



TECHINCAL HANDBOOK KEJURNAS FESPATI 2024 JAWA TENGAH





KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Salam Olahraga!

Berdasarkan rapat rakornas FESPATI di tanggal 23 Desember 2023 di Klaten, Jawa Tengah serta di sahkan pada Rakernas FESPATI tahun 2024 salah satunya terkait penyelenggaraan event tahunan Inorga FESPATI. Diputuskan tentang penyelenggaraan Kejuaraan Nasional (KEJURNAS) FESPATI tahun 2024 yang bertempat di Klaten – Jawa Tengah.

KEJURNAS kali ini memiliki tema “**Bangkit Negeri, Raih Prestasi**” Demi terselenggaranya dengan baik pelaksanaan KEJURNAS FESPATI Tahun 2024, berdasarkan SK No. 057/FESPATI-PENGNAS/S.JEN-2/SK-NAS/02/2024 maka telah disusun dan diterbitkan berbagai kebijakan, pedoman, dan peraturan teknis pelaksanaan, salah satunya adalah Peraturan Teknis Penyelenggaraan Perlombaan atau *Technical Handbook* Federasi Seni Panahan Tradisional Indonesia (FESPATI), untuk menjadi panduan bagi para peserta dan penyelenggara perlombaan KEJURNAS FESPATI berdasarkan peraturan/ketentuan Induk Organisasi Olahraga Federasi Seni Panahan Tradisional Indonesia (FESPATI) atas persetujuan Technical Delegate kami.

Semoga Buku Peraturan Teknis Pertandingan/Perlombaan Jenis Olahraga KEJURNAS FESPATI Tahun 2024 Jawa Tengah ini dapat menjadi pegangan dan acuan bagi para peserta dan penyelenggara, sehingga seluruh pelaksanaan perlombaan Panahan (Fespati) pada KEJURNAS FESPATI Tahun 2024 Jawa Tengah dapat berlangsung dengan lancar, tertib, aman, dan sukses.



Pengurus Nasional FESPATI Ketua Umum

(Imran Taufik)



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

i

DAFTAR ISI

ii

A. 1

1. 1

2. 3

3. 3

B. INFORMASI TEKNIS

4

1. 4

2. 4

3. 4

4. 4

5. 4

6. 5

7. 5

TANTANGAN TARGET

A. 6

B. 6

C. 7

D. 9

E. 10

F. 11

G. 12

H. 12

I. 13

TANTANGAN BERKUDA

A. 15

B. 15

C. 15

D. 17

E. 19

F. 20

15



A. SUSUNAN PENGURUS

1. PERSONALIA PENGURUS NASIONAL FESPATI

- a) DEWAN PELINDUNG :
 - 1) KEMENPORA
 - 2) KETUA KORMI PUSAT
 - 3) KEMDIKBUD
 - 4) KEMENPAREKRAF
 - 5) KAPOLRI
 - 6) PANGLIMA TNI

- b) DEWAN PEMBINA :
 - 1) H. Hayono Isman
 - 2) Teguh Muhammad Arifin
 - 3) Sarkiwan Aditya

- c) DEWAN PAKAR :
 - 1) Muhammad Muzammil
 - 2) Robert Onnot
 - 3) Supriyono

- d) DEWAN PENGAWAS :
 - 1) Zulkarnaen
 - 2) Dodi IP
 - 3) Ading Nurjaman
 - 4) Sena Pradika
 - 5) Pamrakarsa Dondi
 - 6) Grefhy Rectaurie

Ketua Umum	: Imran Taufik
Sekretaris Jendral	: Ibnu Sabil
Wakil Sekretaris	: Bambang Ismail T.
Wakil Sekertaris II	: Rivid Huaida
Wakil Sekertaris III	: Reza
Bendahara Umum	: Agus Kusmeji
Wakil Bendahara	: Nino Afriano



Bidang-Bidang;

Kabid. Organisasi Daerah & Luar Negeri	: Septriyanto
Wakabid. Organisasi Daerah & Luar Negeri I	: Budi Fitriansyah
Wakabid. Organisasi Daerah & Luar Negeri II	: Deny Arwinto
Kabid. Pelatihan	: Hikmatiar Robbani
Kadiv. Pelatihan Horsebow	: Stock Lisnia Rahmad Akbar
Kadiv. Pelatihan HBA	: Haryanto Bilal Z. M. Mardiansyah
Kadiv. Pelatihan Busur Tradisi dan Rekreasi	: Yusuf Maulana
Kabid. Pembina dan Prestasi	: Rohani
Wakabid. Pembinaan & Prestasi	: Citra Karyati
Kabid. Perlombaan & Perwasitan	: Nasir Anas
Wakabid. Perlombaan & Perwasitan I	: Asep Jaenudin
Wakabid. Perlombaan & Perwasitan II	: Adityo Pamungkas
Wakabid. Perlombaan & Perwasitan III	: Larizi Kusuma Negara
Kabid. Penelitian & Pengembangan	: Normandy Yusuf
Wakabid. Penelitian & Pengembangan I	: Syahrul Ramadhan
Wakabid. Penelitian & Pengembangan II	: Rigaluh Tanresia
Kabid. Humas & Media	: Agus Triwono
Wakabid. Humas & Media I	: Panca
Wakabid. Humas & Media II	: Prawira Dijaya
Wakabid. Humas & Media III	: Heni Suryani
Wakabid. Humas & Media IV	: Lies Indria Permana
Kabid. Dana & Usaha	: Entis Sutisna
Wakabid. Dana & Usaha I	: Safar Ahmad
Kabid. Hukum dan Advokasi	: M Numan Sumantri



2. PANITIA BESAR PERLOMBAAN KEJURNAS FESPATI JAWA TENGAH 2024

Pembina	: Imran Taufik (Ketua Umum Pengnas FESPATI)
Penanggung Jawab	: Nasir Anas (Kabid. Perlombaan & Perwasitan Pengnas FESPATI)
Ketua Umum	: Haryanto Bilal Z. M. (Kadiv. Kepelatihan HBA Nasional)
Sekretaris Umum	: Mukhlas Ariesta Sapron
Bendahara Umum	: Sayyid Hanavi
Koordinator Target Archery	: Aria Arif Agust Prasetia Sukirno
1) Koord Veneu jarak 10m	: Anang
2) Koord Veneu Jarak 20m	: Iput
3) Koord Veneu Jarak 50m	: Maryanto
4) Koor Veneu Jemparing	: Umar
5) Koord. Venue Berkuda	: Azis Aji
Koor. Database Kepesertaan	: Agung Yuniarto
Koor. Perlengkapan Umum	: Ugik Hernawan Eka Kurniawan
Koor. Venue & Media Promo	: Reza Budi
Koor. Akomodasi & Transport	: Tri Haryanto
Koordinator Humas & Media	: Yusuf Ardianto Thomas Widhiantoro Dwi Priyono Putro
Koordinator Bazar & Sponsor	: Latief Sakti Hidayat
Koord. Tantangan Berkuda	: Restu Pramayoga dr. Galeh

3. Komite Wasit Pertandingan

Technical Delegate	: Larizy Kusuma
Chief of judge	: Adityo Pamungkas Asep jaenudin



B. INFORMASI TEKNIS

1. Technical Meeting

Tanggal & Waktu	: 23 Agustus 2024, Pukul 16.00-selesai
Peserta	: Official Perwakilan Provinsi
Lokasi	: Aula Ayub Camp

2. Peserta

Jumlah Peserta	: 29 Provinsi
Kuota Peserta	: 83 Pegiat + 5 Official/Daerah
Kuota Tuan Rumah	: 166 Pegiat + 6 Official
Total Peserta	: 2490 Pegiat + 146 Official

3. Biaya Pendaftaran

Pegiat Tantangan Target	: Rp. 200.000 (<i>Dua Ratus Ribu Rupiah</i>)
Pegiat Tantangan Berkuda*	: Rp. 350.000 (<i>Tiga Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah</i>)
Official	: Rp. 50.000 (<i>Lima Puluh Ribu Rupiah</i>)

Note:

*Pegiat membawa kuda sendiri tidak disediakan panitia

4. Mekanisme Pendaftaran

Pendaftaran pegiat, official, dan pelatih untuk Kejurnas FESPATI Tahun 2024 Jateng didaftarkan oleh official masing-masing Pengda, dengan mengirimkan :

- Surat Keputusan dari Pengda mengenai daftar pegiat, official dan pelatih utusan pengda yang bersangkutan
- Form isian list pegiat, official, pelatih. Form dapat diakses di: https://s.id/kejurnas_2024
- Rekap hasil Kejuaraan Daerah
- Pembayaran biaya pendaftaran dikirim melalui rekening : Bank Jateng a/n FESPATI PROVINSI JAWA TENGAH 3015311141
- Mengirimkan Bukti transfer pendaftaran Pengda
- Dokumen-dokumen dikirimkan melauai email konfirmasi pendaftaran via Whatsapp Hanavi (0821-1500-2816)
- Batas akhir Pengda menyerahkan semua berkas pendaftaran dan transfer biaya pendaftaran adalah Tanggal **31 Juli 2024**

5. Panitia dan Wasit

Area Tantangan Target	: 10 Panitia + 17 Wasit + 28 Scorer
Area Tantangan Berkuda	: 5 Panitia + 2 Wasit + 5 Scorer



6. Kategori Perlombaan:

- a) Horsebow Individu Umum
- b) Horsebow Individu Pelajar
- c) Jemparingan Fespati individu Umum
- d) Horsebow Tantangan Berkuda Umum

7. Medali yang diperebutkan

Medali	Medali yang Diperebutkan
Emas	10 Medali
Perak	10 Medali
Perunggu	10 Medali
Harapan 1	10 Medali





TANTANGAN TARGET

KEJURNAS FESPATI 2024 JAWA TENGAH





A. WAKTU DAN TEMPAT KEGIATAN

Hari, Tanggal : Sabtu-Minggu, 24-25 Agustus 2024

Tempat : Ayub Camp, Klaten – Jawa tengah

B. KATEGORI TARGET ARCHERY

1. Kategori Pertandingan

No	Kategori	Jarak
1	Individu Umum Putra	50 m
2	Individu Umum Putri	50 m
3	Individu Pelajar U-18 Putra	20 m
4	Individu Pelajar U-18 Putri	20 m
5	Individu Pelajar U-12 Putra	10 m
6	Individu Pelajar U-12 Putri	10 m
7	Jemparingan Fespati Umum Putra	30 m
8	Jemparingan Fespati Umum Putri	25 m
9	Horseback Archery Abilasa Style	-
10	Horseback Archery Supersemar Style	-

2. Medali

No	Kategori	Jumlah
1	Individu Umum Putra	1 set
2	Individu Umum Putri	1 set
3	Individu Pelajar U-18 Putra	1 set
4	Individu Pelajar U-18 Putri	1 set

5	Individu Pelajar U-12 Putra	1 set
6	Individu Pelajar U-12 Putri	1 set
7	Jemparingan Fespati Umum Putra	1 set
8	Jemparingan Fespati Umum Putri	1 set
9	Horseback Archery Panca Abilasa Style	1 set
10	Horseback Archery Supersemar Style	1 set

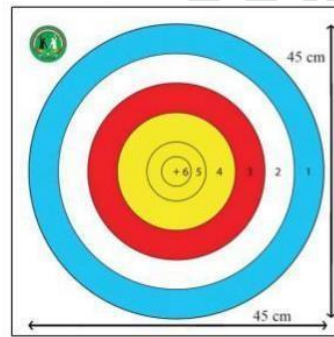
Keterangan : 1 set Medali terdiri dari 1 Emas, 1 Perak, 1 Perunggu & 1 harapan

C. FORMAT PERLOMBAAN

1. Target Face



Target Ring Puta



Target Face Fespati Ring 6



Target Face Mega Mendung

2. Babak Kualifikasi



Kategori Umum

- Jumlah sesi : 1 sesi
- Jumlah seri * anak panah : 7 seri * 9 anak panah
- Waktu penembakan : 180 detik / seri

Kategori Pelajar

- Jumlah sesi : 1 sesi
- Jumlah seri * anak panah : 5 seri * 6 anak panah
- Waktu penembakan : 120 detik / seri

Target Face & Penilaian

- Kategori umum 50 m : Target Face Ring Puta 60 cm
- Kategori Jemparing 25m & 30m : Target Mega Mendung 100 x100 cm
- Kategori pelajar 20m & 10m : Target Face Ring Fespatri diameter 45cm 6 ring
- Sistem penilaian : Akumulasi Score (*alternate shooting*)

3. Babak Eliminasi (Individu)

a. Babak Eliminasi

Sistem penilaian

: Akumulasi Score (*alternate shooting*)

Kategori Umum

- Babak Eliminasi : 32 & 16 Besar
- Jumlah seri * anak panah : 1 x 9 anak panah
- Waktu penembakan : 20 detik / anak panah

Kategori Pelajar

- Babak Eliminasi : 32 & 16 Besar
- Jumlah seri * anak panah : 2 x 6 anak panah, 1 x 6 anak panah (Final)
- Waktu penembakan : 20 detik / anak panah

b. Babak Eliminasi (Final)

Kategori Umum

- Babak Eliminasi : 8 Besar (Aduan)
- Jumlah seri * anak panah : 1 x 9 anak panah
- Waktu penembakan : 20 detik / anak panah

Kategori Pelajar

- Babak Eliminasi : 8 Besar (Aduan)
- Jumlah seri * anak panah : 1 x 6 anak panah
- Waktu penembakan : 20 detik / anak panah



4. Ketentuan sistem Akumulasi Skor:

- Pemenang adalah atlet yang memperoleh nilai HIT terbanyak.
- Jika sampai akhir seri (6/9 arrow) nilai masih sama, maka akan dihitung jumlah point tertinggi, jika masih sama maka akan dilakukan tembakan tambahan (Shoot off), sampai diperoleh selisih nilai di antara kedua atlet yang bertanding.

5. Nilai Sama / TIE

a) Nilai sama / TIE saat babak kualifikasi

Pada saat penentuan rangking, Jika terdapat dua atlet atau lebih memiliki nilai yang sama pada posisi yang menentukan untuk babak selanjutnya, maka akan dihitung jumlah nilai tertinggi, jika masih sama maka akan dilakukan *shoot off* 1 anak panah dengan durasi 20 detik untuk menentukan siapa yang berhak lolos ke babak eliminasi.

Pemenang ditentukan oleh atlet yang memperoleh nilai lebih tinggi. Jika ternyata nilai yang diperoleh sama, maka pemenang adalah yang anak panahnya paling dekat ke titik tengah Target Face atau pusat ring bagian bawah pada Target Face Mega Mendung.

b) Nilai sama/ TIE saat babak eliminasi individu

Pada saat babak eliminasi, Jika terdapat dua atlet atau lebih memiliki nilai yang sama, maka akan dihitung jumlah nilai tertinggi, jika masih sama maka akan dilakukan *shoot off* 1 anak panah dengan durasi 20 detik untuk menentukan siapa yang berhak lolos ke babak berikutnya.

Pemenang ditentukan oleh atlet yang memperoleh nilai lebih tinggi. Jika ternyata nilai yang diperoleh sama, maka pemenang adalah yang anak panahnya paling dekat ke titik tengah Target Face atau pusat ring bagian bawah pada Target Face Mega Mendung. *Shoot off* dilakukan setelah proses skoring & pencabutan anak panah.

D. KETENTUAN PESERTA

1. Sistem kualifikasi peserta *Ground Archery* KEJURNAS FESPATI 2024 adalah *by Quota* dari setiap Pengda, mengacu ke surat no: 016/ FESPATI-PENGNAS/KETUM/S-INV/02/2024
2. Peserta *Ground Archery* KEJURNAS FESPATI 2024 merupakan anggota FESPATI (ditandai dengan keanggotaan di FESPATI, serta merupakan utusan perwakilan dari PENGDA FESPATI.
3. Peserta *Ground Archery* KEJURNAS FESPATI 2024 adalah peserta yang telah terdaftar dalam sistem registrasi KEJURNAS FESPATI 2024 dan telah dinyatakan sah oleh tim registrasi FESPATI.
4. Peserta tidak dalam hukuman, sanksi ataupun permasalahan yang menyangkut hukum, baik oleh organisasi FESPATI ataupun lembaga hukum Republik Indonesia.
5. Penggantian atlet untuk *Ground Archery* KEJURNAS FESPATI 2024 dapat dilakukan oleh kontingen dengan memenuhi syarat administrasi dan mendapatkan persetujuan dari tim registrasi FESPATI.



6. Untuk kategori usia dibuktikan dengan kartu keluarga atau akte kelahiran, peserta kategori U-18 maksimal kelahiran tahun 2006, peserta kategori U-12 maksimal kelahiran tahun 2012.

E. PERALATAN DAN PERLENGKAPAN

1. Busur

a) Kategori Umum 50m, Pelajar 20m, 10m dan Horseback Archery

Pada kategori ini busur yang digunakan yakni Busur Horsebow, bahan busur bisa dari bahan natural seperti kayu, tanduk, otot binatang, ataupun bahan modern seperti carbon, fiber glass, ataupun bahan sintetis.

b) Kategori Jemparingan Fespati

Pada kategori ini busur yang digunakan yakni Busur **Jemparingan** pada umumnya dengan bahan *riser* kayu dan limbs bamboo tanpa ukiran pada *riser*/cengkolak dengan ukuran maksimal 4cm. Teknik perlombaan pada kategori Jemparingan dilakukan dengan cara duduk.

2. Anak Panah

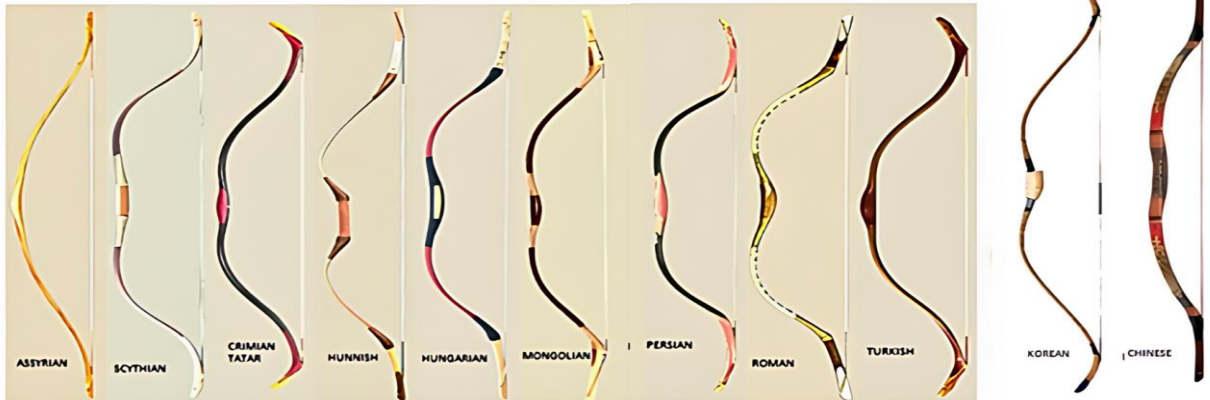
Shaft atau batang anak panah terbuat dari bambu atau kayu ukuran dan bentuk disesuaikan dengan jenis busur dengan ukuran max 9,3mm dan 9,4mm untuk point. Warna shaft, vanes, dan nock seragam. Fletching anak panah harus menggunakan bahan bulu alami atau vanes kertas. Vanes plastik ataupun karet, shaft berbahan carbon, aluminium ataupun fiberglass, serta Point broadhead dilarang digunakan.

3. String

String dapat dibuat dengan berbagai macam warna. Center string serving dapat digunakan. Diperbolehkan menggunakan satu posisi nock point. Tidak boleh ada penanda apapun pada string.

4. Aksesoris

Thumbring, Sarung tangan, Pelindung lengan, Pelindung dada diperbolehkan untuk digunakan. Segala alat bantu release mekanis tidak diizinkan untuk digunakan. Wajib menggunakan Quiver.



Contoh Busur Horsebow

5. Lain-Lain

- Segala hal yang dapat dijadikan sebagai alat bantu bidik (fisir ataupun tanda-tanda lain seperti; tape, stiker, goresan tinta, dll) serta modifikasi pada *handle* dengan tujuan mempermudah genggamannya dilarang digunakan.
- Peserta menggunakan seragam baju khas daerah atau seragam kontingen
- Peserta diwajibkan menggunakan sepatu
- Peserta bertanggungjawab sepenuhnya terhadap peralatan yang digunakan sesuai peraturan yang berlaku. Kelalaian mematuhi peraturan dapat menyebabkan sanksi berupa larangan untuk ikut bertanding dan pencoretan nilai yang telah diperoleh.

F. TATA TERTIB SELAMA PERTANDINGAN

1. Berlaku untuk semua peserta, pelatih, *official*, anggota tim dan panitia.
2. Wajib menjaga kebersihan.
3. Dilarang merokok di seluruh area pertandingan.
4. Yang diperkenankan memasuki arena pertandingan hanya peserta, *official* dan panitia.
5. Pelatih atau *official* tidak diperkenankan mendekati peserta saat bertanding kecuali atas seizin wasit, yaitu saat peserta membutuhkan bantuan.
6. Peserta tidak diperkenankan menyentuh arrow/perkenaan arrow sebelum pencatatan score.
7. Peserta wajib memberi tanda perkenaan anak panah pada target face, mengonfirmasi dan menyebutkan score, baru setelah diperkenankan untuk mencabut anak panah.
8. Apabila ada score yang meragukan, keputusan ditentukan oleh wasit dan keputusan tersebut bersifat final.
9. Apabila ada kesalahan pada score sheet, peserta wajib melaporkan ke wasit diketahui dan dikoreksi oleh wasit dengan menggunakan tinta merah.
10. Seluruh pihak bertanggung jawab mencegah terjadinya manipulasi score. Peserta yang dengan sengaja memanipulasi score akan didiskualifikasi dari pertandingan.
11. Panitia tidak bertanggung jawab atas kerusakan atau kehilangan alat dan perlengkapan peserta selama kegiatan berlangsung.



12. Peserta mengenakan Kartu Identitas yang diberikan panitia selama berada di arena pertandingan.
13. Peserta, official, dan anggota tim tidak diperkenankan mengintimidasi dan mengeluarkan kata-kata yang mengganggu konsentrasi peserta yang sedang bertanding.
14. Peserta diharapkan sudah hadir 1 jam sebelum sesi pertandingan dimulai.
15. Peserta membawa alat tulis dan lembar catatan untuk mencatat score di pandu oleh tim scorer.
16. Tata tertib ini dipatuhi dan dilaksanakan demi kenyamanan seluruh peserta dan panitia.

G. SANKSI TERHADAP TATA TERTIB

Panitia dapat melakukan tindakan atau sanksi kepada semua pihak di lingkungan kejuaraan yang terbukti melakukan pelanggaran terhadap peraturan yang berlaku. Sanksi yang dijatuhkan berdasarkan jenis kesalahan/pelanggaran yang dilakukan. Pelanggaran peraturan pelaksanaan kejuaraan yang bersifat umum akan diberi sanksi dengan urutan sebagai berikut:

1. Teguran (lisan).
2. Peringatan (tulisan).
3. Tidak diperkenankan mengikuti perlombaan.

H. PROTES DAN BANDING

1. Technical Delegate dan Wasit merupakan perangkat terakhir yang memberikan keputusan terhadap setiap persoalan teknis pertandingan yang terjadi selama masa pelaksanaan pertandingan.
2. Suatu protes dikatakan resmi dan dapat diterima oleh wasit (TD) apabila Protes dapat dilakukan oleh Manager team dengan mengajukan surat protes dengan uang jaminan sebesar Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah)
3. Jika hasil rekaman kamera panitia lomba atas kejadian saat pertandingan berlangsung tersedia, maka dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.
4. Pengaduan atau protes akan diselesaikan dan diputuskan oleh Dewan Hakim yang ditunjuk oleh FESPATI.
5. Protes yang diajukan harus jelas dan terkait dengan peraturan pertandingan.
6. Apabila para pihak tidak menerima keputusan Arbitrase FESPATI, maka para pihak dapat mengajukan banding ke dewan hakim Panitia besar KEJURNAS FESPATI 2024. Ketentuan selanjutnya diatur dalam ketentuan yang terpisah.



I. KOMISI WASIT

1. Wasit yang bertugas adalah Wasit Nasional, Daerah & Cabang yang ditetapkan oleh Panitia Besar Perlombaan
2. KEJURNAS FESPATI 2024 Wasit yang memimpin pertandingan harus bertindak jujur, adil dan tidak memihak sesuai dengan janji Wasit.
3. Wasit harus berpakaian rapi, sopan sesuai dengan pakaian yang telah ditetapkan.
4. Wasit yang tidak bertugas, harus duduk ditempat yang telah disediakan dan tidak boleh mengadakan komunikasi dengan Pegiat / Official dari daerah manapun
5. Wasit yang memimpin perlombaan KEJURNAS FESPATI 2024 harus tidak mempunyai ikatan dengan kontingen daerah manapun saat bertugas.





J. JADWAL PERLOMBAAN

No.	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Jumat, 23 Agustus 2024	14.00 – 17.00	Pendaftaran Peserta, Official & Pelatih Checking alat
1	Sabtu, 24 Agustus 2024	06.00 – 07.30	Pendaftaran
		07.30 – 08.30	Upacara Pembukaan & Pengarahan
		08.30 – 10.00	Kualifikasi Pelajar U-12 Putra & Putri Kualifikasi Jemparingan Putra & Putri Kualifikasi HBA Super Semar
		10.00 – 11.30	Kualifikasi Pelajar U-18 Putra & Putri
		11.30 – 13.00	Kualifikasi Umum Putra & Putri 50m
		13.30 – 14.30	Eliminasi Pelajar Babak 1/16 U-12 Putra & Putri Kualifikasi HBA Abilasa Style
		14.30 – 15.30	Eliminasi Babak 1/16 U-18 Putra & Putri
		16.00 – 17.00	Eliminasi Babak 1/16 Putra & Putri 50m
2	Minggu, 25 Agustus 2024	08.00 – 09.00	Eliminasi Babak 1/8 U-12 Putra & Putri Eliminasi Babak 1/8 Jemparingan Putra & Putri
		09.00 - 10.00	Eliminasi Babak 1/8 U-18 Putra & Putri
		10.00 – 11.00	Eliminasi Babak 1/8 Putra & Putri 50m
		13.00 – 13.40	Final Pelajar U-12 Putra & Putri Final Jemparingan Putra & Putri
		13.40 - 14.20	Final Pelajar U-18 Putra & Putri
		14.20 - 15.00	Final Umum Putra & Putri 50m
		16.00 – 17.00	UPP



TANTANGAN BERKUDA

KEJURNAS FESPATI 2024 JAWA TENGAH





A. WAKTU DAN TEMPAT KEGIATAN

Hari, Tanggal : Sabtu- Minggu, 24-25 Agustus 2024

Tempat : Dewangen, Klaten – Jawa Tengah

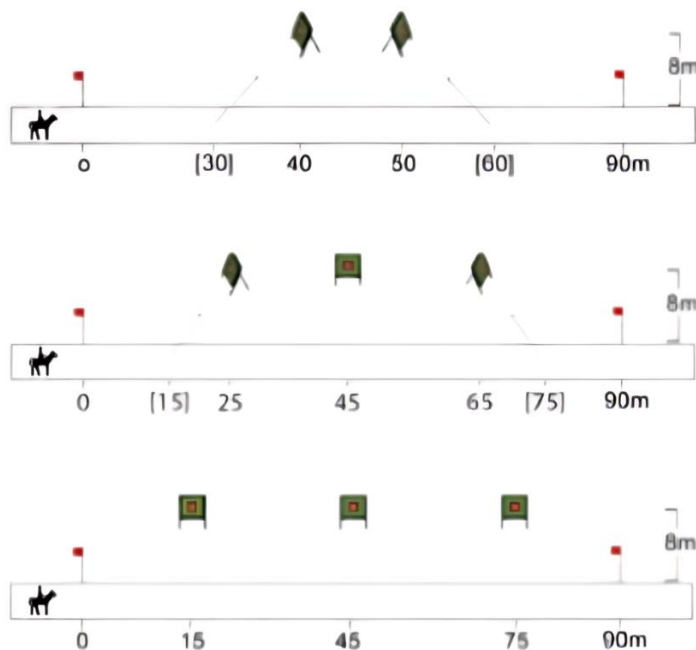
B. KATEGORI TANTANGAN BERKUDA

No	Kategori	Jumlah Medali
1	Abilasa Style (Raid 233)	1 set
2	Super Semar Style	1 set

Keterangan : 1 set Medali terdiri dari 1 Emas, 1 Perak, 1 Perunggu

C. FORMAT PERLOMBAAN

1. Abilasa Style (Raid 233)



- Preparation Horse, tempat dipersiapkannya penunggang dan kuda menyangkut perlengkapan yang akan digunakan, setidaknya berukuran 15 meter atau menyesuaikan ketersediaan lahan.
- Garis Start, Batas awal peserta melaju di track.
- Track, Tempat melajunya peserta berukuran panjang 90 meter dan lebar 2 meter



- d) Inner Line, Garis dalam track yang menjadi patokan jarak antara track dengan titik tengah sasaran.
- e) Outer Line, Garis luar track.
- f) Sasaran, terdapat 2-3 sasaran dipertengahan track dengan jarak:
 - Jarak antara Garis Start dengan sasaran diukur dari Garis Start sampai titik tengah sasaran.
 - Jarak antara sasaran dengan Gari Finish diukur dari titik tengah sasaran sampai Garis Finish.
 - Jarak antara sasaran dengan track diukur dari inner line ke titik tengah sasaran.
- g) Garis Finish, Batas akhir peserta melaju di track.
- h) Track Buangan, Tempat peserta melambatkan kecepatan kuda secara bertahap sampai kuda berhenti, berjarak 30 meter atau lebih.

2. Supersemar Style



- i) Preparation Horse (Area Coklat Tua), tempat dipersiapkannya penunggang dan kuda menyangkut perlengkapan yang akan digunakan, setidaknya berukuran 15 meter atau menyesuaikan ketersediaan lahan.
- j) Garis Start (Garis Orange), Batas awal peserta melaju di track.
- k) Track (Area Coklat Muda), Tempat melajunya peserta berukuran panjang 90 meter dan lebar 2 meter
- l) Inner Line (Garis Hijau), Garis dalam track yang menjadi patokan jarak antara track dengan titik tengah sasaran.
- m) Outer Line (Garis Ungu), Garis luar track.
- n) Sasaran, terdapat 3 (tiga) sasaran dipertengahan track dengan jarak:
 - Jarak antara Garis Start dengan sasaran diukur dari Garis Start sampai titik tengah sasaran.
 - Jarak antara sasaran dengan Gari Finish diukur dari titik tengah sasaran sampai Garis Finish.
 - Jarak antara sasaran dengan track diukur dari inner line ke titik tengah sasaran.

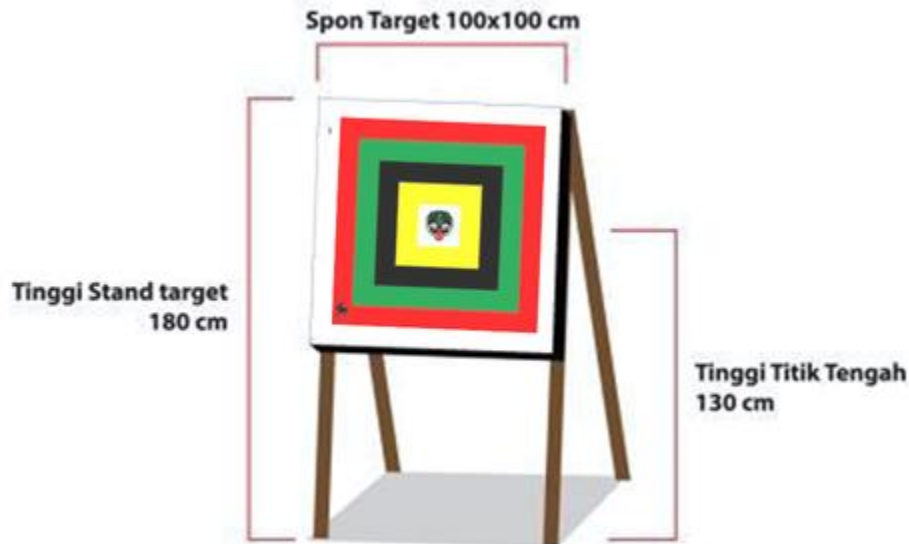


- o) Garis Finish (Garis Orange), Batas akhir peserta melaju di track.
- p) Track Buangan (Area Coklat Tua), Tempat peserta melambatkan kecepatan kuda secara bertahap sampai kuda berhenti, berjarak 30 meter atau lebih.

D. TARGET SASARAN PERLOMBAAN

Abilasa Style

- a) Stand Target



- Tinggi Stand Target 180 cm.
- Lebar Stand Target 100 cm.
- Ukuran Face Target 80 cm x 80 cm.
- Tinggi titik tengah sasaran 130 cm.
- Stand Target berbahan besi atau kayu atau bambu.
- Stand Target setidaknya memiliki 4 (empat) kaki agar seimbang dan kokoh.

- b) Point Face Target

Point dibedakan berdasarkan warna Target Face secara berurutan dari point 5, 4, 3, 2, 1.



E. KETENTUAN PESERTA, PERALATAN, dan PERLENGKAPAN

1. Peserta wajib menggunakan helm berkuda, jika ingin memakai penutup kepala tradisional maka penutup kepala tersebut harus dipasangkan pada helm.
2. Peserta wajib menggunakan sepatu berkuda.
3. Peserta wajib menggunakan Quiver (jenis quiver dibebaskan).
4. Peserta yang berasal dari 1 Provinsi harus memiliki keseragaman dalam warna/corak yang menandakan identitas masing-masing.
5. Jumlah anak panah yang dibawa hanya 5 (lima) untuk Panca Abilasa Style.
6. Sedangkan untuk Super Semar Style jumlah anak panah tidak dibatasi
7. Anak panah mengacu pada keumuman pertandingan HBA





F. KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Abilasa Style (Raid 233)

- a. Double shot
 - i. panjang lintasan / track 90m
 - ii. posisi target menghadap depan (FRONT) dan belakang (BACK). Target pertama diletakkan pada jarak 40m dari garis start dengan sudut menghadap 30m. target kedua / back diletakkan pada jarak 50m dari garis start dengan sudut menghadap 60m.
 - iii. waktu yang ditentukan adalah 14s
 - iv. peserta dilarang mencabut anak panah sebelum melewati garis START
 - v. BONUS WAKTU diberikan apabila minimal mengenai 1 target
 - vi. MULTI HIT BONUS diberikan apabila mengenai keseluruhan target

- b. Triple shot
 - i. panjang lintasan / track 90m
 - ii. target diposisikan menghadap DEPAN, SAMPING, BELAKANG. Target pertama diletakkan pada jarak 25m dari garis start dengan sudut menghadap 15m posisi menghadap depan. target kedua diletakkan pada jarak 45m dengan posisi menghadap samping. Target ketiga diletakkan pada jarak 65m dengan sudut menghadap 75m.
 - iii. peserta diperbolehkan untuk melakukan nocking diawal, selebihnya anak panah diletakkan di quiver
 - iv. waktu yang di tentukan adalah 14s
 - v. BONUS WAKTU diberikan apabila 2 atau lebih target terkena tembakan
 - vi. MULTI HIT BONUS apabila keseluruhan target terkena tembakan

- c. Serial shot 3 target
 - i. panjang lintasan / track adalah 90m
 - ii. target tembak diposisikan dengan menghadap samping semuanya dengan jarak 15m, 45m, 75m dari garis start
 - iii. peserta diperbolehkan untuk melakukan nocking diawal dan sisa anak panah letakkan di dalam quiver
 - iv. waktu yang ditentukan adalah 14s
 - v. BONUS WAKTU diberikan apabila dapat menembak 2 atau lebih target
 - vi. MULTI HIT BONUS diberikan apabila dapat mengenai seluruh sasaran.



2. Supersemar Style

- a) 6 babak untuk track 90m dengan 2 run pemanasan (canter dan shoting)
- b) Arrow diatur pada tangan yang memegang busur
- c) Diperbolehkan nocking di awal
- d) Anak panah ditembakkan pada saat kuda canter atau gallop
- e) Anak panah hanya boleh dilepaskan saat dalam lintasan
- f) Jarak target tower dari pinggir lintasan adalah 9m. posisi tengah target pada ketinggian 1.8m ($\pm 0,2$ m)
- g) Diameter target adalah 90cm dengan area penilaian / poin : 5 – 4 – 3 – 2 – 1
- h) Tidak ada Batasan untuk melepaskan berapa banyak anak panah
- i) Waktu yang diberikan adalah 18s
- j) Bonus kecepatan diberikan untuk waktu yang lebih cepat dari 18s, jika 3 anak panah dilepaskan dan 1 anak panah mengenai target poin.
- k) Bonus waktu adalah 1 poin/detik dikalikan dengan :
 - l) X 0,5 apabila 1 anak panah mengenai target
 - m) X 1 apabila 2 – 3 anak panah mengenai target
 - n) X 1,5 apabila 4 atau lebih anak panah mengenai target
- o) Dan kemudian dijumlahkan dengan perolehan poin target
- p) Potongan poin adalah -5 poin jika catatan waktu 18,01 – 20s
- q) Jika catatan waktu lebih dari 20s maka poin dianggap 0 pada babak tersebut
- r) Poin dari seluruh babak dicatat sebagai poin keseluruhan atau total
- s) Hal – hal lain akan disampaikan ketika technical meeting