

Bendan

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan.
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Setiap tim mendelegasikan 2 orang pemain **PUTRI**.
- Semua pemain melakukan hompimpa yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.
- Pemain melempar gaco (pecahan enternit) di kotak nomor 1 dan tidak boleh melebihi kotak yang disediakan.
- Jika lemparan gaco tidak tepat, maka pemain mengulangi lemparan.
- Kaki yang tidak menjadi tumpuan melompat dilarang menyentuh garis.
- Di saat melempar gaco posisi kaki harus di belakang garis dan tidak boleh menyentuh garis.
- Saat mengambil gaco, pemain hanya boleh menggunakan satu tangan.
- Saat mengambil gaco, tangan tidak boleh menyentuh garis.
- Pemain melompat dengan 1 kaki (engklek) sampai di kotak ke 8 dan tidak boleh melewati kotak yang telah ditempati oleh gaco. Kemudian pemain kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak 1 dengan posisi kaki satu masih diangkat.
- Setelah itu, pemain melemparkan gaco tersebut sampai ke kotak 2. Jika melebihi, pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Begitu seterusnya sampai kotak ke 8.
- Di saat mengambil gaco di gunung, pemain tidak boleh menyentuh gaco musuh dan peserta harus membelakangi gunung. Setelah itu, pemain berdiri kemudian melempar gaco dari telapak tangan ke punggung tangan setelah itu dilempar lagi dengan ditangkap
- Jika semua telah dilakukan oleh pemain, pemain melemparkan gaco dengan membelakangi engkleknya. Jika gaco yang dilempar sesuai pada kotak yang dikehendaki, kotak tersebut akan menjadi rumahnya dan boleh berhenti di kotak tersebut. Akan tetapi, hanya berlaku pada pemain yang memiliki rumah, sedangkan untuk lawan, tidak boleh melempar gaco di rumah lawan dan menginjak/melewati rumah tersebut. Begitu seterusnya.
- Rumah milik sendiri boleh diinjak dengan kedua kaki
- Apabila gaco pecah atau hancur maka peserta boleh mengganti gaconya.
- Saat permainan berlangsung, pemain dilarang mengganti kaki dengan kaki yang lain untuk memijak.
- Durasi permainan 2X5 menit. 5 menit untuk sekolah A, dan 5 menit untuk sekolah B.

- Permainan berbasis waktu, bukan skor. Jika di pertengahan permainan kalah, pemain mengulang di tingkatan saat kalah.
- Dengan mengisi form pada saat pendaftaran, peserta telah menyetujui semua ketentuan teknis dan persyaratan yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.