OPEN

TOURNAMENT



LEMPAR BILAH DAN KAPAK

PIALA DANKORBRIMOB

"Precision, Endurance, and Tactical Mastery in the Wild"

OPEN TOURNAMENT
LEMPAR BILAH DAN KAPAK
"PIALA DANKORBRIMOB 2026"

BRIGADE !!!

Dalam rangka memperingati **HARI HUT Korps Brimob Polri ke-81**, Korps Brimob Polri Bersama PABKI akan menyelenggarakan **"OPEN TOURNAMENT LEMPAR BILAH DAN KAPAK PIALA DANKORBRIMOB 2026".**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, bersama ini kami panitia penyelenggara pertandingan **"OPEN TOURNAMENT LEMPAR BILAH DAN KAPAK 2026"**, mengundang kehadiran saudara untuk dapat mengikuti kejuaraan Lempar bilah dan Kapak yang memperebutkan piala **KOMANDAN KORPS BRIMOB POLRI** yang akan diselenggarakan pada tanggal **20-22 November 2026** di Arena Lempar Pisau dan Kapak Resimen II. ***(Teknis Pertandingan terlampir)***.

Kami harapkan partisipasi dan keikutsertaannya dalam rangka memeriahkan Lomba **"OPEN TOURNAMENT LEMPAR BILAH DAN KAPAK 2026"**.

PETUNJUK TEKNIS PERTANDINGAN

1. PENDAHULUAN

a. Umum

Olahraga lempar bilah dan kapak merupakan cabang olahraga ketangkasan yang membutuhkan konsentrasi, ketepatan, serta mental yang baik untuk mencapai hasil maksimal. Melalui latihan yang disiplin dan berkesinambungan, kemampuan tersebut dapat terus ditingkatkan.

Dalam rangka menguji kemampuan dan menjaring atlet terbaik di bidang olahraga lempar bilah dan kapak, Korps Brimob Polri akan menyelenggarakan **"OPEN TOURNAMENT LEMPAR BILAH DAN KAPAK PIALA DANKORBRIMOB"** sebagai wadah kompetisi yang menjunjung tinggi sportivitas, disiplin, dan profesionalisme.

b. Jadwal pelaksanaan

Tanggal : 20 - 22 November 2026 Hari : Kamis s.d Minggu
J a m : 07.00 s.d selesai
Tempat : Arena Lempar Pisau Dan Kapak Resimen II Pasukan Pelopor Korps Brimob Polri, Kelapa Dua - Depok.

2. MAKSUD DAN TUJUAN

a. Maksud

Maksud dari pembuatan petunjuk teknis ini adalah sebagai pedoman bagi seluruh peserta dan penyelenggara dalam pelaksanaan **"OPEN TOURNAMENT LEMPAR BILAH DAN KAPAK PIALA DANKORBRIMOB"**, sehingga kegiatan dapat berjalan tertib, aman, lancar, dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

b. Tujuan

"OPEN TOURNAMENT LEMPAR BILAH DAN KAPAK PIALA DANKORBRIMOB" bertujuan untuk mempererat silaturahmi, persatuan dan kesatuan, serta meningkatkan kekompakan dan kebersamaan antar peserta. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk menguji dan mengasah kemampuan, ketepatan, serta keterampilan peserta dalam olahraga lempar bilah dan kapak, sekaligus menjadi wadah pembinaan atlet yang berpotensi dan profesional.

OPEN TOURNAMENT
LEMPAR BILAH DAN KAPAK
"PIALA DANKORBRIMOB 2026"

3. MATERI PERTANDINGAN

a. Kategori Umum

□ Full Spin Putra / Putri
1. Kelas Umur 7–12 Tahun
2. Kelas Umur 13–17 Tahun
3. Kelas Umur 18–30 Tahun
4. Kelas Umur 31–50 Tahun
5. Kelas Umur 51–75 Tahun

□ No Spin Campuran

□ Half Spin Campuran

□ Kapak Putra / Putri

b. Kategori Polri / TNI

□ Beregu / Tim (1 Tim Terdiri Dari 3 Personel)

c. Fun Game

□ Perorangan Long Distance

4. JADWAL PERTANDINGAN

a. Hari/Tanggal : Kamis, 19 November 2026

JAM	KEGIATAN	TEMPAT
15.00 - 18.00	Registrasi & Verifikasi Alat	Aula Batalyon C Resimen II
19.00 - Selesai	Technical Meeting	

b. Hari/Tanggal : Jumat, 20 November 2026

JAM	KEGIATAN	TEMPAT
07.00 - 08.00	Pembukaan Perlombaan	Lapangan Futsal Resimen II
08.00 - 17.00	Kategori Umum Full Spin Putra/Putri Kelas Umur 7 – 12 Tahun	Lapangan Futsal Resimen II
08.00 - 17.00	Kategori Team Polri / TNI	Arena Lempar Pisau Resimen II
08.00 - 17.00	Fun Game (Long Distance)	Arena Lempar Pisau Resimen II

c. Hari/Tanggal : Sabtu, 21 November 2026

JAM	KEGIATAN	TEMPAT
07.00 - 17.00	Kategori Umum Full Spin Putra/Putri ▪ Kelas Umur 13 – 17 Tahun ▪ Kelas Umur 18 – 30 Tahun ▪ Kelas Umur 31 – 50 Tahun ▪ Kelas Umur 51 - 75 Tahun	Lapangan Futsal Resimen II
07.00 - 17.00	Fun Game (Long Distance)	Arena Lempar Pisau Resimen II

d. Hari/Tanggal : Minggu, 22 November 2026

JAM	KEGIATAN	TEMPAT
07.00 - 15.00	Kategori Umum Kapak Putra/Putri Kategori Umum Half Spin Campuran Kategori Umum No Spin Campuran	Lapangan Futsal Resimen II
07.00 - 13.00	Fun Game (Long Distance)	Arena Lempar Pisau Resimen II
Tentative	Closing Ceremony	Lapangan Futsal Resimen II

5. PENDAFTARAN

a. Pendaftaran akan dibuka secara online (tidak menerima pendaftaran on the spot kecuali FUN GAME) mulai tanggal 3 Oktober s/d 15 November 2026.

Pendaftaran : SULTHAN 0858 8361 4779

Rekening : Bank Mandiri *157.001.454.544.7* (a/n. Ahmad Yusuf Wibisana)

Notes : Mohon konfirmasi nama, kesatuan/club dan kelas yang di ikuti dengan menyertakan bukti pendaftaran.

b. Biaya Pendaftaran

□	**Kategori Umum**	**Rp**	**150.000**
□	**Kategori TNI/ Pori - Team (2 orang)**	**Rp**	**150.000**
□	**Fun Game (Long Distance)**	**Rp**	**100.000**

*Notes : Untuk Kategori Umum, setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti maksimal **2 (dua)** kelas dengan biaya pendaftaran sebesar **Rp200.000.** Sedangkan untuk Kategori Polri/TNI, setiap kesatuan/club hanya diperbolehkan mengirimkan maksimal **2 (dua)** tim dalam perlombaan.*

6. HADIAH

a. Kategori Umum Full Spin Putra Kelas Umur 7 – 12 Tahun

- **Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000**
- **Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000**
- **Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000**
- **Harapan 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 1.500.000**
- **Harapan 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 1.000.000**
- **Harapan 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 500.000**

b. Kategori Umum Full Spin Putri Kelas Umur 13 – 12 Tahun

- **Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000**
- **Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000**
- **Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000**
- **Harapan 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 1.500.000**
- **Harapan 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 1.000.000**
- **Harapan 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 500.000**

c. Kategori Umum Full Spin Putra Kelas Umur 13 – 17 Tahun

- **Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000**
- **Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000**
- **Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000**

d. Kategori Umum Full Spin Putri Kelas Umur 13 – 17 Tahun

- **Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000**
- **Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000**
- **Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000**

e. Kategori Umum Full Spin Putra Kelas Umur 18 – 30 Tahun

- **Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000**
- **Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000**
- **Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000**

f. Kategori Umum Full Spin Putri Kelas Umur 18 – 30 Tahun

- **Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000**
- **Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000**
- **Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000**

g. Kategori Umum Full Spin Putra Kelas Umur 31 – 50 Tahun

- **Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000**
- **Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000**
- **Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000**

h. Kategori Umum Full Spin Putri Kelas Umur 31 – 50 Tahun

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

i. Kategori Umum Full Spin Putra Kelas Umur 51 – 75 Tahun

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

j. Kategori Umum Full Spin Putri Kelas Umur 51 – 75 Tahun

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

k. Kategori Umum No Spin Campuran

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

l. Kategori Umum Half Spin Campuran

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

m. Kategori Umum Kapak Putra

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

n. Kategori Umum Kapak Putri

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

o. Kategori Umum Kapak Putri

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

p. Kategori Umum Kapak Putri

- Juara 1 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 4.000.000
- Juara 2 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 3.000.000
- Juara 3 Medali + Piagam + Uang Pembinaan Rp 2.000.000

7. TECHNICAL MEETING

Sebagai pedoman dalam pelaksanaan pertandingan mengacu kepada buku petunjuk teknis yang telah kami buat. Technical meeting, Briefing singkat/aturan tambahan akan disampaikan dan dilaksanakan di lokasi pada hari yang sudah ditentukan. Apabila ada hal-hal yang perlu ditanyakan dapat disampaikan kepada panitia. Info teknis dapat menghubungi :

- **STEVEN No. 0813 4649 6388**
- **EKO No. 0856 9569 4186**

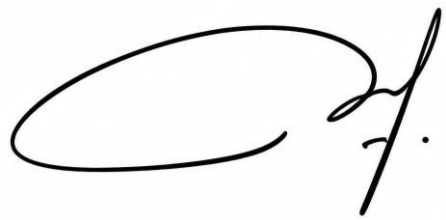
8. PROTES

Semua bentuk protes akan diselesaikan di akhir ronde dengan dihadiri oleh **Chief Range Officer (CRO)**. Keputusan **Wasjur/RM/CRO** adalah **mutlak** dan **final**.

9. PENUTUP

Demikian buku petunjuk teknis pertandingan ini dibuat, untuk digunakan sebagai pedoman pada pelaksanaan pertandingan.

Kelapadua, 31 Juli 2026 Ketua Panitia



ARTHUR SAMEAPUTTY, S.I.K.
AJUN KOMISARIS BESAR POLISI NRP 84031653

OPEN TOURNAMENT
LEMPAR BILAH DAN KAPAK
"PIALA DANKORBRIMOB 2026"

PERATURAN UMUM PERTANDINGAN

1. PESERTA

a. **Peserta wajib merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP), Kartu Identitas Anak (KIA), atau Kartu Pelajar yang masih berlaku.**
b. **Usia minimal peserta adalah 7 (Tujuh) tahun. Peserta berusia 7–17 tahun wajib melampirkan Surat Persetujuan dari Orang Tua/Wali.**
c. **Setiap kontingen (klub, kabupaten/kota, provinsi, instansi, komunitas, atau organisasi) mendaftarkan peserta sesuai dengan ketentuan dan kuota yang ditetapkan oleh Panitia Pelaksana.**
d. **Squadding akan di undi pada tanggal 19 Agustus 2026 setelah pelaksanaan Technical Meeting**

2. KETENTUAN ALAT DAN KELENGKAPAN LAINYA

a. **Pisau Full Spin**
   - **Pisau Full Spin yang digunakan dalam pertandingan harus memiliki panjang minimal 30 cm dan maksimal 45 cm, dengan lebar bilah maksimal 6 cm.**
   - **Berat minimum pisau Full Spin yang diperbolehkan adalah 250 gram.**
   - **Pisau lempar Full Spin hanya diperbolehkan memiliki satu sisi ujung yang runcing, sedangkan bagian bilah wajib dalam kondisi tumpul/tidak tajam dan tidak dapat digunakan untuk memotong.**
   - **Setiap peserta wajib memiliki 4 (empat) buah pisau yang sama untuk digunakan dalam pertandingan.**
   - **Seluruh pisau yang digunakan wajib melalui proses pemeriksaan oleh juri (Equipment Control) sebelum pertandingan dan akan diberikan tanda/stiker resmi turnamen sebagai bukti kelayakan penggunaan.**

b. **Pisau No Spin / Half Spin**
   - **Pisau No Spin / Half Spin yang digunakan dalam pertandingan harus memiliki panjang minimal 23 cm dan maksimal 29 cm, dengan lebar maksimal 6 cm.**
   - **Berat minimum pisau No Spin / Half Spin yang diperbolehkan adalah 150 gram.**
   - **Pisau lempar No Spin / Half Spin hanya diperbolehkan memiliki satu ujung yang runcing, sedangkan bagian bilah wajib dalam kondisi tumpul/tidak tajam dan tidak dapat digunakan untuk memotong.**
   - **Setiap peserta wajib memiliki 4 (empat) buah pisau yang sama untuk digunakan dalam pertandingan.**
   - **Seluruh pisau wajib mendapatkan persetujuan dari juri melalui proses Equipment Control sebelum digunakan dan diberikan stiker resmi turnamen.**

c. **Kapak Lempar**
   - **Kapak yang digunakan dalam pertandingan adalah jenis kapak tradisional dengan gagang kayu atau jenis full tang (seluruh bagian berbahan logam).**
   - **Lebar maksimal bagian kepala kapak tidak boleh melebihi 12 cm.**
   - **Panjang pegangan kapak minimal 30 cm.**
   - **Setiap peserta wajib memiliki 4 (empat) buah kapak yang sama untuk digunakan dalam pertandingan.**

- Seluruh kapak lempar wajib melalui pemeriksaan dan mendapatkan persetujuan dari juri (Equipment Control) sebelum digunakan dalam pertandingan serta diberikan stiker resmi turnamen.

d. Peralatan untuk kategori Polri/TNI dapat menggunakan peralatan pribadi maupun peralatan yang disediakan oleh panitia. Bagi peserta yang menggunakan peralatan pribadi wajib melaporkan kepada panitia dan seluruh peralatan harus melalui proses pemeriksaan serta mendapatkan persetujuan dari juri (Equipment Control) sebelum digunakan dalam pertandingan dan diberikan stiker resmi turnamen.

e. Peralatan untuk Fun game menggunakan Pisau Full Spin.

f. Selain peralatan utama pertandingan, Peserta diperbolehkan menggunakan perlengkapan pendukung berupa:
   - Handuk atau kain untuk mengeringkan tangan maupun pisau agar tetap kering.
   - Serbuk magnesium karbonat (chalk) atau serbuk lain yang tidak membahayakan untuk membantu mengeringkan keringat pada tangan.

3. JENIS DAN PEMASANGAN TARGET

a. Kategori Umum
   - Bentuk dan ukuran target
     1. Target berbentuk lingkaran dengan diameter minimal 40 cm dan ketebalan minimal 8 cm.
     2. Target dibuat menggunakan kayu komposit yang tersusun dari potongan balok kayu yang dikompresi dan direkatkan secara kuat.
     3. Material berasal dari sisa hasil produksi kayu (offcut/end product) yang diproses kembali sehingga mendukung konsep pertandingan yang ramah lingkungan (eco-friendly).
     4. Material tetap memenuhi standar kekuatan, keamanan, daya tahan, dan kualitas sebagai media pertandingan.

   - Pola dan zona penilaian target
     Target menggunakan pola lingkaran konsentris yang terbagi menjadi tiga zona nilai, yaitu:
     1. Bullseye (lingkaran tengah)
        - Berada pada bagian paling tengah target.
        - Memiliki diameter 8 cm.
        - Berwarna merah.
        - Memiliki nilai 5 poin.
     2. Ring Tengah
        - Merupakan area lingkaran kedua yang mengelilingi bullseye.
        - Memiliki diameter 20 cm.
        - Berwarna kuning.
        - Memiliki nilai 3 poin.
        - Ring Luar

3. Merupakan area lingkaran terluar dari target.
   - Memiliki diameter keseluruhan 40 cm.
   - Berwarna merah.
   - Memiliki nilai 1 poin.

□ Pemasangan target

1. Seluruh target dipasang pada backstop yang kokoh, stabil, dan aman sesuai standar keselamatan PABKI.
2. Ketinggian pemasangan dihitung berdasarkan titik tengah target terhadap permukaan lantai, dengan ketentuan:
   - Target 1 (Kiri): 145 cm.
   - Target 2 (Tengah Atas): 175 cm.
   - Target 3 (Tengah Bawah): 125 cm.
   - Target 4 (Kanan): 145 cm.
3. Setiap lajur dapat dilengkapi pembatas atau pelindung antar lajur apabila diperlukan untuk meningkatkan keselamatan peserta dan petugas selama pertandingan.

b. Kategori Polri/TNI

□ Target berbentuk kotak dengan ukuran minimal 40 cm × 40 cm dan ketebalan minimal 8 cm dan untuk stage 3 akhir menggunakan kayu utuh berdiameter 50cm x 30 cm.

□ Permukaan target berwarna kuning sebagai penanda area sasaran dan memudahkan visibilitas peserta selama pertandingan.

c. Fun Game

□ Target berbentuk kotak dengan ukuran minimal 60 cm × 60 cm dan ketebalan minimal 8 cm.

□ Permukaan target berwarna kuning sebagai penanda area sasaran dan memudahkan visibilitas peserta selama pertandingan.

4. MATERI DAN PELAKSANAAN

a. Kategori Umum

□ Full Spin

1. Teknik lempar pisau dengan rotasi penuh saat melayang menuju target.
2. Ketentuan rotasi berdasarkan jarak:
   - 2 meter = ½ putaran.
   - 3 meter = 1 putaran.
   - 4 meter = 1½ putaran.
   - 5 meter = 2 putaran.
   - 6 meter = 2½ putaran.
3. Ketentuan Pertandingan:
   - Jarak pertandingan: 2 m, 3 m, 4 m, 5 m, dan 6 m.
   - Usia 7–12 tahun menggunakan jarak 2–3 meter.
   - Usia 13–17 tahun dan 51–75 tahun menggunakan jarak 2–5 meter.
   - Usia 18–30 tahun dan 31–50 tahun menggunakan jarak 3–6 meter.
   - Setiap peserta melakukan 4 sasaran dan 4 ronde dengan total 64 lemparan.

- **Half Spin**
  1. **Teknik lempar pisau dengan rotasi ½ putaran sebelum mencapai target.**
  2. **Dapat digunakan pada setiap jarak sesuai kemampuan dan strategi peserta.**
  3. **Ketentuan Pertandingan:**
     - **Jarak pertandingan: 3 m, 4 m, 5 m, dan 6 m.**
     - **Setiap peserta melakukan 4 sasaran dan 4 ronde dengan total 64 lemparan.**
- **No Spin**
  1. **Teknik lempar pisau tanpa rotasi saat melayang menuju target.**
  2. **Mengandalkan kontrol tangan, arah lemparan, dan ketepatan posisi pisau.**
  3. **Ketentuan Pertandingan:**
     - **Jarak pertandingan: 3 m, 4 m, 5 m, dan 6 m.**
     - **Setiap peserta melakukan 4 sasaran dan 4 ronde dengan total 64 lemparan.**
- **Kapak**
  1. **Lempar kapak dilakukan dengan teknik rotasi saat kapak melayang menuju target.**
  2. **Ketentuan posisi bilah kapak berdasarkan jarak:**
     - **3 meter: bilah menghadap ke depan.**
     - **4 meter: bilah menghadap ke belakang.**
     - **5 meter: bilah kembali menghadap ke depan.**
     - **6 meter: bilah menghadap ke belakang.**
  3. **Ketentuan pertandingan:**
     - **Jarak lempar: 3 m, 4 m, 5 m, dan 6 m.**
     - **Kategori Putra menggunakan jarak 3 – 6 meter.**
     - **Kategori Putri menggunakan jarak 3 – 5 meter.**
     - **Setiap peserta melakukan 4 sasaran dan 4 ronde dengan total 64 lemparan.**
     - **Setiap peserta menggunakan 1 set kapak lempar (4 buah kapak).**

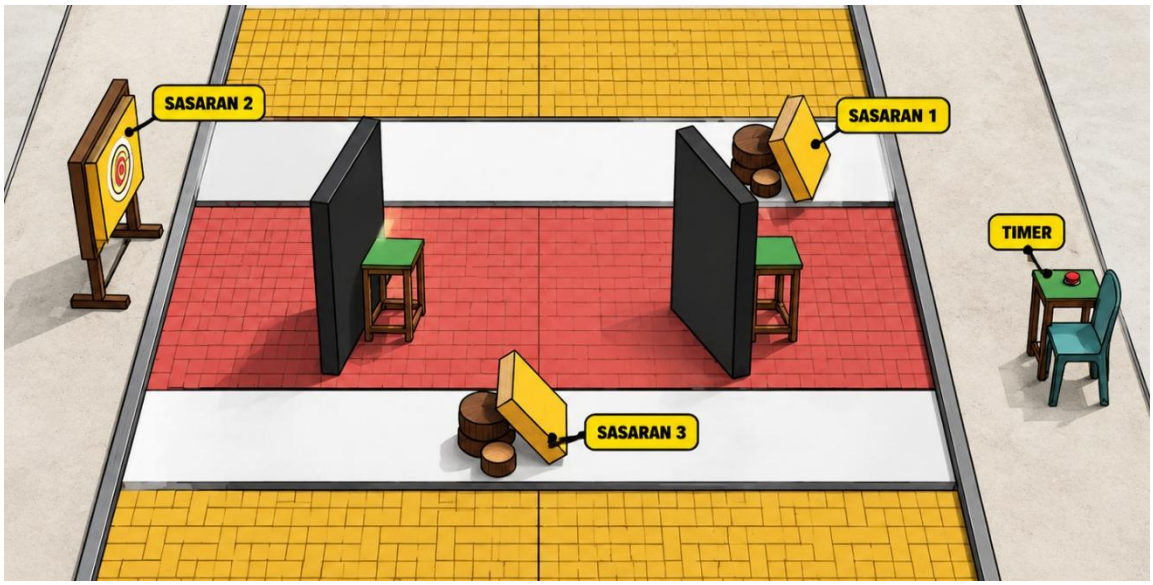
- **Perintah Aba-Aba Pertandingan**
  1. **Pemanggilan Peserta**
     - **CRO memanggil peserta maksimal 3 kali sebelum pertandingan.**
     - **Peserta yang tidak hadir dinyatakan Walk Over (WO).**
  2. **Equipment Control**
     - **Peserta wajib melakukan pemeriksaan peralatan meliputi ukuran, berat, dan spesifikasi.**
     - **Peralatan yang lolos diberikan tanda verifikasi pertandingan.**
  3. **Persiapan Pertandingan**
     - **Peserta menunggu di Waiting Area dan masuk ke arena sesuai arahan perangkat pertandingan.**
     - **CRO memastikan kesiapan peserta dengan aba-aba:**
       - **"Lajur satu siap?"**
       - **"Lajur dua siap?"**
       - **Dan seterusnya.**

4. **Mulai Lemparan**
   - **CRO memberikan aba-aba:**
     - **"Lemparan penilaian ronde ke-... jarak ... meter."**
     - **"Ready!"**
     - **"Start!"**
   - **Peserta diberikan waktu 25 detik untuk menyelesaikan lemparan.**
5. **Penghentian dan Penilaian**
   - **CRO memberikan aba-aba:**
     - **"STOP!" → seluruh lemparan dihentikan.**
     - **"SCORING!" → Dewan Juri dan Scorer melakukan penilaian.**
   - **Lemparan setelah aba-aba STOP tidak mendapatkan nilai.**

6. **Penyelesaian Pertandingan**
   - **Setelah scoring selesai, CRO memberikan aba-aba:**
     - **"CLEAR!"**
   - **Peserta diperbolehkan mengambil peralatan sesuai prosedur keselamatan.**
   - **Hasil pertandingan direkap melalui sistem scoring resmi PABKI dan diverifikasi oleh Stats Officer serta Technical Delegate.**

b. Kategori Polri/TNI

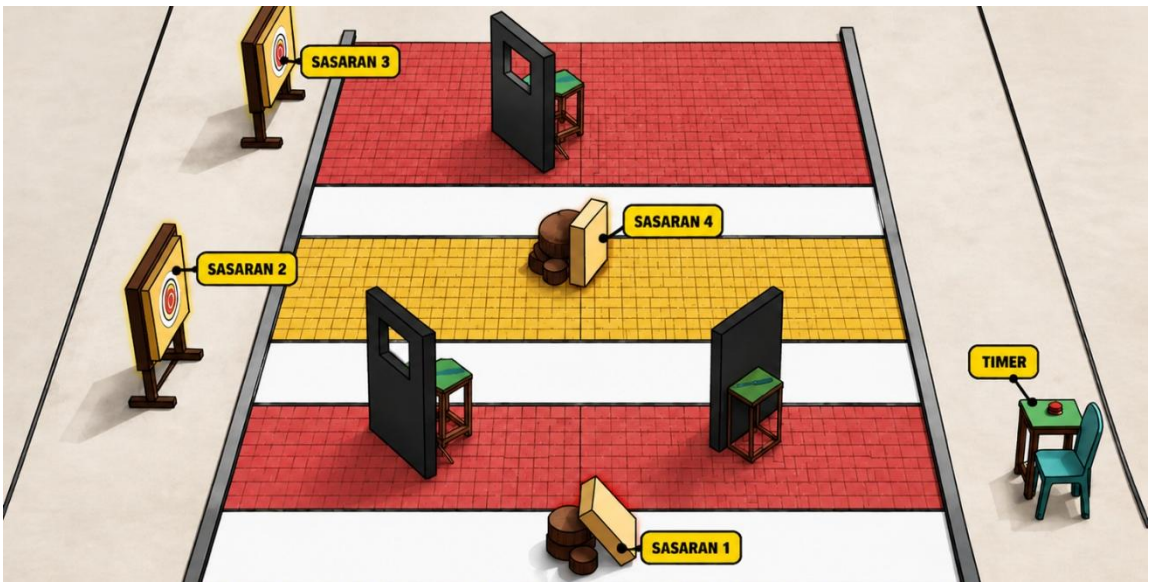
□ **STAGE 1 – AXE THROWING (Lempar Kapak)**



1. **Peserta memulai pertandingan dari posisi duduk di titik Start.**
2. **Setelah mendapatkan aba-aba "Start/Go", peserta menekan tombol Timer/Start, mengambil kapak, kemudian berdiri dan bersiap melakukan lemparan ke "Sasaran 1".**
3. **Peserta langsung melakukan lemparan ke "Sasaran 1" dari jarak kurang lebih 3 meter, dengan posisi sasaran berada di bawah.**
4. **Setelah menyelesaikan lemparan pada "Sasaran 1", peserta bergerak menuju "Sasaran 2" dengan jarak kurang lebih 5 meter, kemudian melakukan lemparan dari balik barikade dengan posisi sasaran berada di atas.**

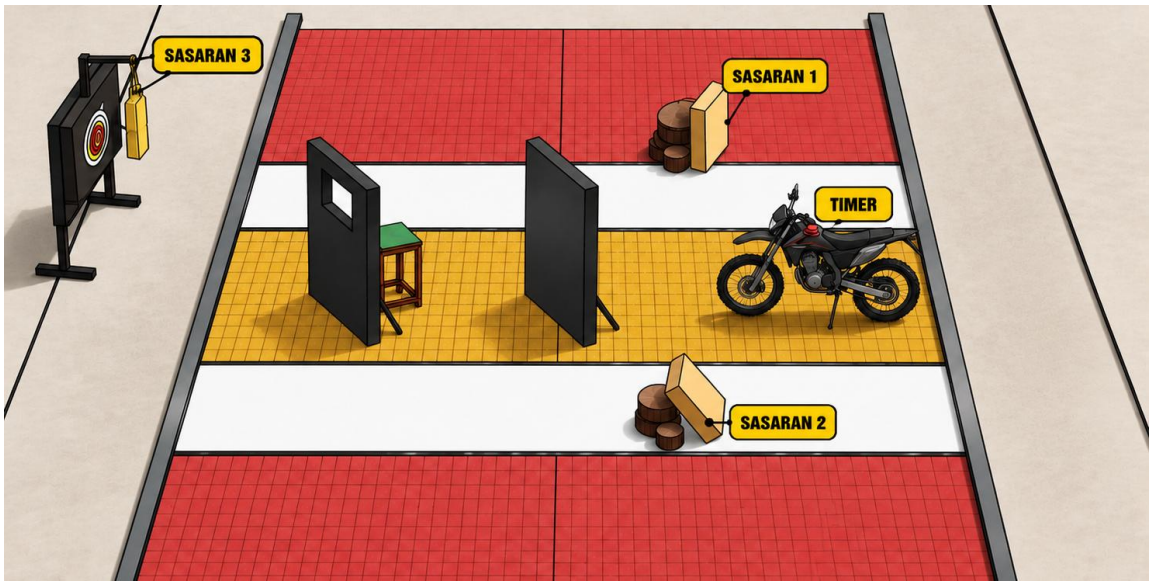
5. **Selanjutnya, peserta bergerak menuju "Sasaran 3" dengan jarak kurang lebih 3 meter, kemudian melakukan lemparan dari balik barikade dengan posisi sasaran berada di bawah.**
6. **Setelah menyelesaikan seluruh sasaran, peserta kembali ke titik Start dan menekan tombol Timer/Finish untuk mengakhiri pertandingan.**
7. **Setiap peserta dibekali 3 (tiga) buah kapak untuk setiap sasaran.**
8. **Pada setiap sasaran, peserta diberikan maksimal 3 (tiga) kali kesempatan lemparan.**

□ **STAGE 2 – KNIFE THROWING (Lempar Bilah)**



1. **Peserta memulai pertandingan dalam posisi duduk di titik Start, dengan 1 (satu) bilah berada di atas kaki.**
2. **Setelah mendapatkan aba-aba "Start/Go", peserta menekan tombol Timer/Start, kemudian melempar bilah yang berada di atas kaki, menangkap bilah tersebut, kemudian berdiri dan bersiap melakukan lemparan ke Sasaran 1.**
3. **Peserta langsung melakukan lemparan ke Sasaran 1 dari jarak kurang lebih 4 meter, dengan posisi sasaran berada di bawah.**
4. **Setelah menyelesaikan Sasaran 1, peserta bergerak menuju Sasaran 2 dengan jarak kurang lebih 3 meter, kemudian melakukan lemparan dari balik barikade berbentuk jendela, dengan posisi sasaran berada di atas.**
5. **Setelah menyelesaikan Sasaran 2, peserta bergerak menuju Sasaran 3 dengan jarak kurang lebih 5 meter, kemudian melakukan lemparan dari balik barikade berbentuk jendela, dengan posisi sasaran berada di atas.**
6. **Selanjutnya, Setelah menyelesaikan Sasaran 3, peserta bergerak menuju Sasaran 4 dengan jarak kurang lebih 5 meter, kemudian melakukan lemparan dari balik barikade dengan posisi sasaran berada di bawah.**
7. **Setelah menyelesaikan seluruh sasaran, peserta kembali ke titik Start dan menekan tombol Timer/Finish untuk mengakhiri pertandingan.**
8. **Setiap peserta dibekali 3 (tiga) buah bilah untuk setiap sasaran.**
9. **Pada setiap sasaran, peserta diberikan maksimal 3 (tiga) kali kesempatan lemparan.**

- **STAGE 3 – SHURIKEN THROWING (Lempar Bintang Ninja)**



1. **Peserta memulai stage dari posisi duduk di atas motor dalam keadaan diam.**
2. **Setelah mendapatkan aba-aba "Start/Go", peserta menekan tombol Timer/Start.**
3. **Peserta melakukan lemparan shuriken ke Sasaran 1, yang terdiri dari dua sasaran di sisi kiri dan kanan bagian bawah motor, dengan jarak kurang lebih 2 meter.**
4. **Setelah menyelesaikan Sasaran 1, peserta bergerak menuju Sasaran 2 dengan jarak kurang lebih 4 meter, kemudian melakukan lemparan dari balik barikade berbentuk jendela, dengan posisi sasaran berada di atas dan bergerak.**
5. **Setelah menyelesaikan seluruh sasaran, peserta kembali ke titik Start dan menekan tombol Timer/Finish untuk mengakhiri pertandingan.**
6. **Setiap peserta dibekali 4 (empat) buah shuriken untuk Sasaran 1, yaitu 2 (dua) shuriken untuk sasaran sisi kiri dan 2 (dua) shuriken untuk sasaran sisi kanan.Setiap peserta dibekali 6 (enam) buah shuriken untuk Sasaran 2.**
7. **Pada Sasaran 1, peserta diberikan maksimal 2 (dua) kali kesempatan lemparan untuk masing-masing sasaran (sisi kiri dan kanan).**
8. **Pada Sasaran 2, peserta diberikan maksimal 6 (enam) kali kesempatan lemparan.**

c. FUN GAME :

- **Menggunakan Pisau Full Spin**
- **Jarak pertandingan: dimulai dari jarak 7 meter sampai jarak terjauh**
- **Setiap peserta dibekali 3 (tiga) buah Pisau untuk setiap sasaran.**

5. PENILAIAN

a. Kategori Umum :

- **Penilaian menggunakan Sistem Nilai Nasional PABKI (5–3–1) sebagai satu-satunya sistem penilaian resmi.**
- **Pembagian nilai berdasarkan zona target:**
  1. **Bullseye (diameter 8 cm): nilai 5.**
  2. **Ring Tengah (diameter 20 cm): nilai 3.**
  3. **Ring Luar (diameter 40 cm): nilai 1.**
  4. **Tidak menancap/Miss: nilai 0.**

- Sistem penilaian di luar ketentuan tersebut dinyatakan tidak berlaku.
- Nilai ditentukan berdasarkan titik temu ujung pisau atau kapak yang menancap pada target.
- Apabila pisau atau kapak menyentuh dua zona atau garis batas, maka nilai yang diberikan adalah nilai tertinggi.
- Pisau atau kapak yang tidak menancap atau jatuh sebelum proses penilaian mendapatkan nilai 0.
- Apabila pisau atau kapak terjatuh bukan akibat kesalahan Atlet/Pegiat sebelum penilaian dilakukan, Dewan Juri dapat memberikan kesempatan lempar ulang hanya pada posisi yang terdampak.
- Lemparan dengan urutan target yang tidak sesuai akan mendapatkan nilai 0 pada target yang terdampak sesuai ketentuan pertandingan.
- Apabila terjadi kesalahan urutan lemparan:
- Lemparan ke target berikutnya sebelum target sebelumnya selesai akan menyebabkan target yang terdampak dinilai 0.
- Prinsip yang sama berlaku untuk seluruh kombinasi kesalahan urutan target lainnya.
- Pisau atau kapak yang jatuh setelah aba-aba "Scoring" akibat force majeure tetap dapat diberikan nilai apabila terdapat saksi atau bukti posisi terakhir saat peralatan menancap.
- Seluruh keputusan penilaian ditetapkan oleh Dewan Juri dan bersifat final serta mengikat.
- Peringkat juara setiap kelas pertandingan ditentukan berdasarkan perolehan nilai tertinggi, dan apabila terdapat nilai akhir yang sama maka penentuan peringkat dilakukan berdasarkan jumlah perolehan Bullseyeterbanyak hingga skor berikutnya secara berurutan, dengan keputusan Dewan Juri bersifat final dan mengikat.

b. Kategori Polri/TNI

- Penalty menginjak garis batas pertandingan dikenakan tambahan waktu sebesar 10 detik.
- Penalty apabila peralatan tidak menancap setelah menggunakan 3 (tiga) buah peralatan yang diberikan dikenakan tambahan waktu sebesar 30 detik.
- Setiap lemparan yang berhasil menancap pada sasaran mendapatkan nilai sebesar 10 poin.
- Perhitungan hasil pertandingan dilakukan berdasarkan akumulasi nilai poin, pengurangan/penambahan akibat penalty, serta waktu penyelesaian pertandingan.
- Penentuan juara beregu dilakukan berdasarkan jumlah total nilai dari 3 (tiga) Atlet/Pegiat dalam setiap stage yang terdaftar dalam satu tim. Apabila terdapat kesamaan nilai, maka penentuan juara dilakukan melalui pengulangan dengan mempertimbangkan akumulasi waktu tercepat dari masing-masing tim.

c. Fun Game

Penentuan juara Fun Game adalah Jarak Pelempar Terjauh.

6. LAIN-LAIN

a. Diskualifikasi Kategori

- **Dilarang Melempar Sebelum Aba-Aba: Peserta yang melempar pisau/kapak sebelum adanya aba-aba 'Mulai' akan langsung dikenakan sanksi Diskualifikasi demi keselamatan bersama.**
- **Pelanggaran Batas Garis (Scoring): Jika kedua kaki peserta melangkah melewati garis batas lempar sebelum adanya aba-aba resmi 'Penilaian' / 'Scoring', peserta langsung dikenakan sanksi Diskualifikasi.**
- **Maju Mendahului Aba-Aba: Jika peserta melangkah maju melewati garis batas sementara masih ada peserta lain di lajur yang sedang melempar (sebelum aba-aba 'Berhenti' / 'Stop' / Aman diumumkan), peserta tersebut langsung dikenakan sanksi Diskualifikasi.**

Diskualifikasi All Kategori

- **Tindakan yang membahayakan keselamatan**

b. Peemanggilan Peserta sebanyak maksimal tiga (3) kali. Pemanggilan dilakukan secara bertahap sebelum giliran pertandingan dimulai. Peserta yang tidak memberikan tanggapan hingga pemanggilan ketiga dinyatakan Walk Over (WO) dan tidak diperkenankan mengikuti pertandingan pada nomor tersebut.

c. Peraturan pertandingan Open Tournament Lempar Bilah dan Kapak Piala Dankor Brimob mengacu pada Regulasi PP PABKI.

d. Pelatih, ofisial, dan Atlet/Pegiat dianggap telah memahami dan wajib mematuhi seluruh peraturan pertandingan.

e. Ofisial dan pelatih hanya diperbolehkan berada pada area yang telah ditentukan oleh Panitia Pelaksana.

f. Pelaksanaan pertandingan Open Tournament Lempar Bilah dan Kapak Piala Dankor Brimob didukung oleh Technical Delegate, Dewan Juri, dan perangkat pertandingan sesuai Regulasi PP PABKI.

g. Ofisial, pelatih, atau pendamping kontingen diperbolehkan memberikan arahan kepada Atlet/Pegiat selama pertandingan berlangsung selama berada pada area yang telah ditentukan.

h. Ofisial, pelatih, atau pendamping kontingen dilarang memasuki arena pertandingan utama tanpa izin dari perangkat pertandingan.

i. Arahan yang diberikan tidak boleh:

- **Mengganggu konsentrasi peserta lain.**
- **Menghambat jalannya pertandingan.**
- **Mengganggu ketertiban dan keamanan arena.**

j. Apabila tindakan atau arahan ofisial, pelatih, atau pendamping kontingen mengganggu jalannya pertandingan, maka Range Officer (RO), Chief Range Officer (CRO), atau Dewan Juri berhak memberikan teguran dan mengambil tindakan sesuai ketentuan pertandingan.



OPEN TOURNAMENT LEMPAR BILAH DAN KAPAK PIALA DANKORBRIMOB 2026

20 - 22 NOVEMBER 2025

ARENA LEMPAR PISAU
RESIMEN II PASUKAN PELOPOR
KELAPA DUA - DEPOK

KATEGORI LOMBA

KATEGORI UMUM

A. FULL SPIN PUTRA / PUTRI
   - KELAS UMUR 7 - 12 TAHUN
   - KELAS UMUR 13 - 17 TAHUN
   - KELAS UMUR 18 - 30 TAHUN
   - KELAS UMUR 31 - 50 TAHUN
   - KELAS UMUR 51 - 75 TAHUN

B. NO SPIN PUTRA
C. HALF SPIN PUTRA
D. LEMPAR KAPAK PUTRA / PUTRI

KATEGORI POLRI / TNI

BEREGU / TIM
(1 TIM TERDIRI DARI 3 PERSONEL)

FUN GAME

PERORANGAN LONG DISTANCE

PRIODE PENDAFTARAN

3 OKTOBER 2026 s/d 15 NOVEMBER 2026

BIAYA PENDAFTARAN

• KATEGORI UMUM	RP 150.000
• KATEGORI POLRI/TNI	RP 150.000
• FUN GAME	RP 100.000

HADIAH MENARIK

TROPHY - MENDALI - PIAGAM
- UANG PEMBINAAN

TOTAL HADIAH
RP 155.000.000

INFORMASI PERLOMBAAN

STEVEN 0813-4649-6388
EKO 0856-9569-4186

REGISTRASI & KONFIRMASI

SULTHAN : 0858-8361-4779
Mohon konfirmasi nama, kesatuan/clubdan kelas yang diikuti dengan menyertakan bukti transfer uang pendaftaran.

TRANSFER PENDAFTARAN

mandiri
1570014545447
a/n.
Ahmad Yusuf Wibisana

Tidak menerima pendaftaran On the Spot
Kecuali FUN GAME

PRECISION IN EVERY THROW, PURSUIT OF GREATNESS

OPEN

TOURNAMENT



LEMPAR BILAH DAN KAPAK

PIALA DANKORBRIMOB

"Precision, Endurance, and Tactical Mastery in the Wild"