

Benteng - Bentengan

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan.
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Setiap sekolah mendelegasikan 1 tim yang beranggotakan 10 orang pemain **PUTRA**.
- Para pemain dari tiap delegasi wajib berseragam.
- Permainan akan dilangsungkan pada dua arena dengan 4 wasit di setiap arena. Salah satu dari 4 wasit memegang peluit. Adapun ketentuan peluit:
 1. Bunyi peluit panjang pertama sebagai tanda dimulainya pertandingan.
 2. Bunyi peluit pendek 1x di tengah pertandingan sebagai tanda jeda (seperti adanya pelanggaran keluar garis, pemain yang jatuh, dan jenis pelanggaran lainnya).
 3. Bunyi peluit pendek 1x dan panjang 1x sebagai tanda salah satu tim telah berhasil membenteng pilar lawan.
 4. Bunyi dua peluit pendek dan satu peluit panjang sebagai tanda berakhirnya pertandingan.
- Selanjutnya masing-masing kelompok memilih pilar atau tiang sebagai benteng. Di sekitar benteng tersebut terdapat area yang dikhususkan bagi anggota kelompok lawan yang “Tertawan”.
- Para anggota kelompok akan berusaha menyentuh lawan dan membuatnya tertawan. Pemain harus sering kembali dan menyentuh bentengnya karena “Penawan” dan yang “Tertawan” ditentukan dari waktu terakhir menyentuh benteng kelompoknya. Orang yang paling dekat waktunya menyentuh benteng berhak menjadi “Penawan”.
- Mereka bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikan “Tawanan” (apabila mengenai pakaian maka dinyatakan tidak sah)
- Pemain yang keluar melewati garis pembatas akan dinyatakan sebagai “Tawanan”.
- Kelompok yang berhasil menyentuh pilar lawan dan meneriakkan kata “BENTENG!” akan mendapat 10 poin.
- Setiap ada satu kelompok yang berhasil membentengkan pilar lawannya, akan terjadi pertukaran benteng antar kedua tim.
- Permainan dilakukan 1 X 7 menit.
- Jika salah satu anggota kelompok jatuh:
 1. Disebabkan lawan dan korban yang jatuh masih bisa melanjutkan permainan, pelaku pelanggaran dikenakan “Peringatan I” dengan dikurangnya 5 poin bagi timnya. Akan tetapi, jika hal tersebut terulang oleh pelaku yang sama, dikenakan “Peringatan II” dengan sanksi tidak boleh melanjutkan

pertandingan hingga salah satu dari kedua pihak membenteng pilar lawan dan dikurangnya 5 poin bagi tim pelanggar.

2. Disebabkan lawan dan korban yang jatuh tidak bisa melanjutkan pertandingan, pelaku pelanggaran dikenakan sanksi tidak boleh melanjutkan pertandingan hingga pertandingan berakhir atau dinyatakan gugur.
 3. Jika jatuh tanpa sebab (apapun kondisinya baik parah maupun tidak parah), risiko ditanggung pemain. Peserta tersebut tetap mendapatkan pelayanan kesehatan dari pihak panitia.
 4. Jika berpura-pura jatuh atau *diving*, hal itu akan mengurangi 5 poin bagi timnya.
 5. Jika ada peserta dari salah satu kelompok menimbulkan keribuan (baik fisik, ucapan, atau tindakan yang menimbulkan keribuan lainnya), akan dikenakan sanksi bagi tim tersebut dengan dikurangnya 5 poin.
- Batas maksimal pergantian 3 kali.
 - 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.