



**HIMPUNAN MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

Sekretariat: Jalan Ki Ageng Pamanahan 19 Yogyakarta



**FORMULIR PENDAFTARAN LOMBA “GOBAK SODOR”
GEBYAR PRESTASI SEKOLAH DASAR
SEMARAK PGSD UAD 2016**

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Nama Guru Pendamping :

No Handphone :

Nama Ketua Kelompok :

No	Nama Anggota	Kelas	Jenis Kelamin
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			



Foto Kelompok

Yogyakarta,.....

Guru Pendamping

(.....)



**TATA CARA DAN PERATURAN LOMBA “GOBAK SODOR”
GEBYAR PRESTASI SEKOLAH DASAR
SEMARAK PGSD UAD 2016**

Cara Permainan Gobak Sodor

1. Pertama, silahkan terlebih dahulu membuat garis-garis pembatas pada lapangan *gobak sodor* menjadi 6 kotak. Adapun ukuran lapangan 9 x 4 m. Garis pembatas tersebut dapat dibuat dengan kapur tulis.
2. Setelah lapangan *gobak sodor* telah dibuat, langkah selanjutnya adalah silahkan membentuk dua tim untuk bermain gobak sodor. Satu tim terdiri dari 5 orang anggota. Satu tim akan menjadi *tim penjaga* dan satu tim lainnya akan menjadi *tim penyerang*.
3. Tim yang menjadi penjaga, menugaskan tiap anggotanya untuk berjaga pada masing-masing garis pembatas horizontal dan 1 garis *vertikal*. Adapun tugasnya yaitu menjaga atau menghalau laju anggota dari tim penyerang.
4. Tim yang menjadi penyerang bertugas untuk melewati garis batas, yang telah dijaga. Agar dapat menyerang hingga garis *finish* atau garis pembatas, yang berada di paling belakang lapangan (base akhir). Kemudian kembali lagi hingga ke *garis start* atau garis pembatas yang paling depan (base awal).

PGSD-UAD



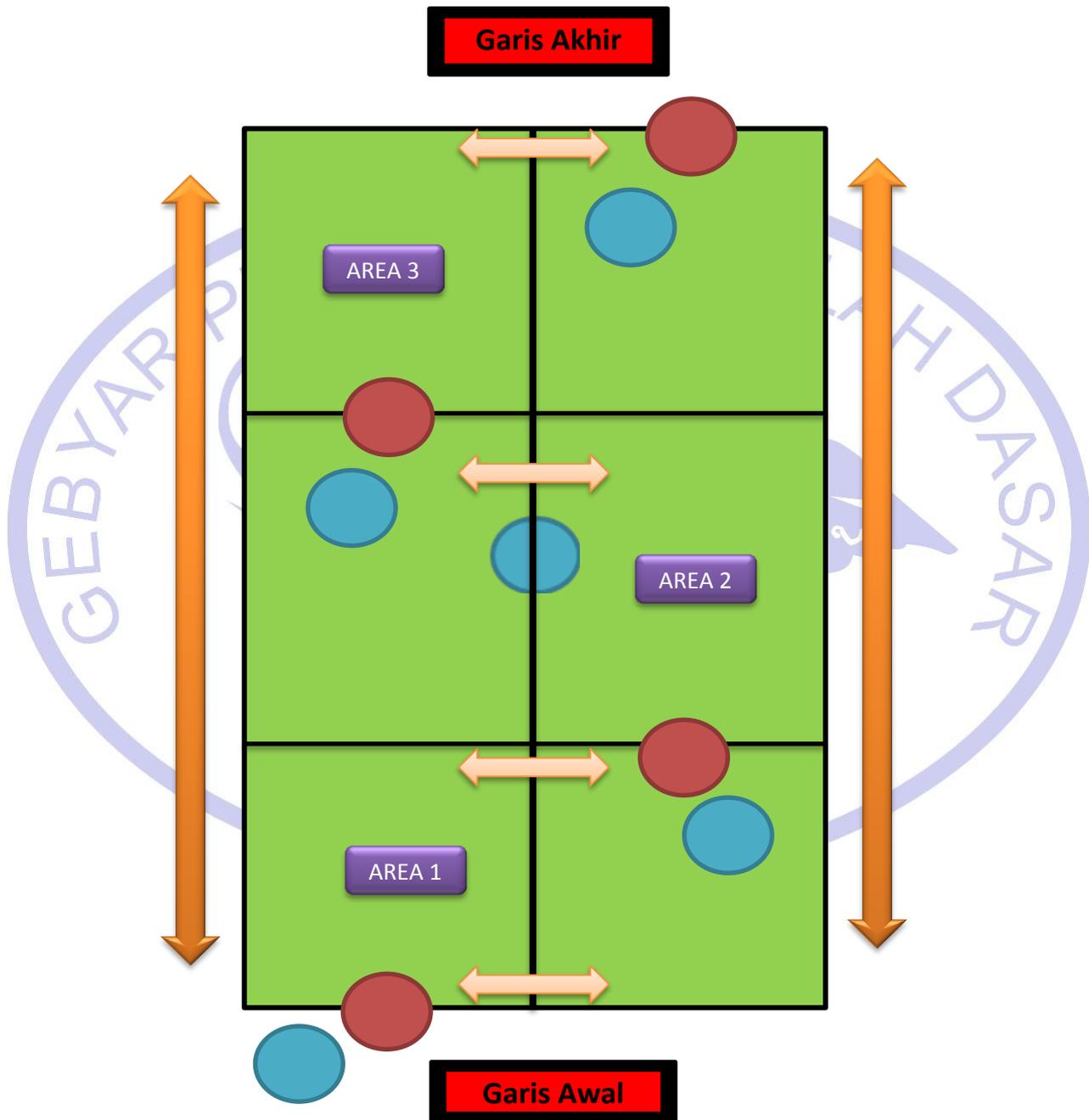
PERATURAN PERMAINAN GOBAK SODOR

1. Permainan dimainkan oleh 2 tim dan 1 tim beranggotakan 6 pemain putri.
2. Setiap permainan bagi dalam dua sesi dan masing-masing diberi waktu maksimal 10 menit.
3. Setiap sesi diberi waktu maksimal 5 menit.
4. Dalam permainan hanya 5 anak yang ikut bermain di dalam lapangan terdiri dari 5 perempuan dan 1 pemain cadangan.
5. Tim penjaga hanya bertugas untuk menjaga agar tim lawan tidak bisa melewati garis akhir dan kembali ke garis awal, dengan cara menyentuh seluruh anggota tubuh kecuali kepala dan pinggang kebawah.
6. Setiap pemain tim penyerang harus berusaha menuju garis akhir, tanpa “tersentuh” oleh tim penjaga.
7. Jika penyerang dapat dikatakan *kalah* apabila dua pemain dari anggota tim penyerang tersentuh oleh tim penjaga.
8. Jika ada salah satu pemain dari tim penyerang keluar dari garis pembatas lapangan yang telah ditentukan maka pemain tersebut akan di diskualifikasi.
9. Jika salah satu anggota tim penyerang terkena tim penjaga, pemain tersebut akan keluar dari permainan.
10. Jika terjadi skor seri akan dinilai dari waktu tercepat dalam mengeluarkan anggota tim dari garis awal
11. Untuk penilaian, 1 point dari garis awal sampai garis akhir dan 2 point untuk dari garis awal ke garis akhir dan kembali lagi ke garis awal.
12. Pemain dianggap sah mendapat poin apabila seluruh badan telah melewati garis.
13. Pergantian pemain hanya bisa dilakukan pada saat istirahat atau pergantian posisi antara tim penyerang dengan tim penjaga.
14. Jika dalam waktu 3 menit tim tidak datang, tim tersebut otomatis akan di diskualifikasi.
15. Seluruh peserta diharap hadir 15 menit sebelum permainan dimulai, jika lebih dari 3 pemanggilan dari panitia tidak hadir. Peserta akan didiskualifikasi.



**HIMPUNAN MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

Sekretariat: Jalan Ki Ageng Pamanahan 19 Yogyakarta



Keterangan:

-  **Tim Penjaga**
-  **Tim Penyerang**