15 - 20 cm panjang = 7,5 cm.

2. Pemain

Permainan egrang di ikuti oleh laki laki dengan mengenakan pakaian olahraga yang pantas.

3. Jalannya Permainan

- a. Sebelum perlombaan dimulai, para peserta diteliti usianya untuk menentukan kelompok umur masing-masing. Dalam meneliti umur peserta didasarkan pada surat keterangan yang berwenang. Hal ini dilakukan pada waktu penyelenggaraan perlombaan resmi. Kalau dalam perlombaan pembinaan cukup dengan mengira-ngira saja.
- b. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing 5 (lima) orang sesuai dengan jumlah lintasan. Perlombaan dalam seri, jumlah atlet sesuai dengan jumlah lintasan.
- c. Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan urutan pemberangkatan perlombaan. Undian diadakan agar jangan ada yang merasa dirugikan
- d. Perlombaan menggunakan sistim beregu 3 (tiga) orang dengan cara estafet 50 meter x 3.
- e. Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start.
- f. Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah :
" Bersedia, siap, ya "
 - Pada aba-aba " bersedia " : tangan memegang egrang (kanan dan kiri);
 - Pada aba-aba " siap " : satu kaki (kanan atau kiri) diatas tempat berpijak;
 - Pada aba-aba " ya " : lari; Pengganti " Ya " dapat dilakukan dengan suara peluit.
- g. Pada perlombaan yang resmi, regu dinyatakan gugur apabila salah satu pemain :
 - 1) Menginjak garis lintasan
 - 2) Kaki jatuh menginjak/menyentuh lantai
 - 3) Dengan sengaja mengganggu pemain lain.
- h. Pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lain, boleh melanjutkan larinya.

4. Pemenang

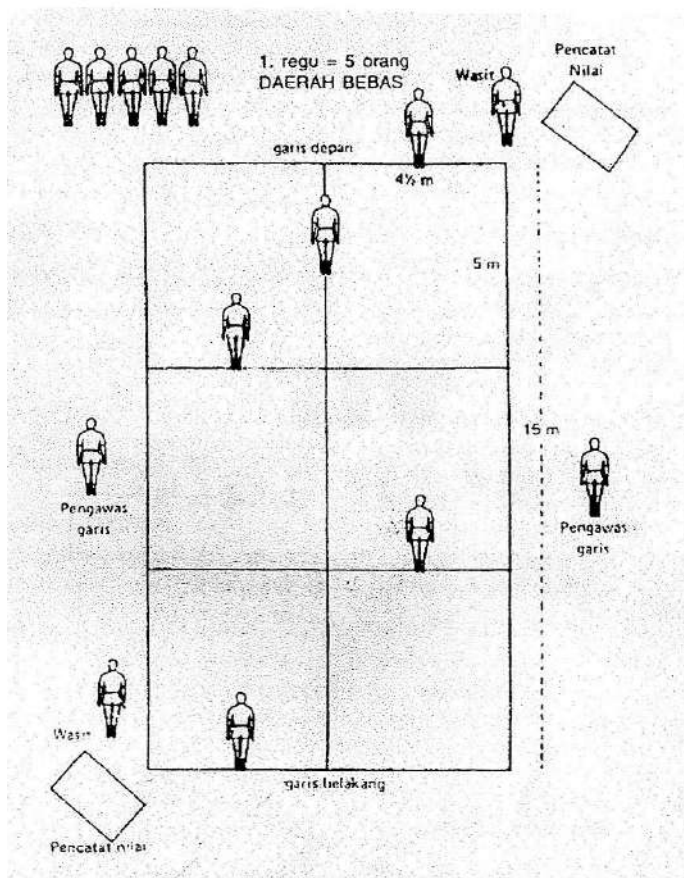
Pemenang atau juara ditentukan berdasarkan hasil kemenangan pada setiap seri/babak dari bagan perlombaan.

3. CABANG OLAHRAGA TRADISIONAL HADANGAN

A. Peserta : adalah siswa Kelas V ke bawah berada di wilayah Kecamatan Jayakarta terdiri dari 7 orang Perempuan.

B. PERATURAN DAN PERMAINAN

1. Lapangan.



Lapangan permainan dapat dibuat di ruangan tertutup (stadion tertutup, gedung olahraga, gedung pertemuan) atau di ruangan terbuka (stadion terbuka, halaman rumah/sekolah, lapangan terbuka, jalan raya apabila memungkinkan).

Bentuk lapangan empat persegi panjang berpetak-petak.

Ukuran :

- Panjang 15 meter dan lebar 9 meter. Dibagi 6 petak masing-masing 4,5 x 5 meter.
- Lapangan permainan ditandai dengan garis selebar 5 cm.
- Garis pembagi lapangan menjadi 2 bagian memanjang disebut garis tengah.

2. Peralatan :

- Bendera untuk hakim garis dengan ukuran 30 x 30 cm, panjang tangkai 40 cm. Bendera berwarna Hijau dan berwarna Merah berbentuk segi empat.
- White Board/papan nilai untuk mencatat nilai.
- Kapur/tepung terigu/cat/line paper. Kapur atau tepung terigu digunakan apabila lapangan permainan di rumput atau tanah. Cat dan paper line digunakan apabila lapangan di atas lantai semen dan jalan beraspal.
- Peluit diperuntukan pada kedua wasit yang akan memimpin pertandingan.
- Stop Watch.
- Meja dan kursi untuk kesekretariatan.
- Alat tulis kantor.
- Formulir pertandingan, susunan pemain dan hasil pertandingan.

3. Pemain :

- a. Pemain terdiri dari 2 regu masing-masing 5 (lima) orang dan 2 (Cadangan) orang cadangan.
- b. Pertandingan hanya untuk beregu beregu putri.

4. Seragam Pemain :

Setiap regu diharuskan memakai kostum. Kapten regu diberi tanda lengan kanan berbentuk pita melingkar.

5. Lamanya permainan :

Permainan berlangsung 2 x 15 menit bersih. Waktu Time Out jam/stop watch dimatikan. Time out satu kali untuk satu regu, masing-masing satu menit selama pertandingan. Time out diberikan atas permintaan pelatih atau manajer kepada petugas meja. Waktu time out posisi dicatat. Setelah time out posisi pemain seperti sebelum time out.

6. Petugas Pertandingan :

- a. Setiap pertandingan dipimpin oleh 2 (dua) orang wasit, keduanya mempunyai tugas dan kewenangan yang sama. Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.
- b. Setiap pertandingan ada 2 (dua) hakim garis/pengawas garis membantu wasit dengan memberi tanda mengangkat/mengacungkan bendera warna merah, dan bendera satunya menunjuk pada pemain penyerang yang terkena sentuhan penjaga.
- c. 2 (dua) orang pencatat nilai ditempatkan di sudut garis depan dan 2 (dua) orang di sudut garis belakang. Petugas pencatat nilai bertugas mencatat atau memberi nilai pada penyerang yang telah berhasil melewati garis belakang dan garis di depan.

7. Jalannya permainan

- a. Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
- b. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- c. Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit.
- d. Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga.
- e. Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula. Demikian seterusnya permainan berjalan tanpa berhenti, kecuali kalau diberhentikan oleh wasit karena penyerang tersentuh/tertangkap, waktu istirahat, pemain membuat kesalahan dan waktu time out.
- f. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.
- g. Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan salah. Penyerang yang berbalik masuk petak dibelakangnya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati.
- h. Penyerang yang telah dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga.
- i. Penjaga berusaha menangkap/menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis.
- j. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya.
- k. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadap ke belakang.
- l. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis.

- m. Penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga.
- n. Penjaga garis tengah atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai garis belakang.
- o. Penggantian pemain diadakan pada saat permainan berhenti istirahat, time out. Tiap regu diberikan paling banyak 3 kali penggantian pemain selama pertandingan.
- p. Penggantian regu penyerang menjadi regu penjaga atau sebaliknya ditentukan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah :
 - 1) Penjaga menyentuh/menangkap penyerang;
 - 2) Kaki penyerang keluar dari garis samping kiri atau kanan;
 - 3) Penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya;
 - 4) Penyerang yang telah menginjak garis di depannya dan menarik kembali kakinya;
 - 5) Tidak ada perubahan posisi dari penyerang pada petak di depannya selama 2 (dua) menit.
- q. Istirahat

Apabila permainan telah berjalan 15 menit wasit membunyikan peluit tanda istirahat, dan posisi pemain dicatat. Permainan babak ke dua dilanjutkan, posisi pemain sama seperti saat babak pertama dihentikan. Waktu istirahat 5 (lima) menit.

C. PELANGGARAN DAN HUKUMAN

- 1. Bagi penjaga apabila :
 - a. Menyentuh/menangkap penyerang dengan tangan di kepala atau meninju penyerang;
 - b. Mendorong penyerang dengan sengaja;
 - c. Menyerang wasit dan membuat keributan;
- 2. Bagi penyerang apabila :
 - a. Mengait kaki penjaga;
 - b. Mengganggu penjaga yang telah di lalui;
 - c. Menyerang dan membuat keributan.

Apabila penjaga atau penyerang melakukan pelanggaran, permainan dihentikan dan yang melakukan pelanggaran ditegur atau diperingatkan. Jika masih melakukan pelanggaran berikutnya diberi kartu merah dan nilai dikurangi 1 (satu).

D. NILAI

- 1. Pemain yang telah berhasil melewati garis depan sampai garis belakang diberi nilai 1(satu)
- 2. Pemain yang berhasil melewati garis belakang sampai garis depan diberi nilai 1 (satu).

E. PENENTUAN PEMENANG

Pemenang ditentukan dari besarnya nilai setelah pertandingan berakhir selama 2 x 15 menit. Apabila kedua regu memperoleh nilai yang sama, maka penentuan pemenang ditentukan dari regu yang memperoleh nilai yang tertinggi pada jumlah nilai di garis depan.

F. ABA-ABA PERMAINAN

- 1. Wasit : Peluit dibunyikan pada saat dimulainya pertandingan, pelanggaran pemain, dan berakhirnya permainan.
 - a. Peserta dikumpulkan untuk memperoleh penjelasan, peluit dibunyikan 2 (dua) kali diikuti kedua telapak tangan melambai ke dalam;

- b. Permainan dimulai, peluit dibunyikan 1 (satu) kali diikuti tangan kiri lurus menunjuk kedalam/ke lapangan;
- c. Penjaga menyentuh penyerang, peluit dibunyikan 1 (satu) kali diikuti kedua lengan menggulung di depan dada dan diakhiri kedua lengan mengarah ke awal garis lintasan;
- d. Kaki penyerang keluar garis samping kiri/kanan lapangan, tangan kiri menunjuk penyerang yang dimaksud peluit dibunyikan 1 (satu) kali lalu diikuti gerakan lengan seperti nomor c;
- e. Penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya, atau penyerang yang telah menginjak garis di depannya dan menarik lagi kakinya, perlakukan sama seperti diatas;
- f. Tidak ada perubahan posisi dari penyerang pada petak di depannya selama 2 (dua) menit, peluit dibunyikan 1 (satu) kali diikuti dua jari tangan kiri keatas dan kedua lengan menggulung dua kali di depan dada, kemudian kedua lengan menunjuk ke awal permainan.

2. Hakim Garis/pengawas garis.

Mengibarkan bendera pada saat kejadian :

- a. Penjaga menyentuh penyerang, bendera merah diacungkan keatas, dan benderahijau menunjuk penyerang yang tersentuh.
- b. Penjaga merasa menyentuh penyerang, sentuhan tidak signifikan dan dianggap tidak sah, bendera merah dan hijau di kibarkan berlawanan di bawah 2 (dua) kali.
- c. Permainan berakhir, kedua bendera di silangkan di depan dada.

4. CABANG OLAHRAGA TRADISIONAL TEROMPAH PANJANG

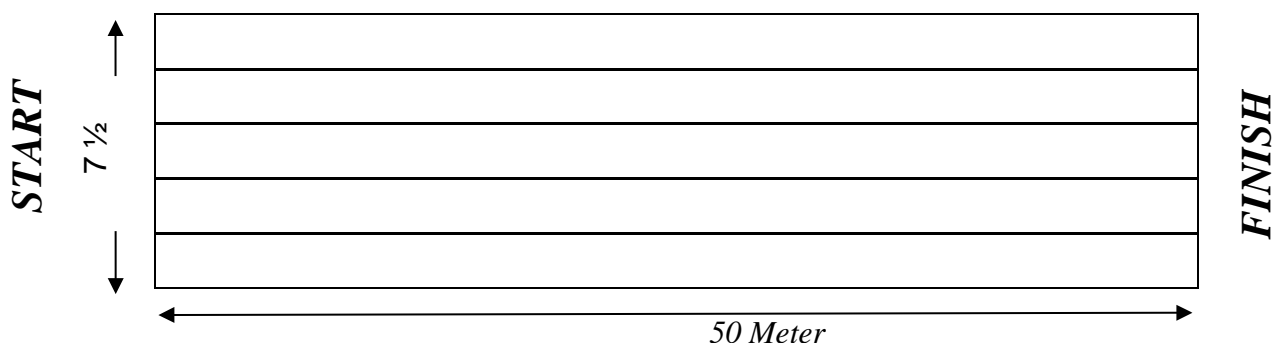
A. Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V ke bawah berada di wilayah Kecamatan Jayakarta terdiri dari 3 orang Perempuan .

B. PERATURAN PERMAINAN

a. Lapangan dan Peralatan

Permainan terompah panjang diadakan di lapangan terbuka dan rata, seperti di stadion, lapangan umum, jalan raya (bila memungkinkan). Lapangan dibuat sedemikian rupa agar dalam pelaksanaannya tidak menghadap matahari.

Panjang lintasan : 50 meter dengan lebar 7,5 meter yang dibagi dalam 5 lintasan (masing-masing lintasan lebar 1,5 meter). Antara lintasan diberi garis dari kapur atau tali rafia. Ujung lintasan diberi garis start dan garis finish.



b. Peralatan

- 1) Bendera start atau Peluit
- 2) Bendera kecil warna Merah dan Hijau ukuran 30 x 30 cm sesuai dengan jumlah lintasan yang dipergunakan
- 3) Kapur untuk garis start dan garis finish
- 4) Tali rafia untuk garis lintasan
- 5) Palu dan Paku payung besar
- 6) Nomor dada
- 7) Meteran gulung ukuran 50 meter
- 8) Formulir dan ATK
- 9) Meja dan kursi untuk kesekretariatan
- 10) White Board untuk Bagan Perlombaan dan Pengumuman
- 11) Terompah :
 Dibuat dari balok/papan
 Jenis terompah :
 a) Terompah untuk 3 orang
 Ukuran terompah :
 b) Panjang terompah untuk orang = 141 cm
 c) Lebar terompah = 10 cm
 d) Tebal terompah = 2,5 cm
 e) Berat terompah 3 orang = 4 kg; 5 orang = 8 kg (sepasang).

C. PEMAIN

Pemain adalah siswa SD Se-Kecamatan Jayakarta Kelas V (Lima) ke bawah.

D. JENIS PERLOMBAAN

Yang diperlombakan adalah beregu 5 orang dengan jarak 50 meter x 2 (bolak balik). Pada saat tiba di garis sasaran, ujung terompah belakang melewati garis, kembali ke awal dengan cara mengangkat sepasang terompah ke atas dan meletakkan ujung terompah dibelakang garis kemudian berjalan sampai garis finish.

E. JALANNYA PERLOMBAAN

- a. Sebelum perlombaan dimulai, usia para peserta diteliti untuk menentukan kelompok usia. Regu yang sudah diteliti kelompok usianya kemudian diberi nomor yang dipasang di dada peserta yang paling depan, dan di punggung pemain yang paling belakang.
- b. Seluruh peserta dikelompokkan atau dibagi dalam seri. Setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan (disesuaikan dengan jumlah regu peserta).
- c. Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan lintasan masing-masing regu, dan untuk menentukan urutan pemberangkatan dalam perlombaan. Undian sebaiknya dilakukan pada Technical Meeting.
- d. Sebelum perlombaan dimulai, semua peserta dari masing-masing regu berdiri di samping kiri terompahnya. Ujung depan terompah diposisikan dibelakang garis start.
- e. Aba-aba dalam perlombaan diberikan oleh juri pemberangkatan adalah : **" bersedia , siap , ya "** (peluit dibunyikan atau bendera dikibarkan).
- f. Pada aba-aba **" bersedia "** seluruh peserta berdiri di atas terompah panjang masing-masing, dengan jari-jari kaki masuk ke dalam setengah lingkaran sabuk terompah, dengan berpegangan satu sama lain pada bahu atau pinggang. Sebaiknya para peserta memakai sepatu olahraga agar kaki tidak lecet.
- g. Aba-aba **" siap "** peserta konsentrasi untuk melakukan jalan.
- h. Aba-aba **" ya "** peluit dibunyikan atau bendera di kibarkan, seluruh regu peserta berjalan atau berlari secepat-cepatnya menuju kearah 50 meter pertama. Setelah ujung belakang lewat garis, balik dengan mengangkat terompahnya keatas bukan memutar kearah samping kanan atau kiri, ujung terompah diletakan dibelakang garis dan jalankan kearah awal jalan atau garis finish.
- i. Pada saat berjalan, petugas lintasan berada dibelakang peserta dengan mengangkat bendera warna hijau sebagai tanda peserta masih sah dalam perlombaan. Jika peserta kakinya keluar dari terompah dan menginjak tanah dinyatakan diskualifikasi , dengan mengangkat bendera merah keatas.
- j. Regu dianggap sah, apabila peserta terompah ujung bagian belakang melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan. Regu juga masih dianggap sah walaupun regu tersebut jatuh ke depan, tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah.
- k. Peserta dianggap gugur apabila :
 - 1) Tidak berhasil mencapai garis finish
 - 2) Menginjak lintasan peserta lain
 - 3) Dengan sengaja mengganggu peserta lainnya
 - 4) Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah, artinya salah satu kaki atau kedua kaki tidak ada kontak dengan terompah
 - 5) Terompah rusak di tengah jalan.

F. PEMENANG

Regu dinyatakan sebagai pemenang, apabila regu tersebut paling cepat memasuki garis finish. Dari setiap seri atau kelompok diambil 2 (dua) regu tercepat untuk mengikuti babak berikutnya.

5. PERATURAN PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL SUMPITAN

A. Peserta : adalah siswa/siswi Kelas V ke bawah berada di wilayah Kecamatan Jayakarta terdiri dari 1 orang putra.

B. Peralatan

- a. Sumpitan Terbuat dari kayu, bambu atau besi dan panjang 150 cm.
- b. Kaliber sumpit tidak ada standarnya tergantung kepada besar kecilnya besi untuk boor/besar kecilnya lobang bambu, biasanya sebesar pensil.
- c. Pisir Untuk meluruskan pembidikan, di sisi atas dari ujung batang sumpit dipasang sepotong kawat yang sejajar dengan batang sumpit. Kawat tersebut berfungsi sebagai pisir pada seperti pada senjata api yang meluruskan tembakan peluru. Pisir biasanya diikat dengan menggunakan rotan.
- d. Anak sumpitan Panjang 25 cm terbuat dari bambu atau kalam (lidi enau).
- e. Gabus Pada pangkal anak sumpit dipasang gabus yang dibuat berbentuk kerucut. Besarnya gabus harus dapat masuk pada kaliber sumpit. Gabus ini berfungsi untuk meluruskan jalannya anak sumpit.

C. Sasaran

Sasaran adalah sebagaimana sasaran pada memanah. Berbentuk lingkaran dengan penilaian jika mengenai lingkaran paling tengah memperoleh nilai 10, kemudian 9, 8 dan seterusnya pada lingkaran paling luar nilai satu. Lingkaran-lingkaran tersebut dibuat berwarna-warni sehingga menarik dan memudahkan fokus mata pada sasaran yang menjadi target.

D. Jenis pertandingan

Posisi berdiri

E. Jarak Tembak

Jarak tembak dengan sasaran 10 Meter, Banyak anak sumpitan yang digunakan dalam satu seri adalah 5 (lima) buah per satu orang peserta. Nilai dihitung berdasarkan jumlah poin yang didapat dari 5 (lima) buah anak sumpitan dengan lima kali tembakan pada sasaran. Semua Nilai Di Kumulatifkan dan menjadi nilai regu, Durasi waktu tembak perorang adalah 2 (dua) menit.

PENENTUAN JUARA

A. Ketentuan Umum

1. Juara adalah peserta yang memperoleh jumlah nilai tertinggi setelah melalui proses dan ditetapkan melalui surat keputusan dewan juri.
2. Juara peringkat 1, 2, dan 3 masing-masing Cabang Lomba ditetapkan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh peserta. Mereka berhak menerima Trophy/Sertifikat/Piagam sebagai juara dari panitia.

B. Keputusan Akhir Dewan Juri

1. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat dan bersifat tetap selama kondisi pengawasan melalui protes tidak membuktikan lain.
2. Penentuan juara mata lomba ditetapkan melalui rapat dewan juri.
3. Jika keputusan dewan juri telah diumumkan tetapi tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku, maka digugurkan setelah beberapa pertimbangan, bukti-bukti otentik hasil sidang panitia yang dipimpin oleh ketua panitia.



SELAMAT BERTANDING

G. Waktu dan Tempat Pelaksanaan FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional

1. Waktu:

Bulan Februari 2023. (Menunggu Hasil Rapat Persiapan FLS2N, KOSN dan Olahraga Tradisional)

2. Tempat Pelaksanaan

SDN Kertajaya II, Kecamatan Jayakarta, Kabupaten Karawang.

Ketua Panitia

Mengetahui,

Sekretaris

.....

.....

Kepala Korwilcambidik
Kecamatan

Menyetujui,

Ketua BAPOPSI
Kecamatan

.....
NIP.

.....
NIP.