

PERATURAN PASANGGIRI



2026

PERATURAN PASANGGIRI BELADIRI PENCAK SILAT

BAB I PENDAHULUAN

Pencak silat merupakan kekayaan budaya bangsa Indonesia yang harus dilestarikan. Upaya-upaya memperkenalkan dan memasyarakatkan pencak silat adalah dengan mempertandingkan pencak silat, yang selanjutnya disebut dengan "PASANGGIRI BELADIRI PENCAK SILAT". Pasanggiri Beladiri Pencak Silat bertujuan menumbuhkembangkan pencak silat. Pasanggiri Beladiri Pencak Silat diatur dalam peraturan Pasanggiri Beladiri Pencak Silat.

BAB II KATEGORI PASANGGIRI BELADIRI PENCAK SILAT

Kategori Pasanggiri Beladiri Pencak Silat, terdiri atas :

- a. Penampilan Perorangan
- b. Penampilan Aplikasi Teknik dan Teori
- c. Penampilan Berpasangan
- d. Penampilan Berkelompok
- e. Penampilan Massal

BAB III PERATURAN PASANGGIRI

Untuk dapat melaksanakan pasanggiri dengan sebaik-baiknya sesuai dengan maksud dan tujuan di tetapkan peraturan pasanggiri sebagai berikut :

Pasal 1

Pengertian setiap kategori penampilan

1. Yang dimaksud dengan penampilan **PERORANGAN** adalah :

Penampilan seorang pesilat yang memperagakan jurus-jurus BELADIRI PENCAK SILAT secara benar, tepat dan mantap dan tunduk pada ketentuan kaidah BELADIRI PENCAK SILAT serta peraturan yang berlaku untuk kategori penampilan PERORANGAN.

2. Yang dimaksud dengan penampilan **APLIKASI TEKNIK DAN TEORI** adalah : Kategori yang menampilkan 1 (satu) orang pesilat dengan memperagakan kemahiran dan kekayaan "teknik dan teori belaan" yang dimilikinya untuk mengantisipasi 5 (lima) penyerang. Teknik belaan yang diperagakan secara efektif, mantap dan logis. Dimulai dari serangan tangan kosong dilanjutkan dengan bersenjata (sesuai deskripsi). Tunduk pada ketentuan kaidah BELADIRI PENCAK SILAT dan peraturan yang berlaku pada kategori APLIKASI TEKNIK DAN TEORI.
3. Yang dimaksud dengan penampilan **BERPASANGAN**, adalah : Penampilan 2 (dua) Pesilat dari kubu yang sama, memperagakan kemahiran dan kekayaan teknik jurus serang bela beladiri pencak silat, buah jadi kembang – kembang jadi buah. Gerakan serang bela ditampilkan secara terencana, efektif, estetik, mantap dan logis dalam sejumlah rangkaian seri yang teratur, baik bertenaga dan cepat, maupun dalam gerakan lambat penuh penjiwaan dengan tangan kosong serta tunduk dan patuh pada ketentuan kaidah Pencak Silat dan peraturan yang berlaku untuk kategori BERPASANGAN.
4. Yang dimaksud dengan penampilan **BERKELOMPOK** adalah : Penampilan 3 (tiga) sampai dengan 5 (lima) pesilat dari tim yang sama, memperagakan jurus-jurus BELADIRI PENCAK SILAT secara benar, tepat, mantap dan kompak. Tunduk pada ketentuan kaidah BELADIRI PENCAK SILAT dan peraturan yang berlaku untuk kategori BERKELOMPOK.
5. Yang dimaksud dengan penampilan **MASSAL** adalah: Penampilan 10 (sepuluh) sampai dengan 25 (dua puluh lima) pesilat dari tim yang sama, memperagakan jurus-jurus BELADIRI PENCAK SILAT secara benar, tepat,

mantap dan kompak. Tunduk pada ketentuan kaidah BELADIRI PENCAK SILAT dan peraturan yang berlaku untuk kategori MASSAL .

Pasal 2

Penampilan Pasanggiri dan Ketentuan Umur

1. Penampilan pasanggiri dibagi atas beberapa golongan, berdasarkan umur.
 - 1.1. Golongan Usia Dini (Putra) umur 9 s.d. 12 Tahun
 - 1.2. Golongan Pra Remaja (Putra) umur >12 s.d. 14 Tahun
 - 1.3. Golongan Remaja (Putra) umur >14 s.d. 17 Tahun
 - 1.4. Golongan Dewasa (Putra) umur >17 s.d. 35 Tahun
 - 1.5. Golongan Pembina (Putra) umur >35 s.d. 60 Tahun
 - 1.6. Golongan Istimewa (Putra) umur diatas 60 Tahun
2. Kebenaran tentang umur dibuktikan dengan ijazah/akte/surat keterangan sejenisnya yang sah.

Pasal 3

Penampilan Kelas Pasanggiri

1. Golongan Usia Dini.
 - 1.1. Penampilan Perorangan
 - 1.2. Penampilan Berkelompok
 - 1.3. Penampilan Massal
2. Golongan Pra Remaja
 - 2.1. Penampilan Perorangan
 - 2.2. Penampilan Berkelompok
 - 2.3. Penampilan Massal
3. Golongan Remaja
 - 3.1. Penampilan Perorangan
 - 3.2. Penampilan Berpasangan
 - 3.3. Penampilan Berkelompok
 - 3.4. Penampilan Massal
 - 3.5. Penampilan Aplikasi Teknik dan Teori

4. Golongan Dewasa
 - 4.1. Penampilan Perorangan
 - 4.2. Penampilan Aplikasi Teknik dan Teori
 - 4.3. Penampilan Berpasangan
 - 4.4. Penampilan Berkelompok
 - 4.5. Penampilan Masal
5. Golongan Pembina
 - 5.1. Penampilan Perorangan
 - 5.2. Penampilan Aplikasi Teknik dan Teori
 - 5.3. Penampilan Berpasangan
 - 5.4. Penampilan Berkelompok
 - 5.5. Penampilan Masal
6. Golongan Istimewa
 - 6.1. Penampilan Perorangan
 - 6.2. Penampilan Aplikasi Teknik dan Teori
 - 6.3. Penampilan Berpasangan
 - 6.4. Penampilan Berkelompok
 - 6.5. Penampilan Masal

BAB IV

KETENTUAN PASANGGIRI

Pasal 4

Tempat dan Perlengkapan Pasanggiri

1. Pasanggiri penampilan PERORANGAN, APLIKASI TEKNIK DAN TEORI, BERKELOMPOK DAN MASAL, diselenggarakan di gedung atau tempat steril diatas lantai boleh dilapisi matras, berbentuk bujursangkar atau disesuaikan dengan kondisi tempat yang disediakan oleh panitia pelaksana, perlengkapan dan peralatan teknis lainnya yang diperlukan untuk mendukung suasana penampilan diperkenankan untuk dapat dipergunakan .

2. Pasangiri penampilan BERPASANGAN diselenggarakan di gedung atau tempat yg steril diatas panggung(Maksimal tinggi 100 cm), jika tidak ada diatas matras, jika tidak ada di gelanggang yang berukuran 2 X 2 m.
3. Perlengkapan Gelanggang
 - 3.1 Meja dan Kursi aparat Pasangiri
 - 3.2 Meja dan Kursi Wasit, Juri dan Dewan Guru
 - 3.3 Formulir yang diperlukan serta alat alat tulis
 - 3.4 Jam pertandingan, stop watch dan alat tulis
 - 3.5 Perlengkapan Pengeras suara
 - 3.6 Papan Nama : Pelaksana, Pasangiri, Dewan Guru, juri, tim Kesehatan
 - 3.7 Perlengkapan lainnya yang diperlukan
4. Kelengkapan pakaian dan senjata :
 - 4.1. Pakaian pencak silat memakai pakaian beladiri pencak silat dan sabuk putih di ikat simpul sebelah kiri (Diperbolehkan memakai asesoris)
 - 4.2. Senjata.
 - 4.2.1 Senjata yang digunakan tidak boleh tajam dan tidak runcing.
 - 4.2.2 Jenis senjata boleh menggunakan senjata pendek atau panjang.

Pasal 5 Waktu Penampilan

1. Kategori PERORANGAN, BERKELOMPOK dan MASSAL bagi golongan Usia Dini, Pra Remaja, Remaja, Dewasa ,Pembina dan Istimewa, pesilat diberi kesempatan untuk memperagakan jurus dan kemahirannya selama 3 (tiga)menit, apabila lebih dari 3 (tiga) menit 10 detik akan ada hukuman waktu.
2. Sedangkan untuk Kategori **BERPASANGAN** pesilat diberi kesempatan selama 2 (dua) menit, apabila kurang atau lebih dari toleransi waktu yang ditentukan akan dikenakan hukuman.

Ket.

- Untuk kategori Perorangan , Berkelompok dan Massal, penampilan lebih dari 3.10" detik nilai kemantapannya akan diberi nilai terendah (20).
- Penampilan ATT waktu yang diberikan 5 menit, lebih dari 5 menit diberi nilai kemantapan terendah.
- Kategori Berpasangan, waktu lebih/ kurang dari 5 – 10 detik dikenakan hukuman pengurangan nilai 5 poin, waktu lebih/ kurang dari 10 detik dikenakan hukuman pengurangan nilai 15 poin

Pasal 6

Persiapan Penampilan

1. Persiapan penampilan pasangiri didahului dengan masuknya para Juri, dari sebelah kanan Dewan Pendekar dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas kepada Dewan Pendekar. Lalu para juri mengambil tempat duduk yang disediakan. Setelah selesai tugas Juri memberi hormat kepada dewan pendekar dan keluar melalui sebelah kiri Dewan Pendekar.
2. Pesilat yang tampil memasuki area berjalan menurut adab atau kreatifitas masing-masing menuju ke titik tengah, kemudian memberi hormat kepada Dewan Pendekar dan para Juri. Selesai penampilan Pesilat memberi hormat kepada Dewan Pendekar dan para Juri dan langsung keluar.
3. Selesai salam pembukaan dari Pesilat, isyarat akan diberikan kepada Pesilat untuk memulai penampilannya dengan GONG/BEL/PELUIT.
4. Selesai peragaan para Juri memberikan penilaian, selama 30 detik.
5. Petugas gelanggang mengambil formulir hasil penilaian Juri dan menyerahkan pada sekretaris penampilan.
6. Setiap kategori penampilan dinilai oleh juri yang sama.
7. Khusus penampilan APLIKASI TEKNIK DAN TEORI didahului masuknya wasit dan juri dari sebelah kanan Dewan Pendekar. Setelah memberi hormat serta melaporkan tentang akan dimulainya tugas, wasit dan juri menempati posisi masing-masing. Dan

selesai tugas wasit dan juri memberi hormat dan keluar dari sebelah kiri Dewan Pendekar.

Pasal 7 **Tata Cara Penampilan**

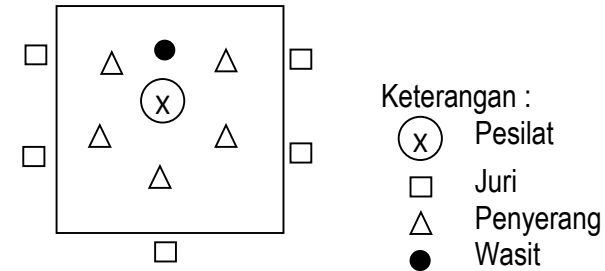
1. PERORANGAN, BERKELOMPOK DAN MASAL

- 1.1. Jurus yang diperagakan Jurus 1 – 7.
- 1.2. Jurus 1 – 6 diperagakan dengan cara :
 - a. 5 (lima) kali langkah ke depan kemudian berbalik (Golongan Usia Dini, Pra Remaja, Remaja , Dewasa dan Pembina)
 - b. 3 (tiga) kali langkah ke depan kemudian berbalik (Golongan Usia Istimewa)
- 1.3. Jurus 7 diperagakan 3 (tiga) kali langkah ke depan langsung tutup.
- 1.4. Tata cara peragaan :
 - Jurus 1 – 2, kemudian berbalik (qoth).
 - Jurus 3 – 4, kemudian berbalik (qoth).
 - Selanjutnya, Jurus 5 – 6 ,kemudian berbalik (qoth).
 - Selanjutnya, Jurus 7, kemudian tutup (qoth).

2. APLIKASI TEKNIK DAN TEORI

- 2.1. Deskripsi yang akan diperagakan diserahkan kepada Dewan Pendekar pada saat akan mulai pertandingan.
- 2.2. Deskripsi yang dimaksud pada point 2.1. yaitu memperagakan kemahirannya dalam mengantisipasi serangan seperti :
 - (1) Tonjok (tonjokan/pukulan), (2) colok, (3) cabok (“tampiling”, tamparan), (4) tajong (tajongan/tendangan) dan (5) Kunci.
 - Senjata (Belati, Clurit, Keris, Rencong, Kujang, Trisula, Golok, Mandau, Toya dll).
- 2.3. Teknik dan teori Bela seorang pesilat diharapkan mampu mengantisipasi setiap jenis serangan dengan aplikasi teori yang berbeda.

- 2.4. Pesilat menghadapi 5 penyerang. Setiap penyerang melakukan 3 (tiga) kali serangan.



- 2.5. Aplikasi teori dipimpin /dikomando oleh seorang Wasit.

3. BERPASANGAN

- 3.1. Peserta menampilkan teknik serang bela Beladiri pencak silat, Kembang jadi buah – Buah jadi kembang selama 2 (dua) menit dengan tangan kosong, toleransi kelebihan dan kekurangan adalah 5 (lima) detik. Bila penampilan lebih dari batas toleransi waktu, akan diberikan hukuman.
- 3.2. Jurus teknik Beladiri pencak silat yang diperagakan harus ditampilkan secara berseri merupakan satu rangkaian serang bela, Kembang jadi buah – Buah jadi kembang, yang terencana, efektif, estetik, mantap dan logis, baik bertenaga dan cepat maupun dalam gerakan lambat untuk dapat memperagakan teknik secara lebih jelas dengan tangan kosong. Setiap seri dimulai dari sikap **pasang**, pelaksanaan teknik serang bela, Kembang jadi buah – Buah jadi kembang kemudian kembali sikap **pasang**, Jumlah teknik serang bela, Kembang jadi buah-Buah jadi kembang tangan kosong minimal 3 (tiga) seri.
- 3.3. Hukuman :
 - 3.3.1. Faktor waktu peragaan kurang atau lebih 2 (dua) menit
 - Diatas 5 (lima) detik s/d 10 detik dikenakan pengurangan nilai 5(lima)

- Diatas 10 (sepuluh) detik dikenakan pengurangan nilai 15(lima)
- 3.3.2. Faktor lain :
- Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan keluar gelanggang (2X2 m).

Pasal 8

Pedoman Penilaian

1. Unsur yang perlu dicermati sebagai obyek penilaian untuk kategori PERORANGAN adalah unsur gerak dengan skala prioritas sebagai berikut :
 - 1.1. Orisinalitas Nilai: max 50
 - 1.2. Kemantapan..... Nilai: max 25
 - 1.3. Stamina.....Nilai: max 25
2. Unsur yang perlu dicermati sebagai obyek penilaian untuk kategori APLIKASI TEKNIK DAN TEORI adalah unsur gerak dengan skala prioritas sebagai berikut :
 - 2.1. Orisinalitas.....Nilai: max 50
 - 2.2. Kemantapan teori Nilai: max 25
 - 2.3. Kekayaan teori..... Nilai: max 25
3. Unsur yang perlu dicermati sebagai obyek penilaian untuk kategori BERKELOMPOK adalah unsur gerak dengan skala prioritas sebagai berikut :
 - 2.1. Orisinalitas Nilai: max 50
 - 2.2. Kemantapan.....Nilai: max 25
 - 2.3. Kekompakan Nilai: max 25
4. Unsur yang perlu dicermati sebagai obyek penilaian untuk kategori MASAL adalah unsur gerak dengan skala prioritas sebagai berikut :
 - 4.1. Orisinalitas Nilai: max 25
 - 4.2. Kemantapan..... Nilai: max 25
 - 4.3. Kekompakan Nilai: max 25
 - 4.4. Kreatifitas.....Nilai: max 25
5. Unsur yang perlu dicermati sebagai obyek penilaian untuk penampilan BERPASANGAN, sebagai berikut :

- 5.1. Teknik serang bela:
 - a. Kualitas teknik serang bela.
 - b. Kekayaan bentuk teknik serang bela.
 - c. Keterampilan dan kreatifitas serang bela.
 - d. Logika pelaksanaan teknik serang bela.

Pemberian nilai maksimal 50.
- 5.2. Nilai Kemantapan:
 - a. Kemantapan dan ketegasan gerak
 - b. Kekompakan dan soliditas
 - c. Tenaga dan stamina

Pemberian nilai maksimal 25.
- 5.3. Nilai penghayatan yang mencakup faktor :
 - a. Keserasian ekpresi penghayatan gerak
 - b. Keserasian irama gerak

Pemberian nilai maksimal 25.

Pasal 9

Penentuan dan Pengumuman Pemenang

1. Pemenang adalah yang mendapatkan nilai tertinggi untuk penampilannya.
2. Yang memberikan penilaian adalah tim Juri. Jumlahnya maksimal 5 (lima) orang. Nilai tertinggi dan terendah dari anggota tim juri dihilangkan. 3 (tiga) nilai juri dijumlahkan menurut penilaian masing-masing.
3. Apabila kemudian ditemukan nilai yang sama untuk kategori **Perorangan**, maka dilihat dari :
 - 3.1. Orisinalitas
 - 3.2. Apabila masih ada nilai orisinalitas yang sama akan dilihat dari nilai Kemantapan.
 - 3.3. Apabila nilai kemantapan masih sama, maka dilihat nilai stamina.

- 3.4. Apabila nilai stamina masih sama, dinyatakan juara bersama.
4. Untuk kategori APLIKASI TEKNIK DAN TEORI, maka dilihat dari:
 - 4.1. Orisinalitas
 - 4.2. apabila kemudian ditemukan nilai orisinalitas sama maka dilihat dari kemantapan
 - 4.3. apabila nilai kemantapan teori sama, maka dilihat dari nilai kekayaan teori.
 - 4.4. Apabila nilai kekayaan teori sama, dinyatakan juara bersama.
5. Untuk kategori **Berkelompok**, maka dilihat dari :
 - 5.1. Orisinalitas
 - 5.2. Apabila masih ada nilai orisinalitas yang sama akan dilihat dari nilai Kemantapan.
 - 5.3. Apabila masih ada nilai kemantapan yang sama akan dilihat dari nilai kekompakan
 - 5.4. Apabila nilai kekompakan masih sama dinyatakan juara bersama.
6. Untuk kategori Masal, maka dilihat dari:
 - 6.1. Orisinalitas
 - 6.2. Apabila masih ada nilai orisinalitas yang sama akan dilihat dari nilai Kemantapan.
 - 6.3. Apabila masih ada nilai kemantapan yang sama akan dilihat dari nilai kekompakan
 - 6.4. Apabila nilai kekompakan masih sama, dilihat dari nilai kreatifitas
 - 6.5. Apabila nilai kreatifitas masih sama, dinyatakan juara bersama.
7. Penentuan dan Pengumuman pemenang Berpasangan
 - 7.1. Pemenang adalah peserta yang mendapat nilai tertinggi untuk penampilannya.
 - 7.2. Bila terdapat nilai yang sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai tertinggi untuk unsur teknik serang bela (Serang Bela, Kembang jadi buah-buah jadi kembang).
 - 7.3. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai tertinggi untuk unsur kemantapan.
 - 7.4. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai tertinggi untuk unsur penghayatan.

- 7.5. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai hukuman terkecil.
- 7.6. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan waktu peragaan lebih atau kurang yang terkecil yang mendekati kepada ketepatan waktu (2 menit).
- 7.7. Bila nilai masih sama dinyatakan juara bersama.

Pasal 10

Penentuan Penampil Terbaik

1. Peserta pasangiri, untuk setiap kategori harus diikuti minimal 4 (empat) peserta. Dan dari 4 (empat) peserta dipilih 1 penampil terbaik.
2. Peserta pasangiri untuk setiap kategori jumlahnya antara 5-10, dipilih 3 (tiga) penampil terbaik
3. Peserta pasangiri untuk setiap kategori jumlahnya antara 11-15 dipilih 5 (lima) penampil terbaik.
4. Peserta pasangiri untuk setiap kategori jumlahnya antara 16-20 dipilih 7 (tujuh) penampil terbaik.
5. Peserta pasangiri untuk setiap kategori jumlahnya antara 21-25 dipilih 8 (delapan) penampil terbaik.
6. Peserta pasangiri untuk setiap kategori jumlahnya lebih 26 dipilih 10 (sepuluh) penampil terbaik.

Pasal 11

Rapat Teknik Pasangiri

1. Rapat Teknik diselenggarakan sebelum pelaksanaan Pasangiri.

2. Rapat Teknik dipimpin oleh Dewan Pendekar dan didampingi oleh Dewan Wasit Juri dan Ketua Pelaksana Pasanggiri.
3. Dihadiri oleh Tim Maneger dan atau Pelatih kontingen peserta.
4. Acara Rapat Teknik pada dasarnya adalah penjelasan umum Tentang pelaksanaan Pasanggiri, undian dan membahas hal-hal yang belum diatur oleh Peraturan Pasanggiri.
5. Bila diperlukan Ketua Pelaksana Pasanggiri dapat menyelenggarakan rapat konsultasi dengan peserta sewaktu - waktu selama Pasanggiri berlangsung.

BAB V

PANITIA PASANGGIRI

Pasal 12

Susunan Dan Penunjukan Komite Pasanggiri

1. Susunan Pelaksana Pasanggiri terdiri:
 - 1.1. 3 (tiga) orang Dewan Pendekar.
Dalam pelaksanaannya dibantu oleh
 - 1.1.1. Dewan Wasit Juri
 - 1.1.2. 2(dua) orang Sekretaris Pasanggiri
 - 1.1.3. Pengamat Waktu sekaligus penabuh gong dan atau pemberi isyarat.
 - 1.1.4. Pembantu gelanggang/sirkulator
 - 1.2. Seorang Dewan Wasit Juri.
Dalam melaksanakan tugasnya dibantu oleh sejumlah Wasit dan juri sesuai keperluan
 - 1.3. Tim Kesehatan.

2. Bila diperlukan lebih dari satu gelanggang, maka jumlah pelaksana teknis Pasanggiri disesuaikan dengan kebutuhan.
3. Panitia Pasanggiri ditunjuk oleh Penyelenggara Pasanggiri sesuai tingkatannya.

Pasal 13

Kriteria,Tugas dan Tanggung jawab Komite Pasanggiri

1. Dewan Pendekar

- 1.1. Dewan Pendekar yang ditunjuk harus menguasai semua ketentuan dan peraturan Pasanggiri.
- 1.2. Tugas dan Tanggung Jawab
 - 1.2.1 Sebagai pendamping dan pengarah panitia pelaksana Pasanggiri sejak kegiatan Persiapan penyelenggaraan, sarana prasarana dan bertanggungjawab atas kelancaran Pasanggiri sampai berakhirnya Pasanggiri.
 - 1.2.2 Menyelesaikan masalah yang timbul menyangkut masalah teknis Pasanggiri termasuk dalam hal kewenangan untuk menghentikan /menunda/membatalkan keputusan pemenang/mengganti petugas bila diperlukan
 - 1.2.3 Seluruh tindakan yang diambil harus bertujuan untuk Kerukunan, kekompakan dan menyelamatkan serta mensukseskan Pasanggiri.
 - 1.2.4 Memimpin Rapat Teknik

2. Dewan Wasit Juri

- 2.1. Dewan Wasit Juri adalah pimpinan Wasit Juri
- 2.2. Kewenangan dan kewajiban Dewan Wasit Juri adalah:
 - 2.2.1. Membantu Dewan Pendekar menyusun dan mengatur penugasan Wasit Juri.

2.2.2. Meneliti penilaian para Juri dan berhak memanggil Juri melalui Dewan Pendekar bila diperlukan.

2.2.3. Menandatangani hasil penilaian Juri pada lembar rekapitulasi penilaian.

3. **Wasit dan Juri**

3.1. Wasit Juri yang bertugas adalah mereka yang telah mengikuti penataran Wasit Juri Pasangiri.

3.2. Setiap Wasit Juri harus memiliki kemampuan untuk menilai seluruh kategori Pasangiri.

4. **Sekretaris Pasangiri.**

4.1. Sekretaris Pasangiri adalah seorang yang berpengalaman dan menguasai masalah Administrasi Pasangiri.

4.2. Bertugas membantu Dewan pendekar dalam penataan dan pengelolaan masalah administrasi Pasangiri

5. **Announcer**

Sebagai pembawa acara selama Pasangiri berlangsung

6. **Pengamat Waktu**

6.1. Memberi isyarat pada peserta untuk memulai penampilan.

6.2. Memberi isyarat pada peserta pada waktu yang ditentukan (2 menit untuk kategori Berpasangan)

7. **Pembantu Gelanggang/Sirkulator**

Bertugas menyimpan dan mengambil format penilaian

8. **Tim Kesehatan**

8.1. Setiap penyelenggaraan pasangiri harus dihadiri, disaksikan dan dijaga oleh tim kesehatan.

8.2. Tim kesehatan ditunjuk oleh panitia pelaksana.

Pasal 14

Pakaian Aparat Pasangiri

1. Dewan Pendekar

Dewan Pendekar memakai pakaian Beladiri Pencak Silat, dengan kain sarung, sabuk bengkung warna hitam lebar 10 cm dan songkok warna hitam/tutup kepala sesuai dengan ciri khas daerahnya.

2. Dewan wasit juri

Dewan Wasit Juri memakai pakaian Beladiri Pencak Silat, memakai sarung, sabuk bengkung warna merah lebar 10 cm, memakai songkok warna hitam.

3. Wasit Juri

Wasit juri memakai pakaian Beladiri Pencak Silat, memakai dodot warna putih, sabuk /bengkung warna merah lebar 10 cm, memakai songkok warna hitam.

4. Sekretaris, Pengamat waktu /Pembantu Gelanggang, Announcer dan Tim Kesehatan.

Memakai seragam yang ditentukan Panitia Penyelenggara.

BAB VI PENUTUP

Pasal 15 Penutup

1. Peraturan Pasanggiri ini meliputi Pedoman Pelaksanaan dan Tata cara Pasanggiri yang merupakan bagian tak terpisahkan dari peraturan ini.
2. Hal-hal yang belum diatur dalam Keputusan ini dan yang memerlukan pengaturan lebih lanjut akan ditentukan kemudian pada saat Pertemuan Teknik
3. Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Kediri
Pada tanggal : 2 Juni 2017

TIM REVISI PERATURAN PASANGGIRI

PEDOMAN PELAKSANAAN DAN TATA CARA PASANGGIRI

A. DESKRIPSI JURUS PASANGGIRI BELADIRI PENCAK SILAT

Deskripsi Jurus Pasanggiri Beladiri pencak silat, adalah sebagai berikut :

- 1) Do'a
- 2) Persiapan :
 - sikut rapat rusuk samping / sikut rapat rusuk depan.
 - Jarak antar kepala satu kepala.
 - Pandangan mata lurus kedepan
- 3) Perjalanan jurus :
 - langkah jadi baru pukul.
 - langkah gesut seret (tidak naik turun)
- 4) Kuda-kuda lebar maksimal 1,5 bahu pesilat
- 5) Panjang pukulan 85 %
- 6) Pukulan:
 - pukul-keras-cepat, tarik-cepat-keras.
- 7) Ukuran pukulan lurus dan setinggi hidung
- 8) Bentuk badan siaga ketika jurus.
- 9) Balik :
 - kaki belakang digeser
 - keadaan posisi sempurna baru jurus.
- 10) Jurus 1 A & B :
 - Jurus 1A: pukulan mengepal
 - Jurus 1B: pukulan membuka dengan jari-jari membentuk mulut harimau.
 - Lintasan pukulan diputar didalam perjalanan dan kembali ke persiapan.
- 11) Jurus 2 A & B :
 - Pukulan sama seperti jurus 1 tapi dengan 2 tangan.
 - Pukulan setinggi hidung dan selebar bahu (-/+ 1 jengkal).

12) Jurus 3A

- Dasarnya adalah jurus 2a berhenti, tekuk kepalan kebawah POL dan putar kedalam, buka tangan (mlumah) ujung jari tekuk tarik cepat keras.

13) Jurus 3B

- Dasarnya adalah jurus 2a, buka genggam tangan tekuk ke atas POL, putar keluar pergelangan tangan sampai posisi telapak tangan "mlumah" , tarik cepat keras.

14) Jurus 4 A

- Tangkisan* dengan posisi tangan kanan (tangan di samping pipi/telinga), tangan kiri siap ambil siku lawan (poros pukulan).
- Tangan kanan 90⁰ arah patahan, tangan kiri patahkan siku lawan.
- Pandangan ke arah lawan.
- Posisi badan condong tegap dan serong.

*** persiapan untuk tangkapan / patahan**

15) Jurus 4B

- Persiapan tetap rapat
- Tangan kanan siap menangkap pergelangan tangan lawan dan tangan kiri siap menangkap siku.
- Putar tangan kanan bersamaan dengan tangan kiri (patahan), dengan posisi kepalan tangan kiri lurus ulu hati, tangan kanan posisi persiapan dengan kepalan di bawah sedikit dari tangan kiri.

16) Jurus 5

- Pukulan 1a sempurna
- Genggam tangan kanan dibuka, putar pinggul sambil tangan kanan tangkis ke samping lurus kaki kanan (belakang), tangkis ke depan (posisi tangan setinggi ulu hati, tangan dibuka) (3x) kemudian pukul 1a sempurna.

17) Jurus 6

- Pukulan 2a berhenti, tarik kedua tangan dengan gerakan melambat ($\pm 2 - 4$ detik) bertenaga, di depan pusar putar pergelangan tangan seperti putaran jurus 3a, buka genggam tangan (mlumah), sodok keras, tarik cepat-keras.

18) Jurus 7

- Pukulan 2a sempurna.
- Putar sedikit pergelangan tangan ke keluar bersamaan membentangkan kedua tangan lurus pundak (gerakan melambat)
- Tarik kembali ke arah persiapan (melambat) sebelum siku rapat rusuk, jarak kurang lebih satu jengkal, kembali persiapan dengan cepat, langsung pukul 2a sempurna.
- Langkah :
 1. langkah 3 x ke depan kuda-kuda kaki kiri depan, kuda-kuda kaki sejajar, (langkah boleh rapat dulu dengan kaki atau boleh langsung melebar), kuda-kuda kaki kanan depan)
 2. Langkah 3 x lurus ke depan mulai kaki kiri depan, selanjutnya seperti langkah jurus 1 – 6

B. KATEGORI PENAMPILAN BERPASANGAN

1. Kategori Penampilan Berpasangan menggunakan falsafah “kembang jadi buah, buah jadi kembang”. Kategori Berpasangan ini adalah pengembangan dan kemahiran dalam teknik serang bela. Dalam pelaksanaannya tidak saling merusak dan tidak saling melukai. Peserta adalah 2 (dua) orang dari kontingen yang sama.

2. Contoh BERPASANGAN

(Serang bela, Kembang jadi buah- buah jadi kembang)

1. Contoh Rangkaian

- A pukulan lurus kanan
- B tangkap pukulan dengan tangan kanan
- A pukul lurus kiri
- B tangkap pukulan dengan tangan kiri, tarik keras (hentakan) kebelakang
- A balas tarik tangan posisi persiapan ganti pegang tangan B,
- A silangkan tangan B ke kiri dengan kaki kanan melangkah ke samping kiri.
- B sapuan dengan kaki kiri pada kaki kanan A,
- A angkat kaki kanan (hindaran sapuan B)
- B dengan tangan kanan melakukan sodokan ke rahang A
- A menepis dengan tangan kiri kedalam, uppercut dengan tangan kanan
- B mengunci tangan kanan A,
- A melangkah kaki kiri,
- B mendengkul dengan kaki kanan
- A menangkis dengan tangan kiri
- B berputar dan kembali pasang.

C. KATEGORI APLIKASI TEKNIK DAN TEORI

1. Teori dan teknik yang digunakan antara lain :

- a. Tonjokan (Pukulan)
- b. Cabokan (Cabokan)
- c. Colokan (Culekan)
- d. Tajongan (Tendangan)

2. Contoh Deskripsi Teknik dan Teori

Contoh Deskripsi 1.

NO	SERANGAN	TEKNIK DAN TEORI
1.	Pukulan Lurus	Patahan siku karat rusuk
2.	Cabokan atas	Patahan jari karat tengkuk
3.	Kuncian tangan dua	Patahan siku (4A)
4.	Tendangan depan	Diroda
5.	Bacokan Golok atas	Tangkap siku, pukul dagu

Contoh Deskripsi 2

NO	SERANGAN	TEKNIK DAN TEORI
1.	Pukulan samping	Tangkap pergelangan, sodok rahang
2.	Tendangan samping	Patahan lutut, colok mata
3.	Kuncian tangan dua	Fungai jurus 3A / 3B
4.	Cekikan sudah sampai	Cengkram trisep, jambak, banting
5.	Todongan belati	Tangkap siku, ganti tusuk

Contoh Deskripsi 3.

NO	SERANGAN	TEKNIK DAN TEORI
1.	Kuncian tangan satu	Patahan pergelangan tangan
2.	Colokan	Patahan jari sodok muka
3.	Sapuan bawah	Sodok rahang
4.	Pitingan samping	Jambak, cabok kemaluan
5.	Sekapan belakang	Kebelakang, angkat kaki dan banting

2. Dapat menggunakan fungsi dari padungdung, dll sesuai kreasi masing-masing kontingen tanpa meninggalkan kaidah Beladiri pencak silat.