

PERATURAN LOMBA EGRANG OLAHRAGA TRADISIONAL DALAM KEGIATAN HUTDA KE XXVI TAHUN 2025

A. Peraturan-peraturan Lomba

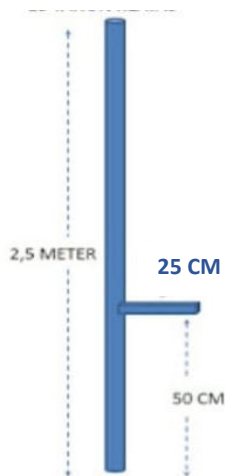
a. Deskripsi Umum

Egrang adalah olahraga tradisional yang menggunakan bamboo sebagai pijakan berdiri pemainnya. Olahraga ini mengandalkan kemampuan keseimbangan saaty berpijak di egrang.

b. Perlengkapan

Masing-masing regu membawa alat egrang berjumlah 3 buah.

Alat Utama : Egrang yang terbuat dari bambu.



c. Sistem Pertandingan

Sistem gugur

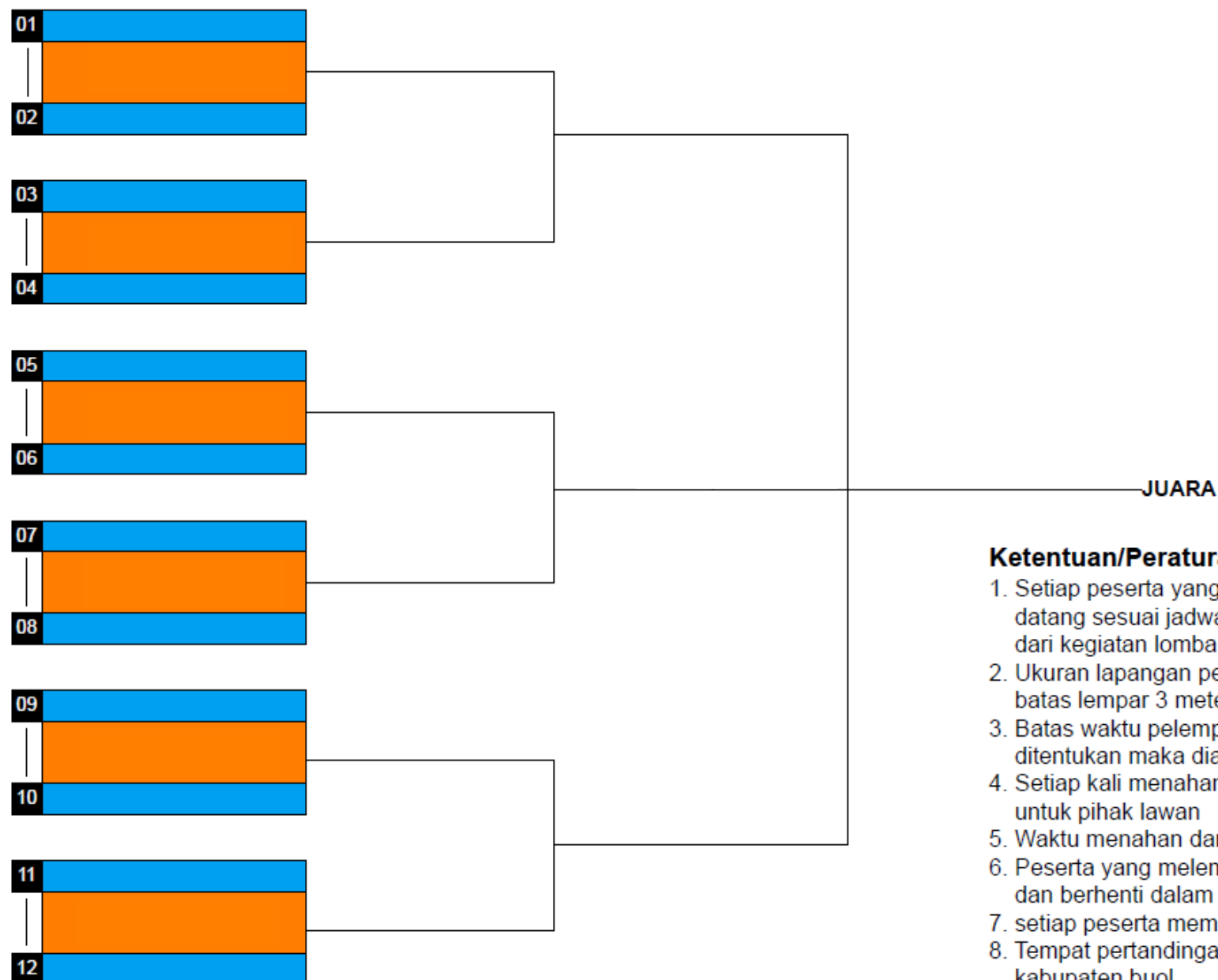
d. Cara Main Beregu 3 Orang

- Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di petugas perlombaan.
- Peserta berkumpul di pemanggil bermain
- Peserta memasuki lintasan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet dan berada di lintasan sesuai dengan bagan perlombaan.
- Perlombaan menggunakan system beregu 3 orang dengan cara estafet 25 meter X 3 .
- Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis star. Tentukan pemain 1, 2, dan 3 kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- Sebelum aba-aba dimulai, pemain 2 dan 3 diminta berada dibelakang garis balikan.
- Aba-aba perlombaan dari wasit / garis star adalah : “**Bersedia, siap, ya**” sebelum dilakukan aba-aba semua pemain pertama yang memegang egrang berada satu meter dari garis star.

- Pada aba-aba “ **Bersedia**” Kedua tangan memenggang egrang memajukan egrang mendekat ke garis star dan kedua kaki belum menaiki egrang.
- Pada aba-aba “**Siap**” satu kaki (kana / kiri) diatas tempat berpijak.
- Pada aba-aba “**Ya**” pemain pertama memulai perlombaan dengan cara berlari;(pengganti “**Ya**” dapat dilakukan dengan suara peluit).
- Pemain **satu** harus berlari di atas egrang sampai melewati garis balikan dan menyerahkan egrang pada pemain kedua.
- Pemain **kedua** harus berlari di atas egrang sampai melewati garis balikan dan menyerahkan egrang pada pemain ketiga.
- Pemain **ketiga** harus berlari diatas egrang menuju garis finis.
- Pemenang ditentukan berdasarkan peserta/pemain yang timnya paling dahulu mencapai garis finis (dengan ketentuan pemain dan egrangnya telah melewati garis finis).
- Bila terjadi kerusakan pada egrang (egrang patah) peserta dapat menggantinya dengan egrang lain yang disiapkan oleh peserta sendiri dan tetap melanjutkan lomba di TKP sampai pada finis.
- Pada regu peserta dinyatakan gugur apabila salah satu pemain :
 - Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak/menyentuh tanah
 - Salah satu egrang dari pemain tidak keluar dari garis batas lintas pada saat pertukaran pemain atau seluruh egrang tidak keluar dari lintasan pada saat garis finis.
 - Dengan sengaja mengganggu peserta / pemain lain maka dinyatakan pelanggaran dan tim tersebut diskualifikasi, pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lain, boleh melanjutkan permainnya.
 - Menginjak lintasan atau keluar dari lintasannya.

**PERATURAN PERTANDINGAN HADANG (KALAR) OLAHRAGA
TRADISIONAL DALAM KEGIATAN HUTDA KE XXVI TAHUN 2025**

1. Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu yang menang sebagai penyerang dan yang kalah sebagai penjaga.
2. Regu penjaga menempati garis regu masing – masing dengan kedua kaki berada di atas garis. Sedangkan regu penyerang siap memasuki.
3. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan , jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.
4. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap dalam posisi badan menghadap kedepan sedangkan telepak tangannya menghadap kebelakang.
5. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis.
6. Permainan dimainkan oleh 2 tim dan 1 tim beranggotakan 8 pemain putri.
7. Setiap permainan terbagi dalam 2 sesi dan masing-masing diberi waktu maksimal 2x10 menit
8. Setiap sesi diberi waktu maksimal 10 menit.
9. Dalam permainan hanya 8 dewasa yang ikut bermain di dalam lapangan terdiri dari 5 perempuan dan 3 pemain cadangan.
10. Tim penjaga hanya bertugas untuk menjaga agar tim lawan tidak bisa melewati garis akhir dan kembali di garis awal, dengan cara menyentuh seluruh anggota tubuh.
11. Setiap pemain tim penyerang harus berusaha menuju hasil akhir, tanpa “ tersentuh” oleh tim penjaga.
12. Jika penyerang dapat dikatakan kalah apabila dua pemain dari anggota tim penyerang tersentuh oleh tim penjaga.
13. Jika ada salah satu pemain dari tim penyerang keluar dari garis tim pembatas lapangan yang telah di tentukan maka tim penyerang akan menjaga.
14. Pemain dianggap sah mendapatkan poin apabila seluruh badan telah melewati garis.
15. Pergantian pemain hanya bisa dilakukan pada saat istirahat atau pergantian posisi antara tim penyerang dengan tim penjaga.
16. Seluruh peserta diharap hadir 15 menit sebelum permainan dimulai, jika lebih dari 3 pemanggilan dari panitia tidak hadir. Peserta akan didiskualifikasi.
17. Jika dalam waktu 2 menit tim penyerang tidak bisa melewati dari kotak 1 ke kotak berikutnya maka wasit 1 atau akan meniupkan sumpritnya dan penyerang akan menjaga.
18. Apabila kedua regu memperoleh nilai yang sama (Drow) maka penentu pemenang ditentukan dari regu yang memperoleh nilai yang tertinggi pada jumlah di garis depan.



Ketentuan/Peraturan Lomba :

1. Setiap peserta yang datang terlambat 15 menit maka 5 poin untuk lawan yang sudah datang sesuai jadwal, dan jika sampai 30 menit tidak datang maka akan di diskualifikasi dari kegiatan lomba.
2. Ukuran lapangan pertandingan lingkaran dalam 1 meter, dari lingkaran dalam kegaris batas lempar 3 meter
3. Batas waktu pelemparan setelah lawan menahan 5 detik. apabila lewat dari waktu yang ditentukan maka dianggap batal dan sudah masuk dalam hitungan melempar
4. Setiap kali menahan/memutar gasing dan keluar dari garis batas menahan maka 5 poin untuk pihak lawan
5. Waktu menahan dan melempar yang akan diberikan setiap peserta 3 kali
6. Peserta yang melempar dan mengenai lawan tetapi pada saat setelah mengenai lawan dan berhenti dalam putaran gasingnya maka dianggap tidak ada nilai/poin
7. setiap peserta membawa tali panggal/gasing sendiri sesuai ukuran dalam juknis
8. Tempat pertandingan akan dilaksanakan dilinkungan dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten buol

CATATAN KHUSUS

Waktu Pendaftaran : 24 September – 01 Oktober

Tempat Pendaftaran : Kantor Disporapar & ONLINE (BARKODE)

Waktu lomba : 02 – 10 Oktober 2025

Tecnical Meeting : 02 Oktober 2025

Contact Person : MIKE (+6282293038878)

ESYA (+6282264222128)

