

Petunjuk dan Teknis Lomba Non virtual Jenjang SD/MI se- Kota/Kabupaten Pasuruan (Putra)

a. 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 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 keributan (baik fisik, ucapan, atau tindakan yang menimbulkan keributan 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.

b. Patil Lele

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan.
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Setiap sekolah mendelegasikan 1 tim yang terdiri atas 5 orang pemain **PUTRA** (3 pemain inti, 2 pemain cadangan).
- Teknisi permainan :

Tahap I :

- Tongkat pendek (yang diungkit) diletakkan di atas lubang dengan posisi melintang.



- Tongkat panjang (untuk pengungkit) diayunkan(diungkitkan) pada tongkat pendek untuk dilambungkan, lalu tongkat panjang kembali diletakkan dengan posisi melintang di atas lubang.

Pemain (si pengungkit) mati apabila :

- Tongkat pendek tertangkap lawan (sebelum tongkat jatuh ke tanah).
- Tongkat pendek tertangkap lawan (setelah tongkat jatuh ke tanah) kemudian dilemparkan mengenai tongkat panjang si pengungkit.
- Apabila musuh (penangkap) tidak dapat melakukan keduanya, si pemain (si pengungkit) melakukan tahap selanjutnya.

Tahap II :

- Tongkat pendek diletakkan di atas lubang dengan posisi hingga salah satu sudutnya naik keluar lubang.
- Tongkat pendek dipukul dengan tongkat panjang hingga melambung di udara, kemudian dipukul lagi untuk kedua kalinya hingga tongkat pendek melambung jauh (seperti permainan *baseball*), lalu tongkat panjang kembali diletakkan dengan posisi melintang di atas lubang.

Pemain (si pengungkit) mati apabila :

- Tongkat pendek tertangkap lawan dan lawan mendapatkan poin yang diukur dengan jauhnya jarak tongkat pendek dari lubang.
- Apabila musuh gagal menangkap tongkat pendek tersebut, poin didapatkan 'pengungkit' sendiri yang diukur dengan jauhnya jarak tongkat pendek dari lubang.
- Perhitungan poin:
 1. 'penangkap' tongkat pendek dapat memasukkan tongkat pendeknya (yang telah ditangkap) ke lubang akan mendapat nilai 50.
 2. Pengukuran jauhnya jarak tongkat pendek dari lubang diukur dengan tongkat panjang. Setiap satu ukuran tongkat panjang mendapat nilai 10.
 3. Pemenang dapat ditentukan dengan kelompok yang memiliki poin terbanyak, apabila kedua Permainan dilakukan 1 X 7 menit.
 4. kelompok memperoleh poin yang sama, akan dilakukan pemukulan tongkat pendek terjauh oleh setiap kelompok. Kelompok yang memukulnya paling jauh berhak menjadi **pemenang**.



- 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.

c. Egrang Bambu

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan.
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Setiap sekolah mendelegasikan 1 tim yang terdiri dari 2 orang pemain **PUTRA**, 1 pemain inti dan 1 pemain cadangan.
- Perlombaan dibagi menjadi 2 babak,


Babak pertama :

- Peserta berlomba-lomba untuk mencatatkan waktu tercepat
- Peserta yang mencatat waktu terbaiknya dan mampu menembus peringkat 32 besar waktu terbaik maka akan melaju ke babak selanjutnya.
- Apabila waktu yang dicatatkan tidak masuk 32 besar waktu terbaik, peserta dinyatakan gugur.
- Setiap peserta mendapat 2 kali percobaan untuk mendapatkan waktu terbaik.

Babak kedua :


- Peserta akan saling berlomba untuk menuju ke garis *finish*,
- Sistem yang diberlakukan pada babak ini yaitu *knockout*,
- Pemenang diambil juara satu
- Final diambil juara 1,2, dan 3.
- Pada saat di tengah pertandingan/perjalanan mengalami kecelakaan, peserta akan distop oleh wasit sampai berdiri kembali.
- Peserta yang memasuki lintasan lawan akan didiskualifikasi.
- Apabila dari salah satu egrang peserta mengalami kerusakan maka perlombaan akan diulang kembali dari garis start.
- Peserta memulai dari start berjalan hingga ke garis finish dengan menjaga keseimbangan dengan secepat-cepatnya.
- 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.

d. Gobak Sodor

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan
 - Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- 

- Setiap sekolah mendelegasikan 1 tim **PUTRA**.
- Satu tim terdiri dari 5 orang. Satu tim akan menjadi tim “jaga” dan tim yang lain akan menjadi tim “lawan”.
- Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan , menjaga garis horizontal dan juga menjaga garis batas vertikal. Penjaga garis horizontal bertugas menghalangi lawan melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Penjaga garis batas vertikal bertugas menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
- Sedangkan tim yang menjadi “lawan”, harus melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.
- Tim “lawan” dikatakan menang apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis *start* dengan selamat (tidak tersentuh tim lawan).
- Tim “lawan” dikatakan kalah jika salah satu anggotanya tersentuh oleh tim “jaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan. Jika hal tersebut terjadi, maka tim “jaga” yang menjadi pemenang
- Permainan dilakukan 1 X 15 menit.
- Untuk menentukan pemenang juara 1 dan 2 ditentukan dengan waktu tercepat tim dalam menyelesaikan rintangan.
- ketentuan teknis dan persyaratan yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

e. Bola Tembak

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan
 - Lomba atas nama lembaga/sekolah.
 - Jumlah pemain bola tembak terdiri dari 10 orang pemain **PUTRA**. 5 orang sebagai pemain dalam dan 5 orang sebagai pemain luar.
 - Tim “luar” dari kelompok A berusaha untuk menembak tim dalam dari kelompok B, begitu juga sebaliknya.
 - Bola yang digunakan menggunakan bola voli .
 - Tembakan dinyatakan sah apabila terkena seluruh badan kecuali kepala. Apabila bola mengenai kepala maka tidak dihitung poin dan mendapat peringatan. Apabila mengulangi hingga 3x, maka tim akan didiskualifikasi.
- 

- Apabila tim “dalam” menginjak garis pada saat menghindar atau menembak maka bola akan menjadi milik lawan.
- Boleh menembak dari segi manapun.
- Apabila menembak pada saat wasit belum meniup peluit hingga 3x, maka tim akan didiskualifikasi.
- Apabila bola terkena lawan, maka tim yang bersangkutan akan mendapat 1 poin.
- Penentuan bola pertama dengan melakukan suit.
- Bola dioper maksimal 3x dalam satu tim.
- Saat tim A menembak kepada tim B, kemudian tim B menangkap bola itu sebelum memantul maka skor akan diberikan kepada tim A, jika memantul maka bola di tangan tim B.
- Waktu permainan 1 X 7 menit.
- Apabila skor seri maka akan ditanding kembali dalam waktu 2 menit.
- Disekitar lapangan terdapat garis sejarak 1m. Penonton dan pembina dilarang untuk melebihi garis. Apabila pembina melebihi garis dan memberi protes yang berlebihan kepada panitia, maka tim akan langsung didiskualifikasi.
- Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

f. Membuat Layang-layang Indah

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan.
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Masing-masing sekolah mendelegasikan 1 kelompok yang terdiri dari 3 orang pemain **PUTRA** dalam perlombaan ini.
- Seluruh delegasi membuat layang-layang dengan alat yang telah disediakan panitia (panitia hanya menyediakan bahan berupa bambu, senar layangan, kertas layang, benang, jahit, dan lem) untuk alat, seperti gunting, pisau, cutter dibawa sendiri oleh masing-masing peserta.
- Diperbolehkan membawa bahan tambahan sendiri dari rumah seperti bambu dan kertas layangan.
- Tidak diperbolehkan untuk meminjam/meminta alat atau bahan dari kelompok lain.
- Durasi maksimal pembuatan layang-layang adalah 120 menit.
- Tidak diperbolehkan untuk membawa kerangka dari rumah.
- Peserta diharapkan membuat layang-layang sekreatif mungkin.





ပုလဲကန်ကန် ယုတ္တံ ၆

TRI KARSA BUDAYA

- Kriteria penilaian meliputi:
 1. Kreativitas : 3%
 2. Kerapian : 25%
 3. Kecepatan Waktu : 20%
 4. Keseimbangan Layangan : 25%
- Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.



Petunjuk dan Teknis Lomba Non virtual Jenjang SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan (Putri)

a. Gobak Sodor

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Setiap sekolah mendelegasikan 1 tim **PUTRI**.
- Satu tim terdiri dari 5 orang. Satu tim akan menjadi tim “jaga” dan tim yang lain akan menjadi tim “lawan”.
- Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horizontal, tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Seseorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal bertugas menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
- Tim yang menjadi “lawan” harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.
- Tim “lawan” dikatakan menang apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis start dengan selamat (tidak tersentuh tim lawan).
- Tim “lawan” dikatakan kalah jika salah satu anggotanya tersentuh oleh tim “jaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan. Jika hal tersebut terjadi, tim “jaga” yang menjadi pemenang
- Permainan dilakukan 1 X 15 menit.
- Penentuan pemenang juara 1 dan 2 ditentukan dengan waktu tercepat tim dalam menyelesaikan rintangan.
- 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.



b. 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 melompatinya 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.



c. 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 gacunya.
- 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.

d. *Qur'an Competition*

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan.
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Setiap sekolah mendelegasikan satu peserta **PUTRI**.
- Peserta dipanggil berdasarkan nomor urut peserta.
- Peserta yang dipanggil menghadap ke panitia untuk memilih amplop soal.
- Peserta yang dipanggil 3 kali tapi belum hadir akan diakhirkan dan apabila sampai akhir lomba belum hadir, peserta dianggap gugur.
- Juz yang dilombakan adalah juz 30 (Juz Amma).
- Ta'awudz dan basamalah hanya dimulai saat menjawab soal pertama saja.
- Peserta mengulangi soal yang dibacakan juri pada soal melanjutkan.
- Membaca tashdiq ketika menjawab soal terakhir.
- Jumlah soal ada 5 dengan bentuk soal:
 - Membacakan satu surat penuh (Al-A'la)
 - Melanjutkan 4-8 ayat berikutnya (2 soal)
 - Melanjutkan sampai satu surat berikutnya (1 soal)
 - Menebak nama surat (1 soal)
- Peserta yang salah diingatkan oleh juri dengan ketukan.
- Apabila 3 kali diingatkan masih salah, dilanjutkan ke soal berikutnya.
- Ketentuan ketukan:
 1. Ketukan 1 kali: peringatan kesalahan
 2. Ketukan 2 kali: jawaban selesai dan lanjut soal berikutnya
 3. Ketukan 3 kali: selesai
- Ketika ada peserta yang tampil, semua dilarang tepuk tangan, teriak, memberi tahu, atau melakukan hal-hal yang dapat mengganggu peserta yang tampil.
- Kriteria penilaian meliputi:
 1. Makhraj dan Sifat 20%



2. Ahkam huruf	25%
3. Mad	15%
4. Waqaf dan Ibtida'	15%
5. Kelancaran hafalan	25%

- Dengan mengisi form pada saat pendaftaran, peserta telah menyetujui semua ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

e. Menggambar

- Peserta merupakan siswa/siswi aktif SD/MI se-Kota/Kabupaten Pasuruan.
- Lomba atas nama lembaga/sekolah.
- Setiap sekolah mendelegasikan satu peserta **PUTRI**.
- Kategori karya dalam lomba ini terdapat 5 macam, yaitu
 - *Doodle*
 - Komik (Kilat)
 - Tokoh
 - Poster
 - Pemandangan
- Gambar tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, dan kekerasan.
- Alat yang digunakan bebas asalkan tidak menggunakan pengkilat untuk *finishing*.
- Media yang digunakan adalah kertas berukuran A3.
- Kriteria penilaian meliputi:

1. Kesesuaian tema	15%
2. Kerapian dan kebersihan kertas	10%
3. Isi	25%
4. Kreativitas	25%
5. Imajinasi	25%
- Dengan mengisi form pada saat pendaftaran, peserta telah menyetujui semua ketentuan teknis dan persyaratan yang telah ditetapkan oleh panitia.



