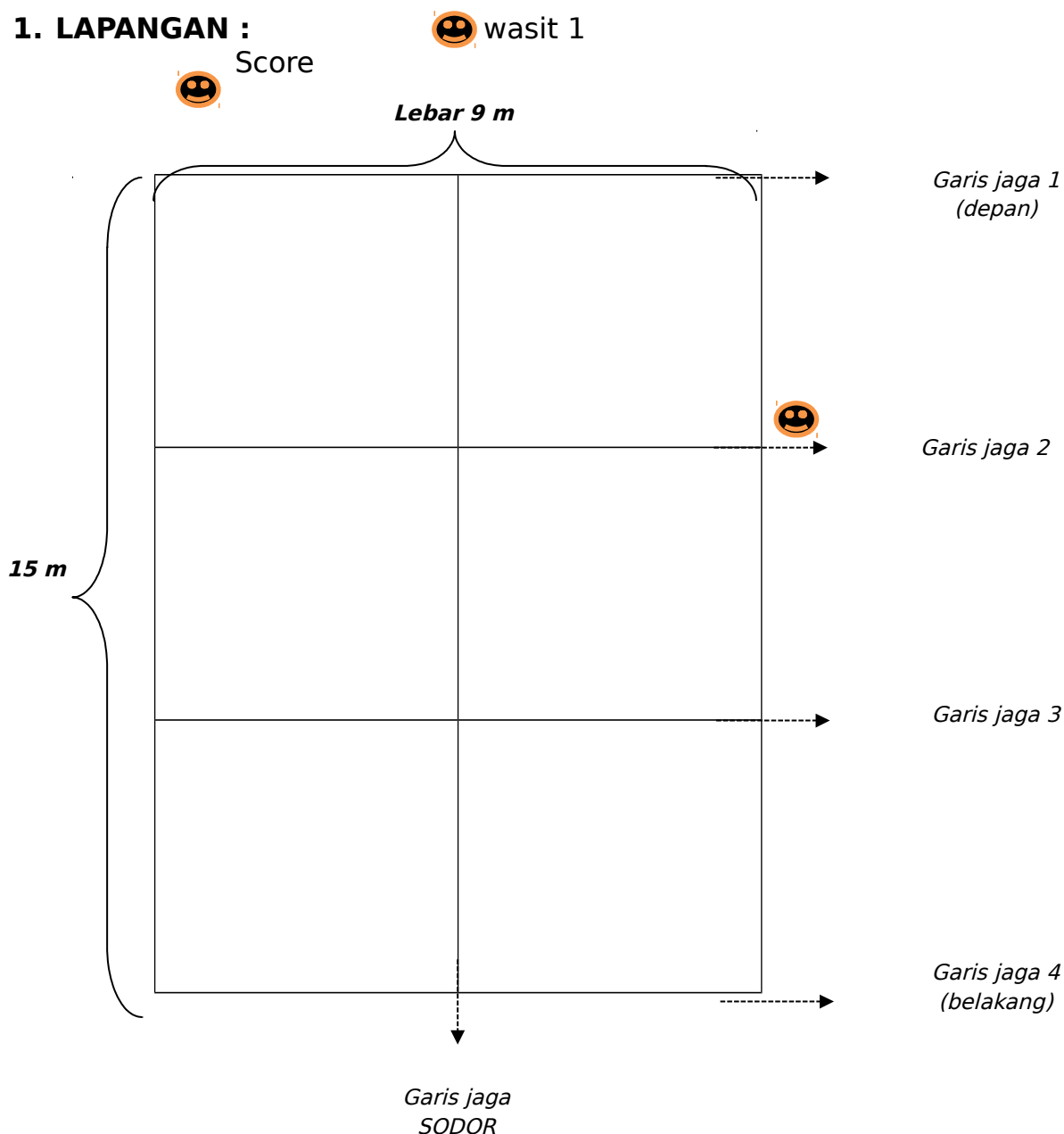


PERATURAN PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL HADANG/GOBAG SODOR

1. LAPANGAN :



Bentuk Lapangan empat persegi panjang berpetak-petak.

Ukuran :

- Panjang 15 meter dan lebar 9 meter. Dibagi 6 petak masing-masing 4,5 X 5 meter
- Lapangan permainan ditandai dengan garis selebar 5 cm.
- Garis pembagi lapangan menjadi 2 bagian memanjang disebut garis tengah.

2. PERALATAN :

- Bendera untuk hakim garis dengan ukuran 30 x 30 cm, panjang tangkai 40 cm. Bendera berwarna hijau dan berwarna merah berbentuk segi empat.
- White Board/papan nilai untuk mencatat nilai.
- Kapur/tepung terigu/cat/line paper. Kapur atau tepung terigu digunakan apabila lapangan permainan di rumput atau di tanah. Cat dan paper line digunakan apabila lapangan di atas lantai semen dan jalan aspal.
- Peluit diperuntukan pada kedua wasit yang akan memimpin pertandingan.
- Stop Watch.
- Meja dan kursi untuk kesekretariatan.

- g. Alat tulis kantor.
- h. Formulir pertandingan, susunan pemain dan hasil pertandingan.

3. PEMAIN :

- a. Pemain terdiri dari 2 regu masing-masing 5 (lima) orang pemain inti dan 3 (tiga) orang pemain cadangan.
- b. Pertandingan hanya untuk beregu putri.

4. SERAGAM PEMAIN :

Setiap regu diharuskan memakai kaostim. Kapten regu diberi tanda lengan kanan berbentuk pita melingkar.

5. LAMANYA PERMAINAN :

- a. Permainan berlangsung 2 x 10 menit bersih.
- b. Waktu Time Out jam/stop watch dimatikan.
- c. Time Out satu kali untuk satu regu, masing-masing 1 (satu) menit selama pertandingan.
- d. Time out diberikan atas permintaan pelatih/manajer kepada petugas meja
- e. Waktu time out posisi di catat. Setelah time out posisi pemain seperti sebelum time out.

6. PETUGAS PERTANDINGAN :

- a. Setiap pertandingan dipimpin oleh 2(dua) orang wasit, keduanya mempunyai tugas dan kewenangan yang sama. Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.
- b. Setiap pertandingan ada 2 (dua) hakim garis/pengawas garis membantu wasit dengan memberi tanda mengangkat/mengacungkan bendera warna merah, dan bendera satunya(biru) menunjuk pada pemain penyerang yang terkena sentuhan penjaga.
- c. 2 (dua) orang pencatat nilai ditempatkan di sudut garis depan dan 2 (dua) orang di sudut garis belakang. Petugas pencatat atau memberi nilai pada penyerang yang telah berhasil melewati garis belakang dan garis di depan.

7. JALANNYA PERMAINAN :

- a. Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang menang sebagai penyerang dan yang kalah sebagai penjaga ;
- b. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk;
- c. Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit ;
- d. Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan atau sentuhan dari penjaga;
- e. Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula. Demikian seterusnya permainan berjalan tanpa berhenti, kecuali kalau diberhentikan oleh wasit karena penyerang tersentuh/tertangkap , waktu istirahat, pemain membuat kesalahan dan waktu time out ;
- f. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati ;

- g. Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati;
- h. Penyerang yang telah dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga ;
- i. Penjaga dalam berupaya menyentuh/menangkap penyerang dengan tangan terbuka dan jari - jari tangan tidak boleh mengepal , dalam posisi kedua kaki berpijak diatas garis jaga ;
- j. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya;
- k. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap kedepan, sedangkan telapak tangannya menghadap kebelakang ;
- l. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki diatas garis;
- m. Penjaga dinyatakan syah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga;
- n. Penjaga garis tengah atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai garis belakang;
- o. Pergantian pemain diadakan pada saat permainan berhenti istirahat, time out. Tiap regu diberikan paling banyak 2 (dua) kali pergantian pemain selama pertandingan ;
- p. Penggantian regu penyerang menjadi regu penjaga atau sebaliknya ditentukan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah :
 - 1) Penjaga menyentuh / menangkap penyerang
 - 2) Kaki penyerang keluar dari garis samping kiri atau kanan
 - 3) Penyerang berbalik masuk petak dibelakang yang telah dilaluinya
 - 4) Penyerang yang telah menginjak garis didepannya dan menarik kembali kakinya;
 - 5) Tidak mencetak skor selama 1 (satu) menit atau terkunci ;
- q. Istirahat
Apabila permainan telah berjalan 10 menit wasit membunyikan peluit tanda istirahat, dan posisi pemain dicatat. Permainan babak kedua dilanjutkan, posisi pemain sama seperti babak pertama dihentikan. Waktu istirahat 3 (tiga) menit;

8. PELANGGARAN DAN HUKUMAN :

- 1. Bagi Penjaga apabila :
 - a. Menyentuh/menangkap penyerang dengan tangan dikepal atau meninju penyerang;
 - b. Mendorong penyerang dengan sengaja;
 - c. Menyerang wasit dan membuat keributan;
- 2. Bagi penyerang apabila :
 - a. Mengait kaki penjaga;
 - b. Mengganggu penjaga yang telah dilalui;
 - c. Menyerang dan membuat keributan;

Apabila penjaga atau penyerang melakukan pelanggaran, permainan dihentikan dan yang melakukan pelanggaran ditegur atau diperingatkan. Jika masih melakukan pelanggaran berikutnya di beri kartu merah dan nilai dikurangi 1 (satu).

9. NILAI :

- 1. Pemain yang telah berhasil melewati garis depan sampai garis belakang diberi nilai 1 (satu).

2. Pemain yang berhasil melewati garis belakang sampai garis depan diberi nilai 1 (satu)

10. PENENTUAN PEMENANG :

1. Pemenang ditentukan dari besarnya nilai setelah pertandingan berakhir selama 2 x 10 menit .
2. Apabila kedua regu memperoleh nilai yang sama (draw), maka penentuan pemenang ditentukan dari regu yang memperoleh nilai yang tertinggi pada jumlah nilai di **GARIS DEPAN**.
3. Dan apabila masih sama atau draw ditentukan melalui undian.

11. ABA-ABA PERMAINAN :

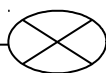
1. WASIT : Peluit dibunyikan pada saat dimulainya pertandingan, pelanggaran pemain, dan berakhirnya permainan.

- a. Peserta dikumpulkan untuk memperoleh penjelasan, peluit dibunyikan 2 (dua) kali diikuti kedua telapak tangan melambai kedalam;
- b. Permainan di mulai, peluit dibunyikan 1(satu) kali diikuti tangan kiri lurus menunjuk kedalam/ke lapangan;
- c. Penjaga menyentuh penyerang, peluit dibunyikan 1(satu) kali diikuti kedua lengan menggulung didepan dada dan diakhiri kedua lengan mengarah ke awal garis lintasan;
- d. Kaki penyerang keluar garis samping kiri/kanan lapangan, tangan kiri menunjuk penyerang yang dimaksud peluit dibunyikan 1(satu) kali lalu diikuti gerakan lengan seperti nomor c;
- e. Penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya, atau penyerang yang telah menginjak garis didepannya dan menarik lagi kakinya, perlakuan sama seperti diatas;
- f. Kunci 1 (satu) menit. Apabila tidak ada perubahan posisi penyerang, maka dinyatakan oleh wasit ganti jaga, peluit dibunyikan 1 (satu) kali diikuti satu jari tangan kiri keatas dan kedua lengan menggulung dua kali didepan dada, kemudian kedua tangan menunjuk ke awal permainan.

2. Hakim garis/pengawas garis.

Mengibarkan bendera pada saat kejadian :

- a. Penjaga menyentuh/menangkap penyerang, bendera merah diacungkan keatas, dan bendera hijau menunjuk penyerang yang terkena sentuhan/tangkapan.
- b. Penjaga merasa menyentuh penyerang, sentuhan tidak signifikan dan dianggap tidak sah, bendera merah dan hijau dikibarkan berlawanan di bawah 2 (dua) kali.
- c. Permainan berakhir, kedua bendera di silangkan di depan dada.



FORM A (FORMULIR PENDAFTARAN)

**DAFTAR NAMA PEMAIN OLAHRAGA TRADISIONAL
GOBAKSODOR/HADANG**

NAMA REGU :

JENIS

KELAMIN : PUTRA / PUTRI

N O	NAMA	NO. DADA	KETERANGAN
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

.....

Mengetahui
Pelatih/Official

.....

FORM B (FORMULIR PENILAIAN)

**HASIL PERTANDINGAN
OLAHRAGA TRADISIONAL HADANG**

TANGGAL :
BABAK :
JENIS KELAMIN : PUTRA/PUTRI
REGU :

REGU :

NO DADA	NAMA	NILAI	
		I	II
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
JUMLAH			

NO DADA	NAMA	NILAI	
		I	II
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
JUMLAH			

PEMENANG REGU :

KAPTEN REGU

WASIT UTAMA

KAPTEN REGU

(.....)

(.....)

(.....)

