

PEDOMAN PELAKSANAAN



PEKAN OLAHRAGA TRADISIONAL DKI JAKARTA

TAHUN 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Olahraga adalah semua bentuk aktifitas fisik yang dilakukan baik dalam bentuk kompetitif maupun dalam senang-senang. Olahraga pada umumnya bertujuan untuk memelihara atau meningkatkan kemampuan dan keterampilan fisik sambil memberikan efek relaksasi kepada orang yang melakukan olahraga dan hiburan kepada orang yang menonton.

Olahraga Tradisional merupakan jenis permainan rakyat yang dikenal sejak dulu di hampir seluruh wilayah Indonesia. Olahraga tradisional ini sudah ada, tumbuh dan berkembang di masyarakat sejak jaman dahulu, diperkirakan sudah ada sejak jaman kerajaan nusantara dan mengalami alkulturasi pada jaman penjajahan. Olahraga tradisional merupakan olahraga yang sederhana, mudah dimengerti/dipelajari, biayanya relatif murah dibandingkan dengan olahraga modern, karena sedikit menggunakan perlengkapan, peralatan dan dapat dibuat sendiri serta dapat dimainkan di arena terbuka maupun tertutup. Olahraga tradisional sering kali memiliki ciri khas yang mencerminkan kearifan lokal, baik dalam hal teknik permainan, alat yang digunakan, maupun filosofi yang mendasari aktivitas tersebut.

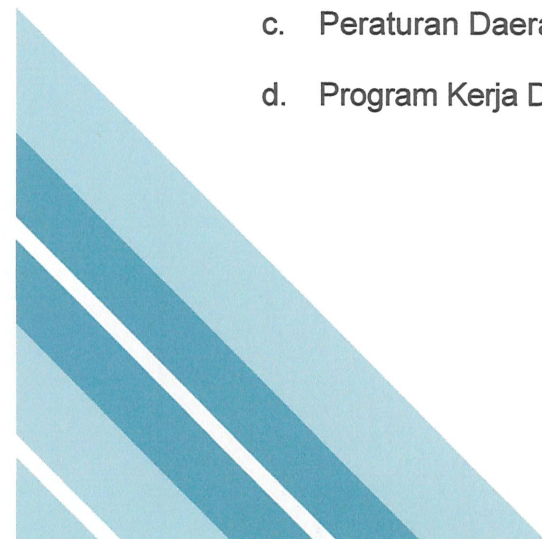
Olahraga tradisional pada awalnya sangat digemari oleh masyarakat, namun seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi secara berangsur-angsur mulai jarang dimainkan di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Bahkan sampai di tingkat satuan pendidikan, jenis olahraga ini kurang diminati, padahal bila ditelusuri secara lebih mendalam olahraga tradisional ini memiliki nilai-nilai luhur yang perlu diperkenalkan dan diwariskan pada generasi muda untuk meningkatkan rasa cinta budaya bangsa dan juga dapat meningkatkan semangat persahabatan, kebersamaan, kekeluargaan, persatuan dan menciptakan suasana ceria. Menyadari bahwa nilai-nilai luhur budaya bangsa harus diwarisi oleh setiap anggota masyarakat, pemerintah bersama-sama masyarakat pada tahun-tahun belakang ini berusaha terus menggali, menumbuhkan dan melestarikan permainan rakyat yang kita sebut olahraga permainan tradisional dimaksud. Oleh karena itu dalam rangka usaha untuk



melestarikan dan mengembangkan olahraga tradisional, perlu diselenggarakan Kejuaraan Olahraga Tradisional secara berjenjang dan berkelanjutan dari tingkat Kota, Provinsi, dan Tingkat Nasional. Adapun latar belakangnya berakar pada keinginan untuk menjaga dan mengembangkan tradisi budaya bangsa yang semakin tergerus oleh modernisasi. Selain itu, Kejuaraan Olahraga Tradisional juga berfungsi sebagai sarana untuk mempererat hubungan sosial antar masyarakat, meningkatkan rasa cinta terhadap warisan nenek moyang, dan memperkenalkan kekayaan budaya daerah kepada generasi muda serta diluar negeri.

Sebagai informasi bawah Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Nasional Tahun 2025 akan dilaksanakan di Gorontalo. Adapun Kontingen Provinsi DKI Jakarta akan turut berpartisipasi dengan mengirimkan perwakilan yang dianggap potensial dan kompetitif untuk bersaing dengan atlet (penggiat) olahraga tradisional dari daerah lain. Berdasarkan hal tersebut, Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi DKI Jakarta bekerjasama dengan Pelestari Olahraga Tradisional Indonesia (PORTINA) Provinsi DKI Jakarta akan menyelenggarakan Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Provinsi DKI Jakarta Tahun 2025 sebagai bagian dari proses seleksi atlet dan dilanjutkan dengan pembinaan yang intensif sebagai persiapan program pengiriman kontingen dalam mengikuti Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Nasional Tahun 2025 di Gorontalo.

B. DASAR HUKUM

- a. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan;
 - b. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2021 Tentang Desain Besar Olahraga Nasional (Olahraga Masyarakat);
 - c. Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2016 tentang Keolahragaan;
 - d. Program Kerja Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi DKI Jakarta Tahun 2025.
- 

C. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Melestarikan dan Mengenalkan Budaya Lokal

Kejuaraan ini bertujuan untuk melestarikan olahraga tradisional yang merupakan bagian dari warisan budaya Betawi dan Indonesia secara umum. Dengan penyelenggaraan kegiatan ini, masyarakat dapat lebih mengenal dan menghargai ragam olahraga tradisional yang ada di Jakarta dan Indonesia.

2. Meningkatkan Kepedulian terhadap Kearifan Lokal

Salah satu tujuan utama kejuaraan ini adalah meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, tentang pentingnya menjaga kearifan lokal melalui olahraga tradisional yang mungkin dilupakan ditengah modernisasi.

3. Mendorong Pembentukan Karakter

Selain aspek kebudayaan, kejuaraan olahraga tradisional diharapkan dapat menjadi sarana untuk membentuk karakter peserta, seperti disiplin, kerjasama tim, sportivitas, dan rasa tanggung jawab, yang semuanya adalah nilai penting dalam setiap bentuk olahraga.

4. Menumbuhkan Minat Olahraga Tradisional di Kalangan Generasi Muda

Dengan adanya kejuaraan ini, diharapkan generasi muda semakin tertarik untuk terlibat dalam olahraga tradisional dan tidak hanya mengandalkan olahraga modern. Ini juga memberi ruang bagi mereka untuk berprestasi di ajang yang lebih formal.

5. Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Aktif Berolahraga

Olahraga tradisional dapat menjadi pilihan alternatif selain olahraga rekreasi dan olahraga modern untuk terus menjaga kebugaran dan menjadi gaya hidup yang tidak terlepas dalam aktivitas sehari-hari.

6. Meningkatkan Pariwisata Budaya

Kejuaraan ini dapat menjadi salah satu daya tarik pariwisata yang mengedepankan budaya Jakarta. Kegiatan ini berpotensi menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara yang ingin mengenal lebih dekat budaya

Jakarta melalui olahraga tradisional.

D. HASIL YANG DIHARAPKAN

Hasil yang diharapkan dari penyelenggaraan Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Provinsi DKI Jakarta Tahun 2025 antara lain,

1. Peningkatan Kesadaran dan Penghargaan terhadap Budaya Lokal

Diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda tentang pentingnya melestarikan dan menghargai olahraga tradisional sebagai bagian dari warisan budaya Betawi dan Indonesia. Masyarakat lebih mengenal dan mencintai olahraga yang memiliki nilai sejarah dan budaya.

2. Tumbuhnya Minat dan Partisipasi dalam Olahraga Tradisional

Kejuaraan ini diharapkan dapat menarik lebih banyak peserta dari berbagai kalangan, terutama generasi muda untuk terlibat dalam olahraga tradisional. Hal ini juga akan menciptakan peluang bagi komunitas-komunitas olahraga tradisional untuk berkembang dan melibatkan lebih banyak individu.

3. Peningkatan Prestasi Atlet Olahraga Tradisional

Dengan adanya kejuaraan ini, diharapkan dapat tercipta atlet-atlet berbakat yang dapat mewakili DKI Jakarta dalam kejuaraan olahraga tradisional tingkat nasional. Kompetisi ini akan melatih dan mengasah kemampuan atlet dalam berkompetisi secara sehat dan profesional.

4. Penguatan Persatuan dan Kebersamaan antar Masyarakat

Kejuaraan ini juga bertujuan untuk mempererat hubungan sosial antar warga Jakarta, baik antar komunitas maupun antar kelompok etnis dan budaya. Diharapkan kegiatan ini menciptakan rasa kebersamaan yang lebih kuat di tengah keberagaman.

5. Pengembangan Infrastruktur Olahraga Tradisional

Kegiatan ini berpotensi menjadi daya tarik wisata dengan mempromosikan olahraga tradisional sebagai bagian dari budaya lokal Jakarta. Kejuaraan olahraga tradisional bisa menarik perhatian wisatawan yang tertarik pada



keunikan budaya Indonesia, sehingga dapat meningkatkan sektor pariwisata di Jakarta.

6. Peningkatan Kesehatan dan Kualitas Hidup Masyarakat

Olahraga tradisional yang melibatkan gerakan fisik bisa menjadi sarana untuk mempromosikan gaya hidup sehat di masyarakat. Kejuaraan ini dapat menginspirasi orang untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik yang menyenangkan dan bermanfaat bagi kesehatan.



BAB II

MEKANISME PELAKSANAAN

A. JENIS OLAHRAGA TRADISIONAL YANG DILOMBAKAN

Jenis olahraga yang di lombakan adalah Gasing, Tarik Tambang, Terompah Panjang, Hadang, Egrang, Lari Balok, dan Sumpitan. Jenis olahraga ini akan diikuti oleh peserta dengan ketentuan jenjang sebagai berikut:

No	Jenjang	Jenis Olahraga	Kategori	Jumlah Peserta				Instruktur
				Putra	Putri	Cadangan	Jumlah	
1	SD/MI	Lari Balok	Beregu Putri		4	1	5	1
2		Tarik Tambang	Beregu Putra	10		2	12	1
3	SMP/MTs	Terompah Panjang	Beregu Putri		5	0	5	1
4		Sumpitan	Beregu Campuran	2	2	2	6	1
5	UMUM (Usia 15 s.d. 22 Tahun)	Egrang	Beregu Putra	4		1	5	1
6		Sumpitan	Beregu Campuran	2	2	2	6	1
7		Hadang	Beregu Putri		5	2	7	1
8		Gasing	Beregu Putra	3		0	3	1
9		Terompah Panjang	Beregu Putra	5		1	6	1
				26	18	11	55	9
Jumlah Keseluruhan				64				

B. SASARAN DAN FASILITAS

Sasaran peserta Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Provinsi DKI Jakarta Tahun 2025 adalah pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum dengan rentang usia 15 – 22 tahun. Sedangkan sasaran kontingen sebagai peserta adalah terdiri dari perwakilan Suku Dinas Pemuda dan Olahraga Wilayah Kota Administrasi dengan kuota maksimal 100 orang terdiri dari 55 orang peserta dan 9 instruktur/pelatih serta 36 orang ofisial pendamping yang akan difasilitasi konsumsi makan siang dan air mineral.

C. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

Technical Meeting

Hari : Rabu
Tanggal : 28 Mei 2025
Waktu : 09.00 s.d. selesai
Tempat : Ruang Rapat lantai 2, Dinas Pemuda dan Olahraga DKI Jakarta
Acara : Pembahasan Teknis Lomba dan Validasi Keabsahan

Pelaksanaan

Hari : Rabu
Tanggal : 11 Juni 2025
Waktu : 07.00 s.d. Selesai
Tempat : Gelanggang Soemantri Brojonegoro, Jakarta Selatan

D. KETENTUAN PESERTA

Peserta Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Provinsi DKI Jakarta tahun 2025 adalah utusan dari Suku Dinas Pemuda dan Olahraga Wilayah Kota Administrasi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Pria dan Wanita dengan kategori usia dibuktikan melalui identitas diri (Kartu Pelajar/KTP/SIM/Kartu Keluarga/KIA) per tanggal 31 Juli 2025;
2. Dinyatakan sehat secara jasmani dan rohani;
3. Peserta dan Instruktur merupakan perwakilan kontingen yang ditetapkan melalui surat tugas dari Kepala Suku Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Administrasi;
4. Peserta mengikuti lomba sesuai dengan kategori yang didaftarkan dan tidak diperbolehkan mengikuti lebih dari satu jenis lomba;
5. Peserta diwajibkan membawa perlengkapan dan peralatan lomba masing-masing;

6. Peserta diwajibkan memakai pakaian dan sepatu olahraga;
7. Seluruh peserta wajib mengikuti defile pada acara pembukaan;
8. Peserta wajib mengisi formulir yang sudah disiapkan dilengkapi dengan pas foto terbaru ukuran 3x4 cm;
9. Peserta dan Instruktur wajib menghormati keputusan wasit/juri, dan keputusan wasit/ juri bersifat mutlak.

E. KETENTUAN KHUSUS

1. Untuk Lomba Jenis Olahraga Egrang dilarang menggunakan sepatu.
2. Untuk Jenis Olahraga Terompah Panjang, Lari Balok, Sumpitan, Gasing, Tarik Tambang, dan Hadang wajib menggunakan sepatu.
3. Oficial Pendamping Kontingen diperbolehkan membawa perlengkapan P3K dalam mengantisipasi penanganan cepat jika terjadi cedera.
4. Berita Acara Pemenang secara resmi akan ditandatangani oleh Delegasi Teknis (*Technical Delegate*), Manager Kompetisi (*Competition Manager*), dan Manajer Arena (*Venue Manager*).
 - a. Koordinator Lomba : Ihsan Hasani, M.Pd. (081908494969)
 - b. Technical Delegate. : M. Bintang Nugraha, S.Pd. (089517799029)
 - c. Competition Manager : Widoni Santoso, S.Pd. (087889255259)
 - d. Venue Manager : Ihsan Mustaqim, S.Pd (082214165109)
5. Para pemenang lomba Juara 1 dan 2 pada jenjang kategori umum (15 – 22 tahun) dalam Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Provinsi DKI Jakarta Tahun 2025 ini akan kembali mengikuti seleksi lanjutan dalam rangka menjadi perwakilan Kontingen Provinsi DKI Jakarta mengikuti Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Nasional (PORTRADNAS) Tahun 2025 di Gorontalo.
6. Para atlet pemenang lomba untuk jenjang kategori SMP yang berusia 15 tahun keatas dapat direkomendasikan untuk mengikuti seleksi ke tingkat nasional. Adapun para pemenang lomba untuk jenjang SD dan SMP (dibawah 15 tahun) tidak dapat mengikuti seleksi ke tingkat nasional dan difokuskan untuk pemassalan dan pembibitan.

F. SISTEM PERLOMBAAN

- Sistem gugur jika peserta lebih dari/sama dengan 10 tim;
- Sistem setengah kompetisi bila peserta kurang dari 10 tim; dan atau
- Hasil kesepakatan pada rapat teknis;
- Sistem penentuan juara umum yaitu berdasarkan perolehan medali emas, medali perak, dan medali perunggu terbanyak;
- Apabila perolehan medali emas, medali perak, dan medali perunggu berjumlah sama, maka penentuan juara umum akan dilihat dari jumlah peserta pada jenis olahraga yang meraih medali emas.

G. HADIAH LOMBA

Pekan Olahraga Tradisional Provinsi DKI Jakarta tahun 2025 ini menyediakan hadiah lomba kepada pemenang/juara berupa :

1. Piala untuk tim peserta juara 1, 2, dan 3 pada setiap jenis olahraga yang dilombakan.
2. Medali untuk anggota tim peserta juara 1, 2, dan 3 pada setiap jenis olahraga yang dilombakan.
3. Uang pembinaan untuk tim peserta juara 1, 2, dan 3 pada setiap jenis olahraga yang dilombakan (melalui mekanisme transfer kepada koordinator tim pemenang lomba dengan dilengkapi surat keterangan dari Kepala Suku Dinas Pemuda dan Olahraga Wilayah Kota Administrasi terkait).
4. Piala Juara Umum 1, 2, dan 3 untuk kontingen peserta sesuai dengan ranking perolehan juara terbanyak dari seluruh jenis olahraga yang dilombakan.

H. SANKSI

Sanksi dapat diberikan berupa diskualifikasi tidak boleh bertanding kepada peserta apabila melanggar ketentuan yang telah ditetapkan, seperti :

1. Tidak melakukan pendataan ulang (melapor diri);
2. Tidak membawa identitas diri (KTP, SIM, Kartu Pelajar/Mahasiswa);
3. Tidak mengisi daftar nama peserta dari tiap jenis olahraga yang dilombakan.

I. PROTES

Protes dalam pelaksanaan perlombaan diperbolehkan atau diperkenankan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Protes dapat diajukan setelah hasil perlombaan selesai dengan mengacu kepada ketentuan/peraturan perlombaan;
2. Pengajuan protes hanya ditujukan kepada masing-masing panitia pelaksana / koordinator jenis olahraga yang dilombakan;
3. Protes diajukan secara tertulis kepada dewan hakim / koordinator perlombaan pada tiap jenis olahraga paling lambat 15 menit setelah perlombaan yang diprotes selesai, dengan membawa bukti video.

J. KETENTUAN LAINNYA

Yang dimaksud dengan ketentuan lainnya adalah hal-hal yang belum terakomodir didalam pedoman ini, akan diselesaikan secara musyawarah dan mufakat sesuai azas sportivitas dan *fair play*.

BAB III

PERATURAN TEKNIS LOMBA

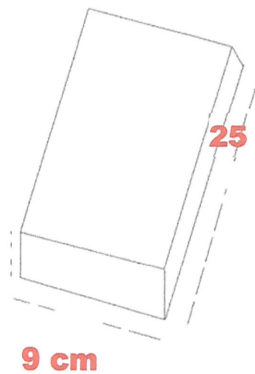
1. LARI BALOK

a. Deskripsi Umum

Olahraga lari balok merupakan olahraga permainan berupa adu kecepatan menempuh suatu jarak tertentu diatas empat buah balok kecil yang menyerupai batu bata, yang mana setiap habis melangkah pemain harus memindahkan balok yang dibelakangnya ke depan sebagai tempat berpijak dan begitu sampai ke garis akhir (finish). Dalam olahraga permainan lari balok menuntut pemainnya untuk lincah dan koordinasi gerak.

b. Perlengkapan

- Penggunaan alat (lari balok), ukuran Panjang 25 cm, lebar 9 cm Tinggi 4 cm



c. Sistem Pertandingan menggunakan Sistem gugur (race).

d. Cara Bermain

- Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di petugas perlombaan.
- Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- Peserta memasuki lintasan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet dan berada di lintasan sesuai dengan bagan perlombaan.
- Perlombaan menggunakan sistim beregu 4 (empat) orang dengan cara estafet 15 meter x 4.

G. HADIAH LOMBA

Pekan Olahraga Tradisional Provinsi DKI Jakarta tahun 2025 ini menyediakan hadiah lomba kepada pemenang/juara berupa :

1. Piala untuk tim peserta juara 1, 2, dan 3 pada setiap jenis olahraga yang dilombakan.
2. Medali untuk anggota tim peserta juara 1, 2, dan 3 pada setiap jenis olahraga yang dilombakan.
3. Uang pembinaan untuk tim peserta juara 1, 2, dan 3 pada setiap jenis olahraga yang dilombakan (melalui mekanisme transfer kepada koordinator tim pemenang lomba dengan dilengkapi surat keterangan dari Kepala Suku Dinas Pemuda dan Olahraga Wilayah Kota Administrasi terkait).
4. Piala Juara Umum 1, 2, dan 3 untuk kontingen peserta sesuai dengan ranking perolehan juara terbanyak dari seluruh jenis olahraga yang dilombakan.

H. SANKSI

Sanksi dapat diberikan berupa diskualifikasi tidak boleh bertanding kepada peserta apabila melanggar ketentuan yang telah ditetapkan, seperti :

1. Tidak melakukan pendataran ulang (melapor diri);
2. Tidak membawa identitas diri (KTP, SIM, Kartu Pelajar/Mahasiswa);
3. Tidak mengisi daftar nama peserta dari tiap jenis olahraga yang dilombakan.

I. PROTES

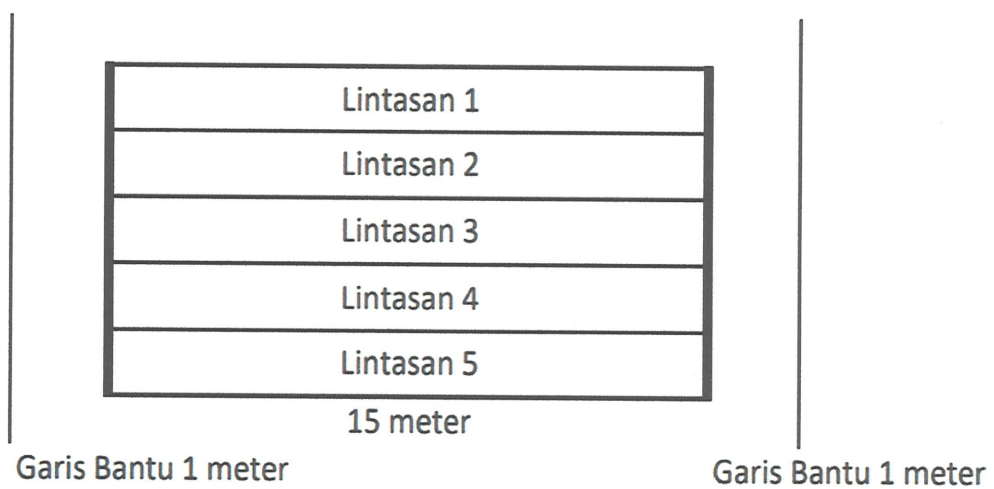
Protes dalam pelaksanaan perlombaan diperbolehkan atau diperkenankan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Protes dapat diajukan setelah hasil perlombaan selesai dengan mengacu kepada ketentuan/peraturan perlombaan;
2. Pengajuan protes hanya ditujukan kepada masing-masing panitia pelaksana / koordinator jenis olahraga yang dilombakan;
3. Protes diajukan secara tertulis kepada dewan hakim / koordinator perlombaan pada tiap jenis olahraga paling lambat 15 menit setelah perlombaan yang diprotes selesai, dengan membawa bukti video.

- Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start. Tentukan pemain 1 sampai dengan 4.
- Sebelum aba-aba dimulai, pemain ke 2 diminta untuk berada di belakang garis balikan. Pemain ke 3 berada dibelakang pemain 1. Pemain ke 4 berada di belakang pemain 2.
- Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah : “ **Bersedia, Siap, Ya** “ sebelum dilakukan aba-aba semua pemain yang berada di garis start berada di belakang balok
- Pada aba-aba “ **Bersedia** “ : pemain pertama berjalan dan kedua kaki menaiki balok dengan posisi berdiri.
- Pada aba-aba “ **Siap** “ : peserta melakukannya dengan teknik jongkok dengan kaki berada diatas balok dan kedua tangan memegang balok bersiap untuk melakukan lari.
- Pada aba-aba “ **Ya** “ : pemain pertama memulai perlombaan dengan cara berlari diatas balok tanpa kaki terjatuh ke tanah; Pengganti “ Ya “ dapat dilakukan dengan suara **peluit**.
- Pemain 1 harus berlari diatas balok sampai dibelakang garis balikan dan menyerahkan balok pada pemain ke 2;
- Pemain ke 2 harus berlari diatas balok sampai dibelakang garis start dan menyerahkan kepada pemain ke 3;
- Pemain ke 3 berlari diatas balok sampai dibelakang garis balikan dan menyerahkan balok kepada pemain ke 4.
- Pemain ke empat berlari diatas balok sampai belakang garis Finish.
- Regu dinyatakan gugur apabila salah satu pemain:
 - Pada salah satu kaki atau kedua kaki menginjak/menyentuh tanah dalam lintasan.
 - Salah satu balok atau lebih dari pemain tidak keluar dari lintasan pada saat pertukaran pemain atau seluruh balok tidak keluar dari lintasan pada saat garis finish.
 - Dengan sengaja mengganggu peserta / atlet lain maka dinyatakan pelanggaran dan tim tersebut diskualifikasi, Pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lain, boleh melanjutkan permainannya
 - menginjak lintasan atau keluar dari lintasannya.

- 2 (dua) regu yang telah sampai terlebih dahulu dari regu lainnya, berhak mengikuti seri/babak berikutnya tetapi di sesuaikan bagan pertandingannya.
- Penentuan Pemenang
- Pemenang ditentukan berdasarkan peserta / pemain yang temnya paling dahulu mencapai garis finish (dengan ketentuan keempat balok telah melewati garis finish).

e. Gambar Lapangan



2. GASING

a. Deskripsi Umum

Gasing merupakan olahraga tradisional dengan menggunakan gasing yang bisa berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik. Gasing merupakan mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi dan masih bisa dikenali.

Sebagian besar gasing dibuat dari kayu, walaupun sering dibuat dari plastik, atau bahan-bahan lain. Kayu diukir dan dibentuk hingga menjadi bagian badan gasing. Tali gasing umumnya dibuat dari nilon, sedangkan tali gasing tradisional dibuat dari kulit pohon. Panjang tali gasing berbeda-beda bergantung pada panjang lengan orang yang memainkan.

b. Perlengkapan

- Gasing berbentuk berembang atau jantung
- Ukuran gasing putar lingkaran pinggang atau badan antara 26-36 cm (tidak boleh lebih walaupun 1 mm)
- Berat gasing maksimal 650 gram. (tidak boleh lebih walaupun 1 gram)
- Gasing putar terbuat dari kayu tanpa bearing.



c. Sistem Pertandingan

Sistem Rangking.

d. Cara Bermain

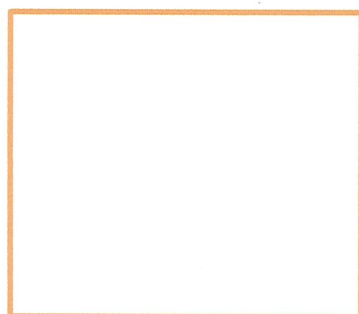
- Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di petugas Perlombaan.
- Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- Peserta memasuki lapangan pertandingan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet.
- Setiap pemain memegang gasing dipegang di tangan kiri, sedangkan tangan kanan memegang tali, atau sebaliknya (bebas).
- Lilitkan tali pada gasing, mulai dari bagian paksi sampai bagian badan gasin, lilit kuat sambil berputar.
- Lalu wasit memberikan aba-aba **bersedia, siap** dan membunyikan **peluit**, ketika peluit dibunyikan setiap pemain melemparkan gasing ke lapangan pertandingan.
- Gasing di nilai dari durasi waktu yang diperoleh dengan lama berputarnya diatas lapangan pertandingan.
- Setelah semua selesai hasil perlombaan dilaporkan kemeja panitia untuk di hitung pemenang pertandingannya.
- Penentuan Pemenang, Pemenang di dasarkan kepada gasing yang paling lama berputar diatas lapangan pertandingan.
- Jika pada waktu penentuan peringkat pemenang untuk babak kualifikasi atau final ada yang memiliki waktu yang sama, maka akan diadakan pertandingan ulang untuk menentukan pemenangnya.

e. Arena Perlombaan Gasing

- Ukuran lapangan 1 x 1 meter
- Lantai perlombaan dilapisi dengan papan triplek ukuran 6 mm.

f. Gambar Lapangan

1 Meter



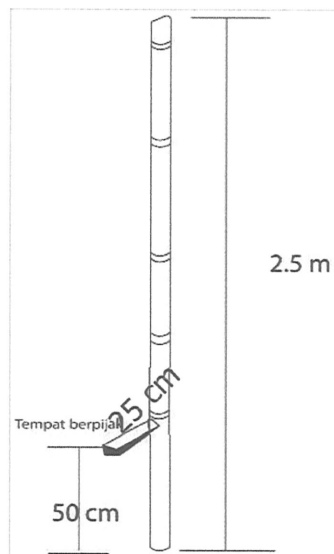
3. EGRANG

a. Deskripsi Umum

Egrang adalah olahraga tradisional yang menggunakan bambu sebagai pijakan berdiri pemainnya. Alatnya disebut egrang. Olahraga ini mengandalkan kemampuan keseimbangan saat berpijak di egrang.

b. Perlengkapan

Perlengkapan utama adalah egrang yang terbuat dari bambu. Dengan ukuran sebagai berikut:



c. Sistem Pertandingan

Sistem gugur (race).

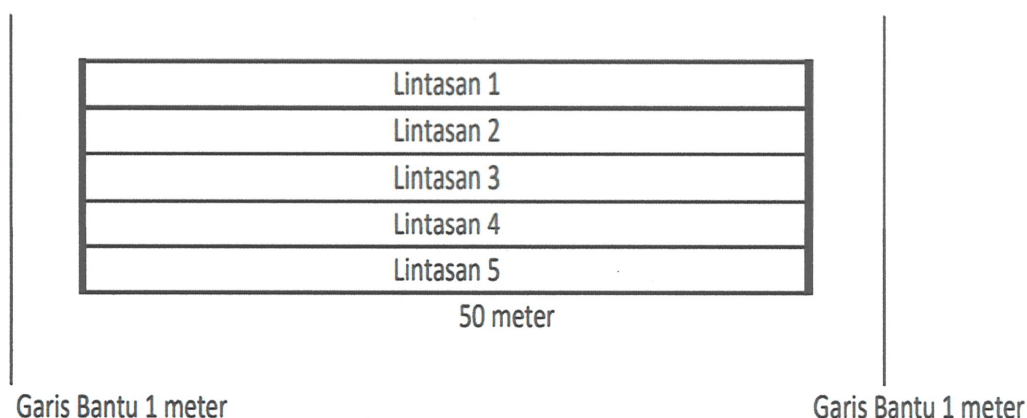
d. Cara Bermain

- Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang dipetugas Perlombaan.
- Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- Peserta memasuki lintasan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet dan berada di lintasan sesuai dengan bagan perlombaan.
- Perlombaan menggunakan sistim beregu terdiri 4 orang dengan masing-masing menepuh jarak 50 meter secara estafet.
- Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah :“ **Bersedia, Siap, Ya** “ sebelum dilakukan aba-aba semua pemain memegang egrang berada 1 (satu) meter dari garis start.
- Pada aba-aba “ **Bersedia** “ : Kedua tangan memegang kedua egrang

memajukan egrang mendekat ke garis start dan kedua kaki belum menaiki egrang.

- Pada aba-aba “ **Siap** ” : satu kaki (kanan atau kiri) diatas tempat berpijak.
- Pada aba-aba “ **Ya** ” : pemain memulai perlombaan dengan cara berlari; (Pengganti “Ya “ dapat dilakukan dengan suara **peluit**).
- Pemain harus berlari diatas egrang sampai melewati garis Finish
- Peserta dinyatakan gugur apabila pemain :
 - Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak/menyentuh tanah
 - Salah satu egrang dari pemain tidak keluar dari garis batas lintasan atau seluruh egrang tidak keluar dari lintasan pada saat garis finish.
 - Dengan sengaja mengganggu peserta / atlet lain maka dinyatakan pelanggaran dan pemain tersebut diskualifikasi, Pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lain, boleh melanjutkan permainannya
 - Menginjak lintasan atau keluar dari lintasannya.
- Regu/ tim dinyatakan gugur apabila salahsatu anggotanya melakukan kelasalahan diatas.
- Pemenang ditentukan berdasarkan peserta / pemain paling dahulu mencapai garis finish. (dengan ketentuan pemain dan egrangnya telah melewati garis finish).

e. Gambar Lapangan

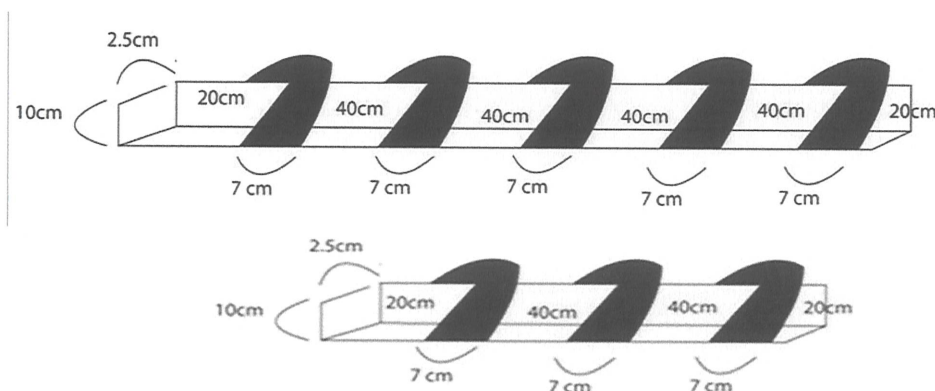


4. TEROMPAH PANJANG

a. Deskripsi Umum

Terompah panjang adalah permainan olahraga tradisional yang mempergunakan kayu panjang dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu kecepatan dengan menempuh jarak yang telah ditentukan

b. Perlengkapan



c. Sistem Pertandingan

Sistem gugur (race).

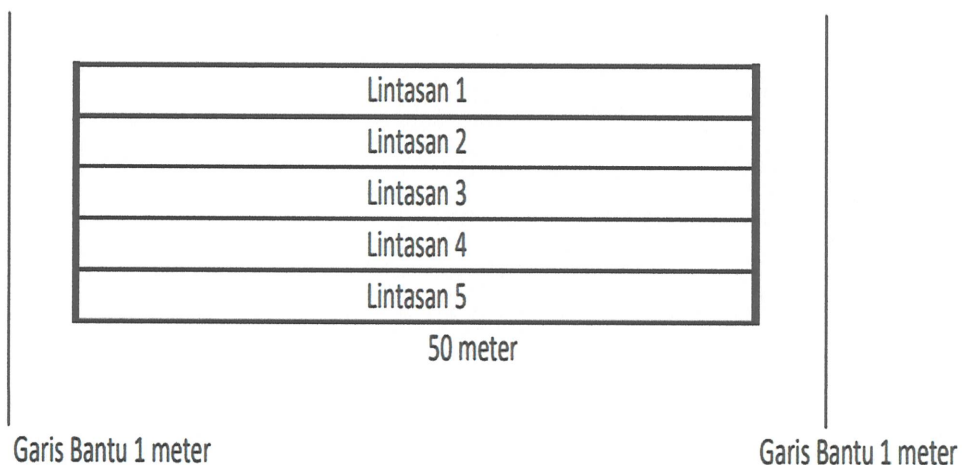
d. Cara Bermain Beregu 5 orang dan Beregu 3 orang

- Seluruh peserta dikelompokkan atau dibagi dalam seri. Setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan (disesuaikan dengan jumlah regu peserta).
- Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan lintasan masing-masing regu, dan untuk menentukan urutan pemberangkatan dalam perlombaan. Undian sebaiknya dilakukan pada Technical Meeting.
- Sebelum perlombaan dimulai, semua peserta dari masing-masing regu berdiri di samping kiri terompahnya. Ujung depan terompah diposisikan dibelakang garis start.
- Aba-aba dalam perlombaan diberikan oleh juri pemberangkatan adalah : **“ bersedia.... , siap. .. , ya “** (peluit dibunyikan atau bendera dikibarkan).
- Pada aba-aba “ bersedia “ seluruh peserta berdiri di atas terompah panjang masing-masing, dengan jari-jari kaki masuk ke dalam setengah lingkaran

sabuk terompah, dengan berpegangan satu sama lain pada bahu atau pinggang. para peserta wajib memakai sepatu olahraga.

- Aba-aba “ siap “ peserta konsentrasi untuk melakukan jalan.
- Aba-aba “ ya / peluit “ dibunyikan atau bendera di kibarkan, seluruh regu peserta berjalan atau berlari secepat-cepatnya menuju kearah 50 meter pertama. Setelah ujung belakang lewat garis, balik dengan mengangkat terompahnya keatas bukan memutar kearah samping kanan atau kiri, ujung terompah diletakan dibelakang garis dan jalankan kearah awal jalan atau garis finish.
- Pada saat berjalan, petugas lintasan berada dikanan dan kiri luar garis
- lintasan peserta dengan mengangkat bendera warna hijau sebagai tanda peserta berhasil melewati garis hakim garis pertama dan melanjutkan ke 50 meter pertama. Jika peserta kakinya keluar dari terompah dan menginjak tanah dinyatakan diskualifikasi , dengan mengangkat bendera merah keatas.
- Regu dianggap sah, apabila peserta terompah ujung bagian belakang melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan.
- Peserta dianggap gugur apabila :
 - Tidak berhasil mencapai garis finish
 - Menginjak lintasan peserta lain.
 - Dengan sengaja mengganggu peserta lainnnya.
 - Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah, artinya salah satu kaki atau kedua kaki tidak ada kontak dengan terompah
 - Terompah rusak di tengah jalan.

e. Gambar Lapangan



5. HADANG

a. Deskripsi Umum

Hadang merupakan olahraga tradisional yang dilakukan dilapangan berkotak. Hadang dengan nama bermacam-macam sesuai daerah, seperti gobak sodor, gala asin, cakbur, atau margala menjadi olahraga yang digemari para remaja. Olahraga ini penuh gerak atraktif pemain untuk berupaya lolos dari hadangan lawan yang menjaga di garis-garis kotak menuju daerah belakang dan Kembali ke depan.

b. Perlengkapan

Matras lapangan/ lapangan rumput berukuran Panjang 15 meter dan lebar 9 meter. Dibagi 6 petak masing-masing 4,5 x 5 meter.

c. Sistem Pertandingan

Sistem gugur.

d. Jalannya pertandingan.

Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang menang bisa memilih sebagai penyerang atau penjaga. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk. Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit. Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga.

Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula. Demikian seterusnya permainan berjalan tanpa berhenti, kecuali kalau diberhentikan oleh wasit karena penyerang tersentuh/tertangkap, waktu istirahat, pemain membuat kesalahan dan waktu time out.

Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati, tetapi di perbolehkan bila anggota tubuh lainnya yang keluar di atas garis samping itu pun bila tidak jatuh anggota badannya keluar dari garis maka tetap mati.

Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan salah. Penyerang yang berbalik masuk petak dibelakangnya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati.

Penyerang yang telah dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga. Penjaga berusaha menangkap/menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis.

- Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya.
- Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadap ke belakang.
- Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis.
- Penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga.
- Penjaga garis tengah atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai garis belakang.
- Penggantian pemain diadakan pada saat permainan berhenti istirahat, time out. Tiap regu diberikan paling banyak 2 kali penggantian pemain selama pertandingan.
- Penggantian regu penyerang menjadi regu penjaga atau sebaliknya ditentukan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah :
 - Penjaga menyentuh/menangkap penyerang;
 - Kaki penyerang keluar dari garis samping kiri atau kanan;
 - Penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya;
 - Penyerang yang telah menginjak garis di depannya dan menarik kembali kakinya;
 - Tidak ada perubahan posisi dari penyerang pada petak di depannya selama 2 (dua) menit bila lama pertandingannya 15 x 2 maka kunciannya adalah 1 menit.

- Pada saat babak pertama selesai maka posisi tim yang saat itu menyerang akan melakukan penyerangan kembali dengan posisi yang sama terakhir babak pertama selesai, yang dicatat oleh wasit
- Istirahat: Apabila permainan telah berjalan 15 menit wasit membunyikan peluit tanda istirahat. Permainan babak ke dua dilanjutkan, posisi pemain kembali ke awal pertandingan. Waktu istirahat 5 (lima) menit.

e. Pelanggaran dan Hukuman.

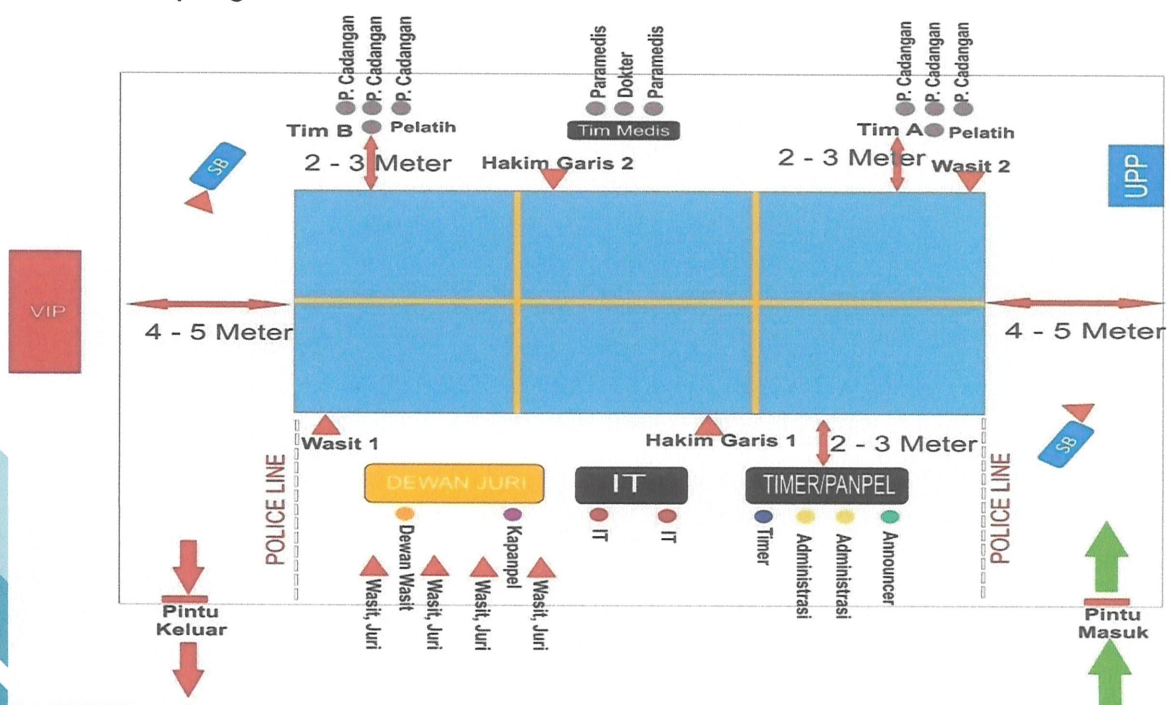
1. Bagi penjaga apabila :

- Menyentuh/menangkap penyerang dengan tangan di kepala atau meninju penyerang;
- Mendorong penyerang dengan sengaja;
- Menyerang wasit dan membuat keributan;

2. Bagi penyerang apabila :

- Mengait kaki penjaga;
- Mengganggu penjaga yang telah di lalui;
- Menyerang dan membuat keributan.
- Apabila penjaga atau penyerang melakukan pelanggaran, permainan dihentikan dan yang melakukan pelanggaran diperingatkan dan diberikan kartu kuning ke 1. Jika masih melakukan pelanggaran berikutnya diberi kartu kuning ke 2, dan jika masih melakukan pelanggaran lagi maka diberikan kartu merah dan dikeluarkan dari arena pertandingan, diganti dengan pemain cadangan.

f. Gambar Lapangan



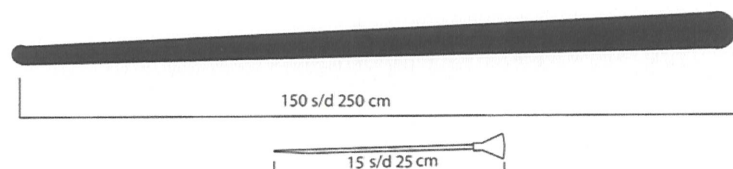
6. SUMPITAN

Sumpitan merupakan olahraga tradisional dengan menggunakan alat sumpit dan anak sumpitan. Sumpitan dikenal sebagai alat berburu yang digunakan untuk memburu binatang di hutan. Batang sumpit terdapat lubang memanjang untuk jalannya anak sumpit. Anak sumpit ditembakkan ke arah sasaran dengan cara meniup sekuat-kuatnya anak sumpit yang ada di pangkal sumpit.



a. Perlengkapan

- Sumpitan Terbuat dari kayu, bambu, peralon atau logam (besi Stainles atau aluminium) dan panjang 150 - 250 cm.
- Damak/ anak sumpit 15 s.d 25 cm.
- Target sumpit sasarannya berdiameter 60 cm dengan penghitungan point 1-10 dalam setiap lingkarannya. Lingkaran terbesar mendapatkan point 1 (satu) dan paling terkecil mendapatkan point 10 (sepuluh).



b. Sistem Pertandingan
Sistem Rangking.

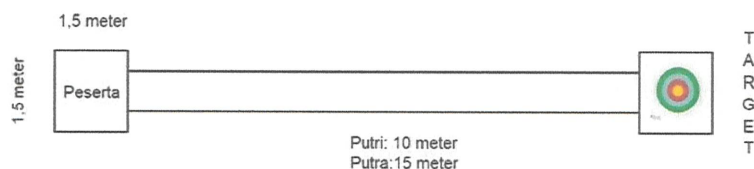
c. Cara Bermain

Kategori Beregu:

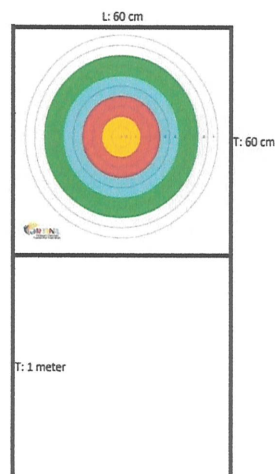
- Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di petugas Perlombaan.
- Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- Peserta memasuki lintasan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet dan berada di lintasan sesuai dengan bagan perlombaan.
- Perlombaan menggunakan sistem beregu 5 (Lima) orang dengan cara Bergantian.
- Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis menyempit .Tentukan pemain 1 s.d 5, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- Dalam satu tim terdiri dari 5 orang pemain dan setiap pemain memegang damak sebanyak 5 damak untuk di tembakkan ketarget.
- Pada saat pertandingan dimulai semua pemain sudah berada di depan sasaran dengan jarak target yang sudah di tentukan
- Lalu wasit memberikan aba-aba **bersedia, siap** dan membunyikan **peluit**, ketika peluit dibunyikan setiap pemain melakukan tembakan selama 2 menit. Setelah 2 menit wasit meniup peluit kembali tanda tembakan sudah selesai. Dan dilanjutkan pada Pemain berikutnya
- Pemain pertama melakukan tembakan 5 damak selama 2 menit, setelah selesai maka juri lintasan dan pencatat nilai serta pemain menuju target sasaran untuk menghitung jumlah skor yang didapat.
- Pemain kedua melakukan tembakan 5 damak selama 2 menit, setelah selesai maka juri lintasan dan pencatat nilai serta pemain menuju target sasaran untuk menghitung jumlah skor yang didapat.

- Pemain ketiga melakukan tembakan 5 damak selama 2 menit, setelah selesai maka juri lintasan dan pencatat nilai serta pemain menuju target sasaran untuk menghitung jumlah skor yang didapat.
- Pemain keempat melakukan tembakan 5 damak selama 2 menit, setelah selesai maka juri lintasan dan pencatat nilai serta pemain menuju target sasaran untuk menghitung jumlah skor yang didapat.
- Pemain kelima melakukan tembakan 5 damak selama 2 menit, setelah selesai maka juri lintasan dan pencatat nilai serta pemain menuju target sasaran untuk menghitung jumlah skor yang didapat.
- Setelah semua selesai hasil perlombaan dilaporkan kemeja panitia untuk di hitung pemenang pertandingannya.
- Penentuan Pemenang
Banyak anak sumpitan yang digunakan dalam satu orang adalah 5 (lima) buah. Jadi nilai dihitung berdasarkan jumlah poin keseluruhan yang didapat dari 5 (Lima) orang dalam 1 tim. Hasil jumlah keseluruhan dari setiap tim keluar sebagai nilai/point dari tim tersebut. Tim yang mendapatkan nilai terbanyak keluar sebagai pemenang.

d. Gambar Lapangan



Target/Sasaran Sumpitan



7. TARIK TAMBANG

a. Deskripsi Umum

Permainan ini menggunakan media tambang besar. Tambang tersebut di bentangkan dan dimainkan oleh 2 kelompok yang sama jumlahnya dengan cara di tarik. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang berhasil menarik tambang tersebut hingga lawan tidak bisa menahannya.

b. Perlengkapan

Alat yang dipergunakan adalah sebuah tali tambang. Panjangnya 30 s.d. 50 meter, pada pertengahan tali tambang diberi tanda (cat merah/kain merah) dari pertengahan tali tambang diberi 2 (dua) macam tanda yang masing-masing jarak 2,5 meter dari pertengahan tali. Diameter tali tambang : 5 – 10 cm (disesuaikan dengan regu yang akan bertanding).

c. Sistem Pertandingan

Sistem gugur.

d. Cara Bermain

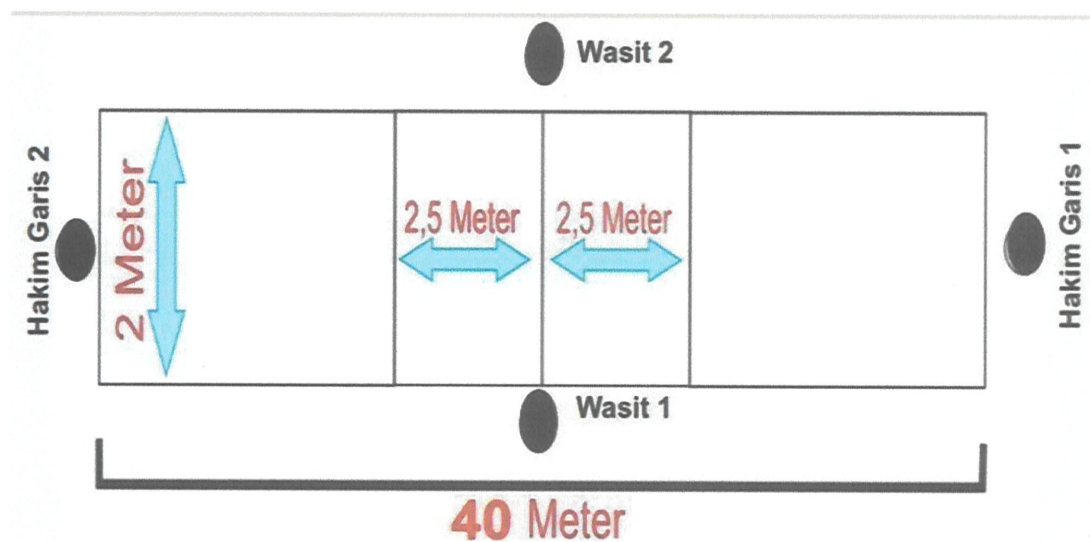
- Undian dapat diadakan sebelum hari pertandingan pada saat pertemuan teknis.
- Sebelum Bertanding peserta melakukan penimbangan terlebih dahulu dipanitia, dengan ketentuan Berat Total 10 orang adalah 600kg.
- Sebelum bertanding lapangan harus dikosongkan setelah ada panggilan dari panitia. Wasit pertandingan memanggil pimpinan regu masing-masing untuk menentukan tempat.
- Sebelum aba-aba peserta/regu telah mengambil tempat masing- masing pembantu wasit menghitung jumlah setiap regu, kemudian memberikan kode kepada wasit, apabila jumlah regu telah selesai.
- Wasit memberikan aba-aba “bersedia seluruh pemain mengangkat kedua tangan keatas,kemudian pada aba- aba “siap”, peserta memegang dan mengangkat tali tanpa melakukan tarikan serta konsentrasi untuk mendengar aba-aba berikutnya. Jika wasit sudah memberikan aba-aba “ya”

kedua regu diperbolehkan melakukan tarikan. Kedua regu saling menarik tambang dan saling berusaha membuat tanda merah dari pertengahan tali dapat ditarik dari garis batas. Jika salah satu regu dapat menarik melewati garis batas, maka diadakan pemindahan tempat. Kemudian dilakukan tarikan lagi dan jika terjadi seri maka sebelum tarikan ketiga diadakan lagi undian untuk memilih tempat setelah lebih dulu istirahat.

Peserta dianggap gugur apabila :

- Salah satu peserta menahan/menarik tambang dengan cara menjatuhkan badan ke tanah/pasir
- Salah satu kaki atau kedua kaki peserta berada diluar garis arena pertandingan.

e. Gambar Lapangan



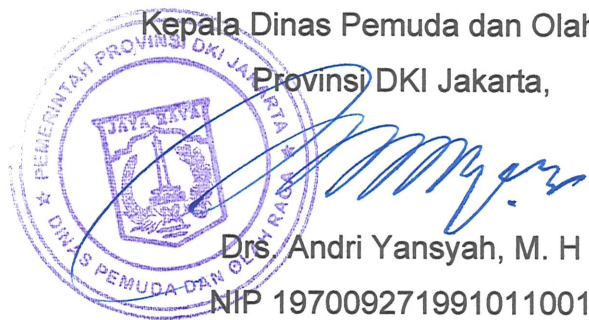
BAB V

PENUTUP

Demikian buku Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Provinsi DKI Jakarta Tahun 2025 ini dibuat sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan. Jika ada perubahan ketentuan dalam petunjuk teknis ini akan disampaikan di waktu berikutnya atau pada pertemuan teknis.

Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Provinsi DKI Jakarta Tahun 2025 menjadi salah satu potensi dalam menciptakan ekosistem membina penggiat-penggiat olahraga tradisional di Jakarta. Peran peserta, instruktur/pelatih dan ofisial kontingen merupakan unsur utama dalam kelancaran kegiatan ini dengan menjadi bagian dari masyarakat DKI Jakarta yang bangga dan mencintai, serta ikut melestarikan olahraga tradisional sebagai kekayaan budaya bangsa. Semoga Penyelenggaraan Pekan Olahraga Tradisional Provinsi DKI Jakarta Tahun 2025 ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar sesuai harapan kita bersama.

Kepala Dinas Pemuda dan Olahraga
Provinsi DKI Jakarta,



Drs Andri Yansyah, M. H
NIP 197009271991011001