



Buku Pedoman

KORTraP

Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar



082156781212

CP Admin Portina Dki Jakarta

2025



Portina DKI Jakarta



Portinadkijkt



Portinadkijakarta



www.portinadkijakarta.id

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) DKI Jakarta Tahun 2025 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 DKI Jakarta.

Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar (KOrTrap) DKI Jakarta Tahun 2025 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 DKI Jakarta Tahun 2025 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.....	i
DAFTAR ISI	ii
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
BAB III PERATURAN PERMAINAN	4
A. EGRANG	4
B. SUMPITAN	6
C. LARI BALOK.....	9
D. KETAPEL	11
E. GASING	17
BAB IV MEDALI YANG DIPERE BUTKAN	19
BAB V PENUTUP	20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Tentang Kami

Portina DKI Jakarta adalah organisasi penggerak, dan pelestari olahraga tradisional Indonesia di DKI Jakarta. Portina DKI Jakarta terhimpun bersama Purna Nasional dibawah naungan Komite Olahraga Masyarakat Indonesia (KORMI). Portina DKI Jakarta merupakan organisasi non profit berdasarkan Pancasila, bertujuan untuk menghimpun para penggerak olahraga tradisional dalam upaya melestarikan kekayaan budaya bangsa. Portina DKI Jakarta dilantik pada tanggal 10 Juni 2020.

Dalam perjalanannya Portina DKI telah menyelenggarakan berbagai kegiatan mandiri serta bermitra dengan berbagai instansi. Seperti sekolah – sekolah, perusahaan, yayasan amal, Dinas Pemuda & Olahraga DKI Jakarta. Kegiatan – kegiatan tersebut berupa lomba olahraga tradisional bulanan pelajar, kegiatan amal, sosialisasi kepada masyarakat, pelatihan wasit/juri, pelatihan para instruktur olahraga tradisional, kejuaraan hadang antar wilayah di DKI Jakarta, Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar (KOrTraP), Pekan Olahraga Tradisional Provinsi (Potradprov), dan sosialisasi olahraga tradisional diberbagai lapisan terus dilakukan untuk mewujudkan program portina DKI Jakarta Jenjang *Grassroot*, mahasiswa hingga masyarakat umum menjadi target sasaran Portina dalam pengembangan olahraga tradisional di DKI Jakarta untuk mewujudkan DBON 2045.

Sinergitas portina DKI Jakarta 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 DKI Jakarta.

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
5. Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta Nomor 1 Tahun 2016 Tentang Keolahragaan.

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 di bidang 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 menyebarkan 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 Provinsi DKI Jakarta
2. Sehat Jasmani dan Rohani
3. Mengisi Form Pendaftaran (Online)
4. Guru Pendamping adalah Tenaga Ahli Olahraga Tradisional yang bersertifikat Portina DKI Jakarta
5. Wajib Follow Social Media Portina DKI Jakarta

B. Pendaftaran

Mulai tanggal 20 Oktober – 6 November 2025

C. Pertemuan Teknis (Technical Meeting)

Hari : Jumat
Tanggal : 7 November 2025
Tempat : Online
Waktu : 14.00 – Selesai

D. Pelaksanaan

Hari : Selasa
Tanggal : 11 November 2025
Tempat : GOR Soemantri Brodjonegoro, Jakarta Selatan
Waktu : 06.30 – Selesai

BAB III

PERATURAN PERMAINAN

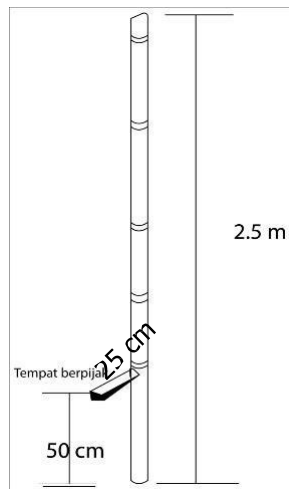
A. EGRANG

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

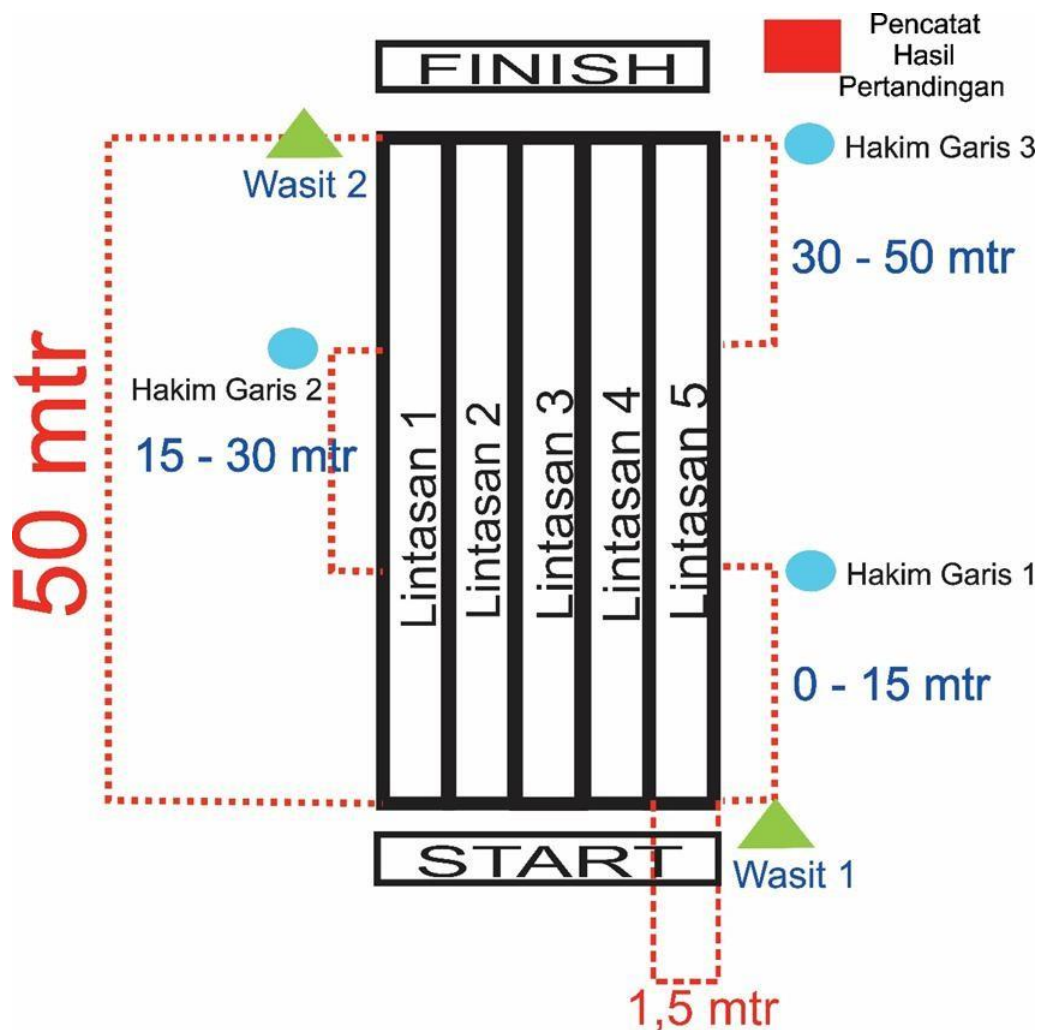
Sistem gugur.

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 30 Meter untuk Jenjang SD, 40 Meter untuk Jenjang SMP/MTs, dan 50 Meter untuk Jenjang SMA/SMK
- 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



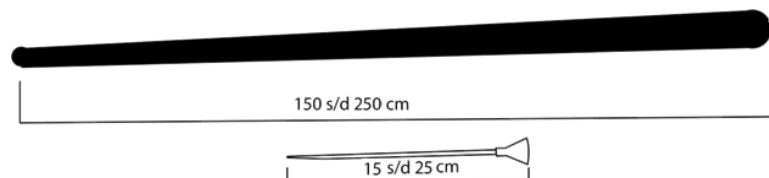
B. SUMPITAN

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 sasarnya 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



Jarak SD :

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

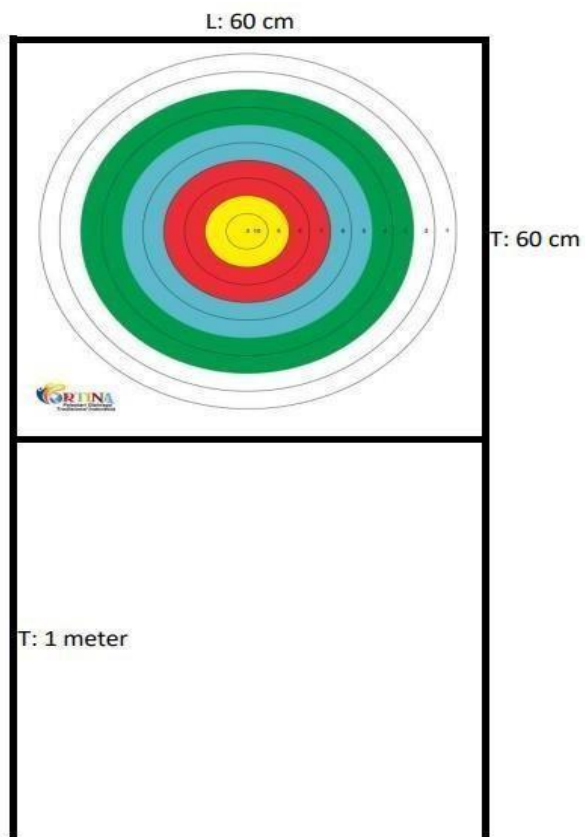
Jarak SMP

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

Jarak SMA

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

6. Target/Sasaran Sumpitan



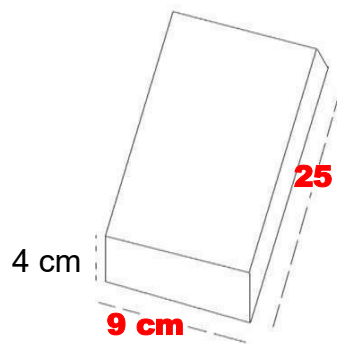
C. LARI BALOK

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

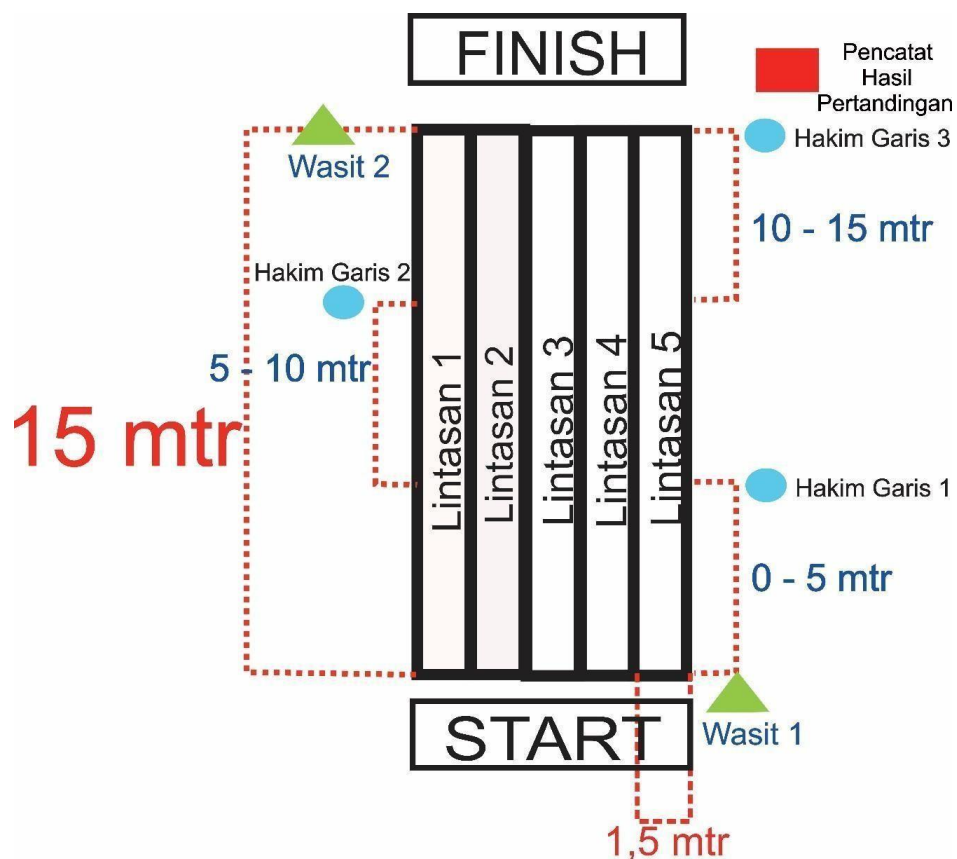
Sistem gugur.

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.

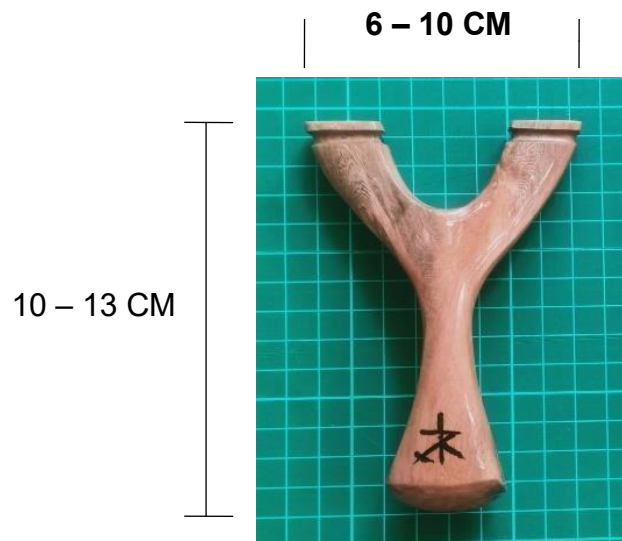
a. Ketapel/Frame

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
- a) Flatband karet dengan ukuran yang sama dari atas sampai bawah
Contoh :



- b) Tupper karet dengan ukuran mengerucut Contoh :



- c) Tubular karet dengan bentuk tabung Contoh :



c. Peluru/Ammo

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

Contoh :



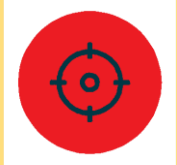
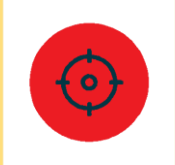
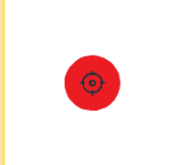
d. Nomor Lomba

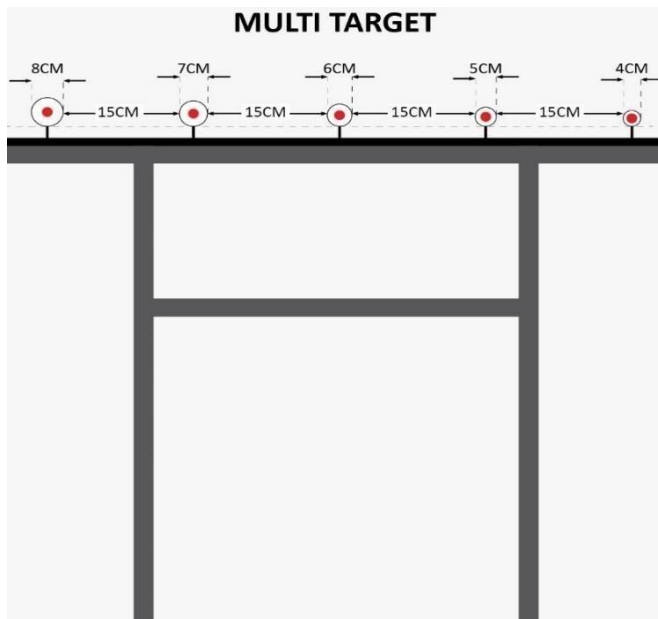
Nomor yang diperlombakan dalam cabang olahraga ketapel adalah nomor lomba Multi Target. Dalam nomor lomba multi target menggunakan 5 target berbentuk lingkaran yang ukurannya berbeda-beda.

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

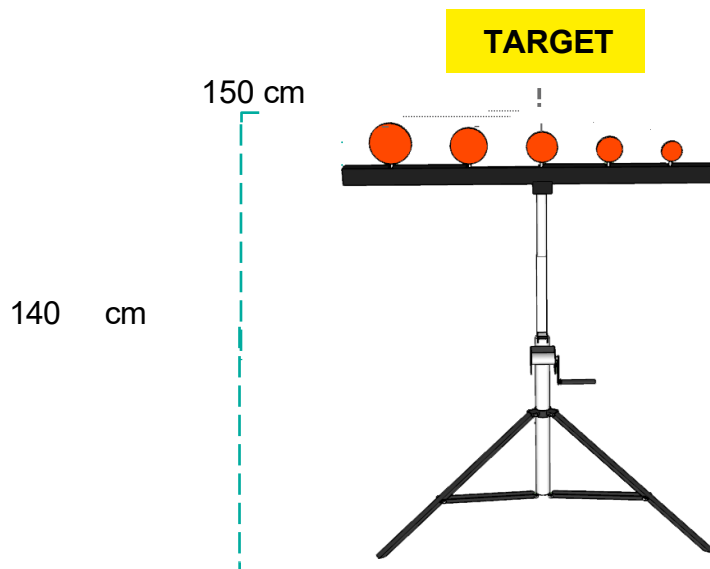
Diameter 8 Cm	Diameter 7 Cm	Diameter 6 Cm	Diameter 5 Cm	Diameter 4 Cm
				
Nilai : 2	Nilai : 4	Nilai : 6	Nilai : 8	Nilai : 10



- 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

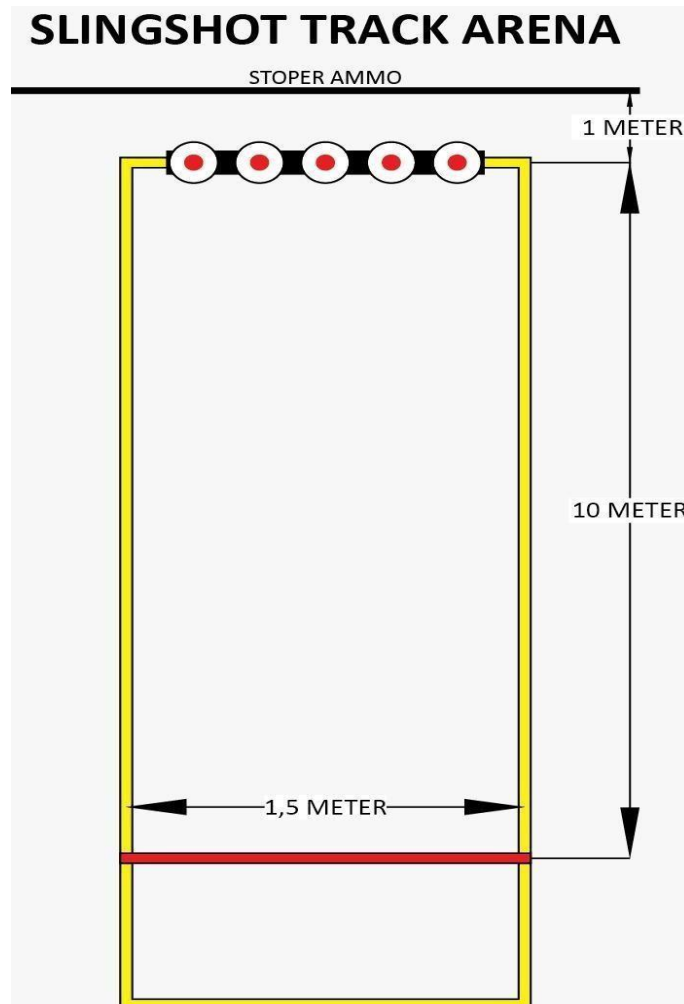
g. Peraturan Pertandingan Individu

- 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 perluru/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

i. Lintasan Ketapel / Slingshot Track Arena

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

- Jarak dari peserta ketarget adalah 10 meter
- 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) Ukuran gasing putar lingkaran pinggang atau badan antara 26-36 cm (tidak boleh lebih walaupun 1 mm)
- 3) Berat gasing maksimal 650 gram. (tidak boleh lebih walaupun 1 gram)
- 4) Gasing putar terbuat dari kayu, boleh memakai pemberat.



2. Sistem Pertandingan Sistem Rangkan.

3. Cara Bermain

- a. Sebelum perlombaan dimulai, para peserta melakukan daftar ulang di petugas Perlombaan.
- b. Peserta berkumpul di pemanggil Pemain.
- c. Peserta memasuki lapangan pertandingan sesuai dengan panggilan dari pemanggil atlet.
- d. Setiap pemain memegang gasing dipegang di tangan kiri, sedangkan tangan kanan memegang tali, atau sebaliknya (bebas).
- e. Lilitkan tali pada gasing, mulai dari bagian paksi sampai bagian badan gasin, lilit kuat sambil berputar.
- f. Lalu wasit memberikan aba-aba **bersedia, siap** dan membunyikan **peluit**, ketika peluit dibunyikan setiap pemain melemparkan gasing ke lapangan pertandingan .

- g. Gasing di nilai dari durasi waktu yang diperoleh dengan lama berputarnya diatas lapangan pertandingan.
- h. Setelah semua selesai hasil perlombaan dilaporkan kemeja panitia untuk di hitung pemenang pertandingannya.
- i. Penentuan Pemenang
Pemenang di dasarkan kepada gasing yang paling lama berputar diatas lapangan pertandingan.
- j. 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.

4. Arena Perlombaan Gasing

- a. Ukuran lapangan 10 x 10 meter
- b. Lantai perlombaan dilapisi dengan papan triplek ukuran 6 mm.

5. Gambar Lapangan



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) DKI Jakarta Tahun 2025 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 DKI Jakarta Tahun 2025 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, Oktober 2025

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



KORTraP

Kejuaraan Olahraga Tradisional Pelajar



082156781212

CP Admin Portina Dki Jakarta



Portina DKI Jakarta



Portinadkijkt



Portinadkijakarta



www.portinadkijakarta.id