



****JUKNIS****

****EVENT MARUNTING BATU AJI****

****TAHUN 2024****



A. PENDAHULUAN

1. DASAR PENYELENGGARAAN

- a. Dokumen Pelaksanaan Anggaran Satuan Kerja Perangkat Daerah (DPA-SKPD) Dinas Kepemudaan dan Olahraga Nomor : DPA/A.1/2.9.0.00.0.00.01.0000/001/2024 tanggal 02 Januari 2024;

2. TUJUAN

- a. Meningkatkan kerjasama dan kebersamaan dalam rangka melestarikan serta menumbuhkan kembangkan seni dan budaya, dan Kepariwisata di Kabupaten Kotawaringin Barat;
- b. Melestarikan olah raga tradisional masyarakat Dayak Kabupaten Kotawaringin Barat;
- c. Memperkenalkan kearifan budaya lokal;
- d. Sebagai wadah bagi seniman untuk dapat menampilkan kreatifitas khas masing-masing daerah sehingga dapat memotivasi untuk terus berkreasi dan berprestasi;
- e. Sebagai sarana promosi budaya dan pariwisata Kabupaten/Kota di Kalimantan Tengah; dan
- f. Meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Kotawaringin Barat Kalimantan Tengah.

3. SASARAN

- a. Masyarakat, Seniman dan Budayawan lokal Kabupaten Kotawaringin Barat;
- b. Masyarakat Kabupaten Kotawaringin Barat pada khususnya dan Provinsi Kalimantan Tengah pada umumnya; dan
- c. Para wisatawan (nusantara dan mancanegara) yang berkunjung di Kabupaten Kotawaringin Barat.

4. WAKTU DAN TEMPAT

- a. Kegiatan dilaksanakan di Pangkalan Bun Kotawaringin Barat dari tanggal 6 s.d 8 Mei 2024;
- b. Lokasi pelaksanaan kegiatan :
 1. Lapangan Sepak Bola Sampuraga

5. PESERTA

Peserta adalah Masyarakat Se-Kotawaringin Barat.

*** TECHNICAL MEETING DAN PEMBUKAAN**

1. Technical Meeting dilaksanakan tanggal 2 Mei 2024 pukul 08.00 wib di Aula JUARA Dispora Kab. Kotawaringin Barat.
*jadwal dapat berubah sewaktu-waktu
2. Pembukaan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Mei 2024 pukul 07.00 wib bertempat di Lapangan Sepak Bola Sampuraga.

6. PENUTUP

Petunjuk Teknis penyelenggaraan Event Marunting Batu AJi Tahun 2024 ini disusun untuk dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan.

B. MATERI LOMBA EVENT MARUNTING BATU AJI TAHUN 2024 DI KOTAWARINGIN BARAT

1. LOMBA BALOGO

a. Maksud dan Tujuan

Menumbuhkan kepedulian upaya melestarikan nilai- nilai tradisi warisan masa lampau, berupa permainan Balogo dimainkan dengan menggunakan teknik dan strategi yang tinggi dan menjunjung tinggi sportifitas. Memberikan tontonan yang bernuansa hiburan.

b. Kriteria Peserta dan Kegiatan

1. Peserta adalah masyarakat, Seniman dan Budayawan Kabupaten Kotawaringin Barat;
2. Dimainkan secara beregu atau menggunakan sistem gugur;
3. Perwakilan Kecamatan / Sekolah / Organisasi dapat mengirimkan maksimal dua regu, yaitu 1 (satu) regu pria dan 1 (satu) regu wanita;
4. 1 (satu) regu beranggotakan 5 (lima) orang, 3 (tiga) orang pemain dan 2 (dua) orang cadangan;
5. Tipeng (tongkat pemukul / stick) balogo disediakan oleh masing-masing regu atau peserta;
6. Tipeng (tongkat pemukul / stick) balogo tidak disediakan oleh panitia dan panitia tidak menyediakan cadangan tipeng (tongkat pemukul / stick) balogo untuk regu atau peserta lomba;
7. Peserta lomba tidak boleh menggunakan sandal jepit atau sejenisnya;
8. Logo pukul atau tembak disediakan (dibuat atau dibawa) oleh masing- masing regu atau peserta lomba balogo;
9. Ukuran logo pukul atau tembak panjang 9 cm dan lebar 8 cm.
10. Logo pukul atau tembak tidak boleh dilapisi dengan lilin atau bahan aspal atau bahan lainnya, logo pukul atau tembak harus murni terbuat dari tempurung kelapa;

11. Sebelum mengikuti lomba, logo pukul atau tembak yang telah disediakan oleh regu atau peserta akan diperiksa dan diukur oleh juri;
12. Apabila logo pukul atau tembak yang dibawa masing-masing regu atau peserta melebihi ukuran logo pukul atau tembak yang sudah ditetapkan oleh panitia seperti pada nomor 10, maka regu atau peserta tidak boleh menggunakan logo tersebut pada saat lomba balogo;
13. Logo pasang akan disediakan oleh panitia;
14. Jarak antara logo I – II – III sepanjang 8 meter;
15. Waktu lomba balogo setiap satu kali main selama 30 menit;
16. Dimainkan di atas lapangan beraspal / tanah keras, atau disesuaikan dengan situasi dan kondisi (fleksibel);
17. Kriteria penilaian lomba balogo akan disampaikan pada saat technical meeting;
18. Keputusan juri lomba balogo tidak bisa diganggu gugat;
19. Juara terdiri dari : Juara I, II, dan III,



2. LOMBA BAGASING / HABAYANG

a. Maksud dan Tujuan

Menumbuhkan kepedulian upaya melestarikan nilai- nilai tradisi warisan masa lampau, berupa permainan. Bagasing/Habayang dimainkan dengan menggunakan teknik dan strategi yang tinggi dan menjunjung tinggi sportivitas. Memberikan tontonan yang bernuansa hiburan.

b. Kriteria Peserta dan Kegiatan

1. Peserta adalah masyarakat, Seniman dan Budayawan Kabupaten Kotawaringin Barat;
2. Dimainkan secara beregu dengan menggunakan sistem gugur;
3. Perwakilan Kecamatan / Sekolah / Organisasi dapat mengirimkan 2 (dua) regu yaitu satu regu pria dan satu regu wanita;
4. Satu regu beranggotakan 3 (tiga) orang pemain;
5. Masing-masing peserta atau regu **wajib** membawa gasing dan tali;
6. Panitia **tidak menyediakan** gasing dan tali cadangan;
7. Arena disiapkan oleh panitia;
8. Ukuran Gasing Putra/Putri tinggi 9 cm dan diameter (lebar) 5,5 cm;
9. Gasing terbuat dari kayu ulin tidak boleh kayu lain;
10. Gasing tidak boleh dicat, diukir atau ditambah bahan apapun, gasing harus polos;
11. Gasing akan diberi tanda oleh panitia;
12. Sistem hatikam;
13. Peserta/pemain melilitkan tali pada gasing pada saat akan melempar/bermain (tidak boleh disiapkan oleh orang/peserta lain), dan

14. Peserta/pemain lomba wajib melampirkan surat keterangan sehat dari dokter dan diserahkan pada saat technical meeting;
15. Keputusan juri lomba tidak dapat diganggu gugat;
16. Juara terdiri dari :
 - Juara I, II, dan III



3. LOMBA MANYIPET

a. Maksud dan Tujuan

Dalam rangka melestarikan salah satu bentuk usaha perburuan dengan menggunakan sipet yaitu senjata tradisional suku Dayak yang digunakan juga untuk mempertahankan diri ketika perang pada zaman dulu.

b. Kriteria Peserta dan Kegiatan

1. Peserta adalah masyarakat, Seniman dan Budayawan Kabupaten Kotawaringin Barat;
2. Perwakilan Kecamatan / Sekolah / Organisasi dapat mengirimkan maksimal Satu regu beranggotakan 3 (tiga) orang;
3. Dihimbau usia peserta 35 tahun.
4. Sipet (sumpit) terbuat dari bahan kayu, anak sumpit (damek) terbuat dari bambu dan atau dari bahan lainnya. Pelimping dari bahan kertas atau palawi, disediakan oleh Peserta daerah masing- masing;
5. Perlombaan menggunakan sistem poin, nilai tertinggi;
6. Tempo perlombaan/pertandingan dengan 3 x rambahan; 1 x rambahan = 5 (lima) anak sumpit;
7. Sasaran menyumpit mendatar;
8. Jarak menyumpit untuk peserta putra 25 meter dan jarak menyumpit peserta putri 20 meter;
9. Teknik menyumpit dari atas agar mencapai sasaran yang paling tepat (sesuai dengan yang diinginkan) tidak melewati garis start yang telah ditentukan/dibuat oleh panitia;
10. Bentuk sasaran bidik/target adalah dalam bentuk lingkaran yang disediakan oleh panitia;
11. Kriteria penilaian disesuaikan dengan anak sumpit masuk bidik/target, anak sumpit (damek) harus menancap di dalam lingkaran;

12. Sasaran (anak sumpit) yang kena tepat pada garis pembatas antar nilai maka nilai yang diambil adalah nilai tertinggi;
13. Apabila terjadi poin yang sama, maka masing-masing regu memilih 1 (satu) orang untuk tanding ulang, hanya untuk 1 (satu) kali rambahan (5 anak sumpit);
14. Pelanggaran yang timbul akibat rendahnya tingkat pengendalian diri, sportivitas dan lain-lain yang mencemarkan dari pada diselenggarakannya permainan ini akan dikurangi nilai hingga dinyatakan diskualifikasi;
15. Juara Lomba untuk masing-masing kategori regu terdiri dari :
 - Juara I, II, dan III

