



**HIMPUNAN MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**
Sekretariat: Jalan Ki Ageng Pamanahan 19 Yogyakarta



**FORMULIR PENDAFTARAN LOMBA “BENTHIK”
GEBYAR PRESTASI SEKOLAH DASAR MILAD PGSD UAD 2018**

Nama Sekolah :

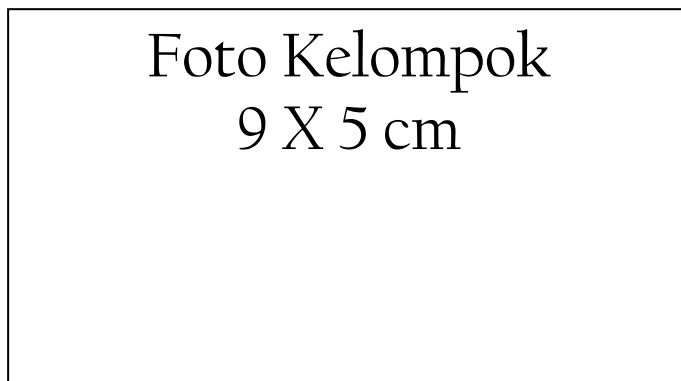
Alamat Sekolah :

Nama Guru Pendamping :

No Handphone :

Nama Ketua Kelompok :

No	Nama Anggota	Kelas	Jenis Kelamin
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			



Yogyakarta,.....

Guru Pendamping

(.....)



HIMPUNAN MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

Sekretariat: Jalan Ki Ageng Pamanahan 19 Yogyakarta



PERATURAN, SYARAT, DAN TATA TERTIB LOMBA “BENTHIK” GEBYAR
PRESTASI SEKOLAH DASAR MILAD PGSD UAD 2018

Alat Permainan :

Dua kayu berbentuk silinder berdiameter 2-3 cm dengan panjang :

- 50 cm
- 10 cm

Peraturan Permainan *Benthik* :

1. Guru pendamping tidak boleh membantu selama permainan berlangsung kecuali pada waktu istirahat dan memberikan taktik.
2. Guru pendamping ataupun official tim berada di belakang timekeeper
3. Pemain tidak boleh memukul barang apapun kecuali stik permainan.
4. Stik sudah disiapkan oleh panitia. Sehingga pemain tidak boleh membawa pemukul dan stik sendiri.
5. Tidak boleh memprovokasi pemain lawan dalam bentuk apapun.
6. Waktu permainan dalam 1 babak permainan adalah 10 menit.
7. Bermain secara *fairplay*.

Cara Bermain :

1. Kedua kapten dari tim yang akan bertanding melakukan pengundian untuk menentukan tim yang berposisi sebagai pemukul dan penjaga.
2. Anggota tim pemukul secara berurutan memainkan stik dengan 3 teknik yang berbeda.
3. Tim pemukul akan mendapatkan poin apabila stik masuk ke zona 1, 2, 3 ataupun zona bebas.
4. Setiap pemain memiliki 3x kesempatan memukul kecuali stik tertangkap oleh tim penjaga.
5. Jika salah satu anggota tim pemukul yang bermain tidak berhasil memukul stik maka digantikan anggota dari tim pemukul secara berurutan.
6. Jika stik tertangkap dalam kesempatan pertama maka diganti pemain selanjutnya, begitu pula kesempatan ke 2 dan ke 3
7. Tim yang mendapatkan poin terbanyak dianggap sebagai pemenang.
8. Apabila tim penangkap dapat menangkap stik, tim penangkap dan pemukul tidak mendapatkan point.
9. Apabila stik jatuh diantara dua zona, maka point ditentukan dari zona di atasnya.

Teknik dalam permainan benthik:

Teknik permainan yang digunakan ada 3 yaitu:

1. Teknik *cungkil* yaitu pemain memasang stik di atas lubang luncur secara melintang. Lalu, stik ini harus didorong sekuat tenaga dengan bantuan tongkat supaya dapat melambung sejauh mungkin
2. Teknik *nuthuk* yaitu pada tahap ini, pemain harus meletakkan stik pada lereng lubang luncur dan selanjutnya ia harus memukul ujung stik yang menyembul ke permukaan tanah dengan tongkat agar dapat mengudara, lalu dipukul lagi sejauh mungkin.
3. Teknik *namplek* yaitu pemain harus melempar stik ke udara terlebih dahulu, lalu dipukul sekuat tenaga dengan tongkat sejauh mungkin dengan satu tangan yang sama.

SYARAT LOMBA

1. Lomba ini merupakan lomba untuk umur (9-11th)
2. Satu tim terdiri 6 siswa (3 Putra dan 3 Putri)
3. Sehat jasmani dan rohani
4. Tim wajib mengirimkan formulir pendaftaran yang sudah disediakan oleh panitia

TATA TERTIB LOMBA

1. Peserta lomba dipanggil berdasarkan bagan pertandingan.
2. Saat perlombaan setiap tim terdiri dari 6 siswa (5 pemain inti dan 1 cadangan).
3. Pergantian pemain dilakukan saat waktu istirahat, kecuali terjadi cedera.
4. Peserta lomba yang tidak hadir setelah dipanggil sebanyak 3x, maka dinyatakan gugur.
5. Pengundian dilakukan sesaat sebelum permainan berlangsung
6. Keputusan wasit bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

PENILAIAN

1. Penilaian di lihat dari letak stik kayu masuk ke zona. Setiap zona memiliki ukuran 5 meter.
 - Zona 1 mendapat 5 point
 - Zona 2 mendapat 10 point
 - Zona 3 mendapat 15 point
 - Apabila pukulan melebihi zona 3 akan mendapat tambahan 5 point
2. Apabila pemain yang bertugas menjadi penjaga dapat menangkap stik sebelum menyentuh tanah maka akan mendapat *point sesuai zona*.
3. Apabila anggota tim pemukul hanya dapat memukul di zona 0 maka diganti anggota lainnya.
4. Tim akan dikatakan menang apabila mendapat *point* paling banyak.



BENTUK LAPANGAN

