





Pencak Silat

A. WAKTU DAN TEMPAT

No	Kegiatan	Waktu	Tempat
1	Ujicoba gelanggang	5-6 Oktober 2025	Tentatif usulan tempat Ballroom hotel atau Graha Serbaguna Dekranasda kota Palembang
2	Refresment wasit Juri	6 Oktober 2025 (Pagi)	
3	Technical Meeting	6 Oktober 2025 (Sore)	
4	Pelaksanaan Pertandingan	7 - 10 Oktober 2025	

B. KELAS/NOMOR PERTANDINGAN DAN MEDALI

Jumlah Kelas / Nomor yang dipertandingkan, Medali yang diperebutkan dan Keping medalnya Pada Bapor Korpri Cabang Olahraga Pencak Silat mempertandingan katagori Jurus pada Golongan Usia 'Master' berusia diatas 35 tahun ke atas.

No	Putra	No	Putri
1	Jurus Tunggal	5	Jurus Tunggal
2	Jurus Tunggal bebas	6	Jurus tunggal Bebas
3	Jurus ganda	7	Jurus Ganda
4	Jurus Regu	8	Jurus Regu

Jumlah Keping Medali

No		Emas	Perak	Perunggu
1	Jurus Tunggal Pa/pi	2	2	4
2	Jurus Tunggal Bebas Pa/pi	2	2	4
3	Jurus Ganda Pa/pi	4	4	8
4	Jurus Regu Pa/pi	6	6	12
Jumlah		14	14	28

Catatan : Atlet diperolehkan maksimal di 2 nomor/kelas

A. SISTEM KUALIFIKASI PESERTA

1. Peserta tuan rumah diperkenankan mengirim semua nomor lomba.
2. Peserta kontingen lain, hanya boleh mengirimkan maksimal 4 pa & 4 pi.
3. Kota masing-masing nomor lomba minimal 4 provinsi/instansi yang dapat di hitung perolehan medali dan maksimal masing-masing nomor 16 Provinsi/instansi.
4. Jika Nomor Jurus diikuti 3 (tiga) Peserta, tetap bisa dipertandingan dengan keputusan hasil TM, dan hanya di hitung Juara 1 dan Juara 2 saja. bila hanya terdapat 2 (dua) peserta tetap dipertandingkan tetapi perolehan medali tidak dihitung.

B. KETENTUAN PESERTA

1. Usia peserta 35 – 58 tahun (1990 – 1967)
2. Peserta :
 - a. Peserta adalah atlet yang memenuhi persyaratan dan dinyatakan sah oleh Tim keabsahan sebagaimana diatur dalam pedoman Umum PORNAS XVII KORPRI 2025.
 - b. Jumlah peserta keseluruhan cabang Pencak silat adalah 224 atlet
 - c. Penggantian atlet untuk cabang olahraga dengan sistem kuota dan undian maksimal pada tahap delegation registration meeting.
3. Ketentuan Khusus :
 - a. Pelatih yang mendampingi atlet wajib memiliki sertifikat Pelatih minimal daerah/nasional dan pernah mengikuti sosialisasi serta memahami peraturan Pencak Silat tahun 2025 dengan hasil revisi terbaru.
 - b. Pelatih yang mendampingi atlet adalah ASN/Non ASN dan mendapatkan tugas dari Instansi Pemerintah.
 - c. Surat Keterangan Kesehatan dari Dokter/Puskesmas berlaku 3 hari jika tidak ada diberikan rujukan ke rumah sakit terdekat untuk mendapatkan surat keterangan Kesehatan tersebut.

C. JADUAL PERTANDINGAN

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Minggu- Senin 5-6 Oktober 2025 | : Kedatangan dan uji coba gelanggang |
| 2. Senin 6 oktober | : <i>Refreshment</i> Wasit Juri & TM |
| 3. Selasa 7 Oktober 2025 | : babak Penyisihan |
| 4. Rabu 8 Oktober 2025 | : Babak Penyisihan |
| 5. Kamis 9 Oktober 2025 | : Babak Semi Final |
| 6. Jumat 10 Oktober 2025 | : Babak Final |

D. PERATURAN PERTANDINGAN

a. Ketentuan bertanding **Jurus Tunggal :**

1) Aturan bertanding

- a) Peserta menampilkan Jurus Tunggal sesuai dengan tahapan pertandingan (Penyisihan, Semi Final dan Final). Toleransi kelebihan atau kekurangan waktu 5 (lima) detik. Bila penampilan lebih dari batas toleransi waktu yang diberikan akan dikenakan hukuman.
- b) Jurus Tunggal diperagakan menurut urutan gerak, kebenaran rincian teknik Jurus Tangan Kosong, Bersenjata, Tangan Kosong dan Senjata serta irama gerak, kemantapan dan penjiwaan yang ditetapkan.
- c) Bila Pesilat tidak dapat melanjutkan penampilan karena kesalahannya, maka Ketua Pertandingan akan menghentikan penampilan dan Pesilat yang bersangkutan dinyatakan Diskualifikasi.
- d) Pesilat diperbolehkan bersuara dan tidak berlebihan.

2) Hukuman

Hukuman pengurangan nilai dijatuhkan kepada Pesilat karena:

- a) Faktor kesalahan dalam rincian gerakan dan jurus. Pengurangan nilai 0.01 oleh Juri dikenakan kepada peserta setiap yang bersangkutan melakukan:
 - (1) Kesalahan dalam rincian gerak
 - (2) Kesalahan urutan rincian gerak.
 - (3) Ada gerakan yang tertinggal (tidak ditampilkan)
 - (4) Senjata terlepas dari tangan tapi tidak menyentuh matras
- b) Pengurangan 0.50 oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri dikarenakan:
 - (1) Penampilan melebihi atau kekurangan dari toleransi waktu >5 detik s/d 10 detik.
 - (2) Penampilan keluar gelanggang 10 m x 10 m.
 - (3) Menjatuhkan senjata, menyentuh lantai.
 - (4) Pakaian tidak sesuai aturan (kain samping jatuh, kain samping tidak 1 (satu) motif, baju atasan dan bawahan tidak 1 (satu) warna).
 - (5) Menahan gerakan lebih dari 5 (lima) detik.

3) Undur Diri

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

4) Diskualifikasi

Pesilat didiskualifikasi karena salah satu alasan berikut:

- a) Tidak lulus dalam pemeriksaan medis.
- b) Mengenakan pakaian yang tidak sesuai dengan pasal 10.1.a.i
- c) Senjata tidak memenuhi syarat dalam pemeriksaan.
- d) Senjata terlepas dari gagangnya, patah, atau rusak.
- e) Gagal menampilkan seluruh penampilan.
- f) Melakukan rangkaian jurus tidak berurutan.
- g) Penampilan melebihi atau kekurangan dari toleransi waktu >10 detik untuk Remaja dan Dewasa, > 15 (lima belas) detik untuk Usia Dini dan Pra Remaja.
- h) Diskualifikasi ditunjukkan dengan skor 0,00.
- i) Ketika terjadi Diskualifikasi, Ketua Pertandingan akan segera menghentikan pertunjukan dan mengumumkan diskualifikasi.

b. Penilaian

1) Cara Penilaian

- a) Penilaian dinilai menggunakan skala dari 9.00 hingga 10.00.
- b) Sistem akan menghitung nilai median dari semua Juri.
- c) Median adalah nilai tengah dalam serangkaian angka yang diberikan, dalam skenario ini akan menjadi nilai tengah dari 6 (enam) Juri.

2) Memutuskan Skor Seri

Jika skornya sama, pemenang akan ditentukan sesuai:

- a) Nilai hukuman lebih rendah.
- b) Waktu terdekat dengan:
 - (1) 1.20 (satu menit dua puluh detik) menit untuk Penyisihan, 1.40 (satu menit empat puluh detik) menit untuk Semi Final.
 - (2) 3 (tiga) menit untuk Final.

c) Standar Deviasi

- (1) 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.
- (2) Tim yang memiliki nilai Standar Deviasi lebih rendah dinyatakan sebagai pemenang.

d) Undian

- (1) Jika standar deviasi masih sama, maka penetapan pemenang dilakukan dengan cara undian.
- (2) Undian dilaksanakan oleh Ketua Pertandingan, Dewan Pengawas / Wasit-Juri, dan disaksikan oleh kedua Pelatih Jurus Tunggal.

Ketentuan Bertanding Jurus Tunggal Bebas :

1) Aturan Bertanding

- a) Tunggal Bebas adalah penampilan koreografi berdurasi 1 (satu) sampai 3 (tiga) menit yang dibawa oleh satu orang Pesilat.
- b) Penampilan harus disertai dengan senjata Nusantara.
- c) Senjata yang digunakan bilahnya harus tumpul, runcing tidak tajam, dan sesuai dengan ukurannya.
- d) Irian music diperbolehkan *live* atau rekaman.
- e) Diperbolehkan bersuara dan tidak berlebihan.

2) Hukuman

Hukuman pengurangan nilai 0.50 oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri karena:

- a) Penampilan satu kaki keluar gelanggang 10 m x 10 m.
- b) Senjata jatuh tidak memenuhi sinopsis.
- c) Senjata jatuh keluar gelanggang saat masih harus menggunakan dalam penampilannya.
- d) Senjata terlepas dari gagangnya atau patah atau rusak
- e) Mengenakan pakaian yang tidak sesuai dengan ketentuan.

3) Undur Diri

Pesilat dinyatakan undur diri apabila setelah 3 (tiga) kali pemanggilan oleh Ketua Pertandingan tidak memasuki gelanggang untuk memperagakan Jurus Tunggal Bebas. Setiap pemanggilan dengan tenggang selama waktu 30 (tiga puluh) detik.

4) Diskualifikasi

Pesilat dapat didiskualifikasi karena salah satu alasan berikut:

- a) Senjata gagal dalam pemeriksaan.
- b) Tidak lulus dalam pemeriksaan medis.
- c) Diskualifikasi ditunjukkan dengan skor 0,00.
- d) Ketika terjadi diskualifikasi, Ketua Pertandingan akan segera menghentikan pertunjukan dan mengumumkan diskualifikasi.

E. Penilaian

1) Cara Penilaian

- a) Penilaian dinilai menggunakan skala dari 9.00 hingga 10.00.
- b) Sistem akan menghitung nilai median dari semua juri.
- c) Median adalah nilai tengah dalam serangkaian angka yang diberikan, dalam skenario ini akan menjadi nilai tengah dari 6 (enam) Juri.

2) Memutuskan Skor Seri

Jika skornya sama, pemenang akan ditentukan sesuai:

- a) Nilai hukuman lebih rendah.
- b) Standar Deviasi
 - (1) 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.
 - (2) Tim yang memiliki nilai Standar Deviasi lebih rendah dinyatakan sebagai pemenang.
- c) Undian
 - (3) Jika standar deviasi masih sama, maka penetapan pemenang dilakukan dengan cara undian.
 - (4) Undian dilaksanakan oleh Ketua Pertandingan, Dewan Pengawas / Wasit-Juri, dan disaksikan oleh kedua Pelatih Jurus Tunggal Bebas.

Ketentuan Bertanding Jurus Ganda :

1) Aturan Bertanding

- a) Peserta menampilkan Jurus Ganda sesuai dengan tahapan pertandingan (Penyisihan, Semi Final dan Final). Toleransi kelebihan atau kekurangan waktu adalah 10 (sepuluh) detik untuk Usia Dini dan Pra Remaja, 5 (lima) detik untuk Remaja dan Dewasa. Bila penampilan lebih dari batas toleransi waktu yang diberikan akan dikenakan hukuman.

- b) Jurus Ganda diperagakan menurut urutan gerak teknik Jurus Tangan Kosong, Bersenjata, Tangan Kosong dan Senjata serta irama gerak, kemantapan dan penjiwaan.
- c) Bila Pesilat tidak dapat melanjutkan penampilannya karena kesalahannya, penampilan dihentikan oleh Ketua Pertandingan dan Pesilat yang bersangkutan dinyatakan Diskualifikasi.
- d) Pesilat diperbolehkan bersuara dan tidak berlebihan.

2) Hukuman

Pengurangan 0.50 oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri dikarenakan:

- a) Penampilan melebihi atau kekurangan dari toleransi waktu >5 detik s/d 10 detik.
- b) Penampilan keluar gelanggang 10 m x 10 m.
- c) Senjata jatuh tidak sesuai dengan deskripsi.
- d) Senjata jatuh di luar gelanggang saat tim masih harus menggunakannya.
- e) Pakaian tidak sesuai aturan, atasan dan bawahan, serta kain samping dan ikat kepala tidak 1 (satu) motif.
- f) Menahan gerakan lebih dari 5 (lima) detik.

3) Undur Diri

Pesilat dinyatakan undur diri apabila setelah 3 (tiga) kali pemanggilan oleh Ketua Pertandingan tidak memasuki gelanggang untuk menampilkan kategori Jurus Ganda. Setiap pemanggilan dengan tenggang waktu 30 (tiga puluh) detik.

4) Diskualifikasi

Pesilat dapat didiskualifikasi karena salah satu alasan berikut ini:

- a) Senjata terlepas dari gagangnya atau patah;
- b) Senjata gagal dalam pemeriksaan;
- c) Gagal menampilkan seluruh penampilan;
- d) Mengenakan pakaian yang salah;
- e) Penampilan melebihi toleransi waktu;
- f) Tidak lulus dalam pemeriksaan medis;
- g) Penampilan melebihi atau kekurangan dari toleransi waktu >10 detik.
- h) Diskualifikasi ditunjukkan dengan skor 0,00; dan
- i) Ketika terjadi diskualifikasi, Ketua Pertandingan akan segera menghentikan pertunjukan dan mengumumkan diskualifikasi.

b) Penilaian

1) Cara Penilaian

- a) Penilaian dinilai menggunakan skala dari 9.00 hingga 10.00.
- b) Sistem akan menghitung nilai median dari semua Juri.
- c) Median adalah nilai tengah dalam serangkaian angka yang diberikan, dalam skenario ini akan menjadi nilai tengah dari 6 (enam) Juri.

2) Memutuskan Skor Seri

Jika skornya sama, pemenang akan ditentukan sesuai:

- a) Nilai hukuman lebih rendah
- b) Waktu terdekat dengan:
 - (1) 1.30 (satu menit tiga puluh detik) menit (Penyisihan dan Semi Final).
 - (2) 3 (tiga) menit (Final).
- c) Standar Deviasi
 - (1) 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.
 - (2) Tim yang memiliki nilai Standar Deviasi lebih rendah dinyatakan sebagai pemenang
- d) Undian
 - (1) Jika standar deviasi masih sama, maka penetapan pemenang dilakukan dengan cara undian.
 - (2) Undian dilaksanakan oleh Ketua Pertandingan, Dewan Pengawas / Wasit - Juri, dan disaksikan oleh kedua Pelatih Jurus Ganda.

Ketentuan Bertanding Jurus Regu:

1) Aturan Bertanding

- a) Peserta menampilkan Jurus Regu sesuai dengan tahapan pertandingan (Penyisihan, Semi Final dan Final). Toleransi kelebihan atau kekurangan waktu adalah 5 (lima) detik untuk remaja dan dewasa. Bila penampilan lebih dari batas toleransi waktu yang diberikan akan dikenakan hukuman.

- b) Jurus Regu diperagakan menurut urutan gerak, kebenaran rincian teknik Jurus Regu, serta irama gerak, kemantapan dan penjiwaan yang ditetapkan untuk jurus ini.
- c) Bila Pesilat tidak dapat melanjutkan penampilannya karena kesalahannya, penampilan dihentikan oleh Ketua Pertandingan dan Pesilat yang bersangkutan dinyatakan Diskualifikasi.
- d) Pesilat diperbolehkan bersuara dan tidak berlebihan.

2) Hukuman

Hukuman pengurangan nilai dijatuhkan kepada Pesilat karena:

- a) Faktor kesalahan dalam rincian gerakan dan jurus.
Pengurangan nilai 0.01 (oleh Juri) dikenakan kepada Pesilat setiap yang bersangkutan melakukan:
 - (1) Kesalahan dalam rincian gerak.
 - (2) Kesalahan urutan rincian gerak.
 - (3) Ada Gerakan yang tertinggal (tidak ditampilkan).
- b) Pengurangan 0.50 oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri dikarenakan:
 - (1) Penampilan melebihi atau kekurangan dari toleransi waktu >5 detik s/d 10 detik.
 - (2) Penampilan keluar gelanggang 10 m x 10 m.
 - (3) Pakaian tidak sesuai aturan.
 - (4) Manahan gerakan lebih dari 5 (lima) detik.

3) Undur Diri

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

4) Diskualifikasi

- a) Tidak dapat menunjukkan surat keterangan sehat sebelum pertandingan di mulai.
- b) Penilaian terhadap peserta menjadi batal, bila setelah berakhirnya penampilan didapati bahwa ada Jurus yang tidak diperagakan atau memperagakan urutan Jurus yang salah oleh Pesilat.
- c) Penampilan melebihi atau kekurangan dari toleransi waktu >10 detik.
- d) Pesilat memakai pakaian yang tidak sesuai dengan ketentuan pertandingan.
- e) Pesilat tidak dapat melanjutkan penampilannya karena kesalahannya sendiri.

a. Penilaian

1) Penilaian

- a) Penilaian dinilai menggunakan skala dari 9.00 hingga 10.00.
- b) Sistem akan menghitung nilai median dari semua Juri.
- c) Median adalah nilai tengah dalam serangkaian angka yang diberikan, dalam skenario ini akan menjadi nilai tengah dari 6 (enam) Juri.

2) Memutuskan Skor Seri

Jika skornya sama, pemenang akan ditentukan sesuai:

- a) Nilai hukuman lebih rendah
- b) Waktu terdekat dengan:
 - (1) 1.30 (satu menit tiga puluh detik) menit (Penyisihan dan Semi Final).
 - (2) 3 (tiga) menit (Final).
- c) Standar Deviasi
 - (1) 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.
 - (2) Pesilat Regu yang memiliki nilai Standar Deviasi lebih rendah dinyatakan sebagai pemenang.
- d) Undian
 - (1) Jika standar deviasi masih sama, maka penetapan pemenang dilakukan dengan cara undian.
 - (2) Undian dilaksanakan oleh Ketua Pertandingan, Dewan Pengawas/ Wasit - Juri, dan disaksikan oleh kedua Pelatih Jurus Regu.

F. FORMAT PERTANDINGAN

1. Pertandingan cabang olahraga Pencak silat pada penyelenggaraan PORNAS XVII KORPRI 2025, sesuai dengan peraturan pertandingan Pencak silat tahun 2025.
2. Kategori yang dipertandingan adalah kategori "JURUS" putra dan putri:

3. Kategori **Jurus Tunggal**:

Sistem dan Tahapan Pertandingan

- 1) Pertandingan menggunakan Sistem Gugur.
- 2) Babak Penyisihan 1 dan penyisihan 2 tampilan menggunakann Jurus Tangan Kosong.
- 3) Babak Perempat Final tampilan menggunakan Jurus Senjata.
- 4) Babak Semifinal tampilan bisa menggunakan Jurus Tangan Kosong atau Jurus Senjata. Tampilan Jurus dan urutan penampilan diundi dan ditentukan oleh pemenang undian.
 - 5) Babak Final menampilkan Jurus Tunggal secara lengkap, urutan penampilan diundi dan ditentukan urutannya oleh pemenang undian.
 - 6) Nomor Jurus Tunggal minimal diikuti 3 (tiga) Peserta, bila hanya terdapat 2 (dua) peserta tetap dipertandingkan tetapi perolehan medali tidak dihitung.

c. Waktu Pertandingan/ Penampilan

- 1) Penyisihan Jurus Tangan Kosong waktu 1.20 (satu menit dua puluh detik) menit, diakhiri Teknik guntingan setelah tendangan kuda.
- 2) Semi Final Jurus Senjata waktu 1.40 (satu menit empat puluh detik) menit, dimulai dari berdiri memegang golok di tengah gelanggang.
- 3) Final Jurus Tunggal lengkap waktu 3.00 (tiga) menit.

4. Kategori **Jurus Bebas** :

1. Sistem dan Tahapan Pertandingan

- 1) Pertandingan menggunakan Sistem Gugur.
- 2) Babak Penyisihan 1 dan penyisihan 2 tampilan menggunakann Jurus Tangan Kosong.
- 3) Babak Perempat Final tampilan menggunakan Jurus Senjata.
- 4) Babak Semifinal tampilan bisa menggunakan Jurus Tangan Kosong atau Jurus Senjata. Tampilan Jurus dan urutan penampilan diundi dan ditentukan oleh pemenang undian.
- 5) Babak Final menampilkan Jurus Tunggal Bebas secara lengkap, urutan penampilan diundi dan ditentukan urutannya oleh pemenang undian.
- 6) Nomor Jurus Tunggal Bebas minimal diikuti 3 (tiga) Peserta, bila hanya terdapat 2 (dua) peserta tetap dipertandingkan tetapi perolehan medali tidak dihitung.

2. Waktu Pertandingan/ Penampilan

- 1) Penyisihan sampai dengan Semi Final durasi waktu penampilan adalah maksimal 1.30 (satu menit tiga puluh detik) menit.
- 2) Final durasi waktu penampilan adalah maksimal 3.00 (tiga) menit

5. Kategori **Jurus Ganda**

a) Sistem dan Tahapan Pertandingan

- 1) Pertandingan menggunakan Sistem Gugur.
- 2) Babak Penyisihan 1 dan Penyisihan 2 tampilan menggunakann Jurus Tangan Kosong.
- 3) Babak Perempat Final tampilan menggunakan Jurus Senjata.
- 4) Babak Semifinal tampilan bisa menggunakan Jurus Tangan Kosong atau Jurus Senjata. Tampilan Jurus dan urutan penampilan diundi dan ditentukan oleh pemenang undian.
- 5) Babak Final Menampilkan Jurus Ganda secara lengkap, urutan penampilan diundi dan ditentukan urutannya oleh pemenang undian.
- 6) Nomor Jurus Ganda minimal diikuti 3 (tiga) Peserta, bila hanya terdapat 2 (dua) peserta tetap dipertandingkan tetapi perolehan medali tidak dihitung.

b) Waktu Pertandingan/ Penampilan

- 1) Penyisihan s.d Semi Final waktu:
 - (a) Jurus Tangan Kosong: 1.30 (satu menit tiga puluh detik).
 - (b) Jurus Senjata: 1.30 (satu menit tiga puluh detik).
- 2) Final Jurus Ganda Lengkap waktu 3.00 (tiga) menit

6. Kategori **Jurus Regu:**

a. Sistem dan Tahapan Pertandingan

- 1) Pertandingan menggunakan Sistem Gugur.
- 2) Babak Penyisihan 1 dan penyisihan 2 tampilan menggunakann Jurus Regu I (Jurus 1 s.d 6).
- 3) Babak Perempat Final tampilan menggunakan Jurus Regu II (Jurus 7 s.d 12).
- 4) Babak Semifinal tampilan bisa menggunakan Jurus Regu I (Jurus 1 s.d 6) atau Jurus Regu II (Jurus 7 s.d 12). Tampilan Jurus dan urutan penampilan diundi dan ditentukan oleh pemenang undian.

- 5) Babak Final Menampilkan Jurus Regu secara lengkap, urutan penampilan diundi dan ditentukan urutannya oleh pemenang undian.
 - 6) Nomor Jurus Regu minimal diikuti 3 (tiga) Peserta, bila hanya terdapat 2 (dua) peserta tetap dipertandingkan tetapi perolehan medali tidak dihitung.
- b. Waktu Pertandingan/ Penampilan
- 1) Penyisihan s.d Semi Final waktu:
 - (a) Jurus Regu I (Jurus 1 s.d 6) 1.30 (satu menit tiga puluh detik).
 - (b) Jurus Regu II (Jurus 7 s.d 12)1.30 (satu menit tiga puluh detik).
 - 2) Final Jurus Regu Lengkap waktu 3.00 (tiga) menit

G. PERALATAN & PERLENGKAPAN PERTANDINGAN

Pertandingan Pencak Silat kategori Jurus menggunakan matras standar PB IPSI dengan ukuran 10 m X 10 m, ketebalan 5 cm, permukaan rata, tidak licin, warna dasar hijau terang, garis berwarna putih, dipasang di lantai dan/atau panggung dengan mengikuti ketentuan sebagai berikut:

- a. Untuk kategori Jurus Tunggal, Ganda, Regu, Tunggal Bebas, bidang gelanggang berbentuk segi empat bujur sangkar dengan ukuran 10 m X 10 m berwarna hijau dan garis berwarna putih selebar 5 cm kearah dalam.
- b. Sudut Pesilat adalah ruang pada sudut bujur sangkar (*coach box*) yang saling berhadapan di ujung sisi matras kanan dan kiri (gambar nomor 3 dan 4) dari meja pertandingan, rincian sebagai berikut:
 - 1) Sudut berwarna kuning (3 dan 4) merupakan sudut netral.
 - 2) Sudut berwarna biru (2) merupakan sudut yang ditempati oleh Pesilat dari sudut biru.
 - 3) Sudut berwarna merah (1) merupakan sudut yang ditempati oleh Pesilat dari sudut merah.
 - 4) Gambar nomor (5) Kotak Pelatih sudut biru, nomor (6) Kotak Pelatih sudut merah
 - 5) Gambar gelanggang Kategori Jurus:

GELANGGANG KATEGORI JURUS



1. Perlengkapan Gelanggang

Perlengkapan utama gelanggang yang wajib disediakan terdiri dari:

- a. Matras Ketebalan 5 cm Standar PB IPSI;
- b. Gong & Pemukul (manual/otomatis);
- c. Lampu Babak;
- a. Lampu Hasil;
- b. Mikrofon;
- c. Stopwatch;
- d. Air Horn;
- e. Meja;
- f. Kursi;
- g. Pulpen;
- h. Laptop Scoring Digital;
- i. Printer Mesin Foto Copy;
- j. Kotak Pelatih;
- k. Layar & Proyektor;
- l. Mesin Timbang;
- m. Body Protector;
- n. Ember;
- o. Kaset;
- p. Alat pel;
- q. Podium Pemenang;
- r. Timer Hitung Mundur;
- s. Tempat penyimpanan senjata golok dan toya di gelanggang untuk Jurus Tunggal;

- t. Tempat penyimpanan senjata yang telah diperiksa oleh Wasit/Juri untuk Jurus Tunggal dan Ganda;
- u. Alat Ukur Meteran; dan
- v. Peluit.

1. Jurus Tunggal

d. Perlengkapan Bertanding

1) Pakaian

- a) Pesilat harus memakai seragam Pencak Silat warna polos standar IPSI, tanpa garis, atau bordir pribadi selain yang diijinkan secara khusus oleh IPSI. Panjang lengan maksimal 5 cm di atas pergelangan tangan. Panjang celana maksimal 5 cm di atas mata kaki. Lebar lingkaran lengan baju dan celana diukur dari pergelangan tangan atau kaki minimal 5 cm.
- b) Logo IPSI di dada kanan, dan (daerah) di dada kiri. Logo tidak boleh melebihi diameter 10 cm.
- c) 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.
- d) Lambang provinsi/instansi atau bendera provinsi/instansi akan dikenakan di lengan kiri seragam.
- e) Lengan baju dan celana tidak boleh digulung.
- f) Nama provinsi/instansi 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.
- g) Pesilat Putri yang berhijab menggunakan jilbab warna hitam.
- h) Pesilat yang bertanding dalam Jurus Tunggal harus melengkapi pakaiannya dengan satu set ikat kepala dan kain samping satu motif.

2) Senjata

Golok atau parang untuk, terbuat dari logam, tidak tajam dan tidak runcing dengan ukuran antara 30 - 40 cm. Toya terbuat dari rotan dengan ukuran panjang antara 150 - 180 cm, dengan garis tengah 2,5 - 3,5 cm.

e. Tata Cara Pertandingan

- 1) Pakaian yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disetujui oleh kedua ofisial selanjutnya disahkan oleh Pengawas Wasit Juri/Dewan Wasit Juri.

- 2) Senjata yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disetujui oleh kedua ofisial selanjutnya disahkan oleh Pengawas Wasit Juri/Dewan Wasit Juri, kemudian diletakkan pada tempat senjata yang disediakan oleh Panitia Penyelenggara.
- 3) Pakaian dan Senjata yang telah disahkan oleh Pengawas Wasit Juri/Dewan Wasit Juri bersifat Final dan mengikat.
- 4) Pemeriksaan wajah dilakukan tanpa menggunakan kosmetik atau riasan. Untuk peserta putra dan putri diharapkan tampil sewajarnya, sesuai dengan ketentuan yang berlaku guna memastikan objektivitas penilaian dan pemeriksaan.
- 5) Pelaksanaan pertandingan didahului dengan masuknya para Juri dari sebelah kanan Ketua Pertandingan dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas penjurian kepada Ketua Pertandingan, kemudian para Juri mengambil tempat yang telah ditentukan.
- 6) Pesilat yang akan melakukan penampilan, memasuki gelanggang dari sudut masing-masing, memberi hormat kepada Ketua Pertandingan dan juri selanjutnya melakukan jurus pembuka 5 (lima) – 10 (sepuluh) gerakan dan kembali kesudut masing-masing.
- 7) Penampilan pertama dilakukan oleh Pesilat sudut biru dan dilanjutkan Pesilat sudut merah. Babak semifinal akan dilakukan undian untuk menentukan urutan penampilan dan pemilihan jurus. Babak final undian dilakukan untuk menentukan urutan penampilan.
- 8) Sebelum penampilan dimulai, Ketua Pertandingan memberi isyarat kepada para Juri, Pengamat Waktu dan Aparat Pertandingan lainnya agar bersiap untuk memulai tugas.
- 9) Penampilan diawali dan diakhiri dengan bunyi gong/tanda lainnya.
- 10) Setelah waktu penampilan berakhir, Pesilat memberi hormat kepada Juri dan Ketua Pertandingan dari titik tengah gelanggang, dan selanjutnya meninggalkan gelanggang kembali kesudut masing-masing.
- 11) Para Juri mengurangi nilai berdasarkan kesalahan dan memberikan nilai kemantapan.
- 12) Pengamat Waktu mencatat, menandatangani dan segera diumumkan untuk diketahui oleh Juri yang bertugas.
- 13) Keputusan pemenang diumumkan dengan kedua Pesilat berada di tengah gelanggang.
- 14) Setelah selesai perhitungan, para Juri meninggalkan tempatnya secara tertib menuju Ketua Pertandingan, memberi hormat dan melaporkan tentang selesainya pelaksanaan tugas. Selanjutnya para Juri meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan.

2. JURUS Tunggal Bebas

a. Perlengkapan Bertanding

1) Pakaian

- a) Pesilat harus memakai seragam Pencak Silat warna polos standar IPSI, tanpa garis, atau bordir pribadi selain yang diijinkan secara khusus oleh IPSI. Panjang lengan maksimal 5 cm di atas pergelangan tangan. Panjang celana maksimal 5 cm di atas mata kaki. Lebar lingkaran lengan baju dan celana diukur dari pergelangan tangan atau kaki minimal 5 cm.
- b) Logo IPSI di dada kanan, dan (daerah) di dada kiri. Logo tidak boleh melebihi diameter 10 cm.
- c) 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.
- d) Lambang provinsi atau bendera provinsi akan dikenakan di lengan kiri seragam.
- e) Lengan baju dan celana tidak boleh digulung.
- f) 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.
- g) Pesilat Putri yang berhijab menggunakan jilbab warna hitam.
- h) Pesilat yang bertanding dalam Jurus Tunggal harus melengkapi pakaiannya dengan satu set ikat kepala dan kain samping satu motif.
- i) Pesilat yang bertanding dalam Jurus Tunggal Bebas harus melengkapi pakaiannya dengan satu set ikat kepala dan kain samping satu motif.

2) Senjata

Pesilat diwajibkan menggunakan maksimal 5 (lima) pilihan senjata Nusantara, yaitu diantara:

- a) Celurit, panjang antara 30 cm hingga 40 cm;
- b) Keris, tidak termasuk pegangan, panjang bilah antara 30 cm hingga 40 cm;
- c) Pecut;
- d) Pisau Belati, panjang antara 15 cm hingga 20 cm;
- e) Trisula, panjang antara 30 cm hingga 40 cm;
- f) Kerambit;
- g) Kipas;
- h) Kujang;
- i) Parang Panjang, Panjangnya tidak boleh lebih dari 60 cm;
- j) Badik;

- k) Belati;
- l) Sewar;
- m) Lading;
- n) Sikin; dan
- o) Rencong.

H. Tata Cara Pertandingan

- 1) Pakaian yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disetujui oleh kedua official selanjutnya disahkan oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri.
- 2) Senjata yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disetujui oleh kedua official selanjutnya disahkan oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri, kemudian diletakkan pada tempat senjata yang disediakan oleh Panitia Penyelenggara.
- 3) Pakaian dan Senjata yang telah disahkan oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri bersifat Final dan mengikat.
- 4) Pemeriksaan wajah dilakukan tanpa menggunakan kosmetik atau riasan. Untuk peserta putra dan putri diharapkan tampil sewajarnya, sesuai dengan ketentuan yang berlaku guna memastikan objektivitas penilaian dan pemeriksaan.
- 5) Pelaksanaan pertandingan didahului dengan masuknya para Juri dari sebelah kanan Ketua Pertandingan dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas penjurian kepada Ketua Pertandingan, kemudian para Juri mengambil tempat yang telah ditentukan.
- 6) Pesilat yang akan melakukan penampilan, memasuki gelanggang dari sudut masing-masing, memberi hormat kepada Ketua Pertandingan dan Juri selanjutnya melakukan jurus pembuka 5 (lima) – 10 (sepuluh) gerakan dan kembali kesudut masing-masing.
- 7) Penampilan pertama dilakukan oleh Pesilat sudut biru dan dilanjutkan Pesilat sudut merah. Babak semifinal akan dilakukan undian untuk menentukan urutan penampilan dan pemilihan jurus. Babak final undian dilakukan untuk menentukan urutan penampilan.
- 8) Sebelum penampilan dimulai Ketua Pertandingan memberi isyarat kepada para Juri, Pengamat Waktu dan Aparat Pertandingan lainnya agar bersiap untuk memulai tugas.
- 9) Penampilan diawali dan diakhiri dengan bunyi gong/tanda lainnya.
- 10) Setelah waktu penampilan berakhir, Pesilat memberi hormat kepada Juri dan Ketua Pertandingan dari titik tengah gelanggang, dan selanjutnya meninggalkan gelanggang kembali kesudut masing-masing.
- 11) Para Juri kemudian memberikan penilaian untuk penampilan yang baru saja berlangsung selama 10 (sepuluh) detik.

- 12) Pengamat waktu mencatat dan menandatangani dan segera diumumkan untuk diketahui oleh Juri yang bertugas.
- 13) Keputusan pemenang diumumkan dengan kedua Pesilat berada di tengah gelanggang.
- 14) Setelah selesai perhitungan, para Juri meninggalkan tempatnya secara tertib menuju Ketua Pertandingan, memberi hormat dan melaporkan tentang selesainya pelaksanaan tugas. Selanjutnya para Juri meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan.

3. Jurus Ganda

a. Perlengkapan Bertanding

1) Pakaian

- a) Pesilat harus memakai seragam Pencak Silat warna polos standar IPSI, tanpa garis, atau bordir pribadi selain yang diijinkan secara khusus oleh IPSI. Panjang lengan maksimal 5 cm di atas pergelangan tangan. Panjang celana maksimal 5 cm di atas mata kaki. Lebar lingkaran lengan baju dan celana diukur dari pergelangan tangan atau kaki minimal 5 cm.
- b) Logo IPSI di dada kanan, dan (daerah) di dada kiri. Logo tidak boleh melebihi diameter 10 cm.
- c) 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.
- d) Lambang provinsi atau bendera provinsi akan dikenakan di lengan kiri seragam.
- e) Lengan baju dan celana tidak boleh digulung.
- f) 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.
- g) Pesilat Putri yang berhijab menggunakan jilbab warna hitam.
- h) Pesilat yang bertanding dalam Jurus Tunggal harus melengkapi pakaiannya dengan satu set ikat kepala dan kain samping satu motif.
- i) Pesilat yang bertanding dalam Jurus Ganda harus melengkapi pakaiannya dengan satu set ikat kepala dan kain samping satu motif.

2) Senjata

a) Senjata Wajib

- (1) Golok atau Parang untuk Usia Dini dan Pra-Remaja, terbuat dari logam atau kayu, tidak tajam dan tidak runcing dengan ukuran antara 20 - 30 cm. Toya terbuat dari rotan dengan ukuran panjang antara 100 - 150 cm dengan garis tengah 1,5 - 2,5 cm.
- (2) Golok atau Parang untuk Remaja, Dewasa dan Master, terbuat dari logam, tidak tajam dan tidak runcing dengan ukuran antara 30 - 40 cm. Toya terbuat dari rotan dengan ukuran panjang antara 150 - 180 cm, dengan garis tengah 2,5 - 3,5 cm.

b) Senjata Tambahan

Pesilat diwajibkan menggunakan 1 (satu) pilihan Senjata Nusantara, yaitu:

- (1) Celurit, Panjang antara 30 - 40 cm;
- (2) Keris, Tidak termasuk pegangan, Panjang bilah antara 30 - 40 cm;
- (3) Pecut;
- (4) Pisau Belati, Panjang antara 15 - 20 cm;
- (5) Trisula, Panjang antara 30 - 40 cm;
- (6) Kerambit ;
- (7) Kipas;
- (8) Kujang;
- (9) Parang Panjang, Panjangnya tidak boleh lebih dari 60 cm;
- (10) Badik;
- (11) Belati;
- (12) Sewar;
- (13) Lading;
- (14) Sikin; dan
- (15) Rencong.

c) Tata Cara Pertandingan

- a) Pakaian yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disetujui oleh kedua ofisial selanjutnya disahkan oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri.
- b) Senjata yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disetujui oleh kedua ofisial selanjutnya disahkan oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri, kemudian diletakkan pada tempat senjata yang disediakan oleh Panitia Penyelenggara.

- c) Pakaian dan Senjata yang telah disahkan oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri bersifat Final dan mengikat.
- d) Pemeriksaan wajah dilakukan tanpa menggunakan kosmetik atau riasan. Untuk peserta putra dan putri diharapkan tampil sewajarnya, sesuai dengan ketentuan yang berlaku guna memastikan objektivitas penilaian dan pemeriksaan.
- e) Pelaksanaan pertandingan didahului dengan masuknya para Juri dari sebelah kanan Ketua Pertandingan dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas penjurian kepada Ketua Pertandingan, kemudian para Juri mengambil tempat yang telah ditentukan.
- f) Pesilat yang akan melakukan penampilan, memasuki gelanggang dari sudut masing-masing, Memberi hormat kepada Ketua Pertandingan dan Juri selanjutnya melakukan jurus pembuka 5 (lima) – 10 (sepuluh) gerakan dan kembali kesudut masing-masing.
- g) Penampilan pertama dilakukan oleh Pesilat sudut biru dan dilanjutkan Pesilat sudut merah. Babak semifinal akan dilakukan undian untuk menentukan urutan penampilan dan pemilihan jurus. Babak final undian dilakukan untuk menentukan urutan penampilan.
- h) Sebelum penampilan dimulai Ketua Pertandingan memberi isyarat kepada para Juri, Pengamat Waktu dan Aparat Pertandingan lainnya agar bersiap untuk memulai tugas.
- i) Penampilan diawali dan diakhiri dengan bunyi gong/tanda lainnya.
- j) Setelah waktu penampilan berakhir, Pesilat memberi hormat kepada Juri dan Ketua Pertandingan dari titik tengah gelanggang, dan selanjutnya meninggalkan gelanggang kembali kesudut masing-masing.
- k) Para Juri kemudian memberikan penilaian untuk penampilan yang baru saja berlangsung selama 10 (sepuluh) detik.
- l) Pengamat Waktu mencatat, menandatangani dan segera diumumkan untuk diketahui oleh Juri yang bertugas.
- m) Keputusan pemenang diumumkan dengan kedua Pesilat berada di tengah gelanggang.
- n) Setelah selesai perhitungan, para Juri meninggalkan tempatnya secara tertib menuju Ketua Pertandingan, memberi hormat dan melaporkan tentang selesainya pelaksanaan tugas. Selanjutnya para Juri meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan.

4. Jurus Regu

c. Perlengkapan Bertanding

1) Pakaian

- a) Pesilat harus memakai seragam Pencak Silat warna hitam polos standar IPSI, tanpa garis, atau bordir pribadi selain yang diijinkan secara khusus oleh IPSI. Panjang lengan maksimal 5 cm di atas pergelangan tangan. Panjang celana maksimal 5 cm di atas mata kaki. Lebar lingkaran lengan baju dan celana diukur dari pergelangan tangan atau kaki minimal 5 cm.
- b) Logo IPSI di dada kanan, dan (daerah) di dada kiri. Logo tidak boleh melebihi diameter 10 cm.
- c) 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.
- d) Lambang provinsi atau bendera provinsi akan dikenakan di lengan kiri seragam.
- e) Lengan baju dan celana tidak boleh digulung.
- f) 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.
- g) Pesilat Putri yang berhijab menggunakan jilbab warna hitam.
- h) Pesilat yang bertanding dalam kategori Jurus Regu, mereka harus melengkapi pakaiannya dengan sabuk putih selebar 10 cm, dililitkan di pinggang, dan tidak diikat. Baju Pencak Silat tidak boleh dimasukkan ke dalam celana Pencak Silat.

d. Tata Cara Pertandingan

- 1) Pakaian yang akan dipergunakan sudah diperiksa dan disetujui oleh kedua ofisial selanjutnya disahkan oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri.
- 2) Pakaian yang telah disahkan oleh Pengawas/Dewan Wasit Juri bersifat Final dan mengikat.
- 3) Pelaksanaan pertandingan didahului dengan masuknya para Juri dari sebelah kanan Ketua Pertandingan dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas penjurian kepada Ketua Pertandingan, kemudian para Juri mengambil tempat yang telah ditentukan.
- 4) Pemeriksaan wajah dilakukan tanpa menggunakan kosmetik atau riasan. Untuk peserta putra dan putri diharapkan tampil sewajarnya, sesuai dengan ketentuan yang berlaku guna memastikan objektivitas penilaian dan pemeriksaan.

- 5) Pesilat yang akan melakukan penampilan, memasuki gelanggang dari sudut masing-masing, memberi hormat kepada Ketua Pertandingan dan Juri selanjutnya melakukan jurus pembuka 5 (lima) – 10 (sepuluh) gerakan dan kembali kesudut masing-masing.
- 6) Penampilan pertama dilakukan oleh Pesilat sudut biru dan dilanjutkan Pesilat sudut merah. Babak semifinal akan dilakukan undian untuk menentukan urutan penampilan dan pemilihan jurus. Babak final undian dilakukan untuk menentukan urutan penampilan.
- 7) Sebelum penampilan dimulai Ketua Pertandingan memberi isyarat kepada para Juri, Pengamat Waktu dan Aparat Pertandingan lainnya agar bersiap untuk memulai tugas.
- 8) Penampilan diawali dan diakhiri dengan bunyi gong/tanda lainnya.
- 9) Setelah waktu penampilan berakhir, Pesilat memberi hormat kepada Juri dan Ketua Pertandingan dari titik tengah gelanggang, dan selanjutnya meninggalkan gelanggang kembali kesudut masing-masing.
- 10) Para Juri mengurangi nilai berdasarkan kesalahan dan memberikan nilai kemantapan.
- 11) Pengamat waktu mencatat dan menandatangani dan segera diumumkan untuk diketahui oleh Juri yang bertugas.
- 12) Keputusan pemenang diumumkan dengan kedua Pesilat berada di tengah gelanggang.
- 13) Setelah selesai perhitungan, para Juri meninggalkan tempatnya secara tertib menuju Ketua Pertandingan, memberi hormat dan melaporkan tentang selesainya pelaksanaan tugas. Selanjutnya para Juri meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan.

I. TECHNICAL DELEGATE

Nama : Prof. Dr. Johansyah Lubis, M.Pd.
No. HP : 081285930067
Email : johansyah8886@yahoo.co.id