

PERATURAN LOMBA UIN SATU TULUNGAGUNG DALAM RANGKA HAB KEMENAG RI KE-76

JENIS LOMBA : ESTAFET TEPUNG

A. KETENTUAN UMUM

1. Peraturan dalam Lomba Estafet Tepung adalah peraturan yang ditentukan oleh panitia.
2. Jumlah pemain untuk masing-masing Tim berjumlah 5 orang pemain.
3. Setiap Unit/Fakultas wajib mengikuti perlombaan ini.

B. SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dalam lomba ini adalah mengumpulkan tepung sebanyak-banyaknya dalam waktu 2 menit.

C. SISTEM PENILAIAN PERTANDINGAN

1. Pemenang dalam lomba ini adalah Tim yang mengumpulkan tepung paling banyak dalam waktu 2 menit.
2. Sebelum aba-aba dimulai, wasit menginstruksikan kepada masing-masing Tim untuk duduk berbaris satu banjar ke belakang.
3. Setelah wasit memberikan aba-aba mulai, maka dengan secepat-cepatnya peserta paling depan mengambil tepung yang ada di nampan depannya lalu mengoper tepung yang ada di nampan kepada rekan satu Tim yang ada dibelakangnya dan begitupun seterusnya.
4. Anggota Tim yang berada paling belakang mengumpulkan tepung yang sudah diberikan rekan-rekan setim yang ada di depannya sampai tepung yang disediakan habis.
5. Hasil operan kedua merupakan hasil akhir tepung yang akan dinilai.

D. PERSYARATAN TIM DAN PEMAIN

1. Tim dan Pemain adalah warga kampus UIN SATU Tulungagung dari Tenaga Pendidik, Tenaga Kependidikan dan Tenaga Honorer.
2. Jumlah setiap Tim adalah 5 orang Pa dan 5 orang Pi.
3. Tidak memiliki Riwayat sakit batuk kronis, asma dan sakit lainnya yang dapat mengakibatkan keadaan bahaya bagi Kesehatan peserta.
4. Peserta yang ikut dalam perlombaan ini dalam keadaan sehat secara jasmani.
5. Memakai seragam olahraga dan bermasker.

E. PERATURAN TAMBAHAN

1. Setiap peserta selama mengoper tepung ke belakang tidak boleh menoleh dan harus melewati atas kepala, apabila menoleh atau tidak melewati atas kepala akan didiskualifikasi.
2. Wasit berjumlah 1 (satu) orang yang bertugas langsung memimpin, mengawasi jalannya perlombaan dan perhitungan perolehan tepung masing-masing Tim.
3. Peserta lomba diwajibkan datang tepat waktu, keterlambatan lebih dari 15 menit akan dikenakan diskualifikasi.

F. PEMENANG

1. Pemenang adalah yang paling banyak timbangan hasil tepungnya yang dilakukan secara estafet.
2. Keputusan wasit tidak bisa diganggu gugat.

JENIS LOMBA : Tenes Meja (Pa-Pi)

Peserta :

Doble dan Singgle

Peraturan Tanding :

1. Pertandingan dilaksanakan dg sistem gugur
2. Setiap pertandingan dengan 2 x kemenangan.
3. Kemenangan dalam 1 game pertandingan dg scor nilai 21
4. Apabila lawan di tunggu selama 15 menit tdk hadir, maka lawan yg hadir memperoleh kemenangan WO.
5. Masing-masing unit mengirimkan 2 tim singgle (pa-pi), dan 2 tim doble (pa pi).

JENIS LOMBA : BALAP KELERENG

Peralatan

1. Sendok 2 lusin (24 buah), disediakan oleh Panitia
2. Kelereng 15 buah
3. Rafia (pembatas Start/Finish)
4. Lapangan perlombaan

Ketenagaan

1. Wasit 1 orang
2. Asisten Wasit 2 orang
3. Pembantu umum 3 orang

Aturan Perlombaan

Aturan umum

1. **Perlombaan dibedakan 2 kategori: Putra dan Putri**
2. **Setiap tim mengirimkan 10 peserta lomba, untuk masing-masing kategori**
3. Pada masing-masing kategori, terdiri dari babak penyisihan dan babak final (disesuaikan dengan peserta)
4. Seluruh peserta lomba yang terdaftar akan diundi secara acak, untuk mengikuti penyisihan
5. Dalam babak penyisihan, dapat dilakukan lebih dari satu sesi. Setiap sesi diikuti maksimal 8 peserta.
6. Dalam babak penyisihan, hanya ada pemenang pertama.
7. Pemenang pertama dari masing-masing sesi dalam babak penyisihan, berhak mengikuti babak selanjutnya (semi final).
8. Babak semifinal minimal dilakukan sebanyak 3 sesi.
9. Jumlah peserta masing-masing sesi dibagi secara proporsional
10. Peserta yang mengikuti babak semifinal dilakukan pengundian untuk menentukan sesi/grup/kelompok dalam babak semifinal
11. Jika peserta babak semifinal tidak lebih dari 8 peserta, maka langsung dikategorikan sebagai babak final.
12. Babak final diikuti minimal oleh 3 peserta.

Aturan khusus

1. Peserta berangkat dari belakang garis start berjalan dengan menggigit sendok yang berisi kelereng menuju melewati garis finish.
2. Garis start dan garis finish ditentukan saat perlombaan
3. Peserta dilarang memegang sendek/kelereng yang digigit
4. Peserta atau anggota tim dilarang melakukan kecurangan
5. Jika kelereng yang dibawa terjatuh, maka harus diulang lagi dari garis start
6. Pemenang ditentukan jika peserta yang berhasil melampaui garis finish terlebih dahulu
7. Jika ada hal yang belum diatur, maka akan ditentukan berdasarkan musyawarah mufakat oleh panitia, peserta/tim saat perlombaan

JENIS LOMBA : BOLAVOLI

1. Masing-masing peserta hanya diperbolehkan mengirim 1 tim
2. Anggota tim boleh putra dan/ atau putri
3. Saat pertandingan, tim harus berjumlah 6 orang, apabila kurang maka langsung di diskualifikasi
4. Tidak boleh ngebon dari manapun (dari masing2 unit yang telah ditentukan)
5. Pertandingan ditentukan dengan 2 x kemenangan (babak Penyisihan), sedangkan babak semifinal dan final 3 x kemenangan
6. Perhitungan point dilakukan dengan system rally point (Game 25)
7. Tidak ada batasan dalam pergantian pemain (bebas)
8. Kostum bebas, tetapi sebaiknya seragam
9. Pertandingan dimulai pukul 07.30 wib
10. Tim yang terlambat selama 30 menit maka didiskualifikasi.

JENIS LOMBA : MEMASUKKAN PENSIL KE DALAM BOTOL

A. Peralatan

1. Pensil 10 buah
2. Botol plastik (the pucuk tanggung), 10 buah
3. Tali/benang

B. Aturan Permainan

1. Perlombaan dibagi 2 kategori, yaitu putra dan putri
2. Setiap tim, wajib mengirimkan 6 orang pada setiap kategori
3. Perlombaan dibagi ke dalam babak penyisihan, semifinal dan final
4. Masing-masing pemenang dalam babak penyisihan berhak mengikuti babak selanjutnya
5. Pemenang ditentukan oleh peserta yang berhasil memasukkan pensil ke dalam botol lebih dulu.
6. Caranya permainan: pensil diikat benang dan digantungkan dalam pinggang. Peserta memasukkan dengan cara jongkok. Peserta dilarang memegang tali/pensil/botol
7. Peserta dilarang melakukan kecurangan.
8. Aturan yang belum ada, akan diputuskan bersama dengan seluruh peserta atau tim dan/atau panitia dengan musyawarah mufakat.