

Lompat Tali

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan.
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Setiap sekolah mendelegasikan 1 tim yang terdiri dari 3 orang pemain **PUTRI**.
- Para pemain melakukan hompipa atau pingsut untuk menentukan 2 orang pemain yang menjadi pemegang tali.
- Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
- Kedua pemain yang menjadi pemegang tali perentang tali karet dan pemain harus melompatnya satu persatu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, paha, hingga pinggang. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika ada pemain yang menyentuh tali karet ketika melompat, gilirannya bermain selesai dan ia harus menggantikan pemain yang memegang tali.
- Posisi tali karet dinaikan ke dada, lalu dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat ke atas dengan kaki berjinjit. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain boleh menyentuh tali karet ketika melompat, asalkan pemain dapat melewati tali dan tidak terjatuh.
- Pemain yang tidak berhasil melompati tali karet sebanyak 3 kali kesempatan harus menghentikan permainannya dan menggantikan posisi pemegang tali. Jika semua tahap ketinggian telah berhasil diselesaikan oleh para pemain.
- Pemenang juara 1 dan 2 ditentukan dengan peserta yang mencapai level tertinggi dalam waktu 15 menit.
- 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.