

UNIT KOMPETENSI
MEMIMPIN PERTANDINGAN OLAHRAGA KARATE
NOMOR KUMITE (PERTARUNGAN)

KELOMPOK KARATE

| | | |
|----|----------------------------|----------------------------|
| 1 | PROF. DR. MUSAKKIR, SH.,MH | PB FORKI |
| 2 | Drs. KI YANI MAHDI | PB FORKI |
| 3 | Drs. HAIFENDRI | PB FORKI |
| 4 | DONALD KOLOPITA | PB FORKI |
| 5 | ROBERT WENDUR | PB FORKI |
| 6 | SAGITARIUS, S.Pd | FPOK UPI BANDUNG |
| 7 | SYAMSUDDIN | PP PON KEMENPORA |
| 8 | ADINSYAH SURIANDA | DISPORA ACEH TAMIANG |
| 9 | HARTONO HADJARATI, S.Pd | FIK UN GORONTALO |
| 10 | IDA SUDARWANTO, S.Si | S2 PASCASARJANA UN JAKARTA |
| 11 | MUKHLISH | DISPORA ACEH TAMIANG |
| 12 | MUHAMMAD ISHAK | S2 PASCASARJANA UN JAKARTA |

PEMBINA :

| | | |
|---|----------------------------------|----------------------------|
| 1 | Dr. HARI AMIRULLAH RACHMAN, M.Pd | FIK UN YOGYAKARTA |
| 2 | EKA YUNIANITA, S. Pd., M.Pd | UPTD SKB DISDIK YOGYAKARTA |
| 3 | RUMINI, S.Pd., M.Pd | FIK UN SEMARANG |

Kode Unit : KOR.WK.02.003.01
Judul Unit : **Memimpin Pertandingan Olahraga Karate Nomor Kumite**
Deskripsi Unit : Unit ini meliputi penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang diperlukan oleh seorang wasit/ juri untuk memimpin pertandingan olahraga karate dalam pelaksanaan dan pengawasan pertandingan.

| Elemen Kompetensi | Kriteria Unjuk Kerja |
|--|--|
| 1. Membuka pertandingan | 1. 1. Persyaratan peralatanperaturan pertandingan (rule of competition) WKF 1. 2. pemeriksa peralatan yang digunakan sesuai standar WKF 1. 3. Memeriksa kelayakan peserta secara medis |
| 2. Wasit memeriksa peralatan olahragawan | 2. 1 Mengacu kepada buku peraturan pertandingan WKF 2. 2 Hasil rapat pertemuan teknik (Technical Meeting) 2. 3 Olahragawan saling memberi hormat yang pantas 2. 4 Memeriksa kesiapan para kontestan |
| 3. wasit memasuki lapangan | 3. 1. Memberikan tanda / signal kepada olahragawan untuk masuk kelapangan bersama- sama wasit 3. 2. Menempati posisi olahragawan, wasit , juri dan arbitrator sesuai dengan ketentuan yang dipastikan. |

| | |
|--|---|
| | <p>3. 3. Memastikan peralatan yang digunakan sudah sesuai fungsi dan penggunaannya</p> <p>3. 4.</p> |
| 4. Memulai, menunda dan mengakhiri jalannya pertandingan | <p>4. 1. Memulai, menunda dan mengakhiri pertandingan sesuai gesture dan aba-aba yang mengacu pada peraturan pertandingan(rule of competition)</p> <p>4. 2. Memberi penilaian sesuai dengan peraturan, missal ippon= 1 poin , nihon=2 poin dan sanbon=3 poin.</p> <p>4. 3. Memberikan peringatan dan hukuman kategori 1 (C1) dan kategori 2 (C2) dengan tingkat hukuman : chukoku, keikoku= lawan mendapat 1 poin, hansoku chui= lawan mendapat 2 poin dan hansoku= lawan dinyatakan sebagai pemenang.</p> <p>4. 4. Mengumumkan pemenang, dan jika terjadi seri kedua kali maka berlaku mayoritas, jika terjadi 2:2 maka hak prerogative (casting vote) wasit.</p> <p>4. 5. Mengakhiri pertandingan</p> |
| 5. Menutup pertandingan olahraga | <p>5. 1. Kedua olahragawan wajib saling member hormat usai pertandingan jika tidak wasit wajib menyuruh memberi hormat.</p> <p>5. 2. Wasit memanggil para juri dan arbitrator untuk menutup pertandingan sesuai peraturan.</p> |
| pemenang | |
| 6. wasit memasuki lapangan | <p>3. 5. Memberikan tanda / signal kepada olahragawan untuk masuk kelapangan bersama- sama wasit</p> <p>3. 6. Menempati posisi olahragawan, wasit , juri dan arbitrator sesuai dengan ketentuan yang dipastikan.</p> <p>3. 7. Memastikan peralatan yang digunakan sudah sesuai fungsi dan penggunaannya</p> <p>3. 8.</p> |
| | 5. 3. |

Batasan Variabel

1. Konteks variabel

Unit kompetensi ini berkaitan dengan persyaratan, penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam memimpin pertandingan olahraga karate sesuai dengan tugas fokok dan fungsi dengan ketentuan dan variabel berikut :

1. Petugas yang berwenang
 - a. Dewan wasit
 - b. Pengawas lapangan
 - c. Arbitrator

- d. Wasit dan juri
 - e. Team keamanan lapangan
 - f. Pengawas nilai
 - g. Tim Medis
 - h. Pelatih
 - i. Adminmistrasi pertandingan
2. Aspek-aspek kemampuan dalam memimpin pertandingan
 - a. Menentukan kriteria nilai dengan tepat (proper scores evaluation)
 - b. Penilaian terhadap pelanggaran kategori 1 dan kategori 2 (C1 and C2 assesment)
 - c. Mengaplikasikan peraturan pertandingan (rules applications)
 - d. Aba-aba dan Sinyal (signals and command)
 - e. Reaksi dan ketepatan waktu (timing and reaction)
 - f. Gerakan yang efisien dan posisi (positioning and movements)
 - g. Tanggung jawab dan percaya diri (confidence and responsibility)
 - h. Penguasaan lapangan pertandingan dan kerja sama (match control and cooperation)
 - i. Menjaga stabilitas emosional
 - j. kedisiplinan
 3. Hal- hal yang harus dipatuhi oleh seorang wasit
 - a. Tidak dibenarkan memimpin pertandingan yang berasal dari Dojo, perguruan, dan daerahnya.
 - b. Dilarang jika panel wasit membuat kesalahan wasit yang tidak bertugas mengomentari
 - c. Dilarang wasit/ juri keluar dari area pertandingan tanpa seijin pengawas pertandingan.
 - d. Tidak diperbolehkan melakukan tugas rangkap dalam satu even.
 - e. Dilarang berjalan-jalan disekitar area penonton dan berbicara yang dapat menimbulkan kecurigaan.
 - f. 30 menit sebelum pertandingan dimulai wasit sudah harus berada di lapangan
 - g. Pakaian resmi untuk memimpin pertandingan
 - h. Mampu menjaga kosentrasi
 4. Sikap dalam memimpin pertandingan
 - a. Ketegasan
 - b. Jujur dan adil
 - c. kedisiplinan
 - d. Adil
 - e. Kerjasama
 - f. Konsisten

2. Peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan

1. Peralatan pertandingan dapat berupa:
 - a. Matras
 - b. Scoring Board
 - c. Penunjuk waktu
 - d. Meja dan kursi
 - e. Papan Pengumuman
 - f. Bendera merah dan biru
 - g. Penerangan
2. Peralatan kesehatan

- a. Oksigen
 - b. Es
 - c. Pembalut
 - d. Etyl Chlorid
 - e. Tandu
 - f. Ambulans
 - g. Peralatan P3K
3. Perlengkapan Administrasi Pertandingan
- a. Bagan pertandingan
 - b. Formulir pertandingan
 - c. Timbangan berat badan
 - d. Stop watch
 - e. Blanko nilai
 - f. Komputer
 - g. Printer
 - h. Alat tulis menulis (ATK)
 - i. Pengeras suara
4. Sarana pertandingan olahragawan
- a. Baju karate (karate-gi) bermerk adidas, tokaido, hayashi, smai, arawaza
 - b. Sabuk biru AO sabuk merah AKA
 - c. Hand protector AO/ AKA
 - d. Gum shield
 - e. Pelindung dada (Putri)
 - f. Pelindung tulang kering
 - g. Pelindung punggung kaki
 - h. Pelindung badan (kadet)
 - i. Pelindung wajah (kadet)
5. Sarana pertandingan pelatih
- a. Tracksuit
 - b. Sepatu karet
 - c. Logo daerah ukuran 12 x 8 cm
 - d. Id card pelatih
6. Sarana pertandingan wasit
- a. Uniform wasit (baju warna putih lengan pendek, dasi, celana abu-abu tanpa biku, jas wasit biru gelap 2 kancing perak)
 - b. Perlengkapan wasit/ juri (peluit, sepatu hitam karet tanpa tali)
- 3. Tugas yang harus dilakukan untuk mencapai kompetensi**
- a. Memeriksa identifikasi kelayakan sarana pertandingan;
 - b. Dapat memfungsikan tim medis dalam menangani olahragawan yang cidera.
 - c. Menilai kelengkapan peralatan pertandingan.
 - d. Menilai kelayakan peralatan pertandingan.
- 4. Peraturan perundang-undangan, kebijakan dan pedoman yang dipertimbangkan**
- a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional;

- b. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Olahraga;
- c. Peraturan pertandingan Karate yang dikeluarkan oleh WKF.
- d. Standar peraturan khusus yang ditetapkan oleh PB FORKI

Panduan Penilaian

1. Konteks penilaian

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, diperlukan bukti keterampilan dan pengetahuan sikap kerja di bidang keolahragaan dalam memimpin pertandingan

2. Kondisi penilaian

Unit kompetensi ini dapat diuji/diakses ditempat pertandingan atau secara simulasi dengan kondisi seperti mendekati sebenarnya. Asesmen harus mencakup seluruh elemen kompetensi, untuk menetapkan pencapaian kompetensi. Untuk mengumpulkan bukti dari aspek pengetahuan. Keterampilan dan sikap kerja dapat dilakukan dengan menggunakan kombinasi metode pengujian. Kombinasi metode pengujian tersebut antara lain: tes tertulis, penugasan praktek, wawancara, observasi, portofolio atau metode lain yang relevan.

3. Kompetensi Yang Harus Dimiliki Sebelumnya Atau Yang Terkait:

- a. Pemahaman dalam sistem pertandingan
- b. Pemahaman fungsi tim medis
- c. Melakukan Penimbangan Peserta Pertandingan.
- d. Menilai kelayakan kelengkapan sarana pertandingan
- e. Menangani keberatan dari peserta pertandingan atas keputusan hasil pertandingan
- f. Mengontrol waktu dan mencatat nilai/nilai
- g. Melengkapi dokumen hasil pertandingan
- h.

4. Pengetahuan pendukung yang dibutuhkan

- a. Pengetahuan psikologi dalam pertandingan
- b. Pengetahuan teori kepemimpinan
- c. Sistem mekanika gerak/teknik
- d. Prosedur keamanan dan keselamatan selama pertandingan.
- e. Penguasaan Teknik, filosofi dan karakteristik 4 aliran Karate

5. Keterampilan Pendukung Yang Dibutuhkan:

- a. Observasi untuk mengenali bahaya di tempat pertandingan.
- b. Berkomunikasi dalam bahasa asing (Inggris)
- c. Berkomunikasi dengan rekan kerja.
- d. Penguasaan gesture (singnal dalam perwasitan Karate)
- e.

6. Aspek kritis penilaian

- a. Asesmen harus mengkonfirmasi kecukupan pengetahuan untuk memimpin pertandingan Karate.
- b. Asesmen terhadap unjuk kerja harus dilakukan meliputi periode waktu tertentu dan ruang lingkup batasan variabel.

- c. Asesmen secara khusus harus mengkonfirmasi:
- 1) Wasit memeriksa peralatan olahragawan
 - 2) Memberikan penghormatan
 - 3) Konstestan dan wasit masuk lapangan
 - 4) Memulai, menunda dan mengakhiri jalannya pertandingan
 - 5) Menutup pertandingan

Kompetensi Kunci

| No. | Kompetensi Kunci | Tingkat |
|-----|--|---------|
| 1. | Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisis informasi yang berkaitan dengan memimpin pertandingan kumite (pertarungan) | 1 |
| 2. | Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi yang berkaitan memimpin pertandingan kumite (pertarungan). | 1 |
| 3. | Merencanakan dan mengorganisir kegiatan wasit dalam memimpin pertandingan. | 1 |
| 4. | Bekerja sama dengan anggota panel dengan kelompok pendukung lain dalam kegiatan memimpin pertandingan. | 2 |
| 5. | Memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam memimpin pertandingan | 2 |
| 6. | Menggunakan teknologi | 1 |