

KETENTUAN LOMBA GERAK JALAN KOCAK DAN KREATIF

1. Regu peserta lomba bersifat umum
2. Peserta wajib menunjukkan kreativitas lucu, kocak dan menghibur di sepanjang rute yang dilalui, antara POS I, POS II dan POS III, sampai ke Finish.
(Peserta tidak berjalan biasa selama menempuh rute yang dilalui).
3. Satu regu peserta berjumlah 17 orang (umur bebas : putra,putri, tua, muda)
4. Regu peserta menggunakan nomor dada berukuran 20 x 25 cm, dipasang pada dada anggota regu yang paling depan dan punggung anggota regu paling belakang, terbuat dari kain warna putih dan tulisan berwarna merah atau hitam, dibuat sendiri oleh masing-masing regu peserta.
5. Regu peserta tidak diijinkan menggunakan pakaian yang melanggar undang-undang pornografi, berbau sara/ melecehkan instansi pemerintah atau pihak tertentu.
6. Kreativitas/aktivitas regu peserta bersifat orsinil, dan dilarang menyuguh /menampilkan adegan yang bersifat berbau porno, serta meniru gerakan orang cacat.
7. Regu peserta tidak diperkenankan membunyikan petasan yang dapat membahayakan keamanan peserta/penonton.
8. Regu peserta dilarang membawa senjata tajam (sajam) atau benda benda yang membahayakan keselamatan orang lain
10. Regu peserta diperbolehkan membawa megaphone/properti secukupnya
11. Waktu atraksi di tempat start (panggung kehormatan) maksimal 6 menit, sedangkan pada post 2 dan post 3 waktunya masimal 5 menit
12. Masing-masing regu peserta tidak dibolehkan menyalip/mendahului regu yang lain didepannya.
13. Regu peserta wajib mengikuti pertemuan teknik, yang dilaksanakan di Ruang rapat kantor KONI Kabupaten Buleleng.
14. Masing-masing regu peserta bebas menentukan tema dan memilih salah satu lagu atraksi yang disiapkan panitia
15. Regu peserta wajib melalui rute yang sudah ditetapkan panitia
16. Peserta dilarang membuang sampah sembarangan di sepanjang rute yang dilalui.
17. Peserta menyiapkan sendiri konsumsinya, Panitia tidak menyiapkan konsumsi.
18. **Penilaian :**
 - a. Pakaian sesuai dengan tema (bobot nilai 1)
 - b. Kreativitas/atraksi bersifat lucu , kocak dan menghibur
Penilaian di tempat start (panggung kehormatan) , Post 1, Post 2 dan sepanjang rute yang dilalui (bobot nilai 2)
 - c. Properti yang digunakan dibawa sendiri oleh masing-masing peserta dan tidak boleh dibantu oleh orang lain (bobot nilai 2)
 - d. Respon/atraksi terhadap lagu pilihan (bobot nilai 2)
 - e. Apabila pada saat finish, keutuhan peserta berkurang 1 orang, maka nilainya dikurangi 10, dan kelipatannya.
 - f. Regu dianggap masuk finish apabila seluruh anggota regu telah melewati garis finish.
 - g. Waktu atraksi di tempat start (panggung kehormatan) maksimal 6 menit. kelebihan waktu setiap 1 menit nilai dikurangi 10 dan kelipatannya (bobot nilai 1)

- h. Setiap regu peserta tidak boleh mengganti anggota peserta selama mengikuti lomba, jika ada penggantian maka regu peserta akan dinyatakan diskualifikasi
 - i. Kisaran nilai untuk setiap aspek bagi regu peserta mulai dari 50 s/d 100
 - j. Jumlah nilai point $(a+b+c+d+g) = 800$
 - k. Nilai waktu 100 (bobot nilai 1)
 - l. Nilai Keutuhan 100 (bobot nilai 1)
- Total Nilai maksimal /keseluruhan dari aspek yang dinilai dari masing-masing regu (Nilai j +Nilai k + Nilai l) berjumlah 1000**

19. Penentuan juara

Juara ditentukan berdasarkan jumlah nilai tertinggi yang diperoleh oleh regu peserta. Jika nilai totalnya sama, maka juara akan ditentukan oleh nilai kreatifitas. Jika nilainya itu juga sama nilainya maka juara akan ditentukan oleh nilai properti. Jika nilai propertinya juga sama, maka juara akan ditentukan oleh nilai respon terhadap lagu. Jika itu juga sama maka juara akan ditentukan dengan meloakukan undian,

Juara yang akan dicari adalah JUARA I, II, dan III

JUARA I akan mendapat trofi ,piagam penghargaan , dan uang pembinaan sebesar Rp. 15.000.000,-

JUARA II akan mendapat trofi ,piagam penghargaan, dan uang pembinaan sebesar Rp. 12.000.000,-

JUARA III akan mendapat trofi ,piagam penghargaan, dan uang pembinaan sebesar Rp. 10.000.000,-

20. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

Catatan :

Team Juri berasal dari : Akademisi, seniman, dan Wartawan

