



PERATURAN WALI KOTA PONTIANAK  
NOMOR 44 TAHUN 2025

TENTANG

PERMAINAN RAKYAT DAN OLAHRAGA TRADISIONAL

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

WALI KOTA PONTIANAK,

- Menimbang :
- a. bahwa permainan rakyat dan olahraga tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang mengandung nilai-nilai luhur seperti kebersamaan, sportivitas, gotong royong, serta kearifan lokal yang perlu dilestarikan sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat;
  - b. bahwa permainan rakyat dan olahraga tradisional masih hidup dan berkembang di tengah masyarakat Kota Pontianak, serta berfungsi sebagai sarana rekreasi, interaksi sosial, pendidikan karakter, kesehatan jasmani, dan daya tarik pariwisata, sehingga perlu dibina, dilestarikan, dan dikembangkan;
  - c. bahwa berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, Pemerintah Daerah melakukan pembinaan dan pengembangan objek pemajuan kebudayaan berupa permainan rakyat dan olahraga tradisional;
  - d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b dan huruf c, perlu menetapkan Peraturan Wali Kota tentang Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;

- Mengingat : 1. Pasal 18 ayat (6) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 1959 tentang Penetapan Undang-Undang Darurat Nomor 3 Tahun 1953 tentang Perpanjangan Pembentukan Daerah Tingkat II di Kalimantan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1953 Nomor 9) sebagai Undang-Undang sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1965 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II Tanah Laut, Daerah Tingkat II Tapin dan Daerah Tingkat II Tabalong dengan Mengubah Undang-Undang Nomor 27 Tahun 1959 tentang Penetapan Undang-Undang Darurat Nomor 3 Tahun 1953 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II di Kalimantan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1965 Nomor 51, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 2756);
3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856);
4. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6055);
5. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 71, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6782);
6. Peraturan Pemerintah Nomor 87 Tahun 2021 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 191, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6713);
7. Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 241, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 7001);

8. Peraturan Presiden Nomor 114 Tahun 2022 tentang Strategi Kebudayaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 183);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN WALI KOTA TENTANG PERMAINAN RAKYAT DAN OLAHRAGA TRADISIONAL

BAB I  
KETENTUAN UMUM  
Pasal 1

Dalam Peraturan Wali Kota ini yang dimaksud dengan:

1. Daerah adalah Kota Pontianak.
2. Pemerintah Daerah adalah Wali Kota sebagai unsur penyelenggara Pemerintahan Daerah yang memimpin pelaksanaan urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Kota Pontianak.
3. Wali Kota adalah Wali Kota Pontianak.
4. Permainan Rakyat adalah berbagai permainan yang didasarkan pada nilai tertentu dan dilakukan oleh kelompok masyarakat secara terus menerus, dan diwariskan pada generasi berikutnya dengan tujuan untuk menghibur diri.
5. Olahraga Tradisional adalah berbagai aktivitas fisik dan/atau mental yang bertujuan untuk menyehatkan diri, peningkatan daya tahan tubuh, didasarkan pada nilai tertentu, dilakukan oleh kelompok masyarakat secara terus menerus, dan diwariskan pada generasi berikutnya.

BAB II  
MAKSUD DAN TUJUAN  
Pasal 2

Maksud disusunnya Peraturan Wali Kota ini adalah sebagai pedoman dalam pengembangan objek pemajuan budaya berupa Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional di Daerah.

Pasal 3

Penyusunan Peraturan Wali Kota ini bertujuan:

- a. melestarikan, mengembangkan dan memanfaatkan warisan budaya bangsa;
- b. menjaga keberlangsungan warisan leluhur, agar tidak punah dan dapat dinikmati oleh generasi mendatang;
- c. menjadi kegiatan rekreasi, prestasi dan media pembelajaran; dan
- d. meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani masyarakat.

BAB III  
PERMAINAN RAKYAT DAN OLAHRAGA TRADISIONAL  
Pasal 4

- (1) Permainan Rakyat di Daerah meliputi:
- a. getah gelang;
  - b. guli;
  - c. rinso/lompat getah;
  - d. meriam karbit;

- e. meriam kaleng/meriam belek;
  - f. pingsut;
  - g. patrom/pistol korek api damar;
  - h. selam kayu;
  - i. tapok pipit;
  - j. tapok kaleng/tapok belek;
  - k. kejar bulan;
  - l. kejar tom/kejar kawan;
  - m. gelatu;
  - n. suru'-suru';
  - o. tabak;
  - p. cakalele;
  - q. sumpit buloh;
  - r. lak/lakocan;
  - s. congklak;
  - t. tampik batu;
  - u. joli;
  - v. lem lem tak; dan
  - w. kacang panjang.
- (2) Tata cara Permainan Rakyat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran I yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Wali Kota ini.

#### Pasal 5

- (1) Olahraga Tradisional di Daerah meliputi:
- a. dagongan;
  - b. barongsai;
  - c. egrang/engrang;
  - d. galah hadang/galah kepong;
  - e. gasing (pangkah dan uri);
  - f. naga/liong;
  - g. panjat pinang;
  - h. sumpit;
  - i. tarik tambang; dan
  - j. terompah.
- (2) Tata cara Olahraga Tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran II yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Wali Kota ini.

#### Pasal 6

Khusus Permainan Rakyat Meriam Karbit diadakan pada:

- a. upacara peringatan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia tanggal 17 (tujuh belas) Agustus;
- b. upacara peringatan Hari Jadi Kota Pontianak tanggal 23 (dua puluh tiga) Oktober;
- c. acara seremonial Titik Kulminasi Matahari tanggal 23 (dua puluh tiga) Maret dan 23 (dua puluh tiga) September; dan
- d. 1 (satu) hari menjelang Hari Raya Idul Fitri dan 3 (tiga) hari setelah Hari Raya Idul Fitri di sepanjang tepian Sungai Kapuas wilayah Kecamatan Pontianak Selatan, Kecamatan Pontianak Tenggara dan Kecamatan Pontianak Timur.

Pasal 7

Khusus Olahraga Tradisional Barongsai dan Naga/Liong diadakan pada:

- a. festival atau pekan olahraga yang diadakan oleh masyarakat, instansi swasta dan pemerintah; dan
- b. Hari Raya Imlek dan Festival Cap Go Meh.

BAB IV  
TUGAS DAN WEWENANG  
Pasal 8

Pemerintah Daerah bertugas:

- a. menyediakan sarana dan prasarana Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
- b. menyediakan sumber pendanaan untuk Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
- c. membentuk mekanisme pelibatan masyarakat dalam Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
- d. mendorong peran aktif dan inisiatif masyarakat dalam Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional; dan
- e. menghidupkan dan menjaga ekosistem Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional yang berkelanjutan.

Pasal 9

Pemerintah Daerah berwenang:

- a. merumuskan dan menetapkan kebijakan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
- b. merencanakan, menyelenggarakan, dan mengawasi Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
- c. merumuskan dan menetapkan mekanisme pelibatan masyarakat dalam Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional; dan
- d. merumuskan dan menetapkan mekanisme pendanaan dalam Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.

BAB V  
PENGAWASAN  
Pasal 10

- (1) Pemerintah Daerah berwenang melaksanakan pengawasan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.
- (2) Pengawasan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan oleh perangkat daerah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang Kebudayaan.
- (3) Pengawasan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
  - a. pengelolaan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
  - b. pelestarian Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional; dan
  - c. pembinaan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.

BAB VI  
EVALUASI  
Pasal 11

- (1) Pemerintah Daerah melaksanakan evaluasi Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.
- (2) Evaluasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan oleh perangkat daerah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang Kebudayaan.
- (3) Evaluasi Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
  - a. pengelolaan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
  - b. pelestarian Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional; dan
  - c. pembinaan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.

BAB VII  
PARTISIPASI MASYARAKAT  
Pasal 12

- (1) Setiap orang, baik individu maupun kelompok dapat berpartisipasi dalam pengelolaan dan pelestarian Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.
- (2) Bentuk partisipasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
  - a. pengawasan dalam pelaksanaan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
  - b. aduan atas kegiatan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional;
  - c. penyampaian aspirasi; dan
  - d. keterlibatan lain yang tidak bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

BAB VII  
PENDANAAN  
Pasal 13

Pendanaan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional dibebankan pada:

- a. anggaran pendapatan dan belanja Daerah; dan/atau
- b. sumber lain yang sah dan tidak mengikat sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

BAB VIII  
KETENTUAN PENUTUP  
Pasal 14

Pada saat Peraturan Wali Kota ini mulai berlaku, Peraturan Wali Kota Pontianak Nomor 24 Tahun 2008 tentang Permainan Rakyat di Kota Pontianak (Berita Daerah Kota Pontianak Tahun 2008 Nomor 24) dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

Pasal 15

Peraturan Wali Kota ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Wali Kota ini dengan penempatannya dalam Berita Daerah Kota Pontianak.

Ditetapkan di Pontianak  
pada tanggal 3 September 2025

WALI KOTA PONTIANAK,

ttd

EDI RUSDI KAMTONO

Diundangkan di Pontianak  
pada tanggal 3 September 2025

SEKRETARIS DAERAH KOTA PONTIANAK,

ttd

AMIRULLAH

BERITA DAERAH KOTA PONTIANAK TAHUN 2025 NOMOR 45

Salinan sesuai dengan aslinya  
KEPALA BAGIAN HUKUM



FERRY ABDI, S.H., M.H.

Pembina Tk.I

NIP. 19770211 200212 1 002

LAMPIRAN I  
PERATURAN WALI KOTA PONTIANAK  
NOMOR 44 TAHUN 2025  
TENTANG PERMAINAN RAKYAT DAN  
OLAHRAGA TRADISIONAL

PERMAINAN RAKYAT

NO	NAMA PERMAINAN RAKYAT	TATA CARA
1.	getah gelang	<p>Permainan getah gelang dimainkan di lapangan/tanah datar yang tidak terlalu luas, dimana getah gelang (karet gelang) diletakkan di atas karet yang direntangkan pada 2 (dua) buah tiang pancang kayu kecil yang ditancapkan di tanah dengan jarak dan tingginya juga 1 (satu) kilan/jengkal. Jumlah pemain yaitu 2 (dua) orang atau lebih. Aturan permainannya sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. masing-masing pemain mengumpulkan sejumlah getah gelang (setiap pemain mengumpulkan jumlah yang sama) kemudian ditumpuk di atas getah yang direntangkan pada dua buah tiang pancang. Untuk menentukan urutan penembak pertama, dilakukan undian dengan cara menembakkan getah gacok ke arah tiang pancang dan siapa yang paling dekat ke arah tiang pancang berhak menembak terlebih dahulu;</li><li>b. setiap pemain memiliki satu getah gelang (gacok) untuk menembak;</li><li>c. pemain menembakkan gacok dengan jarak 5 (lima) langkah dari tiang pancang (sekitar 1,5 – 2 meter);</li><li>d. setiap pemain berusaha sebanyak mungkin menembak tumpukan getah dan getah yang jatuh ke tanah menjadi milik pemain tersebut; dan</li><li>e. pemenang dalam permainan ini yaitu siapa yang berhasil menjatuhkan getah paling banyak ke tanah.</li></ol>
2.	guli	<p>Permainan guli dimainkan di lapangan /tanah datar yang tidak terlalu luas, dimana guli ditaruh ke dalam sebuah lingkaran dengan diameter sekitar 50 - 100 sentimeter. Jumlah pemain yaitu 2 (dua) orang atau lebih. Aturan permainannya yaitu:</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>a. masing-masing pemain mengumpulkan sejumlah guli (setiap pemain mengumpulkan jumlah guli yang sama) di dalam lingkaran kemudian diundi urutan siapa yang terlebih dahulu menembak dengan cara melemparkan guli ke arah lingkaran dan siapa yang paling dekat ke lingkaran (guli tidak boleh masuk dalam lingkaran) berhak menembak terlebih dahulu dan boleh memilih sudut tembakan terbaik;</li><li>b. setiap pemain memiliki satu guli gacok untuk menembak;</li><li>c. setiap pemain berlomba-lomba sebanyak mungkin menembak guli yang ada di dalam lingkaran dan guli yang keluar dari lingkaran menjadi milik pemain tersebut; dan</li><li>d. ada 2 (dua) aturan pemenang dalam permainan ini yaitu:<ul style="list-style-type: none"><li>1. permainan akan dihentikan jika semua guli yang ada dalam lingkaran sudah habis dikeluarkan dan pemenangnya adalah yang memperoleh guli paling banyak; dan</li><li>2. jika semua guli di dalam lingkaran telah habis keluar maka setiap pemain akan berusaha mematikan pemain lain dengan cara menembak guli gacok pemain lain dan yang terakhir hidup maka dia menjadi pemenangnya serta perolehan guli pemain yang telah dia matikan menjadi miliknya.</li></ul></li></ul>
--	--

4.	rinso/lompat getah	<p>Permainan lompat getah dimainkan di lapangan/tanah datar yang tidak terlalu luas, di mana getah dirangkai menyerupai rantai dengan panjang sekitar dua depak (3 meter). Jumlah pemain yaitu minimal 3 (tiga) orang atau lebih. Aturan permainannya yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. pada permainan ini, pertama-tama dilakukan undian dengan pingsut;</li><li>b. pemain yang menang pingsut akan bermain terlebih dahulu dan yang kalah akan memegang tali getah;</li><li>c. permainan dimulai dari level/tingkat paling rendah. Ada 7 (tujuh) level permainan (tingkat kesulitan/ketinggian) yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>1. tali getah setinggi lutut;</li><li>2. tali getah setinggi pinggang;</li><li>3. tali getah setinggi dada;</li><li>4. tali getah setinggi dagu;</li><li>5. tali getah setinggi telinga;</li><li>6. tali getah setinggi kepala; dan</li><li>7. merdeka (pemain mengangkat tangan maksimal ke atas sambil memegang tali getah).</li></ol></li><li>d. pemain yang gagal melewati salah satu level dinyatakan gugur (mati) dan bergantian memegang tali getah; dan</li><li>e. pemain yang berhasil melewati level terendah sampai level tertinggi memperoleh 1 (satu) poin dan bisa terus bermain.</li></ol>
5.	meriam karbit	<p>Meriam karbit dibuat dari kayu bulat besar yang dilubangi bagian tengahnya dan dirakit menyerupai meriam, serta dimainkan menggunakan karbit sebagai bahan utama untuk menghasilkan suara atau bunyi yang menggelegar. Ukuran meriam karbit, panjang maksimal 6 – 7 meter dengan diameter lubang minimal 40 (empat puluh) sentimeter.</p> <p>Bahan utama meriam karbit terbuat dari kayu bulat (ada juga yang menggunakan bahan dari pipa besi/logam dan pipa paralon. Permainan meriam karbit hanya dapat dilakukan sepanjang tepian Sungai Kapuas (Kecamatan Pontianak Selatan, Kecamatan Pontianak Tenggara dan Kecamatan Pontianak Timur). Permainan ini biasanya dilakukan pada</p>

		<p>momen Peringatan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia, Peringatan Hari Jadi Kota Pontianak, Acara Seremonial Titik Kulminasi Matahari serta 1 (satu) hari menjelang Hari Raya Idul Fitri dan 3 (tiga) hari setelah Hari Raya Idul Fitri. Tata cara permainannya:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>masyarakat sepanjang tepian Sungai Kapuas mempersiapkan atau membuat meriam karbit;</li><li>meriam karbit dihias dan disusun rapi di atas gertak (jembatan) atau wilayah tim masing-masing;</li><li>meriam karbit dimainkan atau dibunyikan oleh anggota tim atau pun masyarakat yang hadir di lokasi permainan;</li><li>saat proses menyulut atau membunyikan meriam, biasanya di mulai dari meriam terkecil ke meriam terbesar; dan</li><li>kegiatan menyulut dan membunyikan meriam ini bergantian oleh setiap tim yang ada, sambil menunggu karbit siap.</li></ol>
6.	meriam kaleng/meriam belek	<p>Permainan ini pada awalnya menggunakan bambu namun seiring waktu yang berjalan bambu mulai sulit didapatkan menggantinya dengan menggunakan sisa kaleng susu, makanan kaleng, kaleng minuman bersoda atau botol minuman mineral 1 (satu) liter yang sebelumnya telah dilubangi bagian ujung-ujungnya, disusun memanjang dan dikuatkan dengan lakban dan menggunakan karbit, air dan koran bekas atau kertas buku. Meriam dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok, dan dimainkan sejak awal bulan Ramadhan diwaktu yang tidak mengikat, biasanya ba'da Sholat Subuh, setelah mereka pulang sekolah maupun sore hari menjelang berbuka puasa.</p>
7.	pingsut	<p>Pingsut atau suit merupakan permainan tradisional. Pingsut adalah cara mengundi untuk dua orang dengan cara mengadu jari untuk menentukan siapa yang menang. Dalam permainan anak-anak, pemenang pingsut dapat lebih dulu bermain atau terbebas dari menjaga. 2 (dua) orang pemain saling</p>

		berhadapan melakukan pingsut menggunakan jari tangan untuk mencari siapa yang menang dengan 2 (dua) versi aturan, versi kesatu (batu = posisi tangan mengepal, gunting = jari telunjuk dan jari tengah lurus dan kertas = tangan terbuka), versi kedua (gajah = jempol teracung, orang = jari telunjuk lurus dan semut = jari kelingking lurus).
8.	patrom/pistol korek api damar	<p>Permainan patrom/pistol korek api damar dimainkan pada tempat yang memiliki beberapa gedung, misalkan gedung sekolah atau gedung perkantoran yang memiliki areal tanah yang luas. Alat permainan berupa pistol kayu yang dirakit menggunakan getah (karet gelang), dimana tempat untuk mesiu atau menyimpan damar korek api menggunakan kepala lidi sepeda, kulit kertas korek api kayu, ada pelatuk panjang untuk menekan paku ke dalam kepala lidi sepeda yang memicu gesekan antara kertas dan damar sehingga menimbulkan suara yang seperti letusan pistol. Permainan ini memiliki filosofi dalam berperang, dimana pemain dituntut untuk mempertahankan wilayah, kerja sama kelompok dan bertahan tetap hidup sampai permainan selesai. Cara dalam kegiatan permainannya:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>wilayah diundi dengan pingsut antara 2 (dua) kapten regu;</li><li>pemain terdiri dari 2 (dua) regu (A dan B), dimana jumlah pemain tidak dibatasi;</li><li>permainan dimulai saat kedua regu telah siap;</li><li>jika salah satu pemain melihat dengan jelas siapa yang bersembunyi di wilayah lawan, maka dia harus membunyikan atau menembak senjata dulu baru memanggil nama yang dia lihat;</li><li>nama yang sudah disebut dianggap mati dan harus keluar dari persembunyian;</li><li>permainan berlangsung sampai satu persatu dari kedua regu keluar dari permainan;</li></ol>

		<p>g. lama permainan sampai salah satu regu pemainnya mati atau keluar dari permainan; dan</p> <p>h. regu yang pemainnya masih banyak dan tim lawan sudah mati semua, maka regu dengan menyisakan pemain lebih banyak itulah pemenangnya.</p>
9.	selam kayu	<p>Permainan selam kayu merupakan permainan rakyat yang biasanya dimainkan oleh anak-anak yang berdomisili di sepanjang aliran Sungai Kapuas. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 (dua) orang, semakin banyak yang bermain akan semakin seru. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak laki dan anak perempuan yang sudah bisa berenang.</p> <p>Sebelum permainan dimulai, pemain mempersiapkan sepotong kayu yang ringan serta dapat mengapung di air, kemudian pemain melakukan undian/hom pim pah/pingsut. Bagi pemenang undian berhak untuk menenggelamkan potongan kayu pertama kali, potongan kayu diselipkan diantara jari-jari kaki dan pemain mulai menyelam sedalam-dalamnya dan melepaskan potongan kayu tersebut. Setelah potongan kayu dilepaskan, penyelam pertama muncul dari dalam air lalu bergegas naik ke atas lanting atau gertak dan secara bersama-sama dengan pemain lain yang telah berada di atas lanting atau gertak untuk merebut kembali potongan kayu yang timbul, pemain yang mendapatkan potongan kayu berhak untuk menenggelamkan kembali, demikian seterusnya permainan ini dimainkan. Pemain yang paling banyak menenggelamkan potongan kayu jadi pemenang, lamanya permainan ini tidak dibatasi, dimainkan sesuai kemampuan maksimal pemain memainkan permainan ini.</p>
10.	tapok pipit	<p>Tapok artinya sembunyi, permainan ini sangat asyik bila dimainkan secara beramai-ramai, dan tidak dianjurkan dilakukan pada malam hari. Konsepnya adalah ada yang menjadi penjaga dan penyerang, penyerang harus bersembunyi dan penjaga harus</p>

		<p>mencari penyerang sebelum ia berhasil menyerang gawang miliknya. Disebut tapok pipit, karena pada saat pemain yang bersembunyi menyerang gawang penjaga maka ia menepuk tangannya sambil menyebut "Pipit". Cara memainkannya:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. pertama harus ditentukan area persembunyian, tidak boleh terlalu jauh;</li><li>b. tentukan dinding/pohon/tiang sebagai gawang penjaga;</li><li>c. untuk menentukan siapa yang jaga harus dilakukan undian/hom pimpah/pingsut;</li><li>d. penjaga harus menghadap gawang dan menutup matanya dengan sebelah tangan sambil berhitung dari 1 (satu) sampai dengan 10 (sepuluh) sementara yang lainnya mencari tempat sembunyi, pada hitungan kesepuluh penjaga akan membuka matanya dan mencari persembunyian penyerang;</li><li>e. penyerang harus bersembunyi dari incaran penjaga, sambil berusaha merayap menuju gawang penjaga. Bila penyerang berhasil menepuk gawang dan menyebut "Pipit" maka sang penjaga kena giliran jaga lagi;</li><li>f. bila penjaga berhasil mendapatkan seorang penyerang, maka ia kembali ke gawang dan menepukkan gawang tersebut sambil menyebut nama penyerang yang ditemukannya sambil menambah kata "Pipit", misalnya "Bujang, Andi, Iwan Pipit"; dan</li><li>g. bila penjaga berhasil mendapatkan semua penyerang maka yang pertama kali didapat itu yang giliran jadi penjaga.</li></ol>
11.	tapok kaleng/tapok belek	<p>Konsepnya sama dengan tapok pipit, hanya saja yang menjadi gawangnya adalah beberapa kaleng/belek yang disusun tinggi. Penyerang harus menendang kaleng tersebut hingga berantakan, dan sang penjaga harus menjaga kaleng tersebut sambil mencari persembunyian penyerang. Setelah penyerang berhasil membuat kaleng berantakan maka ia harus bergegas untuk bersembunyi kembali.</p>

		<p>Penjaga harus menyusun kembali kaleng yang ditendang tadi seperti semula dan kembali mencari penyerang. Cara memainkannya:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. pemain menyusun kaleng atau belek;</li><li>b. pemain berkumpul dan melakukan undian/pingsut;</li><li>c. setelah selesai pemain terakhir yang kalah pingsut adalah penjaga;</li><li>d. pemain yang tidak menjadi penjaga mencari tempat persembunyian;</li><li>e. penjaga menghitung dari 1 (satu) sampai dengan 10 (sepuluh) untuk memberi waktu kepada pemain lain untuk bersembunyi;</li><li>f. selesai menghitung, penjaga mencari pemain lain yang bersembunyi di area sekitar permainan;</li><li>g. saat menemukan pemain lain, penjaga harus segera menghampiri dan menyentuh kaleng sambil menyebut nama yang ditemukan;</li><li>h. sambil mencari, penjaga juga harus menjaga susunan kaleng tetap tersusun;</li><li>i. jika pemain yang belum ditemukan berhasil menghampiri dan menendang kaleng, maka pemain yang sudah ditemukan bisa bersembunyi kembali sebelum penjaga berhasil menyusun kaleng ke posisi semula;</li><li>j. permainan sesi pertama selesai, jika semua pemain yang bersembunyi ditemukan tanpa kaleng tersebut ditendang maka permainan selesai; dan</li><li>k. pemain pertama yang ditemukan penjaga saat sesi awal, akan menjadi penjaga di sesi ke dua.</li></ol>
12.	kejar bulan	<p>Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan dimulai dengan membentuk bulatan berbentuk bulan sebagai tempat anak-anak yang ditangkap kemudian dimasukan ke dalam lingkaran, kemudian dilanjutkan dengan pingsut (menggunakan tangan dengan membentuk kain, gunting atau batu untuk menentukan anak-anak yang bertugas sebagai penjaga (anak-anak yang mengejar dan menjaga bulan) dan anak yang tidak jaga.</p>

		<p>Anak-anak yang kalah dalam pingsut ditunjuk untuk mengejar teman-temannya yang ditangkap menggunakan tangan. Anak-anak yang dapat atau tersentuh oleh penjaga akan dimasukkan di dalam lingkaran dan bisa lepas atau keluar dari lingkaran jika disentuh oleh teman yang tidak jaga diluar dari bulan atau lingkaran. Permainan ini berakhir jika semua pemain yang tidak jaga berhasil ditangkap dan dimasukkan ke dalam bulan atau lingkaran.</p>
13.	kejar tom/kejar kawan	<p>Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan dimulai dengan pingsut menggunakan tangan dengan membentuk kain, gunting atau batu untuk menentukan anak-anak yang bertugas sebagai penjaga dan anak yang tidak berjaga.</p> <p>Anak-anak yang kalah dalam pingsut ditunjuk untuk mengejar teman-temannya yang ditangkap menggunakan tangan. Anak-anak yang dapat atau tersentuh oleh penjaga akan bersama-sama menjadi kawan dari yang jaga untuk mengejar teman-teman yang belum dapat atau tersentuh. Permainan ini berakhir jika semua pemain yang tidak jaga berhasil ditangkap dan menjadi kawan oleh pengejar pertama tadi (yang jaga pertama).</p>
14.	gelatu	<p>Dimainkan lebih dari 2 (dua) orang, baik laki-laki maupun perempuan. Gelatu dimainkan di aliran Sungai Kapuas dengan menggunakan akar bakung. Kemudian anak-anak melakukan hom pim pa/pingsuit, anak yang menang memperoleh kesempatan pertama kali untuk memainkannya, akar bakung tersebut diselipkan di jari kaki kemudian menyelam ke dalam sungai dan akar bakung tersebut dilepaskan. Anak-anak yang kalah menunggu dan dengan mata yang jeli melihat akar bakung yang mulai terapung, ketika sudah terlihat maka mereka akan berenang dan berebut mengambil akar bakung tersebut, dan berlanjut seperti itu seterusnya.</p>
15.	suru'-suru'	<p>Suru'-Suru' merupakan salah satu permainan yang tidak memiliki batasan pemain, Suru'-suru' bermain dengan cara berbaris dibelakang, pemain yang</p>

		<p>paling depan harus menebak pemain lain dibelakang, siapa yang berhasil ditebak maka yang ditebak harus menjadi penebak. Cara bermainnya yaitu dengan cara menghitung keseluruhan pemain, dan penebak harus menebak nomor dan nama dari sang pemain di belakang, jika berhasil maka akan menjadi pemenang.</p>
16.	tabak	<p>Tabak maksudnya adalah lempar, artinya memainkan sebuah kepingan kayu atau pecahan batu dengan cara melempar dan kemudian menggeserkannya dengan kaki sebelah. Permainan ini juga disebut Jengkek, yang artinya melompat-lompat dan bergeser dengan satu kaki. Indonesia memiliki banyak permainan rakyat, salah satu yang sering dimainkan adalah permainan lempar tabak atau jengkek. Permainan tabak tidak ada memiliki batasan pemain, jadi bisa dimainkan sendiri maupun banyak orang.</p> <p>Cara bermain tabak yaitu setiap pemain membawa gacok (pecahan keramik/genteng atau potongan papan) sebagai perlengkapan bermain. Gacok dilempar ke salah satu kotak. Kotak yang ada gacok tidak boleh diinjak atau ditempati pemain.</p> <p>Jadi, para pemain harus melompat ke kotak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi kotak-kotak yang ada. Pemain yang telah selesai satu putaran terlebih dahulu, berhak memilih kotak untuk dijadikan "sawah" (kepemilikan kotak), yang artinya di kotak "sawah", pemilik kotak dapat menginjak kotak tersebut dengan kedua kakinya, sedangkan pemain yang lain tidak boleh menginjak kotak "sawah" selama permainan. Pemilik yang memiliki kotak terbanyak adalah pemenang dari permainan tabak.</p>
17.	cakalele	<p>Permainan Cakalele memiliki arti yaitu bermain ungkit, permainan ini termasuk permainan pada umumnya yang dilakukan oleh anak-anak pada siang atau sore hari sebagai pengisi waktu senggang. Permainan memiliki pemain minimal 2 (dua) orang atau lebih dalam satu kelompok, misalnya</p>

		<p>total pemain ada 10 (sepuluh) orang, maka dibagi menjadi 2 (dua) kelompok yaitu masing- masing 5 (lima) orang. Kelompok dinyatakan sebagai pemenang jika kelompok terlebih dahulu mencapai target poin yang telah disepakati sebelumnya. Permainan ini terbagi menjadi tiga cara yaitu Nyungkel, Nappak, dan Motong Ayam. Nyungkel (Mencongkel) merupakan cara pertama dalam permainan cakalele, Nyungkel dengan cara kayu terpasang melintang di lubang dan pemain harus mencongkel kayu tersebut dengan kayu lainnya sekuat tenaga ke arah lawan. Nappak (Memukul) merupakan cara kedua dalam permainan cakalele, Nappak dilakukan dengan cara kayu melintang dilempar ke udara dan pemain harus memukul kayu melintang tersebut sekuat tenaga ke arah lawan. Motong Ayam (Potong Ayam) merupakan cara ketiga dalam permainan cakalele, Motong ayam dilakukan dengan kayu melintang ditegakkan di sudut terdepan lubang, lalu pemain memukul ujung kayu melintang hingga terbang ke udara, maka pemain harus memukul satu pukulan hingga lima untuk memperoleh nilai.</p>
18.	sumpit buloh	<p>Sumpit buloh merupakan nama lain dari permainan pletokan. Permainan ini tidak memiliki batasan pemain, permainan sumpit buloh dilakukan dengan menembakkan peluru kertas yang basah dengan buloh sebagai penyodok. Mereka yang memainkan permainan ini, seolah-olah sedang menjadi orang yang berada dalam pertempuran, dan terkadang, mereka memainkan permainan ini untuk menirukan adegan film. Cara bermain nya seperti bermain perang-perangan siapa yang terkena tembakan peluru kertas dia yang kalah dan yang berhasil menembak lawan dialah pemenangnya.</p>
19.	lak/lakocan	<p>Lakocan adalah permainan dari plastik yang bentuknya bermacam-macam. Ada yang bentuk hewan, buah, bunga, atau tokoh wayang Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan oleh</p>

		<p>2 (dua) hingga 6 (enam) orang. Cara bermainnya ialah dengan meletakkan lakocan masing-masing di atas lantai bidang datar dan disusun tegak berjejer. Masing-masing peserta biasanya memiliki lakocan penyerang yang digunakan untuk menjatuhkan lakocan lawan, biasanya lakocan penyerang ini memiliki bentuk yang agak besar dan tebal. Cara menjatuhkan lakocan lawan ialah lakocan penyerang ditegakkan, kemudian ditahan dengan jari kiri, lalu dibidik, diarahkan, dan dijentikkan ke lakocan lawan. Lakocan lawan yang berhasil kita jatuhkan ada poinnya masing-masing. Untuk lakocan yang berukuran besar poinnya 10 (sepuluh), sedangkan. Peserta yang berhasil mengumpulkan poin tertinggi dialah pemenangnya.</p>
20.	congklak	<p>Congklak adalah permainan rakyat yang dikenal dengan berbagai macam nama. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadang kala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil.</p> <p>Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (sembilan puluh delapan) (yakni 14x7) buah biji (untuk papan 16 (enam belas) lubang, yang umum dimainkan di Indonesia) yang dinamakan biji congklak atau buah congklak.</p> <p>Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 (enam belas) buah lubang yang terdiri atas 14 (empat belas) lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 (dua) lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 (tujuh) lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain.</p> <p>Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan 7 (tujuh) buah biji. 2 (dua) orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat</p>

		<p>memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan 1 (satu) ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, dia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya.</p> <p>Bila habis di lubang kecil di sisinya maka dia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka dia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.</p>
21.	tampik batu	<p>Tampik batu adalah permainan dengan menggunakan batu kerikil yang bisa didapat di tanah. Jumlah pemainnya cukup 2 (dua) orang yang saling bersaing. Jumlah batu yang dimainkan ada 5 (lima) buah. Permainan ini dilakukan dengan cara melempar dan menyambut batu dan mengumpulkannya di genggaman tangan.</p> <p>Tingkatan pertama batu diambil dan dilempar satu persatu, semua batu harus terkumpul di genggaman.</p> <p>Tingkatan kedua, batu diambil 2 (dua) buah sekaligus dan melemparkannya keatas sambil mengambil 1 (satu) batu selanjutnya.</p> <p>Tingkatan ketiga, batu diambil 3 (tiga) buah sekaligus dan melemparkannya keatas sambil mengambil 1 (satu) batu selanjutnya.</p> <p>Tingkatan keempat dan kelima sama dengan sebelumnya namun jumlah batu yang diambil sekaligusnya yang berbeda. Tingkatan kelima, melempar dan menangkap batu sambil menyentuh lantai.</p> <p>Bagian terakhir adalah melempar dan menyambut kelima batu dengan bagian punggung tangan, jika batu tersebut jatuh dari punggung tangan maka pemain dinyatakan gagal.</p>

22.	joli	Permainan Joli adalah ragam permainan yang sangat populer bagi anak-anak era 1990-an. Anak-anak memainkannya dengan mudah dan tanpa menggunakan alat atau benda khusus. Alat bantu hanya menggunakan anggota badan, yaitu jari-jari tangan. Permainan tidak memiliki batasan pemain, seperti main sebut-sebutkan seperti sebut nama binatang, nama planet, nama barang dengan awal huruf yang ditentukan, siapa yang tidak bisa menjawab akan mendapatkan hukuman.
23.	lem lem tak	Permainan ini dilaksanakan dengan melibatkan banyak pemain. Semakin banyak pemain yang terlibat, permainan akan berlangsung dengan semakin seru. Permainan ini merupakan permainan mencari dan menebak pemain lain dengan cara meraba dengan keadaan mata tertutup. Anak-anak biasanya menggunakan kain kecil untuk menutup mata pemain yang bertugas menebak. Sambil melakukan pencarian dan menebak nama pemain, para pemain akan menyanyikan lagu sebagai berikut. “lem lem tak, aji mahmud, “sallem butta’, kerundong sammut”
24.	kacang panjang	Kacang Panjang merupakan permainan rakyat yang biasanya dimainkan untuk mengundi apabila pesertanya lebih dari 3 (tiga) pemain. Cang kacang panjang Yang panjang jadi... Cang kacang pendek Yang pendek jadi...

WALI KOTA PONTIANAK,

ttd

EDI RUSDI KAMTONO

LAMPIRAN II  
PERATURAN WALI KOTA PONTIANAK  
NOMOR 44 TAHUN 2025  
TENTANG PERMAINAN RAKYAT DAN  
OLAHRAGA TRADISIONAL

OLAHRAGA TRADISIONAL

NO	NAMA OLAHRAGA TRADISIONAL	TATA CARA
1.	dagongan	<p>Dagongan adalah olahraga tradisional yang menggunakan bambu dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu kekuatan untuk saling mendorong antara regu yang 1 (satu) dengan regu yang lain. Olahraga tradisional dagongan ini merupakan kebalikan dari permainan tarik tambang. Untuk tarik tambang dalam cara bermain dengan saling menarik, sedangkan untuk permainan dagongan, kedua regu saling mendorong sekuat tenaga untuk mencari kemenangan.</p> <p>Dagongan dimainkan secara beregu, baik putra maupun putri. Jumlah anggota regu sebanyak 7 (tujuh) orang, terdiri dari 5 (lima) pemain utama dan 2 (dua) pemain cadangan. Kedua regu diwajibkan memakai kostum seragam dengan nomor dada/punggung dimulai dari angka 1 (satu) sampai dengan 7 (tujuh). Permainan dagongan dilakukan di arena berumput dan memiliki permukaan yang datar/rata.</p> <p>Area dagongan merupakan area petak persegi panjang yang mempunyai ukuran 2 (dua) meter x 18 (delapan belas) meter. Garis tengah dibuat untuk membagi dua lapangan dengan sama panjang. Area serang dibatasi oleh garis pembatas dengan jarak 2,5 (dua koma lima) meter dari garis tengah. Garis serang ini merupakan garis batas kaki pemain paling depan. Seluruh garis pembatas lapangan sebaiknya dibuat dari kapur saja.</p> <p>Bambu yang dipergunakan berdiameter 12 (dua belas) sentimeter sampai 18 (delapan belas) sentimeter dengan ukuran panjang 5 (lima) meter sampai 8 (delapan) meter. Peserta dinyatakan sebagai pemenang, apabila salah satu regu dapat mengalahkan regu lain</p>

		<p>dengan score 2 – 0 atau 2 – 1 (kalau terjadi seri). Interval antara dorongan pertama dan kedua adalah 3 (tiga) menit, dan apabila terjadi seri diberikan waktu 5 (lima) menit. Apabila terjadi pelanggaran, 3 (tiga) orang pemain keluar dari garis samping, secara otomatis regu tersebut dinyatakan kalah.</p>
2.	barongsai	<p>Barongsai adalah olahraga berbentuk tarian tradisional dari Tiongkok dengan menggunakan kostum yang menyerupai singa. Berdasarkan kepercayaan masyarakat Tionghoa, singa dianggap sebagai simbol keberanian, kekuatan, kebijakan dan keunggulan. Barongsai ini diiringi dengan musik yang meriah, menggunakan alat musik simbal, gong, dan terompet. Barongsai telah menjadi suatu pertunjukan yang selalu ada pada saat perayaan Tahun Baru Imlek.</p> <p>Barongsai dimainkan di beberapa tempat. Barongsai yang dimainkan di lantai atau papan disebut Barongsai Tradisional dan barongsai yang dimainkan di atas tonggak disebut Barongsai Tonggak. Tonggak yang berstandar internasional memiliki tinggi kurang lebih 80 (delapan puluh) sentimeter sampai 2 (dua) meter. Untuk barongsai lantai, biasanya area dalam pertandingan dibatasi 8 (delapan) meter x 8 (delapan) meter – 10 (sepuluh) meter x 10 (sepuluh) meter. Dalam pertunjukan barongsai, makanan barongsai berupa sayur yang disebut Cheng.</p> <p>Untuk menarikan barongsai, agar terlihat indah dan menarik, pemain barongsai harus menguasai kerja sama antar pemain, kerja sama pemain musik, dan kerja sama pemain musik dan pemain barongsai. Pergerakan barongsai dengan musik harus serasi. Pemain barongsai juga harus membuat barongsai seolah benar-benar hidup dengan cara membuat ekspresi dan mimik wajah barongsai seolah-olah nyata, misalnya senang, sedih, marah, takut, ragu-ragu, bingung, terkejut, dan panik.</p> <p>Dalam melakukan olahraga tradisional barongsai, dibutuhkan kejelian dan</p>

		<p>ketangkasan yang tentunya di dapat dari hasil latihan yang rutin serta tanggap dalam mengenal medan atau arena tempat bermain, dikarenakan olahraga tradisional barongsai harus dapat dilakukan di segala medan, ataupun arena, atau bahkan di lapangan dan juga di tempat yang luasnya amat minimalis. Penilaian dan peraturan lainnya dalam pertandingan barongsai tonggak di Indonesia adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. setiap tim maksimal berjumlah 10 (sepuluh) orang yang terdiri dari 1 (satu) ketua tim, 1 (satu) pelatih, dan 8 (delapan) orang anggota tim;</li><li>b. biasanya, semua tim diberikan waktu 7 (tujuh) hingga 10 (sepuluh) menit untuk satu penampilan, bila lebih atau kurang, akan dikurangi poinnya;</li><li>c. waktu untuk persiapan properti adalah 3 (tiga) menit;</li><li>d. semua tim harus memakan Cheng/sayur, bila ada adegan jatuh yang disengaja, harus diberitahukan kepada inspektur pertandingan atau dewan juri;</li><li>e. perolehan 10 (sepuluh) poin dibagi menjadi:<ol style="list-style-type: none"><li>1) kekompakan pemain buntut dan kepala (5 poin).</li><li>2) ekspresi (3 poin):<ol style="list-style-type: none"><li>a) harus bisa mengekspresikan bahagia, marah, takut, ragu-ragu, mabuk, bergerak dan diam;</li><li>b) bentuk barongsai, kerapian seragam maupun barongsai yang digunakan harus rapi; dan</li><li>c) keserasian barongsai dengan musik.</li></ol></li><li>3) tingkat kesulitan (2 poin), minimal 5 (lima) tingkat kesulitan harus dilakukan dengan sempurna dan akurat.</li></ol></li><li>f. pemotongan nilai:<ol style="list-style-type: none"><li>1) kesalahan fatal (1 poin):<ol style="list-style-type: none"><li>a) salah satu pemain jatuh dari tonggak;</li><li>b) pemain jatuh dari tonggak; dan</li><li>c) tidak ada pengambilan Cheng/sayur.</li></ol></li></ol></li></ol>
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"><li>2) kesalahan medium (0,5 poin):<ul style="list-style-type: none"><li>a) salah satu pemain terpeleset dari tonggak tapi tidak sampai jatuh; dan</li><li>b) pemain gagal mengambil Cheng/sayur.</li></ul></li><li>3) kesalahan minor (0,3 poin):<ul style="list-style-type: none"><li>a) pemain kepala terpeleset saat diangkat pemain buntut;</li><li>b) tidak mampu menjaga keseimbangan di atas tonggak dan menggunakan bantuan tangan;</li><li>c) ada properti yang terjatuh;</li><li>d) cheng/sayur terjatuh tetapi berhasil diambil kembali dan menyelesaikan penampilan;</li><li>e) pemain tidak mengikuti peraturan pengambilan Cheng/sayur; dan</li><li>f) apabila pemain jatuh dari tonggak dan tidak bisa melanjutkan pertandingan, tidak akan diberi nilai.</li></ul></li><li>4) kesalahan ringan (0,1 poin):<ul style="list-style-type: none"><li>a) tidak ada koordinasi di awal dan akhir penampilan;</li><li>b) ada bagian kostum yang terjatuh;</li><li>c) ada bagian dekorasi yang terjatuh;</li><li>d) ada bagian tim musik yang terjatuh; dan</li><li>e) ada bagian dekorasi Cheng/sayur yang terjatuh.</li></ul></li><li>g. waktu apabila waktu lebih dari 7 (tujuh) sampai 10 (sepuluh) menit, nilai akan dikurangi 0,1 (nol koma satu) setiap 15 (lima belas) detik.</li><li>h. pelanggaran:<ul style="list-style-type: none"><li>1) apabila anggota tim atau pemain kurang dari 6 (enam) orang atau lebih dari 8 (delapan) orang, nilai dikurangi 0,5 (nol koma lima) per orang;</li><li>2) apabila telat menyerahkan formulir tingkat kesulitan akan dikurangi 0,5 (nol koma lima) poin;</li><li>3) tidak bersikap dengan baik dipotong 0,5 (nol koma lima) poin; dan</li></ul></li></ul>
--	--	--

		<p>4) anggota pendukung tim menyentuh perlengkapan barongsai dikurangi 0,5 (nol koma lima) poin.</p> <p>i. penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) juri ada 9 (sembilan) orang;</li><li>2) nilai dari juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;</li><li>3) 2 (dua) nilai tertinggi akan dibuang dan 2 (dua) nilai terendah akan dibuang;</li><li>4) nilai akhir adalah rata-rata dari 5 (lima) orang juri; dan</li><li>5) setiap selesai penampilan, semua juri wajib menunjukkan nilai pada tim yang tampil.</li></ol>
3.	egrang/engrang	<p>Egrang adalah olahraga tradisional yang mempergunakan bambu dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu kecepatan dengan menempuh jarak yang telah ditentukan. Olahraga tradisional ini sering dilombakan pada acara peringatan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia pada bulan Agustus.</p> <p>Egrang dilakukan oleh anak-anak, remaja dan dewasa dengan tujuan mengisi waktu luang, bermain dan meningkatkan kemampuan motorik. Manfaat yang akan dirasakan oleh pelaku adalah kegembiraan, kualitas kebugaran, dan bersosialisasi. Egrang terbuat dari sepasang bambu bulat, masing-masing bambu memiliki ukuran panjang kurang lebih 2,5 (dua koma lima) meter dan memiliki diameter antara 6 (enam) sampai dengan 9 (sembilan) sentimeter. Pada ukuran 50 (lima puluh) sentimeter dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata. Olahraga tradisional egrang sering dilakukan di lapangan berumput, stadion dan tanah datar lainnya. Yang terpenting kondisi lapangan yang dipergunakan untuk perlombaan itu datar dan luas. Jumlah lintasan dibuat sesuai dengan kondisi ukuran area yang dipergunakan. Lintasan yang dipergunakan minimal 3 (tiga) lintasan. Jika lebih dari itu maka akan lebih meriah lagi. Masing-masing lintasan dibuat dengan ukuran lebar 1,5 (satu koma lima) meter dan panjang 50 (lima</p>

		<p>puluh) meter. Pemenang olahraga tradisional ini ditentukan berdasarkan kecepatan waktu dan tercepat masuk ke garis akhir. Tata caranya:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>peserta egrang terdiri dari 3 (tiga) pemain dalam 1 (satu) tim;</li><li>peserta harus menggunakan seragam tim;</li><li>dimulai dibelakang garis dan posisi peserta masih berada di bawah (belum naik);</li><li>berjalan sesuai dengan lintasannya masing-masing;</li><li>masing-masing orang dalam 1 (satu) tim wajib menempuh jarak 50 (lima puluh) meter, sehingga jumlah total jarak tempuh untuk masing-masing regu adalah sepanjang 150 (seratus lima puluh) meter;</li><li>sebelum pergantian pemain, pemain dan egrangnya harus seluruhnya melewati garis;</li><li>pemain berikutnya menunggu di luar garis, tidak diperkenankan masuk dalam arena lomba;</li><li>dinyatakan sebagai pemenang apabila pemain ketiga lebih dahulu melewati garis akhir; dan</li><li>dinyatakan diskualifikasi apabila:<ol style="list-style-type: none"><li>egrang menyentuh garis lintasan;</li><li>jika kaki peserta menyentuh tanah (peserta jatuh);</li><li>egrang tidak memenuhi ukuran sebagaimana ketentuan berlaku; dan</li><li>pergantian pemain dilakukan sebelum melewati garis batas.</li></ol></li></ol>
4.	galah hadang/galah kepong	<p>Olahraga tradisional gala hadang dimainkan di lapangan datar dengan ukuran lapangan 15 (lima belas) meter x 9 (sembilan) meter, terdiri dari 6 (enam) petak dengan ukuran masing-masing petak 4,5 (empat koma lima) meter x 5 (lima) meter, pemain terdiri dari 2 (dua) tim dengan jumlah masing-masing 8 (delapan) orang (5 orang pemain utama dan 3 orang pemain cadangan), aturannya yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>sebelum permainan dimulai diadakan undian, tim yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang;</li></ol>

		<p>b. regu penjaga menempati garis jaga masing-masing dengan kedua kaki berada diatas garis sedangkan regu penyerang siap untuk masuk;</p> <p>c. permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit;</p> <p>d. penyerang berusaha melewati garis didepan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga;</p> <p>e. penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis atau salah satu kaki berpijak di atas garis sedangkan salah satu kaki lainnya dalam keadaan melayang;</p> <p>f. pemain penyerang dikatakan bersalah apabila:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) kedua kaki keluar dari garis samping kiri dan kanan lapangan.</li><li>2) berbalik masuk petak yang telah dilalui.</li><li>3) mengganggu jalannya permainan.</li></ol> <p>g. pergantian untuk regu penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) penjaga menangkap atau menyentuh penyerang.</li><li>2) apabila tidak terjadi perubahan posisi selama 2 (dua ) menit.</li><li>3) apabila penyerang menginjak garis dan petak dibelakang yang telah dilalui.</li></ol>
5.	gasing (pangkah dan uri)	<p>Gasing adalah olahraga tradisional dengan properti yang bisa berputar pada poros dan berkeseimbangan pada suatu titik. Olahraga ini bisa dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa. 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.</p> <p>Gerakan gasing berdasarkan efek giroskopik. Gasing biasanya</p>

		<p>berputar terhuyung-huyung untuk beberapa saat hingga interaksi bagian kaki (paksi) dengan permukaan tanah membuatnya tegak. Setelah gasing berputar tegak untuk sementara waktu, momentum sudut dan efek giroskopik berkurang sedikit demi sedikit hingga akhirnya bagian badan terjatuh secara kasar ke permukaan tanah.</p> <p>Pangkah yaitu dengan mengadu gasing dengan gasing lain dengan pemangkah gasing yang telah lebih dulu berputar, kemenangan ditentukan oleh ketahanan gasing yang dipangkah dan yang memangkah. Sedangkan uri berdasarkan ketahanan putaran gasing, yang paling lama yang menjadi pemenang.</p>
6.	naga/liong	<p>Olahraga tradisional tarian naga/liong dimainkan oleh satu tim yang berjumlah sekitar 10 (sepuluh) hingga 20 (dua puluh) orang tergantung panjangnya naga. Dalam tarian ini, 1 (satu) tim pemain memainkan naga-nagaan yang diusung dengan belasan tongkat. Pemain terdepan mengangkat, menganggukkan, menyorongkan dan mengibas-ngibaskan kepala naga-nagaan tersebut yang merupakan bagian dari gerakan tarian yang diarahkan oleh salah seorang penari. Naga tersebut bergerak seolah-olah mengejar bola api. Berikut beberapa aturan dan elemen penting dalam tarian naga:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. pemain dan peralatan (biasanya terdiri dari satu regu yang memainkan naga-nagaan yang diusung dengan belasan tongkat. Satu orang memegang kepala naga, dan beberapa orang memegang tongkat di sepanjang badan naga. Terdapat juga pemain yang memegang "kemala" atau bola berapi yang dikejar naga);</li><li>b. gerakan (gerakan-gerakan dalam tarian ini menirukan gerakan naga yang berkelok-kelok dan berombak, melambangkan kekuatan dan martabat. Gerakan ini membutuhkan koordinasi dan kekompakan antar pemain);</li></ol>

		<p>c. kostum (penampilan naga harus terlihat gagah berani, namun tetap memiliki watak yang penuh kebajikan. Pemain juga harus menjaga kerapihan kostum);</p> <p>d. properti (bola mutiara atau bola kebijaksanaan adalah properti penting yang disimbolkan sebagai matahari atau kebijaksanaan);</p> <p>e. musik (musik pengiring biasanya menggunakan alat musik tradisional Tionghoa seperti Loukou/gendang);</p> <p>f. makna (tarian naga dipercaya membawa keberuntungan karena kekuatan, martabat, kesuburan, kebijaksanaan, dan keberuntungan yang dimilikinya. Tarian ini juga dipercaya dapat mengusir roh jahat dan mendatangkan keberkahan); dan</p> <p>g. nilai-nilai (mengandung nilai-nilai seperti hormat, toleransi, dan saling menghargai).</p>
7.	panjat pinang	<p>Panjat pinang adalah suatu bentuk olahraga tradisional dimana para peserta lomba berjuang untuk mendapatkan hadiah-hadiah yang telah digantung di ujung atas batang pohon pinang yang telah dilumuri pelumas dengan tinggi kurang lebih 12 (dua belas) meter. Olahraga ini dilakukan dengan cara memanjat batang pohon tersebut sampai peserta mendapatkan hadiah yang berada diatas pohon tersebut.</p> <p>Yang menarik dari perlombaan panjat pinang ini adalah ketentuan-ketentuan yang harus dipatuhi oleh peserta lomba karena hal tersebut merupakan hasil kesepakatan mereka sendiri. Aturan utama lomba panjat pinang adalah:</p> <p>a. tiap tim terdiri dari 5 (lima) orang dengan perhitungan apabila 5 (lima) peserta itu berdiri bersusun ke atas tidak akan melebihi dari 2/3 (dua per tiga) tinggi batang pinang;</p> <p>b. peserta lomba diundi untuk dapat nomor urut karena peluang nomor urut terakhir lebih besar untuk memenangkan perlombaan ini. Dimana pelumas yang menempel di batang pohon pinang sudah berkurang banyak karena tersapu oleh para tim peserta sebelumnya;</p>

		<p>c. yang lebih penting lagi bagi tim peserta yang memenangkan lomba ini berkewajiban untuk membagi hadiah bagi tim peserta lainnya karena peserta lain ini juga berperan dalam menghilangkan hambatan (pelumas di permukaan batang pinang);</p> <p>d. umumnya tim pemenang lomba hanya mengambil 75% (tujuh puluh lima persen) dari nilai total hadiah yang didapat. Untuk pelaksanaan perlombaan sendiri, masing-masing tim mengatur ke lima orang anggotanya, siapa yang paling bawah dan siapa yang paling atas yang bertugas untuk memanjat <math>\frac{1}{3}</math> (satu per tiga) ketinggian batang pinang sampai ke tempat dimana hadiah menggantung; dan</p> <p>e. semua peserta ini punya andil yang sama. Yang paling bawah tentu harus yang kuat karena akan dapat tekanan berat dari peserta lain dari satu timnya yang berada di posisi di atasnya. Pembagian nilai hadiah di antara anggota timnya umumnya dibagi sama rata.</p>
8.	sumpit	<p>Olahraga sumpit tidak jauh berbeda dengan olahraga yang lainnya seperti olahraga tembak atau olahraga panah. Biasanya untuk sasarannya dibuat lingkaran dari karton atau kertas. Peserta lomba berlomba-lomba untuk mengenai lingkaran yang telah dibuat dengan jarak yang telah ditentukan oleh panitia lomba.</p> <p>Sumpit tradisional terdiri tabung bambu atau kayu yang panjangnya 1 (satu) sampai 3 (tiga) meter dan disebut buluh sumpit, serta dilengkapi dengan anak sumpit yang berbentuk bulat kira-kira diameternya kurang dari 1 (satu) sentimeter. Anak sumpit dapat terbuat dari bambu yang salah satu ujungnya berbentuk seperti kerucut yang terbuat dari kayu yang bobotnya ringan (seperti kayu pelawi). Ini berfungsi supaya anak sumpit dapat melesat dengan lurus atau sebagai penyeimbang saat lepas/keluar dari buluh sumpit, sedangkan ujung yang lain runcing. Sumpit digunakan dengan cara ditiup</p>

		<p>dimana kuat tidaknya napas penyumpit akan menentukan sejauh mana jarak anak sumpit dapat melesat ke sasarannya.</p> <p>Bagian pangkal sumpit biasanya lebih besar dan pada bagian inilah anak sumpit dimasukkan lalu ditiup. Antara buluh sumpit dan anak sumpit memiliki ketergantungan yang tinggi (saling mendukung). Walaupun buluhnya bagus tetapi anak sumpit dibuat sembarangan maka hasilnya juga kurang memuaskan serta sebaliknya. Artinya kedua saling berperan penting dalam ketepatan mengenai sasaran walaupun juga napas penyumpit serta kemahiran juga sangat berperan penting disini.</p> <p>Untuk mencapai sasaran yang tepat dan kuat bernapas, panjang sumpit harus sesuai dengan tinggi badan orang yang menggunakannya. Bagian yang paling penting dari sumpitan, selain buluh sumpit, yaitu pelurunya atau anak sumpitnya. Ujung anak sumpit runcing, sedang bagian pangkal belakang ada semacam gabus dan sejenis dahan pohon agar anak sumpit melayang saat menuju sasaran.</p>
9.	tarik tambang	<p>Olahraga tradisional tarik tambang memerlukan 2 (dua) tim dengan masing-masing anggota berjumlah 5 (lima) orang atau lebih. Selain itu dibutuhkan sebuah tali tambang yang cukup panjang dan pembatas di antara kedua regu (bisa memakai tali rafia ataupun kapur tulis untuk membuat pembatas di tengah-tengah tali kedua tim).</p> <p>Aturan olahraga tarik tambang terbilang cukup sederhana. Masing-masing regu akan berusaha menarik tali tambang yang dipegangnya sampai lawan melewati garis pembatas di tengah-tengah kedua tim. Memang sangat mudah, namun dibutuhkan tenaga yang cukup kuat dari masing-masing tim. Selain itu, tarik tambang juga ada tekniknya sendiri. Tarik tambang dilakukan pada lapangan berbentuk persegi panjang dengan panjang lapangan antara 20 (dua puluh) sampai 40 (empat puluh) meter,</p>

		sedangkan lebarnya antara 5 (lima) sampai 8 (delapan) meter.
10.	terompah	<p>Olahraga terompah panjang diadakan di lapangan terbuka dengan permukaan rata seperti stadion, lapangan umum, atau jalan raya (bila memungkinkan). Lapangan dibuat sedemikian rupa agar dalam pelaksanaannya tidak menghadap matahari. Panjang lintasan kurang lebih 50 (lima puluh) meter dan lebar 4,5 (empat koma lima) meter, yang dibagi menjadi 3 (tiga) lintasan (masing-masing lintasan lebarnya 1,5 meter). Antar lintasan diberi garis dari kapur atau diberi tali sebagai pembatas. Ujung lintasan diberi garis awal dan garis akhir.</p> <p>Sebelum perlombaan dimulai, usia para pemain diteliti untuk menentukan kelompok usia. Tim yang sudah diteliti kelompok usianya, kemudian diberi nomor sebanyak 2 (dua) buah untuk dipasang di dada pemain paling depan dan di punggung pemain paling belakang. Aturan perlombaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. pemain dibagi dalam tim yang terdiri dari 3 (tiga) sampai 5 (lima) orang sesuai dengan jenis yang diperlombakan;</li><li>b. seluruh pemain dibagi dalam seri setiap seri maksimal 5 (lima) tim sesuai dengan jumlah lintasan (d disesuaikan dengan jumlah tim pemain);</li><li>c. selanjutnya diadakan undian untuk menentukan lintasan masing-masing tim, dan untuk menentukan urutan pemberangkatan dalam perlombaan;</li><li>d. sebelum perlombaan dimulai, pemain dari masing-masing tim berdiri dibelakang garis start di samping terompahnya;</li><li>e. aba-aba dalam perlombaan diberikan oleh juri pemberangkatan adalah bersedia, siap, ya (peluit dibunyikan atau bendera tanda dimulai dikibarkan). Petugas lintasan berdiri dibelakang pemain dan memperhatikan tim pada lintasan masing-masing dengan membawa bendera biru merah;</li><li>f. pada aba-aba bersedia, pemain berdiri diatas terompah dengan jari-</li></ol>

		<p>jari kaki masuk ke dalam setengah lingkaran karet dan berpegangan satu sama lainnya. Sebaiknya para peserta memakai sepatu olahraga agar kaki tidak lecet. Pemain berpegangan satu sama lain, boleh pada bahu atau pinggang;</p> <p>g. aba-aba siap, pemain siap untuk melakukan jalan;</p> <p>h. aba-aba ya, pemain berjalan secepat-cepatnya untuk menempuh jarak 50 (lima puluh) meter;</p> <p>i. tim dianggap sah, apabila pemain terakhir dan ujung terompah bagian belakang melewati garis akhir dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan. Tim juga masih dianggap sah, walaupun tim tersebut jatuh ke depan tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah; dan</p> <p>j. pemain/tim dianggap gugur apabila tidak berhasil mencapai garis akhir, menginjak lintasan pemain lain, dengan sengaja mengganggu pemain lain, 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, tim yang gugur tidak perlu meneruskan sampai garis akhir.</p>
--	--	---

WALI KOTA PONTIANAK,

ttd

EDI RUSDI KAMTONO