

PEDOMAN PERATURAN

KEJUARAAN
OLAHRAGA
TRADISIONAL
PELAJAR

TAHUN 2026

Ayo....
Lestarkan,
Budayakan,
Olahraga Tradisional
Indonesia



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Pedoman Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar (KOrTrap) Portina Nasional Tahun 2026 ini dapat disusun dengan baik. Kegiatan ini merupakan wujud nyata dari upaya melestarikan dan mengembangkan olahraga tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa yang sarat nilai – nilai luhur. Melalui kejuaraan ini, diharapkan dapat tumbuh semangat sportivitas, kebersamaan, dan rasa bangga terhadap budaya lokal di kalangan pelajar.

Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar (KOrTrap) Portina Nasional Tahun 2026 menghadirkan lima cabang olahraga tradisional, yaitu egrang, sumpitan, gasing, ketapel, dan lari balok, masing – masing untuk nomor individu putra dan putri. Setiap cabang olahraga mengandung unsur keterampilan, keseimbangan, ketangkasan, dan konsentrasi yang tinggi, sekaligus menanamkan nilai – nilai disiplin, tanggung jawab, dan kerja keras. Melalui kegiatan ini, diharapkan para pelajar tidak hanya berkompetisi untuk meraih prestasi, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap permainan tradisional Indonesia.

Kami berharap pedoman ini dapat menjadi acuan bagi panitia pelaksana, peserta, pembina, dan seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ini. Semoga KOrTrap Portina Nasional Tahun 2026 dapat terselenggara dengan lancar, aman, dan sukses serta menjadi wadah pembentukan karakter pelajar yang sehat, berbudaya, dan berprestasi. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan pedoman ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI.....	2
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Tentang Kami	1
B. Dasar Hukum.....	1
C. Tujuan	2
BAB II SYARAT PESERTA DAN PELAKSANAAN.....	3
A. Syarat Peserta	3
B. Pendaftaran	3
C. Pertemuan Teknis (Technical Meeting)	3
D. Pelaksanaan.....	3
E. Ketentuan lain	3
F. Kode Etik Pegiat Olahraga Tradisional Portina	6
BAB III PERATURAN PERMAINAN	8
A. Egrang.....	8
B. Sumpitan	10
C. Lari Balok	12
D. Ketapel	14
E. Gasing	20
BAB IV MEDALI YANG DIPERE BUTKAN	23
BAB V PENUTUP	24

BAB I

PENDAHULUAN

A. Tentang Kami

Persatuan pelestari olahraga tradisional Indonesia (PORTINA) adalah organisasi penggerak, dan pelestari olahraga tradisional di Indonesia. Portina terhimpun dibawah naungan Komite Olahraga Masyarakat Indonesia (KORMI). Portina merupakan organisasi non profit berdasarkan Pancasila, bertujuan untuk menghimpun para penggerak olahraga tradisional dalam upaya melestarikan kekayaan budaya bangsa. Portina terbentuk pada tahun 2020 dan saat ini Portina telah berada hampir di seluruh provinsi di Indonesia..

Portina aktif menyelenggarakan berbagai kegiatan mandiri serta bermitra dengan instansi pemerintah dan swasta. Seperti sekolah – sekolah, perusahaan, yayasan amal serta Kemenpora RI. Kegiatan – kegiatan tersebut berupa lomba olahraga tradisional pelajar, kegiatan amal, sosialisasi kepada masyarakat, pelatihan wasit/juri, Festival olahraga masyarakat nasional (FORNAS), liga hadang, Festival olahraga tradisional, Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar (KOrTraP), Pekan Olahraga Tradisional Nasional (Potradnas), dan sosialisasi olahraga tradisional diberbagai lapisan terus dilakukan untuk mewujudkan program Portina. Jenjang *Grassroot*, mahasiswa hingga masyarakat umum menjadi target sasaran Portina dalam pengembangan olahraga tradisional untuk mewujudkan DBON 2045.

Sinergitas Portina bersama stakeholder terkait selama ini telah mulai menghasilkan banyak manfaat salah satunya yaitu jalur prestasi non akademik untuk para atlet yang telah menjuarai olahraga tradisional dalam ajang kegiatan Portina. Sport Industry menjadi agenda Portina dalam membangkitkan UMKM dan sentra pembuatan alat olahraga tradisional, Sport Tourism juga dilakukan Portina untuk meramaikan pariwisata di daerah dengan olahraga tradisional serta pengembangan Sport Science pada olahraga tradisional. Penggalan, pembakuan, pelestarian dan pemanfaatan olahraga tradisional terus kami lakukan untuk berkontribusi pada Indonesia.

B. Dasar Hukum

1. Undang – undang nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan Nasional
2. PP No. 7 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Pekan dan Kejuaraan Olahraga.
3. PP No. 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.
4. Peraturan Presiden 89 tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional

C. Tujuan

- a. Melestarikan olahraga tradisional sebagai kekayaan budaya bangsa.
- b. Menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta kepada kekayaan budaya bangsa.
- c. Mengampanyekan olahraga tradisional sebagai olahraga masyarakat dan menjadi media meningkatkan kebugaran, rekreasi, membangun karakter serta prestasi.
- d. Menanamkan rasa kebersamaan antar sesama sebagai wujud persaudaraan.
- e. Memberikan kesempatan generasi muda dalam berprestasi dibidang olahraga tradisional.
- f. Meningkatkan motivasi generasi muda dalam penguasaan bidang olahraga tradisional.
- g. Memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk mengenali ragam budaya dan adat istiadat dari berbagai daerah di Indonesia.
- h. Menanamkan, menumbuhkan, melaksanakan dan menyebarluaskan perilaku menjunjung tinggi nilai – nilai luhur keolahragaan; saling menghormati, keunggulan, dan persahabatan.

BAB II

SYARAT PESERTA DAN PELAKSANAAN

A. Syarat Peserta

1. Peserta didik Sekolah SD/MI. SMP/MTS. SMA/SMK.
2. Sehat Jasmani dan Rohani
3. Mengisi Form Pendaftaran (Online)
4. Guru Pendamping adalah Tenaga Ahli Olahraga Tradisional bersertifikat Portina DKI Jakarta (Khusus DKI Jakarta)
5. Surat Rekomendasi Portina Kabupaten / Kota / Provinsi/Sertifikat Pelatihan Portina Kota/Daerah/Nasional (Luar DKI Jakarta)
6. Wajib Follow Social Media Portina Nasional

B. Pendaftaran

Mulai tanggal 18 Agustus – 6 November 2026

C. Pertemuan Teknis (Technical Meeting)

Hari : Sabtu
Tanggal : 7 November 2025
Tempat : Online
Waktu : 10.00 – Selesai

D. Pelaksanaan

Hari : Sabtu
Tanggal : 14 November 2025
Tempat : Lapangan Baseball Veldroom Rawamangun Jakarta Timur
Waktu : 06.30 – Selesai

E. Ketentuan lain :

1. Larangan
 - a. Peserta dilarang melakukan tindakan yang dapat membahayakan diri sendiri, peserta lain, wasit/juri, panitia, maupun pihak lainnya.
 - b. Peserta dilarang mengganggu, menghalangi, atau dengan sengaja menghambat jalannya pertandingan peserta lain.
 - c. Peserta dilarang melakukan tindakan tidak sportif, termasuk berkata kasar, melakukan provokasi, atau melakukan tindakan yang dapat menimbulkan keributan.
 - d. Peserta wajib menggunakan perlengkapan pertandingan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia dan juri.
 - e. Peserta dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apa pun yang dapat memengaruhi hasil pertandingan.

- f. Peserta yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan pertandingan dapat diberikan teguran, peringatan, pengurangan nilai, dinyatakan gugur, atau didiskualifikasi sesuai keputusan wasit/juri.
- g. Peserta, pendamping, dan official dilarang melakukan intervensi terhadap keputusan wasit/juri selama pertandingan berlangsung.
- h. Dilarang menggunakan alat atau perlengkapan yang tidak sesuai dengan ketentuan masing-masing cabang olahraga.
- i. Peserta, pendamping, official, dan pihak yang terlibat dalam kejuaraan dilarang mengunggah atau menyebarkan melalui media sosial konten yang mengandung penghinaan, provokasi, ujaran kebencian, fitnah, atau informasi yang dapat menimbulkan konflik dan merugikan nama baik peserta, kontingen, panitia, wasit/juri, maupun penyelenggara.
- j. Dilarang menyebarkan informasi yang belum dikonfirmasi kebenarannya terkait hasil pertandingan, keputusan wasit/juri, maupun pelaksanaan kejuaraan yang dapat menimbulkan kesalahpahaman atau keresahan.
- k. Dilarang menggunakan media sosial untuk melakukan intimidasi, ancaman, pelecehan, atau tindakan tidak sportif terhadap peserta, pendamping, official, panitia, wasit/juri, maupun pihak lainnya.
- l. Setiap peserta dan pendamping diharapkan menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab serta turut menjaga citra positif Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar (KOrTrap) Portina Nasional Tahun 2026.

2. Protes

- a. Protes hanya dapat disampaikan oleh peserta atau guru/pendamping resmi yang terdaftar kepada panitia atau wasit/juri.
- b. Protes harus disampaikan dengan bahasa yang sopan, tertib, dan berdasarkan peraturan pertandingan.
- c. Protes tidak diperkenankan dilakukan dengan cara mengganggu jalannya pertandingan atau melakukan tindakan yang dapat menimbulkan keributan.
- d. Protes terhadap hasil atau keputusan pertandingan harus disampaikan segera setelah pertandingan selesai kepada wasit/juri atau panitia yang berwenang.
- e. Setiap protes akan dipertimbangkan berdasarkan peraturan pertandingan dan fakta yang terjadi di lapangan.
- f. Keputusan wasit/juri setelah dilakukan pemeriksaan dan pertimbangan sesuai ketentuan pertandingan bersifat final.

3. Himbauan

- a. Seluruh peserta, pendamping, official, dan panitia diharapkan menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas, disiplin, tanggung jawab, dan persahabatan.
- b. Peserta diharapkan mengikuti seluruh arahan panitia, wasit, dan juri selama kegiatan berlangsung.
- c. Peserta diharapkan menjaga keamanan, ketertiban, kebersihan, dan fasilitas yang digunakan selama pelaksanaan kejuaraan.
- d. Peserta diharapkan menghormati keputusan wasit/juri serta sesama peserta tanpa membedakan asal daerah, sekolah, maupun kontingen.
- e. Seluruh peserta dan pendamping diharapkan menjaga nama baik sekolah, daerah, dan organisasi masing-masing.
- f. Peserta diharapkan menggunakan perlengkapan pertandingan dengan baik dan bertanggung jawab.
- g. Seluruh pihak yang terlibat diharapkan turut mendukung tujuan KOrTrap dalam melestarikan olahraga tradisional, menumbuhkan kecintaan terhadap budaya bangsa, serta membangun karakter pelajar yang sehat, tangguh, dan berprestasi. Hal ini sejalan dengan tujuan KOrTrap yang tercantum dalam pedoman.
- h. Untuk menghindari dan mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan, peserta lomba disarankan untuk mendaftarkan diri di BPJS Ketenagakerjaan sebagai atlet atau peserta kegiatan

4. Sanksi

Bentuk-bentuk sanksi sebagai berikut:

- a. Peserta yang melanggar ketentuan pertandingan dapat diberikan teguran oleh wasit/juri atau panitia.
- b. Pelanggaran yang mengganggu jalannya pertandingan dapat mengakibatkan peserta dinyatakan gugur pada pertandingan yang sedang berlangsung.
- c. Peserta yang dengan sengaja mengganggu peserta lain dapat dinyatakan melakukan pelanggaran dan dikenakan diskualifikasi sesuai ketentuan cabang olahraga.
- d. Peserta yang menginjak atau keluar dari lintasan, menyentuh tanah pada cabang yang mensyaratkan tetap berada di atas alat permainan, atau melakukan pelanggaran teknis lainnya dapat dinyatakan gugur sesuai aturan cabang olahraga.
- e. Pelanggaran terhadap ketentuan perlengkapan pertandingan dapat menyebabkan perlengkapan tersebut tidak diperbolehkan digunakan dalam pertandingan.

- f. Tindakan yang tidak sportif, mengganggu ketertiban, atau merugikan peserta lain dapat dikenakan sanksi sesuai tingkat pelanggaran.
- g. Dalam hal terjadi pelanggaran yang tidak diatur secara khusus dalam pedoman ini, keputusan penyelesaian berada pada kewenangan wasit/juri dan panitia berdasarkan situasi serta ketentuan pertandingan yang berlaku.
- h. Setiap keputusan sanksi yang diberikan bertujuan untuk menjaga ketertiban, keselamatan, keadilan, dan sportivitas selama pelaksanaan KOrTrap Portina Nasional Tahun 2026.

F. Kode Etik Pegiat Olahraga Tradisional Portina

Sebagai Pegiat Olahraga Tradisional, saya berikrar:

1. BERTAKWA

Menjunjung tinggi nilai Ketuhanan Yang Maha Esa dan menjadikannya landasan dalam berolahraga.

2. BERBUDI LUHUR

Menjunjung tinggi sportivitas, kejujuran, disiplin, dan rasa hormat kepada lawan, wasit, pelatih, dan penonton.

3. BERJIWA NASIONALIS

Mencintai dan melestarikan budaya bangsa melalui olahraga tradisional sebagai jati diri bangsa Indonesia.

4. BERETIKA

Menjadi teladan dalam sikap dan perilaku, baik di dalam maupun di luar arena pertandingan.

5. BERPROFESIONAL

Melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh, kompeten, dan bertanggung jawab.

6. BERJIWA KESATUAN

Menjaga persatuan dan kesatuan, menolak segala bentuk perpecahan, SARA, dan kekerasan.

7. BERWAWASAN

Terus belajar, mengembangkan, dan memodernisasi olahraga tradisional tanpa menghilangkan nilai luhur aslinya.

8. BERKEADILAN

Menolak segala bentuk kecurangan, doping, suap, dan praktik tidak fair dalam kompetisi.

9. BERMASYARAKAT

Mengabdikan untuk masyarakat dengan memasyarakatkan dan membina olahraga tradisional di semua lapisan.

10.BERLOYALITAS

Menjaga nama baik PORTINA dan mematuhi semua peraturan organisasi serta perundang-undangan yang berlaku.

BAB III

PERATURAN PERMAINAN

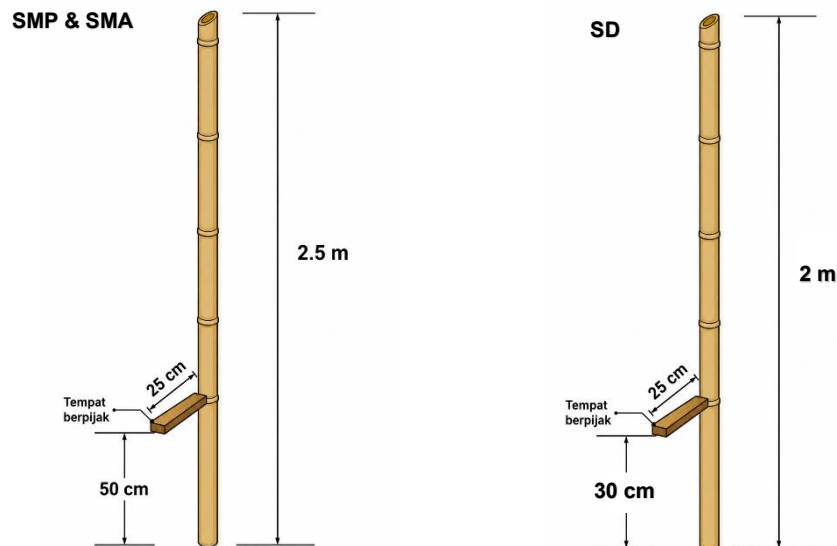
A. EGRANG

1. 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.

2. Perlengkapan

Alat utama : Egrang yang terbuat dari bambu.



3. Sistem Pertandingan

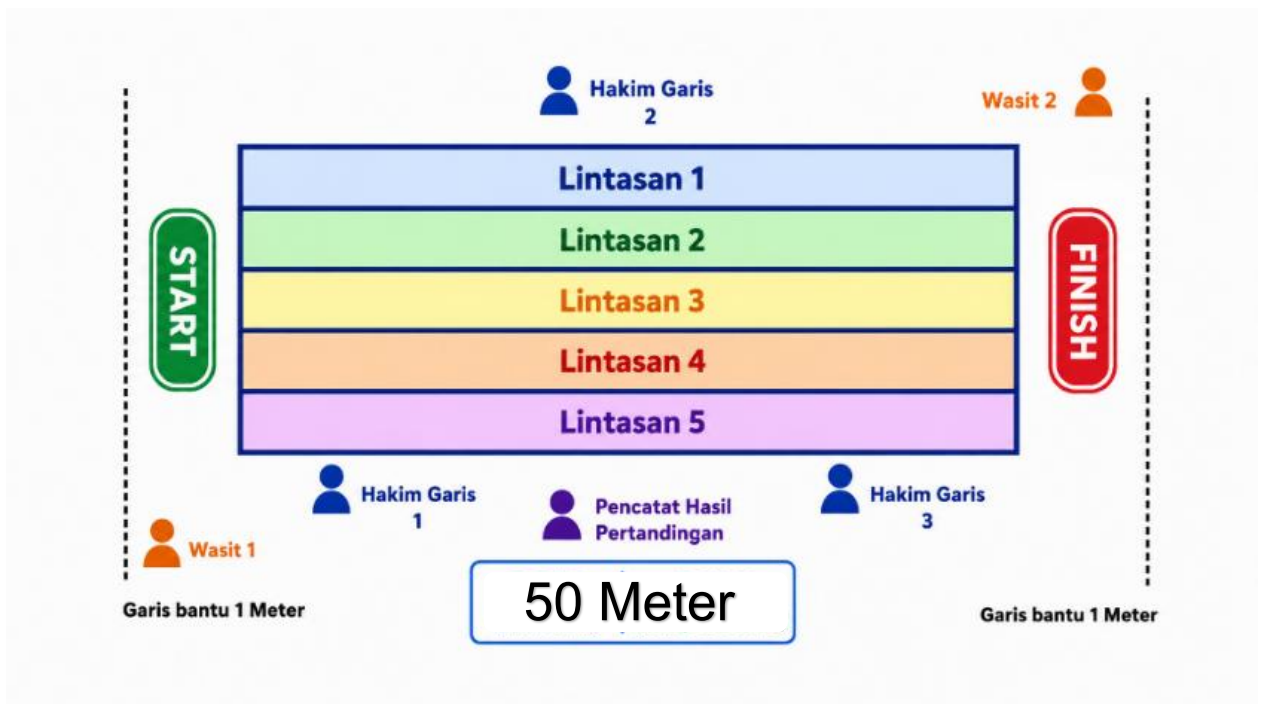
Sistem gugur.

4. Cara Bermain

- a. Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di Petugas Perlombaan.
- b. Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- c. Peserta memasuki lintasan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet dan berada di lintasan sesuai dengan bagan perlombaan.
- d. Perlombaan menggunakan sistem Individu dengan jarak 50 meter
- e. Aba – aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah :“ **Bersedia, Siap, Ya** “ sebelum dilakukan aba – aba semua pemain pertama yang memegang egrang berada 1 (satu) meter dari garis start.
- f. Pada aba – aba “**Bersedia**“ : Kedua tangan memegang kedua egrang memajukan egrang mendekat ke garis start dan kedua kaki belum menaiki egrang.
- g. Pada aba – aba “**Siap**” : Satu kaki (kanan atau kiri) diatas tempat berpijak.

- h. Pada aba – aba “**Ya**” : Pemain pertama memulai perlombaan dengan cara berlari; (Pengganti “ Ya “ dapat dilakukan dengan suara **peluit**).
- i. Pemain harus berlari diatas egrang sampai melewati garis Finish
- j. Pemenang ditentukan berdasarkan peserta / pemain yang paling dahulu mencapai garis finish. (dengan ketentuan pemain dan egrangnya telah melewati garis finish).
- k. Pada peserta dinyatakan gugur apabila pemain :
 - 1) Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak/menyentuh tanah
 - 2) Salah satu egrang dari pemain tidak keluar dari garis batas lintasan pada saat finish seluruh egrang tidak keluar dari lintasan pada saat garis finish.
 - 3) Dengan sengaja mengganggu peserta / atlet lain maka dinyatakan pelanggaran dan tim tersebut diskualifikasi, Pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lain, boleh melanjutkan permainannya
 - 4) Menginjak lintasan atau keluar dari lintasanya.

5. Gambar Lapangan



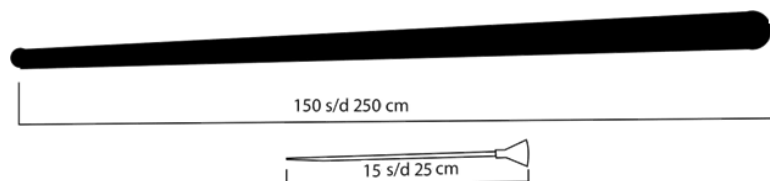
B. SUMPITAN

1. Deskripsi Umum

Sumpitan merupakan olahraga tradisional dengan menggunakan alat sumpit dan anak sumpitan. Sumpitan dikenal sebagai alat berburu yang digunakan untuk memburu binatang di hutan oleh masyarakat suku tertentu dipedalaman khususnya suku Dayak di Kalimantan. Pada sejarahnya peralatan sumpit dulu juga dijadikan sebagai senjata berperang untuk melawan penjajah belanda.

2. Perlengkapan

- Sumpitan Terbuat dari kayu, atau bambu, panjang 150 - 250 cm.
- Damak/ anak sumpit, panjang 15 - 25 cm.
- Target sumpit sasarannya berdiameter 1x1 meter dengan penghitungan point 1-10 dalam setiap lingkarannya. Lingkaran terbesar mendapatkan point 1 (satu) dan paling terkecil mendapatkan point 10 (sepuluh).



3. Sistem Pertandingan Sistem Rangking.

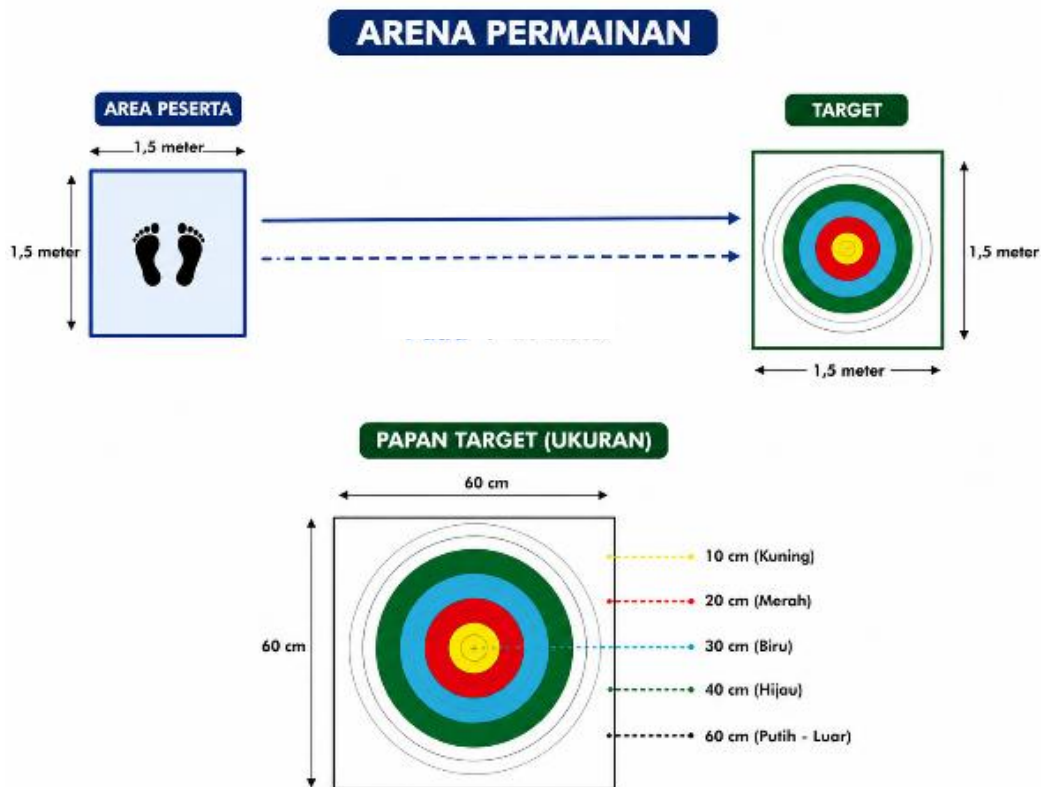
4. Cara Bermain

- Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di petugas Perlombaan.
- Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- Setiap pemain memegang damak sebanyak 5 buah damak untuk di tembakkan ketarget.
- Pada saat pertandingan dimulai 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 3 menit.
- Setelah selesai maka wasit 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 seri adalah 5 (lima) buah. Jadi nilai dihitung berdasarkan jumlah poin keseluruhan yang didapat dari 5 (lima) buah anak sumpitan yang mengenai pada sasaran setiap satu orang pemain. Hasil keseluruhan sumpitan yang mendapatkan nilai terbanyak keluar sebagai pemenang.

- i. Jika pada waktu penentuan peringkat pemenang untuk babak kualifikasi atau final ada yang memiliki nilai yang sama, maka akan diadakan pertandingan ulang dengan 3 (tiga) buah anak sumpit selama 2 menit untuk menentukan nilai tertinggi

5. Gambar Lapangan dan target



Jarak SD :

- a. Putra : 10 meter
- b. Putri : 7 meter

Jarak SMP

- a. Putra : 15 meter
- b. Putri : 10 meter

Jarak SMA

- a. Putra : 20 meter
- b. Putri : 15 meter

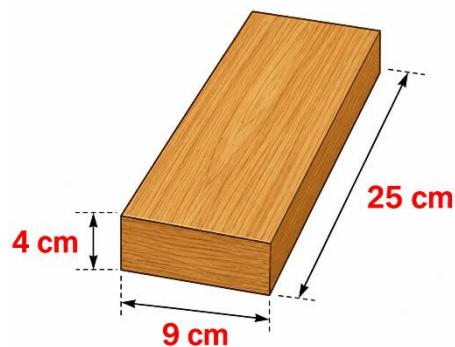
C. LARI BALOK

1. 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.

2. Perlengkapan

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



3. Sistem Pertandingan

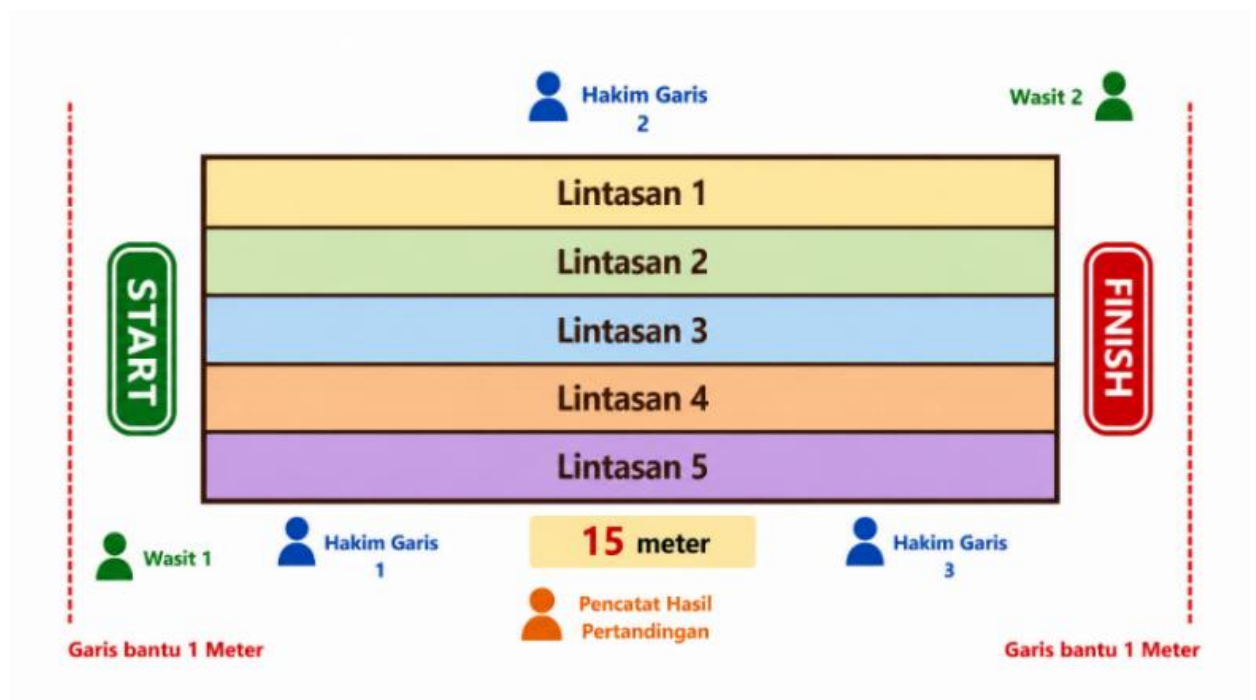
Sistem gugur.

4. Cara bermain individu

- 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.
- Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- 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 memulai perlombaan dengan cara berlari diatas balok tanpa kaki terjatuh ke tanah; Pengganti “ Ya“ dapat dilakukan dengan suara peluit.

- i. Pemain 1 harus berlari diatas balok sampai belakang kemudian berbalik arah menuju garis Finish.
- j. Pada peserta dinyatakan gugur apabila :
 - 1) Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak/menyentuh tanah
 - 2) Salah satu balok atau seluruh balok dari pemain tidak keluar dari garis batas lintasan pada saat garis finish.
 - 3) Dengan sengaja mengganggu peserta / atlet lain maka dinyatakan pelanggaran dan tim tersebut diskualifikasi, Pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lain, boleh melanjutkan permainannya
 - 4) Menginjak lintasan atau keluar dari lintasannya
- k. Pemenang ditentukan berdasarkan peserta / pemain yang paling dahulu mencapai garis finish (dengan ketentuan keempat balok telah melewati garis finish).

5. Gambar lapangan



D. KETAPEL

1. Deskripsi Umum

Ketapel adalah jenis olahraga tradisional dengan menggunakan alat berupa batang kayu dengan cagak menyerupai huruf 'V', cagak tersebut diberi tali karet dan sebuah bahan kulit sebagai media menjepit peluru ketapel.

2. Perlengkapan.

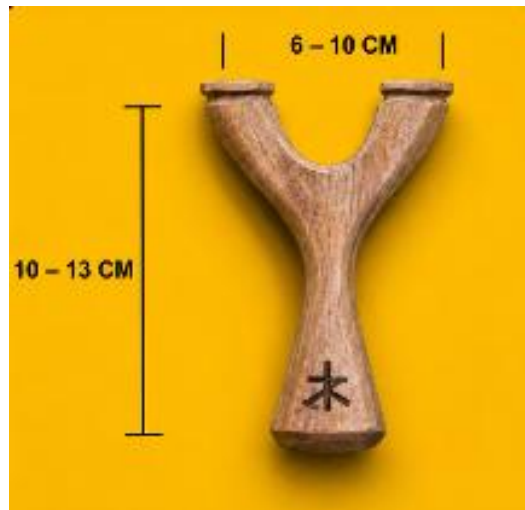
a. Ketapel/Frame

Ketapel / Frame hanya menggunakan satu jenis yaitu Over The Top (OTT) dan dengan ukuran yang sudah ditentukan oleh panitia.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Tinggi 10 - 13 cm
- Lebar 6 - 10 cm

Contoh :



b. Karet / Bandset / Rubberband Latex Flatband

Karet dalam olahraga ketapel menggunakan jenis karet berbahan latex, dalam olahraga ketapel peserta menggunakan karet sesuai kebutuhannya karena bentangan panjang tangan mempengaruhi tarikan karet, ukuran dan ketebalan karet menjadi faktor penting untuk kesempurnaan lesatan peluru/ammo dalam menghantarkannya menuju target. Dalam hal ini ukuran panjang dan ketebalan karet disesuaikan dengan kenyamanan pemain

1) Jenis karet / bandset terbagi menjadi 3 yaitu Flatband, Tupper, Tubular



c. Peluru/Ammo

Olahraga ketapel saat ini menggunakan peluru / ammo yang terbuat dari bola baja atau steelball, menggunakan ukuran berdiameter 8 mm

Contoh :



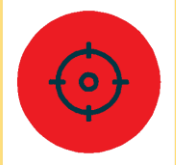
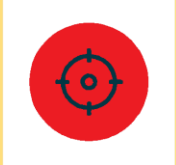
d. Nomor Lomba

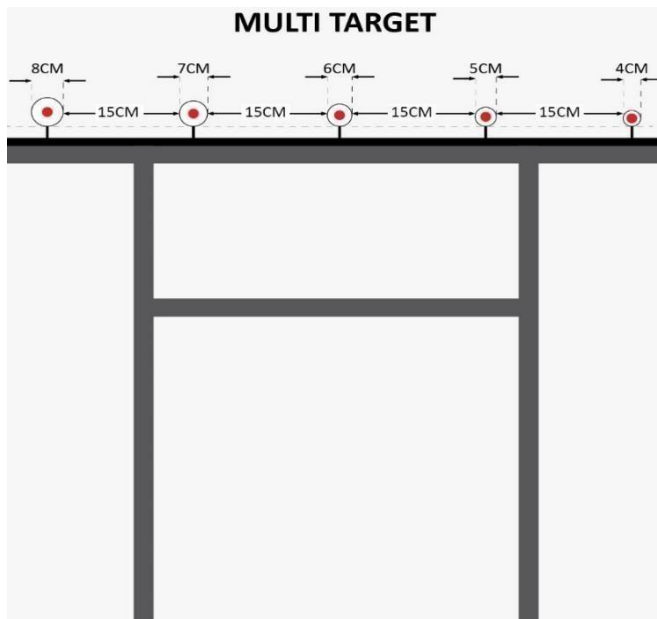
Nomor yang diperlombakan dalam cabang olahraga ketapel adalah nomor lomba Multi Target. Dalam nomor lomba multi target menggunakan 5 target berbentuk lingkaran yang ukurannya berbeda-beda.

e. Target

Ukuran diantaranya berdiameter 8 cm, 7 cm, 6 cm, 5 cm, 4 cm
Dengan ketentuan nilai sebagai berikut :

- Point target ukuran 8 cm nilai 2
- Point target ukuran 7 cm nilai 4
- Point target ukuran 6 cm nilai 6
- Point target ukuran 5 cm nilai 8
- Point target ukuran 4 cm nilai 10

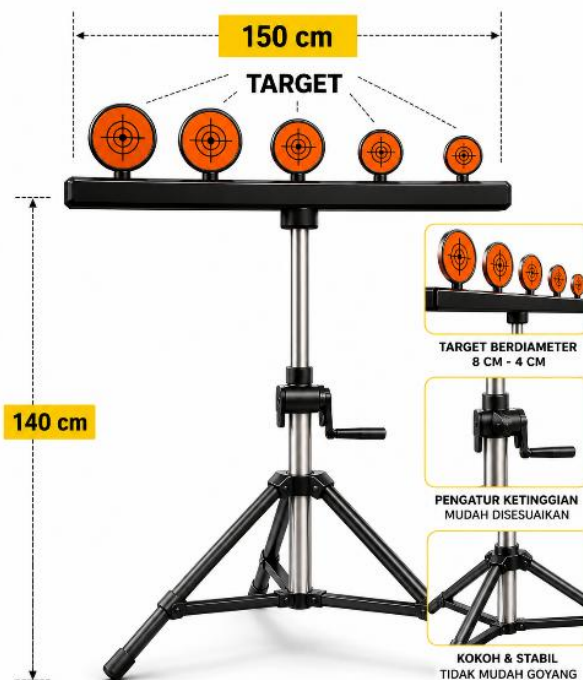
Diameter 8 Cm	Diameter 7 Cm	Diameter 6 Cm	Diameter 5 Cm	Diameter 4 Cm
				
Nilai : 2	Nilai : 4	Nilai : 6	Nilai : 8	Nilai : 10



- Tiang Target / Pole Target

Ukuran tiang target dengan ketentuan

- Tinggi tiang 1,4 mtr
- Lebar tiang 1,5 mtr
- Jarak antar target 15 cm



f. Sistem Pertandingan

Sistem Rangking : Sistem pertandingan menggunakan rangking dengan akumulasi nilai tertinggi

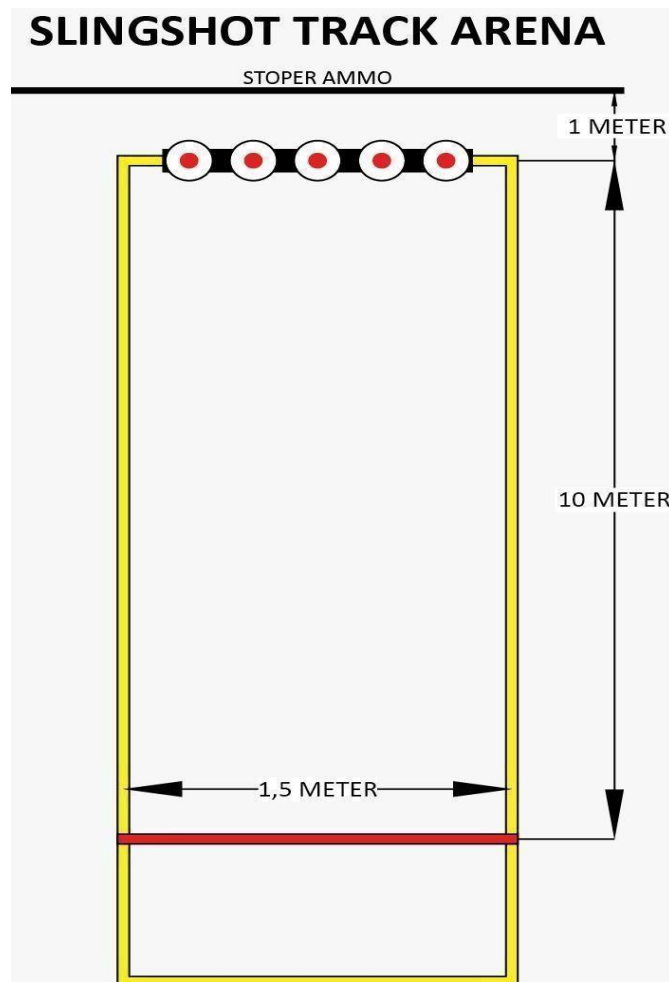
g. Peraturan Pertandingan Individu

- Sebelum pertandingan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di Petugas pertandingan.
- Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- Peserta memasuki lintasan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet dan berada di lintasan sesuai dengan bagan pertandingan.
- Sebelum pertandingan dimulai pemain berdiri digaris Menembak .
- Peserta diperbolehkan membawa ketapel / frame cadangan sebagai pengganti ketika karet ketapel / frame utama terjadi kendala
- Menggunakan peluru / ammo 8 mm
- Pemain memegang peluru sebanyak 5 untuk di tembakkan ketarget.
- Pada saat pertandingan dimulai pemain sudah berada di depan sasaran dengan jarak target yang sudah di tentukan
- Tangan pemain yang memegang frame tidak boleh melewati garis merah
- Point dinyatakan sah apabila peluru/ammo mengenai target
- Lalu wasit memberikan aba-aba *Bersedia, Siap* dan membunyikan Peluit, ketika peluit dibunyikan setiap pemain melakukan tembakan selama 3 menit. Setelah 3 menit wasit meniup peluit kembali tanda tembakan sudah selesai.
- Jika waktu yang sudah ditentukan habis maka peluru/ammo yang tersisa tidak sah untuk ditembakkan ketarget
- Setelah semua selesai hasil perlombaan dilaporkan kemeja panitia untuk di hitung pemenang pertandingannya.
- Pemenang berdasarkan nilai yang diperoleh. Jadi nilai dihitung berdasarkan jumlah poin keseluruhan yang didapat dari 5 (lima) kali tembakan pada sasaran setiap satu orang pemain. Pemain yang mendapatkan nilai terbanyak keluar sebagai pemenang
- Jika pada waktu penentuan peringkat pemenang untuk babak kualifikasi atau final ada yang memiliki nilai yang sama, maka akan diadakan pertandingan ulang dengan 3 peluru/ammo selama 2 menit untuk menentukan nilai tertinggi

h. Lintasan Ketapel / Slingshot Track Arena

Arena lintasan ketapel untuk satu lintasan peserta dengan ketentuan sebagai berikut :

- Jarak dari peserta ketarget adalah
10 meter untuk SMP dan SMA (Putra/putri)
7 meter untuk SD (Putra/Putri)
- Lebar lintasan 1,5 meter



E. GASING

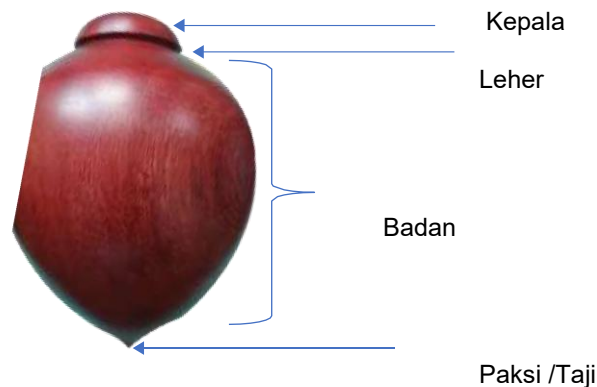
a. Deskripsi Umum

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

1. Gasing berbentuk berembang atau jantung



2. Sistem Pertandingan Sistem Rangking.

3. Jenis Gasing

➤ GASING BEREMBANG UNTUK ADU PUTAR

- a) Ukuran gasing lingkaran badan/pinggang minimal 40 cm,

- maksimal 43 cm (tidak boleh lebih walaupun 1 mm).
- b) Gasing wajib di cat (sesuai dengan karakter daerah).
- c) Tinggi gasing dari ujung pangsi/taji sampai leher minimal 8 cm (tidak boleh kurang walaupun 1 mm).
- d) Berat gasing maksimal 800 gram. (tidak boleh lebih walaupun 1 gram)
- e) Tinggi dari pangsi/taji gasing minimal 0,5 cm, maksimal 1 cm.
- f) Gasing minimal 60 % Kayu, 40 % bebas/tambahan.
- g) Gasing dicek sebelum perlombaan di mulai.

➤ GASING JANTUNG UNTUK ADU PUTAR

- a) Ukuran gasing lingkaran badan/pinggang minimal 32 cm, maksimal 35 cm (tidak boleh lebih walaupun 1 mm).
- b) Gasing wajib di cat (sesuai dengan karakter daerah).
- c) Tinggi gasing dari ujung pangsi/taji sampai leher minimal 8 cm (tidak boleh kurang walaupun 1 mm).
- d) Berat gasing maksimal 600 gram. (tidak boleh lebih walaupun 1 gram)
- e) Tinggi dari pangsi/taji gasing minimal 0,5 cm, maksimal 1 cm.
- f) Gasing putar 60 % Kayu, 40 % bebas/tambahan.

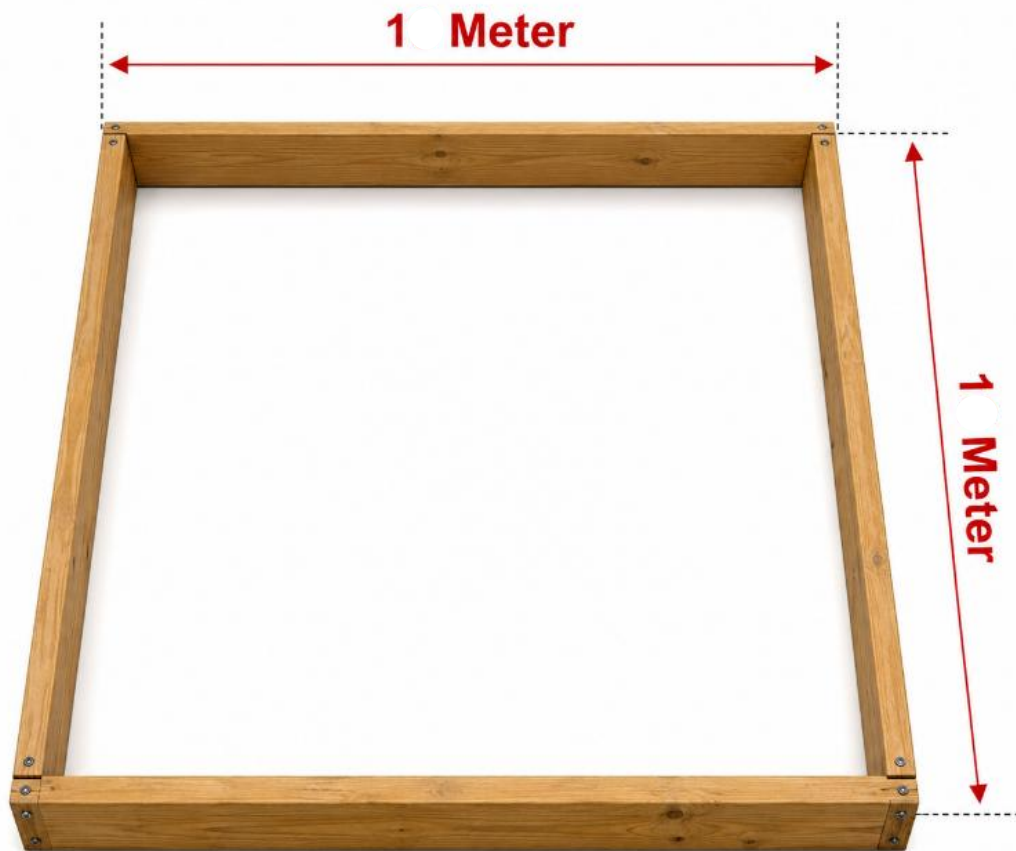
4. Cara Bermain

- a. Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di petugas Perlombaan.
- b. Peserta memasuki lapangan pertandingan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet.
- c. Setiap pemain memegang gasing dipegang di tangan kiri, sedangkan tangan kanan memegang tali, atau sebaliknya (bebas).
- d. Lilitkan tali pada gasing, mulai dari bagian paksi sampai bagian badan gasin, lilit kuat sambil berputar.
- e. Lalu wasit memberikan aba-aba **bersedia, siap** dan membunyikan **peluit**, ketika peluit dibunyikan setiap pemain melemparkan gasing ke lapangan pertandingan .
- f. Gasing di nilai dari durasi waktu yang diperoleh dengan lama berputarnya diatas lapangan pertandingan.
- g. Gasing mulai dilempar mengikuti aba-aba dari juri.
- h. Pemain diperbolehkan memperbaiki gasingnya hingga hitungan 10.
- i. Waktu putaran dihentikan ketika bagian gasing selain taji menyentuh lantai.
- j. Gasing yang gagal berputar karena kesalahan pelempar tidak dapat diulang.
- k. Gasing yang mendapat gangguan dari luar lapangan (terkena gasing/tali peserta lain) maka putaran dapat diulang.
- l. Setelah semua selesai hasil perlombaan dilaporkan kemeja panitia untuk di hitung pemenang pertandingan.
- m. Penentuan Pemenang
Pemenang di dasarkan kepada gasing yang paling lama berputar diatas lapangan pertandingan

2. Arena Perlombaan Gasing

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

3. Gambar Lapangan



ARENA GASING

BAB IV
MEDALI YANG DIPEREButKAN

No.	Jenis Olahraga	Jenjang	Medali		
			Emas	Perak	Perunggu
1	Egrang Putra	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
2	Egrang Putri	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
3	Sumpitan Putra	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
4	Sumpitan Putri	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
5	Lari Balok Putra	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
6	Lari Balok Putri	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
7	Ketapel Putra	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
8	Ketapel Putri	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
9	Gasing Putra	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
10	Gasing Putri	SD	1	1	1
		SMP	1	1	1
		SMA	1	1	1
Jumlah			30	30	30
Total			90		

BAB V

PENUTUP

Demikian Pedoman Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar (KOrTrap) Portina Nasional Tahun 2026 ini disusun sebagai acuan bagi seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan. Pedoman ini diharapkan dapat membantu penyelenggaraan kejuaraan agar berjalan dengan tertib, terarah, dan sesuai dengan nilai – nilai sportivitas serta semangat pelestarian budaya bangsa. Melalui kegiatan ini, diharapkan para pelajar dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap olahraga tradisional sekaligus mengembangkan potensi diri dalam bidang olahraga.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, tenaga, dan pikiran dalam penyusunan serta pelaksanaan kegiatan ini. Semoga KOrTrap Portina Nasional Tahun 2026 dapat berjalan dengan sukses, memberikan pengalaman berharga bagi para peserta, serta menjadi langkah nyata dalam melestarikan warisan budaya dan membangun karakter pelajar yang sehat, tangguh, dan berprestasi.

Jakarta, Agustus 2026

Tim penyusun

Tim penyusun :

1. Penanggung Jawab : Ihsan Hasani, M.Pd.
2. Penyusun :
 - Widoni Santoso, S.Pd.
 - M. Bintang Nugraha, S.Pd.
 - Ihsan Mustaqim, S.Pd.
3. Editor dan Desain : Latifatullaelyah, S.Pd.

Admin PORTINA DKI Jakarta :
082156781212



TERIMAKASIH



portinanasional



portinanasionaladmin@gmail.com