Arnol Firmantomo,M.Pd



PANDUAN BERMAIN
Firedorr Games

PANDUAN BERMAIN

Firedorr Games



Berlari cepat, bangun menara, dan dapatkan poinmu! Bisakah timmu mencetak poin sebelum terdengar bunyi "dorr"?



ARNOL FIRMANTOMO, M.Pd

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	:	EC00202476311, 2 Agustus 2024
Pencipta		
Nama	:	**Arnol Firmantomo**
Alamat	:	Kalijudan 1 No 8, Surabaya, Mulyorejo, Surabaya, Jawa Timur, 60114
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Pemegang Hak Cipta		
Nama	:	**Arnol Firmantomo**
Alamat	:	Kalijudan 1 No 8, Surabaya, Mulyorejo, Surabaya, Jawa Timur 60114
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Jenis Ciptaan	:	**Buku Panduan/Petunjuk**
Judul Ciptaan	:	**Panduan Bermain Firedorr Games**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	:	21 Agustus 2024, di Surabaya
Jangka waktu pelindungan	:	Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	:	000651658

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

IGNATIUS M.T. SILALAHI
NIP. 196812301996031001

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.


Bappedalitbang Surabaya
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH,
PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KOTA SURABAYA
PIAGAM PENGHARGAAN
DIBERIKAN KEPADA
Arnol Firmantomo
Dengan Judul Inovasi
PERMAINAN BARU FIREDORR GAMES
atas partisipasinya sebagai PESERTA
Pameran Inovasi Surabaya (INOVBOYO) 2024
Surabaya, 17 Mei 2024
KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH,
PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KOTA SURABAYA
IR. IRVAN WAHYUDRAJAD, M.M.T
PEMBINA UTAMA MUDA
NIP. 19680225 199403 1 008


ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/kejaora/article/view/4902
JURNAL KEJAORA
(KESEHATAN JASMANI DAN OLAH RAGA)
UNIVERSITAS PGRI BANYUWANGI
ISSN : 2503-2976 (PRINT)
ISSN : 2541-5042 (ONLINE)
https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/kejaora
CURRENT
ARCHIVES
ANNOUNCEMENTS
ABOUT
SEARCH
HOME / ARCHIVES / VOL. 10 NO. 1 (2025): JURNAL KEJAORA (KESEHATAN JASMANI DAN OLAH RAGA) / Artikel
Pengembangan Permainan Firedorr Games dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar
Arnol Firmantomo
Prodi Pendidikan Jasmani Program Magister Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Harwanto
Prodi Pendidikan Jasmani Program Magister Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
PDF
PUBLISHED
S4
sinta
ACCREDITATION
EDITORIAL TEAM
PEER REVIEWER
AUTHOR GUIDELINES

Dokumentasi

PERJALANAN *FIREDORR GAMES*















Dokumentasi

PERJALANAN *FIREDORR GAMES*









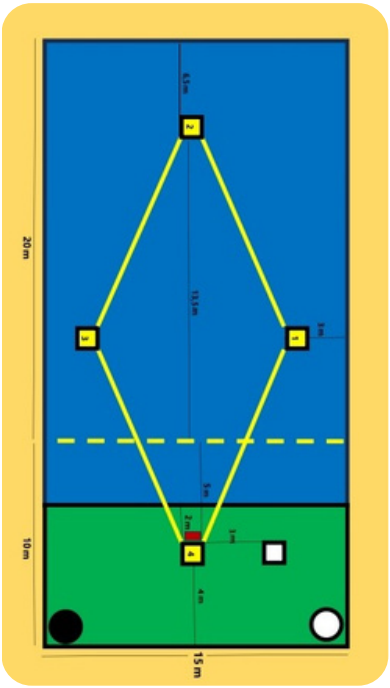






BREAKING NEWS

FIREDORR



INDONESIAKU TRADISI

Boy-boyan, Permainan Anak-anak Tinggal Kenangan

Noer Ardiansjah - Minggu, 20 Maret 2016



Permainan anak tradisional boy-boyan. (Foto: Instagram/gendut_wahyu)

Bagikan

tirto.id

Beranda > News

Asa Permainan Tradisional Sebelum Punah

Banyak permainan tradisional yang hampir punah. Padahal permainan tradisional umumnya mengandung kegiatan fisik, kreativitas, sportivitas, interaksi sosial, makna filosofis yang dalam dan masih banyak segudang manfaat lainnya. Di era modern saat ini anak-anak lebih kenal dengan ragam permainan elektronik seperti game. Bisakah permainan tradisional bertahan di tengah perubahan zaman?









081231235477 arnolfirmantomo95@guru.sd.belajar.id Kalijudan 1 No 8 Surabaya

KATA PENGANTAR

Selamat datang dalam buku panduan inovatif dalam bidang Pendidikan Jasmani dan Olahraga! Buku ini merupakan hasil dari upaya keras untuk menciptakan solusi yang menarik dan bermanfaat bagi generasi muda dalam menjaga minat terhadap aktivitas fisik dan nilai-nilai positif berolahraga. Permainan Firedorr Games hadir sebagai alternatif yang menggabungkan tradisi permainan dengan kebutuhan anak-anak masa kini, dengan tujuan utama meningkatkan kesehatan fisik serta mempromosikan nilai-nilai seperti kerjasama, komunikasi, dan kebersamaan.

Dalam era modern yang dipenuhi dengan teknologi dan gaya hidup kurang aktif, penting bagi kita untuk menciptakan solusi yang dapat memotivasi generasi muda untuk bergerak lebih aktif. Fenomena ini menjadi latar belakang dalam pengembangan permainan Firedorr Games. Saya, sebagai guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, merasa tertantang untuk menciptakan sebuah permainan yang tidak hanya memaksimalkan gerak motorik siswa, tetapi juga memupuk nilai-nilai karakter yang positif.

Melalui proses pengembangan ini, saya telah menghasilkan permainan Firedorr Games yang merupakan modifikasi dari permainan tradisional seperti kasti dan boy-boyan. Permainan ini dirancang dengan menggunakan alat sederhana yang mudah didapatkan, sehingga dapat diimplementasikan dengan mudah di sekolah. Dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam berolahraga dan memperbaiki gerak motorik tubuh mereka, permainan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pembangunan kesehatan fisik dan mental generasi muda.

Buku panduan ini tidak hanya berisi tentang konsep dan aturan permainan Firedorr Games, tetapi juga membahas tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Saya berharap buku panduan ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memperkaya variasi pembelajaran dan menginspirasi generasi muda untuk aktif bergerak.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam proses pengembangan buku panduan ini. Semoga permainan Firedorr Games dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi para pembaca, serta dapat menjadi langkah awal dalam membangun generasi yang lebih sehat dan produktif.

Selamat membaca dan semoga sukses!






DAFTAR ISI

i **KATA PENGANTAR**

Buku inovatif panduan olahraga: Firedorr Games, solusi aktivitas fisik generasi muda.

01 **BAB 1 PENDAHULUAN**

PJOK SD menghadapi tantangan kompleks; Firedorr Games solusi inovatif untuk aktifitas fisik siswa.

04 **BAB 2 PERMAINAN FIREDORR GAMES**

Permainan Firedorr Games: menggabungkan hiburan dan pembelajaran, memotivasi aktifitas fisik dan gaya hidup sehat.

12 **BAB 3 SARANA DAN PRASARANA**

Persiapan lapangan Firedorr Games: Menyusun pos, ukuran lapangan, dan alat permainan yang dibutuhkan.

18 **BAB 4 SISTEM PERATURAN**

Peraturan permainan Firedorr Games menetapkan aturan main, pemain, dan penalti untuk fair play.

24 **BAB 5 TEKNIK DASAR**

Teknik dasar Firedorr Games mencakup melempar, memukul, berlari, menangkap bola, serta menyusun balok menara dengan tepat.

46 **BAB 6 PERAN GURU ATAU FASILITATOR**
Guru mendukung, memfasilitasi, dan mengawasi jalannya permainan Firedorr Games untuk pembelajaran dan pengembangan peserta.

51 **BAB 7 MANFAAT PERMAINAN**
Firedorr Games memberikan manfaat fisik dan psikologis, serta nilai-nilai positif bagi peserta didik.

55 **BAB 8 PERATURAN PERWASITAN**
Dalam Firedorr Games, wasit memiliki peran penting dalam menegakkan aturan dan memastikan keadilan.

71 **DAFTAR PUSTAKA**

72 **PROFIL PENULIS**

PANDUAN BERMAIN FIREDORR GAMES

PENDAHULUAN

BAB 1

Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kesehatan generasi muda. Dalam bab ini, akan dijelaskan secara mendalam mengenai tantangan kompleks yang dihadapi dalam mempertahankan minat serta partisipasi siswa dalam kegiatan fisik, terutama di era modern yang dipenuhi dengan teknologi dan gaya hidup kurang aktif. Penjelasan awal akan membahas urgensi dan relevansi pendidikan jasmani dan olahraga dalam pembentukan karakter siswa, serta pentingnya menciptakan solusi inovatif untuk memotivasi generasi muda agar lebih aktif bergerak. Selain itu, pembahasan mengenai pengaruh teknologi dan gaya hidup modern terhadap minat siswa dalam aktivitas luar ruangan juga akan menjadi fokus dalam penjelasan ini. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai tantangan yang dihadapi dalam pendidikan jasmani dan olahraga di tingkat SD, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan fisik dan mempromosikan gaya hidup sehat

Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kesehatan generasi muda. Namun, dalam perkembangannya, terdapat tantangan kompleks dalam mempertahankan minat serta partisipasi siswa dalam kegiatan fisik, terutama dengan dominasi gaya hidup yang kurang aktif dan pengaruh teknologi yang mengalihkan minat anak-anak dari aktivitas luar ruangan.

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan pendekatan inovatif dan menyenangkan untuk membangkitkan semangat siswa dalam bergerak. Salah satu solusi yang menarik adalah melalui penggunaan permainan, yang tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan jasmani.

Firedorr Games hadir sebagai respons terhadap kebutuhan akan inovasi dalam pendidikan jasmani di tingkat SD. Dengan menggabungkan permainan dengan kebutuhan dan minat anak-anak masa kini, permainan ini dirancang untuk memicu semangat bergerak, mengembangkan keterampilan motorik, dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya gaya hidup aktif dan sehat.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk menjelajahi secara mendalam konsep, implementasi, serta manfaat dari permainan Firedorr Games dalam konteks pembelajaran PJOK di tingkat SD. Melalui pendekatan kajian pustaka, akan dibahas karakteristik pembelajaran PJOK di SD, peran guru dalam merancang pembelajaran yang efektif, serta manfaat permainan dalam olahraga bagi perkembangan anak

Selain itu, akan diuraikan juga hakikat permainan Firedorr Games, termasuk pengertian, manfaat, aspek psikologis yang terlibat, serta perlengkapan yang digunakan dalam permainan tersebut. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap berbagai aspek ini, diharapkan dapat tercipta sebuah landasan yang kokoh untuk pengembangan permainan Firedorr Games sebagai salah satu instrumen pendukung pembelajaran PJOK yang efektif di tingkat SD.

PANDUAN BERMAIN FIREDORR GAMES

PERMAINAN FIREDORR GAMES

BAB 2

Permainan Firedorr Games merupakan sebuah permainan yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran untuk mengembangkan anak secara holistik. Dalam bab ini, akan dijelaskan secara mendalam mengenai konsep, aturan, dan tujuan dari permainan ini. Penjelasan awal akan membahas latar belakang pengembangan permainan ini, tujuan dari penyusunan permainan, serta manfaat yang diharapkan dapat diperoleh oleh peserta. Selain itu, tema yang menarik, tantangan yang beragam, dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan juga akan menjadi fokus dalam penjelasan ini. Dengan pemahaman yang baik mengenai konsep dan tujuan permainan Firedorr Games, diharapkan peserta dapat merasakan manfaat positif dari berpartisipasi dalam permainan ini dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya gaya hidup sehat serta kerjasama tim.

Fire berasal dari bahasa Inggris yang artinya api dan Dorr berasal dari sumber suara yang terdengar saat bola dibanting ke lingkaran besi atau disebut dengan lingkaran dorr. Firedorr Games artinya suatu permainan di lapangan yang menggunakan balok kayu dadu bergambar 6 sisi, lingkaran dorr sebagai sasaran yang mengeluarkan bunyi keras “dorr”, 4 pos pemberhentian, bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu palet. Permainan Firedorr Games dilakukan secara beregu, yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 6 pemain, dan masing-masing regu mempunyai 4 pemain cadangan.

Regu ini terdiri dari regu pemukul yaitu regu yang mempunyai kesempatan untuk melakukan pukulan dan menyusun menara bergambar, regu yang satu disebut regu penjaga yaitu regu yang bertugas untuk menjaga pukulan-pukulan bola dari regu pemukul di lapangan permainan

dan bertugas menghentikan permainan dengan berlari cepat atau mengoper bola mendekat dilanjutkan membanting bola ke lingkaran dorr sehingga berbunyi “dorr” tanda permainan berhenti. Dalam permainan Firedorr terdapat 4 pos pemberhentian pemain dan tempat menyusun balok menara kayu bergambar 6 sisi untuk mencetak point. Firedorr Games mengandung makna yang dalam dan mencakup beberapa nilai dan konsep penting:

a. Kolaborasi Tim
Dengan adanya pemain yang memiliki peran berbeda dalam setiap tim, permainan ini menekankan pentingnya kolaborasi dan kerjasama antar anggota tim untuk mencapai tujuan bersama.

b. Strategi dan Taktik
Pemain perlu mengembangkan strategi dan taktik untuk mencetak poin seefisien mungkin. Ini menciptakan kesempatan bagi pemain untuk belajar merencanakan dan mengimplementasikan strategi mereka di tengah tekanan permainan.

c. Keterampilan Individu
Setiap pemain memiliki peran unik yang mengharuskan mereka mengasah keterampilan spesifik seperti keterampilan pukulan bola, operan, menyusun dan berlari. Ini mendorong pengembangan keterampilan individu dan meningkatkan keahlian masing-masing pemain.

d. Kedisiplinan dan Kontrol Emosional
Permainan ini menekankan pentingnya kedisiplinan dan kontrol emosional, terutama pada saat-saat krusial permainan. Pemain perlu menjaga ketenangan mereka dan tetap fokus untuk membuat keputusan yang baik dalam tekanan.

e. Kreativitas

Menyusun menara balok kayu dan menciptakan situasi yang menguntungkan membutuhkan kreativitas dari tim pemukul dan pengoper. Ini membuka peluang untuk pemain mengeksplorasi pendekatan-pendekatan inovatif dalam permainan.

f. Sportivitas dan Fair Play

Selain persaingan, Firedorr Games juga mendorong sportivitas dan fair play. Pemain diharapkan menghormati aturan dan lawan mereka, menciptakan suasana yang positif di lapangan.

g. Pemecahan Masalah

Permainan ini memicu pemecahan masalah karena pemain harus cepat beradaptasi terhadap perubahan situasi di lapangan dan mencari solusi untuk mengatasi tantangan yang muncul.

Makna dari Firedorr Games melibatkan pembelajaran, pertumbuhan pribadi, dan pengembangan keterampilan yang dapat diterapkan tidak hanya dalam konteks permainan, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat permainan Firedorr Games terhadap perkembangan jiwa anak yaitu anak menjadi lebih aktif yang dapat digunakan sebagai terapi serta mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Manfaat permainan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Dapat digunakan terapi

Anak-anak akan melepaskan emosinya ketika bermain seperti membanting bola di lingkaran dorr sehingga terdengar bunyi “dorr” dengan keras, tertawa, berteriak, memukul bola, menyusun balok menara dan bergerak sesuka hatinya. Kegiatan tersebut dapat memanfaatkan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan relaksasi atau suasana santai.

2) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

Banyak sekali kecerdasan yang dapat berkembang melalui permainan Firedorr Games seperti kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan natural, kecerdasan musikal, kecerdasan spiritual serta kecerdasan spasial. Selain itu anak juga berlatih untuk dapat bekerja sama, saling membantu dan mempertahankan diri untuk mencapai kemenangan. Melihat permainan dalam olahraga pada tingkat sekolah dasar masilah kurang, terutama permainan dilakukan secara kelompok. Firedorr Games adalah permainan baru bola kecil secara berkelompok yang paling mudah untuk dilakukan. Hanya perlu alat dan peraturan permainan yang sederhana mempermudah sehingga dapat dimainkan oleh banyak orang. Oleh karena itu dengan Kreatifitas dan inovasi dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi menciptakan permainan baru yaitu Firedorr games. Dalam permainan Firedorr games mendorong agar siswa lebih aktif bergerak sehingga meningkatkan kondisi fisik dan kondisi psikis. Oleh karena itu, pengembangan permainan Firedorr games harus diwujudkan karena akan mendukung berjalannya pembelajaran PJOK yang menyenangkan dan membuat siswa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi membuat mereka berminat dalam olahraga.

Permainan firedorr games bisa digunakan sebagai hiburan, selain itu juga dapat sebagai sarana berolahraga karena ketika memainkannya pemain dituntut untuk berlari ke 4 Pos dan pemain yang lainnya dituntut menyusun balok menara bergambar dengan benar. Tanpa adanya kerjasama antar anggota maka permainan firedorr games tidak dapat berjalan dengan baik.

1. **Tujuan Permainan**

- **Menciptakan Pengalaman Bermain yang Menarik:**

  Firedorr Games dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menghibur dan memikat bagi para peserta. Konsep permainan ini didesain sedemikian rupa agar menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka ingin berpartisipasi secara aktif.

- **Pengembangan Keterampilan Fisik dan Mental:**

  Selain menghibur, permainan ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan fisik seperti keseimbangan, koordinasi, dan kecepatan. Di samping itu, permainan ini juga dirancang untuk merangsang perkembangan keterampilan mental seperti strategi, kerjasama tim, dan kreativitas.

- **Peningkatan Kesadaran akan Gaya Hidup Sehat:**

  Firedorr Games juga dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya gaya hidup aktif dan sehat. Dengan berpartisipasi dalam permainan ini, diharapkan mereka akan menjadi lebih terbiasa dengan kegiatan fisik dan memahami manfaatnya bagi kesehatan.

2. Unsur-unsur Permainan

- **Tema dan Cerita**

  Firedorr Games memiliki tema dan cerita yang menarik, yang mengajak para peserta untuk terlibat dalam petualangan yang seru.

- **Tantangan Fisik**

  Permainan ini menawarkan berbagai tantangan fisik seperti memukul, membanting, melompat, berlari, dan melewati rintangan. Setiap tantangan dirancang untuk menguji keterampilan motorik dan kebugaran fisik peserta.

- **Puzzle dan Tebak-tebakan**

  Selain tantangan fisik, Firedorr Games juga menyajikan puzzle dan tebak-tebakan yang menantang. Peserta perlu menggunakan keterampilan logika dan pemecahan masalah untuk menyelesaikan tantangan ini.

- **Kolaborasi dan Kompetisi**

  Permainan ini mendorong kolaborasi dan kompetisi positif di antara peserta. Mereka dapat bekerja sama dalam tim untuk mengatasi rintangan atau bersaing secara sehat dalam mencapai tujuan tertentu.

3. Peran Peserta dan Tata Cara Bermain

- **Pemain**

  Setiap peserta memainkan peran penting dalam permainan ini. Mereka harus aktif berpartisipasi, menghadapi tantangan dengan semangat, dan bekerja sama dengan sesama peserta.

- **Tata Cara Bermain**

  Permainan ini memiliki aturan dan tata cara bermain yang jelas. Peserta perlu mematuhi aturan tersebut untuk memastikan kelancaran permainan dan keselamatan semua peserta.

4. Manfaat Permainan

- **Pengembangan Keterampilan Fisik**

  Firedorr Games membantu meningkatkan keterampilan fisik seperti kekuatan, kecepatan, dan keseimbangan.

- **Peningkatan Keterampilan Mental**

  Selain itu, permainan ini juga merangsang perkembangan keterampilan mental seperti strategi, kreativitas, dan kerjasama tim.

- **Pengalaman Belajar yang Menyenangkan**

  Melalui pengalaman bermain yang seru dan interaktif, peserta juga dapat belajar dengan lebih efektif tanpa merasa terbebani.

Firedorr Games merupakan permainan yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran untuk mengembangkan anak secara holistik. Dengan tema yang menarik, tantangan yang beragam, dan tujuan yang jelas, permainan ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk memotivasi anak-anak dalam beraktivitas fisik dan meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya gaya hidup sehat.

PANDUAN BERMAIN FIREDORR GAMES

SARANA DAN PRASARANA PERMAINAN FIREDORR GAMES

BAB 3

Sarana dan prasarana permainan Firedorr Games merupakan elemen penting yang perlu dipersiapkan dengan baik untuk memastikan kelancaran dan keselamatan selama bermain. Persiapan lapangan menjadi kunci utama dalam menyelenggarakan permainan ini. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah penyusunan pos-pos atau ruang yang diperlukan dalam permainan. Pos-pos tersebut mencakup pos untuk pemukul dan jatuhnya tongkat, pos untuk menyusun menara, pos untuk menghentikan permainan, serta pos untuk berlari. Pastikan pos-pos tersebut diletakkan dengan jarak yang sesuai agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan aman bagi semua peserta. Dengan persiapan lapangan yang baik, diharapkan permainan Firedorr Games dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermanfaat bagi para peserta.

A. Persiapan Lapangan

Selain itu, permainan ini juga merangsang perkembangan keterampilan mental seperti strategi, kreativitas, dan kerjasama tim.

1. **Menyusun pos-pos/ ruang**

   Tentukan pos-pos yang diperlukan dalam permainan, seperti pos untuk pemukul dan jatuhnya tongkat, pos untuk menyusun menara, pos untuk menghentikan permainan, pos untuk berlari. Pastikan pos-pos tersebut diletakkan dengan jarak yang sesuai agar permainan dapat berjalan lancar. Gunakan tanda atau penanda yang jelas untuk menandai setiap pos agar pemain dapat dengan mudah mengidentifikasinya.

Lapangan

Bentuk Lapangan Panjang :

1) Ukuran Panjang : 30 meter

2) Ukuran lebar : 15 meter

3) Lebar garis : 6 cm

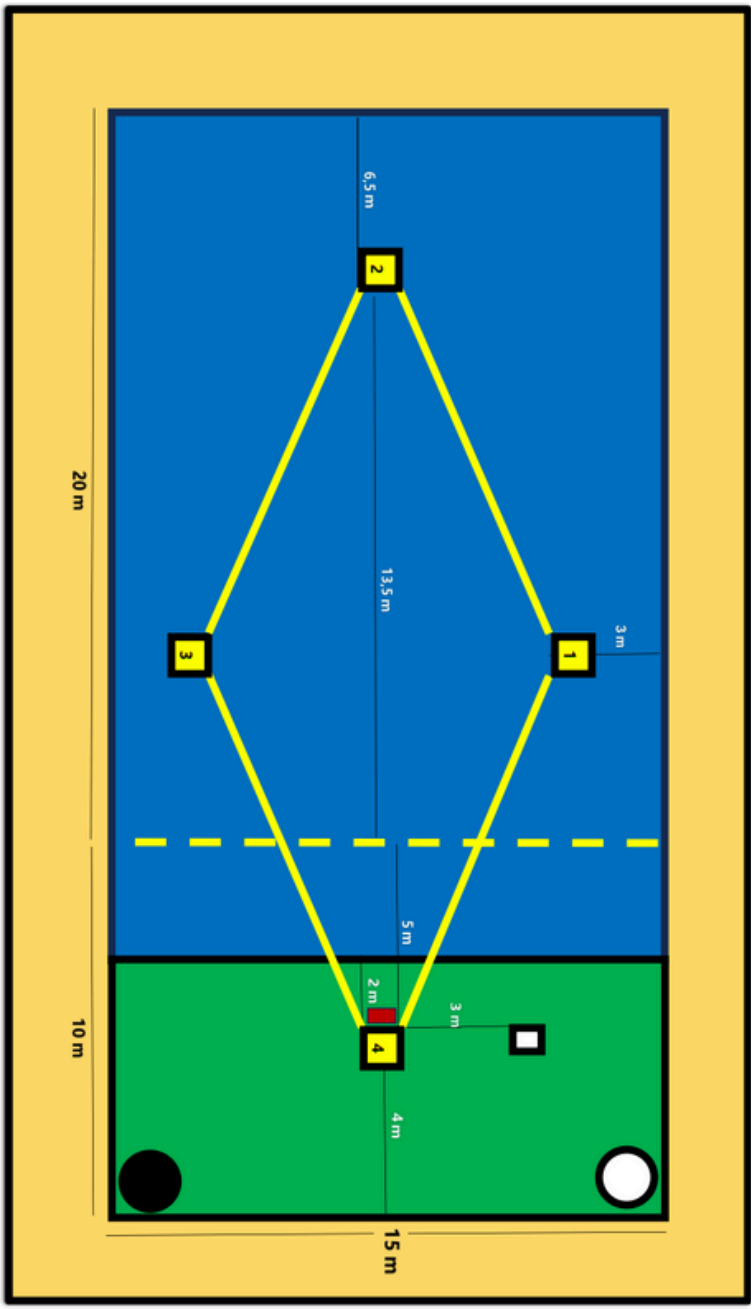
4) Daerah lapangan :

- Jarak setiap pos : 10 meter
- Jarak pengoper : 3 meter
- Garis persegi yang berada di daerah pemukul adalah garis bagi team pemukul yang bertugas untuk memberikan operan bola.
- Batas awal permainan : 10 meter
- Garis batas berdiri awal tim penjaga ditandai dengan garis putus-putus.
- Daerah didalam lingkaran berwana putih dengan alas 50 cm dinamakan menara balok dengan jarak 5 meter dari batas awal pengoper bola. di letakkan di pojok kanan
- Lingkaran dorr dengan diameter 40 cm. Berada pada pojok kiri dengan jarak 10 meter dari batas awal pemain.

5. Permukaan Lapangan

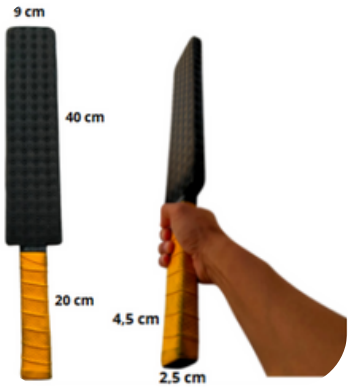
Permukaan lapangan harus dalam kondisi rata dan bebas dari lubang. Hal ini sangat penting untuk menjaga keselamatan para pemain. Lapangan yang rata dan bebas dari hambatan meminimalkan risiko cedera dan memastikan permainan berlangsung dengan baik.

Lapangan Firedorr Games :



Alat yang dibutuhkan sebagai berikut:

1) Pemukul Firedorr Games





Pemukul untuk Firedorr Games harus terbuat dari kayu dan dilapisi karet. Panjang keseluruhan pemukul adalah 60 cm, dengan pegangan sepanjang 20 cm. Ukuran genggaman adalah panjang 4,5 cm, lebar 2,5 cm, dan diameter 3 cm agar nyaman dipegang oleh pemain. Bagian tempat perkenaan bola berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 40 cm, lebar 9 cm, dan ketebalan 2,5 cm. Pastikan pemukul diperiksa untuk memastikan tidak ada bagian yang tajam yang dapat membahayakan pemain. Pemukul memiliki bobot 675 gram memberikan pukulan yang cukup kuat untuk memukul bola sejauh yang diinginkan.

2) Alas untuk Jatuhnya Tongkat Pemukul dalam Firedorr Games



Alas untuk jatuhnya tongkat pemukul terbuat dari bahan PVC dengan panjang 60 cm dan lebar 40 cm. Penggunaan bahan PVC dipilih karena sifatnya yang tahan lama dan mampu menyerap benturan, sehingga pemukul tidak cepat rusak saat dijatuhkan. Selain itu, alas ini memastikan bahwa pemain tidak membanting pemukul sembarangan, yang berkontribusi pada keselamatan dan keamanan selama permainan. Dengan alas PVC ini, risiko cedera dan kerusakan alat dapat diminimalisir, menjaga permainan tetap aman dan menyenangkan.

3) Bola



Bola yang digunakan dalam permainan Firedorr Games dengan warna yang cerah size 1,5, diameter 11,5 - 11,7 cm, keliling 36 - 37 cm dan berat 115 - 120 gr Jika dijatuhkan dari ketinggian 1 meter, memiliki pantulan 55 - 60 cm. Spesifikasi ini penting untuk memastikan konsistensi dalam permainan. Selain itu, bola harus berwarna cerah agar mudah terlihat oleh pemain di lapangan.

4) Balok Menara dari Kayu dan Alas untuk balok menara



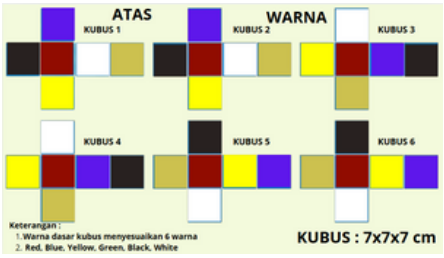
Balok kayu harus dipotong dengan presisi untuk memastikan ukurannya seragam dan diberi gambar di setiap sisinya. Balok ini harus cukup kuat untuk menopang berat balok lain di atasnya tanpa roboh. Ukurannya adalah 7 x 7 cm dan Alas diameter : 50 cm

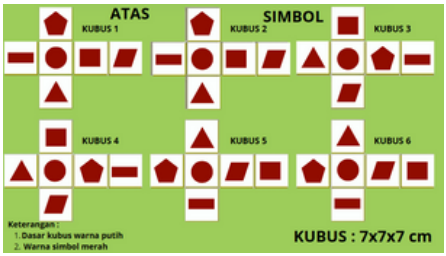












5) Lingkaran Dorr



Lingkaran ini harus memiliki dari bahan plat baja ketebalan 1,2 mm yang mencukupi untuk memberikan stabilitas saat digunakan sebagai sumber suara atau hambatan dalam permainan. Pastikan ujung-ujungnya dibulatkan dan tidak tajam. Dengan diameter 40 cm dan tinggi 3 cm, serta terdapat gotri di dalamnya, sehingga suaranya keras dan memberikan ciri khas dalam permainan Firedorr Games.

6) Pos 1 - 4 dan Pos pengoper bola



Pos memiliki ukuran 1 meter persegi dan dapat ditandai dengan garis. Pastikan memiliki permukaan yang tidak licin untuk mencegah tergelincir saat digunakan. Menandai pos dengan garis lapangan memastikan area tersebut jelas terlihat dan aman untuk digunakan selama permainan. Garis tersebut memiliki lebar 6 cm dan menggunakan warna cerah seperti orange, kuning, atau putih, yang disesuaikan dengan warna lapangan.Dan pos pengoper dengan panjang 60 cm dan lebar 40 cm

7) Tas untuk Membawa Alat Permainan Firedorr Games



Gambar alat permainan Firedorr Games

Tas Firedorr adalah tas yang dirancang khusus untuk membawa alat permainan Firedorr Games. Tas ini terbuat dari bahan polyester yang kokoh dan tahan lama, sehingga mampu melindungi alat permainan dengan baik. Spesifikasinya adalah sebagai berikut:
Ukuran: Panjang 60 cm, Tinggi 40 cm, Lebar 35 cm.
Bahan: Polyester

2. Perlengkapan pemain

Dalam Standar Peraturan Permainan Firedorr Games, terdapat beberapa ketentuan yang harus diikuti oleh para pemain. Berikut adalah penjelasan yang lebih rinci:

a. Kaos Tim

Setiap tim harus menggunakan kaos dengan nomor 1 - 6 yang berbeda. Nomor ini membantu mengidentifikasi pemain secara unik dan memudahkan penghitungan skor. Selain nomor yang berbeda, kaos tim harus serasi atau sama dalam satu tim. Ini membantu menciptakan kesan kesatuan dan profesionalisme.

b. Pakaian dan Perlengkapan

Para pemain harus bersepatu dan menggunakan kaos kaki. Ini penting untuk melindungi kaki dan memberikan kenyamanan saat bermain.

c. Peraturan pemain

Pemain tidak diperbolehkan menggunakan perhiasan atau aksesoris lainnya selama pertandingan. Hal ini untuk menghindari potensi cedera dan memastikan fokus pada permainan. Peralatan yang dapat membahayakan pemain atau pemain lain juga harus dihindari. Keselamatan selalu menjadi prioritas utama.

PANDUAN BERMAIN FIREDORR GAMES

SISTEM PERATURAN DAN PERMAINAN FIREDORR GAMES

BAB 4

Sistem peraturan permainan Firedorr Games merupakan landasan yang penting untuk menjaga fair play, keselamatan, dan kelancaran permainan. Peraturan-peraturan yang diterapkan dalam permainan ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap pemain, pelatih, wasit, dan pihak terkait dapat berpartisipasi dengan adil dan aman. Dalam bab ini, akan dijelaskan secara detail mengenai berbagai aspek peraturan permainan, termasuk lama permainan, jumlah pemain dalam setiap regu, serta aturan-aturan khusus yang harus dipatuhi selama bermain Firedorr Games. Dengan pemahaman yang baik terhadap sistem peraturan permainan, diharapkan semua peserta dapat menikmati permainan dengan baik dan merasa terlindungi selama berlangsungnya pertandingan.

A. Peraturan permainan Firedorr Games yang diterapkan antara lain:

1. Lama Permainan

- Dalam permainan Firedorr games terdiri dari 2 regu, setiap regu masing-masing berjumlah 6 pemain inti dan 4 pemain cadangan.
- Terdiri dari 2 putaran. Pergantian putaran ditentukan oleh regu pemukul yang sudah melakukan 6 kali pukulan dan menyusun balok menara.

2. Regu pemukul

- Terdiri dari pemain yang memiliki peran sebagai pemukul bola dan pengoper bola secara bergantian.
- Tugas pemukul yang berhasil memukul bola melewati batas awal permainan dan pantulan pertama jatuhnya bola berada didalam lapangan (IN) dilanjutkan berlari melewati 4 pos akan mendapatkan point (Lari cepat melewati 4 pos tanpa berhenti mendapatkan point 2, lari melewati 4 pos dengan berhenti di setiap pos mendapatkan point 1) sebelum bunyi dorr.

- Tugas pengoper memberikan operan ke pemukul bola dan mendapatkan point dengan cara menyusun 6 tumpukan balok kayu menjadi menara dengan benar sesuai gambar dilanjutkan kembali ke titik awal sebelum bunyi dorr mendapatkan point besar 1

- Setiap 1 buah balok menara yang dapat disusun dengan benar dilanjutkan pengoper kembali ke titik awal sebelum bunyi dorr mendapatkan point kecil 1 / menara hancur sebelum memperoleh point besar (no point)

3. Regu Penjaga

- Bertugas untuk menghentikan permainan dengan cara membanting bola ke lingkaran dorr berbunyi "dorr.

- Harus bekerja sama untuk mencegah team lawan mencetak point.

4. Cara Bermain

- Regu pemukul bola yang berhasil memukul bola melewati batas awal permainan dan pantulan pertama bola jatuh berada di dalam lapangan (IN) dapat melanjutkan berlari.

- Pemukul lari melewati 4 pos dengan cepat tanpa berhenti akan mendapatkan 2 point sebelum terdengar bunyi dorr .

- Pemukul lari di setiap pos dengan berhenti di setiap pos jika berhasil di pos 4 akan mendapatkan 1 point sebelum terdengar bunyi dorr.

- Pengoper menyusun 6 menara dengan cepat dan benar lalu berlari ke titik awal sebelum terdengar bunyi dorr mendapatkan point besar 1 .

- Point kecil : Setiap 1 buah balok menara yang dapat disusun dengan benar dilanjutkan pengoper kembali ke titik awal sebelum bunyi dorr mendapatkan point kecil 1 / menara hancur sebelum memperoleh point besar (no point)

- Regu penjaga menghentikan permainan dengan cara berlari atau melakukan operan mendekat menuju lingkaran sasaran dengan cepat membanting bola ke lingkaran dorr berbunyi "dorr" tanda permainan berhenti.

5. Kesalahan dalam Permaianan Firedorr Games

Ada beberapa kesalahan dalam permainan Firedorr games adalah:

- Tongkat pemukul diletakkan keluar batas pemukul dinyatakan pelari/pemukul out.

- Saat lari kaki tidak menginjak atau melewati setiap pos 1-4 dinyatakan no point dan pelari/pemukul dinyatakan out.

- Menara tidak disusun dengan benar no point.

- Pemukul bola melakukan kesalahan sebanyak 2 kali dinyatakan out (tidak dapat memukul bola dengan tepat/ bola out) / saat pukulan awal kaki diluar batas pemain)

Berikut adalah rangkuman peraturan permainan Firedorr Games :

1. Persiapan Permainan:

- Setiap tim terdiri dari 6 pemain, dengan 4 pemain cadangan.
- Setiap tim harus menggunakan kaos tim dengan pilihan nomor 1 - 10 yang berbeda, seragam, dan sepatu yang serasi.
- Pemain tidak diperbolehkan menggunakan perhiasan atau aksesoris lain yang dapat membahayakan diri sendiri atau pemain lain.

2**. Perlengkapan Permainan:**

- (3 set) 6 Balok kayu dadu bergambar 6 sisi.
- 1 Lingkaran besi sebagai lingkaran dorr yang mengeluarkan bunyi "dorr".
- 4 Alas karet/ garis 1 m persegi.
- 1 Bola kecil.
- 1 Pemukul.

3. Tujuan Permainan

- Menciptakan permainan yang menarik, menyenangkan, dan bermanfaat dalam meningkatkan unsur fisik dan psikis
- Membentuk badan sehat dan terampil dalam melakukan lari cepat.
- Mengajarkan kesabaran dan keterampilan melalui menyusun balok menara dengan benar.

4. Aturan Permainan:

- Permainan dimainkan secara beregu, dengan dua tim yang saling berkompetisi.
- Tim penjaga berusaha untuk menghentikan permainan dengan cara melempar bola ke lingkaran dorr sasaran sebagai tanda permainan berhenti, agar tim pemukul tidak bisa mencetak poin
- Pemain harus bergerak cepat, mengevaluasi situasi, mengambil keputusan dengan cepat, dan mencari solusi efektif untuk mengatasi masalah yang muncul.
- Kerja sama, disiplin, dan patuh pada aturan sangat penting dalam permainan ini.
- Wasit memimpin pertandingan dan menegakkan aturan permainan.

PANDUAN BERMAIN FIREDORR GAMES

TEKNIK DASAR PERMAINAN FIREDORR GAMES

BAB 5

Penguasaan teknik dasar dalam permainan Firedorr Games merupakan kunci keberhasilan dalam bermain dengan baik dan efektif. Dalam bab ini, akan dibahas berbagai teknik yang diperlukan untuk dapat memainkan permainan ini dengan lancar. Salah satu teknik yang akan dijelaskan adalah teknik melempar bola, yang sangat penting untuk pemain pemukul maupun penjaga. Melempar bola dengan baik akan memungkinkan pemain untuk mengoper bola dengan akurat kepada rekan satu tim atau menghentikan serangan lawan dengan efektif. Teknik-teknik lainnya seperti teknik menjaga keseimbangan, teknik berlari, dan teknik menyusun menara juga akan dibahas secara mendetail. Dengan pemahaman yang baik terhadap teknik dasar ini, diharapkan para pemain dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam bermain Firedorr Games dan meraih hasil yang memuaskan selama pertandingan.

Agar dapat memainkan permainan Firedorr Games dengan baik, perlu memahami teknik-teknik yang bisa digunakan. Mempelajari sesuatu secara teori dan praktek dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman tentangnya. Apa saja teknik yang dibutuhkan?

Ada beberapa macam dalam melempar bola, yaitu:

a. Melempar bola melambung



Teknik melempar bola melambung ditujukan untuk memberikan bola kepada rekan satu tim yang jaraknya jauh. Lemparan melambung ini digunakan oleh penjaga agar bola dapat melesat jauh ke arah yang dituju.

Cara melakukan lemparan bola melambung:

1. Fokuskan pandangan ke arah di mana bola akan dilemparkan.
2. Posisikan tubuh menyamping.
3. Atur posisi kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang. Lebarkan kaki secukupnya untuk menjaga keseimbangan.
4. Pegang bola dengan tangan kanan secara kokoh.
5. Lemparkan bola ke arah depan dan ke atas. Pastikan lemparan tersebut lebih tinggi dari kepala dan dapat melambung tinggi.
6. Latih kekuatan otot bahu dan lengan agar lemparan dapat menjangkau jarak yang lebih jauh.
7. Latih secara rutin agar dapat melakukan lemparan dengan akurasi yang baik.

b. Membanting bola



Lemparan membanting ini digunakan untuk menghentikan permainan. Oleh karena itu, lemparan ini perlu dipelajari dengan baik agar dapat menghasilkan lemparan yang matang. Sehingga bola tepat mengenai sasaran lingkaran dorr berbunyi dorr.

Cara melakukan lemparan membanting adalah sebagai berikut:

1. Mulailah dengan sikap awal berdiri tegak sedikit condong ke depan, dengan satu kaki berada di depan.
2. Pegang bola dengan salah satu tangan di atas kepala atau kedua tangan memegang bola.
3. Lanjutkan dengan membanting bola dengan kuat ke arah sasaran, diikuti dengan gerakan lanjutan.
4. Selesaikan dengan sikap akhir di mana kedua tangan atau salah satu tangan lurus mengikuti arah bola.
5. Latihlah secara rutin agar dapat menembak dengan kekuatan yang pas dan akurat pada sasaran.

c. Melempar bola dari bawah ke atas



Teknik melempar bola Firedorr Games yang satu ini diayunkan dengan lengan dari bawah secara lemas, jalannya bola teratur, jadi jangan sampai bola tersebut beputar pada saat dilempar. Lambungan dan tinggi bola ketika sampai di tempat pemukul harus benar-benar tepat sesuai dengan permintaan si pemukul.

Cara melakukan lemparan bola dari bawah ke atas :

1. Mulailah dengan posisi kaki yang sejajar dan sedikit terbuka agar tetap stabil.
2. Letakkan tangan utama di bawah bola dan tangan lainnya di sampingnya untuk menopang.
3. Tekuk sedikit siku tangan utama Anda untuk fleksibilitas.
4. Lepaskan bola secara perlahan dari tangan yang menopang, pastikan bola tetap stabil.
5. Ayunkan lengan dengan lembut dari bawah, gunakan pergelangan tangan dan lengan untuk melempar bola.
6. Pastikan gerakan lemparan berjalan lancar tanpa membuat bola berputar terlalu banyak.
7. Kontrol kecepatan dan arah lemparan dengan hati-hati menuju pemukul.
8. Pastikan tinggi dan arah bola sesuai dengan yang diinginkan oleh pemukul.
9. Latihanlah secara teratur untuk meningkatkan keakuratan teknik ini.

d. Melempar Bola Lurus atau Datar



Dalam permainan Firedorr Games, lemparan mendatar dilakukan saat melakukan operan kepada kawan. Teknik dalam melakukan lemparan mendatar hampir sama dengan lemparan melambung. Yang membedakan adalah pada waktu melempar bola berada didepan sedangkan pada lemparan melambung arah lemparan ke depan atas. Dibanding dengan lemparan melambung, lemparan datar jalannya bola lebih cepat tetapi arah bola kesasaran lebih sulit.

2. Teknik Memukul Bola

Memukul bola merupakan teknik penting dalam permainan Firedorr Games. Seorang pemukul menjadi kunci keberhasilan timnya untuk "pulang" ke posisi akhir di pos 4 dan pengoper dapat menyusun Menara. Jika bola yang dipukul melesat jauh dan tidak dapat ditangkap oleh regu penjaga, maka pemukul dan rekan setimnya yang masih berada di posisi tersebut dapat melarikan diri untuk pindah ke pos berikutnya.

Berikut adalah langkah-langkah yang sederhana untuk memukul bola dalam permainan Firedorr Games:

a.Badan condong ke arah pengoper atau pelempar bola untuk mendapatkan posisi yang tepat.

b.Buka kaki selebar bahu untuk menjaga keseimbangan.

c.Pegang tongkat dengan tangan kanan dan tarik tongkat secara memutar sampai berada di belakang bahu.

d.Beri tanda kepada pengoper bola menggunakan tangan kiri untuk berkomunikasi.

e.Lemaskan tangan namun siapkan tenaga yang kuat dengan memusatkan perhatian pada bola.

f.Fokus pada bola yang akan datang dan persiapkan diri untuk melakukan pukulan.

g.Lakukan pukulan saat bola datang dengan menggunakan salah satu dari 3 macam pukulan yang tersedia.

Macam-macam pukulan dalam Firedorr Games termasuk:

a. Pukulan memperlambat
b. Pukulan mendatar
c. Pukulan merendah

a. Teknik Memukul Memperlambat



Teknik pukulan ini digunakan untuk memperlambat permainan dengan tujuan membuat bola berada di udara lebih lama. Dengan demikian, pemain memiliki waktu untuk bergerak dari satu pos ke pos berikutnya, sementara pengoper dapat menyelesaikan tugasnya, seperti menyusun balok menara. Namun, teknik ini juga memberikan kesempatan bagi regu penjaga untuk menangkap bola.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan teknik pukulan ini:

1) Posisi dan Arah

Berdiri dengan posisi menghadap ke depan. Posisikan tubuh sedemikian rupa sehingga bahu kanan berada di belakang. Arahkan pukulan secara diagonal dari belakang bahu kanan ke depan dan ke kiri atas.

2) Relaksasi Tangan

Pastikan tangan Anda dalam keadaan relaks saat memukul bola. Jika tangan kaku, akan sulit mengendalikan pukulan. Dengan tangan yang relaks, Anda dapat lebih mudah mengenai bola dengan akurat.

3) Prediksi oleh Regu Penjaga

Perlu diingat bahwa pukulan ini cenderung lebih mudah ditangkap oleh regu penjaga. Hal ini karena arah bola dapat diprediksi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, gunakan teknik ini dengan bijaksana dan sesuai situasi permainan.

b. Teknik Memukul Mendatar l



Teknik memukul mendatar bertujuan agar bola dipukul dengan kencang secara lurus sejajar dengan bahu, sehingga membuat regu penjaga kesulitan menangkapnya. Bola yang bergerak cepat sangat sulit ditangkap oleh regu penjaga karena respons mereka biasanya lebih lambat dibandingkan dengan kecepatan bola. Teknik ini memberi kesempatan bagi pemukul untuk melarikan diri.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan teknik memukul mendatar:

1) Posisi dan Arah

Berdiri dengan posisi menghadap ke depan. Pastikan bahu Anda berada di belakang. Arahkan pukulan secara diagonal dari belakang bahu ke kanan dan ke depan, sehingga lintasan pukulan sejajar dengan bahu Anda.

2) Keuntungan

Teknik ini membuat bola bergerak cepat dan sulit diprediksi oleh regu penjaga. Dengan respons yang lebih lambat, mereka kesulitan menangkap bola, memberi kesempatan bagi pemukul untuk melarikan diri.

c. Teknik Memukul Merendah



Teknik memukul merendah dilakukan dengan cara memantulkan bola ke tanah. Setelah memantul, arah bola cenderung sulit ditebak karena bisa berubah secara tiba-tiba. Tujuannya adalah agar bola dipukul dengan kencang.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan teknik ini:

1) Posisi dan Arah

Berdiri dengan posisi menghadap ke depan. Pastikan bahu Anda berada di belakang. Arahkan pukulan dari bahu kanan belakang ke arah kiri depan bawah. Lintasan pukulan akan menyilang dan melengkung dari atas ke bawah.

2) Keuntungan

Teknik ini memungkinkan pemain untuk memantulkan bola dengan cepat dan sulit diprediksi oleh regu penjaga. Setelah memantul, bola akan bergerak ke lantai atau tanah, memberi kesempatan bagi pemain untuk mengatur strategi selanjutnya.

3. Teknik Menangkap Bola

Teknik menangkap bola adalah keterampilan penting bagi regu penjaga. Mereka harus dapat menangkap bola dengan cepat agar bisa mengoperkannya kepada rekan satu tim untuk melakukan tembakan atau melemparkan bola ke lempeng sasaran. Menangkap bola memerlukan konsentrasi, kemampuan membaca arah bola, dan kecepatan tangkapan tangan.

Ada beberapa cara untuk melakukan teknik menangkap bola:

a. Teknik Menangkap Bola Melambung



Menangkap bola melambung digunakan untuk menangkap bola yang datang dari atas, seperti hasil pukulan atau lemparan melambung dari rekan satu tim. Cara melakukannya adalah dengan menggunakan kedua tangan untuk menangkap bola yang datang dari arah depan atas.

Berikut adalah langkah-langkah sederhana untuk menangkap bola melambung:

1) Fokuskan pandangan Anda pada bola yang melambung di udara.

2) Angkat kedua tangan ke atas, sejajar dengan arah datangnya bola.

3) Buka kedua telapak tangan Anda untuk menangkap bola.

4) Perkirakan dengan baik posisi dan kecepatan bola.

5) Gerakkan tangan Anda dengan lembut ke arah bola untuk menangkapnya.

6) Pastikan untuk menutup telapak tangan saat bola menyentuhnya untuk menahan bola.

7) Setelah menangkap bola, pastikan untuk mengontrolnya agar tidak jatuh.

b. Teknik Menangkap Bola Mendatar



Teknik ini digunakan untuk menangkap bola yang datang dari arah depan dengan lesatan yang tinggi, seperti hasil pukulan atau lemparan mendatar.

Langkah-langkahnya:

1. Fokuskan pandangan Anda pada bola yang mendekati dengan lesatan yang tinggi.
2. Letakkan kedua tangan di depan dada dengan telapak tangan menghadap ke atas.
3. Perkirakan dengan baik posisi dan kecepatan bola.
4. Biarkan bola jatuh ke arah tangan Anda yang telah disiapkan di depan dada.
5. Pastikan untuk menutup telapak tangan saat bola menyentuhnya untuk menahan bola.
6. Setelah menangkap bola, pastikan untuk mengontrolnya agar tidak jatuh.

c. Teknik Menangkap Bola Menyusur Tanah / Menggelinding



Teknik ini digunakan untuk menangkap bola yang menggelinding atau menyusur tanah, biasanya digunakan untuk menangkap operan dari sesama regu penjaga dan bola datang dari hasil pukulan menggelinding.

Langkah-langkahnya:

1. Perhatikan bola yang menggelinding atau menyusur tanah dengan cermat.
2. Turunkan tubuh Anda ke posisi yang lebih rendah dengan membungkuk sedikit ke depan.
3. Letakkan kedua tangan di depan tubuh Anda, siap untuk menangkap bola.
4. Perkirakan dengan baik arah dan kecepatan bola yang akan datang.
5. Biarkan bola menggelinding ke arah tangan Anda yang telah disiapkan di depan tubuh.
6. Pastikan untuk menutup telapak tangan saat bola menyentuhnya untuk menahan bola.

4. Teknik menyusun balok menara



Menyusun balok menara merupakan aktivitas yang bertujuan untuk membentuk menara yang tinggi sesuai dengan gambar yang diberikan. Hal ini juga bertujuan untuk memperoleh poin dalam permainan.

Langkah-langkahnya:

a. Fokuskan pandangan Anda ke arah balok-balok yang akan disusun.
b. Jongkoklah untuk mendapatkan posisi yang nyaman dan stabil.
c. Pegang balok dengan tangan kanan atau kiri, pastikan pegangan Anda kuat dan mantap.
d. Susun balok-balok secara berurutan ke atas sesuai dengan gambar yang diberikan. Pastikan penempatan balok sesuai dengan susunan yang benar.
e. Latih kekuatan otot kaki Anda agar dapat melakukan jongkok dengan mudah dan stabil.
f. Latihan secara rutin agar Anda dapat menyusun balok menara dengan cepat dan tepat.

5. Berlari dengan membawa bola



Berlari sambil membawa bola adalah keterampilan penting dalam permainan, dimana Anda harus dapat mengontrol bola sambil bergerak menuju tujuan.

Langkah-langkahnya:

a. Pegang bola dengan erat menggunakan salah satu tangan anda.

b. Pastikan bola tidak terlepas saat berlari

c. Mulailah berlari dengan langkah-langkah yang mantap dan stabil, sambil mempertahankan kontrol atas bola.

d. Fokuskan pandangan Anda ke depan untuk menghindari rintangan dan memperkirakan rute pergerakan Anda.

e. Perhatikan postur tubuh Anda, pastikan Anda menjaga keseimbangan sambil membawa bola.

f. Latihanlah secara rutin untuk meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam berlari sambil membawa bola.

PANDUAN BERMAIN FIREDORR GAMES

PERAN GURU DAN FASILITATOR

BAB 6

Peran seorang guru atau fasilitator dalam memimpin permainan Firedorr Games sangatlah penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan peserta. Dalam bab ini, akan dibahas secara mendalam mengenai peran guru atau fasilitator dalam mengarahkan dan memfasilitasi permainan ini. Penjelasan awal akan membahas pentingnya komunikasi yang jelas mengenai tujuan permainan, aturan main, dan peran masing-masing pemain. Selain itu, pembentukan tim yang seimbang, interaksi antar peserta, monitoring jalannya permainan, serta bimbingan teknis juga akan menjadi fokus dalam penjelasan ini. Dengan pemahaman yang baik mengenai peran guru atau fasilitator, diharapkan permainan Firedorr Games dapat menjadi sarana yang efektif untuk pembelajaran, kerjasama, dan pengembangan keterampilan sosial peserta.

Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai peran guru atau fasilitator dalam memimpin permainan Firedorr Games:

A. Penjelasan Awal

1. Tujuan

Guru atau fasilitator harus menjelaskan secara jelas kepada peserta tujuan permainan, baik dari segi pembelajaran maupun kesenangan, agar mereka memahami pentingnya partisipasi.

2. Aturan Main

Sampaikan aturan permainan secara singkat namun komprehensif agar semua peserta memahaminya dengan baik sebelum memulai permainan.

3. Peran Masing-masing Pemain

Tunjukkan kepada peserta peran individu mereka dalam permainan dan bagaimana kontribusi mereka dapat memengaruhi kesuksesan tim secara keseluruhan.

B. Fasilitasi Tim:

1. Pembentukan Tim

Bantu dalam pembentukan tim yang seimbang, mempertimbangkan kemampuan dan kekuatan masing-masing peserta untuk menciptakan lingkungan kompetitif namun adil.

2. Interaksi dan Kolaborasi

Dorong peserta untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam tim mereka, memperkuat kerjasama dan pemahaman antar anggota tim.

3. Monitoring dan Pengawasan

a. Memantau Permainan

Awasi jalannya permainan secara cermat, pastikan semua aturan diikuti dan permainan berlangsung secara adil tanpa ada kecurangan.

b. Intervensi Terhadap Pelanggaran

Jika terjadi pelanggaran aturan atau konflik, segera intervensi dengan tegas namun bijaksana untuk menjaga suasana permainan yang kondusif dan menghindari eskalasi konflik.

4. Bimbingan Teknis

a. Bimbingan Permainan

Berikan bimbingan teknis kepada peserta dalam hal teknik permainan, strategi yang efektif, dan keterampilan yang diperlukan untuk meningkatkan performa mereka.

b. Umpan Balik Individu

Berikan umpan balik secara individu kepada peserta untuk membantu mereka memperbaiki kinerja dan memperkuat strategi mereka dalam permainan.

5. Komunikasi Efektif

a. Mendorong Komunikasi

Dorong komunikasi yang efektif antara anggota tim untuk merencanakan strategi, berbagi informasi, dan memberikan dukungan satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

b. Memberikan Contoh

Jadilah teladan dalam komunikasi yang baik dan jelas, agar peserta dapat meniru dan mempraktikkan komunikasi yang efektif dalam interaksi tim.

6. Pujian dan Umpan Balik

a. Pujian atas Prestasi

Berikan pujian atas prestasi peserta untuk meningkatkan motivasi dan semangat bermain, serta memperkuat rasa percaya diri mereka.

b. Feedback Konstruktif

Berikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu peserta meningkatkan kinerja mereka, dan dengarkan dengan baik masukan dari mereka agar mereka merasa didengar dan dihargai.

7. Penyelesaian Konflik

a. Intervensi Konflik

Segera intervensi dan bantu menyelesaikan konflik dengan bijak untuk menjaga suasana permainan yang positif dan menghindari gangguan.

a. Mendorong Resolusi Damai

Dorong peserta untuk menyelesaikan konflik secara damai dan saling menghormati satu sama lain, sehingga permainan dapat berlangsung dengan lancar tanpa adanya ketegangan.

Dengan memahami peran guru atau fasilitator seperti yang dijelaskan, diharapkan peserta dapat lebih memahami dan menikmati permainan Firedorr Games dengan baik.

SCAN DISINI

VIDEO PEMBELAJARAN

PANDUAN BERMAIN FIREDORR GAMES

MANFAAT PERMAINAN FIREDORR GAMES

BAB 7

Permainan Firedorr Games tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta untuk bergerak dan beraktivitas fisik, tetapi juga memberikan berbagai manfaat positif baik secara fisik maupun psikologis. Dalam bab ini, akan dijelaskan secara mendalam mengenai manfaat dari bermain Firedorr Games. Penjelasan awal akan membahas manfaat secara fisik seperti peningkatan keterampilan motorik kasar, penguatan otot-otot besar, dan peningkatan kebugaran tubuh. Selain itu, manfaat psikologis seperti pengembangan keterampilan mental, pengalaman belajar yang menyenangkan, dan peningkatan motivasi juga akan menjadi fokus dalam penjelasan ini. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai manfaat permainan ini, diharapkan peserta dapat merasakan dampak positifnya dalam pengembangan fisik dan mental mereka serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya gaya hidup sehat.

Berikut adalah penjelasan tentang manfaat dan dampak positif dari permainan Firedorr Games:

A. Manfaat Secara Fisik dan Psikologis

1. Fisik

a. Meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus

Peserta akan mengasah motorik kasar melalui gerakan aktif seperti berlari, melompat, dan menghindari rintangan, yang meningkatkan koordinasi otot-otot besar. Di samping itu, akan dilatih pula motorik halus, yaitu kemampuan melakukan gerakan terkontrol dan presisi menggunakan otot-otot kecil tangan dan jari dengan koordinasi mata-tangan, yang penting untuk kemandirian dalam aktivitas sehari-hari.

b. Memperkuat otot-otot besar

Aktivitas fisik dalam permainan ini membantu memperkuat otot-otot besar tubuh, seperti otot kaki dan lengan.

c. Menyediakan latihan fisik yang menyenangkan
Permainan ini memberikan latihan fisik yang menyenangkan, memicu endorfin dan mendukung perkembangan fisik peserta.

2. Psikologis
a. Pengembangan kesabaran dan keterampilan
Melalui aktivitas seperti menyusun balok menara dengan benar, peserta diajarkan untuk mempraktikkan kesabaran dan ketelitian.

b. Stimulasi emosi positif
Permainan ini merangsang emosi positif seperti kegembiraan, kepuasan, dan rasa percaya diri setelah mencapai tujuan tertentu dalam permainan.

c. Melepaskan emosi negatif
Aktivitas fisik yang menyenangkan dalam permainan ini dapat menjadi sarana bagi peserta untuk melepaskan emosi dan energi negatif dengan cara yang sehat.

A. Nilai-Nilai yang ditanamkan
1. Kerjasama
Permainan ini mendorong peserta untuk bekerja sama dalam tim, memahami peran masing-masing, dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama.

2. Kesabaran
Aktivitas yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam permainan ini mengajarkan peserta untuk tidak mudah menyerah dan terus berusaha mencapai tujuan.

3. Fair Play
Pentingnya bermain dengan sportivitas, menghormati lawan, dan menjaga sikap yang adil dalam kompetisi ditekankan dalam permainan ini.

A. Dampak Positif bagi Peserta Didik

1. Pengembangan Keterampilan

Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan motorik, kerjasama tim, dan strategi berpikir melalui permainan ini, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Peningkatan Kesehatan

Aktivitas fisik dalam permainan Firedorr Games membantu meningkatkan kesehatan fisik dan mental peserta didik, serta membantu mengurangi risiko penyakit terkait gaya hidup tidak sehat.

3. Pembelajaran yang Menyenangkan

Dengan pendekatan permainan yang interaktif dan menarik, peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif, sehingga meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran.

Dengan memahami manfaat secara fisik dan psikologis, nilai-nilai yang ditanamkan, serta dampak positif bagi peserta didik, diharapkan permainan Firedorr Games dapat menjadi sarana pembelajaran yang holistik dan bermanfaat bagi perkembangan peserta didik. Semoga dengan penjelasan ini, peserta dapat mengerti dan menikmati manfaat serta pengalaman bermain Firedorr Games secara maksimal.

PANDUAN BERMAIN FIREDORR GAMES

PERATURAN PERWASITAN

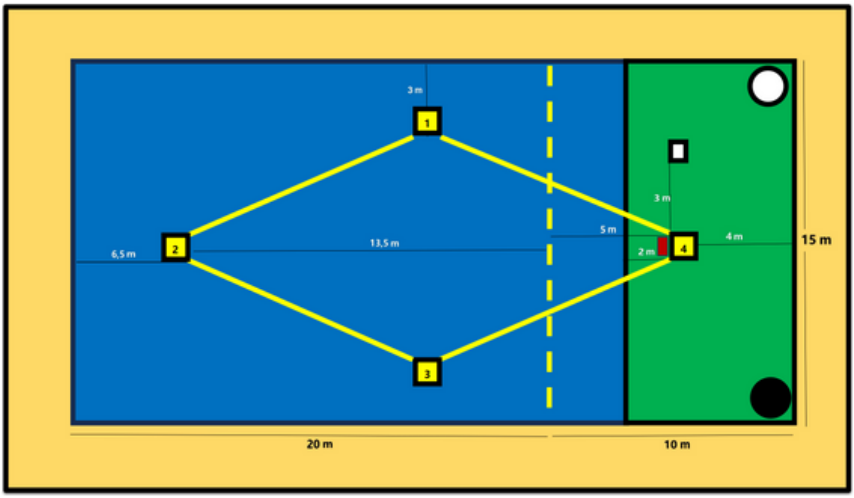
BAB 8

A. Peraturan Resmi Firedorr Games

Peraturan perwasitan merupakan bagian penting dalam menjaga kelancaran, keadilan, dan keselamatan selama berlangsungnya permainan Firedorr Games. Dalam bab ini, akan dijelaskan secara detail mengenai peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh wasit atau perwasitan dalam mengawasi pertandingan ini. Penjelasan awal akan membahas pentingnya penerapan peraturan yang jelas dan konsisten, peran wasit dalam menegakkan aturan, serta penyelesaian konflik yang mungkin timbul selama pertandingan. Selain itu, aspek-aspek seperti pujian atas prestasi peserta, umpan balik konstruktif, dan penyelesaian konflik secara bijak juga akan menjadi fokus dalam penjelasan ini. Dengan pemahaman yang baik terhadap peraturan perwasitan, diharapkan pertandingan Firedorr Games dapat berjalan dengan lancar, adil, dan memberikan pengalaman positif bagi semua peserta.

Keseluruhan peraturan dibuat untuk pemain, pelatih, wasit, dan semua pihak terkait, baik pria maupun wanita. Semua ini bertujuan untuk memastikan kelancaran dalam pelaksanaan pertandingan.

PASAL 1



1.1 Permukaan lapangan

Permukaan lapangan permainan Firedorr Games harus dalam kondisi rata dan bebas dari lubang. Diperbolehkan menggunakan permukaan lapangan berbahan rumput sintetis atau bahan buatan lainnya seperti paving atau cor.

1.2 Bagian Lapangan dan Garis Lapangan

Lapangan permainan Firedorr Games berbentuk persegi Panjang, bagian lapangan ditandai :

a. Lingkaran hitam : Lingkaran dorr
b. Lingkaran putih : Area balok menara
c. Garis kuning terputus : Batas posisi pemain penjaga pada awal mulai permainan
d. Garis kuning lurus : Batas pelari team pemukul
    1) Persegi putih : Batas pengoper
    2) Persegi merah : Batas tongkat
    3) Berwana biru: Batas pantulan awal bola IN dan OUT
    4) Lapangan berwana hijau : Area permainan
    5) Persegi kuning 1 meter persegi : Pos I - Pos IV
    6) Garis kuning putus-putus : Batas awal team penjaga
    7) Garis lurus kuning : Batas lintasan lari team pemukul
    8) Lingkaran putih : Area menara
    9) Lingkaran Hitam : Lingkaran dorr

1.3 Ukuran Lapangan

Ukuran lapangan Firedorr Games adalah sebagai berikut :

a. Ukuran Panjang : 30 meter
b. Ukuran lebar : 15 meter
c. Lebar garis : 6 cm

d. Daerah lapangan

1. Jarak setiap pos : 10 meter
2. Jarak pengoper : 3 meter
3. Garis persegi yang berada di daerah pemukul adalah garis bagi team pemukul yang bertugas untuk memberikan operan bola.
4. Batas awal permainan : 10 meter
5. Garis batas berdiri awal tim penjaga ditandai garis putus-putus dan garis batas awal tim pemukul yang dianggap berhasil bola dipukul melewati batas awal ditandai dengan garis lurus
6. Batas garis pesegi panjang berwarna biru: Batas pantulan bola IN dan OUT
7. Ukuran standar lapangan pada permainan terdapat pada pasal 1

1.4 Lingkaran Menara

Adalah suatu daerah didalam lingkaran dinamakan menara balok tempat untuk Menyusun menara. Berada pada sebelah kanan pemukul dengan jarak 5 meter dari jarak pengoper. Ukuran alas diameter: 50 cm

1.5 Lingkaran Dorr

Berada pada sebelah kiri pemukul dengan jarak 10 meter dari batas awal permainan. Lingkaran dorr adalah tempat untuk menghentikan permainan dengan cara bola dibanting atau ditembak ke lempeng sasaran. Ukuran diameter 40 cm dan tinggi 3 cm.

PASAL 2

2.1 Ukuran

Bola yang digunakan dalam permainan Firedorr Games dengan warna yang cerah size 1,5, diameter 11,5 - 11,7 cm, keliling 36 - 37 cm dan berat 115 - 120 gr Jika dijatuhkan dari ketinggian 1 meter, memiliki pantulan 50-55 cm.

2.2 Penggantian Bola

Jika terjadi situasi di mana bola pecah, bocor, atau hilang selama pertandingan Firedorr Games, maka bola harus diganti dengan spesifikasi yang sama. Artinya, bola pengganti harus memiliki ukuran, berat, dan karakteristik yang serupa dengan bola sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan kelancaran permainan dan kesetaraan bagi kedua tim.

2.3 Ketentuan Bola dalam Firedorr Games

Dalam pertandingan Firedorr Games, terdapat ketentuan khusus mengenai bola yang digunakan. Berikut adalah rincian ketentuan tersebut:

a. Logo Resmi Proteam

Bola yang digunakan harus memiliki logo resmi dari proteam yang berpartisipasi dalam pertandingan.

b. Tertulis “Firedorr Games”

Selain logo tim, bola juga harus memiliki tulisan “Firedorr Games”. Hal ini memastikan bahwa bola digunakan secara khusus dalam rangka kompetisi Firedorr Games.

c. Iklan Komersial pada Bola

Dalam pertandingan, tidak diizinkan adanya iklan komersial apa pun pada bola. Artinya, tidak boleh ada promosi produk atau merek tertentu pada permukaan bola. Namun, pengecualian berlaku untuk logo kompetisi, pengelola kompetisi, dan merek perdagangan dari pabrik pembuat bola.

PASAL 3

Perlengkapan Pemain

3.1 Keamanan dan Keselamatan

Pemain tidak diperbolehkan menggunakan perhiasan atau aksesoris lainnya selama pertandingan. Hal ini untuk menghindari potensi cedera dan memastikan fokus pada permainan. Peralatan yang dapat membahayakan pemain atau pemain lain juga harus dihindari. Keselamatan selalu menjadi prioritas utama.

3.2 Perlengkapan Dasar

Dalam Standar Peraturan Permainan Firedorr Games, terdapat beberapa ketentuan yang harus diikuti oleh para pemain. Berikut adalah penjelasan yang lebih rinci:

a. Kaos Tim

Setiap tim harus menggunakan kaos dengan nomor 1-6. Nomor ini membantu mengidentifikasi pemain secara unik dan memudahkan penghitungan skor. Selain nomor yang berbeda, kaos tim harus serasi atau sama dalam satu tim. Ini membantu menciptakan kesan kesatuan dan profesionalisme.

b. Pakaian dan Perlengkapan

Para pemain harus bersepatu dan menggunakan kaos kaki. Ini penting untuk melindungi kaki dan memberikan kenyamanan saat bermain.

3.3 Warna Kaos Tim

Dalam Firedorr Games, terdapat ketentuan mengenai warna kaos tim yang harus diperhatikan oleh kedua tim yang bertanding:

a. Warna Berbeda
Setiap tim yang berpartisipasi harus menggunakan warna kaos tim yang berbeda. Hal ini memudahkan pemain, wasit, dan penonton untuk membedakan antara kedua tim selama pertandingan.

b. Berbeda dengan Kaos Wasit
Selain itu, warna kaos tim juga harus berbeda dengan warna kaos yang dikenakan oleh wasit. Ini membantu memastikan bahwa wasit dapat dengan jelas membedakan antara pemain tim dan dirinya sendiri.

3.4 Sanksi pelanggaran
Jika terjadi pelanggaran terhadap ketentuan warna kaos tim dalam Firedorr Games, berikut beberapa sanksi yang dapat diberlakukan:

a. Peringatan Lisan
Wasit memberikan peringatan lisan kepada tim yang melanggar ketentuan warna kaos. Tim tersebut diberi kesempatan untuk memperbaiki situasi.

b. Peringatan Tertulis
Jika pelanggaran berlanjut, wasit dapat memberikan peringatan tertulis kepada tim yang tidak mematuhi ketentuan warna kaos. Peringatan ini dicatat dan dapat mempengaruhi hasil pertandingan.

c. Pengurangan Poin
Jika tim masih tetap melanggar setelah peringatan, wasit dapat mengurangi poin tim tersebut sebagai sanksi.

d. Penggantian Kaos
Tim yang melanggar dapat diminta untuk mengganti kaos dengan warna yang sesuai sebelum melanjutkan pertandingan.

PASAL 4
Wasit dan Pencatat Pertandingan

4.1 Wewenang Wasit

Dalam pertandingan Firedorr Games, terdapat 1 orang wasit utama, 1 orang wasit balok menara dan 3 orang hakim garis, yang memiliki kewenangan penuh dalam memimpin pertandingan dan menegakkan peraturan.

4.2 Pengaturan Wasit Utama, Wasit Balok Menara dan Hakim Garis dalam Firedorr Games

Dalam pertandingan Firedorr Games, terdapat tiga peran penting yang memastikan kelancaran dan keadilan pertandingan:

a. Wasit Utama

1) Kewenangan Penuh

Memiliki kewenangan penuh dalam memimpin pertandingan. Tugasnya meliputi mengawasi jalannya permainan, menegakkan peraturan, memberikan Point/Score di POS 4 dan memberikan sanksi atas pelanggaran.

2) Penentu Keputusan

Keputusan wasit bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat. Wasit memastikan bahwa semua pemain dan tim mematuhi aturan dengan ketat.

3) Kontrol Disiplin

Wasit juga bertanggung jawab untuk menjaga disiplin pemain dan menghentikan pertandingan jika diperlukan.

b. Wasit Balok Menara

1) Memberikan score menyusun menara yang berhasil disusun atau tidak disusun dengan benar sampai misi 6 menara selesai / menara hancur sebelum memperoleh point besar (no point). Tidak kembali ke titik awal degan sempurna sebelum bunyi dorr (susunan menara tidak sah)

B) Hakim Garis

a) Bantuan untuk Wasit

Hakim Garis membantu wasit dengan memberikan sinyal jika terjadi pelanggaran atau situasi penting selama pertandingan di POS 1 - POS 3.

b) Tidak Memiliki Kewenangan Sanksi

Meskipun hakim garis berperan penting dalam memantau permainan, mereka tidak memiliki kewenangan untuk memberikan sanksi atau hukuman. Keputusan sanksi tetap menjadi wewenang wasit utama.

PASAL 5
Waktu Pertandingan

5.1 Lamanya Pertandingan

Dalam Firedorr Games, lamanya pertandingan terdiri dari dua putaran. Berikut penjelasan lebih lanjut:

a. Dua Putaran

Pertandingan Firedorr Games dibagi menjadi dua putaran. Setiap putaran memiliki peran yang berbeda bagi kedua tim.

b. Regu Pemukul

Pada putaran pertama, tim berperan sebagai regu pemukul. Tugas mereka adalah mencetak poin dengan berlari melewati 4 pos tanpa berhenti/dengan berhenti bagi pemukul dan dengan menyusun balok menara sesuai gambar bagi pengoper sebelum terdengar bunyi “dorr”.

c. Regu Penjaga

Pada putaran pertama, tim berperan sebagai regu penjaga. Tugas mereka adalah Regu mencegah tim lawan mencetak poin dengan cara menghentikan permainan membanting bola ke lingkaran dorr bunyi “dorr”.

d. Pergantian Putaran

Pergantian putaran terjadi setelah regu pemukul melakukan 6 kali pukulan. Setelah putaran pertama selesai, tim beralih peran dan memulai putaran kedua.

5.2 Waktu Istirahat di Sela Putaran

Dalam Firedorr Games, pemain memiliki hak istirahat selama 3 menit di antara masing-masing putaran pertandingan. Waktu istirahat ini memungkinkan pemain untuk beristirahat, mengatur strategi, dan memulihkan kondisi fisik sebelum memasuki putaran berikutnya.

5.3 Time Out dalam Firedorr Games

Dalam Firedorr Games, Time Out merupakan momen strategis yang dapat dimanfaatkan oleh tim. Berikut adalah penjelasan mengenai Time Out:

a. Definisi

Time Out adalah istirahat singkat yang diminta oleh tim selama pertandingan. Selama Time Out, pemain dapat berkumpul dengan pelatih dan rekan tim untuk berbicara tentang strategi, mengatur taktik, atau memulihkan kondisi fisik.

b. Kapan Dapat Meminta Time Out

1) Setiap tim dapat meminta Time Out 1 kali di setiap putaran.
2) Selama Time Out, pemain harus tetap berada di lapangan, kecuali jika sedang minum.

c. Durasi

Time Out berlangsung singkat, sekitar 1 menit.

d. Strategi

Tim dapat menggunakan Time Out untuk merencanakan serangan berikutnya dan mengatasi kelelahan.

PASAL 6
Bola di Dalam dan diluar Lapangan Permainan

6.1 Bola di dalam Permainan

Dalam Firedorr Games, bola dianggap berada dalam permainan pada saat atau ketika permainan diawali dari posisi pemain berada di pos pemukul bola untuk melakukan pukulan awal dan saat bola berhasil dipukul pantulan bola berada didalam lapangan IN, meskipun pantulan selanjutnya bola tidak bisa dijangkau pemain lawan sebelum bunyi dorr permainan tetap dinyatakan sah.

6.2 Bola di Luar Permainan

Bola dianggap berada di luar permainan apabila bola dipukul keluar melewati garis lapangan OUT dan bola sudah mengenai lingkaran “dorr” sebagai tanda bahwa permainan berhenti.

PASAL 7
Penentuan Skor/Poin

7.1 Penentuan Skor/Point dalam Firedorr Games

Dalam Firedorr Games, skor atau point ditentukan berdasarkan beberapa kriteria berikut:

A. Tugas Pemukul

1. Jika pemukul berhasil memukul bola IN permainan dan melanjutkan berlari melewati 4 pos tanpa berhenti sebelum bunyi dorr, tim akan mendapatkan 2 poin.

2. Jika pemukul berhasil berhenti di setiap pos dan berhasil mencapai pos terakhir sebelum bunyi dorr, tim akan mendapatkan 1 poin.

B. Tugas Pengoper

1. Pengoper menyusun 6 menara dengan cepat dan benar lalu berlari ke titik awal sebelum terdengar bunyi dorr mendapatkan point besar 1.
2. Setiap 1 buah balok menara yang dapat disusun dengan benar dilanjutkan pengoper kembali ke titik awal sebelum bunyi dorr dihitung point kecil 1
3. Fokus terhadap misi 6 balok menara sampai berhasil, sebelum ke misi menyusun balok menara berikutnya.

PASAL 8

Peraturan Permainan

8.1.1 Dalam permainan Firedorr games terdiri dari 2 regu, setiap regu masing-masing berjumlah 6 pemain inti dan 4 pemain cadangan.

8.1.2 Permainan menggunakan satu bola.

8.1.3 Permainan menggunakan 3 set model gambar, tumpukan 6 balok dan 1 alas untuk menyusun balok Ukuran alas lingkaran diameter 50 cm

8.1.4 Permainan menggunakan pemukul bola, lingkaran dorr, dan tanda 1 m persegi untuk 4 POS.

8.1.5 Permainan menggunakan 1 karpet untuk batas jatunya tongkat.

8.1.6 Waktu permainan 2 putaran, masing-masing putaran istirahat 3 menit.

8.1.7 Jika terjadi pelanggaran berat Pasal 8.3 maka mendapatkan sanksi pengurangan 1 poin.

8.1.8 Pemenang dapat ditentukan oleh jumlah poin terbanyak di 2 putaran pertandingan.

8.1.9 Apabila terjadi skor sama sampai permainan berakhir, maka pemenang dapat ditentukan dari poin kecil.

8.1.10 Apabila terjadi skor sama sampai permainan berakhir, maka diberikan perpanjangan 1 putaran dengan kesempatan 3 pemukul, dengan waktu istirahat 1 menit.

8.1.11 Pemukul dan pengoper bola dilakukan sesuai urutan bergantian

8.1.12 Permainan tetap dilaksanakan meskipun berkurang 1-2 orang. Apabila jumlah pemain kurang dari 4 orang, maka permainan akan dihentikan dan dinyatakan team tersebut diskualifikasi.

8.2 Kategori Pelanggaran Ringan

8.2.1 Saat memulai pertandingan, pemain penjaga tidak boleh masuk batas awal permainan.

8.2.2 Tim penjaga menghadang tim pemukul yang lari menuju POS, maka pemain lawan yang dihadang berhak bebas masuk 1 POS berikutnya. (Apabila melakukan sebanyak 2x secara berturut-turut maka masuk 8.3.1).

8.3 Kategori Pelanggaran Berat

8.3.1 Pemain penjaga tidak diperbolehkan menginjak lempengan dorr dan menendang bola.

8.3.2 Pemain pemukul menghambat bola lawan dinyatakan pemukul OUT.

8.3.3 Pemain melakukan pelanggaran 8.3.1 lebih dari dua kali secara berturut-turut, maka secara langsung tim akan dikurangi 1 poin.

8.3.3 Sanksi Pelanggaran:

- Peringatan 8.3.1: Jika Regu Penjaga melakukan kesalahan menendang bola dan bunyi dorr bukan dari bola untuk pertama kalinya, Wasit akan memberikan Peringatan Keras kepada tim.
- Pengurangan Pemain: Jika Regu Penjaga melakukan kesalahan menendang bola dan bunyi dorr untuk kedua kalinya (akumulasi 2 kali kesalahan), maka pemain yang melakukan pelanggaran terakhir akan dikeluarkan dari permainan tanpa pengganti, sehingga Regu Penjaga harus bermain dengan jumlah pemain yang berkurang (Kategori pelanggaran keras pasal 8.4.6 dan 8.4.7)

8.4 Kategori Pelanggaran Keras

8.4.1 Pemain tidak diperbolehkan melemparkan bolanya ke lawan.

8.4.2 Pemain tidak diperbolehkan memaki lawan.

8.4.3 Pemain tidak diperbolehkan memaki wasit.

8.4.4 Pemain tidak diperbolehkan melakukan tindakan tidak sportif yang dapat menyebabkan cedera (mendorong, menarik, menahan lawan, dan menepis tangan atau anggota badan lainnya).

8.4.5 Sanksi untuk pelanggaran keras adalah dikeluarkan dari lapangan permainan.

8.4.6 Jumlah pemain di dalam lapangan minimal 4 orang untuk dapat melanjutkan permainan. Apabila jumlah pemain kurang dari 4 orang, maka permainan akan dihentikan dan tim yang melanggar dinyatakan kalah.

8.4.7 Jika terjadi pelanggaran keras, pemain yang dikeluarkan tidak dapat digantikan oleh pemain cadangan, baik pada putaran pertama maupun putaran kedua.

B. Wasit dan Petugas Pencatat Pelanggaran

1. Kekuasaan dan Tanggung Jawab Wasit

a. Memegang Teguh Peraturan Permainan

Sebagai wasit, tanggung jawabnya adalah memastikan semua pemain dan tim mematuhi aturan permainan dengan ketat.

b. Menghentikan Pertandingan

Wasit memiliki kewenangan untuk menghentikan pertandingan dalam beberapa situasi:

1) Jika terjadi pelanggaran aturan yang signifikan.
2) Gangguan yang mempengaruhi jalannya pertandingan.
3) Cedera pada pemain yang memerlukan perhatian medis.

2. Wasit Utama, Hakim Garis, dan Wasit Dorr

a. Wasit Utama

Memimpin pertandingan sepenuhnya, memberikan point di POS 4 dan memiliki kewenangan untuk memberikan sanksi atau hukuman atas pelanggaran.

b. Hakim Garis

Membantu wasit utama dengan memberikan sinyal bola IN-OUT dan terjadi pelanggaran di POS 1 - POS 3. Namun, hakim tidak memiliki kewenangan untuk memutuskan sanksi atau hukuman.

c. Wasit Dorr

Membantu menghitung dan mencatat point kecil, menjatuhkan susunan jika bunyi dorr tidak kembali ke titik awal.

3. Petugas Pencatatan Pelanggaran

Petugas pencatatan pelanggaran memiliki peran penting dalam menjaga kelancaran pertandingan Firedorr Games. Berikut adalah tugas dan tanggung jawab mereka:

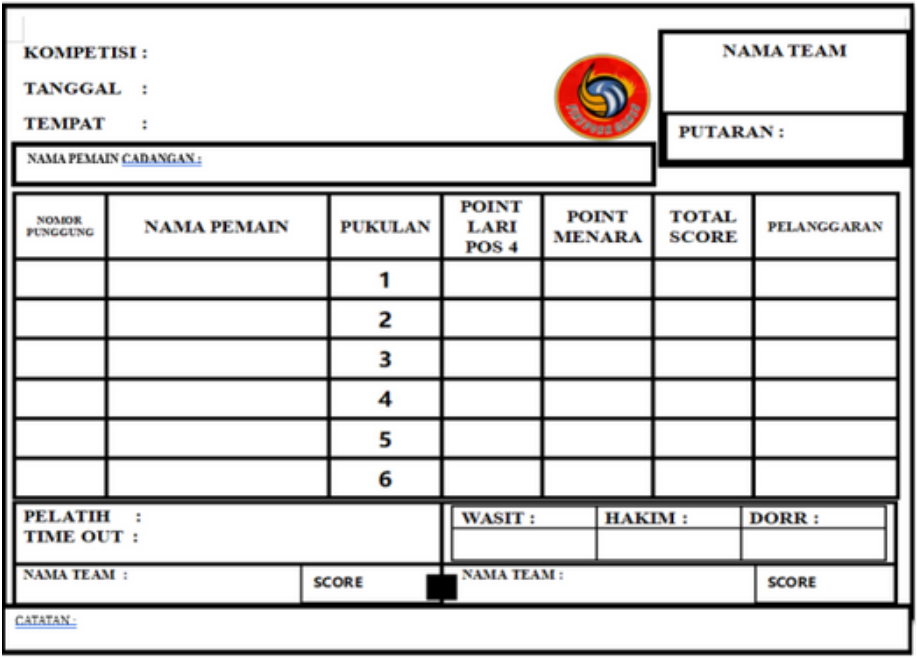
a.Mencatat Waktu dan Kejadian

Petugas ini bertugas untuk mencatat waktu dan semua kejadian yang terjadi selama pertandingan. Mereka menggunakan Format Catatan Pelanggaran yang telah ditentukan untuk mencatat semua pelanggaran dan kejadian penting dalam pertandingan.

b.Kerjasama dengan Wasit Utama, Hakim Garis dan Wasit balok menara

Dengan pemahaman dan kerjasama antara wasit utama, hakim garis, wasit balok menara dan petugas pencatatan pelanggaran, diharapkan pertandingan Firedorr Games dapat berlangsung dengan lancar, adil, dan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan

Format : Catatan Permainan *Firedorr Games*



KOMPETISI :

TANGGAL :

TEMPAT :

NAMA TEAM

PUTARAN :

NAMA PEMAIN CADANGAN :

NOMOR PUNGGUNG	NAMA PEMAIN	PUKULAN	POINT LARI POS 4	POINT MENARA	TOTAL SCORE	PELANGGARAN
		1				
		2				
		3				
		4				
		5				
		6				

PELATIH :

TIME OUT :

WASIT :	HAKIM :	DORR :

NAMA TEAM :	SCORE	NAMA TEAM :	SCORE

CATATAN :

Daftar Pustaka

Muhajir dan Zelda Raushanfikri. (2022). Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Fitrah Arrasyih dan Willadi Rasyid. (2019). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar.

Pitriani, Sumilat, Paruntu, dan Poluakan. (2022). Analisis Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk Sekolah Dasar.

Santoso, Iwan Heri. 2022. *Strategi Pembelajaran Smack Ball Game*. Surabaya: CV. Media Edukasi Creative.

PROFIL PENULIS

ARNOL FIRMANTOMO



TENTANG SAYA:

Arnol Firmantomo, S.Pd adalah seorang guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SD Surabaya. Ia menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya pada tahun 2011 dan melanjutkan ke jenjang S2 di universitas yang sama, angkatan 2022, di Program Studi Magister Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan. Sejak tahun 2011, Arnol telah mengabdikan dirinya sebagai seorang guru PJOK. Salah satu inovasi penting yang ia ciptakan adalah permainan "Firedorr Games," yang dijadikannya sebagai tesis S2. Meskipun pada awalnya permainan ini dipandang sebelah mata, hanya masuk dalam 10 besar festival media pembelajaran dan belum mendapatkan juara maupun dukungan, pada akhirnya permainan ini terpilih sebagai 46 inovasi dalam pameran Inovboyo 2024, dari total 320 peserta, dalam rangka memperingati hari jadi kota Surabaya yang ke-731.

Arnol tetap optimis mengembangkan permainan tradisional ini menjadi sesuatu yang baru. Ia memiliki kekhawatiran terhadap gaya hidup tidak aktif anak-anak yang semakin terobsesi dengan gadget mereka. Melalui "Firedorr Games," ia berharap dapat mengembalikan semangat bermain dan bergerak di kalangan anak-anak sekolah dasar. Kisah "Firedorr Games" menjadi inspirasi bahwa inovasi baru perlu terus dikembangkan. Arnol berharap permainan ini dapat menjadi tambahan materi pembelajaran di Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, serta digemari di berbagai sekolah sebagai alternatif olahraga yang inovatif dan bermakna.