

PANDUAN TEKNIS LOMBA PERMAINAN GOBAK SODOR/HADANG/ASE

I. Ketentuan Umum

- a. Tema Kegiatan
- Pada Lomba Permainan Gobak Sodor/Hadang/Ase dalam rangka memeriahkan Hari Ulang Tahun ke-67 Kabupaten Buton dan dirangkaikan dengan Hari Ulang Tahun ke-23 Pasarwajo sebagai Ibukota Kabupaten, Panitia mengangkat Tema **“Lincak Melangkah, Kokoh Bersama, Kuat Melayani”**. Tema ini mengandung arti bahwa : Dalam dunia birokrasi, dibutuhkan ASN yang memiliki kelincahan, gesit, memiliki strategi dan tangguh menghadapi rintangan serta kerja sama tim yang baik untuk terciptanya pelayanan prima kepada masyarakat.
- b. Jadwal Pelaksanaan Lomba.
- Tahapan Pelaksanaan Lomba Permainan Goobak Sodor/Hadang/Ase adalah sebagai berikut :

NO	KEGIATAN	TEMPAT	WAKTU	KET.
1.	Tehnikal Meeting	Dinas Kebudayaan	1 Juli 2026, 14.00-selesai	Manager Tim
2.	Pencabutan Lot	Dinas Kebudayaan	1 Juli 2026, 15.00-selesai	Manager Tim
3.	Lomba	Alun-Alun Takawa	2 Juli 2026, 08.00-selesai	Kontingen Instansi/Lembaga

II. Persyaratan Peserta/Pemain

- a. Pemain lomba Gobak Sodor/Hadang/Ase hanya di pertandingan oleh regu (tim) PUTRI yang mewakili OPD masing-masing.
- b. Pemain lomba Gobak Sodor/Hadang/Ase terdiri dari 2 (dua) regu, dimana 1 (satu) regu sebagai regu penjaga dan 1 (satu) regu lainnya sebagai regu penyerang. Setiap regu di dampingi oleh seorang manager Tim.
- c. Setiap regu (Tim) beranggotakan sebanyak 5 (lima) orang pemain, dengan cadangan pemain sebanyak 3 (tiga) orang.
- d. OPD TIDAK diperbolehkan menggunakan pemain dari luar OPD. Apabila di temukan, OPD menggunakan pemain dari luar, maka OPD tersebut di diskualifikasi dalam permainan.
- e. Persyaratan peserta lainnya akan dibahas lebih lanjut pada kegiatan tehnikal meeting.

III. Seragam Pemain

Setiap pemain regu (tim) diwajibkan menggunakan kostum olahraga serta menggunakan sepatu.

IV. Waktu Permainan

- a. Lomba permainan Gobak Sodor/Hadang/Ase di laksanakan pada hari Rabu Tanggal 2 Juli 2026 mulai pukul 08.00 Wita sampai selesai.
- b. Waktu bersih bermain setiap regu selama 15 (lima belas) menit.

V. Petugas Pertandingan

- a. Setiap pertandingan untuk setiap grup akan dipimpin oleh 1 (satu) orang wasit dan dibantu oleh 4 (empat) orang hakim garis serta 1 (satu) orang petugas pencatat nilai.
- b. Wasit bertugas memimpin jalannya pertandingan.
- c. Hakim garis bertugas membantu wasit dengan memberi tanda mengangkat/mengacungkan bendera warna merah pada pemain penyerang yang terkena sentuhan penjaga atau melakukan pelanggaran lainnya.

- d. Hal-hal mengenai petugas pertandingan akan dibahas lebih lanjut pada kegiatan tekhnikal meeting.

VI. Peraturan Permainan

- a. Permainan Gobak Sodor/Hadang/Ase menggunakan kompetisi sistem gugur.
- b. Lomba permainan Gobak Sodor/Hadang/Ase akan dibuat 2 (dua) grup yaitu grup A dan grup B, dengan menggunakan 2 (dua) lapangan.
- c. Sebelum permainan di mulai, terlebih dahulu juri/wasit mengundi peserta dengan cara *Lot* untuk menentukan regu penyerang dan regu penjaga.
- d. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing, dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- e. Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit.
- f. Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan atau sentuhan dari penjaga.
- g. Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, baik dari garis depan sampai garis belakang dan kemudian berbalik dari garis belakang menuju garis depan tanpa melakukan pelanggaran atau tersentuh oleh regu penjaga dapat melanjutkan permainan seperti semula dan diberikan poin 1 (satu).
- h. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.
- i. Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan mati.
- j. Penyerang yang berbalik masuk petak dibelakangnya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati.
- k. Penyerang yang telah dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga.
- l. Penjaga berusaha menangkap/menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis.
- m. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya.
- n. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadap ke belakang.
- o. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis.
- p. Hal-hal mengenai peraturan permainan akan dibahas lebih lanjut pada kegiatan tekhnikal meeting.

VII. Pelanggaran dan Hukuman

- a. Regu Penjaga dilarang menyentuh dengan menggunakan kepalan tangan untuk meninju regu penyerang.
- b. Regu penjaga dilarang dengan sengaja mendorong pemain penyerang.

VIII. Penentuan Pemenang

- a. Pemenang ditentukan dari besarnya nilai yang di peroleh masing-masing regu setelah pertandingan berakhir selama 2 x 15 menit. Apabila kedua regu memperoleh nilai yang sama, maka penentuan pemenang ditentukan dengan cara penambahan waktu 2 x 10 menit.
- b. Pemenang kedua (Runner-up) Grup A akan berhadapan dengan pemenang kedua (Runner-up) Grup B, untuk menentukan juara III dan juara IV.
- c. Di babak Final, Pemenang pertama Grup A akan berhadapan dengan pemenang pertama Grup B, untuk menentukan juara I dan juara II.

IX. Lapangan

Ukuran lapangan permainan gobak sodor/hadang/ase adalah sebagai berikut :

