

PEDOMAN TEKNIS (TECHNICAL HANDBOOK)

PEKAN OLAHRAGA PROVINSI (PORPROV) XV SUMATERA SELATAN TAHUN 2025

MUSI BANYUASIN, 18 -31 OKTOBER 2025

SEPAK TAKRAW





TEKNIKAL HANDBOOK
PEKAN OLAHRAGA PROVINSI (PORPROV) XV SUMATERA SELATAN
TAHUN 2025
CABANG OLAHRAGA SEPAK TAKRAW

BAB I
PENDAHULUAN

I. LATAR BELAKANG

1. Sepaktakraw adalah salah satu cabang olahraga yang berasal dari Indonesia yang mana pada mulanya dimainkan oleh bangsawan Melayu pada saat Panen raya, pada mulanya berna ma sepak rago;dan
2. Sepaktakraw masuk di Sumatera selatan awal mulanya di bawa oleh perantau – perantau dari sumatera barat pada tahun 1987 dan sampai saat ini sudah menjadi salah satu cabang unggulan Koni Sumatera Selatan dengan prestasi yang telah diraih oleh atlet Sumatera Selatan baik tingkat Nasional maupun Internasional.
 - a. Tingkat Nasional yang telah diraih adalah
 - 1) Popnas tahun 2000 medali emas;
 - 2) Porwil tahun 2007 medali perunggu;
 - 3) Porwil 2015 medali emas; dan
 - 4) Pon Papua tahun 2021 medali perunggu.
 - 5) POPNAS 2023 Medali Emas
 - 6) PORWIL 2023 Medali Perak
 - 7) PON XXI Aceh Sumut Peringkat 6
 - b. Tingkat Internasional
 1. Kejuaraan Hanoi Cup medali perunggu; dan
 2. Ada Beberapa atlet Sumatera Selatan dipanggil oleh PB PSTI Untuk mengikuti Asean Games di Sea Game.

Semua keberhasilan yang telah dicapai oleh PSTI Sumatera Selatan tidak luput dari peran pemerintah daerah maupun pihak-pihak terkait , yang sudah menyumbangkan materil maupun pikiran demi kemajuan sepaktakraw Sumatera Selatan, oleh karena itu untuk menjaga keberhasilan yang selama ini telah dicapai, didalam Porprov Muba tahun 2025 akan mencari bibit – bibit atlit untuk kejuaraan ditingkat Nasional.

II. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Maksud :

Adapun maksud PORPROV XV di Muba ini adalah sebagai evaluasi hasil pembinaan di setiap daerah Pengkot/Pengcab se Sumatera Selatan dalam pada awal tahun 2025 dan sekaligus silaturahmi antar atlet dan pelatih untuk mencapai prestasi PSTI Sumatera Selatan kedepan.

2. Tujuan :

Adapun tujuan PORPROV XV adalah untuk mempersiapkan atlet Sepaktakraw putra dan putri Sumatera Selatan untuk Kejuaraan tingkat Nasional yang akan datang.

III. DASAR

1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional;
2. Surat Keputusan PB. PSTI Nomor : 025, tentang Kepengurusan Pengprov PSTI periode 2024 -2028
3. Program Kerja Pengprov PSTI Sumatera Selatan bidang Pembinaan Prestasi Pengprov PSTI Sumatera Selatan tahun 2025.

IV. NAMA KEJUARAAN

PEKAN OLAHRAGA PROVINSI KE XV SUMATERA SELATAN DI KAB MUBA

V. TEMA

MELALUI PORPROV XV MUBA SUMATERA SELATAN TAHUN 2025 KITA TINGKATKAN PRESTASI SEPAKTAKRAW, BERGERAK CEPAT MENUJU PRESTASI NASIONAL

BAB II PERSYARATAN PESERTA

VI. PESERTA

1. Atlit Kab Kota Masing masing Pengkot/Pengcab se Sumsel;
2. Memiliki KTP/KK , atau Kartu Pelajar domisili daerah Sumatera Selatan;
3. Semua persyaratkan peserta di cek tim Keabsahan KONI Sumsel

VII. JUMLAH PESERTA

Peserta setiap daerah terdiri dari:

1. Atlet :

Setiap daerah mengirimkan minimal 12 atlit maksimal 15 atlit Pa/Pi

2. Pelatih/ Official : 7 orang
 - a. 1 Orang Pelatih Kepala
 - b. 3 orang Pelatih Putra ; dan
 - c. 3 orang.Pelatih Putri

VIII. AKOMODASI , KONSUMSI DAN TRANSPORTASI

Akomodasi, Transportasi dan Konsumsi peserta (atlet dan pelatih) ditanggung oleh Pengkab/Pengkot daerah masing-masing, Panitia hanya menyediakan sarana dan prasarana pertandingan

IX. NOMOR YANG DI PERTANDINGKAN

PORPROV XV Sepaktakraw se Provinsi Sumatera Selatan tahun 2025 mempertandingkan Nomor sebagai berikut :

1. Tim Regu Putra dan Putri
2. Double Tim Putra dan Putri
3. Mix Double Tim
4. Inter Regu Putra dan Putri
5. Double Event Putra dan Putri.
6. Kwadran Putra dan Putri
7. Hoop Putra dan Putri
8. Mix Double
9. Mix Hoop
10. Mix Kwadran
11. Mix Inter Regu

Dari nomor yang dipertandingan setiap daerah hanya bisa mengikuti nomor – nomor sebagai berikut :

1. Tim Regu Putra/Putri
2. Double Tim Putra/Putri
3. Inter Regu Putra/Putri
4. Double Iven Putra/Putri
5. Hoop Putra/Putri

Dengan Keterbatasan waktu yang ada maka nomor yang lainnya dipertandingkan berdasarkan undangan oleh Panitia Pelaksanan dan tuan rumah dengan catatan untuk tuan rumah mengikuti semua Nomor pertandingan

X. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

- a. Waktu : Tanggal 18 s.d 31 Oktober 2025;
- b. Tehcinal Meeting : Tanggal 17 Oktober 2025; dan
- c. Tempat : Gor Kab Musi Banyuasin

XI. JUMLAH MEDALI YANG DI PEREBUTKAN

NO	NOMOR PERTANDINGAN	JUMLAH MEDALI			KET
		EMAS	PERAK	PERUNGGU	
1	Tim Putra/Putri	30	30	60	2 emas
2	Double Tim Putra/Putri	18	18	36	2 emas
3	Mix Tim Regu	9	9	18	1 emas
4	Inter Regu Putra/Putri	10	10	20	2 emas
5	Double Ivent Putra/Putri	6	6	12	2 emas
6	Hoop Putra/Putri	12	12	24	2 emas
7	Kwadran Putra/Putri	10	10	20	2 emas
8	Mix Double	3	3	6	1 emas
9	Mix Kwadran	5	5	10	1 emas
10	Mix Hoop	6	6	12	1 emas
11	Mix Inter Regu	11	11	22	1 Emas
	Total medali	120	120	240	17 Emas

XII. PENDAFTARAN PESERTA

1. Pendaftaran keikutsertaan di daftarkan Oleh Koni kab Kota Masing – masing;
2. Pendaftaran nama-nama peserta (Atlet dan Pelatih) direkomendasikan Oleh Pengkot/Pengcab PSTI Masing – masing daerah; dan
3. Pendaftaran dapat disampaikan KONI Kab Kota ke KONI Provinsi :
4. Batas Kelahiran atlet terhitung Per 1 Januari 2003 usia 22 tahun di buktikan dengan KTP atau kartu pelajar dan akte Kelahiran, ijazah terakhir.

XIII. KESEHATAN

1. Panitia pelaksanaan Menyiapkan tim kesehatan ketika terjadi cedera di lapangan pertandingan; dan
2. Apabila terjadi cedera serius panitia merujuk ke Rumah Sakit dan segala biaya yang ditimbulkan menjadi tanggungan Kontingen masing-masing daerah

BAB III

PANDUAN PERTANDINGAN

XIV. PERALATAN PERTANDINGAN

1. Bola yang digunakan adalah bola Merek Marathon (Standar ISTAF/ASTAF);
2. Bola untuk pemanasan disiapkan oleh masing-masing Peserta;
3. Net yang dipakai adalah net Merek Marathon (Standar ISTAF/ASTAF (Standar Nasional); dan
4. Perlengkapan / Peralatan Pemain ,Termasuk Ban Kapten disiapkan oleh daerah peserta.

XV. WASIT

Wasit Yang akan memimpin pertandingan ini adalah:

1. Wasit ISTAF/ASTAF;
2. Wasit S1 (Nasional); dan
3. Wasit S2 (Daerah dan Provinsi).

XVI. PENUGASAN WASIT

1. Wasit yang memimpin pertandingan adalah wasit ASTAF, Nasional dan wasit daerah yang ada di PSTI Sumatera Selatan;
2. Panpel dengan bantuan ketua wasit mengatur penugasan wasit;
3. Setiap pertandingan di pimpin oleh 2 orang wasit dan 1 orang Official Referee 2 Orang Lenisme Referee 2 orang Scoring Board; dan
4. Setiap pertandingan di awasi oleh Dewan Hakim.

XVII. SISTIM PERTANDINGAN

1. Pertandingan dilaksanakan berpedoman kepada peraturan/ketentuan dari ISTAF dan PB.PSTI; .
2. Pertandingan dilaksanakan dengan system setengah kompetisi atau sistim gugus dan Sistim Undangan sesuai waktu yang tersedia;
3. Setiap peserta bersedia bertanding lebih dari 1 kali dalam satu hari;
4. Penempatan peserta dalam Grup pada babak penyisihan berdasarkan undian pada Technical Metting;
5. Pada Babak Penyisihan dalam Grup, Masing-masing Grup masuk babak berikutnya juara Grup dan Runer Up Grup , pertandingan diadakan setengah kompetisi, Juara di tentukan oleh nilai tertinggi pada babak setengah kompetisi; dan Dilanjutkan dengan sistim silang semifinal
6. Pemenang di partai semi final dilanjutkan ke babak final, dan regu yang kalah tidak dipertandingkan langsung III Bersama

XVIII. KETENTUAN PEMENANG

1. Pemenang ditentukan berdasarkan untuk The best of three sets(2 - 0 /2 - 1);
2. Tim atau Regu menang nilai 2 dan kalah nilai 0;
3. Urutan juara Grup ditetapkan berdasarkan jumlah nilai;

4. Apabila 2 Tim atau lebih yang memperoleh nilai yang sama urutan pemenang ditentukan dengan selisih kemenangan regu yang lebih besar(Regu Menang – regu kalah);
5. Jika pon diatas masih sama dilanjutkan selisih Kemenangan set lebih besar(Set Menang – Set kalah);
6. Jika pon diatas masih sama dilanjutkan selisih Kemenangan Angka lebih besar (Angka Menang – Angka kalah); dan
7. Jika pon diatas masih sama maka urutan pemenang ditentukan dari Tim yang menang dari pertemuan kedua Tim tersebut.
8. Head To Head

BAB IV

PERATURAN PERMAINAN

XIX. PERATURAN PERMAINAN

Peraturan Permainan Berdasarkan peraturan baru ASTAF (ISTAF) dan PB PSTI sebagai berikut:

1. Tim Regu :

Permainan tim setiap peserta terdiri dari

- a. Terdiri dari 3 regu yang mana setiap regu terdiri dari 3 orang pemain dan 2 orang cadangan;
- b. Kemenangan setiap tim minimal 2-1 maksimal 3-0
- c. Pergantian Pemain setiap set boleh satu x dan boleh langsung pergantian 2 orang
- d. Games setiap regu minimal 15 maksimal 17 pada angka 14 – 14 Jus Otomatis dengan Games angka selisih 2 atau sampai angka 17
- e. Servis setiap regu bergantian baik kangka dapat maupun angka lawan
- f. Pada set 1 – 1 dilanjutkan set berikutnya dengan angka 8 pindah lapangan dan dilanjutkan permainan.
- g. Setiap set hanya boleh 1 kali Team Out selama 2 menit diminta oleh Pelatih atau Official
- h. Setiap Servis tekong didalam lingkaran

2. Double Tim

Permainan Double Tim terdiri :

- a. Setiap Tim terdiri dari 3 regu yangmana setiap regu terdiri dari 2 orang pemain 1 orang cadangan.
- b. Servis setiap regu dilakukan diluar lapangan bagian belakang.
- c. Setiap regu Servis Bergantian baik angka dapat maupun angka lawan.
- d. Kemenangan tim manimal 2- 1 maksimal 3-0
- e. Pergantian Pemain setiap regu 1 kali setiap set
- f. Time Out setiap set hanya 1 kali selama 2 menit
- g. Setiap regu Game pada angka minimal 15 maksimal 17 pada angka 14 – 14 Juecs Otomatis angka selisih 2 angtka atau yang mendapatkan angka

- h. Apabila Score 1- 1 dilanjutkan set ke 3, pada Angka 8 pindah tempat dan dilanjutkan bermain.

3. Mix Double Tim

Permainan Mix Tim terdiri dari :

- a. Setiap Tim terdiri dari 3 regu setiap regu terdiri dari 2 orang 1 orang Putra dan 1 orang Putri cadangan 1 orang putri
- b. Permainan Mix Putra hanya sebagai toser sedangkan untuk Smess Putri
- c. Games angka Minimal 15 maksimal 17 dan Pada Angka 14 – 14 Juecs Otomatis dengan Games selisih 2 angka atau regu yang mendapat angka 17
- d. Servis dibelakang lapangan 1 kali bergantian baik angka dapat maupun angka lawan
- e. Setiap servis hanya putri
- f. Pergantian pemain hanya 1 kali setiap set atlit Putri
- g. Setiap Tim Kemeangan minimal 2-1 maksimal 3-0
- h. Hitungan sama dengan permainan tim regu

4. Inter regu

Permainan Regu terdiri dari :

- a. Setiap regu Jumlah atlit 5 orang 3 orang bermain 2 orang cadangan
- b. Servis Bergantian 1 kali setiap regu baik angka dapat maupun angka lawan
- c. Sestim permainan sama dengan sistim permainan Tim regu

5. Double Ivent

Permainan double Ivent terdiri dari :

- a. Setiap regu jumlah atlit 3 orang 2 orang bermain 1 orang cadangan.
- b. Servis dibelakang lapangan bergantian baik angka dapat maupun angka lawan.
- c. Sistim hitungan sama dengan permainan regu
- d. Sistim permainan sama dengan permainan double tim

6. Kwadran

Pertandingan Kwadran terdiri dari :

- a. Setiap regu Kwadran jumlah atlit 5 orang yang mana 4 orang bermain 1 orang cadangan.
- b. Servis dibelakang lapangan bergantian baik angka dapat maupun angka lawan.
- c. Setiap regu servis di bolehkan tidak bergantian dengan kawan sendiri.
- d. Sistim permainan sama dengan sistim permainan Double Ivent.
- e. Aturan Pertandingan sama dengan permainan nomor – nomor lainnya.

7. Hoop

Permainan Hoop dalam sepaktakraw adalah permainan ketangkasan individu atlit untuk memasukan bola kedalam Jaring berdasarkan sepakan sebagai berikut :

- a. Sepak Sila (Inside Kick)
- b. Sepak Kura (Punggung Kaki)

- c. Sepak Paha (Knee Kick)
- d. Kepala (Head)
- e. Badek (Outside Kick)
- f. Tumit (Cross Jump Kick)
- g. Bahu (Shoulder)

Permainan hoop mempunyai peraturan berbeda dengan permainan tim regu maupun double Tim dan Double Ivent yang mana permainan hoop sebagai berikut :

- a. Permainan Hoop menggunakan ring yang terdiri dari 3 lobang dalam ring tersebut
- b. Tinggi ring Hoop Putra 4 meter 75 cm
- c. Tinggi ring Hoop Putri 4 meter 50 cm
- d. Setiap sepakan boleh di masukan sebanyak 3 kali
- e. Waktu permainan hoop 15 menit
- f. Setiap sepakan masuk didalam ring di kali 10
- g. Apa bila Bola mati untuk mulai permainan atlit melemparkan bola ke kawan

dengan di kelang 1 orang

- h. Pada saat bola masih jalan tidak boleh diambil dengan tangan apabila ada atlit yang melakukan itu maka wasit memberikan kartu kuning dan apa bila atlit yang sama melakukan pelanggaran yang sama
- i. memberikan kartu merah atlit tersebut langsung keluar lapangan dengan digantikan oleh cadangan.yang mealnjutkan jumlah sepakan yang belum di masukan oleh atlit tersebut
- j. Jumlah permianan dalam hoop berjumlah 6 orang 5 orang dilapangan dengan 1 orang cadangan untuk mengambil bola yang jauh dari lapangan
- k. Dalam permainan hoop untuk menurunkan dan menaikan ring Hoop dilakukan oleh Pelatih
- l. Wasit yang memimpin permaina hoop berjumlah 6 orang terdiri dari
 - 1) Wasit Penghitung Waktu dengan Stop Whatt
 - 2) 4 orang wasit pencatat jumlah bola dimasukan kedalam ring oleh setiap atlit
 - 3) 1 orang wasit Peningat selama permainan berjalan.
- m. Penentuan Pemenang dalam permainan hoop
 - 1) Setiap regu keluar sebagai pemenang adalah regu yang terbanyak jumlah memasukan bola ke ring
 - 2) Apabila 2 regu hitungan jumlah memasukan sama maka regu tersebut di main dengan waktu 8 menit masing – masing regu
 - 3) Pergantian Pemaian hanya 1 kali setiap bermain.

8. Mix Double

- a. Permainan Mix Double terdiri dari 3 orang satu orang Putra satu orang Putri dan satu orang cadangan Putri
- b. Servis di belakang Lapangan bergantiang baik angka dapat maupun angka lawan
- c. Setiap servis hanya dilakukan oleh Putri
- d. Smess dalam Permainan Mix hanya Atlit Putri sedangkan Putra sebagai toser

- e. Perganitan Pemaian sama dengan Permainan regu lainnya
- f. Sistim Peraturan dan hitungan sama dengan Permaian lainnya
- g. Untuk Bloking dilakukan oleh atlit Putri

9. Mix Kwadran

- a. Permiaan Mix Kwadran terdiri dari 5 orang dua orang atlit Putra dua orang Atlit Putri dan satu orang atlit Putri sebagai cadangan
- b. Peraturan didalam lapangan sama dengan Peraturan permainan Mix Double
- c. Servis Boleh Tidak Bergantian tetapi dilakukan oleh atlit Putri
- d. Sistim Pertandingan sama dengan Sistim Pertandingan Nomor Lainnya
- e. Untuk Melakukan Smess hanya Atlit Putri sedangkan atlit Putra sebagai Toser

10. Mix Hoop

- a. Permainan Hoop terdiri dari 6 orang 2 orang atlit Putra 3 orang Atlit Putri dan 1 orang cadangan atlit Putri
- b. Untuk Atlit Putri boleh memasukan bola kering dengan semua sepakkan
 - 1) Sila
 - 2) Kura
 - 3) Paha
 - 4) Kepala
 - 5) Badek
 - 6) Tumit
 - 7) Bahu
- c. Untuk atlit Putra hanya boleh memasukan Bola Kering dengan sepakkan
 - 1) Kura
 - 2) Paha
 - 3) Kepala
 - 4) Bedek
 - 5) Bahu
 - 6) Tumit
- d. Setiap Sepakan memasukan kering Hoop 3 kali masukan setelah itu dirobah dengan sepakan yang lain
- e. Setiap Regu melakukan permainan Hoop 15 menit
- f. Regu yang Jumlah memasukan bola kering terbanyak keluar sebagai pemenang.
- g. Tinggi Ring Hoop dalam permainan Mix Hoop ukurang tinggi Standar Putri

11. Mix Regu

- a. Permainan Mix regu terdiri dari 5 orang yang mana 1 orang atlit Pura sebagai Toser dan 2 orang atlit Putri sebagai Tekong dan Smess 2 orang cadangan 1 orang putri dan 1 orang putra
- b. Tinggi Net Standar ukuran Net Putri
- c. Sistim Permainan sama dengan sistim permainan regu Lainnya
- d. Untuk melakukan Bloking dilakukan oleh atlit Putri

12. Mix Tim Regu

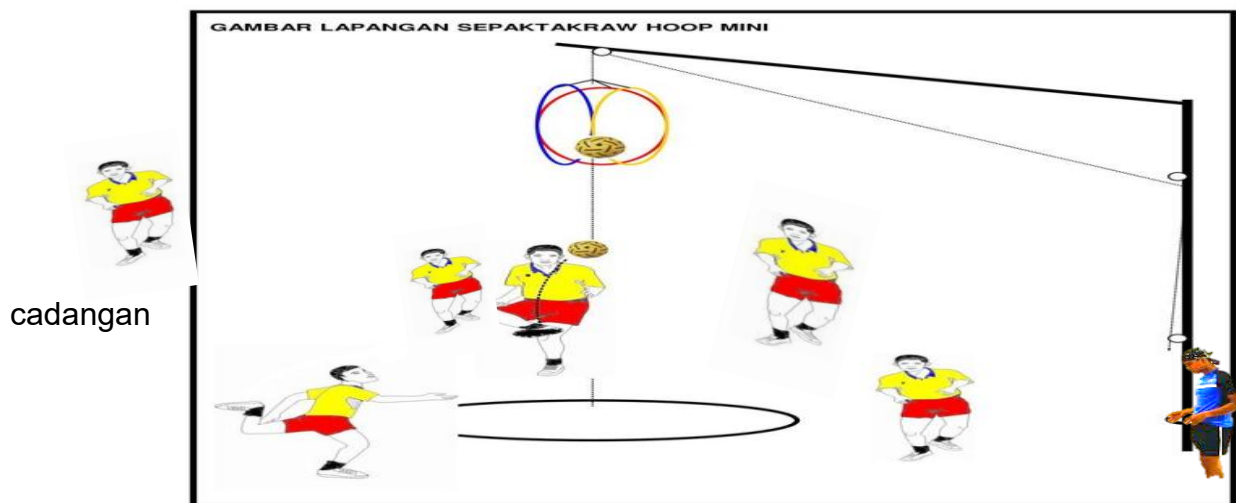
- a. Permainan Mix Tim Regu, terdiri dari 3 regu dari setiap regu Pemain 5 orang yang mana 3 orang dalam lapangan yaitu 2 orang Putri 1 orang Putra

- sebagai Toser/Umpan 2 orang cadangan atlit Putri
- b. untuk atlit Putra bertugas dilapangan hanya sebagai Toser dan tidak boleh melakukan Smess yang mana smess hanya atlit Putri
- c. sistim Pertandingan sama dengan Pertandingan Tim regu
- d. Untuk Melakukan Blok hanya atlit Putri

XX. Sarana dan Prasarana Pertandingan

1. Lapangan Permainan HOOP

- a. Permainan Hoop dimainkan dalam gedung atau diluar
- b. Ukurang lapangan diameter 4 m dan tebal garis 4 cm
- c. Untuk didalam gedung tinggi gedung m, inimal 8 meter dari lantai
- d. Diatas titik pertengahan lingkaran tergantung Ring Hoop berupa lingkaran diameter 50 cm sebagai sasaran penghasil poin
- e. Ring Hoop terbuat dari 3 lobang lingkaran masing masing 50 cm dibentuk dalam segitiga terbuat dari bahan besi dimana setiap lingkaran menggunakan jaring
- f. Tinggi Ring Hoop untuk Putri 4, 50 meter
- g. Tinggi ring Hoop Putra 4,75 meter

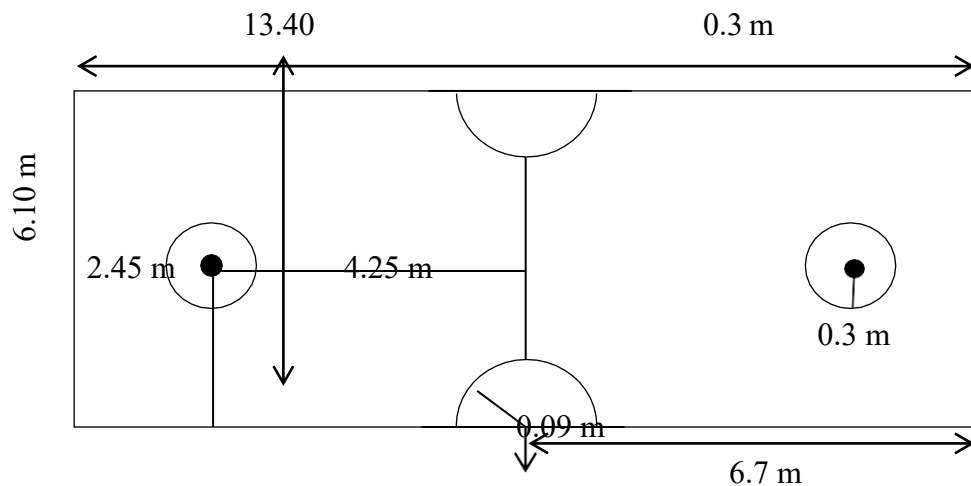


Gambar permainan Hoop

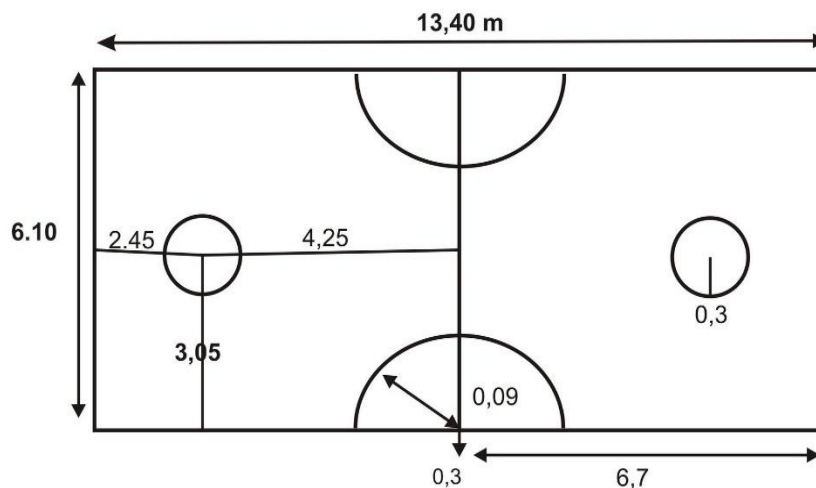
2. Lapangan Sepaktakraw

- a. Lapangan sepaktakraw dengan ukuran: 13,40 m x 6,10 m;
- b. Takraw dapat dimainkan di dalam gedung maka tinggi loteng minimal 8 m dari lantai; dan
- c. Keempat sisi lapangan ditandai dengan / cat atau lakban yang lebarnya 4 cm, diukur dari pinggir sebelah luar :
 - 1) Area bebas : adalah minimal 3 meter dari garis luar lapangan harus bebasrintangan. (lihat gambar);
 - 2) Center line : adalah garis tengah dengan lebar 2 cm;

- 3) Quarter Circle: adalah garis seperempat lingkaran dipojok garis tengah dengan radius 90 cm diukur dari garis sebelah dalam sbb;
- 4) The Service Circle : adalah jarak lingkaran dengan radius 30 cm berada ditengah lapangan, jarak dari garis belakang 2,45 meter dan jarak dari titik tengah garis lingkaran kegaris tengah (center line) 4,25 meter, jarak titik tengah lingkaran adalah 3,05 meter dari kiri dan kanan garis pinggir lapangan;
- 5) Tinggi tiang (sama dengan net); dan

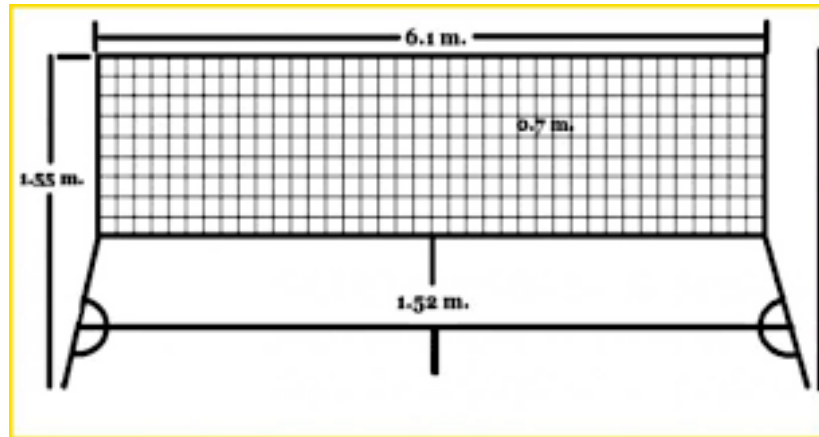


- a) Putra
Tinggi net 1,55 meter dipinggir dan minimal 1,52 meter ditengah;
- b) Putri :
Tinggi net 1,45 meter dipinggir dan minimal 1,42 meter ditengah.
- 6) Kedudukan tiang 30 cm di luar garis pinggir.



3. NET

- a. Net terbuat dari tali/benang kuat atau nilon, dimana tiap lubangnya lebar 6 – 8 cm; dan
- b. Lebar net 70 cm dan panjang 6, 10 meter.



4. BOLA TAKRAW

- a. Terbuat dari plastic (sythetic fiber) dimana awalnya adalah terbuat dari rotan;
- b. Lingkaran 42 – 44 cm (putra) dan 43 – 45 cm (putri); dan
- c. Berat adalah 170 – 180 gr (putra) dan 150 – 160 gr (putri).



5. PAKAIAN PEMAIN

- a. Semua pemain putra diharuskan memakai pakaian kaos seragam yang berlogo T-Shirt dan bersepatu karet, Tidak diperkenankan pemain memakai pakaian yang membahayakan lawan selama pertandingan;
- b. *Catatan : Kecuali dalam kondisi cuaca dingin pemain diperkenankan memakai track Suli;*
- c. Pakaian yang pantas untuk seorang pemain adalah yang menutupi badan seperti baju kaos/ T-shirt (dipakai rapi/ dimasukkan).
- d. Pakaian pemain yang membantu kecepatan bola tidak diperbolehkan
- e. Kapten regu harus memakai band tangan disebelah kiri;
- f. Untuk menghindari kekeliruan, tim yang bertanding harus memakai warna kostum yang berbeda; dan

- g. Semua pakaian pemain harus bernomor bagian depan dan belakang. Setiap pemain harus memahami nomor kostum (dari 1 sampai 36) yang sama untuk seluruh turnamen.



5. SUBSTITUTION (PENGANTIAN PEMAIN)

- Setiap “Regu” hanya diperbolehkan dua kali penggantian pemain setiap set dalam satu pertandingan. (Tidak diperkenankan penggantian pemain yang sama dalam 1 Tim pada Regu lain);
- Penggantian pemain diperbolehkan setiap saat ketika bola mati, melalui tim manager / pelatih . (tanpa mengisi formulir pergantian);
- Setiap regu dapat menominasi maximum 2 orang cadangan boleh melakukan penggantian 2 kali setiap set dalam pertandingan yang berlangsung tersebut(bisa langsung dua pemain sekaligus dalam satu set); dan
- Pemain yang mendapat “Kartu Merah” dan dikeluarkan oleh wasit, dapat diganti dengan ketentuan belum ada penggantian pemain sebelumnya.

Suatu “Regu” apabila yang bermain kurang dari 3 (tiga) orang pemain, maka tidak boleh melanjutkan permainan dan regu tersebut dinyatakan kalah

6. UNDIAN DAN PEMANASAN PEMAIN :

- Sebelum permainan dimulai, wasit (official referee) akan melakukan undian, hal ini yang menang undian berhak memilih “Sepakmula” atau “Tempat”;
- Regu yang menang undian akan pertama melakukan Servis

Mula baik angka dapat maupun angka lawan servis bergantian 1 kali;

- c. Apabila terjadi set tambahan (long set) maka tidak ada undian.
- d. Ragu angka main melakukan pemanasan di lapangan pemanasan yang disiapkan
- e. tidak ada pemanasan di lapangan pertandingan langsung bermain

7. SISTIM PERHITUNGAN ANGKA

- a. Setiap Regu Servis Bergantian baik angka dapat maupun angka lawan dengan dimulai 0- 0 sampai angka 15 maksimal 17;'
- b. Angka kemenangan setiap set 15 maximum 17 angka, kecuali pada saat posisi angka 14 – 14 . Pemenang akan ditentukan pada selisih 2 angka sampai batas akhir 17 point;
- c. Memberikan kesempatan istirahat 2 menit masing-masing pada akhir set pertama/ kedua termasuk **set tambahan (long set)**;
- d. Apabila masing-masing regu memenangkan 1 set, maka permainan akan dilanjutkan dengan set tambahan "Tiebreak" dengan 15 point, Maksimal 17 Point kecuali pada posisi 14 – 14. pemenang ditentukan pada selisih 2 angka, sampai batas akhir angka 17. Angka 8 pindah tempat dilanjutkan permainan; dan
- e. Angka menggunakan rally point.

8. TIME OUT

Time out diberikan kesempatan 2 menit setiap set, termasuk Tiebreak, selama time out hanya 5 orang yang diperbolehkan berada garis belakang / base line (3 pemain dan 2 pelatih).

9. PENGHENTIAN PERMAINAN SEMENTARA

- a. Wasit yang sedang memimpin pertandingan dapat menghentikan permainan sementara yang disebabkan karena ; gangguan lapangan, gangguan keamanan, gangguan cuaca atau ada pemain cedera dengan waktu tidak lebih dari 5 menit. Apabila lebih dari 5 menit pemain tidak dapat melanjutkan

permainan maka penggantian pemain dapat dilakukan sepanjang belum diadakan penggantian sebelumnya;

- b. Pemain yang cedera di izinkan 5 menit sebagai injury time out setelah 5 menit pemain tersebut tak dapat melanjutkan permainan, maka penggantian dapat dilakukan selama belum terjadi penggantian sebelumnya;
- c. Selama penghentian sementara semua pemain tidak diperbolehkan meninggalkan lapangan untuk menerima makanan/ minuman atau bantuan lainnya;
- d. Apabila suatu pertandingan terhalang karena keadaan luar biasa sehingga pertandingan tidak dapat diteruskan, maka pertandingan dapat ditunda sampai keadaan mengizinkan. Adapun kedudukan angka dalam penundaan lebih dari 2 jam, kembali dengan angka kosong-kosong sedangkan set yang telah selesai tetap tidak berubah;’ dan
- e. Apabila Suatu Pertandingan terhalang karena keadaan luar biasa sehingga pertandingan tidak dapat dilanjutkan dengan waktu 24 Jam maka pertandingan dilanjutkan dengan angka dan set yang didapat dikembalikan dengan angka dan Score set Kosong – kosong .

10. **DISIPLIN (tata tertib)**

- a. Setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan; dan
- b. Selama permainan berlangsung, hanya kapten regu yang diperbolehkan berhubungan dengan wasit, kecuali atas kehendak wasit.

11. **PINALTY (hukuman)**

Pemain yang melanggar peraturan di bawah ini akan mendapat hukuman pernyataan dari wasit apabila :

- a. Memperlihatkan sikap tidak sopan kepada ; pemain lain atau penonton juga kepada wasit atas keputusan yang diambil
- b. Menampakkan sikap tidak bersahabat dan tidak sopan;
- c. Menghubungi wasit yang sedang bertugas secara kasar mengenai suatu keputusan yang diambil;
- d. Meninggalkan lapangan permainan tanpa permisi kepada

wasit yang memimpin pertandingan;

- e. Memberikan bola kepada pihak lawan dengan menggunakan kaki atau melemparkannya dengan kasar.);
- f. Berlaku tidak sopan selama permainan; dan

g. Wasit menggunakan kartu sebagai berikut :

1) Kartu Kuning : Peringatan Kartu; dan

2) Merah : Pengusiran Kartu

Merah akan diberikan apabila :

- a) Apabila pemain menerima kartu kuning 2 kali pada pertandingan yang sama
- b) Sikap kasar (tidak sopan) seperti : memukul, menendang, meludah dll; dan
- c) Menggunakan kata-kata kotor atau caci maki.

Catatan : *pemain yang mendapat kartu merah, harus segera keluar dari lapangan sebagai ganjaran indicipline, dan pemain tersebut tidak boleh bermain selama kejuaraan berlangsung.*

12 KELAKUAN BURUK PARA TIM OFFICIAL (Manager atau Pelatih)

Tindakan tata tertib juga diberikan kepada Tim Official karena :

- a. Melanggar tata tertib dan peraturan permainan;
- b. Mendukung pemainnya yang melanggar tata tertib dan peraturan permainan; dan
- c. Mengganggu jalannya permainan.

13. UMUM

Wasit yang memimpin pertandingan bersama Official Referee dan menggunakan kebijaksanaannya untuk menyelesaikan masalah yang belum tercantum dalam peraturan ini. Keputusan Official Referee adalah mutlak (tidak dapat diganggu gugat).

BAB V

TATA TERTIP PERTANDINGAN

XX. TATA TERTIB PERTANDINGAN

1. Setiap pemain yang akan bertanding memakai pakain olahraga seragam yang sopan , baju kaos, celana pendek, dan sepatu telapak karet (pemain puteri boleh memakai jilbab);
2. Kapten regu diberi tanda kapten (Band capten) yang terbuat dari karet atau kain yang dipasang melingkar di lengan baju sebelah kiri;
3. 15 menit sebelum pertandingan dimulai pemain yang akan bertanding (sesuai dengan jadwal pertandingan) sudah berada ditempat pertandingan serta menyerahkan daftar nama-nama pemain pada panitia, setelah nama pemain diserahkan susunan pemain tidak dapat diroboh dan diganti;
4. Apabila satu tim tidak hadir pada waktu yang telah ditentukan menurut jadwal dan telah ditunggu serta dipanggil 3 (tiga) kali dalam 15 menit, maka regu tersebut dinyatakan kalah WO , 2 – 0;
5. Apabila suatu regu tidak mau bertanding atau mengundurkan diri dari kelanjutan pertandingan dianggap tidak pernah ikut dalam kejuaraan tersebut; dan
6. Perubahan susunan pemain diperkenankan untuk pertandingan melawan tim atau regu lain (cadangan dapat menjadi pemain inti)

XXI. PROTES

1. Setiap protes yang dilakukan harus disampaikan kepada Dewan Hakim melalui komisi pertandingan selambat-lambatnya 15 menit setelah pertandingan selesai;
2. Protes diajukan tertulis dengan mengisi belangko protes yang telah
3. disiapkan oleh panitia pelaksana yang ditanda tangani oleh tim manager/ pelatih dengan melampirkan uang protes sebesar Rp.5.000.000 (Lima Juta Rupiah);

4. Protes yang tidak memenuhi syarat tidak dilayani;
5. Dewan Hakim akan bersidang memproses protes tersebut dalam waktu selambat-lambatnya 2 jam telah menghasilkan suatu keputusan;
6. Apapun keputusan yang disampaikan oleh Dewan Hakim adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Seluruh administrasi yang disampaikan kepada panitia / Dewan Hakim tidak bisa dikembalikan; dan
7. Anggota Dewan Hakim terdiri dari: 3 orang yang ditentukan Oleh Panitia

BAB IV PENUTUP

XXII. PENUTUP

Segala sesuatu yang belum tercantum dalam buku panduan pertandingan ini akan dibicarakan pada waktu Teknikal Meeting, Demikianlah Buku Panduan Pertandingan ini kami buat sebagai pedoman dalam Pekan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan tahun 2025, semoga berjalan dengan lancar, aman dan tertib.

Palembang , Juni 2025
PENGURUS PROVINSI
PERSATUAN SEPAKTAKRAW INDONESIA
SUMATERA SELATAN,

Technical Delegate

Suprianto

