



Teknik dan Metode
PEMBELAJARAN
PETANQUE

Nurul Ihsan
Ruki Febri Hartika

Teknik dan Metode
PEMBELAJARAN
PETANQUE

Teknik dan Metode
PEMBELAJARAN
PETANQUE

Nurul Ihsan
Ruki Febri Hartika



RAJAWALI PERS
Divisi Buku Perguruan Tinggi
PT RajaGrafindo Persada
DEPOK

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam terbitan (KDT)

Nurul Ihsan dan Ruki Febri Hartika.

Teknik dan Metode Pembelajaran *Petanque*/Nurul Ihsan dan Ruki Febri Hartika.
—Ed. 1, Cet. 1.—Depok: Rajawali Pers, 2022.
xii, 128 hlm., 23 cm.
Bibliografi: hlm. 119.
ISBN 978-623-372-568-2

Hak cipta 2022, pada penulis

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun,
termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit

2022. RAJ

Nurul Ihsan

Ruki Febri Hartika

TEKNIK DAN METODE PEMBELAJARAN PETANQUE

Cetakan ke-1, Agustus 2022

Hak penerbitan pada PT RajaGrafindo Persada, Depok

Copy Editor : Findi Daranngtyas

Setter : Raziv Gandhi

Desain Cover : Tim Kreatif RGP

Dicetak di Rajawali Printing

PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Anggota IKAPI

Kantor Pusat:

Jl. Raya Leuwilinggung, No.112, Kel. Leuwilinggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16456

Telepon : (021) 84311162

E-mail : rajapers@rajagrafindo.co.id <http://www.rajagrafindo.co.id>

Perwakilan:

Jakarta-16456 Jl. Raya Leuwilinggung No. 112, Kel. Leuwilinggung, Kec. Tapos, Depok, Telp. (021) 84311162. **Bandung**-40243, Jl. H. Kurdi Timur No. 8 Komplek Kurdi, Telp. 022-5206202. **Yogyakarta**-Perum. Pondok Soragan Indah Blok A1, Jl. Soragan, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Telp. 0274-625093. **Surabaya**-60118, Jl. Rungkut Harapan Blok A No. 09, Telp. 031-8700819. **Palembang**-30137, Jl. Macan Kumbang III No. 10/4459 RT 78 Kel. Demang Lebar Daun, Telp. 0711-445062. **Pekanbaru**-28294, Perum De' Diandra Land Blok C 1 No. 1, Jl. Kartama Marpoyan Damai, Telp. 0761-65807. **Medan**-20144, Jl. Eka Rasmi Gg. Eka Rossa No. 3A Blok A Komplek Johor Residence Kec. Medan Johor, Telp. 061-7871546. **Makassar**-90221, Jl. Sultan Alauddin Komp. Bumi Permata Hijau Bumi 14 Blok A14 No. 3, Telp. 0411-861618. **Banjarmasin**-70114, Jl. Bali No. 31 Rt 05, Telp. 0511-3352060. **Bali**, Jl. Imam Bonjol Gg 100/V No. 2, Denpasar Telp. (0361) 8607995. **Bandar Lampung**-35115, Perum. Bilabong Jaya Block B8 No. 3 Susunan Baru, Langkapura, Hp. 081299047094.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala Puji dan Syukur Penulis sampaikan kepada Allah Swt., yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan sebuah bahan ajar Permainan Olahraga *Petanque*. Penyusunan bahan ajar ini, didasari dari mahasiswa maupun pecinta olahraga *petanque* tentang informasi permainan olahraga *petanque*.

Bahan ajar ini diharapkan bisa memenuhi bahan informasi tentang permainan olahraga *petanque*, serta memberikan khazanah keilmuan bagi akademisi dan praktisi olahraga. Dengan selesainya bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi ibadah bagi Penulis dan memiliki manfaat yang besar bagi mahasiswa, guru, dan pelaku olahraga lainnya.

Penyusunan bahan ajar ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari cara penyusunan kalimat maupun penulisannya. Untuk itu, penulis menerima kritik dan saran guna membangun, serta memperbaiki buku ini ke depannya.

Semoga sumbangan pikiran yang telah diberikan oleh berbagai pihak dalam penyusunan bahan ajar ini, mendapat imbalan sebagai ibadah dari Tuhan Yang Maha Esa, aamiin.

Padang, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Sejarah Olahraga <i>Petanque</i>	1
B. Perkembangan Sejarah Olahraga <i>Petanque</i>	2
C. Sejarah Olahraga <i>Petanque</i> di Indonesia	3
BAB 2 SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA <i>PETANQUE</i>	5
A. Sarana Olahraga <i>Petanque</i>	5
B. Prasarana Olahraga <i>Petanque</i>	7
BAB 3 TEKNIK DASAR OLAHRAGA <i>PETANQUE</i>	
A. Cara Memegang Bosi <i>Petanque</i>	9
B. Posisi Kaki di dalam Lingkaran	10
C. Posisi Melempar Bosi	11
D. Teknik Melempar	12

BAB 4	METODE LATIHAN KETERAMPILAN OLAHRAGA PETANQUE	21
	A. Teknik <i>Pointing</i>	21
	B. Teknik <i>Shooting</i>	34
	C. Contoh Pengontrolan Latihan Keterampilan <i>Petanque</i> , Pencapaian <i>Pointing/Shooting</i>	46
BAB 5	PEMBELAJARAN OLAHRAGA PETANQUE	47
	A. Media Pembelajaran Olahraga <i>Petanque</i>	47
	B. Pembelajaran Olahraga <i>Petanque</i>	50
	C. Kondisi Fisik	56
BAB 6	PERATURAN PERMAINAN PETANQUE	61
	A. Peraturan Permainan Olahraga <i>Petanque</i>	61
	B. Bermain	63
	C. Boka	69
	D. Bosi	70
	E. Poin dan Pengukuran	74
	F. Disiplin	76
	G. Peraturan Kategori <i>Shooting</i> Individu Sesuai FIPJP	82
BAB 7	ANGGARAN DASAR DAN ANGGARAN RUMAH TANGGA	91
	A. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Mukadimah	92
	B. Anggaran Rumah Tangga Federasi Olahraga <i>Petanque</i> Indonesia	101
	DAFTAR PUSTAKA	119
	GLOSARIUM	123
	INDEKS	125
	BIODATA PENULIS	127



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bola Besi (Bosi) Latihan	6
Gambar 2.2 <i>Jack</i> /Bola Kayu (Boka) Latihan	6
Gambar 2.3 <i>Circle</i> /Lingkaran untuk Berdiri	7
Gambar 2.4 Denah Lapangan <i>Petanque</i>	8
Gambar 3.1 Cara Memegang Bosi	10
Gambar 3.2 Posisi Kaki di dalam Lingkaran	10
Gambar 3.3 Posisi Berdiri Saat Melempar Bosi	11
Gambar 3.4 Posisi Jongkok	12
Gambar 3.5 Contoh Lemparan	15
Gambar 3.6 Contoh <i>Pointing</i> Jongkok	16
Gambar 3.7 Contoh <i>Pointing</i> Berdiri	17
Gambar 3.8 Lemparan <i>Ground Shoot</i>	18
Gambar 3.9 Lemparan <i>Short Shot</i>	18
Gambar 3.10 Lemparan <i>Shot On The Iron</i>	19
Gambar 4.1 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 6 Meter Menggunakan <i>Cone</i>	21
Gambar 4.2 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 6 Meter Menggunakan <i>Cone</i>	22

Gambar 4.3 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 7 Meter Jarak Menggunakan <i>Cone</i>	23
Gambar 4.4 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 8 Meter Menggunakan <i>Cone</i>	24
Gambar 4.5 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 9 Meter Menggunakan <i>Cone</i>	24
Gambar 4.6 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 6 Meter Menggunakan <i>Circle</i>	25
Gambar 4.7 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 7 Meter Menggunakan <i>Circle</i>	26
Gambar 4.8 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 7 Meter Menggunakan <i>Circle</i>	26
Gambar 4.9 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 8 Meter Menggunakan <i>Circle</i>	27
Gambar 4.10 Ilustrasi <i>Pointing Rolling</i> Jarak 9 Meter Menggunakan <i>Circle</i>	28
Gambar 4.11 Ilustrasi Teknik <i>Pointing Semi Lob</i> Menggunakan Ban Jarak 6 Meter	28
Gambar 4.12 Ilustrasi Teknik <i>Pointing Semi Lob</i> Menggunakan Ban Jarak 7 Meter	29
Gambar 4.13 Ilustrasi Teknik <i>Pointing Semi Lob</i> Menggunakan Ban Jarak 8 Meter	30
Gambar 4.14 Ilustrasi Teknik <i>Pointing Semi Lob</i> Menggunakan Ban Jarak 9 Meter	31
Gambar 4.15 Ilustrasi Teknik <i>Pointing Full Lob</i> Menggunakan Paralon Jarak 8 Meter	32
Gambar 4.16 Ilustrasi Teknik <i>Pointing Full Lob</i> Menggunakan Paralon Jarak 9 Meter	33
Gambar 4.17 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 6 Meter Menggunakan Garis Lurus	34

Gambar 4.18 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Menggunakan Garis Lurus Jarak 7 Meter	35
Gambar 4.19 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Menggunakan Garis Lurus Jarak 8 Meter	36
Gambar 4.20 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Menggunakan Garis Lurus Jarak 9 Meter	37
Gambar 4.21 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 6 Meter Menggunakan Penghalang Balok	38
Gambar 4.22 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 7 Meter Menggunakan Penghalang Balok	39
Gambar 4.23 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 8 Meter Menggunakan Penghalang Balok	40
Gambar 4.24 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 9 Meter Menggunakan Penghalang Balok	42
Gambar 4.25 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 6 Meter Menggunakan Penghalang Bosi	41
Gambar 4.26 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 7 Meter Menggunakan Penghalang Bosi	43
Gambar 4.27 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 8 Meter Menggunakan Penghalang Bosi	44
Gambar 4.28 Ilustrasi Teknik <i>Shooting</i> Jarak 9 Meter Menggunakan Penghalang Bosi	45
Gambar 5.1 Ban Mobil	48
Gambar 5.2 Ilustrasi <i>Cone</i>	49
Gambar 5.3 Ilustrasi Kayu Balok	49
Gambar 5.4 Ilustrasi Permainan Bolaku	51
Gambar 5.5 Ilustrasi Permainan Bola Gila	52
Gambar 5.6 Ilustrasi Permainan Bola Serang	53
Gambar 5.7 Ilustrasi Permainan Bola Gila	54
Gambar 5.8 Ilustrasi Permainan Bola Serang	55
Gambar 6.1 Lapangan <i>Shooting</i>	83

Gambar 6.2 Satu Sasaran	84
Gambar 6.3 Bosi di Belakang Boka	84
Gambar 6.4 Bosi di antara 2 Rintangan Bosi	85
Gambar 6.5 Bosi di Belakang Bosi	85
Gambar 6.6 Boka Sebagai Target	86
Gambar 6.7 Bagan yang Digunakan	88
Gambar 7.1 Logo Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI)	91

1

PENDAHULUAN

A. Sejarah Olahraga *Petanque*

Sejarah tradisional olahraga *petanque* pada awal abad ke-6 SM orang Yunani Kuno telah memainkan permainan melempar koin, batu datar, dan bola batu, disebut *spheristics*. Bangsa Romawi Kuno memodifikasi permainan dengan menambahkan target yang harus didekati sedekat mungkin. Variasi Romawi dibawa ke Provence (wilayah selatan Prancis) oleh tentara Romawi dan pelaut. Pada sebuah makam Romawi di Florence wilayah Italia, terdapat nisan yang menggambarkan tentang orang bermain permainan ini dengan dekorasi pada nisannya terlihat orang yang sedang membungkuk untuk mengukur poin.

Dalam perkembangannya setelah itu masyarakat Roma, menggantikan target yang awalnya bola batu dengan bola kayu. Pada abad pertengahan, Erasmus menyebut permainan itu sebagai *globurum*, tetapi selanjutnya oleh berbagai kalangan lebih dikenal sebagai '*boule*' atau bola, dan permainan ini mulai dimainkan di seluruh Eropa. Raja Henry III dari Inggris melarang permainan itu dan menggantikannya dengan pemanah, dia ingin warganya lebih berlatih memanah sebagai bela negara dibanding memainkan *bole*.

Pada abad 14, Charles IV dan Charles V dari Prancis juga melarang seluruh olahraga untuk rakyat jelata, yang boleh berolahraga hanya kalangan bangsawan. Larangan ini baru pada abad ke-17 dicabut. Pada



abad ke-19, di Inggris olahraga permainan ini disebut dengan *lawn-bowling*, sedangkan di Prancis, olahraga ini tetap dikenal sebagai *boule* yang dapat dimainkan di seluruh lapisan masyarakatnya. Meissonnier seorang seniman Prancis membuat dua lukisan menunjukkan orang-orang bermain *game*. Sementara itu, O Honoré de Balzac dalam *La Comédie humaine* menggambarkan permainan ini dalam dramanya.

Di Prancis Selatan, *boule* telah berevolusi menjadi *jeu Provençal* (*boule lyonnaise*) mirip dengan *petanque*, kecuali ukuran lapangannya yang jauh lebih besar dari *petanque* dan pemain harus berlari tiga langkah sebelum membuang bola. Permainan ini dimainkan di desa-desa di seluruh Provence, pada lapangan tanah di bawah naungan pohon. Permainan ini diceritakan secara rinci pada memoar novelis Marcel Pagnol. "*The pride will remain of having invented this magnificent game which by going around the world works modestly, but surrely, at connecting people together, therefore bringing peace*".

B. Perkembangan Sejarah Olahraga *Petanque*

Ratusan tahun olahraga *petanque* berada di dunia belum diketahui siapa penemunya, namun negara Prancis yang telah mensosialisasikan olahraga *petanque* ini. *Petanque* diucapkan *pe.tã:k* dalam bahasa Prancis atau *pay/tah~k* atau petong awalnya merupakan permainan tradisional asal negara Prancis yang merupakan pengembangan dari permainan jaman Yunani Kuno sekira abad ke-6 SM, versi modern dari permainan *petanque* diperkenalkan oleh Jules Boule Lenoir pada tahun 1907 di kota La Ciotat, di Provence, di selatan Prancis.

Kata *Petanque* berasal dari kata *Les Ped Tanco* atau Petanca berdasar dialek *Provençal* dari bahasa Occitan yang berarti "kaki rapat", salah satu teknik dasar bermain *petanque* adalah kaki yang rapat tidak mengangkat kaki yang menapak ke tanah. Pemain bermain di lapangan yang berukuran 4 x 15 atau 3 x 12 meter dan pemain melempar *jack* terlebih dahulu, dimulai dari lingkaran yang berada di tanah. Olahraga *petanque* bisa dimainkan satu lawan satu, dua lawan dua, dan tiga lawan tiga.

Agar bisa dikembangkan sebagai cabang olahraga prestasi permainan tradisional ini distandarkan dan dibuat aturan baku yang berlaku universal, dengan induk olahraga *petanque* internasional bernama *Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal* (FIPJP) yang

didirikan di Marseille, Prancis pada tahun 1958. Diketuai saat sekarang Mr. Azema, sedangkan untuk wilayah Asia di bawah *Association Petanque and Sport Boules Confederation* (APSBC) yang bermarkas di Singapura dengan diketuai Mr. Eddi Lim. Kemudian, diubah menjadi *Thee Asian Of Boules Sport Confederation* (ABSC). Sebagai ketua Tan Sri Dato Seri Mohamad Noor Abdul Rahim dari Malaysia.

C. Sejarah Olahraga *Petanque* di Indonesia

Petanque termasuk olahraga baru di Indonesia, namun *petanque* sebenarnya termasuk olahraga yang sudah punya nama di dunia negara-negara yang kuat dan konsisten mengembangkan *petanque* adalah negara-negara yang pernah dijajah oleh Prancis, negara yang memang melahirkan cabang olahraga tersebut. Olahraga *petanque* dimainkan terlebih dahulu oleh orang-orang asing pada saat itu dengan tujuan silaturahmi antara *expatri* (orang-orang asing yang ada di Indonesia).

Pada pesta olahraga SEA Games Tahun 2011 di Indonesia, Jakarta-Palembang atas desakan beberapa negara Asean agar cabang olahraga *petanque* untuk bisa dipertandingkan. Oleh karena itu, Komite Olimpiade Indonesia (KOI) dan KONI pusat pada waktu itu masih dijadikan ketuanya Ibu Rita Subowa memberikan mandat kepada gubernur Sumatera Selatan Bapak Alex Nurdin untuk mengembangkan olahraga *petanque* di Indonesia. Kemudian, beliau menunjuk langsung Bapak Caca Isa Saleh beliau merupakan Direktur Utama Perusahaan BUMD PDPDE di Provinsi Sumatera Selatan untuk membantu mengembangkan olahraga *petanque* sehingga Indonesia memiliki atlet yang akan mengikuti *event* Sea Games tahun 2011.

Tanggal 18 Maret 2011 Caca Isa Saleh membentuk organisasi olahraga *petanque* yang menjadi langsung menjadi pengurus besar Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia (PB. FOPI). Beliau mulai langsung mencari apakah olahraga *petanque* hingga pencarian atlet mulai dari sekolah sampai personel TNI. Setelah olahraga *petanque* dipertandingkan pada Sea Games 2011 tidak berhenti sampai di sini saja, tetapi melanjutkan kerja berikutnya.

PB. FOPI mensosialisasikan cabang olahraga ke seluruh provinsi yang ada di Indonesia, agar bisa menjadi anggota KOI dan KONI Pusat. Dalam perjalanan kurun waktu yang panjang, pada akhirnya

PB. FOPI resmi menjadi anggota KOI pada tanggal 25 Februari 2015, kemudian pada tanggal 25 Maret 2015 Federasi olahraga *petanque* resmi menjadi anggota KONI pusat, setelah 3 tahun berturut-turut mendaftar keanggotaan, di mana persyaratan untuk menjadi anggota KONI harus memiliki minimal 10 pengurus provinsi, AD/RT, Induk organisasi dunia. Jumlah provinsi di Indonesia sebanyak 34 provinsi dan Pengurus Besar Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia sekarang memiliki anggota sebanyak 28 pengurus provinsi.

2

SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA *PETANQUE*



Petanque adalah suatu bentuk permainan *boules* (Bola) yang tujuannya melempar bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut *choconnet* (Boka/*Joke*), dan kaki harus berada di lingkaran kecil, permainan ini bisa dimainkan di tanah keras, pasir, rerumputan atau permukaan tanah lain.

A. Sarana Olahraga *Petanque*

1. *Boulse* atau Bola Besi (Bosi)

Petanque dimainkan dengan bosu yang disetujui oleh FIPJP dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Terbuat dari logam;
- b. Memiliki diameter 7.05 cm (minimal) dan 8.00 cm (maksimal);
- c. Memiliki berat mulai dari 650 gram (minimal) -800 gram (maksimal). Untuk usia di bawah 11 tahun, dapat menggunakan bosu dengan berat 600 gram dan diameter 65 mm, asalkan bosu tersebut dibuat produsen resmi;
- d. Tidak diisi dengan timah atau pasir.



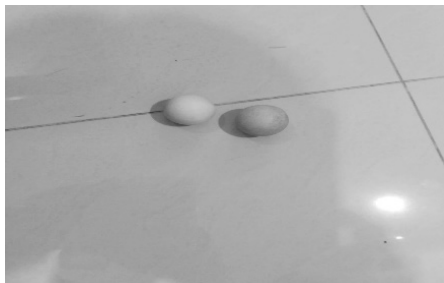
Gambar 2.1 Bola Besi (Bosi) Latihan
sumber: Dok. Pribadi

2. *Jack* atau Bola Kayu (Boka)

Jack atau boka terbuat dari kayu, atau sintetis yang tercantum kode pabrik yang memperoleh persetujuan dari FIPJP dengan standar spesifikasi yang dibutuhkan.

- a. Diameter 30 mm;
- b. Berat 10-18 gram.

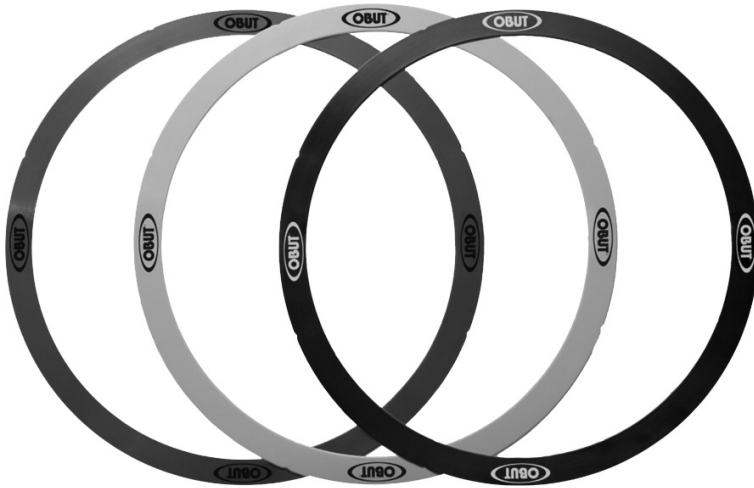
Warna boka sesuai yang diperbolehkan, tetapi tidak harus demikian apabila boka terbuat dari kayu dan boka tidak dapat diangkat dengan magnet.



Gambar 2.2 *Jack*/Bola Kayu (Boka) Latihan
sumber: Dok. Pribadi

3. *Circle* atau Lingkaran

Lingkaran merupakan tempat pemain untuk berdiri yang memiliki persetujuan dari FIPJP dengan berukuran berdiameter 35 cm - 50 cm. Lingkaran terbuat dari plastik, serta memiliki yang berbeda ada warna biru, merah dan lain sebagainya.



Gambar 2.3 *Circle*/Lingkaran untuk Berdiri

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar+circle+petanque&tbm>

B. Prasarana Olahraga *Petanque*

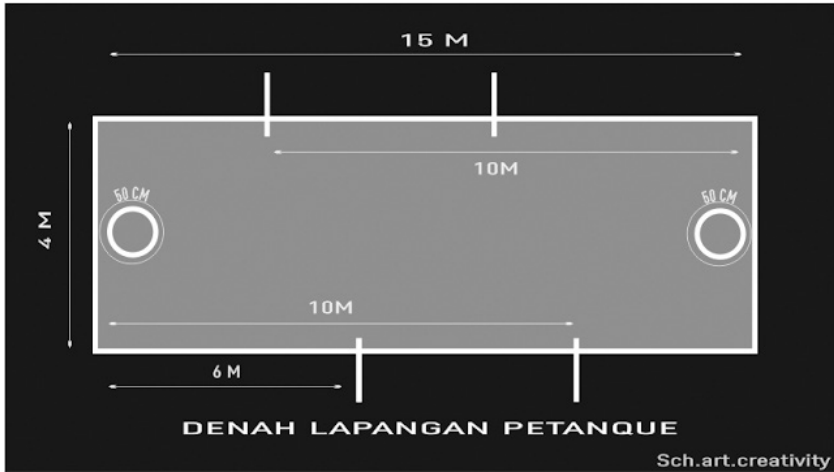
Petanque dimainkan di permukaan yang mendapat persetujuan dari penyelenggara atau wasit. Setiap tim mungkin akan bermain di lapangan yang diberi tanda dan didefinisikan sebagai lapangan, sesuai dengan FIPJP ukuran lapangan, di antaranya sebagai berikut.

Untuk kejuaraan internasional atau nasional memiliki:

1. Panjang 15 meter;
2. Lebar 4 meter.

Untuk kejuaraan daerah minimal dimensi memiliki:

1. Panjang 12 meter;
2. Lebar 3 meter.



Gambar 2.4 Denah Lapangan *Petanque*

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar++lapangan+petanque&tbm>

3

TEKNIK DASAR OLAHRAGA *PETANQUE*

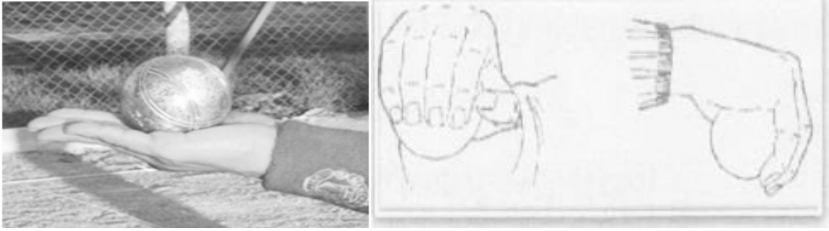


Tujuan dari permainan olahraga *petanque*, yakni mendekatkan bosi sesuai dengan target yang sudah ada. Untuk itu, keterampilan yang digunakan dalam permainan *petanque* adalah sebagai berikut.

A. Cara Memegang Bosi *Petanque*

Dalam permainan *petanque* salah satunya dengan melempar bosi mendekati target. Oleh karena itu, cara memegang bosi adalah sebagai berikut.

1. Telapak tangan dibuka.
2. Bosi berada di tengah telapak tangan.
3. Jari-jari melipat memegang bosi.
4. Posisi bosi berada pada 3 atau 4 jari (jari tangan, telunjuk, manis).
5. Jari jempol dan kelingking sebagai penyeimbang.
6. Telapak tangan di balik menghadap tanah.
7. Posisi pergelangan tangan menekuk.



Gambar 3.1 Cara Memegang Bosi *Petanque*

Sumber: [https://2.bp.blogspot.com/-KYweUdJqWlc/T9mTAKANi7I/AAAAAAAAAjs/XyuKT8jUXm8/s640/tangan+\(1\).JPG](https://2.bp.blogspot.com/-KYweUdJqWlc/T9mTAKANi7I/AAAAAAAAAjs/XyuKT8jUXm8/s640/tangan+(1).JPG)

B. Posisi Kaki di dalam Lingkaran

Posisi kaki di dalam lingkaran yang baik adalah di mana tangan kanan memegang bos, maka kaki kanan lebih maju sedikit, antarkaki kiri dan kaki kanan dibuka sedikit selebar bahu. Sebaliknya, bagi pemain yang memegang bos menggunakan tangan kiri, maka kaki kiri maju lebih sedikit.



Gambar 3.2 Posisi Kaki di dalam Lingkaran

Sumber: Dokumentasi Penulis

C. Posisi Melempar Bosi

Dalam permainan *petanque* memiliki 2 posisi melempar, yakni:

1. Posisi Berdiri



Gambar 3.3 Posisi Berdiri Saat Melempar Bosi

Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Posisi Jongkok



Gambar 3.4 Posisi Jongkok

Sumber: Dokumentasi Penulis

D. Teknik Melempar

Dalam melakukan lemparan ada beberapa hal yang harus diperhatikan terlebih dahulu, yakni bagaimana cara memegang bosi, sehingga sebelum melakukan lemparan teknik, cara memegang bosi haruslah benar terlebih dahulu.

Bagi pemula, cara memegang bosi adalah dengan membentuk tangan lurus ke depan dengan siku agak ditekuk, lalu mengarahkan telapak tangan ke atas, lalu merapatkan jari, dan bosi diletakan di atas jari tersebut, ketika sudah diletakan, tutup atau gulung bosi tersebut dengan jari sehingga bola tertutup dengan jari, setelah tertutup dan pegangan terasa sudah baik, maka balik permukaan tangan tadi sehingga bosi berada di bawah, dan untuk melempar bosi tersebut adalah dengan cara tangan diayunkan ke belakang dan haruslah lurus ketika pelepasan bosi adalah di antara ke empat jari yang dirapatkan tadi yang diharapkan lajur bola adalah lurus sesuai dengan target.

Sikap badan pada saat melakukan lemparan bola besi, sikap badan adalah tetap lurus tidak diayunkan ataupun digerakan, yang bergerak hanyalah tangan yang melempar bosi tersebut, badan dalam keadaan rileks, namun tidak ikut bergerak.

Pada sikap kaki, kaki kanan di depan kaki kiri jika tangan kanan memegang bosi ataupun sebaliknya jika kaki kiri di depan berarti tangan kiri memegang bosi, namun tidak terlalu jauh. Kaki kanan menghadap pada boka, yaitu sebagai target yang akan dituju dan kaki kiri agak di serong ke kanan, kedua kaki berada di dalam lingkaran, ketika melakukan lemparan. Jika dilakukan sambil berdiri, maka keadaan kaki tetaplah lurus. Jika melakukan lemparan dengan keadaan jongkok, posisi kaki tetap sama, namun sekarang lutut ditekuk dan jongkok, namun ketika sedang jongkok, tapak kaki tidaklah rata pada tanah melainkan dijinjit, kaki kanan tetap menghadap ke arah boka yang menjadi tujuan, dan kaki kiri agak sedikit diserongkan, posisi lutut sendiri agak berbeda, di mana posisi lutut sebelah kanan lebih tinggi dibandingkan lutut sebelah.

Ketika sudah benar cara memegang bosi, kemudian posisi badan dan kaki saatnya untuk melempar bosi, tangan yang akan melakukan lemparan, hendaklah diayunkan dengan mengambil awalan dari depan lalu diayunkan ke belakang. Posisi tangan ketika diayunkan ke belakang adalah lurus. Ketika sudah mengayunkan tangan ke belakang, ayunkan kembali tangan ke depan hingga lurus untuk melepaskan bosi tersebut. Ketika melakukan lemparan posisi jari jangan sampai renggang, tetap rapat sehingga jalur lajunya bola adalah di bagian tengah dari jari tersebut sehingga lajur bola akan tetap lurus sesuai target, jika renggang, maka pengenaan target akan jauh, dalam melempar haruslah konsentrasi dan tidak menggunakan emosi agar bola sesuai dengan target dan tidak terlalu jauh, haruslah memakai perasaan dalam melempar, sama halnya ketika melempar sambil berdiri, ketika jongkok keadaan ataupun cara melemparnya tetap sama dengan lemparan ketika berdiri, hanya keadaan lutut saja yang ditekuk, badan tetap tidak bergerak ketika melempar.

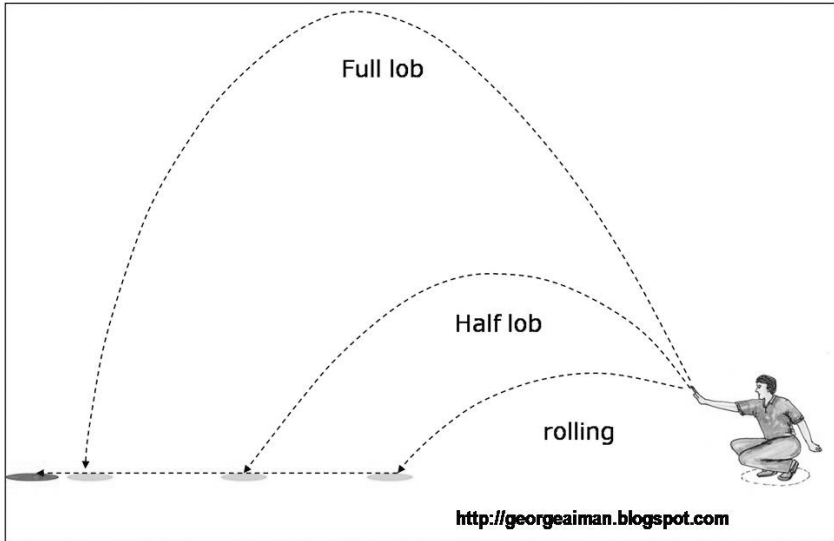
Dalam melempar, terdapat dua teknik, yaitu lemparan untuk menuju titik sasaran (*Throwing for pointing*) dan lemparan untuk menembak (*Throwing for shooter*). Berikut ini adalah penjelasannya.

a. Teknik *Pointing*

Pointing adalah jenis lemparan untuk mendekati boka target lebih dekat dari bosu lawan (Ramdan Pelana, DKK, 2020). Jadi *pointing* ini merupakan salah satu teknik dalam lemparan permainan *petanque* dengan tujuan mendekati bosu ke boka. Untuk melakukan *pointing* yang benar bosu dipegang dengan seluruh telapak tangan dan dikepal. Di dalam keterampilan *pointing* ada beberapa cara melakukan teknik, yaitu:

- 1) *Rolling* adalah lemparan dengan menggelindingkan bola ke tanah. Untuk melakukan *pointing roll*, harus memperhatikan beberapa hal:
 - a) Bosu keluar dari bawah 90 derajat;
 - b) Bosu jatuh 3 – 4 M dari boka;
 - c) Lapangan datar atau tidak banyak kerikil.
- 2) *Half/Soft lob* adalah lemparan bosu setengah parabol. Untuk melakukan *pointing* ini harus memperhatikan beberapa hal:
 - a) Bosu keluar dari 90 – 110 derajat;
 - b) Bosu jatuh 2 – 3 M dari boka;
 - c) Semua jenis lapangan.
- 3) *High lob* adalah lemparan bosu dengan tinggi parabol. Untuk *pointing* ini harus memperhatikan beberapa hal:
 - a) Bosu keluar di atas 110 derajat;
 - b) Bosu jatuh dekat boka 0,5 – 1 M;
 - c) Lapangan basah atau gembur.

Untuk lebih jelasnya, bisa dilihat gambar berikut ini.



Gambar 3.5 Contoh Lemparan

Sumber: <https://www.google.com/search?source=univ&tbm=isch&q=gambar+pointing>

Teknik *pointing* bisa dilakukan dengan cara jongkok maupun berdiri namun pada dasarnya banyak melakukan dengan jongkok, tetapi ada beberapa alasan kapan dilakukan *pointing* dengan berdiri, yaitu:

- a) Saat jarak boka 8 – 9 M;
- b) Saat tanah gembur;
- c) Saat di depan boka ada banyak bosi menghalang;
- d) Sudut pandang berdiri lebih luas.

Cara melakukan *pointing* jongkok adalah sebagai berikut:

Gerakan Awalan:

- (1) Masuk dalam *circle*;
- (2) Posisi *pointing* adalah jongkok;
- (3) Salah satu kaki berada di depan yang terkuat;
- (4) Kedua kaki dijinjit.

Gerakan Inti:

- (a) Tangan diayun dengan ayunan lengan lurus;
- (b) Posisi telapak tangan atau bukaan lurus ke depan.

Gerakan selanjutnya:

1. Bosi dilepas saat berada di depan wajah.

Untuk lebih jelasnya, bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



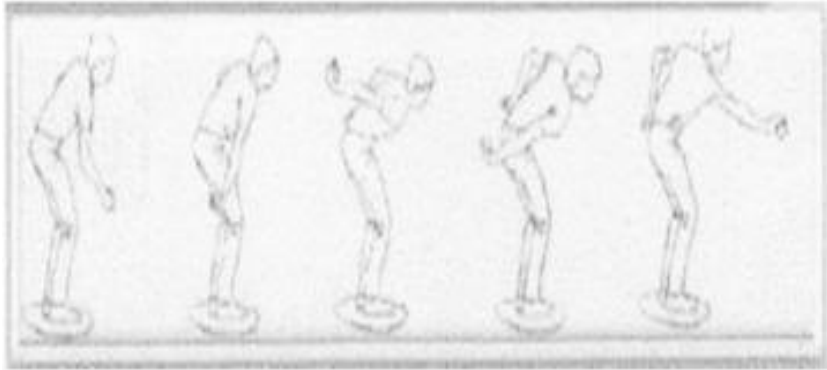
Gambar 3.6 Contoh *Pointing* Jongkok

Sumber: <https://www.google.com/search?source=univ&tbm=isch&q=gambar+pointing>

Adapun cara melakukan *pointing* berdiri adalah sebagai berikut.

- a. Teknik sama dengan *pointing* jongkok yang membedakan posisi berdiri.
- b. Saat melakukan lutut ditekuk untuk tambahan dorongan.
- c. Posisi luaran bosi di atas 90 derajat.
- d. Lengan lurus ke depan.
- e. Titik *landing* perlu diperhatikan.

Untuk lebih jelasnya, bisa dilihat gambar berikut ini.



Gambar 3.7 Contoh *Pointing* Berdiri

Sumber: <https://www.google.com/search?source=univ&tbm=isch&q=gambar+pointing>

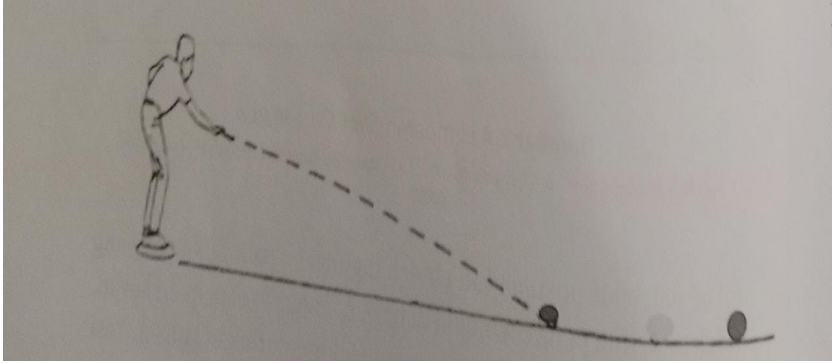
Adapun yang diperhatikan saat melakukan *pointing* berdiri pada saat melakukan lemparan bola besi, sikap badan tetap lurus tidak diayunkan ataupun digerakan, yang bergerak hanyalah tangan yang melempar bosi tersebut, badan dalam keadaan rileks, namun tidak ikut bergerak.

b. Teknik *Shooting*

Keterampilan *shooting* merupakan jenis lemparan untuk menjauhkan bosi lawan dari boka. Ada beberapa cara melakukan *shooting* di antaranya:

1) *Ground Shoot* (pukulan mendatar)

Merupakan *shooting* bosi menggelinding atau mendatar sebelum target. Di mana jenis pukulan ini, atlet harus melempar bosi sangat kuat dan menjatuhkan bosi 3-4 meter dari bosi lawan. Pukulan ini dilakukan di lapangan keras dan tidak berkerikil.

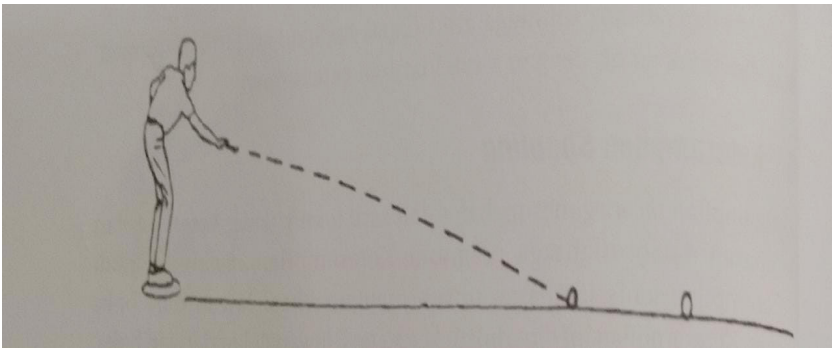


Gambar 3.8 Lemparan *Ground Shoot*

Sumber: Michel Aubert & Christian Marty "La Petanque Les Bases De L'Initiation", (Marseille, 2000)

2) *Short Shot* (pukulan pendek)

Merupakan *shooting* bosi dengan pukulan pendek, di mana bosi memantul terlebih dahulu atau mendarat 20 – 30 cm dari bosi lawan. Untuk jenis lapangan ini, atlet harus memastikan lapangan yang licin dan berpasir, dikarenakan jika melakukan di lapangan yang berkerikil, maka akan menyebabkan pukulan meleset dari bosi lawan.

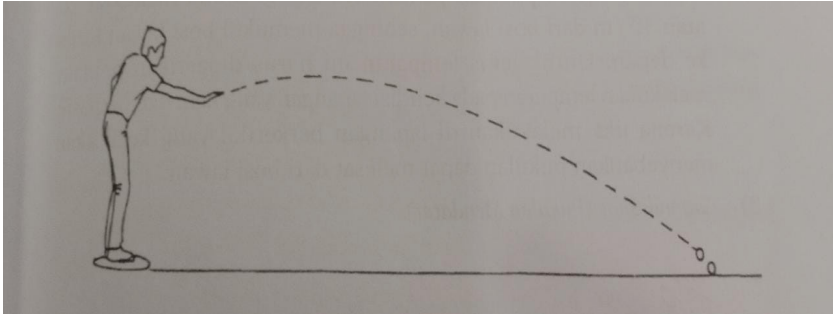


Gambar 3.9 Lemparan *Short Shot*

Sumber: Michel Aubert & Christian Marty "La Petanque Les Bases De L'Initiation", (Marseille, 2000)

3) *Shot On The Iron* (pukulan tepat pada bosi)

Jenis pukulan ini merupakan bosi kita langsung menyentuh bosi lawan tanpa mendarat terlebih dahulu, sehingga bosi kita menggantikan posisi bosi lawan. Jenis pukulan ini digunakan pada lapangan yang tidak rata, pukulan ini juga memerlukan konsentrasi yang baik.



Gambar 3.10 Lemparan *Shot On The Iron*

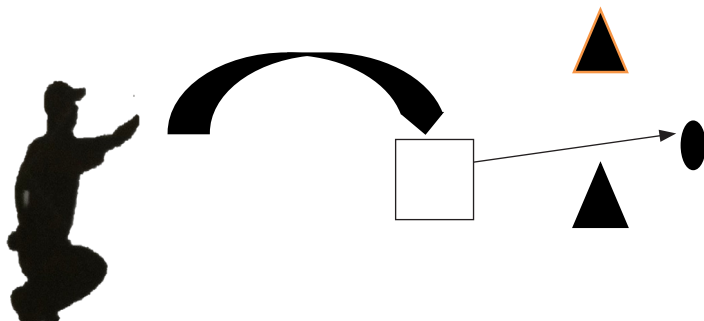
Sumber: Michel Aubert & Christian Marty "La Petanque Les Bases De L'Initiation", (Marseille, 2000)

4

MODEL LATIHAN KETERAMPILAN OLAHRAGA *PETANQUE*

A. Teknik *Pointing*

1. *Pointing Rolling* Jarak 6 Meter Menggunakan *Cone*



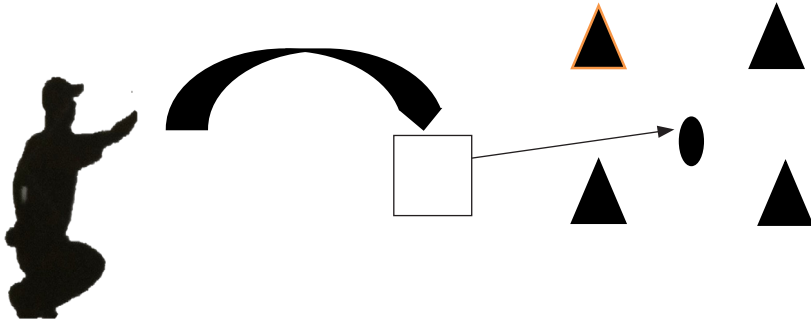
Gambar 4.1 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 6 Meter Menggunakan *Cone*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- b. Pelaksanaan:
Lempar bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *cone*.

- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin* dan lurus pada target.

2. *Pointing Rolling* Jarak 6 Meter Menggunakan *Cone*

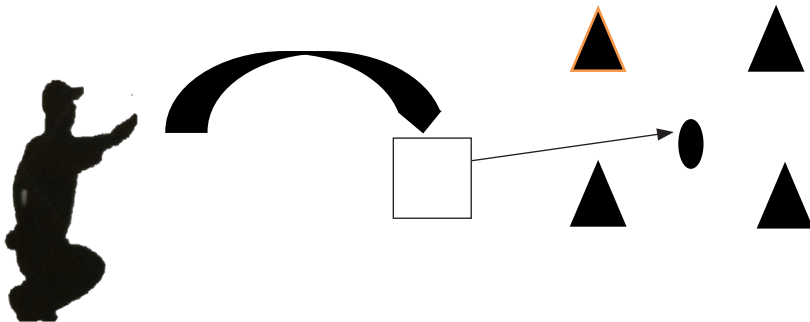


Gambar 4.2 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 6 Meter Menggunakan *Cone*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- b. Pelaksanaan:
Lempar bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *cone*.
- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin*, sehingga bosi tidak terlalu laju dan lurus pada target.

3. *Pointing Rolling* Jarak 7 Meter Menggunakan *Cone*

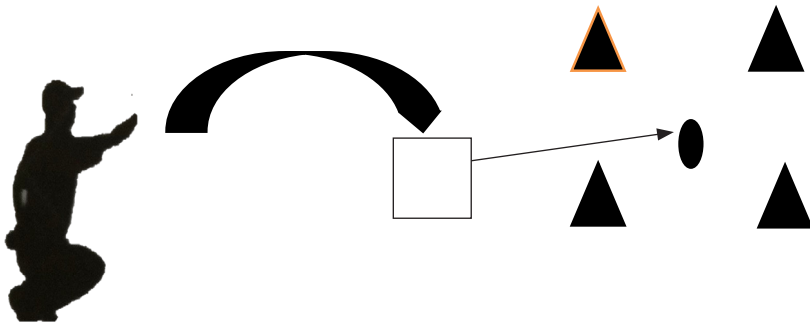


Gambar 4.3 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 7 Meter Jarak Menggunakan *Cone*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- b. **Pelaksanaan:**
Lempar bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *cone*.
- c. **Tujuan:**
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin*, sehingga bosi tidak terlalu laju dan lurus pada target.

4. *Pointing Rolling* Jarak 8 Meter Menggunakan *Cone*



Gambar 4.4 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 8 Meter Menggunakan *Cone*

Sumber: Dokumentasi Penulis

a. *Awalan:*

Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.

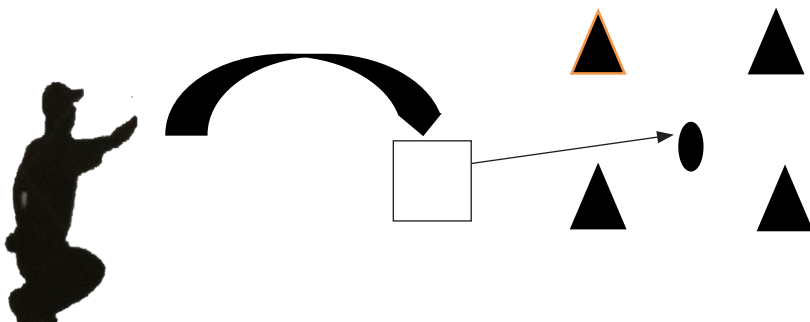
b. *Pelaksanaan:*

Lempar bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *cone*.

c. *Tujuan:*

Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin*, sehingga bosi tidak terlalu laju dan lurus pada target.

5. *Pointing Rolling* Jarak 9 Meter Menggunakan *Cone*

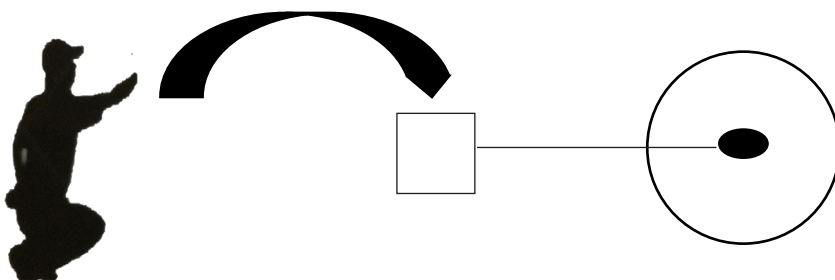


Gambar 4.5 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 9 Meter Menggunakan *Cone*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- b. Pelaksanaan:
Lempar bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *cone*.
- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin*, sehingga bosi tidak terlalu laju dan lurus pada target.

6. *Pointing Rolling* Jarak 6 Meter Menggunakan *Circle*

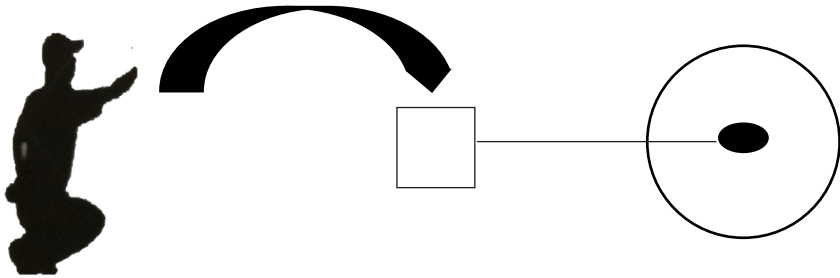


Gambar 4.6 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 6 Meter Menggunakan *Circle*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- b. Pelaksanaan:
Lempar bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *circle*.
- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin* dan lurus pada target.

7. *Pointing Rolling* Jarak 7 Meter Menggunakan *Circle*

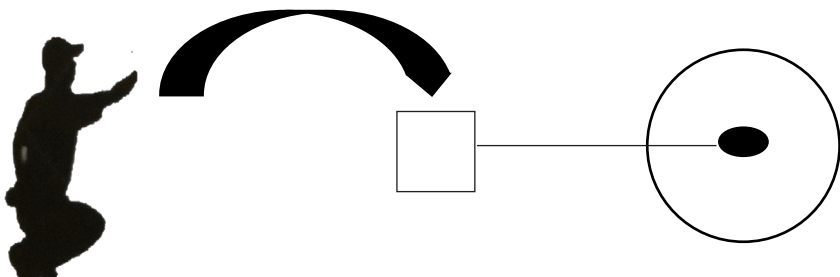


Gambar 4.7 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 7 Meter Menggunakan *Circle*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- Pelaksanaan:
Lempar bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *circle*.
- Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin*, sehingga tidak terlalu laju menuju target dan lurus pada target.

8. *Pointing Rolling* Jarak 7 Meter Menggunakan *Circle*

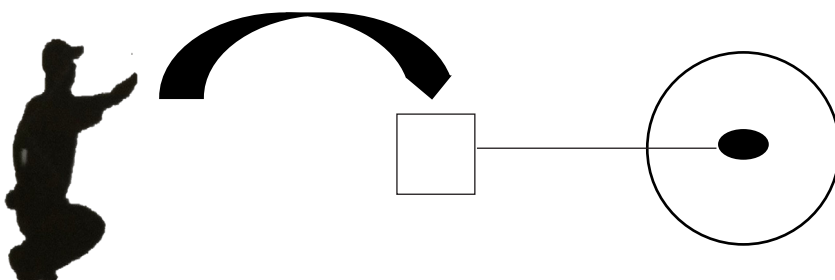


Gambar 4.8 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 7 Meter Menggunakan *Circle*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- b. Pelaksanaan:
Lemparkan bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *circle*.
- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin*, sehingga tidak terlalu laju menuju target dan lurus pada target.

9. *Pointing Rolling* Jarak 8 Meter Menggunakan *Circle*

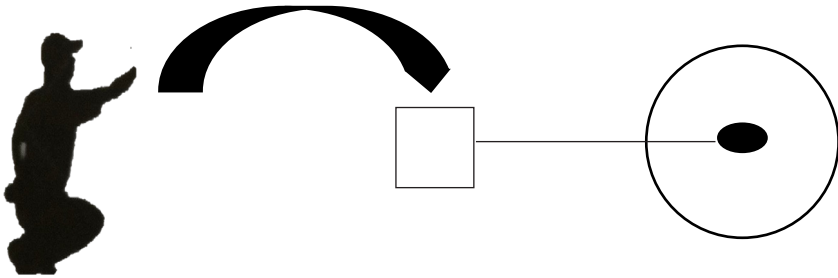


Gambar 4.9 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 8 Meter Menggunakan *Circle*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- b. Pelaksanaan:
Lemparkan bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *circle*.
- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin* sehingga tidak terlalu laju menuju target dan lurus pada target.

10. *Pointing Rolling* Jarak 9 Meter Menggunakan *Circle*

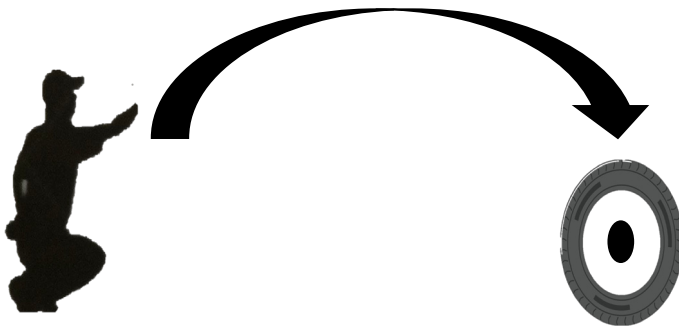


Gambar 4.10 Ilustrasi *Pointing Rolling* Jarak 9 Meter Menggunakan *Circle*

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki terkuat di depan dan menjinjit kedua telapak kaki.
- b. Pelaksanaan:
Lempar bosi dengan bahu lurus, dengan bosi jatuh pada kotak sebagai titik *landing* dan bosi berhenti di dalam area *circle*.
- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi *back spin* sehingga tidak terlalu laju menuju target dan lurus pada target.

11. Teknik *Pointing* Semi Lob Menggunakan Ban Jarak 6 Meter

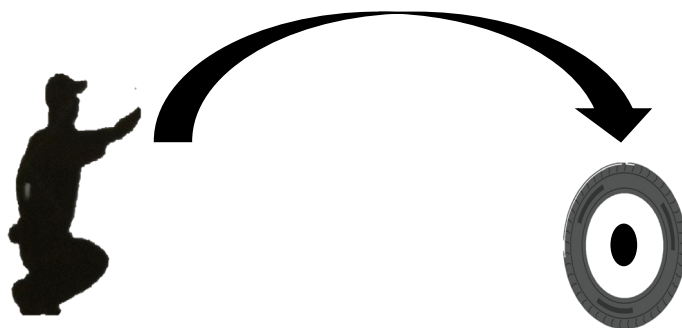


Gambar 4.11 Ilustrasi Teknik *Pointing* Semi Lob Menggunakan Ban Jarak 6 Meter

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki yang terkuat dan berada salah satu ke depan dengan menjinjit keduanya.
- b. Pelaksanaan:
Lempar bosi dengan bahu lurus dan disertai dengan gerakan membuka pergelangan tangan yang memberikan gerakan spin dan bosi jatuh dalam ban.
- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi dengan semi lob dan membuat bosi berbentuk kurva, menjadikan terasa tajam.

12. Teknik *Pointing* Semi Lob Menggunakan Ban Jarak 7 Meter



Gambar 4.12 Ilustrasi Teknik *Pointing* Semi Lob Menggunakan Ban Jarak 7 Meter

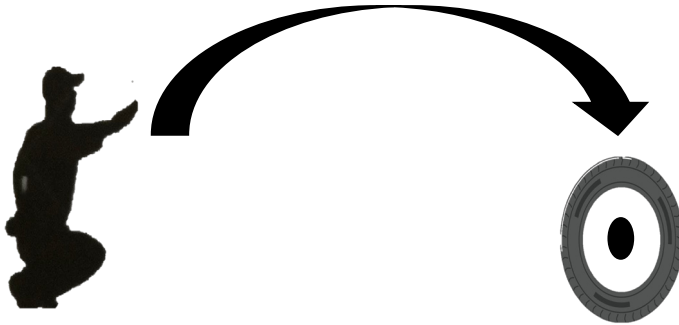
Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki yang terkuat dan berada sala satu ke depan dengan menjinjit keduanya.
- b. Pelaksanaan:
Lempar bosi dengan bahu lurus dan disertai dengan gerakan membuka pergelangan tangan yang memberikan gerakan spin dan bosi jatuh dalam ban.

c. Tujuan:

Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi dengan semi lob dan membuat bosi berbentuk kurva, menjadikan terasa tajam.

13. Teknik *Pointing* Semi Lob Menggunakan Ban Jarak 8 Meter



Gambar 4.13 Ilustrasi Teknik *Pointing* Semi Lob Menggunakan Ban Jarak 8 Meter

Sumber: Dokumentasi Penulis

a. Awalan:

Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki yang terkuat dan berada salah satu ke depan dengan menginjit keduanya.

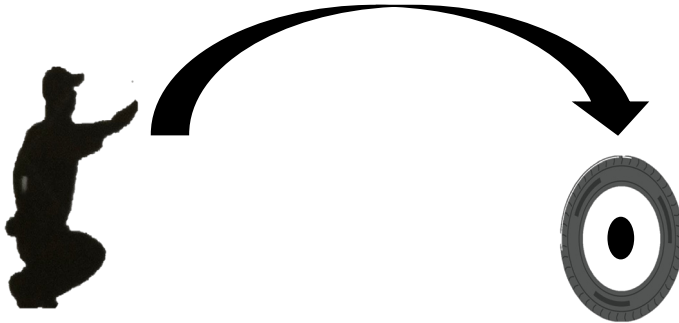
b. Pelaksanaan:

Lempar bosi dengan bahu lurus dan disertai dengan gerakan membuka pergelangan tangan yang memberikan gerakan spin dan bosi jatuh dalam ban.

c. Tujuan:

Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi dengan semi lob dan membuat bosi berbentuk kurva, menjadikan terasa tajam.

14. Teknik *Pointing* Semi Lob Menggunakan Ban Jarak 9 Meter

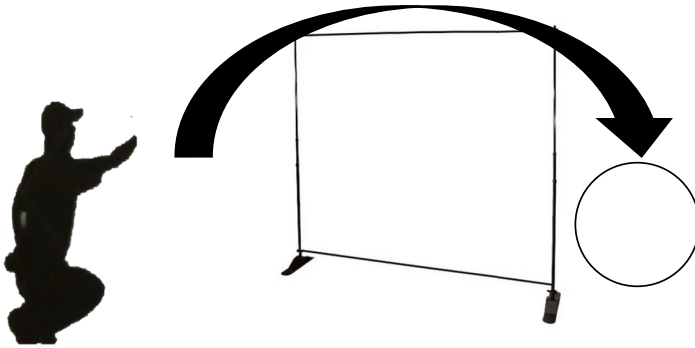


Gambar 4.14 Ilustrasi Teknik *Pointing* Semi Lob Menggunakan Ban Jarak 9 Meter

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki yang terkuat dan berada salah satu ke depan dengan menginjit keduanya.
- b. **Pelaksanaan:**
Lempar bosi dengan bahu lurus dan disertai dengan gerakan membuka pergelangan tangan yang memberikan gerakan spin dan bosi jatuh dalam ban.
- c. **Tujuan:**
Latihan ini bertujuan untuk membuat bosi dengan semi lob dan membuat bosi berbentuk kurva, menjadikan terasa tajam.

15. Teknik *Pointing Full Lob* Menggunakan Paralon Jarak 8 Meter



Gambar 4.15 Ilustrasi Teknik *Pointing Full Lob* Menggunakan Paralon Jarak 8 Meter

Sumber: Dokumentasi Penulis

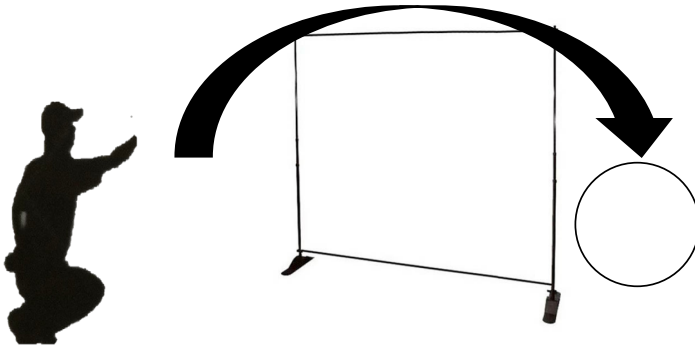
a. Awalan:

Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki yang terkuat berada salah satu ke depan untuk menjaga keseimbangan dengan menjinjit keduanya.

b. Pelaksanaan:

Lemparan bosi dengan bahu lurus dan disertai gerakan membuka pergelangan tangan dengan melempar bosi sangat tinggi melewati paralon dengan ketinggian 1 meter menuju target.

16. Teknik *Pointing Full Lob* Menggunakan Paralon Jarak 9 Meter



Gambar 4.16 Ilustrasi Teknik *Pointing Full Lob* Menggunakan Paralon Jarak 9 Meter

Sumber: Dokumentasi Penulis

a. Awalan:

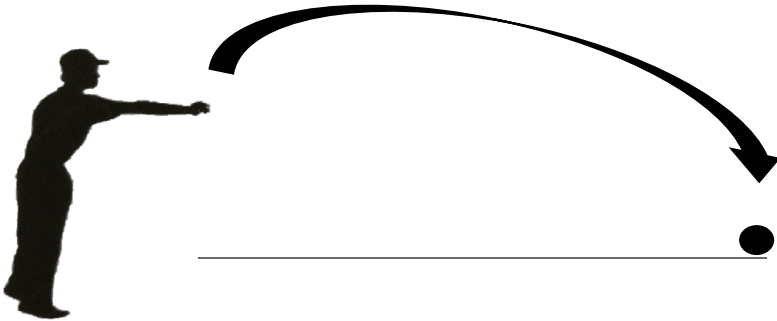
Posisi jongkok dengan tumpuan berat badan di salah satu kaki yang terkuat berada salah satu di depan untuk menjaga keseimbangan dengan menjinjit keduanya.

b. Pelaksanaan:

Lemparan bosi dengan bahu lurus dan disertai gerakan membuka pergelangan tangan dengan melempar bosi sangat tinggi melewati paralon dengan ketinggian 1 meter menuju target.

B. Teknik *Shooting*

1. *Shooting* Jarak 6 Meter Menggunakan Garis Lurus

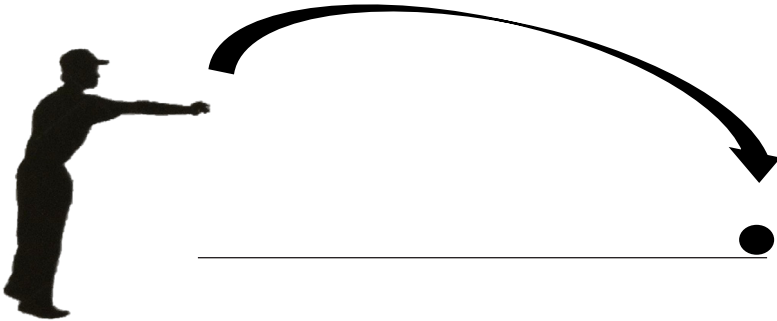


Gambar 4.17 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 6 Meter Menggunakan Garis Lurus

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan **relax**.
- b. **Pelaksanaan:**
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan di luruskan ke target yang sudah ada target, namun di garis lurus.
- c. **Tujuan:**
Tujuan latihan ini untuk melatih kosentrasi dan fokus, serta tingkat kelurusan lemparan ke target.

2. *Shooting* Jarak 7 Meter Menggunakan Garis Lurus

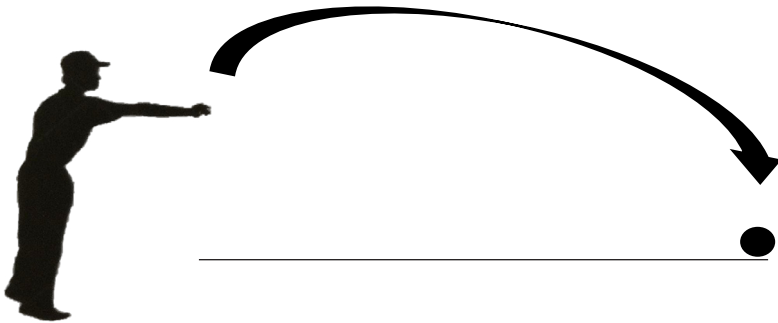


Gambar 4.18 Ilustrasi Teknik *Shooting* Menggunakan Garis Lurus Jarak 7 Meter

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. *Awalan*:
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. *Pelaksanaan*:
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target yang sudah ada target, namun di garis lurus.
- c. *Tujuan*:
Tujuan latihan ini untuk melatih konsentrasi dan fokus, serta tingkat kelurusan lemparan ke target.

3. *Shooting* Jarak 8 Meter Menggunakan Garis Lurus

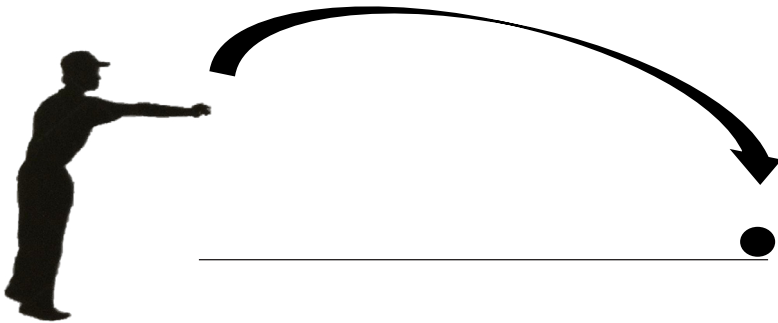


Gambar 4.19 Ilustrasi Teknik *Shooting* Menggunakan Garis Lurus Jarak 8 Meter

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. *Awalan*:
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. *Pelaksanaan*:
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target yang sudah ada target, namun di garis lurus.
- c. *Tujuan*:
Tujuan latihan ini untuk melatih konsentrasi dan fokus, serta tingkat kelurusan lemparan ke target.

4. *Shooting* Jarak 9 Meter Menggunakan Garis Lurus

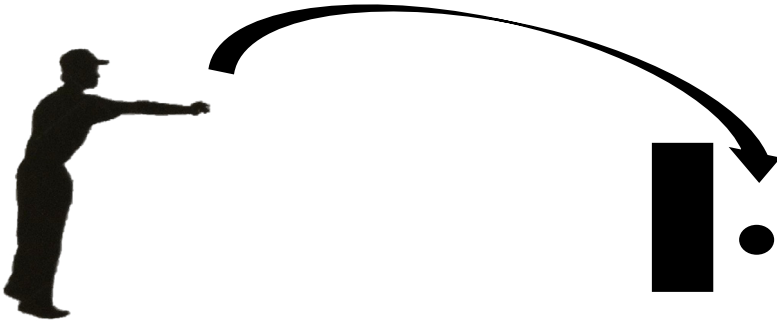


Gambar 4.20 Ilustrasi Teknik *Shooting* Menggunakan Garis Lurus Jarak 9 Meter

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. *Awalan*:
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. *Pelaksanaan*:
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target yang sudah ada target, namun di garis lurus.
- c. *Tujuan*:
Tujuan latihan ini untuk melatih konsentrasi dan fokus, serta tingkat kelurusan lemparan ke target.

5. *Shooting* Jarak 6 Meter Menggunakan Penghalang Balok

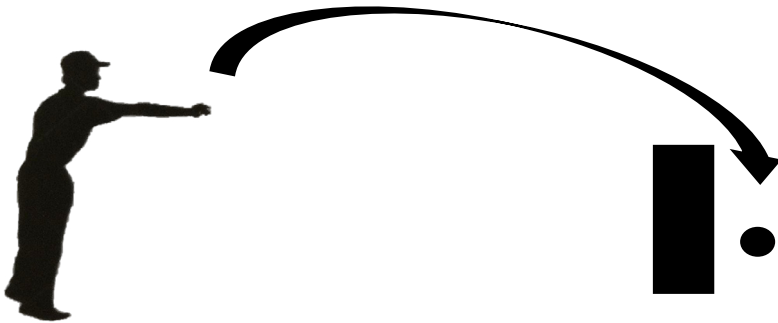


Gambar 4.21 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 6 Meter Menggunakan Penghalang Balok

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. **Pelaksanaan:**
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target, dengan melewati balok yang diletakkan di depan target sehingga bosi dilempar melambung.
- c. **Tujuan:**
Latihan ini bertujuan untuk melatih agar lemparan tepat ke sasaran.

6. *Shooting* Jarak 7 Meter Menggunakan Penghalang Balok

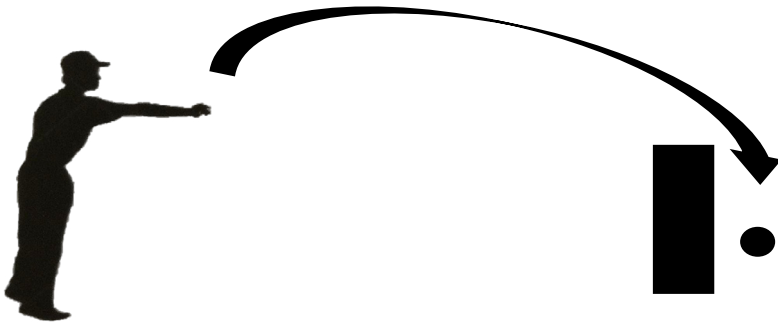


Gambar 4.22 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 7 Meter Menggunakan Penghalang Balok

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. **Pelaksanaan:**
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target, dengan melewati balok yang diletakkan di depan target sehingga bosi dilempar melambung.
- c. **Tujuan:**
Latihan ini bertujuan untuk melatih agar lemparan tepat ke sasaran.

7. *Shooting* dengan Jarak 8 Meter Menggunakan Penghalang Balok

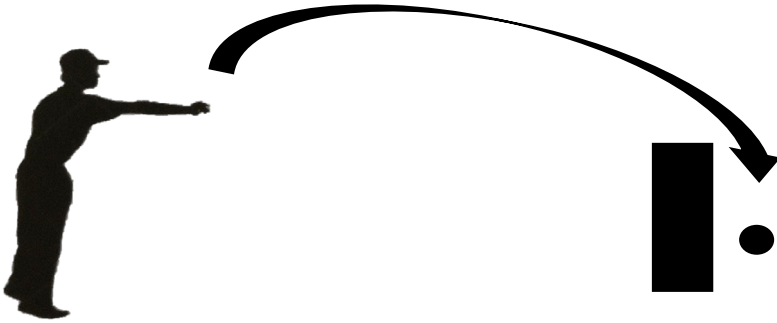


Gambar 4.23 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 8 Meter Menggunakan Penghalang Balok

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. **Pelaksanaan:**
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target, dengan melewati balok yang diletakkan di depan target sehingga bosi dilempar melambung.
- c. **Tujuan:**
Latihan ini bertujuan untuk melatih agar lemparan tepat ke sasaran.

8. *Shooting* dengan Jarak 9 Meter Menggunakan Penghalang Balok

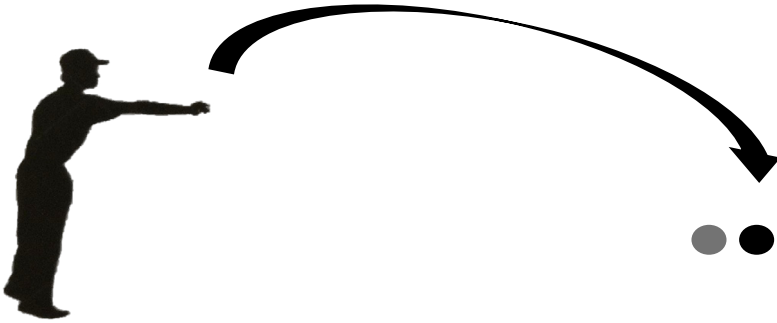


Gambar 4.24 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 9 Meter Menggunakan Penghalang Balok

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. Awalan:
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. Pelaksanaan:
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target, dengan melewati balok yang diletakkan di depan target sehingga bosi dilempar melambung.
- c. Tujuan:
Latihan ini bertujuan untuk melatih agar lemparan tepat ke sasaran.

9. *Shooting* dengan Jarak 6 Meter Menggunakan Penghalang Bosi

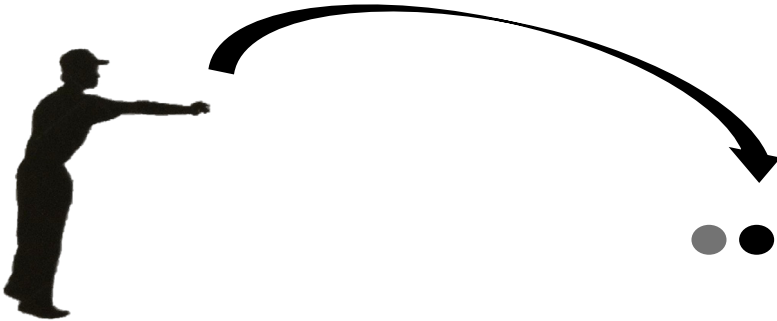


Gambar 4.25 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 6 Meter Menggunakan Penghalang Bosi

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. **Pelaksanaan:**
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan di luruskan ke target, dengan melewati bosi yang diletakkan di depan target sehingga bosi dilempar melambung.
- c. **Tujuan:**
Latihan ini bertujuan untuk melatih agar lemparan tepat ke sasaran.

10. *Shooting* dengan Jarak 7 Meter Menggunakan Penghalang Bosi

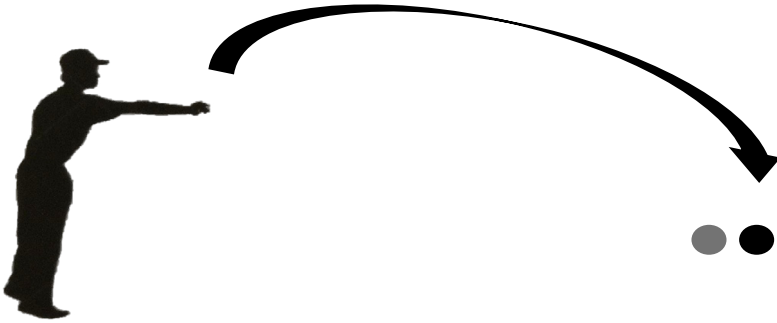


Gambar 4.26 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 7 Meter Menggunakan Penghalang Bosu

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. **Pelaksanaan:**
Lemparan bosu dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target, dengan melewati bosu yang diletakkan di depan target sehingga bosu dilempar melambung.
- c. **Tujuan:**
Latihan ini bertujuan untuk melatih agar lemparan tepat ke sasaran.

11. *Shooting* dengan Jarak 8 Meter Menggunakan Penghalang Bosi

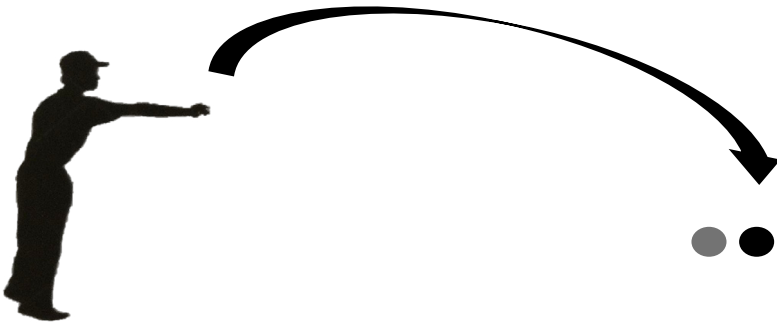


Gambar 4.27 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 8 Meter Menggunakan Penghalang Bosi

Sumber: Dokumentasi Penulis

- a. **Awalan:**
Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.
- b. **Pelaksanaan:**
Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target, dengan melewati bosi yang diletakkan di depan target sehingga bosi dilempar melambung.
- c. **Tujuan:**
Latihan ini bertujuan untuk melatih agar lemparan tepat ke sasaran.

12. *Shooting* dengan Jarak 9 Meter Menggunakan Penghalang Bosi



Gambar 4.28 Ilustrasi Teknik *Shooting* Jarak 9 Meter Menggunakan Penghalang Bosi

Awalan:

Posisi badan tidak terlalu tegap dan tidak terlalu bungkuk, kondisi tubuh dalam keadaan *relax*.

Pelaksanaan:

Lemparan bosi dengan meluruskan bahu dan bukaan pergelangan tangan diluruskan ke target, dengan melewati bosi yang diletakkan di depan target sehingga bosi dilempar melambung.

Tujuan:

Latihan ini bertujuan untuk melatih agar lemparan tepat ke sasaran.

C. Contoh Pengontrolan Latihan Keterampilan *Petanque* Pencapaian *Pointing/Shooting*

Nama : *Pointing/Shooting*

Model : (Bentuk Latihan)

Tabel 4.1 Tabel Contoh Pengontrolan Latihan Keterampilan *Petanque* Pencapaian *Pointing/Shooting*

No	6 METER										Jumlah
1	✓		✓		✓	✓		✓		✓	6
2	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓		7
3		✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	7
4	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	8
5		✓	✓		✓		✓	✓	✓		6
6	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	8
7	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		8
8		✓	✓			✓	✓	✓		✓	6
9	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓	7
10	✓			✓	✓	✓	✓		✓	✓	7
Total											99

Artinya, atlet sudah melakukan latihan *pointing* maupun *shooting* sebanyak 99 kali dalam satu jarak dan satu jenis model latihan. Kemudian, atlet melanjutkan latihan dengan penambahan jarak dengan tidak mengganti model bentuk latihan sehingga atlet sampai melakukan latihan dengan jarak 9 meter. Kemudian, atlet mengubah model bentuk latihan dengan jarak kembali 6 meter. Lakukan seterusnya sampai 9 meter di setiap model latihan, baru diganti model latihannya dengan jarak diulang 6 meter.

5

PEMBELAJARAN OLAHRAGA *PETANQUE*



Proses pembelajaran merupakan tiang dasar untuk memperoleh sebuah prestasi, pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna sangat bermanfaat bagi calon atlet ini dipengaruhi dari berbagai indikator, baik itu medianya maupun kondisi calon atlet tersebut.

A. Media Pembelajaran Olahraga *Petanque*

Media merupakan alat komunikasi dalam pembelajaran olahraga *petanque*, pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang menyenangkan, yang berguna dan efektif dalam pelaksanaannya oleh karena itu media yang menarik akan mendorong siswa maupun atlet dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara. (Mustofa Abi Hamid: 2020). Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran, dalam penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru, dosen, maupun pelatih dalam penyampaian materi pembelajaran. Manfaat media dalam pembelajaran (Mustofa Abi Hamid: 2020) di antaranya:

1. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.
2. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat.
3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan karakteristik siswa maupun keadaan lingkungan, media menjadi alat komunikasi yang akan menjadi panduan dan arah dalam pembelajaran yang komprehensif, inovatif, dan menarik dan antusiasme peserta didik. Ada beberapa contoh alat media yang digunakan untuk pembelajaran olahraga *petanque*:

1. Ban mobil



Gambar 5.1 Ban Mobil

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar+ban&tbm=isch&ved=2ahUKEwjfLLKtr8z2AhX4>

Ban mobil salah satu merupakan media yang bisa digunakan untuk pembelajaran maupun latihan olahraga *petanque*. Ban ini bisa digunakan pembelajaran maupun latihan untuk *pointing* maupun *shooting*. Ban ini yang akan menjadi sasaran dalam melakukan *pointing* maupun *shooting* dalam olahraga *petanque*.

2. Cone



Gambar 5.2 Ilustrasi Cone

Sumber: https://www.google.com/search?q=gambar+cone&tbm=isch&ved=2ahUKEwian9_

Cone ini dijadikan media untuk pembelajaran maupun latihan dalam olahraga *petanque* bisa digunakan sebagai arah jalan *pointing* maupun *shooting* dalam membatasi pada sasaran.

3. Kayu Balok



Gambar 5.3 Ilustrasi Kayu Balok

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar+kayu&tbm=isch&ved=2ahUKEwjtuMm>

Kayu balok salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran maupun latihan dalam olahraga *petanque* yang digunakan untuk sebagai penghalang sasaran dalam *shooting*.

4. Video

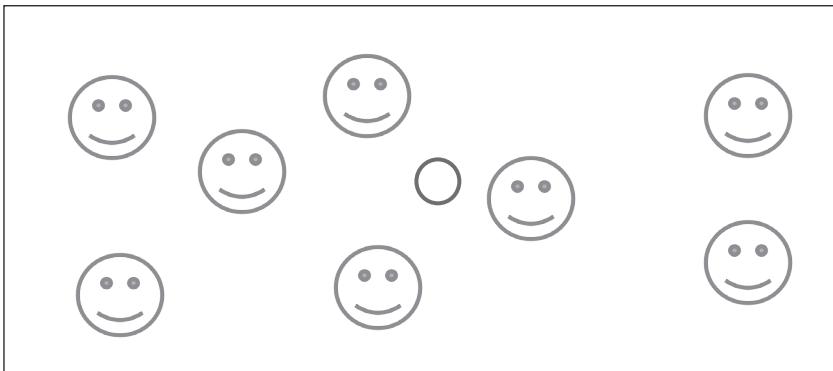
Video atau visual merupakan suatu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran olahraga *petanque*. Dalam penelitian Ulum mistahul:2022, "dari hasil validasi ahli dan uji coba yang dilakukan, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan *petanque* telah memperoleh status valid dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran", dan juga dalam penelitian Suwiwa: 2022, "dari hasil validasi ahli dan uji coba yang dilakukan, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan *petanque* telah memperoleh status valid dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran". Oleh karena itu, video sangat menarik bila dijadikan media dalam pembelajaran olahraga *petanque*.

B. Pembelajaran Olahraga *Petanque*

Pembelajaran olahraga *petanque* merupakan fondasi dasar yang harus dilalui calon atlet, karena pembelajaran olahraga *petanque* akan mengajarkan kepada siswa atau calon atlet rangkaian kegiatan yang akan mengarah pada teknik yang terdapat dalam olahraga *petanque*. Sejatinya, pembelajaran akan membekali siswa ataupun calon atlet berupa kemampuan mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan seorang siswa ataupun calon atlet. Laurens, Dkk. (2019) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi timbal balik antara guru dengan siswa dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen tujuan, materi, guru dan siswa yang aktif, dan metode mengajar yang telah disusun secara sistematis yang terdiri dari informasi teori yang diberikan (*telling*), memberi contoh yang benar (*demonstration*), latihan (*drill*), dan evaluasi untuk keberhasilan belajar atau latihan.

Contoh beberapa pembelajaran olahraga *petanque*:

- Tujuan : Lemparan Tinggi
- Nama permainan : Bolaku
- Daerah permainan : Lapangan ukuran 15x15
- Waktu permainan : 15 menit
- Jumlah permainan : Disesuaikan dengan peserta
- Gambar Permainan :



Gambar 5.4 Ilustrasi Permainan Bolaku

☺ = Peserta

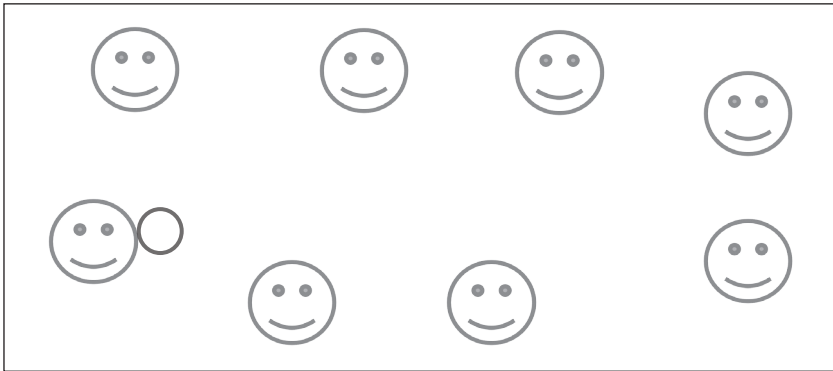
○ = Bola kasti

Cara Permainan:

Semua peserta tos, yang kalah bertugas mengejar bola.

1. Peserta yang memenangkan tos berpencah dan saling mengoper bola dengan cara lemparan lambung dengan posisi bola di atas kepala.
2. Apabila bola dapat tertangkap oleh peserta yang mengejar bola, maka peserta tersebut bergantian mengejar dengan peserta, di mana dia menangkap bola, begitu seterusnya sampai waktu yang telah ditentukan.

Tujuan : Lemparan menggelinding
Nama permainan : Bola Gila
Daerah permainan : Lapangan ukuran 15x15
Waktu permainan : 15 menit
Jumlah permainan : Disesuaikan dengan peserta
Gambar Permainan :



Gambar 5.5 Ilustrasi Permainan Bola Gila

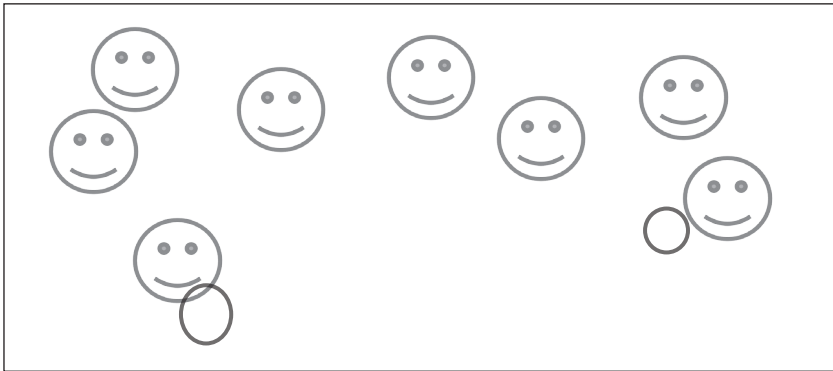
😊 = Peserta

○ = Bola kasti

Cara Permainan:

1. Semua peserta tos, yang kalah bertugas mengejar bola dengan posisi berdiri.
2. Peserta yang memenangkan tos dalam posisi duduk dan berpencar dan saling mengoper bola dengan cara lemparan menggelindingkan dengan catatan peserta tidak boleh berpindah tempat.
3. Apabila bola dapat tertangkap oleh peserta yang mengejar bola, maka peserta tersebut bergantian mengejar dengan peserta, di mana dia menangkap bola, begitu seterusnya sampai waktu yang telah ditentukan.

Tujuan : Lemparan Half
Nama permainan : Bola Serang
Daerah permainan : Lapangan ukuran 15x15
Waktu permainan : 15 menit
Jumlah permainan : Disesuaikan dengan peserta
Gambar Permainan :



Gambar 5.6 Ilustrasi Permainan Bola Serang

😊 = Peserta

○ = Bola kasti

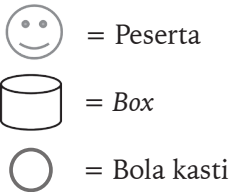
Cara Permainan:

1. Semua peserta tos, yang kalah bertugas mengejar bola dengan posisi berdiri.
2. Peserta yang memenangkan tos dalam posisi duduk dan berpecah dan saling mengoper bola dengan cara lemparan bola posisinya berada pas ketinggian kepala peserta dengan catatan peserta tidak boleh berpindah tempat.
3. Apabila bola dapat tertangkap oleh peserta yang mengejar bola, maka peserta tersebut bergantian mengejar dengan peserta, di mana dia menangkap bola, begitu seterusnya sampai waktu yang telah ditentukan.

Tujuan : Lemparan Lurus
 Nama permainan : Bola gila
 Daerah permainan : Lapangan ukuran 15x15
 Waktu permainan : 15 menit
 Jumlah permainan : Disesuaikan dengan peserta
 Gambar Permainan :



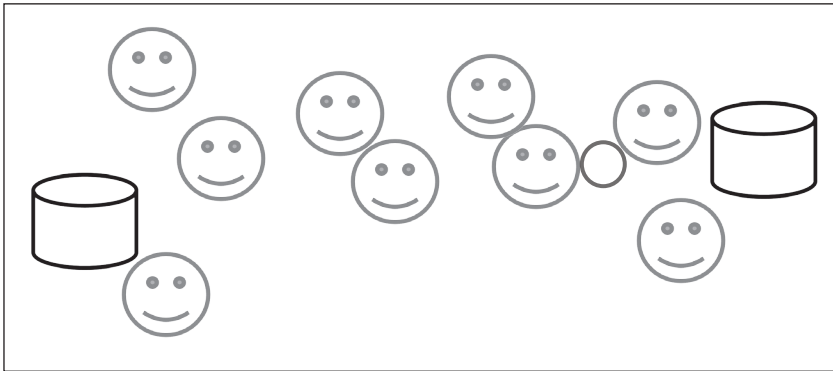
Gambar 5.7 Ilustrasi Permainan Bola Gila



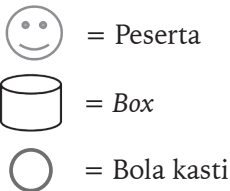
Cara Permainan:

1. Peserta dibuat 2 berbanjar, tim A dan tim B.
2. Antara peserta tim berjarak berkisar 1,5 meter dan memegang bola kasti pada barisan pertama.
3. Dengan aba-aba bunyi peluit, setiap tim saling melempar antara peserta hingga sampai peserta terakhir.
4. Peserta terakhir memasukkan bola kasti dalam *box*.
5. Masuk atau tidak masuk, peserta mengambil bola tersebut, dan lari ke depan lakukan hal yang semula.
6. Peserta yang menang adalah peserta yang banyak memasukan bola ke dalam *box*, dilakukan dengan waktu yang telah ditentukan.

Tujuan : Lemparan Sasaran
Nama permainan : Bola Serang
Daerah permainan : Lapangan ukuran 15x15
Waktu permainan : 15 menit
Jumlah permainan : Disesuaikan dengan peserta
Gambar Permainan :



Gambar 5.8 Ilustrasi Permainan Bola Serang



Cara Permainan:

1. Peserta dibuat tim A dan tim B.
2. Peserta tos, siapa yang menang tim dia yang menguasai bola.
3. Dengan aba-aba bunyi peluit, permainan dimulai dengan cara saling mengoper bola.
4. Tim yang kalah berusaha merebut bola dan menjaga box-nya supaya bola tidak masuk ke dalam.
5. Jika tim yang lain dapat merebut bola, maka melakukan serangan ke tim lawan.
6. Tim yang menang adalah tim yang terbanyak memasukan bola ke dalam box lawan.

C. Kondisi Fisik

Berbicara masalah persaingan prestasi olahraga, maka penting untuk memperhatikan faktor kondisi fisik seorang atlet, fisik merupakan fondasi dari bangunan prestasi, sebab teknik, taktik, dan psikis/mental dapat dikembangkan dengan baik apabila atlet memiliki bekal kualitas fisik yang baik. Sinngih D Gunarsa (2008) mengatakan di antaranya faktor keberhasilan seorang atlet dipengaruhi fisik. Perlunya kita perhatikan adanya kondisi fisik yang dominan dimiliki atlet *petanque*.

1. Kekuatan (*Strenght*)

Kekuatan menjadi faktor utama dalam keberhasilan pada cabang olahraga *petanque*. Dwi Hatmisari Ambarukmi, dkk. (2007) kekuatan adalah kemampuan sebuah otot atau sekelompok otot mengarahkan tenaga untuk melawan sebuah tahanan. Latihan kekuatan tentu akan membawa perubahan pada kondisi otot akan membesar. Oleh karena itu, kekuatan merupakan salah satu elemen yang memengaruhi dalam prestasi olahraga *petanque* terutama pada kekuatan. Dalam penelitian Setiawan dan Ipang (2020), dengan hasil penelitiannya kelompok eksperimen 2 mengalami peningkatan paling signifikan sebesar 46,94%, bersamaan dalam penelitian Sukawi dkk. (2021) dengan hasil penelitiannya adanya pengaruh kekuatan otot tangan dalam *shooting*, dan juga dari hasil penelitian yang dilakukan Hanief dkk. (2019) hasil penelitiannya menunjukkan dari analisis faktor fisik yang dominan kekuatan otot lengan. Oleh karena itu, perlunya pelatih melakukan latihan kekuatan terhadap atlet *petanque*.

2. Daya Tahan (*Endurance*)

Daya tahan merupakan elemen kondisi fisik yang terdapat dalam keberhasilan dalam olahraga *petanque*. Dwi Hatmisari Ambarukmi, dkk. (2007) daya tahan merupakan kemampuan untuk melakukan kerja fisik yang berlangsung lama dengan intensitas kerja rendah dan menghambat terjadinya kelelahan. Dalam penelitian Sukawi dkk. (2021) menyimpulkan daya tahan otot berpengaruh terhadap permainan menembak *petanque*. Oleh karena itu, perlunya pelatih melatih kondisi fisik daya tahan otot pada atlet *petanque*.

3. Koordinasi (*Coordination*)

Koordinasi merupakan kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan ketepatan (Giri Wiarto, 2021). Hasil penelitian dari Nurfatoni, dkk. (2020) menunjukkan keberhasilan *shooting shot on the iron* disumbangkan oleh faktor koordinasi mata tangan (54,61%). Oleh karena itu, seorang pelatih melakukan latihan koordinasi melibatkan berbagai variasi gerak dan keterampilan yang ada dalam cabang olahraga *petanque*, di antaranya jenis-jenis lemparan ataupun *shooting* dalam olahraga *petanque*, tetapi juga memperhatikan prinsip-prinsip latihan koordinasi contohnya dalam waktu yang pendek dengan mengembangkan keterampilan gerak yang baru dan sama atau menyerupai teknik yang ada di olahraga *petanque*, dan juga latihan disusun secara sistematis dapat menarik dan meningkatkan motivasi atlet dalam mengadaptasi berbagai keterampilan dengan cepat dan melibatkan berbagai jenis peralatan.

4. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan sistem *neuromuscular* kita dalam kondisi statis, atau mengontrol sikap atau posisi yang efisien selagi kita bergerak (Ida Bagus Wiguna, 2017). Keseimbangan dalam olahraga *petanque* diperlukan dalam melakukan *shooting* dalam permainan *petanque*. Sesuai dalam penelitian Sukawi dkk. (2021) yang kesimpulannya adanya pengaruh keseimbangan terhadap permainan menembak dalam olahraga *petanque*. Juga dalam penelitian Nurfatoni dkk. (2020) dengan hasil penelitiannya bahwa keberhasilan *shooting shot on the iron* keseimbangan memberikan sumbangan 44,22%. Bersamaan dalam penelitian dari Syaputri dkk. (2020) berdasarkan hasil penelitiannya keseimbangan atlet KONI Kota Kediri sebesar 41%. Penelitian yang sama dilakukan Hanief dkk. (2019) mengatakan analisis penentu prestasi *petanque* faktor kondisi fisik yang dominan salah satunya keseimbangan. Keseimbangan diperlukan dalam olahraga *petanque* yang berguna dalam permainan, baik dalam melakukan *pointing* maupun *shooting*, apalagi target dengan jarak yang jauh 8,9, dan 10 meter ini bagaimana atlet mempertahankan keseimbangan dalam melakukan *shooting* tersebut agar tubuh bisa mempertahankan posisi yang efisien. Oleh karena itu, perlunya kita sebagai pelatih untuk memberikan latihan keseimbangan kepada atlet *petanque*.

5. Kelentukan (*Flexibility*)

Kelentukan merupakan komponen yang dibutuhkan dalam olahraga *petanque*. Ida Bagus Wiguna (2017) kelentukan atau fleksibilitas, yaitu kemampuan melakukan aktivitas persendian lewat gerakan yang luas. Dalam permainan olahraga *petanque*, kelentukan pergelangan tangan diperlukan dalam penelitian yang dilakukan Syaputri dkk. (2020) hasil penelitiannya kelentukan pergelangan tangan sebesar 41%. Nurfatoni dkk. (2020) dengan hasil penelitiannya bahwa keberhasilan *shooting shot on the iron* fleksibilitas pergelangan tangan memberikan sumbangan 49,28%, dan fleksibilitas tokok 41,60%. Bersamaan dalam penelitian Hanief dkk. (2019) mengatakan analisis penentu prestasi *petanque* faktor kondisi fisik yang dominan salah satunya kelentukan pergelangan tangan. Kelentukan dapat meningkatkan keluasaan gerak dan penampilan performa.

Oleh karena itu, perlunya kita memberikan latihan kelentukan kepada atlet *petanque* berupa peregangan dinamik berupa menggerakkan anggota tubuh secara berirama, peregangan statik berupa meregangkan sekelompok otot secara perlahan-lahan sampai titik rasa sakit dan ditahan selama 20 hingga 30 detik, kemudian juga bisa dilakukan dibantu sama orang lain berupa dorongan secara perlahan-lahan hingga sampai terasa sakit, kemudian ditahan selama 20 hingga 30 detik.

Selain dari kondisi fisik sisi antropometri juga berpengaruh dalam keberhasilan olahraga *petanque* dalam penelitian yang dilakukan Hanief dkk. (2019) menunjukkan dalam hasil penelitiannya dari hasil analisis faktor dominan penentu prestasi olahraga *petanque*, di antaranya tinggi badan, panjang lengan. Bersamaan dengan penelitian Syaputri dkk. (2020), hasil pembahasan penelitian diberikan kepada atlet *petanque* KONI Kota Kediri dengan rata-rata frekuensi 5 terhadap tinggi badan sebesar 41%, dan rentang lebar tangan dengan rata-rata frekuensi 6 sebesar 50%. Tinggi badan yang berperan dalam olahraga *petanque* bisa dengan leluasa melihat target dalam olahraga *petanque* apalagi targetnya sudah mencapai jarak 8,9, dan 10 meter, semakin tinggi seorang atlet, maka semakin nyaman untuk melakukan *shooting* dalam olahraga *petanque*.

Konsentrasi juga berperan dalam olahraga *petanque* dalam keberhasilannya, terutama di nomor *shooting* karena bila berkurang atau terganggunya konsentrasi, atlet pada latihan maupun pertandingan akan menimbulkan masalah karena untuk menghasilkan skor sebanyak mungkin dibutuhkan juga konsentrasi yang tinggi. Loehr (1986: 81) menyatakan atlet yang memiliki konsentrasi akan mampu mengendalikan aliran energi positif dan energi negatif, seperti atlet tidak mampu mengelola berbagai tekanan yang menimpa dirinya, berarti atlet tidak memiliki konsentrasi yang baik.

Sinngih D Gunarsa (2008) konsentrasi adalah sebagai perhatian yang terpusat terhadap suatu objek untuk jangka waktu tertentu. Dalam penelitian Astuti (2020), menunjukkan hasil penelitiannya terdapat kontribusi yang signifikan antara konsentrasi dan hasil ketepatan *shooting* dengan angka sig penelitian sebesar $0,033 < 0 > 0,006 < 0 >$, sama juga penelitian yang dilakukan Syaputri dkk (2020) mengatakan konsentrasi atlet *petanque* KONI Kota Kediri dengan rata-rata frekuensi 4 sebesar 33%.

Perlunya memberikan latihan-latihan konsentrasi pada atlet *petanque* berupa melakukan latihan dalam pemikiran berikan urutan dari serangkaian gerakan yang sulit dalam *pointing* maupun *shooting* dalam olahraga *petanque* mulai dari tahapan awal sampai melakukan lemparan bos. Konsentrasi dalam olahraga *petanque* sangat diperlukan apalagi saat melakukan *shooting*, ini diperlukan konsentrasi penuh untuk membidik target, apalagi targetnya dengan jarak yang jauh berupa 8,9 dan 10 meter.

6

PERATURAN PERMAINAN *PETANQUE*



Peraturan permainan *petanque* mengacu pada peraturan FIPJP, *official rules for the sport of petanque applicable to all territories of the national, members of the FIPJP* (Clude Azema, 2020). Aturan mainan olahraga *petanque*, berlaku untuk semua wilayah federasi nasional anggota FIPJP.

A. Peraturan Permainan Olahraga *Petanque*

1. Pasal 1 – Komposisi Pemain

Petanque adalah olahraga di mana:

- a. 3 pemain bermain melawan 3 pemain (*triple*);
- b. 2 pemain melawan 2 pemain (*ganda*);
- c. 1 pemain melawan 1 pemain (*tunggal*).

Dalam *triple*, setiap pemain menggunakan 2 bosi. Di *ganda* dan *tunggal*, setiap pemain menggunakan 3 bosi. Tidak ada formula lain yang diperbolehkan.

2. Pasal 2 – Karakteristik Bosi yang Disetujui

Pétanque dimainkan dengan bosi yang disetujui oleh FIPJP dan yang memenuhi kriteria berikut.

- a. Terbuat dari logam.
- b. Memiliki diameter antara 7,05 cm (minimal) dan 8.00 cm (maksimal).
- c. Memiliki berat antara 650 gram (minimal) dan 800 gram (maksimal).
Untuk kompetisi yang diperuntukkan bagi pemain yang berusia 11 tahun atau kurang pada tahun tersebut, mereka dapat menggunakan bosi yang beratnya 600 gram dan berdiameter 65 mm asalkan dibuat di bawah salah satu label yang disetujui. Merek dagang dari pabrikan dan beratnya harus terukir pada bosi dan harus selalu dapat dibaca. Nama depan dan belakang pemain (atau inisial) juga dapat terukir pada mereka, serta berbagai logo, inisial, akronim atau detail serupa, sesuai dengan spesifikasi yang berkaitan dengan pembuatan *boule*.
- d. Bosi tidak mengandung bahan apa pun seperti timah, pasir, merkuri dll. Sebagai aturan umum, bosi tidak boleh dirusak dengan cara apa pun, atau diubah atau dimodifikasi setelah pemesanan oleh pabrikan yang disetujui.

3. Pasal 2a – Hukuman untuk *Boule* yang Tidak Teratur

Berikut ini merupakan hukuman untuk *boule* yang tidak teratur.

- a. Apabila pemain melanggar 4 ketentuan di atas langsung didiskualifikasi dari kompetisi bersama dengan teman satu timnya.
- b. Apabila saat dimainkan bosi rusak/cacat sehingga norma 1, 2, dan 3 di atas tidak dapat dipenuhi maka pemain dapat mengganti bosinya, setelah menghitung poin bosi cacat dapat diganti satu set.
- c. Keluhan yang berkaitan dengan tiga paragraf ini dan dibuat oleh pemain hanya dapat diterima sebelum dimulainya permainan.

Pengaduan berkaitan dengan paragraf ke-4 diterima setiap saat selama pertandingan, tetapi harus dibuat pada akhir set. Apabila pengaduan/keluhan yang dibuat oleh lawan tidak berdasar 3 poin akan ditambahkan kepada poin lawan. Oleh karena itu, wasit atau juri dapat, setiap saat, meminta pemeriksaan *boule* dari satu atau beberapa pemain.

4. Pasal 3 – Jack yang disetujui

Boka dibuat dari kayu, atau dari bahan sintetik yang memiliki tanda pabrikan dan telah mendapat persetujuan FIPJP sesuai dengan spesifikasi yang tepat sesuai dengan standar yang dipersyaratkan, di antaranya sebagai berikut.

- a. Diameternya 30 mm (toleransi: + atau -1 mm).
- b. Beratnya antara 10 dan 18 gram.
- c. Boka yang dicat diizinkan, tetapi boka tidak bisa diambil kapanpun dengan magnet.

5. Pasal 4 – Lisensi

Untuk didaftarkan dalam sebuah kompetisi, setiap pemain harus menunjukkan lisensi mereka, atau, sesuai dengan aturan federasi mereka, sebuah dokumen yang membuktikan identitas mereka, dan bahwa mereka adalah anggota dari federasi tersebut.

B. Bermain

1. Pasal 5 – Aturan Lapangan

Petanque dapat dimainkan di lapangan mana saja. Namun, dengan keputusan panitia atau sebuah wasit, kawasan bermain di beberapa lapangan ditandai atau dipisahkan oleh tali, yang mana besar tali tersebut tidak menghalangi permainan. Tali-tali yang memisahkan lapangan tersebut bukanlah garis bola mati, kecuali bagian ujung lapangan yang berada di garis luar kawasan bermain.

Berikut ini adalah aturan lapangan.

- a. Untuk kejuaraan internasional, memiliki dimensi panjang 15 meter dan lebar 4 meter. Untuk kejuaraan daerah minimal dimensi panjang 12 meter dan lebar 3 meter.
- b. Ketika jalur ditempatkan ujung ke ujung, garis akhir yang menghubungkan jalur adalah garis bola mati.
- c. Ketika lapangan permainan dibatasi oleh pembatas, jarak tersebut harus minimal 1 meter dari garis luar area bermain.

- d. Permainan dimainkan dengan 13 poin, dengan sistem liga dan babak kualifikasi dimainkan hingga 11 poin.

Beberapa kompetisi dapat diselenggarakan dalam batas waktu. Ini harus selalu dimainkan di dalam jalur yang ditandai dan semua garis yang menandai jalur ini adalah garis bola mati.

2. Pasal 6 – Awal Permainan dan Peraturan tentang Lingkaran

Para pemain harus mengundi (melempar koin) untuk memutuskan tim mana yang akan memilih medan atau lapangan, jika belum dialokasikan oleh penyelenggara, dan menjadi yang pertama melempar *jack*.

Jika lapangan telah ditentukan oleh penyelenggara, maka boka harus dilempar ke lapangan atau jalur tersebut. Tim yang bersangkutan tidak dapat pindah ke jalur yang berbeda tanpa izin wasit.

Tim yang memenangkan pengundian memilih titik awal dan menempatkan atau menelusuri lingkaran di tanah dengan ukuran yang dapat ditampung sepenuhnya oleh kaki setiap pemain di dalamnya.

Lingkaran yang digambar berdiameter dari 35 cm sampai 50 cm. Apabila menggunakan lingkaran pabrik, lingkaran itu harus kaku dan memiliki diameter 50 cm (toleransi: + atau - 2 mm).

Lingkaran lipat diperbolehkan, tetapi dengan syarat modelnya disetujui oleh FIPJP, khususnya dalam hal kekakuan.

Apabila para pemain diharuskan menggunakan lingkaran, maka disediakan oleh penyelenggara.

Lingkaran ditempatkan lebih dari 1 meter dari rintangan apa pun dan setidaknya 1,5 meter dari lingkaran lain yang digunakan.

Bagian dalam lingkaran dapat sepenuhnya dibersihkan dari pasir/kerikil dan lain-lain selama bagian akhir, tetapi harus dikembalikan dalam keadaan baik saat bagian akhir selesai.

Kaki para pemain harus sepenuhnya berada di dalam lingkaran dan tidak melanggar batasnya dan mereka tidak boleh meninggalkannya atau diangkat sepenuhnya dari tanah sampai bosi yang dilempar menyentuh tanah. Tidak ada bagian tubuh yang boleh menyentuh tanah di luar lingkaran. Setiap pemain yang tidak menghormati peraturan ini akan dikenakan hukuman seperti yang ditentukan dalam Pasal 35.

Sebagai pengecualian, mereka yang cacat pada tungkai bawah hanya diperbolehkan menempatkan satu kaki di dalam lingkaran, tetapi kaki lainnya tidak boleh berada di depannya. Untuk pemain yang melempar dari kursi roda, setidaknya satu roda (yang berada di sisi lengan pelempar) harus berada di dalam lingkaran.

Jika seorang pemain mengambil lingkaran ketika masih ada bosi yang harus dimainkan, lingkaran tersebut diganti, tetapi hanya lawan yang diperbolehkan memainkan *boule* mereka.

Lingkaran tidak dianggap sebagai daerah di luar batas. Dalam semua kasus, lingkaran harus ditandai sebelum boka dilempar.

Tim yang akan melempar boka harus menghapus semua lingkaran lempar di dekat lingkaran yang akan digunakannya.

Pelemparan boka oleh salah satu anggota tim tidak berarti bahwa mereka wajib menjadi yang pertama bermain.

Para pemain harus menandai posisi lingkaran sebelum boka dilempar, arbiter hendaknya memantau setiap lingkaran, apabila tidak diberi tanda, maka akan dikenakan kartu kuning.

3. Pasal 7 – Jarak yang Sah untuk Boka yang Dilempar

Agar boka yang dilempar menjadi valid, ketentuan berikut berlaku:

- a. Boka yang dimainkan berjarak antara:
 - 1) 4 meter minimal dan 8 meter maksimal untuk anak di bawah umur;
 - 2) 5 meter minimal dan 9 meter untuk cadet;
 - 3) 6 meter minimal dan 10 meter untuk senior.
- b. Lingkaran untuk melempar berjarak 1 meter dari penghalang.
- c. Boka minimal 1 meter dari hambatan apa pun arena luar terdekat.
- d. Boka harus terlihat oleh pemain yang kakinya menganggang batas luar dalam lingkaran dan dalam keadaan berdiri tegak.

Boka dilemparkan dari lingkaran yang ditempatkan di sekitar titik di sekitar boka pada akhir set permainan sebelumnya, kecuali pada kasus-kasus berikut.

- 1) Lingkaran kurang dari 1 meter dari rintangan atau hambatan.

2) Pelemparan boka tidak bisa dilakukan untuk memenuhi semua regulasi jarak.

Dalam kasus pertama, pemain menempatkan atau menggambarkan lingkaran pada ketentuan jarak dari hambatan.

Dalam kasus kedua, pemain dapat mundur, sejalan dengan permainan akhir sebelumnya, tanpa melebihi jarak maksimum yang diizinkan untuk melempar boka. Kesempatan ini ditawarkan hanya jika boka tidak dapat dilempar ke jarak maksimum ke arah lain.

Jika boka belum dilempar sesuai dengan aturan yang ditentukan di atas, tim lawan akan menempatkan boka pada posisi yang sah di lapangan. Mereka juga dapat memindahkan lingkaran ke belakang, sesuai dengan kondisi yang ditentukan dalam aturan ini, jika posisi lingkaran tim pertama tidak memungkinkan boka dilempar sejauh jarak maksimum.

Tim yang memenangkan hak untuk melempar boka memiliki waktu maksimal satu menit untuk melakukannya. Tim yang memenangkan hak untuk menempatkan boka setelah lemparan lawan yang gagal harus segera melakukannya.

Dalam permainan jarak boka yang dilempar tidak boleh 1 meter dari garis bola mati atas dan bawah, dan garis tepi kiri dan kanan menjadi garis mati pada permainan.

Jika lemparan boka tidak sah (hanya satu kali saja), boka diserahkan pada pihak lawan untuk meletakkan pada jarak yang sah, pihak lawan juga bisa memundurkan *circle* ke belakang sampai jarak maksimum 10 meter.

Jika setelah diletakkan diketahui boka belum sah, maka pihak lawan tersebut bertanggung jawab meletakkan di tempat yang sah, dan *team* tersebut dikenakan kartu kuning.

Team yang mempunyai hak melempar boka hendaklah melakukan dalam waktu maksimal 1 menit, dan apabila lawan meletakkan boka, maka letakkanlah dengan segera, yaitu pada saat *circle* telah diletakkan dan jarak boka sesuai dengan peraturan.

4. Pasal 8 – Untuk Pelempar Boka yang Menjadi Sah

Jika boka sudah dilempar, lalu diikuti bosi lemparan pertama dimainkan, lawan masih berhak untuk mempersoalkan keabsahan posisinya kecuali, jika boka diletakkan oleh pihak lawan.

Maksudnya, bosi yang diletakkan tidak boleh diprotes lagi, karena boka pertama akan dilempar oleh pihak pertama. Protes hendaknya dilakukan sebelum boka pertama dilempar. Dalam kasus ini, boka dilempar oleh tim yang membuat lemparan.

Jika boka dilemparkan terkena oleh seorang arbitre, lawan, penonton, binatang atau benda yang bergerak, lemparan tidak sah dan harus melakukan lemparan lagi.

Jika boka terkena teman sendiri, maka lawan akan meletakkan boka pada jarak yang sah bermain, tidak ada lemparan ulang, pihak lawan memberi hak meletakkan boka.

5. Pasal 9 – Boka Dianggap Mati Selama Set Permainan

Jack mati dalam 7 kasus berikut.

- a. Saat boka dipindahkan ke area di luar batas, meskipun boka kembali ke area bermain yang diizinkan. Sebuah boka yang menganggangi batas arena resmi adalah sah. Boka menjadi mati hanya benar-benar melewati batas arena atau garis boka mati. Artinya, ketika boka itu sepenuhnya melampaui batas jika dilihat dari atas secara langsung. Genangan air, di mana boka mengapung bebas dianggap sebagai area di luar batas.
- b. Bila masih di arena yang diizinkan, boka yang dipindahkan tidak terlihat dari lingkaran, sebagaimana didefinisikan dalam pasal 7. Namun, boka yang ditutupi oleh bosi tidak mati. Wasit diberi wewenang untuk memindahkan bosi, sementara untuk menyatakan apakah boka terlihat.
- c. Ketika boka dipindahkan lebih dari 20 meter untuk senior atau 15 meter untuk pemain muda atau kurang dari 3 meter dari lingkaran lempar.
- d. Ketika di area permainan yang ditandai, boka melintasi lebih dari satu lajur ke sisi lajur yang digunakan dan ketika ia melintasi garis akhir lajur.

- e. Ketika, dalam permainan waktu terbatas, boka meninggalkan area bermain yang ditetapkan
- f. Ketika boka yang terpindahkan tidak dapat ditemukan, waktu pencarian dibatasi hingga 5 menit.
- g. Ketika area di luar batas terletak di antara boka dan lingkaran lempar.

6. Pasal 10 – Pemindahan Rintangan atau Hambatan

Dilarang keras bagi pemain untuk memindahkan, menggeser atau menghancurkan rintangan apa pun di area bermain. Namun, pemain yang akan melempar boka diizinkan untuk menguji titik pendaratan dengan salah satu bosinya dengan mengetuk tanah tidak lebih dari tiga kali. Selanjutnya, pemain yang akan bermain, atau salah satu rekannya, dapat mengisi lubang yang seharusnya dibuat oleh satu bosinya yang dimainkan sebelumnya.

Untuk yang tidak mematuhi peraturan ini, para pemain dikenakan hukuman yang diatur dalam Pasal 35.

7. Pasal 11 – Penggantian Boka atau Bosinya

Pemain dilarang mengganti boka atau bosinya selama permainan, kecuali dalam kasus berikut.

- a. Satu atau yang lain tidak dapat ditemukan, waktu pencarian dibatasi hingga 5 menit.
- b. Yang satu atau yang lain rusak. Dalam hal ini, pertimbangan terbesar jika bosinya masih harus dimainkan, diberitahukan terlebih dahulu untuk segera diganti setelah pengukuran. Jika perlu diganti dengan boka atau bosinya berdiameter identik atau mirip. Pada akhir set permainan berikutnya, pemain bersangkutan dapat mengganti satu set yang baru.

C. Boka

1. Pasal 12 – Boka Tertutup atau Terpindah

Jika selama berjalannya set permainan, daun atau kertas tidak sengaja menutupi boka benda-benda ini segera diangkat. Jika boka terpindahkan oleh angin atau kemiringan medan, wasit, pemain atau penonton tidak sengaja menginjak atasnya, boka atau bosu yang datang dari permainan lain, binatang atau benda bergerak lainnya, itu dikembalikan ke posisi semula, asalkan boka ditandai.

Untuk menghindari pertengkaran, para pemain harus menandai posisi boka. Tidak ada komplain yang diterima mengenai bosu atau boka yang posisinya belum ditandai.

Jika boka terpindahkan oleh bosu dalam permainan, maka boka dianggap sah.

2. Pasal 13 – Boka Pindah ke Permainan Lain

Jika selama set permainan, boka terpindahkan ke medan atau arena permainan lain, ditandai atau tidak, boka itu sah dengan kondisi yang dijelaskan dalam Pasal 9.

Pemain yang menggunakan boka ini akan menunggu jika ada ruang, dan para pemain lain melanjutkan menyelesaikan set permainan mereka. Para pemain yang bersangkutan dengan penerapan aturan ini harus menunjukkan kesabaran dan kesopanan.

Pada akhir set permainan berikutnya, tim melanjutkan permainan mereka di medan yang telah diberikan kepada mereka dan boka dilempar lagi dari tempat terakhir sebelum terpindahkan, sesuai dengan kondisi Pasal 7.

3. Pasal 14 – Aturan yang Berlaku Jika Boka Mati

Jika selama set permainan boka dinyatakan mati satu dari tiga kasus ini dapat berlaku:

- a. Kedua tim memiliki bosu untuk dimainkan set permainan tidak ada poin. Dan boka dilempar oleh tim yang terakhir mendapatkan poin atau tim yang memenangkan undian.

- b. Hanya 1 tim yang memiliki bosi yang tersisa untuk dimainkan, tim ini mendapatkan poin sebanyak bosi yang tersisa untuk dimainkan.
- c. Kedua tim tidak memiliki bosi lagi untuk dimainkan set permainan tidak ada poin. Dan boka dilempar oleh tim yang terakhir mendapatkan poin atau tim yang memenangkan undian.

4. Pasal 15 – Memposisikan Boka Jika Boka Terhenti

- a. Jika boka yang terpukul dihentikan atau bergerak oleh penonton atau wasit maka boka tetap pada posisi ini.
- b. Jika boka yang telah terpukul dihentikan atau bergerak oleh pemain dalam arena, maka lawannya memiliki pilihan:
 - 1) membiarkan boka di posisi baru;
 - 2) meletakkan kembali di posisi semula;
 - 3) menempatkannya di mana saja pada perpanjangan garis dari posisi semula ke tempat ditemukannya sampai jarak 20 meter dari lingkaran (15 meter untuk pemain pemula) dan sedemikian rupa sehingga boka terlihat.

Paragraf b) dan c) hanya dapat diterapkan jika posisi boka sebelumnya ditandai. Jika tidak, maka boka tetap di mana saja ia ditemukan. Jika setelah dipukul boka pindah ke luar batas sebelum kembali pada akhirnya ke area bermain semula, itu digolongkan sebagai boka mati dan tindakan yang ditentukan dalam Pasal 13 berlaku.

D. Bosi

1. Pasal 16 – Pelemparan Bosi Pertama dan Bosi Berikutnya

Bosi pertama pada satu set permainan dilemparkan oleh seorang pemain yang memenangkan undian atau mendapat poin terakhir. Setelah itu, adalah tim yang tidak mendapat poin yang melempar.

Pemain tidak boleh menggunakan benda apa pun atau menggambar garis di tanah untuk memandu mereka dalam memainkan bosi atau menandai titik pendaratannya. Pemain yang memainkan bosi terakhirnya dilarang membawa bosi lain.

Bosi harus dimainkan satu per satu. Bosi yang sudah dilempar tidak dapat diulang. Namun demikian, bosu yang boleh diulang jika sengaja dihentikan atau bergerak dari lapangan antara lingkaran melempar dan boka oleh bosu atau boka yang datang dari permainan lain, atau oleh binatang atau benda bergerak (sepak bola, dan lain-lain) dan dalam kasus yang ditentukan dalam Pasal 8, paragraf ketiga.

Tidak diperbolehkan melembabkan bosu atau boka. Sebelum melempar bosu pemain harus membersihkan dari lumpur atau apa pun yang melekat, di bawah ancaman hukuman yang digariskan dalam Pasal 35.

Jika bosu pertama yang dimainkan keluar lapangan, maka lawanlah yang bermain terlebih dahulu, kemudian bergantian selama tidak ada bosu di medan yang ditentukan.

Jika setelah menembak atau melempar tidak ada bosu yang tersisa di area bermain pengaturan tentang set permainan mati sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 29.

2. Pasal 17 – Perilaku Pemain dan Penonton Saat Pertandingan

Selama waktu permainan, pemain akan melempar bosu, maka penonton dan pemain lain mengamati dan heningan.

Lawan tidak boleh berjalan, atau menggerakkan tangan atau melakukan sesuatu yang dapat mengganggu pemain yang akan bermain. Hanya rekan satu timnya yang boleh tetap berada di antara lingkaran lempar dan boka.

Lawan harus tetap berada di luar boka atau di belakang pemain dan, dalam kedua kasus ke samping sehubungan dengan arah permainan dan pada jarak setidaknya 2 meter satu dari yang lain.

Para pemain yang tidak mematuhi peraturan ini bisa dikeluarkan dari kompetisi jika, setelah peringatan dari sebuah wasit, mereka bertahan dalam perilaku mereka.

3. Pasal 18 – Melempar Boule dan Boule ke Luar Medan

Tentunya tak seorang pun yang boleh melakukan uji coba melempar bosunya selama pertandingan. Pemain yang tidak mematuhi peraturan ini dapat dihukum sebagaimana diatur dalam Pasal 35.

Selama suatu akhir, bosu yang keluar dari area yang ditandai dinyatakan sah, kecuali seperti dalam penerapan Pasal 19.

4. Pasal 19 – Bosu Dianggap Mati

Setiap bosu dinyatakan mati pada saat memasuki area di luar batas. Bosu yang menganggangi garis batas area bermain dinyatakan sah. Bosu dinyatakan mati setelah benar-benar menyeberangi batas area bermain yang ditentukan, artinya itu terletak sepenuhnya di luar batas jika dilihat dari atas. Hal yang sama berlaku ketika pada lajur yang ditandai, bosu sepenuhnya melintasi lebih dari satu lajur di sepanjang lajur yang digunakan atau ketika melintasi garis akhir lajur.

Dalam permainan menggunakan waktu yang dimainkan di jalur yang ditandai, sebuah bosu dianggap mati ketika benar-benar melintasi garis jalur yang ditentukan.

Jika bosu datang kembali ke area bermain, baik karena kemiringan tanah atau dari hambatan, bergerak atau tak bergerak, maka segera dibawa keluar dari permainan dan apa pun yang bergerak oleh bosu tersebut diletakkan kembali pada tempatnya apabila bosu tersebut memiliki tanda.

Setiap bosu mati harus segera dikeluarkan dari permainan. Kelalaian akan hal tersebut bosu akan dianggap hidup jika pemain lawan sudah melempar bosunya.

5. Pasal 20 – Bosu yang Terhenti

Setiap bosu yang dimainkan terhenti atau bergerak oleh penonton atau wasit, akan tetap, di mana letak bosu semula.

Setiap bosu yang dimainkan terhenti atau tidak sengaja bergerak oleh seorang pemain yang mana bosu tersebut milik timnya dianggap mati

Setiap bosu yang di *point* terhenti atau bergerak secara tidak sengaja oleh lawan, sesuai dengan keinginan pemain, boleh diulang atau dibiarkan di mana posisi bosu tersebut terhenti.

Setiap bosu yang ditembak terhenti atau menyimpang tidak sengaja oleh seorang pemain, lawan dapat:

- a. membiarkan bosi ditempat ia berhenti;
- b. menempatkan bosi tersebut pada perpanjangan garis yang dimulai dari posisi sebelumnya ke posisi tempat ia berhenti, tetapi hanya pada arena yang ditandai.

Pemain yang dengan sengaja menghentikan bosi, segera didiskualifikasi bersama dengan timnya, selama permainan berlangsung.

6. Pasal 21 – Waktu yang Diizinkan untuk Bermain

Setelah boka dilempar masing-masing pemain diberikan waktu 1 menit untuk memainkan setiap bosinya. Kurun waktu dari bosi atau boka berhenti atau jika diperlukan untuk mengukur poin dari saat yang terakhir berpengaruh.

Persyaratan yang sama berlaku untuk lemparan doka, yaitu 1 menit untuk 3 kali lemparan.

Semua pemain yang tidak menghormati aturan ini dikenakan penalti yang disebut pada pasal. Semua pemain yang tidak menghormati aturan ini, dikenakan hukuman yang diuraikan dalam Pasal 35.

7. Pasal 22 – Bosi yang Berpindah

Jika bosi yang diam bergerak karena angin atau kemiringan tanah diletakkan kembali pada tempat semula, hal yang sama berlaku untuk setiap bosi yang secara tidak sengaja berpindah oleh pemain, wasit, penonton, binatang, atau benda yang bergerak. Untuk menghindari perselisihan pemain harus menandai bosi, klaim tidak diterima jika bosi tidak ditandai, dan wasit akan memberikan keputusan hanya pada posisi bosi yang ada di lapangan.

Namun, jika sebuah bosi digerakkan oleh bosi yang dalam permainan itu dianggap sah.

8. Pasal 23 – Seorang Pemain Melempar Bosi Bukan Miliknya

Pemain yang memainkan bosi selain miliknya menerima peringatan. Bosi yang dimainkan tetap sah tetapi harus segera diganti, atau setelah pengukuran dilakukan.

Jika hal itu terjadi lagi selama permainan, bosu pemain yang bersalah didiskualifikasi dan apa pun yang berpindah akan dikembalikan ke tempatnya.

9. Pasal 24 – Bosu Dilemparkan Bertentangan dengan Aturan

Selain pada kasus ini di mana aturan-aturan yang memberikan jaminan hukuman seperti yang dijelaskan pada Pasal 35, bosu yang dilempar dari lingkaran yang salah atau selain lingkaran untuk melempar boka, dianggap mati dan apa pun yang berpindah diletakkan kembali ke tempat semula jika bertanda. Apabila pemain lawan menerapkan aturan keuntungan dan menganggap bosu itu sah. Dalam kasus bola *point* atau *shot* adalah sah dan apa saja yang telah berpindah tetap di tempatnya.

E. Poin dan Pengukuran

1. Pasal 25 – Pemindahan Bosu Sementara

Untuk mengukur suatu titik, diperbolehkan setelah ditandai posisi mereka, untuk memindahkan sementara bosu dan hambatan yang terletak antara boka dan bosu yang akan diukur.

Setelah pengukuran, bosu dan hambatan yang telah disingkirkan diletakkan kembali pada tempatnya. Jika benda tidak dapat dipindahkan, pengukuran dilakukan dengan bantuan jangka sorong.

2. Pasal 26 – Pengukuran Poin

Pengukuran poin adalah tanggung jawab pemain yang terakhir bermain atau oleh salah satu rekan satu timnya. Lawan selalu memiliki hak untuk mengukur setelah salah satu pemain.

Pengukuran harus dilakukan dengan instrumen yang sesuai, yang harus dimiliki setiap tim. Terutama dilarang melakukan pengukuran dengan kaki. Para pemain yang tidak mematuhi peraturan ini, akan dikenakan hukuman yang diatur dalam Pasal 35.

Dalam posisi apa pun bosu mengalami kebuntuan saat diukur dapat dikonsultasikan dan keputusan mereka adalah final. Pada saat wasit mengukur, pemain harus minimal 2 meter.

Dengan persetujuan penyelenggara dan terkhusus disiarkan di televisi, maka hanya yang diperbolehkan untuk mengukur.

3. Pasal 27 – Bosi yang diangkat

Dilarang bagi pemain untuk mengangkat bosinya sebelum penyelesaian akhir set permainan.

Sebelum penyelesaian akhir set bosinya diangkat sebelum kesepakatan poin dinyatakan mati. Klaim tidak dapat diterima mengenai hal ini.

Jika pemain mengangkat bosinya dari kawasan bermain, sedangkan temannya masih ada bosinya yang dimainkan. Maka bosinya tersebut tidak dapat dimainkan kembali. Jika bosinya diangkat belum mati, maka mendapatkan kartu kuning. Jika perbuatannya membuat masalah pada pihak lawan, maka bosinya yang belum dimainkan tidak boleh dimainkan.

4. Pasal 28 – Pemindahan Bosinya atau Boka

Tim yang pemainnya memindahkan boka atau salah satu dari bosinya yang diperebutkan sementara memengaruhi suatu pengukuran, dinyatakan kehilangan poin.

Jika selama pengukuran poin, wasit mengganggu atau memindahkan boka atau bosinya dia akan membuat keputusan adil.

5. Pasal 29 – Bosinya Berjarak Sama dari Boka

Jika kedua bosinya terdekat dengan boka milik kedua tim berjarak sama, 3 kasus dapat diterapkan sebagai berikut.

- a. Jika kedua tim tidak memiliki bosinya lagi untuk dimainkan, akhir set permainan adalah batal dan boka milik tim yang melempar boka di set permainan terakhir sebelumnya atau siapa yang memenangkan pengundian di awal permainan.
- b. Jika hanya satu tim yang memiliki bosinya, tim tersebut memainkan mereka dan skor poin sesuai dengan bosinya terdekat dengan boka dari bosinya lawan tersebut.
- c. Jika kedua tim memiliki bosinya, maka tim yang memainkan bosinya terakhir akan bermain lagi, apabila jarak bosinya ke boka masih sama, maka tim selanjutnya yang melempar bosinya dan seterusnya secara

bergantian sampai salah satu tim mendapatkan poin. Ketika hanya satu tim memiliki, maka yang ditetapkan pengaturan pada ayat sebelumnya.

Jika setelah penyelesaian akhir tidak ada bos di dalam arena, maka akhir set dalam permainan batal.

6. Pasal 30 – Benda Asing yang Menempel pada Bos atau Boka

Setiap benda asing yang menempel pada bos atau boka harus disingkirkan sebelum mengukur poin.

7. Pasal 31 – Keluhan

Untuk dipertimbangkan, keluhan apa pun harus diajukan kepada wasit. Begitu permainan selesai, pengaduan apa pun tidak dapat dibuat. Setiap tim bertanggung jawab untuk memeriksa tim lawan (lisensi, kategori, lapangan, bos, dan lain-lain).

F. Disiplin

1. Pasal 32 – Hukuman untuk Tim atau Pemain Absen

Pada saat *drawing* atau pengundian dan pengumuman hasilnya, para pemain harus hadir di meja kontrol. Seperempat jam (15 menit) setelah pengumuman hasil ini, tim yang tidak ada di lapangan, maka akan dikenakan sanksi 1 poin yang diberikan pada lawan mereka. Batas waktu dalam permainan waktunya hanya 5 menit.

Setelah batas waktu sanksi yang diberikan, yaitu 1 poin setiap 5 menit keterlambatan. Setelah *drawing* acak dan dalam hal memulai kembali permainan setelah istirahat karena alasan apa pun.

Tim yang tidak hadir dalam satu jam dari awal atau *restart* dari permainan dinyatakan gugur dari kompetisi.

Sebuah tim yang tidak lengkap memiliki hak untuk memulai permainan tanpa menunggu pemain yang tidak datang. Namun demikian, dia tidak boleh menggunakan bos yang tidak hadir.

Tidak ada pemain yang boleh meninggalkan permainan atau meninggalkan area bermain tanpa izin dari wasit. Pada kasus ketiadaan pemain tidak mengganggu permainan, atau tidak mewajibkan

pasangannya memainkan bosinya pada menit tertentu. Jika pemain tidak kembali saat bosinya harus dimainkan bosinya didiskualifikasi 1 menit bosinya. Jika izin tidak diberikan, ketentuan Pasal 35 diterapkan.

Untuk permainan, waktu pemain ingin meninggalkan arena, harus memainkan semua bosinya di set permainan akhir yang sedang berlangsung. Jika izin tidak diberikan ketentuan pasal ini dan berikutnya berlaku.

Apabila pada kasus sakit atau masalah lainnya, harus mendapat izin dokter secara resmi, dan memberikan waktu 15 menit maksimum. Jika ada penipuan, maka pemain dan timnya akan didiskualifikasi dalam pertandingan, panitia harus menyiapkan tim medis yang bertugas di lapangan tersebut.

2. Pasal 33 – Keterlambatan Kedatangan Pemain

Jika set dimulai, pemain tiba-tiba hilang dia tidak bisa ikut di set tersebut. Dan dia hanya boleh bermain di set berikutnya.

Jika pemain hilang lebih dari 1 jam setelah permainan dimulai dia tidak bisa bermain di *game* tersebut.

Jika timnya memenangkan permainan, dia dapat berpartisipasi pada permainan selanjutnya asalkan dia didaftarkan dengan timnya.

Jika kompetisi memakai sistem liga, maka dia boleh berpartisipasi pada permainan selanjutnya terlepas dari timnya menang atau kalah.

Sebuah set permainan dianggap sudah dimulai jika boka sudah ditempatkan di area yang sesuai aturan.

Permulaan suatu babak/*end* dimulai pada saat boka dilempar, baik boka itu sah ataupun tidak sah. Jika permainan dengan waktu, maka akan dibuat oleh panitia. Berupa memberikan informasi secara tertulis maupun lisan sebelum pertandingan dimulai.

3. Pasal 34 – Penggantian Pemain

Penggantian pemain di kategori ganda, atau satu atau dua pemain di kategori *triple*, diizinkan sebelum pengumuman resmi dimulainya kompetisi. Dengan syarat bahwa penggantian pemain yang tidak terdaftar sebelumnya di kompetisi menjadi hak tim lain.

4. Pasal 35 – Sanksi

Untuk tidak patuhan kepada aturan pemain dikenakan hukuman sebagai berikut.

- a. Peringatan. Dengan memberikan kartu kuning oleh arbitre kepada pemain yang bersalah. Kartu kuning dapat diberikan kepada seluruh pemain dalam satu tim dan apabila sebelumnya ada salah satu pemain yang sudah mendapatkan kartu kuning, maka akan diambil 1 bosu yang telah dimainkan ataupun belum itu dinyatakan mati.
- b. Diskualifikasi atau pengambilan bosu dimainkan atau belum dimainkan, itu sebagai tanda pemain tersebut mendapatkan kartu *orange* yang diberikan arbitre kepada pemain tersebut.
- c. Pengeluaran pemain pada kejuaraan, itu diberikan tanda kartu merah secara resmi oleh arbitre. Peringatan adalah suatu hukuman dan hukumannya hanya boleh diberikan setelah kesalahan dilakukan.
- d. Diskualifikasi dari tim yang bertanggung jawab.
- e. Diskualifikasi kedua tim jika terlibat. Peringatan tersebut merupakan sanksi dan hanya dapat diberikan setelah melakukan pelanggaran terhadap peraturan. Memberi informasi kepada pemain atau meminta mereka untuk menghormati aturan di awal kompetisi atau pertandingan tidak dianggap sebagai peringatan.

5. Pasal 36 – Cuaca Buruk

Dalam hal cuaca buruk, seperti hujan lebat, setiap set permainan harus diselesaikan, kecuali keputusan yang bertentangan yang dibuat wasit yang memenuhi syarat dengan juri, untuk memutuskan penangguhan atau pembatalan dalam kasus “mendesak”.

6. Pasal 37 – Fase Baru Permainan

Jika setelah pengumuman untuk memulai babak baru kompetisi (ronde ke-2, ronde ke-3, dll.), permainan tertentu belum selesai, wasit setelah mendapat saran dari penyelenggara membuat keputusan tertentu untuk kelancaran kejuaraan.

7. Pasal 38 – Sikap Kurang Sportivitas

Tim yang berdebat selama pertandingan, yang menunjukkan kurangnya sportivitas dan rasa hormat terhadap publik, penyelenggara atau wasit, akan dikeluarkan dari kompetisi. Pengecualian ini dapat mengakibatkan tidak diterimanya hasil, serta penerapan hukuman yang diatur dalam Pasal 39.

8. Pasal 39 – Perilaku Buruk

Pemain yang bersalah atas perilaku buruk, atau lebih buruk lagi, kekerasan terhadap wasit, pemain lain atau penonton dikenakan satu atau beberapa hukuman berikut, tergantung pada keseriusan pelanggaran:

- a. pengeluaran dari kompetisi;
- b. penarikan lisensi atau dokumen resmi;
- c. penyitaan atau pengembalian biaya dan hadiah.

Hukuman yang dikenakan pada pemain yang bersalah juga dapat berlaku pada rekan satu timnya:

- 1) Hukuman 1 diberikan oleh wasit;
- 2) Hukuman 2 diberikan oleh juri;
- 3) Hukuman 3 diberikan dari penyelenggara dalam waktu 48 jam, setelah mengirimkan laporan dengan biaya dan hadiah tahan untuk federasi yang akan memutuskan keputusan akhir.

Pakaian yang benar diwajibkan bagi para pemain, dilarang bermain tanpa menggunakan baju/kaos, harus memakai sepatu dengan menutupi bagian belakang dan depan kaki. Dilarang merokok saat bermain, termasuk rokok elektronik. Juga dilarang menggunakan ponsel selama pertandingan.

Setiap pemain yang tidak melakukan aturan ini, akan dikeluarkan dari kompetisi jika mereka bertahan setelah peringatan dari sebuah wasit.

9. Pasal 40 – Tugas Wasit

Wasit yang ditunjuk untuk mengontrol kompetisi harus berjaga-jaga untuk penerapan aturan permainan yang ketat dan aturan administrasi yang melengkapinya.

Wasit memiliki wewenang untuk mendiskualifikasi dari kompetisi setiap pemain atau tim yang tidak mematuhi setiap keputusan wasit.

Penonton dengan memiliki lisensi yang sah atau ditangguhkan, dengan perilaku mereka menyebabkan insiden di arena permainan, akan menjadi bahan laporan wasit kepada federasi eksekutif. Selanjutnya, akan memanggil pihak yang bersalah atau pihak lain sebelum komite disiplin yang akan memutuskan hukuman yang diterapkan.

10. Pasal 41 – Komposisi dan Keputusan Juri

Setiap kasus yang tidak diatur dalam aturan diajukan ke wasit yang dapat merujuk ke juri kompetisi. Juri kompetisi terdiri dari 3 orang dan paling banyak 5 orang. Keputusan juri dalam hal ini, mutlak tidak dapat diganggu gugat. Dalam hal pemungutan suara presiden juri memiliki hak suara.

Perubahan aturan *petanque* 2020 oleh FIPJP, (Komisi wasit PB.FOPI 2021). Perlu diperhatikan (Catatan: Ringkasan ini adalah panduan rangkuman perubahannya saja – untuk detailnya dapat merujuk aturan resmi FIPJP 2020 untuk detail yang akurat dan lengkap).

a. Pasal 2

Hanya bosi yang dikhususkan untuk ‘kompetisi’ yang didaftar disahkan oleh FIPJP saja yang diperbolehkan untuk kompetisi. Bosi tidak boleh diubah atau diubah ke konsistensi dan/atau fisiknya setelah didistribusikan oleh pabrikan yang berwenang. Merek dan berat harus terlihat pada bosinya.

b. Pasal 6

- 1) Lingkaran harus ditandai sebelum lemparan boka dilakukan.
- 2) Pemain harus menandai posisi boka setelah lemparan (atau tempat), dan juga menandai setiap posisi boka yang baru jika dipindahkan dalam permainan.

c. Pasal 7

Jarak menengah (dengan lapangan yang berdekatan...)

- 1) lingkaran ke lingkaran – 1,5 meter.
- 2) lingkaran ke boka – 1,5 meter.
- 3) boka ke boka – 1,5 meter.
- 4) halangan ke lingkaran - 1 meter.
- 5) halangan ke boka – 0,5 meter (50 cm)
- 6) boka ke tali pembatas tepi - tidak ada minimum, tetapi boka tidak boleh bersentuhan/tumpang tindih dengan tali di pemberhentian terakhir.
- 7) boka ke ujung tali pembatas - minimal 0,5 meter (50 cm), bersih.
Jarak lemparan boka yang sah tetap minimal 6 meter dan maksimum 10 meter. Jarak ini adalah untuk semua pertandingan, baik waktu atau poin berakhir 11/13.

d. Pasal 18

Para atlet tidak diperbolehkan, baik melalui latihan atau percobaan, untuk melempar bosi ketika belum giliran mereka, baik di dalam maupun di luar lapangan.

e. Pasal 32

Tim yang tidak muncul dalam waktu 30 menit setelah pertandingan dimulai dinyatakan keluar dari kompetisi.

f. Pasal 33

Pemain yang terlambat lebih dari 30 menit setelah permainan dimulai, kehilangan hak untuk berpartisipasi dalam permainan.

Namun, jika timnya memenangkan permainan atau permainan sistem liga, dia diizinkan untuk bergabung kembali ke permainan berikutnya.

g. Pasal 33

Akhir baru didefinisikan sebagai dimulai segera setelah bosi terakhir dari ujung berhenti bergulir. Hanya definisi ujung pertama, di mana ujung dianggap dimulai segera setelah boka dilemparkan, terlepas dari 'validitas'-nya. Ini untuk semua *game*, waktu, atau poin yang berakhir 11/13.

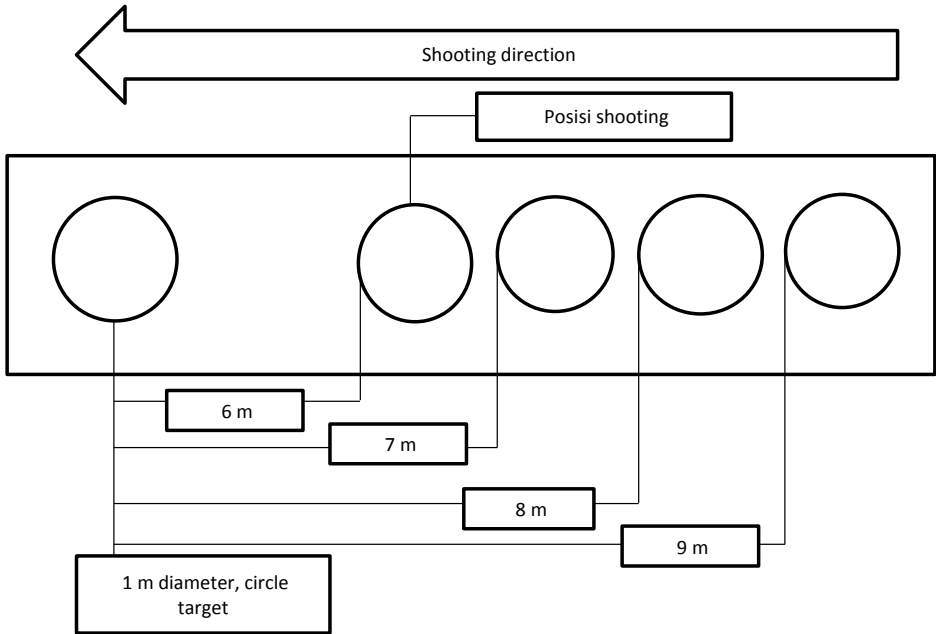
h. Pasal 40

Bergantung pada keseriusan pelanggaran, arbitre/wasit memiliki kewenangan untuk mendiskualifikasi pemain atau tim mana pun hanya untuk satu pertandingan atau mendiskualifikasi secara langsung dari kompetisi sepenuhnya.

G. Peraturan Kategori *Shooting* Individu Sesuai FIPJP

1. Lapangan *Shooting*

Lapangan *shooting* terdiri dari lingkaran target dengan diameter 1 meter yang diberikan tanda untuk meletakkan target dan halangan, dan 4 *circle* dengan berdiameter 50 cm pada jarak 6 m, 7 m, 8 m, 9 m dari tepi lingkaran target, sebagai tempat untuk posisi pemain. Untuk pertandingan antara dua penembak, yaitu dari ¼ final, lapangan dapat dipersiapkan dengan arah lebar dari pertandingan lain yang menggunakan lapangan pertandingan.



Gambar 6.1 Lapangan *Shooting*

Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Peralatan yang Digunakan

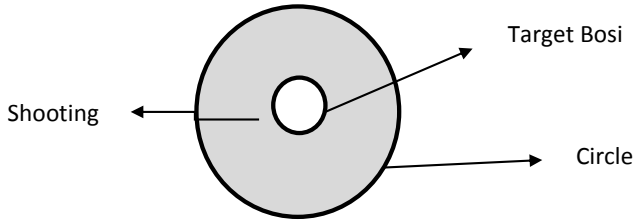
Bosi digunakan sebagai peralatan, bosi target, semua bosi diidentik dengan diameter 74 mm dan berat 700 halus dan berwarna terang. Sementara bosi halangan sama karakteristik dengan bosi target, tetapi berwarna gela. Boka target dan boka halangan berdiameter 30 mm dan berat 10 gr, terbuat dari kayu dan berwarna polos.

a. Memosisikan Bosi Target dan Halangan

Ditempatkan di dalam lingkaran target bosi dengan tanda yang sudah pasti yang ditunjuk pada dengan objek terpisah. Terdiri dari 5 *layout* yakni,

1) Satu sasaran bosi

Di dalam lingkaran target hanya satu bosi yang terdapat di dalamnya.

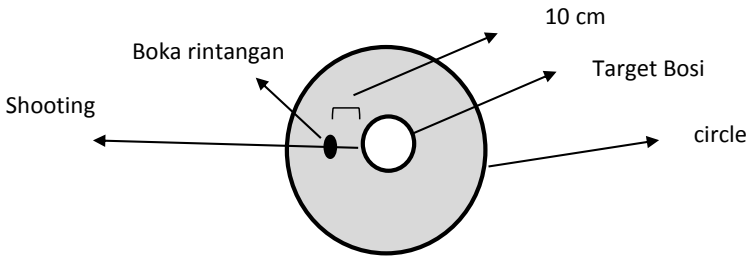


Gambar 6.2 Satu Sasaran

Sumber: Dokumentasi Penulis

2) Bosi di belakang boka

Di sini ada dua objek, ada rintangan berupa boka menghalangi bosu yang berjarak 10 cm dari tepi rintangan dan target.

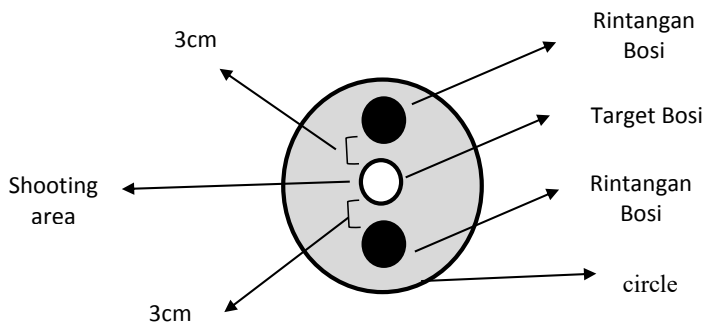


Gambar 6.3 Bosu di Belakang Boka

Sumber: Dokumentasi Penulis

3) Bosu di antara 2 rintangan bosu

Di sini yang menjadi rintangan 2 bosu yang mana targetnya berada di tengah-tengah yang berjarak 3 cm dari jarak tepi rintangan ke target.

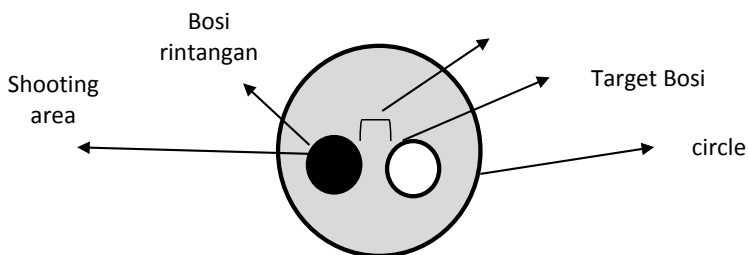


Gambar 6.4 Bosi di antara 2 Rintangan Bosi

Sumber: Dokumentasi Penulis

4) Bosi di belakang bos

Di sini ada dua objek, ada rintangan berupa bos menghalangi bos yang berjarak 10 cm dari tepi rintangan dan target.

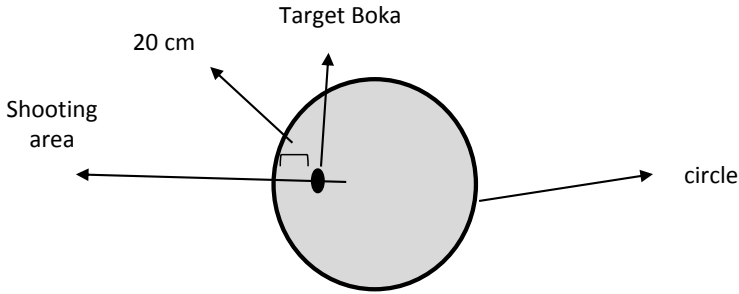


Gambar 6.5 Bosi di Belakang Bosi

Sumber: Dokumentasi Penulis

5) Boka sebagai target

Ditempatkan di dalam lingkaran target boka dengan tanda yang sudah pasti yang ditunjuk pada dengan objek terpisah.



Gambar 6.6 Boka Sebagai Target

Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Validitas dan *Point* atau Nilai Tembakan

Tembakan dinyatakan valid apabila pendaratan bosi harus berada di dalam lingkaran di mana target dan rintangan diposisikan. Tidak sah apabila bosi menyentuh tepi lingkaran, untuk memverifikasi ini direkomendasikan untuk menandai tepi lingkaran dengan kapur atau plasitisin. Untuk *point* 0, 1, 3, 5. Dengan penjelasan sebagai berikut.

1) Nilai 0

Apabil lemparan melanggar kaidah-kaidah lemparan atau lemparan gagal.

2) Nilai 1

- a) Tembakan valid ketika bosi target terpukul dengan benar, namun tidak meninggalkan lingkaran.
- b) Untuk *layout* nomor 2 dan 4 apabila halangan tersentuh oleh bosi tembakan yang *rebound* (yang terkena lebih dahulu bosi target). Apa pun posisi bosi target, boka, bosi halangan dan bosi tembakan.
- c) Untuk *layout* nomor 3 apabila salah satu bosi halangan tersentuh setelah bosi target.

3) Nilai 3

- a) Ketika bosi objek dipukul dengan benar dan benar-benar meninggalkan lingkaran target tanpa bosi halangan atau boka halangan tersentuh.

- b) Ketika boka target (*layout 5*) jika boka target dipukul dengan benar dan tidak meninggalkan lingkaran target.

4) Nilai 5

- a) Ketika bosi tembakan tidak meninggalkan lingkaran sasaran dan bosi objek dipukul dengan benar dan benar-benar meninggalkan lingkaran target tanpa menyentuh bosi hambatan atau boka hambatan.
- b) Bila boka target meninggalkan lingkaran target setelah dipukul dengan benar.

c. Pelaksanaan Test

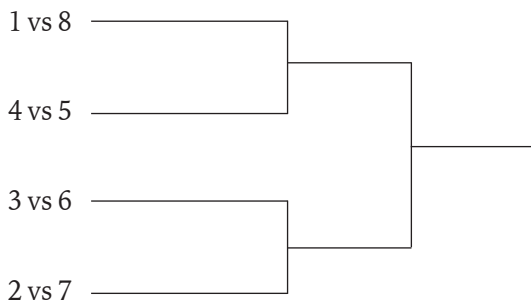
Kejuaraan dunia *shooting* dimulai dengan dua babak kualifikasi untuk memilih pemain yang lebih baik untuk fase terakhir. Setiap penembak harus melakukan serangkaian dua puluh tembakan lengkap, yang berarti empat tembakan pada empat jarak untuk setiap disiplin. Untuk babak kualifikasi pertama dimulai dengan cara diundi. Pada babak pertama, diambil 4 penembak terbaik yang menjadi *ranking* 1-4.

Selanjutnya dipilih setidaknya 16 penembak untuk mengikuti babak kualifikasi kedua. Namun jika beberapa pemain memiliki nilai yang sama dengan yang ke-16, mereka boleh mengikuti kualifikasi babak kedua. Untuk urutan kualifikasi babak kedua adalah kebalikan dari hasil *ranking* babak pertama. Yang mana *ranking* terendah mulai terlebih dahulu. Untuk hasil *score* pemain ditambahkan dengan *score* di babak pertama.

Pada hasil kualifikasi babak kedua 4 pemain dengan nilai terbaik berhak maju ke babak selanjutnya dengan mengisi *ranking* 5-8. Dalam kasus babak kualifikasi pemain memiliki nilai sama, maka dilihat dari yang mendapat nilai 5 terbanyak selanjutnya nilai 3 terbanyak. Dalam kasus pemain memiliki nilai yang sama persis, maka pemain akan menembak pada jarak 7 meter di semua *station*.

Apabila nilai masih sama maka setiap pemain menembak ulang dari jarak 7 meter, namun segera berhenti apabila salah satu dari pemain mendapat nilai yang lebih tinggi.

Babak selanjutnya bagan yang digunakan adalah:



Gambar 6.7 Bagan yang Digunakan

Dalam pertandingan babak 8 besar, semifinal dan final kedua penembak secara bergantian di dalam lapangan *shooting* yang sama.

d. Peraturan Umum

Setiap pemain menembak satu demi satu dimulai dari *station 1* jarak 6 meter sampai 9 meter dengan waktu 20 menit untuk melakukan semua tembakan mereka. Hanya arbitre dan panitia yang diizinkan untuk mengganti/menempatkan target dan rintangan dan merapihkan lapangan dilarang bagi pelatih dan pemain lain untuk melakukan hal tersebut. Posisi pelatih berada di samping pemain dan tidak diizinkan berada di antara jarak yang digunakan untuk menembak.

Arbitre atau petugas untuk melihat posisi kaki penembak. Apabila valid, maka diangkat bendera putih. Apabila posisi kaki melanggar aturan, maka arbitre atau petugas mengangkat bendera merah yang berarti tembakan itu batal. Arbitre yang memegang papan *score* 0, 1, 3 dan 5 dan mengumumkan hasilnya ke pencatat *score* dengan ke hati-hatian dengan memperhatikan tembakan tersebut valid atau tidak. Satu *score* untuk satu bos yang ditembakkan.

Pemain yang diperbolehkan mengikuti pertandingan adalah pemain yang sudah terdaftar terlebih dahulu pada panitia penyelenggara. Pemain harus hadir setelah ada pemanggilan dalam waktu 5 menit, apabila setelah lebih dari 5 menit pemain hadir maka pemain boleh melanjutkan pertandingan dengan mendapatkan finalti 5 poin. Apabila tidak hadir setelah 10 menit dari panggilan pertama, maka pemain harus didiskualifikasi dari kompetisi.

e. Nomor yang Dipertandingkan dalam Olahraga *Petanque*

Dalam olahraga *petanque*, terdapat 11 medali diperebutkan, di antaranya:

- 1) *Singel Man*;
- 2) *Singel Women*;
- 3) *Double Man*;
- 4) *Double Man*;
- 5) *Double Women*;
- 6) *Triple Man*;
- 7) *Triple Women*;
- 8) *Triple Mix (1 man 2 women)*;
- 9) *Triple Mix (1 women 2 man)*;
- 10) *Shooting Man*;
- 11) *Shooting Women*.

Keterangan:

- a) Dalam *triple*, setiap pemain menggunakan 2 bosu,
- b) Dalam *double*, setiap pemain menggunakan 3 bosu,
- c) Untuk pemain *single*, setiap pemain menggunakan 3 bosu.

7

ANGGARAN DASAR DAN ANGGARAN RUMAH TANGGA

FEDERASI OLAHRAGA *PETANQUE* INDONESIA



Gambar 7.1 Logo Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia (FOPI)

Sumber: <https://www.google.com/search?q=Logo+fopi&rlz>

Jakarta, 09 September 2017

Sekretariat : Kalibata City, Tower Ebony Blok AL - 0, Jl. Kalibata Raya
No. 1, Rawa Jati, Pancoran, Jakarta 12750 - INDONESIA
Telp : (+62-21) 56963135 Fax : (+62-21) 5672043
Email : isasaleh2002@yahoo.com; indonesia@fipjp.com

A. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Mukadimah

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, bangsa Indonesia telah melaksanakan upaya-upaya pengisian cita-cita kemerdekaan, yaitu masyarakat adil makmur, sejahtera lahir dan batin yang pelaksanaannya antara lain melalui pembangunan bidang olahraga sebagai salah satu sektor pendidikan bangsa.

Bahwa sesungguhnya olahraga merupakan kebutuhan manusia menurut kodratnya yang bersumber atas Kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa, merupakan salah satu unsur yang berpengaruh dalam pembangunan bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sesungguhnya pembangunan olahraga di Indonesia adalah perwujudan dari kehendak dan keinginan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Bahwa olahraga *petanque* mengandung nilai-nilai yang bermanfaat dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan olahraga di Indonesia dalam rangka turut mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan kehidupan bernegara dan menjalin wahana untuk memupuk, serta mempererat solidaritas dengan menjunjung tinggi harkat dan martabat umat manusia.

Bahwa dengan menyadari akan tanggung jawab, serta hakikat dan fungsi olahraga *petanque* terhadap pembangunan bangsa dan negara, dianggap perlu menyesuaikan gerak langkah seiring dengan cita-cita bangsa Indonesia, maka segenap insan olahraga *petanque* di Indonesia membentuk suatu organisasi olahraga *petanque* nasional bernama FEDERASI OLAHRAGA **PETANQUE** INDONESIA atau disingkat "FOPI", dengan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga sebagai berikut.

BAB I UMUM

Pasal 1

NAMA, TEMPAT KEDUDUKAN DAN WAKTU

- 1) Organisasi ini bernama Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia disingkat FOPI.
- 2) FOPI didirikan pada tanggal 18 Maret Tahun 2011 di Jakarta.
- 3) FOPI didirikan untuk jangka waktu yang tidak ditentukan.

Pasal 2

A Z A S

FOPI berasaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pasal 3

S T A T U S

- 1) FOPI adalah organisasi olahraga *petanque* nasional yang bersifat kekeluargaan dan profesional, dalam upaya membina dan mengembangkan bakat, kemampuan, serta kesejahteraan anggota.
- 2) FOPI adalah satu-satunya organisasi olahraga *petanque* nasional yang berwenang mengkoordinasi dan membina setiap kegiatan olahraga *petanque* di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3) FOPI di dalam melakukan kegiatannya berhubungan dengan olahraga *petanque* internasional berstatus sebagai anggota Federation Internationale de Petanque et Jeu Provençal (FIPJP).

Pasal 4

TUJUAN DAN TUGAS POKOK

- 1) Tujuan dan Tugas Pokok FOPI adalah:
 - a) Membentuk manusia Indonesia seutuhnya.
 - b) Mempertinggi harkat dan martabat bangsa.
 - c) Meningkatkan mutu dan prestasi melalui olahraga *petanque* Indonesia.

- d) Memupuk persahabatan antarbangsa melalui olahraga *petanque*.
- e) Membantu pemerintah dalam menetapkan kebijakan Nasional di bidang pembinaan dan pengembangan olahraga *petanque*.
- f) Memperkuat dan memperluas organisasi FOPI.
- g) Mengkoordinasi dan membina kegiatan olahraga *petanque* secara berencana di tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional maupun Internasional.
- h) Meningkatkan prestasi olahraga *petanque*, baik di tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional maupun Internasional.
- i) Memperkokoh persatuan dan kesatuan Nasional, serta kerja sama Internasional melalui olahraga *petanque*.
- j) Meningkatkan hubungan kerja sama dengan Pemerintah, KONI/KOI dan induk organisasi keolahragaan di Indonesia dan organisasi *petanque* Asia dan dunia.
- k) Melakukan kerja sama dengan “*Stakeholder*” yang tidak bertentangan dengan ketentuan yang ada.

BAB II ORGANISASI

Pasal 5

STATUS ORGANISASI

- 1) FOPI adalah satu-satunya induk organisasi olahraga *petanque* Nasional.
- 2) Susunan organisasi FOPI berbentuk piramida mulai dari tingkat Kabupaten/Kota, tingkat Provinsi sampai ke tingkat Pusat.
- 3) Di tingkat pusat dibentuk Pengurus Besar disingkat PB FOPI yang membawahi dan mengkoordinasi semua kegiatan FOPI Provinsi.
- 4) Di tingkat Provinsi dibentuk Pengurus Provinsi disingkat Pengprov FOPI yang membawahi dan mengkoordinasi semua kegiatan FOPI Kabupaten/Kota.
- 5) Di tingkat Kabupaten/Kota, dibentuk Pengurus FOPI Kabupaten/Kota disingkat Pengkab/Pengkot FOPI yang membawahi dan mengkoordinasi semua kegiatan perkumpulan olahraga *Petanque* anggota FOPI yang ada di wilayahnya.

BAB III KEANGGOTAAN

Pasal 6

ANGGOTA DAN WARGA

- 1) Anggota FOPI diatur secara berjenjang yaitu:
 - a) PB FOPI beranggotakan Pengprov FOPI yang telah dikukuhkan.
 - b) Pengprov beranggotakan Pengkab/Pengkot yang telah dikukuhkan.
 - c) Pengkab/Pengkot beranggotakan perkumpulan olahraga *petanque* yang terdaftar secara resmi di wilayahnya.
- 2) Warga FOPI adalah warga negara Indonesia yang menjadi anggota perkumpulan olahraga *petanque* baik sebagai pelatih, arbitre, atlet maupun pengurus yang terdaftar di tingkat Pengkab/Pengkot, Pengprov dan PB.
- 3) Syarat-syarat dan kewajiban keanggotaan FOPI diatur dalam Anggaran Rumah Tangga.

Pasal 7

KELENGKAPAN ORGANISASI

- 1) Di Pusat selain PB, dibentuk Dewan Pengawas, Dewan Penasehat dan Dewan Kehormatan.
- 2) Di Provinsi selain Pengprov dibentuk Dewan Penasehat dan Dewan Pembina.
- 3) Di Kabupaten/Kota selain Pengkab/Pengkot dibentuk Dewan penasehat dan Dewan pembina.

Pasal 8

PIMPINAN

- 1) Susunan Pimpinan:
 - a) Tingkat Pusat dipimpin Ketua Umum Pengurus Besar (PB) FOPI.
 - b) Tingkat Provinsi dipimpin Ketua Pengurus Provinsi (Pengprov) FOPI.

- c) Tingkat Kabupaten/Kota dipimpin oleh Ketua Pengurus Kabupaten (Pengkab)/Pengurus Kota (Pengkot) FOPI.

Pasal 9

PEMILIHAN PENGURUS

- 1) Pemilihan Pengurus:
 - a) Ketua Umum Pengurus Besar dipilih oleh Musyawarah Nasional.
 - b) Ketua Pengurus Provinsi dipilih oleh Musyawarah Provinsi.
 - c) Ketua Pengurus Kabupaten/Kota dipilih oleh Musyawarah Kabupaten/Kota.
- 2) Susunan Pengurus:
 - a) Kepengurusan Pengurus Besar FOPI disusun oleh Ketua Umum Pengurus Besar FOPI terpilih dibantu oleh formatur terpilih berdasarkan hasil Musyawarah Nasional dan atau Musyawarah Nasional Luar Biasa.
 - b) Kepengurusan Pengurus Provinsi disusun oleh Ketua FOPI Provinsi terpilih dibantu oleh formatur terpilih berdasarkan hasil Musyawarah Provinsi dan atau Musyawarah Provinsi Luar Biasa.
 - c) Kepengurusan Pengurus Kabupaten/Kota disusun oleh Ketua FOPI Kabupaten/Kota terpilih dibantu oleh formatur terpilih berdasarkan hasil Musyawarah Kabupaten/Kota dan atau Musyawarah Kabupaten/Kota Luar Biasa.
- 3) Masa Bakti:
 - a) Masa Bakti Pengurus Besar FOPI adalah 4 (empat) tahun sesuai dengan masa bakti Ketua Umum.
 - b) Masa Bakti Pengurus Provinsi adalah 4 (empat) tahun sesuai dengan masa bakti Ketua FOPI Provinsi.
 - c) Masa Bakti Pengurus Kabupaten/Kota adalah 4 (empat) tahun sesuai dengan masa bakti Ketua FOPI Kabupaten/Kota.
- 4) Lama Jabatan:
 - a) Jabatan Ketua Umum Pengurus Besar FOPI dapat dijabat oleh orang yang sama paling banyak 2 (dua) kali masa bakti.

- b) Jabatan Ketua FOPI Provinsi dapat dijabat oleh orang yang sama paling banyak 2 (dua) kali masa bakti.
 - c) Jabatan Ketua FOPI Kabupaten/Kota dapat dijabat oleh orang yang sama paling banyak 2 (dua) kali masa bakti.
- 5) Pemilihan Dewan Pengawas:
- a) Dewan Pengawas dipilih oleh formatur dalam Musyawarah sesuai jenjang kepengurusan.
 - b) Ketua Dewan Pengawas, Wakil Ketua dan Sekretaris dipilih dari anggota Dewan Pengawas.
- 6) Pemilihan Dewan Penasehat:
- a) Dewan Penasehat dipilih oleh pengurus sesuai tingkatannya yang dipilih oleh Pengurus.
 - b) Ketua Dewan Penasehat dipilih dari dan oleh anggota Dewan Penasehat.
- 7) Pemilihan Dewan Kehormatan:
- a) Dewan Kehormatan terdiri dari mantan-mantan Ketua Umum PB FOPI dan atau tokoh Nasional yang dipilih oleh Pengurus.
 - b) Ketua Dewan Kehormatan dipilih dari dan oleh anggota Dewan Kehormatan.
- 8) Dewan pembina ditunjuk sesuai dengan kebutuhan Provinsi dan Kabupaten/Kota masing-masing.

BAB IV MUSYAWARAH/RAPAT

Pasal 10

- 1) Musyawarah Nasional/Provinsi/Kabupaten/Kota merupakan pemegang kekuasaan tertinggi organisasi FOPI:
- a) Di tingkat Pusat diadakan Musyawarah Nasional diselenggarakan sekali dalam 4 (empat) tahun.
 - b) Di tingkat Provinsi diadakan Musyawarah Provinsi, diselenggarakan sekali dalam 4 (empat) tahun.
 - c) Di tingkat Kabupaten/Kota diadakan Musyawarah Kabupaten/Kota diselenggarakan sekali dalam 4 (empat) tahun.

- 2) Dalam organisasi FOPI dikenal adanya musyawarah dan rapat sebagai berikut:
 - a) Di Pusat diadakan:
 - (1) Musyawarah Nasional.
 - (2) Musyawarah Nasional Luar Biasa.
 - (3) Rapat Kerja Nasional.
 - (4) Rapat Koordinasi Nasional.
 - (5) Rapat Pengurus Besar.
 - (6) Rapat-rapat lain yang diadakan oleh Pengurus Besar.
 - b) Di Provinsi diadakan:
 - (1) Musyawarah Provinsi.
 - (2) Musyawarah Provinsi Luar Biasa.
 - (3) Rapat Kerja Provinsi.
 - (4) Rapat Koordinasi Provinsi.
 - (5) Rapat Pengurus Provinsi.
 - (6) Rapat-rapat lain yang diadakan oleh Pengurus Provinsi.
 - c) Di Kabupaten/Kota diadakan:
 - (1) Musyawarah Kabupaten/Kota.
 - (2) Musyawarah Kabupaten/Kota Luar Biasa.
 - (3) Rapat Kerja Kabupaten/Kota.
 - (4) Rapat Koordinasi Kabupaten/Kota.
 - (5) Rapat Pengurus Kabupaten/Kota.
 - (6) Rapat-rapat lain yang diadakan Pengurus Kabupaten/Kota.
- 3) Rapat Kerja diadakan sekurang-kurangnya sekali dalam setahun di setiap tingkatan.

Pasal 11

Pengambilan Keputusan

- 1) Setiap keputusan yang diambil dalam musyawarah/rapat didasarkan pada musyawarah untuk mufakat.
- 2) Apabila ayat 1 Pasal ini tidak tercapai mufakat dapat dilakukan dengan pemungutan suara (*voting*).

BAB V

MAHKAMAH PERKUMPULAN

Pasal 12

- 1) Mahkamah Perkumpulan adalah alat kelengkapan PB FOPI yang bertugas untuk menyelesaikan sengketa yang timbul dalam pelaksanaan Musyawarah Nasional dan atau Musyawarah Nasional luar biasa.
- 2) Mahkamah Perkumpulan dibentuk sekurang-kurangnya tiga bulan sebelum pelaksanaan musyawarah nasional dan atau Musyawarah Nasional luar biasa.
- 3) Dalam hal pelaksanaan musyawarah nasional luar biasa, mahkamah perkumpulan dibentuk pada saat disetujuinya pelaksanaan musyawarah nasional luar biasa.
- 4) Mahkamah perkumpulan terdiri dari tujuh orang yang berasal dari unsur:
 - a) Dewan kehormatan 2 (dua) orang
 - b) Dewan pengawas 1 (satu) orang
 - c) Pengurus besar 2 (dua) orang
 - d) Pengurus provinsi 2 (dua) orang
- 5) Mahkamah perkumpulan dinyatakan bubar apabila pelaksanaan musyawarah nasional dan atau musyawarah nasional luar biasa dinyatakan selesai tanpa sengketa.

BAB VI

KEUANGAN DAN KEKAYAAN

Pasal 13

- 1) Keuangan organisasi di dapat dari:
 - a) Uang iuran anggota.
 - b) Sumbangan dari Pemerintah.
 - c) Sumbangan lain yang tidak mengikat.

- d) Usaha lain yang sah dan tidak bertentangan dengan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga serta perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 14

- 1) Kekayaan organisasi berupa:
 - a) Uang.
 - b) Surat-surat berharga.
 - c) Perlengkapan yang diperoleh secara sah.
 - d) Atribut-atribut organisasi.
 - e) Benda-benda berharga/bergerak dan tidak bergerak.

BAB VII PEMBUBARAN

- 1) FOPI hanya dapat dibubarkan oleh Musyawarah Nasional dan atau musyawarah nasional luar biasa yang diadakan khusus untuk itu.
- 2) Musyawarah Nasional dan atau musyawarah nasional luar biasa tersebut ayat (1) pasal ini dilakukan atas permintaan dan persetujuan dari sekurang-kurangnya $\frac{2}{3}$ (dua per tiga) dari jumlah Pengprov FOPI.

BAB VIII PENUTUP

- 1) Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga ditetapkan dan diubah oleh Musyawarah Nasional dan atau Musyawarah Nasional Luar Biasa yang diadakan untuk itu.
- 2) Pelaksanaan dan ketentuan-ketentuan, serta hal-hal yang belum ditetapkan dalam Anggaran Dasar, diatur dalam Anggaran Rumah Tangga.
- 3) Hal-hal yang belum diatur dalam Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga ditentukan dengan keputusan rapat Pengurus Besar

sepanjang tidak bertentangan dengan Anggaran Dasar/Anggaran Rumah Tangga.

B. Anggaran Rumah Tangga Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI)

BAB I KEANGGOTAAN

Pasal 1

Persyaratan Keanggotaan dan Bentuk

- 1) Untuk dapat diterima menjadi anggota, maka perkumpulan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut.
 - a) Mempunyai anggota pemain sekurang-kurangnya 8 (delapan) orang.
 - b) Mempunyai susunan pengurus dan pelatih.
 - c) Mempunyai program kerja.
 - d) Mempunyai tempat latihan/lapangan olahraga *petanque*.
 - e) Membayar uang pangkal dan iuran anggota tiap bulan kepada pengurus Kabupaten/Kota.
 - f) Perkumpulan olahraga *petanque* (yang ditandai dengan domisili kantor/alamat sekretariatnya) harus berdomisili di wilayah Kabupaten/Kota tempat perkumpulan tersebut terdaftar.
 - g) Mempunyai pedoman organisasi yang tidak bertentangan dengan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga FOPI.
 - h) Mengisi formulir pendaftaran dan mendaftarkan diri sebagai anggota FOPI.
- 2) Bentuk Pengurus Besar, Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota adalah:
 - a) Di tingkat pusat berbentuk 1 (satu) Pengurus Besar.
 - b) Di tingkat provinsi/daerah berbentuk 1 (satu) Pengurus Provinsi.

- c) Di tingkat kabupaten/kota berbentuk 1 (satu) Pengurus Kabupaten/Kota

Pasal 2

Prosedur Penerimaan Warga dan Anggota

- 1) Prosedur menjadi warga perkumpulan olahraga *petanque* dilakukan sebagai berikut:
 - a) Calon warga mengajukan surat permohonan/mendaftarkan diri secara resmi kepada pengurus perkumpulan olahraga *petanque*. Memenuhi persyaratan sebagaimana yang telah ditentukan oleh perkumpulan yang bersangkutan dan wajib memberikan biodata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- 2) Prosedur menjadi anggota bagi perkumpulan olahraga *petanque* dilakukan sebagai berikut:
 - a) Pengurus perkumpulan olahraga *petanque* harus mendaftarkan perkumpulannya secara resmi kepada Pengurus Kabupaten/Kota sesuai domisilinya.
 - b) Melampirkan bukti-bukti seperti yang disyaratkan pada Anggaran Rumah Tangga BAB I pasal 1 ayat (1).
 - c) Pengurus Kabupaten/Kota setelah menerima anggota baru wajib melaporkan kepada Pengurus Provinsi.
 - d) Pengurus Provinsi wajib melaporkan keberadaan Pengurus Kabupaten/Kota dan perkumpulan olahraga *petanque* yang ada di daerahnya kepada PB FOPI.

Pasal 3

Uang Pangkal dan Uang Iuran

- 1) Pusatnya uang pangkal dan iuran diserahkan penentuannya kepada musyawarah Kabupaten/Kota masing-masing disesuaikan dengan situasi dan kondisi kebutuhan setempat.
- 2) Pembayaran uang pangkal bersama uang iuran dapat dilakukan sekaligus untuk 1 (satu) tahun atau lebih.

BAB II

KEHILANGAN STATUS KEANGGOTAAN DAN KEWARGAAN SERTA SANKSI

Pasal 4

Kehilangan Status Keanggotaan dan Kewargaan

- 1) Status keanggotaan dalam FOPI hilang disebabkan:
 - a) Berhenti atas permintaan sendiri.
 - b) Perkumpulan membubarkan diri dan atau dikeluarkan dari keanggotaan.
 - c) Diberhentikan karena melakukan pelanggaran terhadap Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga atau ketentuan organisasi yang ditetapkan oleh FOPI.
- 2) Kehilangan status kewargaan dalam FOPI hilang disebabkan:
 - a) Meninggal dunia.
 - b) Berhenti atas permintaan sendiri.
 - c) Perkumpulan membubarkan diri dan atau dikeluarkan dari keanggotaan.
 - d) Diberhentikan karena melakukan pelanggaran terhadap Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga atau ketentuan organisasi yang ditetapkan oleh FOPI.

Pasal 5

Sanksi

- 1) Sanksi didalam organisasi FOPI berlaku terhadap:
 - a) Perkumpulan, Pengurus Kabupaten/Kota, Pengurus Provinsi dan Pengurus Besar.
 - b) Warga.
- 2) Sanksi dapat berupa:
 - a) Teguran lisan.
 - b) Peringatan tertulis.

- c) Skorsing paling lama 24 (dua puluh empat) bulan.
 - d) Pemberhentian.
- 3) Pelaksanaan Sanksi:
- a) Sanksi terhadap perkumpulan olahraga *petanque* dilakukan oleh Pengurus Kabupaten/Kota, Pengurus Provinsi dan Pengurus Besar.
 - b) Sanksi yang dijatuhkan terhadap pengurus berdasarkan hasil keputusan rapat pengurus sah atau ditetapkan oleh organisasi satu tingkat di atasnya yang diatur lebih lanjut dengan Surat Keputusan PB FOPI.
 - c) Sanksi terhadap warga dilakukan oleh perkumpulan olahraga *petanque* yang bersangkutan dan atau keputusan Pengurus Kabupaten/Kota.
 - d) Sanksi yang dijatuhkan terhadap warga atau anggota harus diberitahukan oleh pengurus yang bersangkutan kepada pengurus sesuai dengan tingkatannya dalam waktu 14 (empat belas) hari sejak sanksi tersebut diberlakukan.
 - e) Terhadap perkumpulan olahraga *petanque* Pengurus Kabupaten/Kota, Pengurus Provinsi yang tidak menjalankan fungsinya dalam waktu maksimal 1 (satu) tahun terus-menerus dan telah diberikan peringatan secara tertulis 2 (dua) kali berturut-turut dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari dapat dijatuhi sanksi oleh pengurus satu tingkat di atasnya.
 - f) Terhadap Pengurus Besar yang tidak menjalankan fungsinya dalam waktu maksimal 1 (satu) tahun secara terus-menerus, Dewan Pengawas dapat memberikan teguran lisan/peringatan tertulis. Apabila teguran lisan/peringatan tertulis tidak ditanggapi, diatur pada Anggaran Rumah Tangga BAB IV pasal 14.
- 4) Pengurus Besar, Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota dapat menjatuhkan sanksi langsung kepada warga dan memberitahukan kepada pengurus asal perkumpulan yang bersangkutan.
- 5) Pencabutan Sanksi:
- Pengurus Besar, Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota dapat mencabut sanksi menurut Anggaran Rumah Tangga BAB

II pasal 5 ayat (2) dan (4) dan memberitahukan kepada pengurus asal perkumpulan yang bersangkutan.

BAB III

ORGANISASI

Pasal 6

Susunan dan Kelengkapan Organisasi

- 1) Induk Organisasi FOPI dipimpin oleh Pengurus Besar pada tingkat Pusat, Pengurus Provinsi pada tingkat Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota pada tingkat Kabupaten/Kota.
- 2) Struktur Kepengurusan.
 - a) Pengurus Besar FOPI terdiri dari:
 - (1) Seorang Ketua Umum dan dibantu Wakil Ketua Umum.
 - (2) Seorang Sekretaris Jenderal dan dibantu Wakil Sekretaris Jenderal.
 - (3) Seorang Bendahara dan dibantu Wakil Bendahara.
 - (4) Ketua-ketua Bidang dan Subbidang sesuai kebutuhan.
 - b) Pengurus Provinsi FOPI terdiri dari:
 - (1) Seorang Ketua dan atau dibantu Wakil Ketua.
 - (2) Seorang Sekretaris dan dibantu Wakil Sekretaris.
 - (3) Seorang Bendahara dan dibantu Wakil Bendahara.
 - (4) Ketua-ketua Bidang sesuai kebutuhan dan atau masing-masing 1 (satu) orang Wakil Ketua Bidang.
 - c) Pengurus Kabupaten/Kota FOPI terdiri dari:
 - (1) Seorang Ketua dan atau 1 (satu) orang Wakil Ketua.
 - (2) Seorang Sekretaris dan atau 1 (satu) orang Wakil Sekretaris.
 - (3) Seorang Bendahara dan atau 1 (satu) orang Wakil Bendahara.
 - (4) Ketua-Ketua Bidang sesuai kebutuhan dan atau masing-masing 1 (satu) orang Wakil Ketua Bidang.

- 3) Susunan pengurus pada tingkat Pengurus Besar, Pengurus Provinsi dan Pengurus Kabupaten/Kota dapat menyesuaikan komposisi kepengurusan menurut kebutuhan masing-masing.

Pasal 7

Dewan Pengawas

- 1) Dewan Pengawas dipilih oleh formatur dalam Musyawarah sesuai jenjang kepengurusan, sesuai dengan Anggaran Dasar BAB III pasal 9.
- 2) Dewan Pengawas berfungsi:
 - a) Mengingatkan pengurus diminta atau tidak diminta apabila terjadi penyimpangan di dalam pelaksanaan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga dan keputusan keputusan amanat Musyawarah Nasional.
 - b) Menyelenggarakan pertemuan dengan pengurus sesuai tingkatannya untuk menyikapi permasalahan yang ditemukan Dewan Pengawas.
- 3) Ketua Dewan Pengawas, Wakil Ketua dan Sekretaris dipilih dari anggota Dewan Pengawas.
- 4) Keanggotaan Dewan Pengawas adalah wakil-wakil dari Pengurus Provinsi sesuai tingkatannya dan atau yang dipilih oleh formatur.
- 5) Susunan Dewan Pengawas adalah Ketua, Wakil Ketua, Sekretaris dan Anggota

Pasal 8

Dewan Kehormatan

- 1) Ketua Dewan Kehormatan dipilih dari dan oleh anggota Dewan Kehormatan, sesuai dengan Anggaran Dasar BAB III Pasal 9.
- 2) Dewan Kehormatan:
 - a) Berfungsi memberi pertimbangan dan masukan terhadap pelaksanaan kebijakan Pengurus Besar.
 - b) Membina keutuhan organisasi olahraga *petanque* Indonesia.

- 3) Dewan Kehormatan terdiri dari mantan-mantan Ketua Umum PB FOPI dan atau tokoh Nasional yang dipilih oleh Pengurus.
- 4) Susunan Dewan Kehormatan adalah Ketua dan Anggota.

Pasal 9

Dewan Penasehat

- 1) Dewan Penasehat dipilih oleh pengurus sesuai tingkatannya yang dipilih oleh Pengurus, sesuai dengan Anggaran Dasar BAB III pasal 9.
- 2) Ketua Dewan Penasehat dipilih dari dan oleh anggota Dewan Penasehat, sesuai dengan Anggaran Dasar BAB III Pasal 9.
- 3) Dewan Penasehat berfungsi untuk memberi masukan, baik diminta ataupun tidak diminta mengenai pembangunan olahraga *petanque* yang berkualitas, serta membantu pencarian dana/sponsor.
- 4) Susunan Dewan Penasehat adalah Ketua, Anggota, serta Sekretaris yang dijabat oleh Sekretaris Jenderal/Sekretaris Umum sesuai tingkatannya.

Pasal 10

Pemilihan /Pengesahan /Pengukuhan /Pemberhentian Pengurus

- 1) Ketua Umum Pengurus Besar dipilih oleh Musyawarah Nasional/ Musyawarah Nasional Luar Biasa.
- 2) Ketua Pengurus Provinsi dipilih oleh Musyawarah Provinsi/ Musyawarah Provinsi Luar Biasa.
- 3) Ketua Pengurus Kabupaten/Kota dipilih oleh Musyawarah Kabupaten/Kota/Musyawarah Kabupaten/Kota Luar Biasa.
- 4) Pengesahan/Pengukuhan/Pemberhentian Pengurus:
 - a) Pengurus Besar hasil Musyawarah Nasional/Musyawarah Nasional Luar Biasa dikukuhkan/dilantik oleh KONI Pusat dan diberhentikan oleh Musyawarah Nasional sesuai berakhirnya masa bakti atau apabila ada permintaan dan atau persetujuan untuk Musyawarah Nasional Luar Biasa sesuai Anggaran Rumah Tangga BAB IV Pasal 14 ayat (4).

- b) Pengurus Provinsi hasil Musyawarah Provinsi/Musyawarah Provinsi Luar Biasa dikukuhkan/dilantik oleh Pengurus Besar setelah direkomendasi oleh Ketua Umum KONI Provinsi dan diberhentikan oleh Musyawarah Provinsi setelah berakhirnya masa bakti atau apabila ada permintaan dan atau persetujuan untuk Musyawarah Provinsi Luar Biasa sesuai Anggaran Rumah Tangga BAB IV Pasal 14 ayat (4).
- c) Pengurus Kabupaten/Kota hasil Musyawarah Kabupaten/Kota/Musyawarah Kabupaten/Kota Luar Biasa dikukuhkan/dilantik oleh Pengurus Provinsi setelah direkomendasi oleh Ketua Umum KONI Kabupaten/Kota dan diberhentikan oleh Musyawarah Kabupaten/Kota setelah berakhirnya masa bakti atau apabila ada permintaan dan atau persetujuan untuk Musyawarah Kabupaten/Kota Luar Biasa sesuai Anggaran Rumah Tangga BAB IV Pasal 14 ayat (4).
- d) Pengurus Perkumpulan olahraga *Petanque* hasil rapat anggota perkumpulan yang bersangkutan dikukuhkan/dilantik oleh Pengurus Kabupaten/Kota dan diberhentikan oleh Rapat Anggota Perkumpulan/Warga yang bersangkutan atau apabila ada permintaan dan atau persetujuan 2/3 (dua per tiga) dari jumlah anggota perkumpulan anggota tersebut untuk pergantian pengurus.
- e) Pengurus Besar, Pengurus Provinsi dan Pengurus Kabupaten/Kota sesuai dengan kewenangannya dapat menanggukhan/menolak untuk mengukuhkan/melantik kepengurusan Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota, Perkumpulan *Petanque* selambat-lambatnya 30 (tiga puluh) hari sejak tanggal permohonan pengesahkan/pelantikan bila dianggap bertentangan dengan Anggaran Rumah Tangga BAB III pasal 10 ayat (4) huruf “b”, “c”, “d”.
- f) Apabila dalam waktu 30 (tiga puluh) hari seperti tersebut pada Anggaran Rumah Tangga BAB III pasal 10 ayat (4) huruf “e” ternyata Pengurus Besar, Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota tidak memberikan jawaban atas permohonan pengesahan/pelantikan dimaksud, maka Pengurus Besar, Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota dianggap telah menyetujui.

- g) Penangguhan/penolakan pengukuhan/pelantikan melebihi batas waktu dimaksud Anggaran Rumah Tangga BAB III Pasal 10 ayat (4) huruf “f”, Pengurus Besar, Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota tidak dibenarkan menunjuk pelaksana sementara dengan batas waktu tertentu dan dengan penugasan tertentu.
 - h) Apabila pemilihan pengurus telah dilakukan sesuai Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga, namun kepengurusan sesuai tingkatannya yang berwenang mengukuhkan/melantik tidak bersedia/menolak, maka kepengurusan yang terpilih dimaksud dapat melakukan banding kepada kepengurusan yang tingkatnya lebih tinggi.
 - i) Apabila permohonan pengukuhan/pelantikan kepengurusan tersebut ditolak disebabkan melanggar Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga, maka pengurus demisioner tetap menjalankan tugas harian yang tidak menentukan kebijakan dan pengambilan keputusan, serta menyelenggarakan musyawarah ulang sesuai dengan tingkatan organisasi dalam waktu 30 (tiga puluh) hari sejak tanggal penolakan.
- 9) Bagi kepengurusan yang telah habis masa baktinya dan telah diberikan peringatan oleh tingkat kepengurusan di atasnya sebanyak 2 (dua) kali dalam tenggang waktu 30 (tiga puluh) hari tidak menanggapi peringatan tersebut, maka kepengurusan yang bersangkutan tidak dapat mengikuti kegiatan resmi FOPI seperti Musyawarah Nasional/ Musyawarah Kerja Nasional, Musyawarah Provinsi/Musyawarah Kerja Provinsi, Musyawarah Kabupaten/Kota/Musyawarah Kerja Kabupaten/Kota, Kejuaraan Nasional, Kejuaraan Provinsi, Kejuaraan Kabupaten/Kota serta kegiatan lainnya dan atau dibekukan dan dapat dibentuk kepengurusan yang baru sesuai dengan ketentuan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga.

Pasal 11

Syarat-syarat Pengurus

- 1) Warga Negara Indonesia.
- 2) Memiliki komitmen dan tanggung jawab yang tinggi dalam membangun *petanque*.
- 3) Tidak pernah diberhentikan sebagai warga FOPI.
- 4) Persyaratan lain yang tidak bertentangan dengan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga dan ditetapkan oleh Rapat Kerja/Musyawarah Kabupaten/Kota, Rapat Kerja/Musyawarah Provinsi, Musyawarah Kerja/Musyawarah Nasional.

Pasal 12

Pengisian Jabatan Antar-Waktu

- 1) Jika terjadi kekosongan jabatan dalam susunan pengurus, maka pengurus mempunyai wewenang untuk mengisi kekosongan itu.
- 2) Pengisian kekosongan jabatan Ketua Umum/Ketua dilakukan melalui Musyawarah Nasional Luar Biasa/Musyawarah Provinsi Luar Biasa, Musyawarah Kabupaten/kota Luar Biasa, Perkumpulan sesuai tingkatannya dengan berpedoman kepada Anggaran Rumah Tangga pasal 16 dengan ketentuan pengunduran diri dapat diikuti oleh seluruh/sebagian personalia pengurus dan atau menurut kemauan individu masing-masing.

BAB IV

RAPAT MUSYAWARAH

Pasal 13

Tentang Rapat-Rapat

- 1) Rapat-rapat FOPI terdiri dari:
 - a) Rapat Pleno Pengurus Besar.
 - b) Rapat Pengurus Lengkap Pengurus Besar.
 - c) Rapat Pengurus Harian Pengurus Besar.

- d) Rapat Pleno Pengurus Provinsi.
 - e) Rapat Pengurus Lengkap Pengurus Provinsi.
 - f) Rapat Pengurus Harian Pengurus Provinsi.
 - g) Rapat Pleno Pengurus Kabupaten/Kota.
 - h) Rapat Pengurus Lengkap Pengurus Kabupaten/Kota.
 - i) Rapat Pengurus Harian Pengurus Kabupaten/ Kota.
 - j) Rapat Anggota Perkumpulan olahraga *Petanque*.
 - k) Rapat lainnya sesuai kebutuhan organisasi.
- 2) Rapat-rapat dapat berlangsung dan dianggap sah bilamana dihadiri oleh 50 % + 1 (satu) dari jumlah pengurus yang ada.
 - 3) Bilamana korum rapat tidak tercapai seperti dimaksud pada ayat (2) pasal ini, rapat ditunda paling lama 30 (tiga puluh) menit dan apabila dihadiri oleh sekurang-kurangnya 2 (dua) orang dari 2 (dua) macam jabatan kedudukan dalam kepengurusan, rapat dilanjutkan dan segala keputusannya dinyatakan sah.

Pasal 14

Musyawah dan Silaturahmi

- 1) Musyawarah Nasional diadakan 4 (empat) tahun sekali di mana Pengurus Besar dan Dewan Pengawas memberikan pertanggungjawaban.
- 2) Musyawarah Provinsi diadakan 4 (empat) tahun sekali di mana Pengurus Provinsi dan Dewan Pengawas memberikan pertanggungjawaban.
- 3) Musyawarah Kabupaten/Kota diadakan 4 (empat) tahun sekali di mana Pengurus Kabupaten/Kota dan Dewan Pengawas memberikan pertanggungjawaban.
- 4) Musyawarah Luar Biasa untuk penggantian pengurus maupun Ketua Umum dapat dilakukan sewaktu-waktu yang diatur sebagai berikut:
 - a) Musyawarah Nasional Luar Biasa: Atas permintaan dan atau persetujuan 2/3 (dua per tiga) dari jumlah Pengurus Provinsi yang sah.

- b) Musyawarah Provinsi Luar Biasa: Atas permintaan dan atau persetujuan 2/3 (dua per tiga) dari jumlah Pengurus Kabupaten/Kota yang sah.
 - c) Musyawarah Kabupaten/Kota Luar Biasa: Atas permintaan dan atau persetujuan 2/3 (dua per tiga) dari jumlah Perkumpulan olahraga *Petanque* yang sah.
- 5) Musyawarah Nasional/Musyawarah Provinsi /Musyawarah Kabupaten/Kota pada pokoknya bertugas untuk:
- a) Menetapkan tata tertib dan acara.
 - b) Menyampaikan laporan pertanggungjawaban.
 - c) Menetapkan program kerja.
 - d) Menetapkan/penyempurnaan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga FOPI (Khusus untuk Munas).
 - e) Memilih pengurus baru.
- 6) Musyawarah Nasional adalah sah apabila dihadiri utusan sekurang kurangnya 50% + 1 (satu) dari Pengurus Provinsi yang sah.
- 7) Sistem dan tata cara pemilihan Ketua Umum/Ketua dapat dilakukan secara musyawarah mufakat apabila tidak tercapai musyawarah mufakat, maka dilakukan secara *voting*/pemungutan suara.
- 8) Silaturahmi dilaksanakan berbarengan dengan Kejuaraan Nasional/*event* lain sesuai dengan kebutuhan apabila dianggap perlu dan tidak akan mengambil keputusan strategis organisasi.

BAB V

PERBENDAHARAAN ORGANISASI

Pasal 15

Keuangan

- 1) Keuangan organisasi didapat dari uang iuran, uang pangkal, sumbangan, hibah, hasil mengadakan kejuaraan-kejuaraan dan usaha-usaha lain yang sah.
- 2) Pertanggungjawaban keuangan organisasi dilakukan:
 - a) Tingkat Nasional oleh Pengurus Besar.

- b) Tingkat Provinsi oleh Pengurus Provinsi.
 - c) Tingkat Kabupaten/Kota oleh Pengurus Kabupaten/Kota.
- 3) Di tingkat Pusat mengadakan pemeriksaan mengenai keuangan dan kekayaan organisasi dengan memakai jasa akuntan publik.

Pasal 16

Perbendaharaan

- 1) Pencatatan perbendaharaan organisasi seperti termaksud dalam Anggaran Dasar BAB VI Pasal 13 harus dilakukan dengan prinsip akuntansi yang berlaku umum.
- 2) Segala perbendaharaan/kekayaan dan sebagainya yang didapat dengan cara apa pun yang berhubungan dengan olahraga *petanque* tanpa sepengetahuan/persetujuan pimpinan organisasi, merupakan penyimpangan dari Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga organisasi dan dapat dikenakan sanksi menurut Anggaran Rumah Tangga BAB II Pasal 5.
- 3) Usaha penghimpunan dana melalui sponsor, hibah dan dana kontrak atau dalam bentuk usaha lain dengan pihak penyandang dana untuk mendukung kegiatan *petanque*, baik bersifat kolektif maupun perorangan penanganannya dikoordinasikan oleh pimpinan organisasi.

BAB VI

UMUM

Pasal 17

Kejuaraan Nasional

- 1) Pengurus Besar wajib menyelenggarakan Kejuaraan Nasional antar Provinsi melalui jenjang kejuaraan/kompetisi sesuai dengan tingkat organisasi dilakukan minimal sekali 1 (satu) tahun secara berkesinambungan.
- 2) Waktu dan tempat penyelenggaraan Kejuaraan Nasional ditetapkan oleh Pengurus Besar FOPI dan segala sesuatu yang berkenaan

dengan penyelenggaraan Kejuaraan Nasional diatur oleh suatu panitia yang diangkat oleh Pengurus Besar.

Pasal 18

Kejuaraan Internasional

- 1) Sebagai anggota Federation Internationale de *Petanque* et Jeu Provençal (FIPJP), maka FOPI dapat mengikuti/melaksanakan kejuaraan Internasional yang tidak bertentangan dengan peraturan disesuaikan dengan program kerja FOPI.
- 2) Keputusan untuk turut serta/melaksanakan turnamen sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) pasal ini, segala konsekwensi menjadi tanggung jawab Pengurus Besar dan atau yang diberi kuasa oleh Pengurus Besar.
- 3) Pengurus Provinsi setempat di mana kejuaraan internasional diadakan dilibatkan atau ditunjuk sebagai panitia kejuaraan tersebut.
- 4) Penentuan tim nasional berikut tim manajer dengan segala persiapannya untuk mengikuti kejuaraan internasional dilakukan oleh Pengurus Besar.

Pasal 19

Hadiah Uang dan Uang Kontrak

Pembagian hadiah uang dan uang kontrak/iklan yang diperoleh atlet diatur oleh Pengurus Besar/provinsi/kota FOPI.

Pasal 20

Rekrutmen Atlet Masuk Pusat Pelatihan Nasional (Pelatnas)/Pusat Pelatihan Provinsi (Pelatprov)/Pusat Pelatihan Kabupaten (Pelatkab)/Kota

Prosedur merekrut atlet masuk Pelatnas/Pelatprov/Pelatkab/Kota diatur oleh pengurus sesuai tingkatannya.

Pasal 21

Perpindahan dan Pengunduran Diri Anggota/Warga Perkumpulan Olahraga *Petanque*

- 1) Perpindahan anggota perkumpulan/warga olahraga *Petanque* terbagi atas:
 - a. Antarperkumpulan disatu wilayah Pengurus Kabupaten/Kota.
 - b. Antarpengurus Kabupaten/Kota.
 - c. Antarpengurus Provinsi.
 - d. Antarnegara
- 2) Dalam tenggang waktu 1 (satu) tahun menjelang Kejuaraan Nasional/Provinsi/Kabupaten/Kota tidak diizinkan adanya perpindahan atlet dari perkumpulan, baik tingkat Pengurus Kabupaten/Kota maupun Pengurus Provinsi.
- 3) Perpindahan anggota perkumpulan/warga dimaksud Anggaran Rumah Tangga BAB VI pasal 21 ayat (1) dianggap sah sebagai anggota perkumpulan/warga yang baru setelah memenuhi prosedur/persyaratan sebagai berikut:
 - a) Anggota perkumpulan/warga tersebut menyampaikan permohonan izin pindah secara tertulis dengan menyebutkan nama perkumpulan olahraga *petanque*/negara tujuan dengan tembusan kepada Pengurus Besar, Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/kota yang bersangkutan.
 - b) Memperoleh ijin perpindahan tertulis dari perkumpulan olahraga *petanque* asal.
 - c) Ijin perpindahan tertulis dari perkumpulan olahraga *petanque* asal dipergunakan untuk perijinan perpindahan pada tingkat kepengurusan secara berjenjang sesuai wilayah kepindahan anggota perkumpulan/warga bersangkutan diatur sebagai berikut:
 - (1) Perpindahan antarpengurus Kabupaten/Kota dalam suatu wilayah provinsi, harus ada izin dari perkumpulan olahraga *petanque* asal dan diketahui Pengurus Kabupaten/Kota yang bersangkutan, serta wajib dilaporkan kepada Pengurus Provinsi.

- (2) Perpindahan antarpengurus Provinsi harus ada izin dari perkumpulan olahraga *petanque* dan diketahui Pengurus Kabupaten/Kota dan Pengurus Provinsi asal yang bersangkutan, serta wajib dilaporkan kepada Pengurus Besar.
 - (3) Perpindahan antarnegara harus ada izin dari Perkumpulan olahraga *petanque* asal dan diketahui Pengurus Kabupaten/Kota, Pengurus Provinsi yang selanjutnya diajukan kepada Pengurus Besar FOPI untuk pertimbangan dapat/tidak usulan tersebut disetujui. Apabila disetujui, Pengurus Besar FOPI segera membuat surat keputusan dan memberitahukan kepada FIPJP, Federasi olahraga *petanque* negara tujuan kepindahan. Khusus untuk anggota perkumpulan/warga olahraga *petanque* yang menjadi anggota Pelatnas apabila melakukan perpindahan antarnegara harus didahului dengan pengajuan surat permohonan pengunduran diri dari Pelatnas secara jelas menyebutkan perkumpulan *petanque*/negara tujuan kepindahan.
 - (4) Anggota perkumpulan/warga olahraga *petanque* yang diijinkan untuk pindah perkumpulan/negara lain tidak diperbolehkan untuk bermain mewakili perkumpulan/negara lain tersebut selama 3 (tiga) tahun terhitung sejak surat keputusan dikeluarkan.
 - (5) Proses perijinan pindah dan pelaksanaan perpindahan atlet anggota perkumpulan/warga olahraga *petanque* ini, senantiasa didasarkan atas kesepakatan antaranggota perkumpulan/warga olahraga *petanque*. Perkumpulan olahraga *petanque* asal dan perkumpulan olahraga *petanque* baru (penerima pindahan) yang diketahui oleh kepengurusan di tingkat Kabupaten/Kota yang bersangkutan, tempat asal dan penerima pindahan.
- 4) Setiap pelanggaran dari warga terhadap ketentuan tata tertib ini, dapat dikenakan sanksi seperti yang diatur dalam Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga FOPI.

BAB VII

LAMBANG DAN BENDERA

- 1) Lambang FOPI adalah sebagai berikut.
 - a) Terdiri dari 2 (dua) warna dasar yang melambangkan bendera kejayaan bangsa Indonesia yaitu merah dan putih.
 - b) Gambar 2 (dua) bola terdiri: bola besi (bosi) dan bola kayu (boka), melambangkan peralatan utama dari olahraga *petanque*.
 - c) Tulisan FOPI terdapat dibawah gambar bola (bosi dan boka), yang merupakan singkatan “federasi olahraga *petanque* Indonesia”.
 - d) Penjelasan lambang FOPI
- 2) Bendera
 - a) Bendera FOPI berwarna, merah dan putih, warna merah melambangkan keberanian, dan warna putih sebagai simbol ketulusan dari olahraga *petanque* dalam ikut memajukan kehidupan bangsa Indonesia.
 - b) Bendera FOPI wajib dipergunakan pada setiap kegiatan FOPI, antara lain Musyawarah Nasional, Musyawarah Provinsi dan kejuaraan olahraga *petanque* di tingkat pusat, Provinsi dan Kabupaten/Kota.

BAB VIII

HUBUNGAN FOPI DENGAN LEMBAGA/BADAN OLAHRAGA NASIONAL/INTERNASIONAL

- 1) Pengurus Besar dapat mengadakan hubungan dengan organisasi lembaga-lembaga/badan badan olahraga nasional/internasional yang tidak bertentangan dengan asas dan tujuan FOPI.
- 2) Pengurus Besar dapat menarik wakil-wakilnya yang ditunjuk duduk dalam organisasi/lembaga/badan olahraga nasional/internasional sewaktu-waktu bilamana dianggap perlu.

BAB IX

PEMBUBARAN ORGANISASI

- 1) Atas permintaan sekurang-kurangnya 2/3 (dua per tiga) dari jumlah Provinsi yang ada atau atas panggilan/pennintaan Pengurus Besar dengan persetujuan 2/3 (dua per tiga) dari jumlah Provinsi yang sah dapat diadakan Musyawarah Luar Biasa untuk menentukan pembubaran organisasi atau keperluan darurat yang dianggap sangat penting.
- 2) Pengunduran diri secara menyeluruh baik Pengurus Besar maupun Pengurus Provinsi, Pengurus Kabupaten/Kota, tanpa persetujuan sekurang-kurangnya 2/3 (dua per tiga) dari jumlah Provinsi/Kabupaten/Kota dan dalam lingkungan/wilayah masing-masing tidak dapat dibenarkan.

BAB X

PENUTUP

- 1) Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga ditetapkan dan diubah oleh Musyawarah Nasional atau Musyawarah Nasional Luar biasa yang diadakan untuk itu.
- 2) Hal-hal yang belum diatur dalam Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga ditentukan dengan keputusan rapat pengurus sepanjang tidak bertentangan dengan Anggaran Dasar/Anggaran Rumah Tangga.


Jakarta, 09 September 2017
Ketua Umum,

Caca Isa Saleh

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarukmi, Hatmisari, Dwi, dkk. 2007. *Pelatihan Pelatih fisik level 1*. Jakarta: Asisten Deputi Pengembangan Tenaga dan Pembinaan Keolahragaan.
- ASMARANI, Dias Ayu; SETIAWAN, Ipang. 2020. Pengaruh Latihan Koordinasi Mata Tangan dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Akurasi Lemparan Bola Petanque. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1.2: 496 –501-496 –501.
- Aubert, Michel & Marty, Cristian. 2000. *La Petanque Les Bases De L'Initiation*. Marseillie.
- Azema, Clude. 2020. *Official Ruler For The Sport Of The Petanque Applicable To All Terriores Of The National Members Of The FIPJP*. Franch
- Federasi Olahraga Petanque Indonesia. 2021. *Perubahan Aturan Petanque FIPJL 2020*. Jakarta.
- Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- HANIEF, Yulingga Nanda; PURNOMO, Ardhi Mardiyanto Indra. 2019. Petanque: Apa saja faktor fisik penentu prestasinya? *Jurnal Keolahragaan*, 7.2: 116-125.
- [https://2.bp.blogspot.com/KYweUdJqW1c/T9mTAKAni7I/AAAAAAAAAjs/XyuKT8jUXm8/s640/tangan+\(1\).JPG](https://2.bp.blogspot.com/KYweUdJqW1c/T9mTAKAni7I/AAAAAAAAAjs/XyuKT8jUXm8/s640/tangan+(1).JPG).

<https://www.google.com/search?q=gambar+ban&tbm=isch&ved=2ahUKEwjfLKtr8z2AhX4>.

https://www.google.com/search?q=gambar+cone&tbm=isch&ved=2ahUKEwian9_.

<https://www.google.com/search?q=gambar+kayu&tbm=isch&ved=2ahUKEwjtuMm>.

<https://www.google.com/search?source=univ&tbm=isch&q=gambar+pointing>.

NURFATONI, Alfian; HANIEF, Yulingga Nanda. 2020. Petanque: dapatkah koordinasi mata tangan, fleksibilitas pergelangan tangan, fleksibilitas tolok dan keseimbangan memberi sumbangan pada shooting shot on the iron?. *Journal of Physical Activity (JPA)*, 1.1: 10-20.

Seba Laurens, dkk. 2019. *Pembelajaran Psikomotorik dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. N.p.: CV. Salam Insan Mulia.

Singgih, Gunarsa D. 2008. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: Gunung Mulia.

SUKAWI, Wawan Adi Saputro; MALIKI, Osa; WIDIYATMOKO, Fajar Ari. 2021. Pengaruh latihan kekuatan otot tangan, daya tahan otot dan keseimbangan terhadap ketepatan shooting game petanque di UKM Petanque Upgris. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2.2: 274-279.

Sumber;<https://www.google.com/search?q=gambar+sarana+dan+parasarana+petanque>.

SUWIWA, I. Gede, et al. 2022. Development of Video Media Basic Techniques of Petanque Game. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 5.1: 139-157.

SYAPUTRI, Dwiyon Novembriant; ALLSABAH, M. AKBAR HUSEIN; LUSIANTI, SEPTYANING. 2020. *SURVEI ANTROPOMETRI DAN KONDISI FISIK PADA ATLET PETANQUE KONI KOTA KEDIRI*. PhD Thesis. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

ULUM, Mistahul; ASRA, I. K. B.; SUWIWA, I. G. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Shooting Petanque pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 4.1.

Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

Wiarso, Giri. 2021. *Dasar-dasar Kepeleatihan Olahraga*. Tulang Bawang: Guepedia.

Wiguna, Bagus, Ida. 2017. *Teori dan Aplikasi Latihan Kondisi Fisik*. Depok: PT RajaGrafindo.



GLOSARIUM

<i>Back spin</i>	: Lemparan yang memberikan efek putaran ke belakang
<i>Balance</i>	: Keseimbangan
<i>Boka</i>	: Bola kayu
<i>Bosi</i>	: Bola besi
<i>Boule</i>	: Bola
<i>Circle</i>	: Lingkaran
<i>Coordination</i>	: Koordinasi
<i>Demonstration</i>	: Memberikan contoh
<i>Drill</i>	: Latihan
<i>Endurance</i>	: Daya Tahan
<i>Evaluasi</i>	: Penilaian keberhasilan belajar
<i>expatri</i>	: Orang-orang asing yang ada di Indonesia
<i>Flexibility</i>	: Kelentukan
<i>Ground shoot</i>	: <i>Shooting</i> bosu menggelinding atau mendarat sebelum target
<i>Half</i>	: Lemparan bosu setengah parabol
<i>High lob</i>	: Lemparan bosu dengan tinggi parabol

<i>jack</i>	: Mendongkrak
<i>Layout</i>	: Tata letak
<i>Les Ped Tanco</i>	: Kaki rapat
<i>medium</i>	: Perantara
<i>Petanque</i>	: Permainan mendekati bosi sesuai dengan target yang sudah ada
<i>Pointing</i>	: Lemparan untuk mendekati bosi ke boka
<i>Rolling</i>	: Lemparan dengan menggelindingkan bosi ke tanah
<i>Shooting</i>	: Lemparan untuk menjauhkan bosi lawan dari boka
<i>Short Shot</i>	: <i>Shooting</i> bosi dengan pukulan pendek
<i>Shot On The Iron</i>	: <i>Shooting</i> bosi langsung menyentuh bosi lawan
<i>Strenght</i>	: Kekuatan
<i>Telling</i>	: Informasi teori yang diberikan
<i>Throwing for pointing</i>	: Lemparan untuk menuju titik sasaran
<i>Throwing for shooter</i>	: Lemparan untuk menembak

INDEKS

A

Aktivitas Jasmani, 123, 124
Associative play, 124

B

back spin, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
Balance, 57, 123
Biologis, 123
Biomekanika, 124
Boka, viii, ix, xii, 5, 6, 63, 65, 67, 68, 69, 70, 75, 76, 83, 84, 85, 86, 123
bosi, 5, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 59, 61, 62, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 117, 123, 124
boule, 1, 2, 62, 65

C

Cerdas, 123
circle, 7, 15, 25, 26, 27, 28, 66, 82
Cooperative play, 123
Coordination, 57, 123

D

Demonstration, 123
Dribbling, 124
Drill, 123
Durasi, 124

E

Easier, 124
Endurance, 56, 123
Engah, 123
Evaluasi, 123
expatri, 3, 123

F

Finish, 123
Flexibility, 58, 123

G

Genetik, 123
Gerak Dasar, 124
Gette, 124
Golden Age, 124
Ground shoot, 123

H

Holistik, 123

I

Imajinasi, 124
Imbalance, 124
Intelektual, 123

J

Jasmani, 123

K

Kemampuan, 123

Koordinasi, 123

Kotdiai, 123

L

Laggai, 124

Layout, 124

Les Ped Tanco, 2, 124

Lokomotor, 123

M

medium, 47, 124

P

Petanque, iv, v, vii, viii, ix, xii, 1,
2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 18,
19, 46, 47, 50, 61, 63, 89,
91, 93, 94, 108, 111, 112,
114, 115, 119, 120, 124,
127, 128

S

Sah, iv

BIODATA PENULIS



Nurul Ihsan, anak ke-4 dari 5 bersaudara, dari pasangan Bapak H. Hambali Adri (alm.) dan Ibu Hj. Yusmi. Lahir pada tanggal 15 Mei 1982 di Musi Rawas Sumatra Selatan. Menyelesaikan studi S-1 pada Jurusan Kepelatihan Olahraga FIK UNP tahun 2006, S-2 pada Konsentrasi Manajemen Pendidikan Olahraga Program Pascasarjana UNP pada tahun 2009 dan S-3 tahun 2017 pada Program Doktor Pendidikan.

Selama berkiprah sebagai dosen di Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNP dari tahun 2009 berhasil memperoleh berbagai hibah dana penelitian dan pengabdian, baik tingkat nasional ataupun di tingkat universitas. Selain itu, beberapa karya ilmiah telah dikeluarkan dan dipublikasikan pada berbagai jurnal nasional.

Hingga saat ini telah mengeluarkan beberapa buku yang diterbitkan oleh penerbit berskala nasional, yaitu buku pembelajaran pencak silat dan *micro teaching* PJOK. Selain itu, penulis juga telah memperoleh beberapa hak cipta terkait karya ilmiah yang dikeluarkan. Penulis juga aktif di beberapa organisasi keolahragaan, seperti Ikatan Sarjana Olahraga Indonesia dan Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia Pengurus Provinsi Sumatra Barat sebagai ketua umum periode 2021-2025.



Ruki Febri Hartika, M.Pd., lahir di Sulit Air, Kabupaten Solok, 14 Februari 1993. Anak ketiga dari tiga bersaudara, dari orang tua laki-laki Rusli dan perempuan Asmarnis. Pendidikan pertama pada Sekolah Dasar Negeri 07 Talago Laweh, Sulit Air yang menamatkan tahun 2005, melanjutkan pada sekolah menengah pertama yang menamatkan tahun 2008, dilanjutkan pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 X Koto Diatas yang tamat pada tahun 2011.

Pendidikan sarjana dengan Jurusan Pendidikan Olahraga pada Universitas Negeri Padang yang tamat pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pada program pascasarjana dengan Jurusan Pendidikan Olahraga pada Universitas Negeri Padang yang tamat pada tahun 2018.

Pengalaman mengajar di MTsM Sulit Air pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tahun 2015-2018, kemudian di SDIT Brilliant Batu Sangkar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tahun 2017-2018, dan juga mengajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP. Penulis juga aktif di beberapa organisasi keolahragaan, seperti Ikatan Sarjana Olahraga Indonesia dan Federasi Olahraga Petanque Indonesia Pengurus Provinsi Sumatra Barat sebagai wakil ketua BIMPRES, di Kota Padang sebagai ketua BIMPRES periode 2021-2025.

Teknik dan Metode **PEMBELAJARAN PETANQUE**

Petanque adalah salah satu cabang olahraga yang sudah populer diberbagai kalangan usia. Kaean sifat dan tujuannya adalah rekreasi, mudah dimainkan dan menghibur serta tidak terlalu banyak menggunakan undur kondisi fisik yang berat. Petanque telah dieprtandingkan di berbagai iven daerah, nasional dan internasional. Dan oleh karena itu, perlu adalah buku yang menambah referensi bagi peminat olahraga petanque. Buku ajar teknik dan metode pembelajaran petanque, ini terdiri dari delapan bab yang membahas tentang bab 1 pendahuluan, bab 2 sarana dan prasarana olahraga petanque, bab 3 teknik dasar olahraga petanque, bab 4 metode latihan, bab 5 pembelajaran olahraga petanque, bab 6 peraturan permainan petanque, bab 7 sistem pertandingan, bab 8 anggaran dasar dan anggaran rumah tangga.

Penulisan buku ini merupakan upaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang bersama-sama dengan staf dosen untuk memperbaiki mutu pembelajaran /perkuliahan mahasiswa. Diharapkan dengan kehadiran buku ajar ini dapat meningkatkan motovasi belajar mahasiswa dan dapat membantu mereka dalam mengatasi kekurangan buku referensi belajar yang mereka butuhkan untuk penyelesaian studi.

Penulisan buku ajar teknik dan metode pembelajaran petanque, ini dapat diselesaikan sesuai rencana karena difasilitasi oleh Universitas negeri padang fakultas ilmu keolahragaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pimpinan fakultas dan jurusan. Mudah-mudahan buku ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan dosen.



RajaGrafindo Persada

PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Jl. Raya Leuwinanggung No. 112
Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16456

Telp 021-84311162

Email: rajapers@rajagrafindo.co.id

www.rajagrafindo.co.id

RAJAWALI PERS
DIVISI BUKU PERGURUAN TINGGI

