**Lampiran 1**

**KISI – KISI WAWANCARA**

Hari dan Tanggal :

Tempat :

Narasumber :

Jabatan :

Catatan Wawancara :

- **Evaluasi Konteks**
  1. Apakah tujuan pelaksanaan Program Kerja KOTI?
  2. Apakah pelaksanaan Program Kerja KOTI berjalan dengan baik?
  3. Apakah ada strategi / langkah khusus yang ingin ditempuh dalam pencapaian tujuan Program Kerja KOTI?
  4. Apa sajakah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pelaksanaan Program Kerja KOTI?
- **Evaluasi input**
  5. Apakah ada Pembinaan untuk anggota baru sebelum langsung terlibat dalam program Kerja KOTI?
  6. Apakah ada masalah dalam personil pelaksanaan Program Kerja KOTI?
  7. Apakah ada ketentuan untuk masuk anggota KOTI?
  8. Apakah KOTI memiliki perlengkapan Program Kerja?
  9. Bagaimana kondisi perlengkapan, sarana dan prasarana untuk program Kerja KOTI?
  10. Apakah ada masalah dalam pelaksanaan program Kerja KOTI?

- **Evaluasi proses**

11. Apakah dengan fasilitas yang ada, dapat mendukung dalam pencapaian hasil dari Program Kerja KOTI?
12. Hambatan apa saja yang terjadi pada saat pelaksanaan Program Kerja KOTI?
13. Apakah sarana dan prasarana yang tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal?
14. Apakah pelaksanaan Program telah sesuai dengan jadwal pelaksanaan Program Kerja KOTI?

- **Evaluasi produk**

15. Apakah Program Kerja KOTI yang telah dilaksanakan, sesuai dengan harapan?
16. Bagaimana hasil yang telah dicapai setelah pelaksanaan program Kerja berlangsung?
17. Apakah tujuan yang belum tercapai dalam dalam pelaksanaan Program Kerja KOTI?
18. Apakah ada evaluasi Program Kerja KOTI?
19. Apakah dampak pelaksanaan proram Kerja KOTI?

**Lampiran 2**

**Hasil Wawancara 1**

Ketua KOTI : Suherman S.Sos

1. Apakah tujuan pelaksanaan Program Kerja KOTI?

   Jawaban : Tujuan KOTI itu ada 2

   1. Ingin mengembangkan olahraga asli dari Indonesia sejajar dengan olahraga lain, seperti olahraga prestasi
   2. Ingin adanya organisasi yang mengangkat olahraga asli Indonesia yang terbina dengan baik,selama ini kita tidak ada yang membina olahraga tradisional

2. Apakah pelaksanaan Program Kerja KOTI berjalan dengan baik?

   Jawaban : Ditahun 2015 program kerja koti Alhamdulillah sudah berjalan dengan baik,bahkan kegiatan besar tingkat nasional kemudian kegiatan-kegiatan dari FORMI maupun di luar perancanaan, namun masih ada kendala-kendala dalam kegiatan tetapi masih bisa berjalan dengan baik.

3. Apakah ada strategi / langkah khusus yang ingin ditempuh dalam pencapaian tujuan Program Kerja KOTI?

Jawaban : Kita tidak punya langgkah kushus tetapi paling tidak untuk pendanaan kita mencari untuk kegiatan besar yang di utamakan.

4. Apa sajakah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pelaksanaan Program Kerja KOTI?

   Jawaban : Seperti halnya suatu organisasi langkah-langkahnya yaitu pembuatan planing,meng organisir dan dengan kontroling langkah-langkah seperti itulah kita merencanakan suatu kegiatan dengan teman-teman

5. Apakah ada Pembinaan untuk anggota baru sebelum langsung terlibat dalam program Kerja KOTI?

   Jawaban : Jelas sudah ada, siap kita plantikan atau pengukuhan setiap anggota koti baru seperti di papua, jawa barat dan DKI Jakarta yahhh,, mungkin seperti macam coaching klinik dan baru ada pelatihan masalah mengenai apa itu KOTI? Apa itu kegiatan koti? Yaitu untuk kecabangan olahraga tradisional dan kita mesti persiapkan masalah permainan, aturan main dan penjuriannya itu

6. Apakah ada masalah dalam personil pelaksanaan Program Kerja KOTI?

Jawaban : Kalau kegiatan besar yang sudah terencana biasanya engga lahh,, karna kita persiapkan personil baik pengetahuan tentang olahraga tradisional tapi biasaya kita untuk kegiatan kira-kira tidak dalam kegiatan terencana seperti bantuan agak sulit karna anggota kita yang di dalam ruangan koti pusat mreka itu ada yang ber propesi sebagai mahasiswa dan guru jadi kita agak sulit jika ada kegiatan yang mendadak kita agak sulit mengumpulkan personil itu

7. Apakah ada ketentuan untuk masuk anggota KOTI?

Jawaban : Selama ini tidak ada ketentuan tapi yang jelas mereka yang menjadi anggota KOTI yaitu yang mencitai olahraga tradisional, yang ingin mengangkat jadi tidak ada ketentuan kusus. Pokoknya mereka bisa suka ikut kita tanpa pamri tanpa imbalan atau gaji

8. Apakah KOTI memiliki perlengkapan Program Kerja?

Jawaban : Selama ini kita punya peralatan-peralatan yang di gunakan untuk lomba-lomba seperti tarik tambang,maen egrang,dan kita punya persiapan,kita beli peralatan untuk trompa panjang kita juga punya,ada beberapa seperti perlengkapan untuk permainan hadang,papan tulis seperti itu kita punya yang sederhana tapi yang berat kita pingin nanti secara

main hadang ada pake matras seperti itu kita belum punya tapi bicara peralatan tandingnya kita sudah pasti ada

9. Bagaimana kondisi perlengkapan, sarana dan prasarana untuk program Kerja KOTI?

   Jawaban : Bagus,, masih ada yang bisa di pakai jadi kita siap dimana ada kegiatan misalnya program dadakan permohonannya untuk kita bermain untuk anak sekolah,dewasa atau pun lanjut usia

10. Apakah ada masalah dalam pelaksanaan program kerja KOTI?

    Jawaban : yaaa,, hambatan kegiatan besar masalah pendanaan program kita sudah berjalan sedangkan apa uang bantuan dari pihak ketiga dari menpora itu kegiatan sudah selesai tapi uang belum cair nah kita jadi agak kesulitan dalam pendanaan akhirnya kita agak susah gitu untuk pembayaran honor, kaos, jadi kita ada kesulitan disitu, Alhamdulillah hal seperti itu masih bisa kita atasi

11. Apakah dengan fasilitas yang ada, dapat mendukung dalam pencapaian hasil dari Program Kerja KOTI?

    Jawaban : Alhamdulillah sudah bisa tercapai selama ini dalam kegiatan yang sudah terlaksana

12. Hambatan apa saja yang terjadi pada saat pelaksanaan Program Kerja KOTI?

    Jawaban : Jadi itu tadi masalah ada yaitu pendanaan jadi tidak sesuai dengan perencanaan jadi kita dengan dana yang seperti itu tidak sesuai dengan perencanaan jadi kita mundur, kedua juga dengan personil kegiatannya mengundur waktu tidak sama dengan agenda yang telah di buat dengan pengurus hambatannya itu aja

13. Apakah sarana dan prasarana yang tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal?

    Jawaban : Yahhh,,, selama ini bisa di manfaatkan secara maksimal dan untuk kegiatan kita keluar gituu,, hambatan juga kemudian seperti kegiatan-kegiatan yang tidak ter program dan tidak di biyayai dengan anggaran yang ada kita agak kesulitan itu biaya akomodasi

14. Apakah pelaksanaan Program telah sesuai dengan jadwal pelaksanaan Program Kerja KOTI?

    Jawaban : Sebagian besar iyaaaa,, tetapi ada juga yang program itu tadi menjadi hambatan karna pendanaan belum turun jadi gak jelas gitu tapi yang secara seperti itu palingan satu atau dua dana yang lainnya secara keseluruhan bisaaa,,

15. Apakah Program Kerja KOTI yang telah dilaksanakan, sesuai dengan harapan?

Jawaban : Program kalo harapan seratus persen yang mungkin paling 80% yang bisa memuaskan ya bisalah secara umumnya jadi belum bisa 100% dan puas dengan kegiatan yang ada

16. Bagaimana hasil yang telah dicapai setelah pelaksanaan program Kerja berlangsung?

Jawaban : Kegiatan yaa sebagian besar baikk bisa dicapai dengan bagus bisa di ktan baik dengan hasil 80% itu tadi.

17. Apakah ada tujuan yang belum tercapai dalam dalam pelaksanaan Program Kerja KOTI?

Jawaban : tujuan program kerja KOTI yang telah berjalan sudah tercapai dengan baik namun masih belum maksimal karena masih adanya program kerja yang belum terlaksana di tahun 2015.

18. Apakah ada evaluasi Program Kerja KOTI?

Jawaban : Selama ini KOTI baru setahun belum secara keseluruhan belum ada tapi dalam kegitan besar kita evaluasi setelah kegiatan di lapangan jadi kegiatan itu setelah dilakukan selama 1, 2 atau 3 hari kita kemudian baru ada evaluasi untuk mencari kekurangannya dimana kelemahannya di

mana kita bisa tambah tapi secara keseluruhan kita belum ada evaluasi secara kusus tapi pada program kerja di lapangan yaa kita selalu mengadakan evaluasi

19. Apakah dampak pelaksanaan proram kerja KOTI?

Jawaban : saya kira dengan berdirinya KOTI banyak dampak terutama di daerah jadi di daerah dengan adanya wadah KOTI kegiatan semakin ter arah kebutuhan-kebutuhan lebih terfokus kemudian pemda bisa membantu seperti jawa timur,jawa barat,banten bilang seperti itu dengan adanya kepengurusan olahraga tradisional seperti komunikasi sosialisasi lebih berjalan selama ini kan kita tidak ada punya kita adanya dari pemerintah daerah setempat ajaa,, seperti dari dispora,disorda itu bikin di masyarakat tapi di bandingkan dengan koti adanya formi daerah mereka lebih terfokus secara dengan membikin kegiatan jadi dampak sosialisasi olahraga tradisional itu lebih banyak.

**Lampiran 3**

**Hasil Wawancara 2**

Koordinator lapangan : Edvan Zakaria, M.Pd

1. Apakah tujuan pelaksanaan Program Kerja KOTI?

   Jawaban : untuk melestarikan dan mengangkat permainan budaya indonesia dimana permainan tradisonal bisa dijadikan sebuah olahraga yang mendunia.

2. Apakah pelaksanaan Program Kerja KOTI berjalan dengan baik?

   Jawaban : pelaksanaan kegiatan KOTI belum maksimal karena masih dalam tahap proses-proses pengembangan, karena dalam pelaksanaan program Kerja KOTI terdiri dari 3P yaitu : penggalian, pengembangan, pembakuan.

3. Apakah ada strategi / langkah khusus yang ingin ditempuh dalam pencapaian tujuan Program Kerja KOTI?

   Jawaban : strategi dalam pencapaiannya yaitu dengan cara merangkul penggiat-penggiat olahraga dan budaya Indonesia seperti guru-guru atau orang dinas dan mahasiswa dengan tujuan peserta dalam kegiatan dan panitia.

4. Apa sajakah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pelaksanaan Program Kerja KOTI?

   Jawaban : langkah-langkahnya yaitu bekerjasama dengan mahasiswa dengan tujuan sebagai panitia di kegiatan yang berpengaruh dalam kegiatan KOTI sehingga peserta mengikuti kegiatan KOTI. Langkah-langkah lainnya yaitu dengan cara sosialisasi ke sekolah, masyarakat, kampus dan kongko bareng (kobar) olahraga tradisional setiap hari sabtu dengan kegiatan bermain permainan tradisional.

5. Apakah ada Pembinaan untuk anggota baru sebelum langsung terlibat dalam program Kerja KOTI?

   Jawaban : pembinaannya itu selalu mengadakan TOT (Trainer Of Training) dengan cara menjelaskan kemudian mempraktekkan program kegiatan KOTI.

6. Apakah ada masalah dalam personil pelaksanaan Program Kerja KOTI?

   Jawaban : permasalahan utama yaitu pendanaan untuk setiap pengurus sehingga berpengaruh pada kordinasi organisasi dan kegiatan, dalam langkah awal setiap

kegiatan untuk modal setiap anggota selalu ada iuran agar terlaksananya kegiatan.

7. Apakah ada ketentuan untuk masuk anggota KOTI?

   Jawaban : tidak ada ketentuan atau persyaratan untuk anggota baru atau orang yang ingin bergabung tetapi setiap ada yang ikut serta dalam kegiatan atau sosialisasi olahraga tradisional itu dinyatakan anggota KOTI, kalau untuk kepengurusan berdasarkan rekomendasi orang-orang yang berpengaruh dalam pembinaan organisasi.

8. Apakah KOTI memiliki perlengkapan Program Kerja?

   Jawaban : iya, KOTI memiliki perlengkapan alat olahraga tradisional seperti egrang, terumpah, tambang, egrang batok, dagongan, dan sumpitan.

9. Bagaimana kondisi perlengkapan, sarana dan prasarana untuk program Kerja KOTI?

   Jawaban : kondisi perlengkapan KOTI layak dan sesuai dengan pembukuan olahraga tradisional dan perlengkapan di dapatkan dari suatu kegiatan yang bekerja sama dengan instansi pemerintah ataupun swasta dalam kerjasama pengadaan kegiatan permainan tradisional.

10. Apakah ada masalah dalam pelaksanaan program Kerja KOTI?

Jawaban : masalah sudah pasti ada yaitu kurangnya kordinasi relawan ataupun perlengkapan tetapi masalah tersebut masih bisa di atasi dengan baik.

11. Apakah dengan fasilitas yang ada, dapat mendukung dalam pencapaian hasil dari Program Kerja KOTI?

Jawaban : sampai saat ini fasilitas yang ada sangatmndukung dalam kegiatan KOTI namun dalam pencapaian kegiatan masih belum tercapai maksimal, jadi kegiatan koti di tahun 2015 masih kurang mencapai hasil daroi program kegiatan.

12. Hambatan apa saja yang terjadi pada saat pelaksanaan Program Kerja KOTI?

Jawaban : hambatannya yaitu miss komunikasi antara anggota dan pembiayaan yang belum ada tetapi hal tersebut masih bisa di tangani dengan baik.

13. Apakah sarana dan prasarana yang tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal?

Jawaban : sarana dan prasarana yang ada dapat di manfaatkan secara maksimal terbukti dengan kegiatan yang telah terlaksana.

14. Apakah pelaksanaan Program telah sesuai dengan jadwal pelaksanaan Program Kerja KOTI?

    Jawaban : program Kerja KOTI belum sesuai dengan rapat kerja, hal tersebut dikarenakan masalah dana sehingga kegiatan ada yang maju atau mundur dari perencanaan atau kesepakatan dalam rapat kerja awal tahun.

15. Apakah Program Kerja KOTI yang telah dilaksanakan, sesuai dengan harapan?

    Jawaban : program Kerja KOTI sesuai dengan harapan tetapi belum maksimal karena masih ada kendala yang terjadi.

16. Bagaimana hasil yang telah dicapai setelah pelaksanaan program Kerja berlangsung?

    Jawaban : sesuai dengan perencanaan dalam melaksanakan program tetapi masih ada yang belum tercapai dikarenakan waktu dan dana.

17. Apakah tujuan yang belum tercapai dalam dalam pelaksanaan Program Kerja KOTI?

    Jawaban : program Kerja KOTI masih ada yang belum tercapai dalam tujuannya.

18. Apakah ada evaluasi Program Kerja KOTI?

    Jawaban : evaluasi setiap kegiatan pasti dilaksanakan setelah program dilaksanakan dan adanya evaluasi secara garis besar setelah laporan kegiatan selsai.

19. Apakah dampak pelaksanaan proram Kerja KOTI?

    Jawaban : dari peserta kegiatan KOTI dampak terhadap olahraga tradisional sangat antusias dan dampak dari kepengurusan teman-teman mendapatkan pengalaman baru.

**Lampiran 4**

**Panduan Peraturan 4 Cabang Olahraga Tradisional Yang Telah Di Stadarisasi Oleh KOTI**

**1. Hadang / galasin**

Berikut adalah peraturan dan perminan yang telah ditetapkan oleh KOTI :

1. Peraturan Dan Permainan

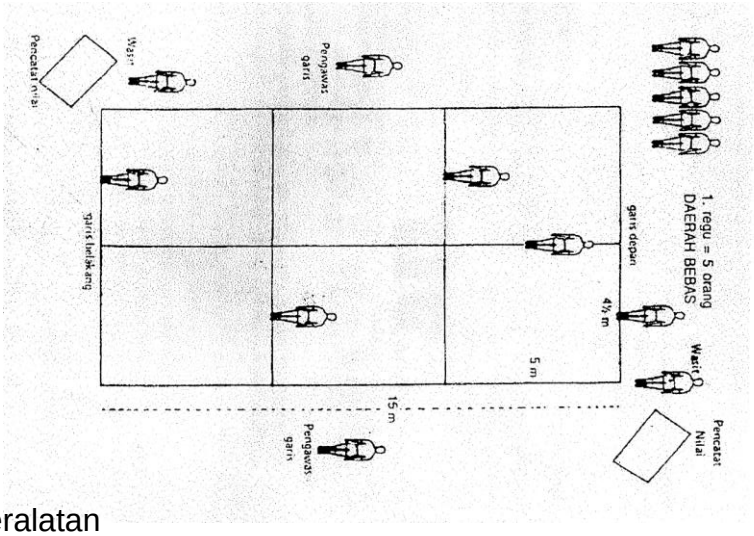
a. Lapangan.

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.

b. 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**.**

Gambar 2.1 Lapangan Hadang/Dagongan




c. Peralatan

1. Bendera untuk hakim garis dengan ukuran 30 x 30 cm, panjang tangkai 40 cm. Bendera berwarna Hijau dan berwarna Merah berbentuk segi empat.
2. *White Board*/papan nilai untuk mencatat nilai.
3. 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.
4. Peluit diperuntukan pada kedua wasit yang akan memimpin pertandingan.
5. *Stop Watch*.
6. Meja dan kursi untuk kesekretariatan.

7. Alat tulis kantor.
8. Formulir pertandingan, susunan pemain dan hasil pertandingan**.**

2. Pemain

- Pemain terdiri dari 2 regu masing-masing 5 (lima) orang dan 3 (tiga) orang cadangan.
- Pertandingan hanya untuk beregu putra dan beregu putri**.**

a. Seragam Pemain

Setiap regu diharuskan memakai kostum bernomor dada dan punggung ukuran 15 cm dari nomor 1 sampai 8. Kapten regu diberi tanda lengan kanan berbentuk pita melingkar.

b. 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.*

c. Petugas Pertandingan :

1. Setiap pertandingan dipimpin oleh 2 (dua) orang wasit, keduanya mempunyai tugas dan kewenangan yang sama. Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.

2. 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.
3. 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.

d. Jalannya permainan

1. Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
2. Regu penjaga menempati menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
3. Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit.
4. Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga.
5. Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakng 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*.

6. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.
7. 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.
8. Penyerang yang telah dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga.
9. Penjaga berusaha menangkap/menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis.
10. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya.

11. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadap ke belakang.
12. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis.
13. Penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga.
14. Penjaga garis tengah atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai garis belakang.
15. Penggantian pemain diadakan pada saat permainan berhenti istirahat, *time out*. Tiap regu diberikan paling banyak 3 kali penggantian pemain selama pertandingan.
16. Penggantian regu penyerang menjadi regu penjaga atau sebaliknya ditentukan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah :
    - Penjaga menyentuh / menangkap penyerang;
    - Kaki penyerang keluar dari garis samping kiri atau kanan;
    - Penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya;

- Penyerang yang telah menginjak garis di depannya dan menarik kembali kakinya;
- Tidak ada perubahan posisi dari penyerang pada petak di depannya selama 2 (dua) menit.

e. 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.

f. Pelanggaran Dan Hukuman

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

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

g. 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).

3. 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.

4. Aba - Aba Permainan

a. Wasit : Peluit dibunyikan pada saat dimulainya pertandingan, pelanggara pemain, dan berakhirnya permainan.

b. Peserta dikumpulkan untuk memperoleh penjelasan, peluit dibunyikan 2 (dua) kali diikuti kedua telapak tangan melambai kedalam;

c. Permainan dimulai, peluit dibunyikan 1 (satu) kali diikuti tangan kiri lurus menunjuk kedalam/ke lapangan;

d. Penjaga menyentuh penyerang, peluit dibunyikan 1 (satu) kali diikuti kedua lengan menggulung di depan dada dan diakhiri kedua lengan mengarah ke awal garis lintasan;

e. 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;

f. 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;

g. 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.

5. Hakim Garis/pengawas garis. Mengibarkan bendera pada saat kejadian :

a. Penjaga menyentuh penyerang, bendera merah diacungkan keatas, dan bendera hijau 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.

**2. Dagongan**

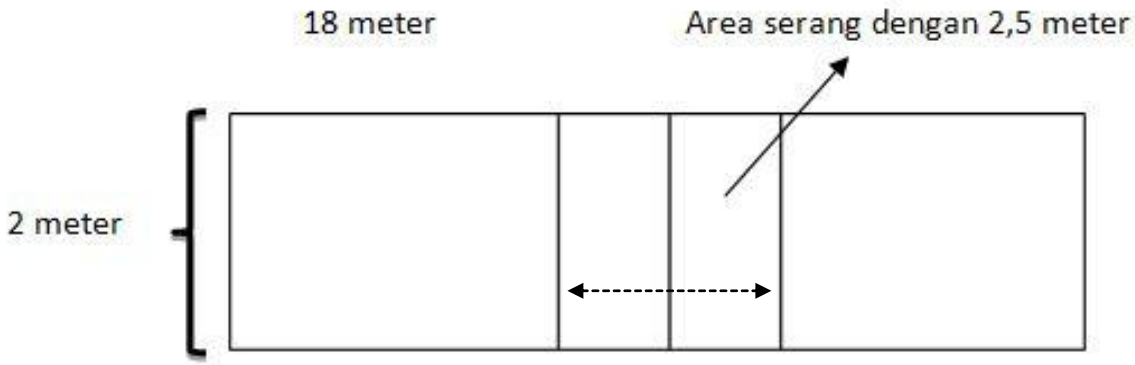
Berikut adalah peraturan dan perminan yang telah ditetapkan oleh KOTI :

1. Peraturan Dan Permainan

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.

Gambar 2.2 Lapangan Permainan Dagongan




b. Peralatan

1. 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 lingkar tengah 6 cm;
2. Bendera 2 buah, ukuran 30 x 30 cm. Warna bendera merah dan satunya hijau digunakan oleh hakim garis.
3. Kapur atau lakban. Kapur digunakan untuk garis batas lapangan permainan. Lakban yang digunakan 2 macam warna : Biru / hijau untuk batas pegangan pemain terdepan. Merah untuk batas tengah bambu;
4. Formulir pertandingan;
5. Meja/kursi satu pasang untuk meja sekretariat;
6. Peluit;
7. Timbangan berat badan;

8. *White board* untuk bagan pertandingan, atau pengumuman lainnya;
9. *Stop whatch*.

c. Pemain

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

d. Seragam pemain

Kedua regu wajib memakai kostum dan memakai nomor pada dada/punggung dimulai dengan nomor 1 s.d 7. Salah seorang yang menjadi kapten memakai pita pada lengan sebelah kanan.

e. Nomor pertandingan

1. Beregu Putra :

Kelas A : 50 - 59 Kg

Kelas B : 60 - 69 Kg

Kelas C : 70 - 79 Kg

Kelas D : 80 kg ke atas

2. Beregu Putri :

Kelas A : 46 - 49 Kg

Kelas B : 50 - 59 kg

Kelas C : 60 - 69 Kg

Kelas D : 70 Kg ke atas

1 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.

a. Jalannya Permainan

1. Sebelum permainan dimulai, wasit memanggil kedua kapten regu untuk melakukan undian (tos);
2. Kedua hakim garis menghitung jumlah pemain, dan memeriksa silang dari kedua regu, selanjutnya melaporkan ke pencatat nilai dan wasit;
3. Dalam melakukan dorongan, bambu berada dan sejajar di dada. Pemain paling belakang tidak diperbolehkan menahan ujung bambu pada dadanya.
4. 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 mendorongkan bambu lurus ke depan lawannya. Peluit dibunyikan apabila salah satu regu *tandabatas serangannya dapat melewati garis serang lawannya*. Regu yang

mendorong melewati garis serang lawannya dinyatakan menang 1 – 0.

5. 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.
6. 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 menaikan bendera merah.

b. Pergantian Pemain

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

c. Larangan Pemain, dilarang :

1. Memakai sepatu bola, sepatu *golf*, *spike* dan yang serupa;
2. Memakai sarung tangan;
3. Mengubah posisi pada saat mendorong;

4. Apabila 3 (tiga) orang pemain salah satu kakinya keluar dari garis samping;
5. Regu yang melanggar ketentuan tersebut dikenakan diskualifikasi.

d. Nilai/*Score* dan Pemenang

1. Regu pemenang adalah regu yang berhasil mendorong atau mengalahkan lawannya dengan nilai/*score* 2 – 0 atau 2 – 1;
2. 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.

e. Wasit, Hakim Garis, dan Pencatat Nilai

Pertandingan dipimpin oleh seorang wasit, dengan tugas :

1. Mengundi sebelum pertandingan dimulai dan apabila terjadi *score draw* (seri);
2. Menentukan posisi tengah bambu berada pada tempatnya;

3. Memberi aba-aba;
4. Menentukan sah/tidaknya suatu dorongan.
5. Seorang pembantu wasit bertugas memberi tanda dengan bendera pada saat dimulai dorongan dan saat salah satu regu mendorong/mengalahkan lawannya;
6. Dua orang hakim garis bertugas menghitung jumlah pemain, dan membantu wasit dalam pengawasan garis;
7. Seorang pencatat nilai (*score*) dan mengumpulkan daftar nama.

**3. Egrang**

Berikut ini adalah peraturan dan permainan yang telah dibentuk dan diaplikasikan oleh KOTI :

1. Peraturan Permainan

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 1,5 meter.

b. Bahan Baku

Bahan yang digunakan terbuat dari bambu, daerah yang sulit mendapatkan bambu yang sesuai bisa menggunakan kayu. Alat

egrang dibagi menjadi dua, berdasarkan kelompok umur pemakainya, masing-masing kelompok umur 6 – 12 tahun dan kelompok umur 13 tahun keatas. Secara spesifik ukuran egrang tersebut adalah sebagai berikut :

- Umur 6 – 12 tahun
  - Tinggi = 1,5 meter
  - Ukuran tempat berpijak tinggi = 30 cm, lebar 15 - 20 cm panjang = 7,5 cm
- Umur 13 tahun keatas
  - Tinggi = 2,5 meter
  - Ukuran tempat berpijak tinggi = 50 cm, lebar 20 cm panjang = 10 cm.

2. Pemain

Permainan egrang dapat dimainkan oleh pria dan wanita dengan mengenakan pakaian olahraga yang pantas. Kelompok umur :

- Anak-anak 6 – 12 tahun
- 13 tahun keatas, remaja dan dewasa.

a. Peralatan Perlombaan

- Meteran gulung, minimal ukuran 50 meter
- Palu, paku payung besar
- Tali rafia, kapur/tepung terigu untuk penanda garis lintasan atau garis start dan finish
- Peluit

- Formulir dan ATK
- *White Board* untuk Bagan perlombaan
- Meja dan kursi untuk kesekretariatan

b. Jalannya Permainan

1. 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.
2. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing 5 (lima) orang sesuai dengan jumlah lintasan. Perlombaan dalam seri, jumlah atlit sesuai dengan jumlah lintasan.
3. Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan urutan pemberangkatan perlombaan. Undian diadakan agar jangan ada yang merasa dirugikan
4. Perlombaan menggunakan sistim beregu 3 (tiga) orang dengan cara estafet 50 meter x 3.

5. Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis *start*. Tentukan pemain 1-3, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
6. Sebelum aba-aba dimulai, pemain ke 2 diminta untuk berada di belakang garis *finish*. Pemain ke 3 berada dibelakang pemain 1 atau yang memegang egrang.
7. Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri *start* adalah :“ Bersedia, siap, ya “.
8. Pada aba-aba “ bersedia “ : tangan memegang egrang (kanan dan kiri);
9. Pada aba-aba “ siap “: satu kaki ( kanan atau kiri ) diatas tempat berpijak;
10. Pada aba-aba “ ya “: lari; Pengganti “ Ya “ dapat dilakukan dengan suara peluit.
11. Pemain 1 harus menaiki egrangnya sampai dibelakang garis *finish* dan menyerahkan egrangnya pada pemain ke 2. Pemain ke 2 menaiki egrangnya sampai dibelakang garis start dan menyerahkan kepada pemain ke 3. Pemain ke 3 menaiki egrangnya sampai belakang garis *finish*.

12. Pada perlombaan yang resmi, regu dinyatakan gugur apabila salah satu pemain :
13. Menginjak garis lintasan
14. Kaki jatuh menginjak / menyentuh lantai
15. Dengan sengaja mengganggu pemain lain.
16. Pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lain, boleh melanjutkan larinya.
17. 2 (dua) regu yang telah sampai terlebih dahulu dari regu lainnya, berhak mengikuti seri/babak berikutnya.
18. Regu pemenang atau juara ditentukan berdasarkan hasil kemenangan pada setiap seri/babak dari bagan perlombaan.

3. Tugas Wasit, juri, pencatat keberangkatan dan kedatangan, juri lintasan
   a. Wasit bertugas mengawasi seluruh jalannya perlombaan;
   b. Juri bertugas memberi aba-aba keberangkatan *(start);*
   c. Pencatat setiap seri pada keberangkatan dan kedatangan dan mencatat regu yang berhak mengikuti babak berikutnya;
   d. Juri lintasan bertugas mengawasi lintasan apakah ada pemain yang menginjak garis atau jatuh menyentuh lantai. Juri lintasan mengikuti dibelakang pemain dengan mengangkat bendera

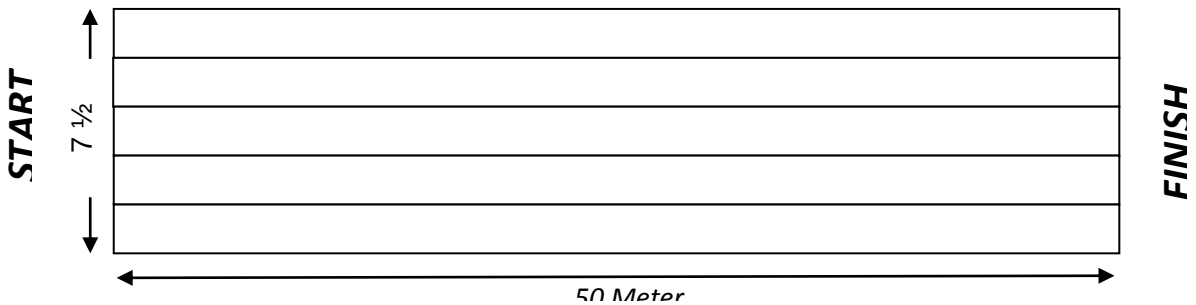
warna hijau. Jika pemain melakukan pelanggaran atau terjatuh, bendera warna merah diangkat tinggi sebagai tanda regu tersebut dinyatakan didiskualifikasi atau tidak boleh melanjutkan perlombaan.

**4. Terompah panjang / bakiak**

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.*

Gambar 2.3 Lapangan Permainan Terompah Panjang



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
12. Jenis terompah :
    - Terompah untuk 3 orang
    - Terompah untuk 5 orang
13. Ukuran terompah :
    - Panjang terompah untuk 3 orang = 141 cm
    - Panjang terompah untuk 5 orang = 235 cm
    - Lebar terompah = 10 cm
    - Tebal terompah = 2,5 cm

- Berat terompah 3 orang = 4 kg; 5 orang = 8 kg (sepasang).

2. Pemain

a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan yang tergabung dalam regu putra dan putri;

b. Kelompok umur : anak-anak 9 – 12 tahun, remaja = 13 – 16 tahunDewasa = 17 tahun ke atas.

3. 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 meletakan ujung terompah dibelakang garis kemudian berjalan sampai garis *finish*.

4. 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 dipunggung pemain yang paling belakang.

b. Seluruh peserta dikelompokan 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 bgian 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 :

- Tidak berhasil mencapai garis *finish*
- Menginjak lintasan peserta lain
- Dengan sengaja mengganggu peserta lainnnya
- Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah, artinya salah satu kaki atau kedua kaki tidak ada kontak dengan terompah
- Terompah rusak di tengah jalan.

5. 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.

6. Petugas

   Petugas terdiri dari :

   a. Juri pemberangkatan = 1 orang
   b. Pengawas Lintasan = 5 orang ( disesuaikan jumlah lintasan)
   c. Juri Keberangkatan dan Kedatangan = 5 orang
   d. Petugas Pemanggil peserta = 1 orang
   e. Petugas Sekretariat pendaftaran peserta = 1 orang

7. Petunjuk Perwasitan

   Untuk melancarkan jalannya permainan terompah panjang, diperlukan petugas sebagai juri, pengawas lintasan, juri keberangkatan dan kedatangan dan petugas pemanggil peserta serta pencatat peserta. Dengan tugas sebagai berikut :

a. Juri Pemberangkatan bertugas :

   - Memberi aba-aba pada pemberangkatan peserta/regu dengan mempergunakan bendera *start* atau peluit
   - Sebelum start dimulai, juri pemberangkatan memanggil peserta untuk berdiri di belakang garis start dalam lintasan masing-masing

- Dan mengingatkan terompah peserta tidak menginjak atau melewati garis
- Dalam memberikan aba-aba, juri pemberangkatan mengambil tempat sejajar atau disamping kiri peserta
- Aba-aba diberikan adalah : “ Bersedia..., siap...., ya.. “ atau kata “ya” diganti dengan suara Peluit atau kibaran bendera *start*.
- Juri pemberangkatan dapat menentukan sah atau tidak sah *start* yang dilakukan oleh setiap peserta.

b. Pengawas Lintasan bertugas untuk :

- Mengawasi lintasan selama permainan berlangsung
- Sebelum start dimulai, pengawas lintasan berdiri di belakang peserta yang akan diawasi sambil membawa bendera hijau di tangan kanan dan bendera warna merah di tangan kiri
- Pada saat peserta mulai berjalan atau berlari, pengawas lintasan mengacungkan bendera biru sampai garis finish. Apabila pengawas lintasan mengacungkan bendera hijau, maka permainan tersebut sah. Tetapi apabila di tengah jalan peserta melakukan kesalahan maka bendera hijau diturunkan dan bendera merah diacungkan, regu peserta tersebut dianggap gugur.

c. Juri Keberangkatan dan Kedatangan bertugas :

- Mencatat keberangkatan dan menentukan serta mencatat urutan kedatangan peserta/regu

- Juri kedatangan berada di belakang garis finish.

d. Petugas pemanggil peserta bertugas :

- Memanggil peserta dan menentukan posisi lintasannya
- Mengumumkan pada setiap babak/seri 2 (dua) regu yang berhak mengikuti babak berikutnya.

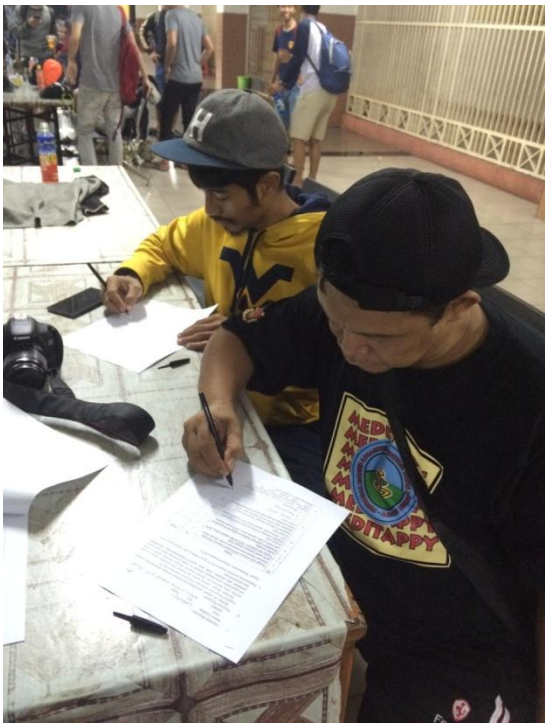
e. Petugas kesekretariatan bertugas :

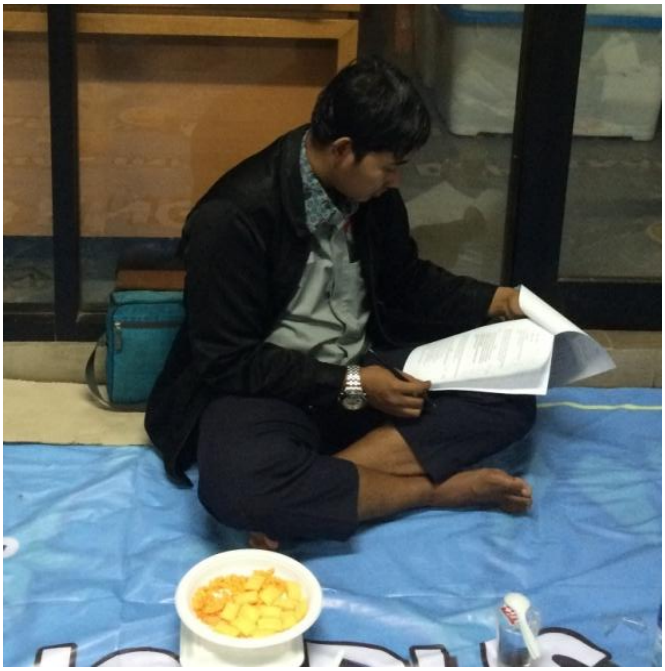
- Daftar ulang peserta yang telah hadir
- Menyerahkan dan mengambil pada official daftar nama pemain
- Mengisi hasil perlombaan pada bagan perlombaan

**Lampiran 5**

Foto – foto pengisian angket dan wawancara

1. Mewawancarai Ketua KOTI dan Sekjen serta anggota KOTI





2. Anggota KOTI

3. Kantor Sekretariat KOTI

4. Gudang dan perlengkapan program kegiatanan KOTI

5. Sarana penunjang program kegiatan KOTI