



PEDOMAN PERATURAN OLAHRAGA TRADISIONAL FESTIVAL OLAHRAGA RAKYAT TAHUN 2023

TIM PENYUSUN :

1. IHSAN HASANI, M.Pd
2. WIDONI SANTOSO, S.Pd
3. M. BINTANG NUGRAHA, S.Pd
4. LATIFATULLAELIYAH

PEDOMAN LOMBA OLAHRAGA TRADISIONAL DALAM KEGIATAN FESTIVAL OLAHRAGA RAKYAT JAKARTA TAHUN 2023

A. Peraturan lomba olahraga tradisional pada Festival Olahraga Rakyat Jakarta Tahun 2023 menyesuaikan peraturan olahraga tradisional yang berlaku saat ini dan disahkan oleh Persatuan Pelestari Olahraga Tradisional Indonesia (PORTINA).

B. Penyusunan pedoman lomba ini oleh:

- Ihsan Hasani, M.Pd : 0819-0849-4969
- M. Bintang Nugraha, S.Pd : 0895-1779-9029
- Widoni Santoso, S.Pd. : 0878-8925-5259

C. Peraturan-peraturan Lomba

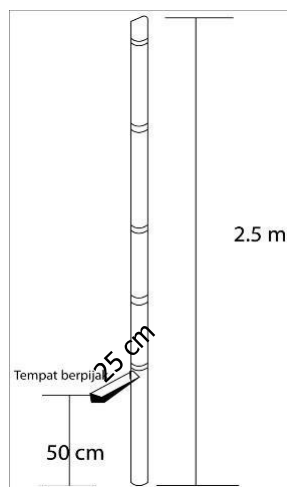
1. EGRANG

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

Alat utama: Egrang yang terbuat dari bambu.



c. Sistem Pertandingan

Sistem gugur..

d. Cara Bermain Beregu 4 orang

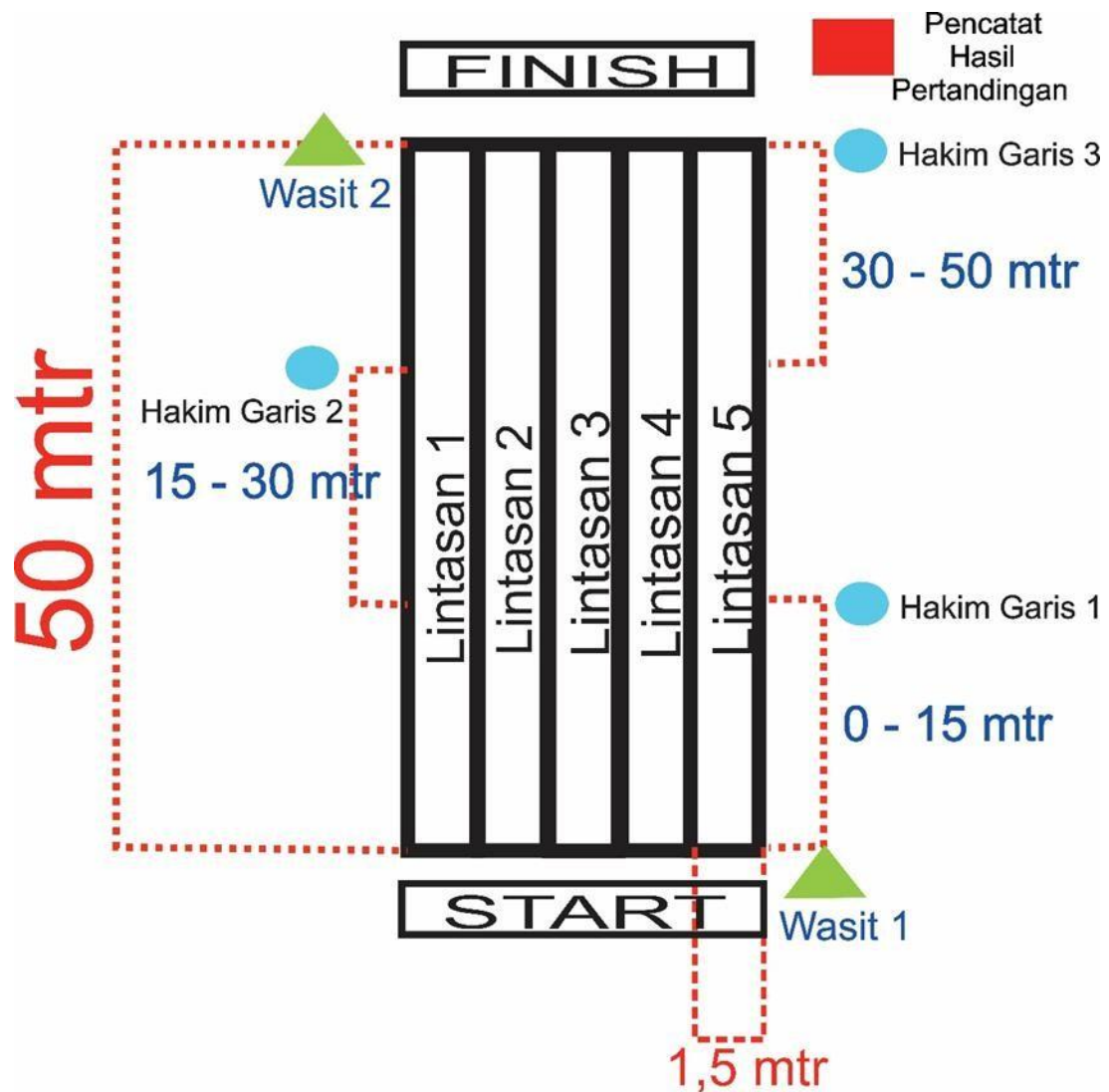
- Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di Petugas Perlombaan.
- Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.

- 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 50 meter x 4
- Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start. Tentukan pemain 1 s.d 4, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- Sebelum aba-aba dimulai, pemain ke 2 diminta untuk berada di belakang garis balikan. Pemain ke 3 berada dibelakang pemain 1 dan Pemain ke 4 berada dibelakang pemain 2.
- 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.
- 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 pertama memulai perlombaan dengan cara berlari; (Pengganti " Ya " dapat dilakukan dengan suara **peluit**).
- Pemain 1 harus berlari diatas egrang sampai melewati garis balikan dan menyerahkan egrang pada pemain ke 2;
- Pemain ke 2 harus berlari diatas egrang sampai dibelakang garis start dan menyerahkan kepada pemain ke 3;
- Pemain ke 3 harus berlari diatas egrang sampai dibelakang garis balikan dan menyerahkan kepada pemain ke 4;
- Pemain ke 4 berlari diatas egrang menuju garis Finish.
- Pemenang ditentukan berdasarkan peserta / pemain yang timnya paling dahulu mencapai garis finish. (dengan ketentuan pemain dan egrangnya telah melewati garis finish).
- Pada regu peserta dinyatakan gugur apabila salah satu pemain :
 - Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak/menyentuh tanah
 - Salah satu egrang dari pemain tidak keluar dari garis batas lintasan pada saat pertukaran pemain atau seluruh egrang 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 lintasanya.

e. Cara Bermain Beregu 2 orang

- 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 2 (dua) orang dengan cara estafet 50 meter x 2
- Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start. Tentukan pemain 1 dan 2, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- Sebelum aba-aba dimulai, pemain ke 2 diminta untuk berada di belakang garis balikan.
- 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.
- 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 pertama memulai perlombaan dengan cara berlari; (Pengganti "**Ya**" dapat dilakukan dengan suara **peluit**).
- Pemain 1 harus berlari diatas egrang sampai melewati garis balikan dan menyerahkan egrang pada pemain ke 2;
- Pemain ke 2 berlari diatas egrang menuju garis Finish.
- Pemenang ditentukan berdasarkan peserta / pemain yang timnya paling dahulu mencapai garis finish. (dengan ketentuan pemain dan egrangnya telah melewati garis finish).
- Pada regu peserta dinyatakan gugur apabila salah satu pemain :
 - Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak/menyentuh tanah
 - Salah satu egrang dari pemain tidak keluar dari garis batas lintasan pada saat pertukaran pemain atau seluruh egrang 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 lintasanya.

f. Gambar Lapangan

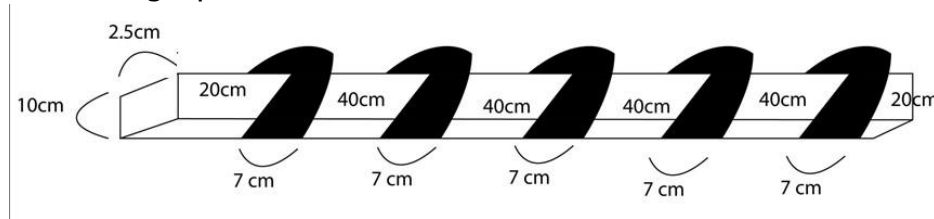


2. TEROMPAH PANJANG

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

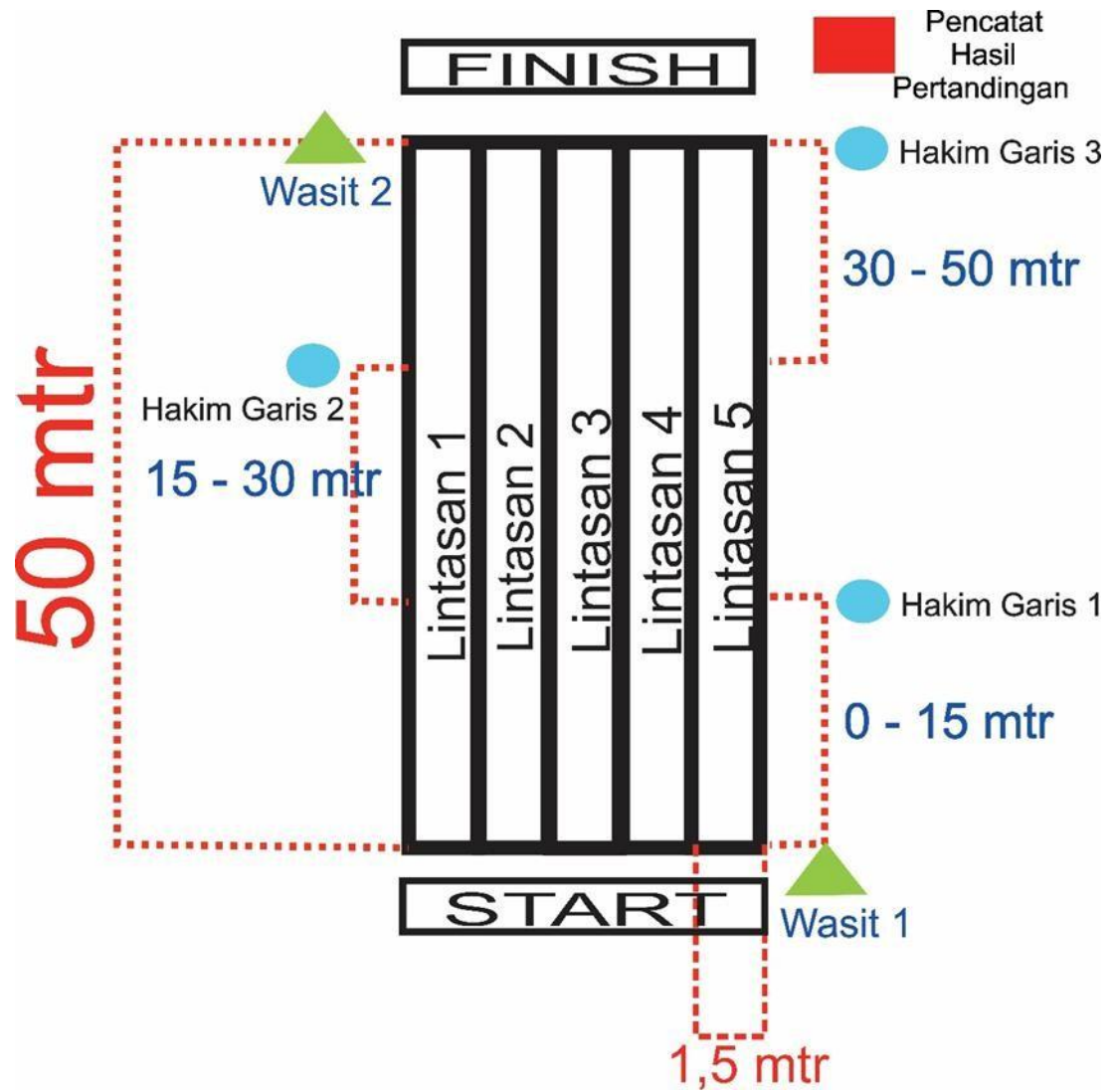
d. Cara Bermain Beregu 5 Orang

- Seluruh peserta dikelompokkan atau dibagi dalam seri. Setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan (d 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. Sebaiknya 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 di kanan 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. Regu juga masih dianggap sah walaupun regu tersebut jatuh ke depan, tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah.
- Peserta dianggap gugur apabila :
 - Tidak berhasil mencapai garis finish
 - Menginjak lintasan peserta lain
 - Dengan sengaja mengganggu peserta lainnya
 - 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



3. 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 (d disesuaikan dengan regu yang akan bertanding).

5 - 10 cm



c. Sistem Pertandingan

Sistem gugur.

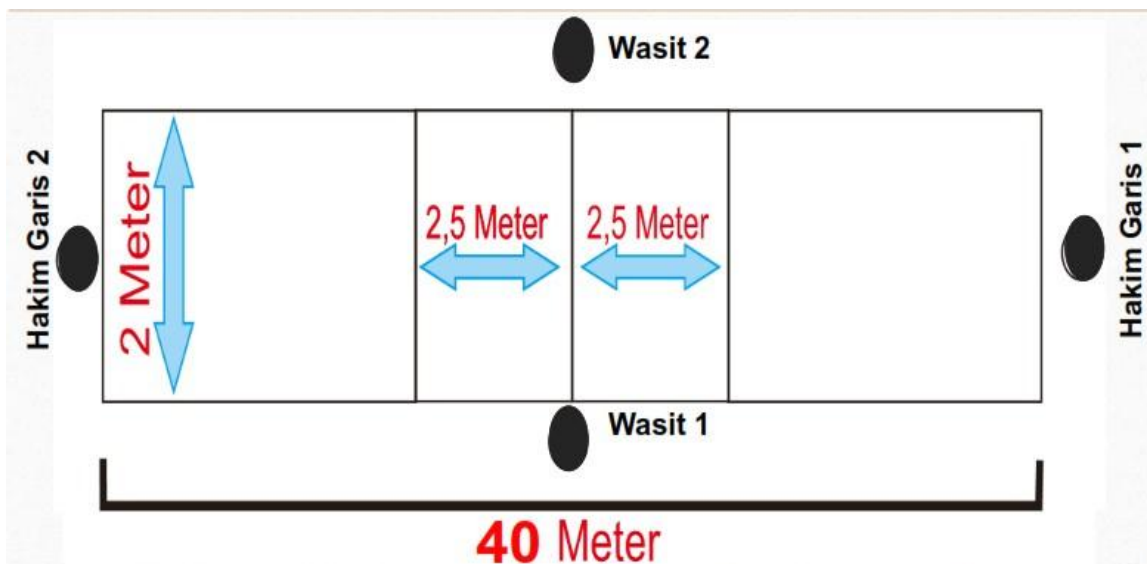
d. Cara Bermain

- Undian dapat diadakan sebelum hari pertandingan pada saat pertemuan teknis.
- Peserta terlebih dahulu melakukan menimbangan, dengan ketentuan Tingkat SD/ MI berat Maksimal 500Kg/ Team dan Tingkat SMP/MTs Berat Maksimal 600Kg/Team, 1 Team Terdiri dari 10orang.
- 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 ke atas, 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



4. SUMPITAN

a. 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.

b. Perlengkapan

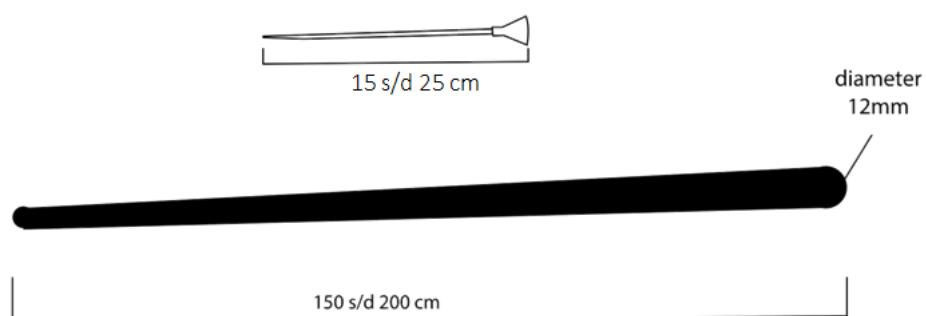
- Sumpitan Terbuat dari kayu, bambu atau logam (besi Stainles atau aluminium) dan panjang 150 - 200 cm.
- Damak/ anak sumpit.
- Target sumpit sasarannya berdiameter 1x1 meter dengan penghitungan point 1-10 dalam setiap lingkarannya. Lingkaran terbesar mendapatkan point 1 (satu) dan paling terkecil mendapatkan point 10 (sepuluh).

c. Sistem Pertandingan

Sistem Rangking.

d. Cara Bermain beregu

- Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di petugas Perlombaan.



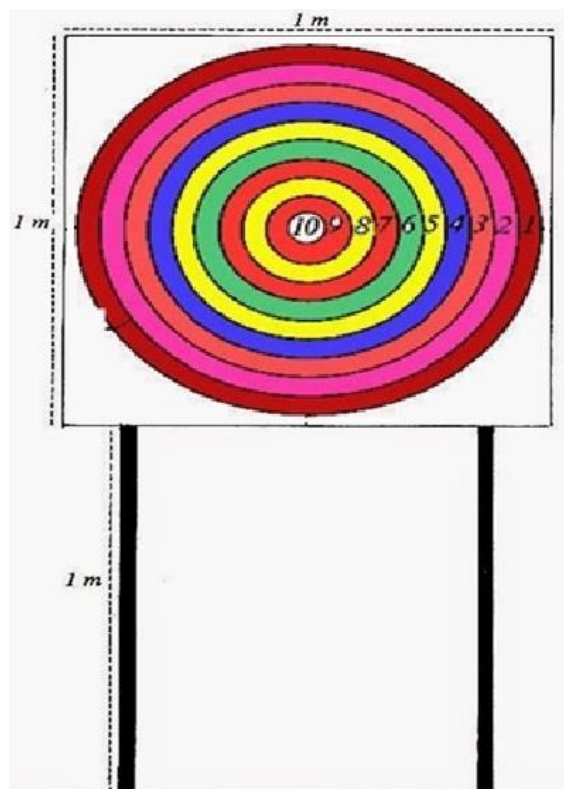
- Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- Peserta memasuki lintasan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet dan berada di lintasan sesuai dengan bagan perlombaan.
- Perlombaan menggunakan sistem beregu 3 (Tiga) 2 orang Laki-Laki 1 orang Perempuan dengan cara Bergantian.
- Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis Menyumpit .Tentukan pemain 1 s.d 3, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- Dalam satu tim terdiri dari 3 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 5 menit. Setelah 5 menit wasit meniup peluit kembali tanda tembakan sudah selesai. Dan dilanjutkan pada Pemain berikutnya
 - Pemain pertama melakukan tembakan 5 damak selama 5 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 5 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 5 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 seri adalah 5 (Lima) buah. Jadi nilai dihitung berdasarkan jumlah poin keseluruhan yang didapat dari 5 (Lima) buah anak sumpitan dengan lima kali tembakan pada sasaran setiap satu orang pemain dalam satu tim. hasil nilai sumpitan dari satu orang setiap tim di tambahkan dengan pemain lain, hasil jumlah keseluruhan dari setiap tim keluar sebagai nilai/point dari tim tersebut. Tim yang mendapatkannilai 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 anak sumpit selama 3 menit untuk menentukan nilai tertinggi

e. Gambar Lapangan



Target/Sasaran Sumpitan



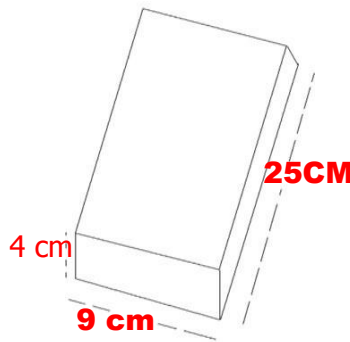
5. LARI BALOK

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

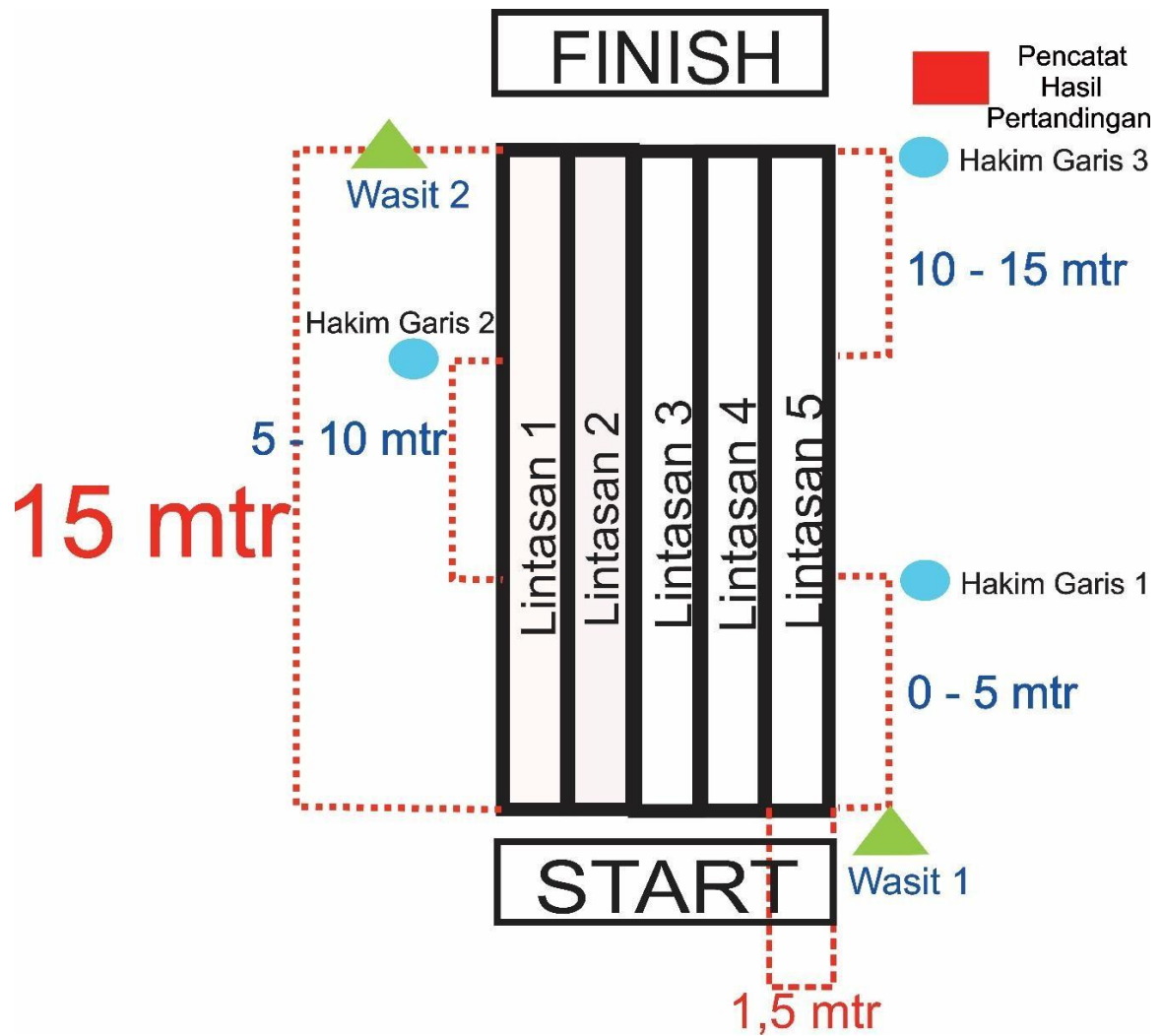
Sistem gugur.

d. Cara Bermain beregu 4 Orang

- 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 caraestafet 15 meter x 4
- Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start.Tentukan pemain 1 s.d 4, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- Sebelum aba-aba dimulai, pemain ke 2 dan 4 diminta untuk berada di belakang garis balikan. Pemain ke 3 berada dibelakang pemain 1.
- Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah :"**Bersedia, Siap, Ya**" sebelum dilakukan aba-aba semua pemain yang berada di garis startberada di belakang balok
- Pada aba-aba "**Bersedia** " : pemain pertama berjalan dan kedua kakimenaiki 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 harus berlari diatas balok sampai dibelakang garis start dan menyerahkan kepada pemain ke 4
- Pemain ke 4 berlari diatas balok sampai belakang garis Finish.
- Pada regu peserta dinyatakan gugur apabila salah satu pemain :
 - Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak/menyentuh tanah
 - Salah satu balok dari pemain tidak keluar dari garis batas 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 lintasanya
- Pemenang ditentukan berdasarkan peserta / pemain yang timnya paling dahulu mencapai garis finish (dengan ketentuan keempat balok telah melewati garis finish).

e. Gambar Lapangan



E, Jumlah Peserta

No	Tingkat	Jenis Olahraga	Pemain		Jumlah Team	Jumlah Pemain	Jumlah Pendamping	Jumlah Wasjur	Jumlah PL
			PA	PI					
1	SD/MI	Terompah Panjang		5	20	100	2	8	5
2		Lari Balok	4	4	20	160	4	16	10
3		Tarik Tambang	10		20	200	2	8	5
4	SMP/MTs	Terompah Panjang		5	20	100	2	8	5
5		Tarik Tambang	10		20	200	2	8	5
6	SMA/SMK	Sumpitan	2	1	20	60	2	8	5
7		Egrang	4		20	80	2	8	5
	Total					1020			

F, Nama sekolah dan Jenis Olahraga

1. Tingkat SD/MI

a. Terompah Panjang Putri

No.	Nama Sekolah	Jenis Olahraga
1	SDN Mangga Besar 15	Terompah Panjang Putri
2	SD Cikal	
3	SDN Kebayoran Lama Utara 09	
4	SDN Kelapa Gading Timur 03	
5	SDN Cipayung 01 Jakarta Timur	
6	SDN Cakung Barat 15	
7	SDS Kupu-Kupu	
8	SDN Kebon Kosong 17	
9	SDN Kelapa Dua 06	
10	SDN Rawajati 05 Pagi	
11	SDN Duri Kepa 05	
12	SDN Durentiga 05	
13	SDN Cakung Barat 04	
14	SDN Cipinang Muara 07	
15	SDN Rawamangun 01	
16	SDN Pulogebang 02	
17	SDN Paseban 05 Pagi	
18	SDN Kemanggisan 03 Pagi	
19	SDN Pondok Ranggon 01	
20	SDN Pondok Labu 02	

b. Lari Balok Putra

No.	Nama Sekolah	Jenis Olahraga
1	SDN Kebon Kosong 03 Pagi	Lari Balok Putra
2	SDN Cipayung 01 Jaktim	
3	SDN Batu Ampar 01 Pagi	
4	SDN Pondok Kelapa 06	
5	SDN Johar Baru 04	
6	SDN Kelapa Dua 06 Jakbar	
7	SDN Lubang Buaya 11	
8	SDN Cijantung 02	
9	SDN Kemangisan 17	
10	SDN Kebayoran Lama Selatan 16	
11	SDN Cipinang Besar Selatan 19 PG	
12	SDN Lubang Buaya 13	
13	SD Kemala Bhayangkari 3	
14	MI NURUL HUDA	
15	SDN Kelapa Gading Timur 03	
16	SD GLOBAL ISLAMIC SCHOOL	
17	SDN Utan Kayu Utara 11	
18	SDN Kedong 03	
19	SDN Pulogebang 02	
20	SDN Pondok Ranggon 01	

c. Lari Balok Putri

No.	Nama Sekolah	Jenis Olahraga
1	SDN Cakung Barat 15	Lari Balok Putri
2	SDN Kapuk 13 Petang	
3	SDN Cengkareng Barat 10 Pagi	
4	SDN Santo Markus 1 Jaktim	
5	SDN Kemangisan 10	
6	SDN Cipulir 01	
7	SDN Kemala Bhayangkari 5	
8	SDN Semanan 05	
9	SDN Kemangisan 14	
10	SDN Rawamangun 01	
11	SDN Serdang 05 Pagi	
12	SDN Kalibaru 07	
13	SDN Tugu Utara 15	
14	SDN Kemanggisan 08	
15	SDN Lubang Buaya 06 Jaktim	
16	SDN Paseban 05 Pagi	
17	SDN Cipinang Muara 07	
18	SDN Marunda 03	
19	SDN Pulogebang 01 Cakung Jaktim	
20	SDN Cakung barat 04	

d. Tarik Tambang Putra

No.	Nama Sekolah	Jenis Olahraga
1	SDN Rawa Bunga 11	Tarik Tambang Putra
2	SDN Rawa Bunga 12	
3	SDN Pondok Labuh 02	
4	SDN Bambu Apus 04	
5	SD Rawa Badak Utara 11	
6	MI Nurul Huda	
7	SDN Bintaro 02	
8	SDN Petukangan Utara 08	
9	SDN Pesanggrahan 03	
10	SDN Petukangan Utara 02	
11	SDN Mabes 15 Pagi	
12	SDN Kemanggisan 14	
13	SDN Cipinang Muara 18	
14	SDN Penjaringan 03	
15	SDN Lubang Buaya 06 Jaktim	
16	SDN Kemanggisan 03 Pagi	
17	SDN Kemanggisan 08	
18	SDN Tugu Utara 15	
19	SDN Cipulir 01	
20	SDN Kebon Kosong 03 Pagi	

2. Tingkat SMP/MTs

a. Tarik Tambang Putra

No.	Nama Sekolah	Jenis Olahraga
1	Tunas Bangsa Greenville	Tarik Tambang Putra
2	SMPN 274 Jakarta	
3	SMPN 111 Jakarta	
4	SMPN 42 Jakut	
5	MTS Nur Attaqwa	
6	SMPN 83 Jakarta	
7	SMPN 84	
8	SMPN 100 Jakarta	
9	SMPN 170 Jakarta	
10	SMPN 125	
11	SMPN 278 Jakarta	
12	SMPN al- Jannah	
13	SMPN Santo Markus 1 Jaktim	
14	SMPN 127 Jakarta	
15	MTS Alkhairiyah	
16	SMP YASPI	
17	SMP 231	
18	SMPN 208 Jakarta	
19	SMP Avicennna Jagakarsa	
20	SMPN 32 Jakarta	

b. Terompah Panjang Putri

No.	Nama Sekolah	Jenis Olahraga
1	MTS Nur Attagwa	Terompah Panjang Putri
2	SMP 274 Jakarta	
3	SMPN 83 Jakarta	
4	SMPN 111 Jakarta	
5	SMPN 84	
6	SMPN 100 Jakarta	
7	SMPN 278 Jakarta	
8	SMPN 125	
9	SMPI AL Kholidiyah	
10	SMPN 231	
11	SMP AL- Jannah	
12	MTS 28	
13	SMPN 170 Jakarta	
14	SMPN 208 Jakarta	
15	SMP Avicennna Jagakarsa	
16	SMPI Nurul Islam	
17	SMPN 32 Jakarta	
18	SMPN 203 Jakarta	
19	SMPN 121 Jakarta	
20	Tunas Bangsa Greenville	

3. Tingkat SMA/SMK

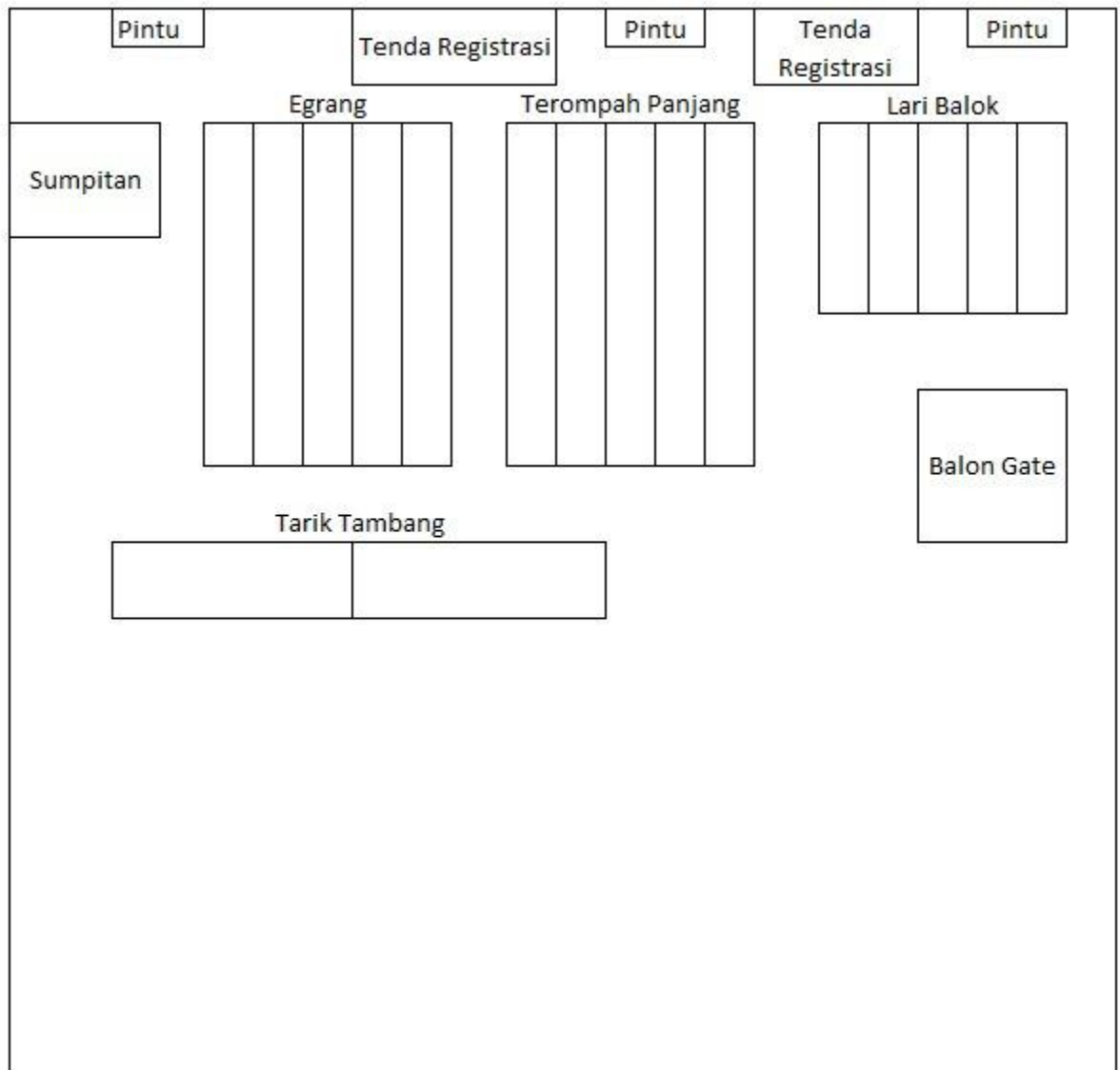
a. Sumpitan Mix

No.	Nama Sekolah	Jenis Olahraga
1	SMAN 2 Jakarta	Sumpitan
2	SMA PGRI 4	
3	SMA 78 Jakarta	
4	SMA Tunas Bangsa Greenville	
5	SMAN 53 Jakarta	
6	SMKN 73 Jakarta	
7	SMA Kemala Bhayangkari 1	
8	SMA Cengkareng 1	
9	SMKN 35 Jakarta	
10	SMAN 19 Jakarta	
11	SMA 58 Jakarta	
12	SMAN 96 Jakarta	
13	SMKN 2 Jakarta	
14	SMKN 1 Jakarta	
15	SMKN 52 Jakarta	
16	SMKN 68 Jakarta	
17	SMAN 93	
18	SMAN 84	
19	SMAN 110	
20	SMAN 66	

b. Egrang Putra

No.	Nama Sekolah	Jenis Olahraga
1	SMA Kemala Bhayangkari 1	Egrang Putra
2	SMA Angkasa 2 Halim Perdana	
3	SMKN 73 Jakarta	
4	SMAN 96 Jakarta	
5	SMKN 73 Jakarta	
6	SMAN 110	
7	SMA Cengkareng 1	
8	SMKN 35 Jakarta	
9	SMAN 109 Jakarta	
10	SMK 58 Jakarta	
11	SMA 58 Jakarta	
12	SMAN 33 Jakarta	
13	SMAN 84 Jakarta	
14	SMA 2 Jakarta	
15	SMKN 1 Jakarta	
16	SMK 52 Jakarta	
17	SMKN 68 Jakarta	
18	SMK Mardi Bakti	
19	SMK Walang Jaya	
20	SMK Hangtuah 1	

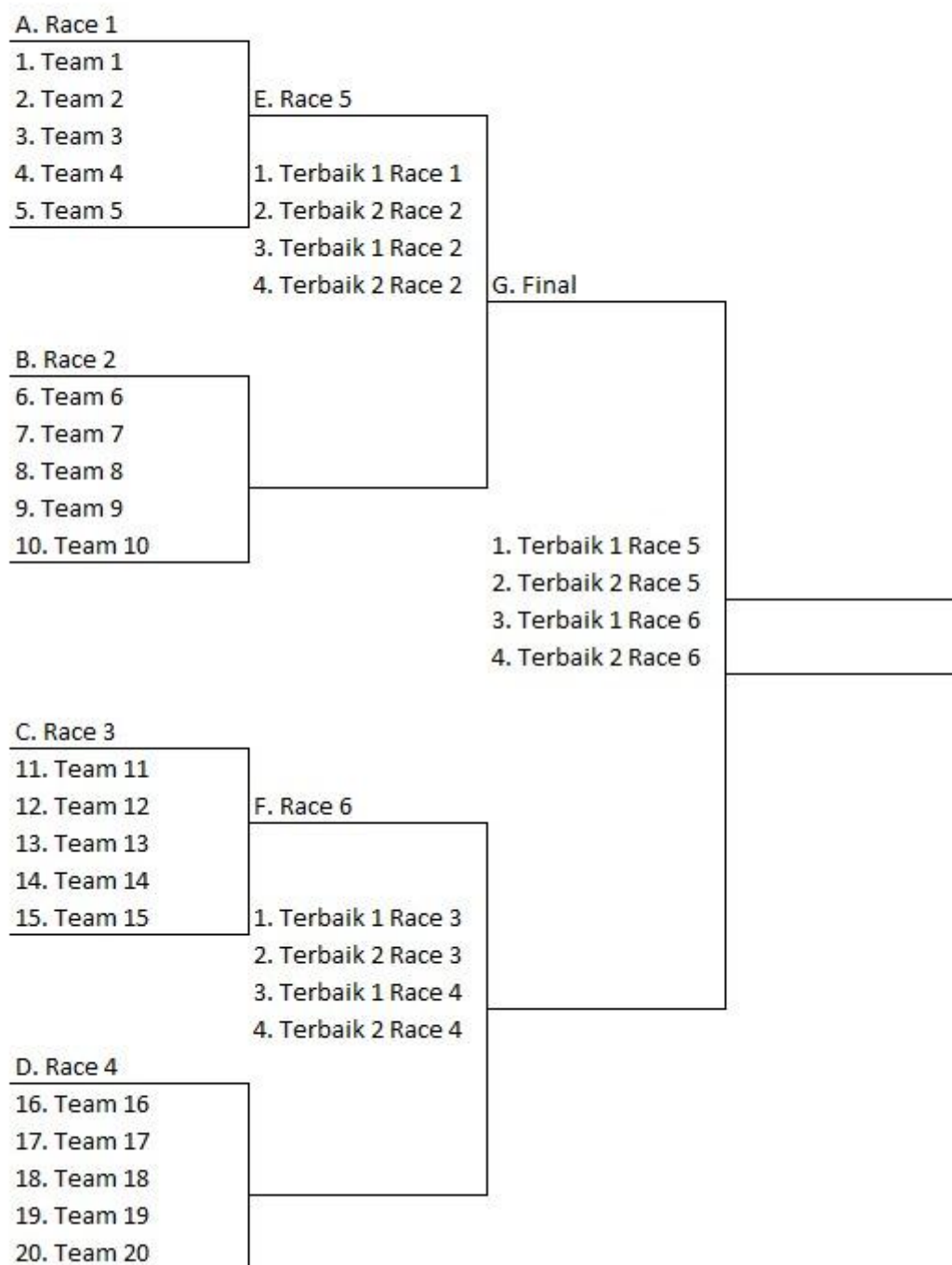
G, Denah Lapangan



H. Bagan Pertandingan

Penentuan Drawing akan dilakukan dengan Spin(acak) Online oleh tim Portina Provinsi DKI Jakarta.

Bagan Perlombaan Jenis Olahraga Lari Balok, Terompah Panjang, Egrang



D. PENUTUP

1. Hal-hal yang belum diatur dalam Pedoman Peraturan Olahraga Tradisional Festival Olahraga Rakyat (FOR) Tahun 2023 ini akan ditentukan kemudian dalam peraturan tambahan (addendum) yang dikeluarkan oleh technical delegate, competition manager dan dewan hakim
2. Peraturan tambahan ini berlaku selama berlangsungnya penyelenggaraan FOR Provinsi DKI Jakarta Tahun 2023

Bagan Perlombaan
Jenis Olahraga Tarik Tambang

