

BUKU PANDUAN PEKAN OLAHRAGA DAN SENI XV POLITEKNIK SE-INDONESIA



**Sportif Bertanding, Indah Berkesenian,
Prestasi Kita Gemakan**

Politeknik Negeri Medan

24 Juli hingga 1 Agustus 2026



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Salam Sehat, Salam Persatuan, Salam Porseni

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat & rahmat-Nya kita kembali bisa menyelenggarakan Pekan Olahraga dan Seni (Porseni) XV Politeknik se-Indonesia pada 24 Juli hingga 1 Agustus 2026 di Kota Medan. Porseni Politeknik se-Indonesia, merupakan kegiatan dua tahunan yang bertujuan untuk meningkatkan dan menjaring kompetensi dalam bidang olahraga dan seni. Selain itu, kegiatan ini juga memiliki tujuan penting untuk bersilahturahmi antar civitas akademika Politeknik Se-Indonesia.

Buku panduan ini merupakan pedoman pelaksanaan Porseni XV Tahun 2026 diselenggarakan di Kota Medan pada tahun 2026. Pada kegiatan tahun ini ada 17 cabang olahraga dan 8 cabang seni dipertandingkan. Sehubungan dengan itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi yang memberikan dukungan atas penyelenggaraan Porseni XV tahun 2026, serta Badan Koordinasi Kemahasiswaan (Bakorma) Politeknik se-Indonesia yang telah mempercayakan Politeknik Negeri Medan untuk menjadi tuan rumah.

Kami juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang terlibat dan berkontribusi untuk keberhasilan penyelenggaraan Porseni XV.

“Sportif Bertanding, Indah Berkesenian, Prestasi Kita Gemakan”

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 1 Februari 2026



SAMBUTAN DIREKTUR POLITEKNIK NEGERI MEDAN



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Salam Sehat, Salam Persatuan, Salam Porseni.

Puji dan Syukur Kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, atas berkat & rahmat-Nya kita kembali bisa menyelenggarakan Pekan Olahraga dan Seni (Porseni) XV Politeknik se-Indonesia pada 24 Juli hingga 1 Agustus 2026 di Kota Medan. Porseni Politeknik se-Indonesia adalah ajang multievent olahraga dan seni nasional yang diselenggarakan 2 (dua) tahun sekali dan merupakan titik kulminasi kegiatan perolahragaan dan seni dalam rangka peningkatan dan pengembangan prestasi olahraga dan seni mahasiswa Politeknik se-Indonesia. Porseni XV mengusung semangat penyelenggaraan kompetisi yang memiliki sportivitas tinggi namun tetap menjunjung nilai persaudaraan sivitas akademika Politeknik se- Indonesia.

Buku panduan ini merupakan pedoman bagi pelaksanaan Porseni XV Tahun 2026 yang akan mempertandingkan 17 cabang olahraga dan 8 cabang seni. Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terimakasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang memberikan dukungan penyelenggaraan Porseni XV tahun 2026 yang diselenggarakan di Medan, serta Badan Koordinasi Kemahasiswaan (BAKORMA) Politeknik se-Indonesia yang telah mempercayakan Politeknik Negeri Medan (Polmed) untuk menjadi tuan rumah.

Kami juga mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang terlibat dan berkontribusi bagi keberhasilan penyelenggaraan Porseni XV.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 1 Februari 2026

Dr. Ir. Idham Kamil, S.T., M.T.,

SAMBUTAN KETUA BADAN KOORDINASI KEMAHASISWAAN (BAKORMA)



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Salam olahraga dan seni,

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat-Nya, sehingga kita dapat melaksanakan kegiatan Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Politeknik se-Indonesia tahun 2026 di Politeknik Negeri Medan.

PORSENI salah satu kegiatan yang dilaksanakan secara nasional dibawah koordinasi Badan Koordinasi Kemahasiswaan (BAKORMA) Politeknik Se- Indonesia yang dilaksanakan 2 (dua) tahunan sebagai wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan karakter mahasiswa, berkompetisi dan berprestasi di bidang olahraga dan seni dalam rangka pemenuhan indikator kinerja utama institusi serta mendukung daya saing bangsa.

Kami berharap PORSENI juga sebagai wadah silaturahmi para mahasiswa dan dosen pembina Politeknik se-Indonesia, untuk mempererat persaudaraan, tali pemersatu bangsa dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Mari kita sukseskan pelaksanaan PORSENI XV kali ini dengan berkompetisi sesuai dengan ketentuan peraturan cabang olahraga dan seni yang telah ditetapkan, sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan baik, lancar dan sukses sesuai dengan yang diharapkan bersama.

Akhirnya saya sampaikan ucapan terimakasih yang tiada terhingga kepada Direktur Polmed beserta seluruh panitia sebagai tuan rumah yang telah bekerja keras demi suksesnya pelaksanaan PORSENI XV tahun 2026 , Forum Direktur Politeknik Negeri se-Indonesia (FDPNI) atas dukungannya, dan semua pihak yang telah berkontribusi pada kegiatan PORSENI XV Politeknik se- Indonesia.

Kami ucapkan selamat berkompetisi untuk seluruh atlet dan peserta, raihlah prestasi dengan mengedepankan sportivitas dalam.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu.

Ketua BAKORMA

Dr. Tomy Andrianto, S.S.T., M.M.Par.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
SAMBUTAN DIREKTUR POLITEKNIK NEGERI MEDAN	2
SAMBUTAN KETUA BADAN KOORDINASI KEMAHASISWAAN (BAKORMA)	3
DAFTAR ISI.....	4
BAB 1 PENDAHULUAN	5
A. LATAR BELAKANG.....	5
B. DASAR PEMIKIRAN.....	6
C. MAKSUD DAN TUJUAN	7
D. DENAH TEMPAT.....	10
E. KETENTUAN KEIKUTSERTAAN	10
F. WAKTU DAN TEMPAT	10
BAB 2 INFORMASI UMUM.....	22
A. PENDAFTARAN.....	22
Pendaftaran Tahap I : Pendaftaran Kontingen, Cabor, dan Casen	22
Pendaftaran Tahap II : Pendaftaran Atlet.....	22
B. FASILITAS DAN PELAYANAN.....	23
C. SEREMONIAL	23
D. JADWAL KEGIATAN.....	23
BAB 3 NOMOR PERTANDINGAN DAN PERLOMBAAN PORSENI XV	26
A. VENUE CABANG OLAHRAGA	26
B. VENUE SENI	26
C. NOMOR PERTANDINGAN DAN PERLOMBAAN.....	27
D. PENGHARGAAN	34
E. PIMPINAN PERTANDINGAN (JURI & WASIT)	34
BAB 4 PENUTUP.....	37
LAMPIRAN TECHNICAL HANDBOOK	
LAMPIRAN REKOMENDASI HOTEL DAN PENGINAPAN	
LAMPIRAN CATERING	



BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Secara umum manfaat olahraga dan seni bagi mahasiswa adalah untuk membentuk potensi diri dan kebersamaan setiap individu serta meningkatkan *soft skill* (antara lain kemampuan bekerja sama dalam tim, tidak mudah menyerah, mau bekerja keras, mempunyai jiwa sportifitas yang bagus, dsb) dalam melakukan suatu kegiatan yang bersifat positif. Karena besarnya manfaat itulah maka perlu dilaksanakan suatu kegiatan yang mampu menumbuh kembangkan bakat olahraga dan seni yang dimiliki mahasiswayang pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik dan non akademik bagi mahasiswa. Melalui olahraga dan seni seseorang dapat menyalurkan hobi yang dapat menyegarkan dan menyehatkan sekaligus meningkatkan *soft skill*-nya.

Mahasiswa yang mempunyai prestasi bagus dibidang olahraga dan seni juga memiliki *soft skill* yang bagus. Prestasi olahraga dan seni akan diperoleh apabila mahasiswa latihan dengan baik, rutin, tidak mudah menyerah apabila mengalami kegagalan atau kekurangan, sportif, bekerja keras dalam mencapai prestasi, memiliki jiwakerja sama yang bagus dan banyak kemampuan *soft skill* lain yang diperlukan. Oleh karena itu, dalam suatu institusi khususnya Politeknik prestasi olahraga dan seni akan dicapai apabila dilakukan beberapa tahapan, yaitu

(1) latihan rutin melalui pembinaan yang berkelanjutan, (2) seleksi atlet melalui tahapan-tahapan yang terukur, (3) pemusatanlatihan yang terpantau dengan baik,

(4) latih tanding atau uji coba dengan atlet-atlet dari luar kampus dengan level yang sama atau lebih tinggi dan (5) mengikuti pertandingan- pertandingan ditingkat regional atau nasional. Dengan mengikuti lima tahapan tersebut, diharapkan prestasi atlet olahraga dan seni mahasiswa Politeknik akan meningkat sekaligus *soft skill* skill juga meningkat.

Tujuan akhir dari Politeknik sebagai lembaga pendidikan vokasi adalah menciptakan alumni yang siap kerja. Mahasiswa dengan prestasi akademik (IP tinggi) dannon akademik (olahraga dan seni) atau kemampuan pendamping lainnya tentu akan membuat alumni Politeknik lebih siap memasuki dunia kerja.

Banyak perusahaan dalam menerima tenaga kerja tidak hanya melihat kemampuan akademik saja tetapi lebih melihatkemampuan non akademik atau *soft skill* yang dimiliki calon tenaga kerja.



Diharapkan dengan dilaksanakan kegiatan perlombaan ini (Pekan Olahraga dan Seni/PORSENI), maka pembinaan mahasiswa Politeknik akan terus berkelanjutan, sehingga nantinya akan diperoleh alumni Politeknik yang handal dibidang akademik maupun non akademik sekaligus akan membawa nama baik Politeknik. Selain itu, kegiatan ini juga mampu menampung minat dan bakat mahasiswa sesuai dengan bidang yang disukai dan ditekuni yang akan menghindarkan mereka dari kegiatan-kegiatan negatif.

PORSENI merupakan puncak dari ajang kegiatan program Kemahasiswaan Politeknik Se-Indonesia di bidang Olahraga dan Seni. Penyelenggaraan PORSENI Politeknik se-Indonesia tahun 2026 di Medan, dengan Politeknik Negeri Medan (Polmed) sebagai tuan rumah, adalah kali ke-15 perhelatan ajang multievent bagi mahasiswa Politeknik se-Indonesia. Adapun penyelenggaraan PORSENI pertama sampai dengan ke-15 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Daftar Politeknik Penyelenggara Porseni I - XV

No	Kegiatan	Penyelenggara/ Tuan Rumah	Tahun	Tempat
1	PORSENI I	Politeknik Pertanian Negeri Jember	1999	Jember
2	PORSENI II	Politeknik Negeri Bandung	2000	Bandung
3	PORSENI III	Politeknik Pertanian Negeri Lampung	2001	Lampung
4	PORSENI IV	Politeknik Negeri Semarang	2002	Semarang
5	PORSENI V	Politeknik Negeri Ujung Padang	2004	Ujung Padang
6	PORSENI VI	Politeknik Negeri Samarinda	2006	Samarinda
7	PORSENI VII	Politeknik Negeri Lhokseumawe	2008	Aceh
8	PORSENI VIII	Politeknik Pos Indonesia Politeknik Manufaktur Negeri Bandung Politeknik Negeri Bandung	2010	Bandung
9	PORSENI IX	Politeknik Negeri Sriwijaya	2012	Palembang
10	PORSENI X	Politeknik Negeri Pontianak	2014	Pontianak
11	PORSENI XI	Politeknik Negeri Manado	2016	Manado
12	PORSENI XII	Politeknik Negeri Jakarta Politeknik Negeri Media Kreatif	2018	Jakarta
13	PORSENI XIII	Politeknik Negeri Banjarmasin	2022	Banjarmasin
14	PORSENI XIV	Politeknik Negeri Malang	2024	Malang
15	PORSENI XV	Politeknik Negeri Medan	2026	Medan

B. DASAR PEMIKIRAN

- a. Undang-Undang No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- b. Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan PendidikanTinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- c. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan; Peraturan Menristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional PendidikanTinggi;



- d. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 155/U/1998 tentang Pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan di Perguruan Tinggi;
- e. Keputusan Menteri No. 210/M/2023 Tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Dan LLDIKTI.
- f. Surat Forum Direktur Politeknik Negeri Se-Indonesia Nomor 163/FDPNI/LL/2026 tentang Penetapan Tuan Rumah Penyelenggara Kegiatan BAKORMA Tahun 2026 .
- g. Surat Penugasan Badan Koordinasi Mahasiswa (BAKORMA) Politeknik/SK Ketua Forum Direktur Politeknik se-Indonesia;
- h. Surat Keputusan Direktur Politeknik Negeri Medan

C. MAKSUD DAN TUJUAN

1. MAKSUD

Maksud diselenggarakan PORSENI XV adalah untuk mempererat ikatan antar Politeknik di Indonesia serta memberikan wadah untuk para mahasiswa Politeknik yang memiliki potensi dalam bidang olahraga dan seni.

2. TUJUAN

Tujuan diselenggarakan PORSENI XV adalah

- i. Meningkatkan dan mengembangkan karakter mahasiswa Politeknik Se-Indonesia,
- ii. Sebagai sarana pemersatu bangsa dalam upaya menjaga serta mempertahankan NKRI,
- iii. Mempererat tali persaudaraan antar mahasiswa Politeknik Se-indonesia,
- iv. Menunjang upaya pemerintah dalam meningkatkan prestasi olahraga dan seni di Indonesia,
- v. Membina dan mengembangkan minat dan bakat mahasiswa dibidang olahraga dan seni sebagai pencarian bibit yang potensial,
- vi. Sebagai media komunikasi bagi Pembina dan pembimbing kemahasiswaan.

3. NAMA, TEMA, DAN LOGO

- i. Nama kegiatan ini adalah
“PEKAN OLAHRAGA DAN SENI (PORSENI) XV POLITEKNIK SE-INDONESIA TAHUN 2026”
- ii. Tema dari PORSENI XV Politeknik se-Indonesia tahun 2026 adalah
“Sportif Bertanding, Indah Berkesenia, Prestasi Kita Gemakan”
- iii. Logo Porseni XV Politeknik Se-Indonesia 2026



FILOSOFI LOGO PORSENI XV POLITEKNIK SE-INDONESIA POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

Logo ini dirancang untuk merepresentasikan semangat dan identitas dari ajang Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV yang diselenggarakan oleh Politeknik se-Indonesia di Medan tahun 2026. Berikut adalah makna dari elemen-elemen utama dalam logo ini :



1. AYAM KINANTAN

- Ayam Kinantan merupakan simbol budaya khas Sumatera Utara, khususnya Kota Medan.
- Melambangkan keberanian,
- Ketangguhan, dan semangat juang peserta dalam bertanding.
- Warna merah, oranye, dan kuning yang digunakan pada kepala dan jengger ayam mencerminkan semangat dan keberanian peserta dalam ajang PORSENI XV.

2. SILUET PESAWAT TERBANG



- Mengacu pada ikon Politeknik Negeri Medan yang merupakan tuan rumah penyelenggara PORSENI XV.
- Melambangkan teknologi, inovasi, dan perkembangan pendidikan vokasi di Indonesia.
- Pesawat juga menggambarkan dinamika dan mobilitas tinggi dari para peserta yang datang dari berbagai daerah.
- Pergerakan pesawat yang melengkung keatas melambangkan peningkatan kualitas yang cepat menuju perubahan yang lebih baik

3. MANUSIA



- Mewakili semangat sportivitas, kerja keras, dan prestasi yang ingin diraih oleh para peserta.
- Bentuk melengkung dan warna gradasi menunjukkan pergerakan yang dinamis, melambangkan kompetisi yang penuh api semangat.
- Pose ini juga menyiratkan harapan agar kegiatan ini menjadi ajang unjuk bakat serta meningkatkan solidaritas antar manusia, khususnya mahasiswa politeknik se-Indonesia

D. DENAH TEMPAT



Denah Politeknik Negeri Medan

E. KETENTUAN KEIKUTSERTAAN

- Peserta PORSENI XV adalah mahasiswa Politeknik Se-Indonesia (Negeri/Swasta dan Poltekes) baik negeri maupun swasta.
- Pelaksanaan nomor pertandingan dan lomba diselenggarakan jika diikuti oleh 4 (empat) politeknik yang berbeda.
- Setiap atlet diperbolehkan mengikuti 2 (dua) nomor perorangan dan 1 (satu) nomor beregu dalam 1 (satu) nomor cabang olahraga atau seni.

F. WAKTU DAN TEMPAT

Penyelenggaraan PORSENI XV 2026 dilaksanakan pada 24 Juli hingga 1 Agustus 2026 dan akan dilaksanakan oleh Politeknik Negeri Medan yang beralamat di:

Jl. Almamater No. 1 Kampus USU, Medan 20155, Indonesia

Telp. (061) 8210436, 8211235, Fax : (061) 8215845

Laman : <https://polmed.ac.id/>

Berikut adalah venue-venue yang akan digunakan selama penyelenggaraan PORSENI XV 2026 :



Tabel 1.2 Daftar Cabor, Venue dan Alamat Venue Porseni XV

CABOR/CASEN	VENUE	ALAMAT VENUE
Atletik	Stadion Madya Sumut Sport Centre	Jl. Sena, Desa Sena, Kec. Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20372
Bulutangkis	GOR PBSI Sumatera Utara	Jl. Dr. Willem Iskandar No. 1 (Pancing), Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang 20371
Basket	GOR Basket Sioux Lanud Soewondo	Jl. Komodor Muda Adi Sucipto No. 1, Kel. Suka Damai, Kec. Medan Polonia, Kota Medan 20157
Bridge	Gedung Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Catur	Gedung S Lantai 1 Administrasi Niaga Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
E-Sport	Gedung N Lantai 1 Teknik Komputer dan Informatika Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Futsal	GOR Futsal Dispora Sumut	Jl. Willem Iskandar No. 9A, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang 20371
Sepakbola Mini	Stadion Mini Dispora Sumut	Jl. Willem Iskandar No. 272, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang 20371.
Karate	Gedung Serbaguna Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Kempo	Gedung Serbaguna Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Panjat Tebing	Wall Climbing Kebun Bunga	Taman Kebun Bunga, Jl. Candi Borobudur, Kel. Petisah Tengah, Kec. Medan Petisah, Kota Medan 20112



CABOR/CASEN	VENUE	ALAMAT VENUE
Pencak Silat	Gedung Serbaguna Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Renang	Kolam Renang Selayang Medan	Jl. Dr. Mansyur No. 71, Padang Bulan Selayang I, Kec. Medan Selayang, Kota Medan 20131.
Taekwondo	Gedung Serbaguna Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 2015
Tenis Meja	GOR Serbaguna Unimed	Jalan William Iskandar Pasar V, Medan Tembung, Kenangan Baru, Percut Sei Tuan, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kota Medan, Sumatera Utara
Voli Indoor	GOR Bola Voli Indoor Sumut Sport Centre	Jl. Sena, Desa Sena, Kec. Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20372
Panahan	Arena Panahan Universitas Sumatera Utara	Universitas Sumatera Utara Jl. Dr. Mansyur Medan Selayang Kota Medan
Fotografi	Kawasan Kesawan	Jl. Jend. Ahmad Yani, Kel. Kesawan, Kec. Medan Barat, Kota Medan 20111
Kaligrafi	Gedung S Lantai 1 Administrasi Niaga Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Karikatur	Gedung R Lantai 3 Akuntansi Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Monolog	Gedung Taman Budaya Kota Medan	Jl. Perintis Kemerdekaan No. 33, Gaharu, Medan Timur, Kota Medan
Puisi	Gedung R Lantai 3 Akuntansi Polmed	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Solo Song & Vocal Grup	Gedung Z Lantai 5	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.

CABOR/CASEN	VENUE	ALAMAT VENUE
Stand Up Comedy	Gedung Z Lantai 5	Jl. Almamater No. 1, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.
Tari Kreasi	Gedung Taman Budaya Kota Medan	Jl. Perintis Kemerdekaan No. 33, Gaharu, Medan Timur, Kota Medan

F. GAMBAR VENUE



Venue Atletik

Venue



Bulutangkis dan Tenis Meja



Venue Bola Basket



Venue Bridge dan Catur



Venue E-Sport



Venue Futsal



Venue Karate dan Tekwondo



Venue Kempo dan Pencak Silat



Venue Panjat Tebing



Venue Bola Voli Indoor



Venue Fotografi



Venue Panahan



Venue Puisi



Venue Solo Song, Puisi dan Stand Up Comedy



Venue Stand Up Comedy dan Tari Kreasi



Venue Stand Sepakbola Mini



Venue Renang



BAB 2

INFORMASI UMUM

A. PENDAFTARAN

Pendaftaran Tahap I : Pendaftaran Kontingen, Cabor, dan Casen

1. Setiap Politeknik mendaftar sebagai kontingen peserta PORSENI XV Tahun 2026 secara online melalui website <http://porsenixv.polmed.ac.id> mulai tanggal 10 Maret 2026 .
2. Panitia akan mengaktifasi username dan password setelah calon kontingen mengkonfirmasi dan mengupload surat komitmen keikutsertaan dari direktur kewebsite Porseni.
3. Pendaftaran cabang olahraga dan seni serta nomor pertandingan dilakukan sesuai dengan format pada website <http://porsenixv.polmed.ac.id> paling lambat tanggal 30 April 2026
4. Biaya kontribusi pendaftaran kontingen per politeknik sebesar **Rp 3.500.000,-** (Tiga Juta Lima Ratus Ribu Rupiah), dapat ditransfer ke **Bank Mandiri** pada nomor rekening **1060019776874** atas nama **RPL 004 BLUPOLMED UTK DK** dengan memberi keterangan Kontribusi Kontigen, paling lambat tanggal 20 Juni 2026 .

Pendaftaran Tahap II : Pendaftaran Atlet

1. Pendaftaran tahap kedua dapat dilakukan setelah kontingen mendapat username dan password.
2. Biaya kontribusi pendaftaran per atlet sebesar **Rp 1.250.000,-** (Satu Juta Dua Ratus Lima Puluh Rupiah), dapat ditransfer ke **Bank Mandiri** pada nomor rekening **1060019776874** atas nama **RPL 004 BLUPOLMED UTK DK** dengan memberi keterangan Kontribusi Atlet. Khusus untuk olahraga beregu yakni Bola Basket, Futsal, Bola Voli, Sepakbola Mini dan Tari Kreasi pembayaran per atlet sebesar jumlah atlet yang didaftarkan dan dipotong 50%. Jika 1 tim berjumlah 6 (enam) orang maka kontribusi peratlet adalah Rp 1.250.000,- x 6 x 50% = Rp 3.750.000,- per tim.
3. Pendaftaran nama atlet/peserta dilakukan oleh Politeknik masing-masing berdasarkan NIM dan nama Mahasiswa sesuai dengan yang terdaftar di PDDikti dan berusia maksimal 25 tahun per tanggal 1 Agustus 2026 . Atlet/peserta yang sudah didaftarkan selanjutnya harus melakukan pembayaran sesuai dengan jumlah atlet yang akan bertanding.
4. Jumlah nama atlet/peserta yang bisa didaftarkan kedalam sistem disesuaikan dengan jumlah atlet/peserta yang telah membayar biaya kontribusi.
5. Apabila terjadi pembatalan keikutsertaan kontingen dan atlet/peserta setelah Workshop Manager III dengan alasan apapun, biaya kontribusi tidak dapat dikembalikan.
6. Untuk pendaftaran atlet/peserta wajib mengunggah dokumen sebagai berikut:
 - Surat rekomendasi dari Pimpinan/Wakil Direktur III (bersifat kolektif)
 - Pas foto berwarna terbaru 4x6 cm dengan ukuran maksimal 250 Kb
 - Kartu Tanda Penduduk (KTP)
 - Kartu Keluarga (KK)
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau Kartu Hasil Studi (KHS) terakhir yang dilegalisir
 - Bukti status mahasiswa aktif dengan screenshoot berupa file JPG dari website PDDikti.
7. Setiap pelanggaran dalam bentuk pemalsuan identitas atlet/peserta akan mengakibatkan atlet/peserta dalam cabang bersangkutan tidak dapat mengikuti pertandingan (diskualifikasi). Atlet/peserta yang didiskualifikasi tidak dapat digantikan.



B. FASILITAS DAN PELAYANAN

Selama PORSENI panitia memberikan fasilitas dan pelayanan berupa:

1. Venue untuk pertandingan di Medan, Deli Serdang dan Serdang Bedagai.
2. Penyediaan bus untuk pertandingan diluar Kampus Politeknik Negeri Medan, dengan titik keberangkatan dari Kampus Politeknik Negeri Medan.
3. Pemberian medali kepada pemenang satu, dua, dan tiga di setiap nomor pertandingan (Nomor pertandingan yang diikuti lebih dari 4 Politeknik juara 3 bersama).
4. Pemberian sertifikat kepada seluruh atlet/peserta dan official.
5. Pemberian Maskot kepada pemenang satu, dua, dan tiga di setiap nomor tanding.
6. "Penyediaan *Liaison Officer* (LO) bagi kontingen berlaku untuk seluruh cabang olahraga dan seni yang dipertandingkan.
7. Asuransi bagi para atlet dan artis selama pelaksanaan Porseni.
8. Hotel, transportasi penjemputan dari dan ke bandara dan akomodasi tidak disediakan oleh panitia.

C. SEREMONIAL

1. Upacara pembukaan dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Juli 2026 mulai Jam 14.00 Wib.
2. Pada saat parade atau defile, kontingen dipersilakan menampilkan atraksi singkat (± 2 menit) dengan salah satu pemandu parade di setiap kontingen memakai baju adat masing- masing asal daerah politeknik.
3. Penyerahan medali akan langsung dilaksanakan di lokasi/venue pertandingan dan perlombaan setelah final pelaksanaan tanding/lomba.
4. Setiap kontingen agar membawa bendera resmi kontingen.
5. Setiap kontingen wajib menyerahkan file/softcopy mp3 lagu mars masing- masing Politeknik. File/softcopy mp3 tersebut dikirim melalui email porseni2026@polmed.ac.id paling lambat pada saat Worrkshop Manager III untuk menjadi lagu pengiring pada saat Upacara Penghormatan Pemenang (UPP).

D. JADWAL KEGIATAN

RENCANA KEGIATAN PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA XV 2026 24 Juli 2026 - 1 Agustus 2026

	Kegiatan	24 Juli	25 Juli	26 Juli	27 Juli	28 Juli	29 Juli	30 Juli	31 Juli	1 Agt
A	Pembukaan									
1	Atletik									
2a	Bola Voli									
2b	Voli Pasir									
3	Bola Basket									
4	Bridge									
5	Bulutangkis									
6	Catur									
7	E-Sports									
8	Futsal									



RENCANA KEGIATAN PORSANI POLITEKNIK SE-INDONESIA XV 2026

24 Juli 2026 - 1 Agustus 2026

	Kegiatan	24 Juli	25 Juli	26 Juli	27 Juli	28 Juli	29 Juli	30 Juli	31 Juli	1 Agt
9	Sepakbola Mini									
10	Karate									
11	Kempo									
12	Panahan									
13	Panjat Tebing									
14	Pencak Silat									
15	Renang									
16	Taekwondo									
17	Tenis Meja									
18	Fotografi									
19	Monolog									
20	Karikatur									
21	Kaligrafi									
22	Puisi									
23	Solo Song									
24	Stand Up Comedy									
25	Seni Tari									
B	Penutupan									

* *Jadwal Technical Meeting 1* (satu) hari sebelum pertandingan

* Setiap Cabang Olahraga dan Seni akan memiliki 1 Grup Whats App yang dibuat Oleh Panitia.

Opening Ceremony		
Tanggal	24 Juli 2026	Seluruh Kontingen Agar Hadir
Jam	14.00 sd 16.30	Diharapkan Membawa Bendera Kontingen Masing-Masing
Lokasi	Lapangan Merdeka Medan atau GOR di Sumut Sport Centre	Memakai Jaket Almamater, dan Salah Satu Memakai Pakaian Adat Daerah Masing-Masing

Closing Ceremony		
Tanggal	1 Agustus 2026	Seluruh Kontingen Agar Hadir
Jam	17.00 sd 21.00	Diharapkan Membawa Bendera Kontingen Masing-Masing
Lokasi	Lapangan Upacara Politeknik Negeri Medan	Memakai Seragam Kontingen Masing-Masing



Lokasi Sekretariat Porseni XV
Ruang Unit Layanan Terpadu Lantai 1. Gedung Direktorat Politeknik Negeri Medan
Pengambilan ID Card, Absensi Peserta, dan Pusat Informasi



BAB 3

NOMOR PERTANDINGAN DAN PERLOMBAAN PORSENI XV

A. VENUE CABANG OLAHRAGA

Tabel 3.1 Rencana Cabang Olahraga Pertandingan dan Perlombaan Porseni XV

Nomor	Kegiatan	Jenis	Lokasi	Nama Tempat / Venue
1	Atletik	Outdoor	Luar Polmed	Stadion Madya Sumut Sport Centre
2a	Bola Voli Indoor	Indoor	Luar Polmed	GOR Bola Voli Indoor Sumut Sport Centre
2b	Voli Pasir	Outdoor	Luar Polmed	Pantai Cermin Serdang Bedagai
3	Bola Basket	Indoor	Luar Polmed	GOR Basket Sioux Lanud Soewondo Medan
4	Bridge	Indoor	Polmed	Gedung S Lanatai 1 Polmed
5	Bulutangkis	Indoor	Luar Polmed	GOR PBSI Sumatera Utara
6	Catur	Indoor	Polmed	Gedung S Lantai 1 Polmed
7	E-Sports	Indoor	Polmed	Gedung N Polmed
8	Futsal	Indoor	Luar Polmed	GOR Futsal Dispora Sumut
9	Sepakbola Mini	Outdoor	Luar Polmed	Medan Mini Soccer
10	Karate	Indoor	Polmed	Gedung Serbaguna Polmed
11	Kempo	Indoor	Polmed	Gedung Serbaguna Polmed
12	Panahan	Outdoor	Luar Polmed	Lapangan Panahan USU
13	Panjat Tebing	Outdoor	Luar Polmed	Wall Climbing Kebun Bunga
14	Pencak Silat	Indoor	Polmed	Gedung Serbaguna Polmed
15	Renang	Indoor	Luar Polmed	Kolam Renang Selayang Medan
16	Taekwondo	Indoor	Polmed	Gedung Serbaguna Polmed
17	Tenis Meja	Indoor	Luar Polmed	GOR Serbaguna Unimed

B. VENUE SENI

Tabel 3.2 Cabang Seni Pertandingan dan Perlombaan Porseni XV

Nomor	Kegiatan	Jenis	Lokasi	Nama Tempat / Venue
1	Monolog	Indoor	Luar Polmed	Taman Budaya Kota Medan
2	Karikatur	Indoor	Polmed	Gedung R Lantai 3 Akuntansi Polmed
3	Kaligrafi	Indoor	Polmed	Gedung S Lantai 1 Polmed
4	Puisi	Indoor	Polmed	Gedung R Lantai 3 Akuntansi Polmed
5	Solo Song	Indoor	Polmed	Gedung Z Lantai 5 Polmed
6	Stand Up Comedy	Indoor	Polmed	Gedung Z Lantai 5 Polmed
7	Seni Tari	Outdoor	Luar Polmed	Taman Budaya Kota Medan

C. NOMOR PERTANDINGAN DAN PERLOMBAAN

Berikut ini nomor pertandingan dan perlombaan pada PORSENI XV sebagai berikut:



Tabel 3.3 Rencana Nomor Pertandingan dan Perlombaan Porseni XV

No	Nomor Cabang Olahraga
Atletik	
1	Lari 100 Meter Putra
2	Lari 100 Meter Putri
3	Lari 200 Meter Putra
4	Lari 200 Meter Putri
5	Lari 400 Meter Putra
6	Lari 400 Meter Putri
7	Lari 800 Meter Putra
8	Lari 800 Meter Putri
9	Lari 1.500 Meter Putra
10	Lari 1.500 Meter Putri
11	Lari 5.000 Meter Putra
12	Lari 5.000 Meter Putri
13	Lari 10.000 Meter Putra
14	Lari 10.000 Meter Putri
15	Estafet 4 x 100 Meter Putra
16	Estafet 4 x 400 Meter Putra
17	Estafet 4 x 100 Meter Putri
18	Estafet 4 x 400 Meter Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
Bola Voli	
1	Voli Indoor (6x6) Putra
2	Voli Indoor (6x6) Putri
3	Voli Pasir (2x2) Putra
4	Voli Pasir (2x2) Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
Bola Basket	
1	Basket 5 x 5 Putra
2	Basket 5 x 5 Putri
3	Basket 3 x 3 Putra
4	Basket 3 x 3 Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
Bridge	
1	Beregu Putra
2	Beregu Putri
3	Beregu Campuran
4	Pasangan Putra
5	Pasangan Putri
6	Pasangan Campuran



No	Nomor Cabang Olahraga
Bulutangkis	
1	Tunggal Putra
2	Tunggal Putri
3	Ganda Putra
4	Ganda Putri
5	Ganda Campuran
6	Beregu Putra
7	Beregu Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
Catur	
1	Beregu Standar Putra
2	Beregu Standar Putri
3	Cepat Perorangan Putra
4	Cepat Perorangan Putri
5	Kilat Perorangan Putra
6	Kilat Perorangan Putri
7	Standar Papan 1 Putra
8	Standar Papan 1 Putri
9	Standar Papan 2 Putra
10	Standar Papan 2 Putri
11	Standar Papan 3 Putra
12	Standar Papan 3 Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
E-Sports	
1	Mobile Legend
2	PUBG
3	eFootball Perorangan
4	eFootball Beregu (2 Orang)
5	Honor of Kings

No	Nomor Cabang Olahraga
Fotografi	
1	Cetak Umum
2	On The Spot

No	Nomor Cabang Olahraga
Futsal	
1	5 x 5 Putra
2	5 x 5 Putri



No	Nomor Cabang Olahraga
Jujitsu	
1	Newaza 52 kg Putri
2	Newaza 56 kg Putra
3	Newaza 57 kg Putri
4	Newaza 62 kg Putra
5	Newaza 63 kg Putri
6	Newaza 69 kg Putra
7	Newaza 77 kg Putra
8	Fighting 52 kg Putri
9	Fighting 56 kg Putra
10	Fighting 57 kg Putri
11	Fighting 62 kg Putra
12	Fighting 63 kg Putri
13	Fighting 69 kg Putra
14	Fighting 77 kg Putra

No	Nomor Cabang Olahraga
Kaligrafi	
1	Khat Arab Putra
2	Khat Arab Putri
3	Umum Latin Putra
4	Umum Latin Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
Karate	
1	Kata Beregu Putra
2	Kata Beregu Putri
3	Kata Perorangan Putra
4	Kata Perorangan Putri
5	Kumite Beregu Putra
6	Kumite Beregu Putri
7	Kumite -50 kg Putri
8	Kumite -55 kg Putra
9	Kumite -60 kg Putra
10	Kumite -61 kg Putri
11	Kumite -67 kg Putra
12	Kumite -68 kg Putri
13	Kumite +68 kg Putri
14	Kumite -75 kg Putra
15	Kumite -84 kg Putra
16	Kumite +84 kg Putra



No	Nomor Cabang Olahraga
Karikatur	
1	Perorangan Putra
2	Perorangan Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
Kempo	
1	Randori Kelas 55 Kg Putra
2	Randori Kelas 60 Kg Putra
3	Randori Kelas 65 Kg Putra
4	Randori Kelas 70 Kg Putra
5	Randori Kelas 75 Kg Putra
6	Randori Kelas >75 Kg Putra
7	Embu Beregu Putra
8	Embu Berpasangan Kyu I/II Putra
9	Embu Berpasangan Yudhansa Putra
10	Embu Tandoku Kyu Kenshi Putra
11	Embu Tandoku Yudhansa Putra
12	Randori Kelas 50 Kg Putri
13	Randori Kelas 55 Kg Putri
14	Randori Kelas 60 Kg Putri
15	Randori Kelas 65 Kg Putri
16	Randori Kelas 70 Kg Putri
17	Randori Kelas >70 Kg Putri
18	Embu Beregu Putri
19	Embu Berpasangan Kyu I/II Putri
20	Embu Berpasangan Yudhansa Putri
21	Embu Tandoku Kyu Kenshi Putri
22	Embu Tandoku Yudhansa Putri
23	Embu Beregu Mix
24	Embu Berpasangan Kyu I/II Mix
25	Embu Berpasangan Yudhansa Mix

No	Nomor Cabang Olahraga
Mini Soccer (Sepakbola Mini)	
1	Putra 6 x 6
2	Putri 6 x 6

No	Nomor Cabang Olahraga
Monolog	
1	Umum



No	Nomor Cabang Olahraga
Panahan	
1	Divisi Recurve Putra Jarak 70 M
2	Divisi Recurve Putri Jarak 70 M
3	Divisi Compound Putra Jarak 50 M
4	Divisi Compound Putri Jarak 50 M
5	Divisi Nasional Putra Jarak 40 M
6	Divisi Nasional Putri Jarak 40 M
7	Divisi Barebow Putra Jarak 50 M
8	Divisi Barebow Putri Jarak 50 M
9	Divisi Perpani Bow Putra Jarak 30 M
10	Divisi Perpani Bow Putri Jarak 30 M

No	Nomor Cabang Olahraga
Panjat Tebing	
1	Boulder Putra
2	Boulder Putri
3	Lead Putra
4	Lead Putri
5	Speed Putra
6	Speed Putri
7	Boulder Mix Tim
8	Lead Mix Tim
9	Speed Mix Tim

No	Nomor Cabang Olahraga
Pencak Silat	
1	Kelas A (45 Kg - 50 Kg) Putra
2	Kelas A (45 Kg - 50 Kg) Putri
3	Kelas B (>50 Kg - 55 Kg) Putra
4	Kelas B (>50 Kg - 55 Kg) Putri
5	Kelas C (>55 Kg - 60 Kg) Putra
6	Kelas C (>55 Kg - 60 Kg) Putri
7	Kelas D (>60 Kg - 65 Kg) Putra
8	Kelas D (>60 Kg - 65 Kg) Putri
9	Kelas E (>65 Kg - 70 Kg) Putra
10	Kelas E (>65 Kg - 70 Kg) Putri
11	Kelas F (>70 Kg - 75 Kg) Putra
12	Kelas F (>70 Kg - 75 Kg) Putri
13	Kelas G (>75 Kg - 80 Kg) Putra
14	Kelas G (>75 Kg - 80 Kg) Putri
15	Tunggal Atraksi Putra
16	Tunggal Atraksi Putri



No	Nomor Cabang Olahraga
Puisi	
1	Perorangan Putra
2	Perorangan Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
Renang	
1	Bebas 50 Meter Putra
2	Bebas 50 Meter Putri
3	Bebas 100 Meter Putra
4	Bebas 100 Meter Putri
5	Kupu Kupu 50 Meter Putra
6	Kupu Kupu 50 Meter Putri
7	Kupu Kupu 100 Meter Putra
8	Kupu Kupu 100 Meter Putri
9	Dada 50 Meter Putra
10	Dada 50 Meter Putri
11	Dada 100 Meter Putra
12	Dada 100 Meter Putri
13	Punggung 50 Meter Putra
14	Punggung 50 Meter Putri
15	Punggung 100 Meter Putra
16	Punggung 100 Meter Putri
17	Bebas Estafet 4 x 100 Meter Putra
18	Bebas Estafet 4 x 100 Meter Putri

No	Nomor Cabang Olahraga
Solo Song	
1	Pop Putra
2	Pop Putri
3	Melayu Putra
4	Melayu Putri
5	Dangdut Putra
6	Dangdut Putri
7	Daerah Batak Putra
8	Daerah Batak Putri
9	Vokal Grup (4-8 Orang)

No	Nomor Cabang Olahraga
Stand Up Comedy	
1	Perorangan



No	Nomor Cabang Olahraga
Taekwondo	
1	Under 54 kg Putra
2	Under 58 kg (>54,1 - 58 kg) Putra
3	Under 63 kg (>58,1 - 63 kg) Putra
4	Under 68 kg (>63,1 - 68 kg) Putra
5	Under 74 kg (>68,1 - 74 kg) Putra
6	Under 80 kg (>74,1 - 80 kg) Putra
7	Under 87 kg (>80,1 - 87 kg) Putra
8	Over 87 kg (>87,1) Putra
9	Pomsae individu Putra
10	Pomsae beregu Putra
11	Under 46 kg Putri
12	Under 49 kg (>46,1 - 49 kg) Putri
13	Under 53 kg (>49,1 - 53 kg) Putri
14	Under 57 kg (>53,1 - 57 kg) Putri
15	Under 62 kg (>57,1 - 62 kg) Putri
16	Under 67 kg (>62,1 - 67 kg) Putri
17	Under 73 kg (>67,1 - 73 kg) Putri
18	Over 73 (>73.1) Putri
19	Pomsae individu Putri
20	Pomsae beregu Putri
21	Pomsae Mix

No	Nomor Cabang Olahraga
Tarung Derajat	
1	Seni Gerak Tunggal Putra
2	Seni Gerak Tunggal Putri
3	Seni Gerak Beregu Putra
4	Seni Gerak Beregu Putri
5	Seni Gerak Campuran (M'ixed)
6	Tarung Bebas 45,1 - 50 Kg Putri
7	Tarung Bebas 49,1 - 52 Kg Putra
8	Tarung Bebas 50,1 - 54 Kg Putri
9	Tarung Bebas 52,1 - 55 Kg Putra
10	Tarung Bebas 54,1 - 58 Kg Putri
11	Tarung Bebas 55,1 - 58 Kg Putra
12	Tarung Bebas 58,1 - 61 Kg Putra
13	Tarung Bebas 58,1 - 62 Kg Putri
14	Tarung Bebas 61,1 - 64 Kg Putra
15	Tarung Bebas 62,1 - 66 Kg Putri
16	Tarung Bebas 64,1 - 67 Kg Putra
17	Tarung Bebas 67,1 - 70 Kg Putra
18	Tarung Bebas 70,1 - 75 Kg Putra
19	Tarung Bebas 75,1 - 80 Kg Putra



No	Nomor Cabang Olahraga
Tari Kreasi	
1	Beregu (3 - 8 orang)

No	Nomor Cabang Olahraga
Tenis Meja	
1	Tunggal Putra
2	Tunggal Putri
3	Ganda Putra
4	Ganda Putri
5	Ganda Campuran
6	Beregu Putra
7	Beregu Putri

D. PENGHARGAAN

- a. Pemenang setiap nomor pertandingan akan diberikan penghargaan dalam bentuk **medali** dan sertifikat pemenang, dengan rincian: **medali** emas untuk pemenang pertama, **medali** perak untuk pemenang kedua, dan **medali** perunggu untuk pemenang ketiga.
- b. Untuk nomor pertandingan cabang beladiri, bola basket, bola voli, bulutangkis, futsal, sepakbola mini dan tenis meja, akan ditetapkan **Juara III Bersama** (tanpa babak perebutan juara ketiga).
- c. Seluruh peserta PORSENI XV akan mendapatkan penghargaan berupa **sertifiakt peserta**.
- d. Seluruh medali dan sertifikat disediakan oleh panitia penyelenggara.

E. PIMPINAN PERTANDINGAN (JURI & WASIT)

- a. Penjurian adalah suatu proses, cara, perbuatan menilai dan memutuskan terhadap penampilan peserta dalam perlombaan/pertandingan.
- b. Juri/wasit adalah orang yang memimpin dan melakukan penilaian terhadap kegiatan perlombaan atau pertandingan.
- c. Tim juri/wasit adalah perorangan atau kelompok penilai perlombaan/pertandingan yang bertanggung jawab terhadap satu cabang lomba.
- d. Dewan juri/wasit adalah perorangan atau kelompok penilai perlombaan/pertandingan yang bertanggung jawab terhadap semua jenis lomba yang dilombakan/dipertandingkan.
- e. Jumlah anggota Dewan Juri/wasit untuk setiap jenis lomba berjumlah ganjil.
- f. Penetapan personal perwasitan/penjurian berdasarkan surat keputusan induk organisasi cabang olahraga dan seni, yang mana dalam melaksanakan tugasnya



- diangkat berdasarkan surat keputusan panitia dengan mempertimbangkan wasit/juri yang berdomisili berdekatan dengan tempat pelaksanaan PORSENI.
- g. Setiap personel perwasitan/penjurian harus menandatangani pakta integritas (lembar ketidak berpihakan)



BAB 4

PENUTUP

Demikian Buku Panduan Umum Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Politeknik se-Indonesia Tahun 2026 ini disusun sebagai pedoman bagi seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan. Buku panduan ini diharapkan dapat memberikan arah dan acuan yang jelas bagi panitia, peserta, official, serta seluruh pihak terkait sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan tertib, lancar, dan sukses sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Buku Panduan Umum Porseni XV 20...

Melalui penyelenggaraan PORSENI XV ini diharapkan tidak hanya lahir prestasi di bidang olahraga dan seni, tetapi juga terjalin semangat sportivitas, persaudaraan, serta kebersamaan di antara sivitas akademika Politeknik se-Indonesia. Dengan menjunjung tinggi nilai kejujuran, profesionalitas, dan solidaritas, kegiatan ini diharapkan mampu menjadi sarana pembinaan karakter mahasiswa serta memperkuat persatuan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Buku Panduan Umum Porseni XV 20...

Akhirnya, semoga pelaksanaan PORSENI XV Politeknik se-Indonesia Tahun 2026 di Politeknik Negeri Medan dapat berlangsung dengan baik dan memberikan manfaat yang besar bagi pengembangan prestasi, karakter, dan kebersamaan mahasiswa Politeknik se-Indonesia.

TECHNICAL HANDBOOK
CABANG OLAHRAGA
PORSENI XV POLITEKNIK SE-INDONESIA
2026

TECHNICAL HANDBOOK
ATLETIK



PORSENI XV
POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



ATLETIK

A. Nomor Pertandingan

NO.	NAMA CABANG	KELOMPOK	NOMOR PERTANDINGAN
1.	ATLETIK	PUTRA	100 Meter
			200 Meter
			400 Meter
			800 Meter
			1.500 Meter
			5.000 Meter
			10.000 Meter
			Estafet 4x100 Meter
		PUTRI	Estafet 4x400 Meter
			100 Meter
			200 Meter
			400 Meter
			800 Meter
			1.500 Meter
			5.000 Meter
			10000 Meter

B. Waktu dan Tempat

Cabang olahraga atletik dilaksanakan pada,

Waktu : 26-28 Juli 2026

Lokasi : Stadion Madya Sumut Sport Centre Jl. Sena, Desa Sena, Kec. Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20372.

Technical Meeting dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2026 pukul 15.00 WIB.

C. Persyaratan Nomor yang Dilombakan

- Persyaratan Nomor yang dilombakan pada PORSENI XV merujuk kepada Peraturan yang direkomendasikan oleh PB PASI. Setiap nomor perlombaan akan dilaksanakan apabila diikuti oleh peserta minimal 4 atlet dari 4 Politeknik.
- Setiap peserta boleh mengikuti dua nomor perorangan dan satu nomor estafet.



D. Peralatan Perlombaan

Panitia penyelenggara PORSENI Politeknik XV Cabang Olahraga Atletik menyediakan seluruh peralatan perlombaan yang sesuai dengan standar ketentuan yang berlaku.

E. Pakaian Perlombaan

- a. Atlet diharuskan menggunakan pakaian standar olahraga atletik.
- b. Setiap atlet diharuskan memakai 2 (dua) nomor atlet yang telah disediakan panitia, didepan dan belakang.

F. Pemanasan dan Pemanggilan Atlet

- a. Atlet tidak diizinkan melakukan pemanasan di dalam arena perlombaan.
- b. Pemanggilan Atlet dilakukan 2 kali, yaitu 30 menit sebelum waktu perlombaan dimulai dan panggilan kedua atau terakhir 15 menit sebelum waktu perlombaan.

G. Peraturan Pertandingan

Perlombaan ini menggunakan acuan Peraturan Perlombaan Atletik Seluruh Indonesia (PASI) dan WA Competition dan Technical Rules 2022 Edition yang disesuaikan dengan kondisi setempat dan semua peserta dianggap telah mengetahui dan mengerti isi peraturan tersebut Ketentuan penggunaan alat sebagai berikut:
Prosedur pemanggilan atlet di Call Room adalah sebagai berikut:

Nomor Lomba	Panggilan 1	Panggilan 2
Nomor Lintasan	30 menit sebelum	15 menit sebelum

H. Protes Dan Banding

1. Protes mengenai hasil atau pelaksanaan lomba suatu event harus diajukan dalam tempo 30 menit setelah hasil resmi event tersebut diumumkan
2. Suatu banding diajukan kepada Dewan Hakim dalam tempo 30 menit
 - a. Sejak pengumuman resmi mengenai ralat hasil event tersebut yang timbul dari keputusan;
 - b. Sejak pemberitahuan kepada yang melakukan protes, jika tidak ada perubahan hasil;
3. Harus tertulis, ditandatangani oleh atlet, atau oleh seseorang yang bertindak mewakili atlet atau oleh seorang official yang bertanggung jawab atas nama tim dan disertai penyerahan suatu deposito sebesar Rp 500.000,- yang akan hilang apabila banding itu tidak diterima. Setiap atlet atau tim dibolehkan banding hanya jika mereka berlomba di babak yang sama dari event yang terkait dengan banding (atau dalam perlombaan yang memakai skor tim yang sedang



berjalan).

I. Upacara Penghormatan Pemenang (UPP)

Upacara Penghormatan Pemenang (UPP) dilaksanakan 30 menit setelah hasil final diumumkan. UPP dilaksanakan di sela-sela perlombaan dengan tidak mengganggu jalannya perlombaan pada nomor lain yang sedang berlangsung.

J. Penutup

Jika ada hal-hal yang belum termasuk didalamnya baik peraturan lomba dan lain-lain, ini akan di bicarakan pada saat Technical Meeting. Semoga Porseni Politeknik Se-Indonesia ke XV 2026 ini menjadikan ajang meraih prestasi sebagai sarana untuk meningkatkan ke jenjang yang lebih tinggi, tetap jaga serta junjung kejujuran dan sportifitas.

TECHNICAL HANDBOOK
BOLA BASKET



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

BOLA BASKET

A. Nomor Yang Dipertandingkan

1. Bola Basket Putra 5 x 5
2. Bola Basket Putri 5 x 5
3. Bola Basket Putra 3 x 3
4. Bola Basket Putri 3 x 3

B. Peraturan Umum

1. Basket 5 x 5

- a. Pelaksanaan pertandingan Porseni Politeknik Se Indonesia ke XV - 2026 Cabang Olahraga Bola Basket menggunakan/menerapkan peraturan FIBA/PERBASI Tahun 2024, dan peserta sudah dianggap sudah mengetahui;
- b. Persyaratan Nomor yang dilombakan pada Porseni XV merujuk kepada Peraturan yang direkomendasikan oleh PERBASI. Pertandingan Bola Basket akan dilaksanakan apabila diikuti oleh minimal 4 tim dari 4 Politeknik;
- c. Bola yang digunakan untuk pertandingan bola basket PORSENI XV tahun 2026 menggunakan bola merk "BG 4500 Size 7" Setiap Tim peserta putra dan "BG 4500 Size 6" Tim putri, masing-masing terdiri 16 orang yaitu:
 - 1 (satu) orang Manager tim.
 - 1 (satu) orang Pelatih Kepala.
 - 1 (satu) orang Asisten Pelatih.
 - 1 (satu) orang Medis.
 - Maksimal 12 (dua belas) orang pemain 5x5

2. Basket 3x3

Peraturan yang digunakan untuk kategori 3x3 pada PORSENI XV 2026 adalah peraturan **FIBA 3x3** dan jika salah satu tim mencapai skor 21 terlebih dahulu, maka pertandingan selesai dan tim tersebut dinyatakan pemenangnya dan jika terjadi overtime maka akan berakhir setelah salah satu tim memimpin 2 poin atau lebih. Masing masing tim memiliki 4 (empat) pemain yang Dimana 3 (tiga) pemain dilapangan dan 1 (satu) Cadangan.

C. Peraturan Khusus

Sistem Pertandingan Dan Waktu Pertandingan

- a. Sistem pertandingan yang digunakan setengah kompetisi dan pembagian pool (group) yang dilakukan dengan undian;
- b. Pertandingan terdiri dari babak penyisihan, perdelapan final, semi final dan final;
- c. Penentuan grup menggunakan sistem drawing;
- d. Waktu pertandingan nomor 5x5 menggunakan (4 x 10 menit) bersih dan nomor

- 3x3 (1 x 10 menit);
- e. Toleransi keterlambatan pertandingan adalah 10 menit dari jadwal yang ditetapkan;
 - f. Selesai penyisihan pool diadakan pertandingan peringkat (knockout stage);
 - g. Juara pool dan runner up pool dari setiap pool akan mengikuti babak semi final;
 - h. Babak Final untuk penentuan peringkat 1,2,3 dan 4;
 - i. Anggota Tim yang diperbolehkan mengikuti PORSENI XV Politeknik Se-Indonesia Tahun 2026 adalah atlet dan officials yang telah lolos verifikasi Panitia PORSENI XV Politeknik Se- Indonesia.

D. Penentuan Peringkat Klasemen

Penentuan peringkat (pemenang) pada setiap putaran mengikuti aturan FIBA dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Urutan peringkat ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setiap tim dari setiap pertandingan yang dimainkan;
2. Perhitungan nilai kemenangan diperoleh dari:
 - Menang mendapat nilai 2 (dua).
 - Kalah mendapat nilai 1 (satu).
 - Kalah karena diskualifikasi atau WO nilai 0 (nol).
3. Tim yang mengumpulkan nilai terbanyak menempati peringkat pertama, dan seterusnya;
4. Apabila pada akhir babak penyisihan ada 2 (dua) tim yang memperoleh nilai sama, maka kemenangan diberikan kepada tim yang memenangkan pada waktu mereka berhadapan/ bertanding (head to head);
5. Apabila pada akhir pertandingan ada lebih dari 2 (dua) tim yang memiliki nilai yang sama, maka penentuan peringkat dihitung berdasarkan goal rata-rata dari tim yang memiliki nilai yang sama dengan cara penghitungan jumlah memasukkan dikurangi jumlah kemasukan diantara tim yang memiliki point yang sama;
6. Apabila masih sama, tim yang paling banyak mencetak poin dalam pertandingan head-to-head tersebut yang akan lebih tinggi peringkatnya



E. Drawing

Komposisi Pool ditentukan pada saat dilakukan Drawing disesuaikan dengan jumlah peserta yang hadir.

F. Tim

Setiap Politeknik hanya berhak mendaftarkan 1 (satu) regu disetiap nomor yang dipertandingkan. Yaitu 1 (satu) regu 5x5 putra, 1 (satu) regu 5x5 putri, 1 (satu) regu 3x3 putra, 1 (satu) regu 3x3 putri.

G. Technical Delegate

Technical delegate ditunjuk langsung oleh TD PERBASI yang secara umum bertugas untuk membantu panitia pertandingan dan panitia pelaksana cabang olahraga untuk kelancaran, ketertiban dan kesuksesan pelaksanaan PORSENI XV.

H. Wasit

Wasit yang memimpin pertandingan pada PORSENI XV Tahun 2026 di Medan adalah wasit yang ditentukan oleh panitia pelaksana berdasarkan keputusan PERBASI, sebagai berikut:

1. Penyusunan jadwal/tugas wasit untuk memimpin pertandingan diatur oleh koordinator wasit berdasarkan pertimbangan, pendapat dan saran dari pengawas pertandingan;
2. Wasit yang memimpin pertandingan mempunyai hak dan kewajiban sebagaimana yang diatur dalam peraturan permainan bola basket FIBA/Perbasi;
3. Apabila wasit yang ditunjuk untuk memimpin pertandingan tidak hadir atau tiba-tiba berhalangan, maka dilakukan tindakan sebagai berikut:
 - Apabila salah seorang wasit yang berhalangan, diganti oleh wasit cadangan.
 - Apabila kedua-duanya berhalangan, maka penunjukan wasit diserahkan kepada kebijaksanaan koordinator wasit berdasarkan pertimbangan, pendapat dan saran dari pengawas pertandingan.

I. Pengawas Pertandingan

Pengawas pertandingan cabang olahraga basket pada Porseni XV adalah sebagai berikut:

1. Pengawas pertandingan adalah pejabat yang ditunjuk oleh PERBASI atas dasar menguasai pengetahuan teknis dan memahami peraturan permainan dan peraturan pertandingan;
2. Pengawas pertandingan bertugas untuk membantu di bidang teknis yang berkedudukan sederajat dengan pimpinan panitia pelaksana (panpel) dan bertanggungjawab penuh atas kelancaran dan ketertiban jalannya pertandingan;
3. Kewajiban pengawas pertandingan:



- Meneliti identitas dan data pribadi pemain setiap tim.
- Memberi peringatan kepada pimpinan tim yang akan bertanding, apabila ada pemain yang tidak memenuhi syarat.
- Mengadakan pemeriksaan keadaan lapangan dan perlengkapan peralatan pertandingan.
- Mengatur ketertiban dalam arena lapangan pertandingan sesuai dengan tanggung jawabnya menjelang dan selama pertandingan berlangsung agar pertandingan berjalan dengan lancar dan tertib.
- Mengadakan koordinasi dengan pimpinan panitia pelaksana tentang penugasan petugas meja dan wasit.
- Mengadakan pemeriksaan terhadap 12 (dua belas) orang pemain, apakah sesuai dengan daftar yang telah disediakan dalam technical meeting.
- Mencatat semua peristiwa yang penting sebagai laporan.
- Menyelesaikan berbagai persoalan teknis yang disebabkan karena sesuatu hal terpaksa wasit menghentikan pertandingan.
- Menangani dan menyelesaikan pengaduan dan atau protes dari pimpinan/manager tim yang bertanding yang tidak dapat diselesaikan oleh wasit dan pemimpin panitia pelaksana. Dalam hubungan ini pengawas pertandingan harus menyusun bukti-bukti peristiwa terjadinya keributan atau kejadian lainnya “Force Majeur” yang memimpin pertandingan.
- Memberi penilaian terhadap wasit yang memimpin pertandingan.
- Meneliti hasil pertandingan panitia pelaksana dan menandatangani keabsahan laporan tersebut.

J. Dewan Hakim

Dewan hakim cabang olahraga basket pada Porseni XV adalah sebagai berikut:

1. Dewan hakim dibentuk, terdiri dari 4 (empat) yaitu PERBASI sebagai ketua dewan hakim, technical delegate, ketua panitia, pengawas pertandingan. Apabila ketua berhalangan, maka salah seorang anggota ditunjuk sebagai ketua berdasarkan musyawarah dan kesepakatan antar anggota panitia hakim;
2. Anggota yang berkepentingan dalam suatu persoalan yang dibicarakan, tidak diperkenankan untuk ikut serta dalam perundingan atau pemungutan suara, bilamana persoalan tersebut sedang dibahas;
3. Menangani dan menyelesaikan pengaduan dari tim peserta melalui pengawas pertandingan. Pengaduan secara tertulis harus disampaikan kepada pengawas pertandingan dalam waktu 30 menit setelah pertandingan berakhir;
4. Dewan Hakim akan bersidang dalam waktu sesingkat mungkin, lazimnya dalam waktu 24 jam terhitung dalam waktu pertandingan yang terkait terakhir;
5. Keputusan Dewan Hakim adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

K. Kostum



Kostum pada pertandingan cabang olahraga basket pada PORSENI XV adalah sebagai berikut:

1. Setiap tim wajib memiliki kostum minimal 2 (dua) set kostum yaitu Terang (Hanya Putih) dan Gelap;
2. Kostum harus mencantumkan nama atau identitas Politeknik yang bersangkutan;
3. Nama atau identitas harus tertulis di kostum bagian depan dan dapat terbaca dengan jelas;
4. Nama atau identitas tidak boleh menggunakan Bahasa dan tulisan asing;
5. Kostum harus seragam/sama (motif, warna, desain, dan lain-lain);
6. Setiap pemain hanya boleh menggunakan satu nomor. Misal, pemain atas nama Si A menggunakan kostum nomor 8, maka pemain tersebut harus menggunakan nomor 8 di semua jenis kostum yang digunakan timnya. Setelah pertandingan pertama nomor pemain yang terdaftar tidak dapat diubah;
7. Tim yang namanya disebut pertama pada jadwal pertandingan memakai kostum Terang dan berada disebelah kiri meja pertandingan, tim yang disebut kedua dalam jadwal pertandingan memakai kostum gelap dan berada disebelah kanan meja pertandingan;
8. Kostum harus dilengkapi dengan nomor mulai 0, 00 sampai dengan 99;
9. Jika menggunakan aksesoris (sleeve, kneepad, manset, Taping, hijab/jilbab dan lainnya) harus sewarna dalam satu tim;
10. Khusus untuk pemain yang menggunakan Hijab/Jilbab, Kaos rangkap untuk hijab/jilbab harus sewarna dengan Aksesoris
11. Kaos kaki harus sewarna yang sama.

L. Tata Tertib Di Lapangan

1. Jumlah maksimal official dan atlet yang duduk di bangku cadangan atau berada di arena lapangan yaitu 3 (tiga) orang official dan 12 (dua belas) orang atlet dan untuk pertandingan 3 x 3 yaitu 4 (empat) orang atlet (No Coaching);
2. Semua official yang duduk di bangku cadangan harus menggunakan sepatu dan 2 orang.

M. Gangguan – Gangguan

1. Apabila terjadi gangguan yang mengakibatkan pertandingan terpaksa dihentikan, maka penyelesaian gangguan tersebut ditunggu sampai 30 (tiga puluh) menit. Jika setelah 30 menit gangguan tersebut tidak dapat diatasi, maka ditentukan sebagai berikut:
 - Apabila gangguan terjadi pada quarter I (satu) ,quarter II (dua) sampai pada quarter III (tiga), maka pertandingan akan dilanjutkan dengan sisa waktu yang masih tersedia dan skor tetap.
 - Apabila gangguan terjadi pada quarter IV (empat), maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah.
 - Apabila gangguan terjadi pada saat jeda antar quarter, maka pertandingan



akan dilanjutkan sampai batas waktu 24 jam.

2. Apabila gangguan terjadi pada babak tambahan, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah. Bila terjadi skor sama, maka pertandingan babak tambahan akan diulang seluruhnya dan skor diteruskan;
3. Gangguan akibat keonaran yang ditimbulkan suporter, maka akan ditunggu sampai suporter yang bikin keonaran dikeluarkan dari venue pertandingan oleh keamanan.

N. Sanksi Umum

1. Apabila dalam pelaksanaan PORSENI XV 2026 di Medan ditemukan adanya perbuatan pengaturan hasil pertandingan, akan dikenakan sanksi berupa diskualifikasi baik atlit maupun kontingen yang bersangkutan;
2. Apabila terdapat kontingen yang menggunakan atlit yang berasal dari Instansi lain, maka cabang olahraga dari kontingen tersebut dinyatakan diskualifikasi dan tidak dipertandingkan pada PORSENI berikutnya;
3. Bagi atlit yang dinyatakan diskualifikasi dari PORSENI XV 2026 di Medan dan telah memperoleh medali, maka medali yang telah diperoleh tersebut dinyatakan batal.

O. Sanksi Terhadap Tim yang Tidak Hadir

1. Tim yang tidak hadir ke tempat pertandingan yang sudah ditentukan tanpa memberikan alasan yang dapat diterima oleh pengawas pertandingan, maka tim tersebut dianggap melakukan pemogokan;
2. Jika tindakan seperti yang ditentukan pada angka (1) di atas dilakukan oleh tim bersangkutan sampai 2 (dua) kali, maka terhadap tim tersebut dikenakan sanksi hukuman "diskualifikasi";
3. Dalam keadaan seperti ditentukan pada angka (2) di atas dan tim memundurkan diri pada saat pertandingan pada saat kompetisi belum berakhir, maka perhitungan angka yang diperoleh lawannya dianggap tidak ada (dibatalkan);
4. Bila suatu tim pada saat jam pertandingan dimulai belum hadir akan ditunggu sampai 15 (lima belas) menit dari jam pertandingan, dan apabila telah habis masa tunggu selesai dan belum hadir, maka tim tersebut dianggap mengundurkan diri.

P. Pengaduan Dan Protes

1. Kapten tim yang akan mengajukan protes wajib menandatangani scoresheet terlebih dahulu;
2. Hal-hal yang menjadi ketetapan/keputusan pada pertemuan-pertemuan teknik tidak dapat diprotes;
3. Protes bagi official kontingen atas hanya yang berkaitan dengan hasil pertandingan/perlombaan;
4. Mekanisme protes terlebih dahulu diajukan secara tertulis pada tingkat panitia



- pelaksana kemudian dapat diteruskan (banding) ke tingkat Dewan Hakim;
5. Setiap usulan protes ketingkat panitia pelaksana dibebankan biaya protes sebesar Rp. 300.000 (tiga ratus ribu rupiah) dan tidak dapat ditarik kembali;
 6. Bagi official kontingen yang akan melakukan protes lanjut (banding) ke Dewan Hakim dibebankan biaya protes sebesar Rp 300.000 (tiga ratus ribu rupiah) dan tidak dapat ditarik kembali;
 7. Protes akan ditangani oleh Komisi Teknik/Technical Delegate;
 8. Keputusan Komisi Teknik/Technical Delegate adalah mutlak;
 9. Menang atau kalah dalam protes, uang protes tidak dapat diminta kembali;
 10. Protes yang diajukan (dalam bentuk apapun) tidak akan mengubah hasil pertandingan.

Q. Sanksi Terhadap Pembuat Onar dan Pemogokan

1. Sanksi terhadap pembuat onar dan pemogokan :
 - Apabila menurut pengamatan dan pertimbangan Pengawas Pertandingan ada pemain atau official membuat onar atau keributan, maka terhadap tim dari pemain/official tersebut dikenakan sanksi berupa “diskualifikasi”.
 - Pada dasarnya pertandingan yang sedang berlangsung tidak dapat diberhentikan karna suatu pemogokan.
 - Apabila karena sesuatu sebab, sehingga pertandingan berhenti, wasit kan memberikan waktu 5 (lima) menit kepada kapten tim yang sedang bertanding. Jika waktu 5 (lima) menit tersebut telah dilalui dan tim yang dianggap melakukan pemogokan dandinyatakan kalah ”diskualifikasi”.
 - Apabila ada wasit yang melakukan pemogokan, maka terhadap wasit tersebut dilakukan pemecatan sementara sebagai wasit oleh pengawas pertandingan dan akan diberikan sanksi yang akan ditentukan kemudian melalui proses bersama PERBASI. Untuk kelancaran pertandingan Pengawas Pertandingan berhak menunjuk wasit pengganti atas usulan koordinator wasit.
2. Sanksi terhadap pelaku pemukulan, penganiayaan, perkelahian dan pemogokan :
 - Seorang atlit/official yang melakukan pemukulan atau penganiayaan terhadap pemain lawan dan atau pada wasit yang memimpin pertandingan, maka wasit akan mengeluarkan atlit/official tersebut serta tidak boleh mengikuti pertandingan sampai selesai pelaksanaan PORSENI XV tahun 2026 dan dikenakan denda Rp 3.000.000 (Tiga juta rupiah).
 - Apabila penganiayaan mengakibatkan terjadi baku hantam secara massal antar atlit kedua tim, maka terhadap kedua atlit yang pertama sebagai sumber penyebabnya dikeluarkan dari pertandingan oleh wasit. Terhadap kedua atlit tersebut tidak boleh mengikuti pertandingan sampai selesai pelaksanaan PORSENI XV tahun 2026 dan masing- masing atlit tersebut



dikenakan denda sebesar Rp 3.500.000 (tiga juta lima ratus ribu rupiah).

- Apabila official melakukan penganiayaan, maka official tersebut dikenakan sanksi untuk tidak menjadi official tim selama pertandingan berlangsung sampai selesai pelaksanaan PORSENI XV Tahun 2026 dan dikenakan denda sebesar Rp 5.000.000 (Lima juta rupiah).
- Apabila salah satu tim menyatakan sikap tidak melanjutkan pertandingan karena kejadian di atas, maka tim tersebut dianggap melakukan pemogokan dan dinyatakan didiskualifikasi dan sesuai aturan.
- Setiap tim tidak dapat meninggalkan pertandingan dan apabila tim tersebut tidak melanjutkan pertandingan dianggap kalah WO.

R. Jadwal Uji Coba Lapangan

1. Kedua regu peserta akan diberikan kesempatan untuk melakukan uji coba di lapangan pertandingan yang akan ditentukan kemudian oleh panitia pelaksana;
2. Hal-hal yang belum diatur dalam peraturan khusus pertandingan, akan diatur pada saat Technical Meeting yang dipimpin oleh Technical Delegate;
3. Peraturan khusus pertandingan bola basket PORSENI XV Tahun 2026 ini berlaku selama berlangsungnya penyelenggaraan PORSENI XV Tahun 2026.



TECHNICAL HANDBOOK

BOLA VOLI

PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

1. BOLA VOLI INDOOR

A. Nomor Pertandingan

KELOMPOK	JUMLAH PEMAIN
VOLI INDDOR PUTRA	6 Orang
VOLI INDOOR PUTRI	6 Orang

B. Peraturan Pertandingan Voli Indoor

Peraturan permainan yang digunakan adalah modifikasi peraturan permainan Bola voli Indoor terbaru yang sedang berlaku dan disahkan oleh Pengurus Pusat PBVSI. Peraturan permainan ini berlaku bagi tim.

1. Peserta Setiap regu peserta terdiri atas **maksimal 14 orang**, yaitu sebagai berikut:

Pemain	14 Orang
Coach	1 Orang
Assist, Coach	2 Orang

2. Semua pemain harus memakai kostum yang seragam. (Kaos & Celana);
3. Sistem Pertandingan menggunakan sistem setengah kompetisi dengan pembagian grup. Menggunakan sistem two wining set (dua kali kemenangan) untuk babak penyisihan grup dan babak kedua sedangkan semi final dan final menggunakan three winning set (tiga kali kemenangan);
4. Menentukan Rangkaian

Untuk menentukan urutan pemenang (ranking) dalam pertandingan penyisihan atau pool, ditentukan sebagai berikut :

- a. Jumlah Kemenangan:

Perhitungan rangking pemenang ditentukan atau didasarkan oleh Jumlah Kemenangan Tim (Pertandingan yang Dimenangkan Tim).

- b. Apabila terjadi kesamaan Jumlah Kemenangan Tim maka tim yang menang ditentukan sebagai berikut :

1. Nilai Kemenangan : Apabila terjadi kesamaan Jumlah Kemenangan Tim maka urutan rangking ditentukan oleh Nilai Kemenangan Tim yang dinilai sebagai berikut :

- I. Menang 2-0 = Nilai 3.
- II. Menang 2-1 = Nilai 2.
- III. Kalah 2-0 = Nilai 0.
- IV. Kalah 2-1; = Nilai 1.
- V. Kalah Walk Out = Nilai 0 (25-0 ; 25-0).



C. Ketentuan Umum Peserta

Ketentuan umum panitia besar PORSENI XV 2026 Medan Sumatera Utara, berlaku untuk semua peserta pertandingan bola voli.

D. Bola Yang Digunakan

Bola yang digunakan untuk pertandingan adalah merk MIKASA MVA 300 Atau MOLTEN yang disiapkan oleh panitia pelaksanaan, saat pemanasan memakai bola yang disiapkan oleh masing masing tim.

E. Kelompok dan Jumlah Peserta

1. Putra : 14 orang atlet, 3 official; Menggunakan 2 libero
Putra : 12 orang atlit 3 official Menggunakan 1 Libero
2. Putri : 14 orang atlet, 3 official. Menggunakan 2 libero
Putri : 12 orang atlet, 3 official. Menggunakan 1 libero

F. Peraturan Pertandingan

Peraturan permainan yang digunakan adalah peraturan permainan bola voli yang terbaru dan telah disahkan oleh PBVSI.

G. Lama Pertandingan

Pertandingan dengan two winning set.

H. Sistem Pertandingan

1. Ditentukan kemudian dilihat dari jumlah peserta;
2. Urutan dan penempatan peserta/team saat technical meeting.

I. Dewan Hakim

1. Untuk ketertiban pelaksanaan pertandingan bola voli PORSENI XV 2026 Medan, perlu ditunjuk dewan hakim yang merupakan badan tertinggi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang timbul selama pertandingan berlangsung;
2. Dewan hakim harus selalu berada ditempat yang disediakan oleh panitia pelaksana agar mudah mengawasi jalannya pertandingan;
3. Keputusan dewan hakim adalah mutlak dan tak dapat diganggu gugat;
4. Dewan Hakim terdiri dari:
 - Utusan PBVSI Pengprov Sumatera Utara.

J. Tugas Dewan Perwasitan

1. Mengatur penugasan wasit, hakim garis, dan scorer;
2. Mengatur jalannya pertandingan agar dapat berlangsung tertib dan bermutu;
3. Memutuskan hal-hal yang terjadi di lapangan yang tidak dapat diselesaikan



oleh wasit

4. Melaksanakan evaluasi terhadap kinerja wasit yang bertugas;
5. Dewan perwasitan harus dari utusan PBVSI Pengprov Sumatera Utara.

K. Ketentuan Lain-lain

1. Warna seragam tim diajukan ke panitia saat technical meeting, untuk mengatur warna seragam tim pada saat bertanding;
2. Tim yang tidak mau melanjutkan pertandingan yang ditetapkan dewan hakim, maka tim tersebut dianggap kalah WO dengan skor 2-0. (25-0) (25-0)
3. Tim yang tidak mau menandatangani hasil pertandingan pada scoring sheet dinyatakan kalah WO dengan score 2-0. (25-0) (25-0)

L. Ketentuan Khusus Official dan Pemain

1. Official dan peserta wajib memakai pakaian yang telah di sepakati di technical meeting;
2. Kostum pemain harus bernomor depan dan belakang dengan nomor (1-99) dengan corak dan warna yang sama, kecuali libero;
3. Panitia akan mempertandingkan peserta yang sudah melalui proses keabsahan yang ditandai dengan dikeluarkannya ID card atlet dan official;
4. Suatu pertandingan yang mengalami gangguan hanya dapat ditunda atas persetujuan kedua tim yang bertandingan dan wasit yang memimpin pertandingan, kemudian disahkan oleh dewan hakim;
5. Hal-hal yang belum tercakup dalam peraturan pertandingan ini akan ditetapkan kemudian.

2. VOLI PASIR

A. INFORMASI TEKNIS

1. Waktu dan Tempat

a. Pertandingan

Waktu : 25 Juli s.d 31 Juli (Tanggal ditentukan saat WM-3)

Tempat : Pantai Cermin, Kab. Serdang Bedagai - Sumatera Utara

b. Latihan

Waktu : Akan ditentukan kemudian setelah Technical Meeting

Tempat : Pantai Cermin, Kab. Serdang Bedagai - Sumatera Utara



2. Nomor Pertandingan

Putra 1	Beregu
Putri 1	Beregu

3. Medali yang Diperebutkan

Medali	Medali Diperebutkan	Keping Medali
Emas	2	6
Perak	2	6
Perunggu	2	6
Jumlah Medali	6	18

4. Sistem Kompetisi

Sistem kualifikasi peserta cabang olahraga Voli Pantai PORSENI berdasakah jumlah peserta. Jika peserta hanya 4 tim, maka menggunakan kompetisi penuh, jika 5 hingga 8 menggunakan sistem setengah kompetisi. Jika lebih dari 8 maka menggunakan sistem gugur.

5. Pembatasan Usia

Berdasarkan ketentuan Porseni XV Politeknik Se-Indonesia Tahun 2026.

6. Ketentuan Peserta

a. Ketentuan Umum

- 1) Peserta adalah yang telah dinyatakan lolos berdasarkan hasil Workshop Manager 3 Porseni.
- 2) Peserta adalah yang telah terdaftar dalam website Porseni XV.
- 3) Tidak dalam hukuman terkait doping
- 4) Tidak dalam permasalahan hukum di BAORI atau Lembaga hukum olahraga mana pun.

b. Ketentuan Khusus

- 1) Setiap tim memiliki 2 (dua) kostum tanding yang berbeda.
- 2) Setiap tim memiliki tim medis sendiri.



7. Jadwal Pertandingan

Ditentukan 1 (satu) hari sebelum pertandingan atau saat Technical Meeting.

8. Peraturan Pertandingan

- a. Peraturan Pertandingan yang digunakan dalam pelaksanaan cabang olahraga Voli Pantai Porseni XV adalah sesuai dengan FIVB Rules.
- b. Semua peserta pertandingan cabang olahraga Voli Pantai Porseni dianggap telah mengetahui dan mengerti isi dari peraturan tersebut.
- c. Jika terdapat perbedaan interpretasi peraturan maka keputusan mengacu pada FIVB Rules.

9. Pendaftaran Pertandingan

- a. Pendaftaran nomor pertandingan pada cabang olahraga Voli Pantai Porseni sesuai dengan nomor pertandingan yakni minimal 4 (empat) politeknik berbeda.
- b. Jumlah Pemain setiap tim putra maupun putri berjumlah 2 orang sesuai dengan ketentuan Internasional tanpa cadangan.
- c. Pendamping tim hanya 1 orang setiap tim.

10. Upacara Penghormatan Pemenang (UPP)

- a. Upacara penghormatan pemenang dilaksanakan sesuai dengan ketentuan Panitia Porseni.
- b. Medali emas, perak, dan perunggu akan diberikan kepada atlet yang berada di peringkat tiga teratas di masing-masing cabang olahraga.
- c. Lima belas menit sebelum upacara penghargaan pemenang dimulai, para peraih medali akan diantar menuju ruang tunggu untuk bersiap-siap.
- d. Peraih medali harus mengenakan seragam resmi kontingen masing-masing.
- e. Pelaksanaan upacara penghargaan pemenang dilaksanakan setelah babak final baik putra maupun putri.

11. Peralatan & Perlengkapan Pertandingan

Peralatan dan perlengkapan pertandingan yang digunakan adalah sesuai dengan standar FIVB, dan bola yang dipakai adalah bola voli pantai **MOLTEN V5B5000**.



12. Dewan Hakim, Wasit, & Juri Cabang Olahraga

a. Dewan Hakim

Terdidari Technical Delegate, Referee Delegate dan Control Committee yang bertugas menyelesaikan apabila terjadi permasalahan (termasuk protes)

b. Referee Delegate

Referee Delegate ditunjuk oleh PP. PBVSI dan bertugas serta bertanggung jawab atas:

- 1) Penugasan wasit 1, wasit 2, Hakim garis dan seluruh perangkat/petugas pertandingan
- 2) Mengawasi dan mengevaluasi seluruh wasit, hakim garis, serta perangkat/petugas pertandingan.

c. Control Committee

Terdiri dari beberapa Pelatih/Wasit/Pembina senior yang memahami secara mendalam peraturan permainan dan sistem pertandingan Voli Pantai untuk mendukung serta membantu Technical Delegate dan Referee Delegate.

13. Protes & Banding

- a. Tiap – tiap regu dapat mengajukan protes kepada pimpinan pertandingan mengenai suatu pertandingan yang dilakukan bertentangan dengan peraturan.
- b. Protes dilakukan paling lambat 5 menit setelah pertandingan yang dimaksud selesai dengan tembusan regu yang diprotes.
- c. Protes harus dilakukan/diajukan secara tertulis oleh kapten tim / regu yang bersangkutan dan ditulis pada scorersheet.
- d. Satu kali mengajukan protes harus disertai dengan uang protes sebesar Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah).
- e. Diterima atau tidaknya suatu protes yang diajukan, disampaikan secara lisan maupun tertulis oleh Dewan Hakim melalui pimpinan pertandingan kepada Kapten Tim / Manager / Pelatih yang mengajukan.
- f. Apabila para pihak tidak menerima keputusan Arbitrase di Cabang Olahraga, maka para pihak dapat mengajukan banding ke Dewan Hakim Panitia Besar Porseni XV. Ketentuan selanjutnya akan diatur dalam ketentuan yang terpisah.

14. Prosedur Pemanggilan Atlet

Prosedur pemanggilan atlet sesuai dengan protocol permainan yang berlaku.

15. Pertemuan Teknis (*Technical Meeting*)

Hari & Tanggal : 1 Hari sebelum pelaksanaan pertandingan



Waktu : Akan ditentukan kemudian
Tempat : Akan ditentukan kemudian
Agenda : *Drawing*, peraturan permainan, penjelasan jadwal pertandingan dan lain-lain

B. PENUTUP

1. Hal-hal yang belum diatur dalam Peraturan Khusus Pertandingan/Perlombaan Porseni XV ini akan diatur tersendiri oleh panitia pelaksana cabang olahraga Voli Pantai Porseni XV.
2. Peraturan Khusus Pertandingan/Perlombaan Porseni XV ini berlaku selama berlangsungnya penyelenggaraan Porseni XV.

TECHNICAL HANDBOOK

BRIDGE



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

BRIDGE

A. Nomor Yang Dipertandingkan

BRIDGE	PUTRA	Pasangan Putra
		Beregu Putra
	PUTRI	Pasangan Putri
		Beregu Putri
	CAMPURAN	Pasangan Mix
		Beregu Mix

B. Peraturan Umum

1. Peserta wajib memakai sepatu di lingkungan Pertandingan;
2. Pelanggaran terhadap ketentuan diatas akan langsung dipotong 10% dari Top (Match Point) untuk Pasangan atau 1 VP untuk Team;
3. Handphone boleh dibawa ke dalam ruang pertandingan tetapi dilarang untuk dihidupkan. Menerima telepon atau membaca SMS atau WA saat sedang dalam Pertandingan, jika ketahuan akan dikenakan pinalti 10% dari Top (Match Point) untuk Pasangan atau 1 VP untuk Team;
4. Karena sesuatu hal harus menghidupkan telepon karena profesi atau lainnya, wajib minta ijin kepada TD untuk tidak mematikan hp tetapi silent saja dan ketika menerima telpon wajib minta ijin;
5. Pemain diminta untuk tidak menatap pasangan mereka selama berlangsungnya permainan. Hal ini untuk menghindari kemungkinan komunikasi yang tidak etis;
6. Untuk menghemat waktu dan juga menjaga kesopanan, maka pemain selama pertandingan agar menghindari diskusi dengan pasangan atau beradu argumen dengan lawan. Apabila terjadi kasus sengketa, pemain segera memanggil Turnamen Direktur;
7. Dilarang membandingkan skor ataupun berdiskusi tentang papan yang telah dimainkan selama sesi masih berlangsung. Pasangan yang melanggar dapat dikenakan penalti Prosedural;
8. Dilarang melakukan psychic bids;
9. Batas waktu untuk menyelesaikan permainan adalah sebagai berikut:
 - a. 2 papan : 15 menit;
 - b. 4 papan : 30 menit;
 - c. 10 papan : 75 menit;
 - d. 12 papan : 90 menit;
 - e. 14 papan : 105 menit.
10. Kejuaraan PORSENI POLITEKNIK 2026 cabor BRIDGE berdasarkan Peraturan WBF International Code Laws of Duplicate Contract Bridge– 2017.

C. Peraturan Khusus

1. Kategori Beregu Putra/Putri/Mixed

- a. Pertandingan dilaksanakan dalam tiga babak, yaitu Babak Penyisihan, Semi Final dan Final;
- b. **Penyisihan** memakai sistem Swiss 6 (enam) sesi dengan memainkan 10 (sepuluh) papan setiap sesi-nya. 4 (empat) tim terbaik lolos ke babak semi final;
- c. **Semi Final (SF)** memainkan 2 x 6 papan atau 12 (dua belas) papan dengan pergantian lawan;
 - Skema babak Semi final :
M1 : Rangking 1 vs Rangking 4
M2 : Rangking 2 vs Rangking 3
 - Tim yang kalah di pertandingan Semifinal, akan menjadi Juara 3 Bersama.
- d. Final (F) memainkan 2 x 7 papan atau 14 (empat belas) papan dengan pergantian lawan;
- e. Nomor Tim akan dilakukan undian secara terpimpin pada saat Technical Meeting.

2. Kategori Pasangan Putra/Putri/Mixed

- a. Masing-masing Politeknik maksimum dapat mengikutkan 3 (tiga) pasangan Putra dan 3 (tiga) pasangan putri;
- b. Pertandingan Pasangan dilaksanakan dalam 2 (dua) babak, yaitu Babak Penyisihan dan Final;

3. Penyisihan :

- a. Apabila **peserta sama dengan atau kurang dari 24 pasangan**, maka babak penyisihan akan dilaksanakan dengan Round Robin memainkan 2 (dua) papan, 12 pasangan terbaik lolos ke babak final;
- b. Apabila **peserta lebih dari 24 pasangan**, babak penyisihan akan dibagi dalam 2 (pool) dengan Round Robin memainkan 2 atau 3 papan tergantung jumlah peserta, 6 (enam) pasangan terbaik dari masing2 pool lolos ke babak final;
- c. **Nomor Pasangan** akan dilakukan undian secara terpimpin pada saat Technical Meeting.

4. Final

Sistem pertandingannya **Round Robin** dengan memainkan 4 (empat) papan setiap rondonya;

5. Jika ada 2 (dua) pasangan atau lebih memiliki nilai yang sama, maka ketentuan ranking ditentukan sebagai berikut:

- a. Pasangan yang menang dalam head to head akan mendapat Rank lebih tinggi, jika masih sama;
- b. Pasangan yang mendapatkan nilai Top Mutlak (100) yang lebih banyak akan mendapat Rank yang lebih tinggi, jika masih sama;
- c. Pasangan yang mendapatkan nilai Bottom Mutlak (0) yang lebih sedikit akan mendapat Rank yang lebih tinggi, jika masih sama;
- d. Apabila masih sama, penentuan ranking akan diundi oleh Panitia.

D. Peraturan Tambahan

1. Bidding Box akan digunakan di setiap meja;
2. Hukuman – Hukuman :
 - a. Dalam pertandingan Pairs terlambat mulai didenda sebagai berikut:
 - Terlambat 0+ –5 menit : Peringatan.
 - Terlambat 5+ –10 menit : 10% dari Top satu papan yang dimainkan / 1 VP untuk Swiss Pair atau Team.
 - Terlambat 10+ –15 menit : 20% dari Top satu papan yang dimainkan / 2 VP untuk Swiss Pair atau Team.
 - Jika keterlambatan melebihi 15 menit, maka pasangan tersebut dianggap WO pada ronde yang bersangkutan dan mendapat 0%, dan lawannya mendapatkan 60% dari Top papan yang dimainkan / 0 VP dan lawannya mendapat 12 VP.
 - b. Bermain Lambat (Slow Play) Batas waktu untuk suatu ronde dihitung mulai dari permainan ronde tersebut dimulai oleh TD. Jika permainan belum selesai sesuai batas waktu yang ditentukan, maka salah satu pasangan atau keduanya akan dikenakan hukuman, sesuai dengan jumlah waktu keterlambatan dari pasangan yang dimaksud dan diatur sebagai berikut :
 - Terlambat 0+ –5 menit : Peringatan TD untuk peringatan pertama segment yang bersangkutan (setelah peringatan kedua, dikenakan penalti 5+ - 10 menit).
 - Terlambat 5+ –10 menit : 10% dari Top papan yang dimainkan / 1 VP untuk Swiss Pair atau Team.
 - c. Apabila ada meja yang papannya tidak dimainkan karena waktunya sudah habis maka dihitung terlambat 8 ½ menit, masing–masing pasangan dikenakan penalty ½ VP (1 VP dibagi 2), apabila tidak ada yang melaporkan salah satu pasang bermain lambat;
 - d. Apabila pasangan sudah dikenakan hukuman terlambat mulai, maka waktu untuk

maka hukumannya adalah 2 kali hukuman prosedural;

- e. menyelesaikan ronde dihitung saat mulai memainkan papan pertama; Prosedural Pelanggaran-pelanggaran tertentu dikenakan hukuman prosedural sebesar 10% jika pelanggaran tersebut mempengaruhi hasil akhir,
- f. Tawaran Psychic :
Tawaran psychic dan Sistem penawaran artificial yang rumit, tidak diizinkan digunakan pada semua nomor pertandingan di Kejuaraan Provinsi Jatim;
- g. Hukuman penalti VP, dilakukan dengan mengurangi total VP dari Tim yang dikenakan hukuman. Hukuman ini tidak berakibat pada direct match untuk prosedur tie breaking, tetapi mempengaruhi peringkat Tim dan carry over;
- h. Hukuman penalti imp akan dikurangi dari skor yang didapat oleh Tim yang dikenakan hukuman pada sesi yang dimaksud, sebelum dikonversikan ke VP. Pengurangan imp tidak menambah imp Tim lawannya, kecuali pada babak play off;
- i. Terlambat Mulai
 - a. Pertandingan Beregu
Tim yang belum lengkap atau pemainnya belum duduk ketika pertandingan dimulai, dikenakan sanksi penalti sebagai berikut :
Babak Round Robin/ Swiss
 - Terlambat 0+-5 menit: Peringatan PP (setelah peringatan kedua dikenakan penalti 1 VP).
 - Terlambat 5+-10 menit: 1VP.
 - Terlambat 10+-15 menit : 2VP.
 - Terlambat 15+-20 menit : 3 VP.
 - Terlambat 20+ menit: Kalah W.O.
- j. Slow Play
 1. Beregu
Batas waktu permainan pada setiap sesi berdasarkan jumlah papan kali 7.5 menit. Bila waktu habis, papan-papan yang belum sempat dimainkan tidak boleh dimainkan dan untuk papan ini tidak diberi penilaian;
 2. Pasangan
Batas waktu permainan pada setiap ronde berdasarkan jumlah papan kali 8 menit. Bila ada pemain/pasangan terlambat menyelesaikan suatu ronde akan dicatat oleh PP dan setelah satu sesi jumlah menit keterlambatan dikenakan penalti.
 - Terlambat 0+-5 menit : peringatan PP.

- Terlambat 5+-15 menit : 2 MP.

k. Ketentuan Walk Over

Regu yang dinyatakan W.O mendapat 0 VP dan lawannya mendapat VP dari pilihan terbaik sbb :

1. Rata-rata VP dari total VP seluruh putaran round robin diluar bye (pecahan dibulatkan) tanpa imp;
2. Hasil dari 20 dikurangi rata-rata VP lawannya dari total VP seluruh putaran diluar bye (nilai pecahan lebih dulu dihapus), dengan maksimum 15 VP, tanpa imp;
3. Mendapat 18 VP;
4. Khusus pada pertandingan Swiss, perhitungan rata-rata VP adalah pada saat sesi tersebut, dan tidak menunggu seluruh sesi selesai, dengan ketentuan bahwa kemenangan w.o yang terjadi pada sesi kedua adalah 18 VP;
5. Bila pada pertandingan pasangan, ada pasangan yang tidak dapat melanjutkan pertandingan di sesi sedang berjalan, maka untuk setiap papan belum sempat dimainkan, lawan- lawannya mendapat adjusted score 60%.

l. Diskualifikasi

1. Tim yang melakukan W.O lebih dari satu kali didiskualifikasi;
2. Tim atau Pasangan yang melakukan hal-hal tersebut di bawah ini dikenakan diskualifikasi dan tidak diijinkan mengikuti semua nomor pertandingan yang sedang atau akandiikutinya, yaitu :
 - a. Melakukan W.O lebih dari satu kali tanpa dapat memberikan alasan yang dapat dipertanggung jawabkan.
 - b. Mengganti atau merubah skor.
 - c. Mengatur skor.
 - d. Memberikan kemenangan kepada lawan dengan sengaja (tidak sah).
Dalam pertandingan pasangan skor tersebut 6 dibatalkan atau diganti adjusted score.
3. Selain didiskualifikasi, Tim atau pemain yang dimaksud pada butir 2b, 2c, dan 2d, akan dilaporkan ke PB Gabsi untuk dikenakan tindakan lebih lanjut;
4. Pada pertandingan patkawan, papan tersebut dianggap tidak ada dan dikenakan penalti 2VP untuk setiap papan.



m. **Ketentuan Carry Over (CO)**

Ketentuan CO berlaku pada pertandingan beregu sebagai berikut:

1. Jika Tim dengan peringkat lebih tinggi telah memenangkan direct match, maka Tim tersebut mendapat CO 50% dari selisih IMP dengan nilai maksimum 8,50 IMP;
2. Tetapi, jika Tim dengan peringkat lebih rendah telah memenangkan direct match, maka Tim tersebut mendapat CO 33,3% dari selisih IMP dengan nilai maksimum 8,50 IMP;
3. Jika pada saat direct match hasilnya seri, maka Tim yang peringkatnya lebih tinggi akan mendapat CO senilai 0,50 IMP;
4. Apabila 2 team tidak pernah bertemu pada penyisihan, maka peringkat yang diatas mendapat 0,50 IMP.

n. **Pairing Pertandingan Swiss:**

1. Pairing pada sesi pertama menurut nomor undian, dan mulai sesi ke dua dan seterusnya berdasarkan total VP atau peringkatnya saat itu;
2. Bila terdapat lebih dari satu Tim yang memiliki total VP sama, maka pairing masing-masing Tim diatur menurut urutan:
 - a. Swiss Point.
 - b. Total imp plus dibagi imp minus.
 - c. Total selisih imp.
 - d. Urutan nomor Tim.

o. **Hukuman Prosedural**

Setiap pelanggaran prosedur dikenakan penalti 1 VP (untuk beregu) dan 10% nilai untuk Pasangan.

E. Ketentuan Protes

Setiap peserta dapat melakukan Review terhadap keputusan Pimpinan Pertandingan. Pemberitahuan tentang keinginan Review disampaikan kepada Pemimpin Pertandingan dengan membayar Rp 250,000,- (Dua Ratus Lima Puluh Ribu).

F. Ketentuan Lainnya

1. Pada pertandingan beregu, skor yang telah ditanda tangani kedua Kapten, harus segera disampaikan kepada TD oleh Tim yang menang.
- 2.. Pada pertandingan pasangan, pasangan yang duduk utara-selatan bertanggung jawab untuk menyerahkan pick-up skor kepada staf TD.



G. Penutup

1. Perubahan Peraturan dan hal-hal yang belum tercantum dalam Peraturan pertandingan ini, akan diumumkan pada saat Technical Meeting dan/atau akan diumumkan pada media yang ada;
2. Jadwal sewaktu-waktu dapat berubah disesuaikan dengan kondisi dan situasi pada saat pelaksanaan pertandingan.





BULUTANGKIS

A. Nomor Yang Dipertandingkan

1. Tunggal Putra
2. Tunggal Putri
3. Ganda Putra
4. Ganda Putri
5. Ganda Campuran
6. Beregu Putra
7. Beregu Putri

B. Peraturan Pertandingan

1. Peraturan pertandingan yang dipergunakan adalah peraturan PBSI/BWF (official dan pemain dianggap sudah mengetahui);
2. Pemain yang harus bermain berturut-turut berhak mendapatkan istirahat 60 menit diantara dua pertandingan yang akan dilakukan secara berturut-turut;
3. Pemain yang gilirannya bertanding sesuai jadwalnya setelah dipanggil dalam waktu 5 (lima) menit atau 3 kali panggilan tidak memasuki lapangan dinyatakan kalah/WO;
4. Jadwal yang tertera dalam buku panduan menjadi dasar dilaksanakannya suatu pertandingan, namun pertandingan dapat dimajukan waktunya atau mundur karena terjadi WO dan lain sebagainya;
5. Peserta harus mengetahui bila dan dimana pertandingannya dilakukan;
6. Setiap pertandingan berlaku prinsip The Best of Three Games;
7. Pada point 11 setiap game, pemain diizinkan untuk istirahat tidak lebih 60 detik;
8. Pada waktu pergantian tempat antar game, pemain diizinkan istirahat tidak lebih dari 120 detik. Pelatih diperkenankan ke lapangan untuk memberikan instruksi-instruksi, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan;
9. Bila terjadi One Game All (game satu sama), pemain diizinkan istirahat tidak lebih dari 120 detik;
10. Apabila terjadi gangguan, Referee berhak untuk menunda atau memindahkan pertandingan ke tempat/hari lain, dengan ketentuan hasil pertandingan, score yang diperoleh tetap belaku sah;
11. Selama pemain melakukan pertandingan, tidak diperkenankan meninggalkan lapangan tanpa se-izin wasit yang bertugas, kecuali menukar raket dipinggir lapangan pada kesempatan yang ada;



12. Pemain dan official bertanggung jawab untuk mengetahui sendiri bila dan dimana harus bertanding, termasuk adanya perubahan jadwal dan sebagainya;
13. Pemain yang tidak mau melaksanakan pertandingan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan panitia, dinyatakan KALAH;
14. Apabila pemain memerlukan tambahan perlengkapan pada waktu bertanding (air, raket dsb) hanya sepengetahuan dan melalui Referee;
15. Pemain/Atlet dilarang menggunakan obat Doping.

C. Sistem Pertandingan

- a. Semua pertandingan perorangan maupun beregu akan menggunakan sistem gugur;
- b. Jumlah peserta tiap nomor pertandingan ganda perorangan dan beregu maksimal 4 orang/regu;
- c. Pertandingan dengan system rally point (*two winning set*).

D. Peserta

- a. Beregu
 1. Setiap regu/team minimal memiliki 3 orang pemain, dan maksimal 5 orang baik beregu putra maupun beregu putri.
 2. Pertandingan beregu baik putra maupun putri terdiri dari Tunggal, Ganda dan Tunggal. Apabila tim beregu sudah memenangkan 2 pertandingan tunggal pertama dan ganda, maka tunggal kedua tidak dipertandingkan lagi, dan tim beregu tersebut sudah memenangkan pertandingan.
- b. Perorangan
 1. Pemain maksimal hanya boleh mengikuti 2 atau 3 nomor pertandingan.
 2. Tiap kontingen hanya boleh mengirimkan maksimal 2 pemain tunggal disetiap nomor perorangan.
 3. Tiap kontingen hanya boleh mengirimkan maksimal 2 pasangan ganda untuk setiap nomor perorangan.

E. Shuttlecock yang Digunakan

- a. *Shuttlecock* yang digunakan *shuttlecock* disiapkan oleh panitia pelaksana;
- b. Saat mencoba lapangan, memakai *shuttlecock* yang disiapkan oleh masing-masing tim.

F. Ketentuan Scoring dan Interval

- a. Pertandingan menggunakan score 3 x 21 (rally point) dengan prinsip the best of three game;
- b. Apabila terjadi score 20 – 20, pemenangnya adalah pemain yang mendapat angka 2 secara berturut turut;
- c. Apabila terjadi score 29 – 29, pemenangnya adalah pemain yang mendapat angka 30 lebih dulu;
- d. Apabila telah mencapai score 11 pemain berhak istirahat tidak melebihi 60 detik, pelatih diperkenankan mendatangi pemain untuk memberikan instruksi – instruksi, namun pemain dilarang meninggalkan lapangan;
- e. Antara game pertama dan kedua atau antara game kedua dan ketiga (jika ada)



pemain berhak istirahat tidak melebihi 120 detik, pelatih diperkenankan mendatangi pemain untuk memberikan instruksi, namun pemain dilarang meninggalkan lapangan;

- f. Pelatih boleh memberikan instruksi dengan kata – kata atau isyarat pada saat shuttle not in play.

G. Ketentuan Servis

Khusus untuk kejuaraan tingkat Nasional/Internasional akan diberlakukan ketentuan Servis Law of Badminton 9.1.6 : “ **Shuttlecock harus berada di bawah 1,15 meter dari permukaan lapangan pada saat dipukul oleh raket Server** “.

H. Ketentuan Pakaian

1. Untuk Kaos dan Celana Team Harus sama Motif dan Desainnya;
2. Nama Pemain dan Nama Politeknik Wajib tertulis dibelakang Kaos;
3. Penulisan Nama Pemain harus merupakan nama lengkap atau Penggalan dari nama lengkap yang jelas dan tidak boleh nama panggilan;
4. Ukuran Tinggi Huruf Nama Pemain Minimum 6 cm dan Maksimum 10 cm Panjang menyesuaikan;
5. Untuk ukuran Tinggi Huruf Nama Politeknik dan Sponsor harus 5 cm Panjang menyesuaikan;
6. Terdapat logo Porseni XV 2026
7. Harus Menggunakan Huruf Kapital dalam abjad romawi kecuali untuk iklan;
8. Penulisan huruf harus horizontal dengan urutan dari atas kebawah nama atlet, lalu nama Politeknik, lalu nama iklan (jika ada) maksimum berisi tiga baris tulisan;
9. Iklan boleh dipasang pada tempat-tempat sebagai berikut: lengan kiri, lengan kanan, kerah kiri, kerah kanan, bahu kiri, bahu kanan, serta bagian depan baju, luas setiap iklan maksimum 20 cm dan jumlahnya tidak boleh lebih dari 5 (lima) buah;
10. Iklan juga boleh dipasang satu baris yang tinggi huruf maksimum 10 cm iklan seperti ini ditulis dibagian depan kaos;
11. Iklan juga boleh dipasang dicelana pertandingan dengan luas maksimum 20 cm dan tidak boleh lebih dari satu buah iklan;
12. Iklan juga boleh dipasang disepatu dan kaos kaki dengan luas maksimum 20 cm dan tidak boleh lebih dari satu buah iklan;
13. Iklan juga boleh dipasang dipakaian lainnya dengan luas maksimum 20 cm dan tidak boleh lebih dari satu buah iklan;
14. Setiap pemain diwajibkan berpakaian olahraga Bulutangkis sesuai peraturan yang berlaku.

I. Ketentuan Cidera Sewaktu Bertanding

1. Pemain yang mengalami cidera sewaktu bertanding tidak mendapatkan waktu khusus untuk memulihkan cideranya, apabila tidak dapat melanjutkan



pertandingan dinyatakan **KALAH**;

2. Apabila pemain yang cidera tersebut bermain rangkap maka di partai berikutnya tidak dipertandingkan.
- 3.

J. Wasit dan Ketentuan Wasit

Wasit yang memimpin pertandingan pada PORSENI XV tahun 2026 adalah wasit yang ditentukan oleh panitia pelaksana berdasarkan usulan dari PBSI.

K. Ketentuan Wasit

- a. Wasit / Hakim Service / Hakim Garis yang memimpin pertandingan ditunjuk oleh Panitia Pelaksana;
- b. Keputusan Wasit yang memimpin pertandingan bersifat mengikat;
- c. Wasit dapat menganulir keputusan Hakim Garis;
- d. Referee berhak memutuskan segala sesuatu yang menyangkut pertandingan dan keputusannya bersifat final.
- e.

L. Ketentuan Protes

1. Protes harus diajukan oleh Manager yang bersangkutan secara tertulis ditujukan kepada Referee disertai uang protes sebesar Rp. 500.000,- (Lima ratus ribu rupiah) tunai;
2. Pihak yang memprotes harus memiliki data pembeding dan pihak yang diprotes harus dapat menunjukkan bukti yang diminta untuk bahan penyelesaian;
3. Apabila pihak yang diprotes tidak dapat menunjukan/menyerahkan data-data yang diminta sesuai dengan waktu telah ditentukan akan dikenai sanksi **DISKUALIFIKASI**;
4. Protes yang tidak memenuhi persyaratan tidak akan dilayani;
5. Protes dapat dilakukan paling lambat diajukan ke Referee 15 menit setelah pertandingan yang bersangkutan selesai;
6. Uang protes menjadi milik Panitia Pelaksana.

M. Jadwal Latihan

- a. Panitia pelaksana mengatur jadwal uji coba lapangan;
- b. Pada sesi latihan masing-masing menggunakan shuttlecock sendiri.

N. Penutup

1. Jadwal pertandingan akan disesuaikan dengan jumlah peserta dan jadwal akan dibagikan pada saat *technical meeting*.
2. Hal-hal yang belum diatur peraturan pertandingan ini kan ditetapkan kemudian pada saat *technical meeting*.

TECHNICAL HANDBOOK

CATUR



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

CATUR

A. Peserta

1. Peserta atlet catur yang dapat mengikuti PORSENI XV SE-Indonesia di Medan adalah atlet yang tergabung dalam kontingen utusan dari Politeknik.
2. Peserta adalah mahasiswa yang telah disahkan pada saat Workshop Manager 3 (Tiga).
3. Nomor pertandingan/perlombaan hanya dapat dilaksanakan jika terdapat 4 peserta dari 4 politeknik yang berbeda.
4. Setiap Politeknik dapat mendaftarkan maksimum 1 atlet putra dan 1 atlet putri pada Nomor Perorangan yang telah memenuhi syarat untuk seluruh kategori dan maksimum 1 regu putra dan 1 regu putri yang terdiri 3 atlet putra dan 3 atlet putri yang telah memenuhi syarat untuk seluruh kategori.

B. Nomor Pertandingan / Perlombaan

1. Beregu Standar Putra dan Putri
2. Beregu Cepat Putra dan Putri
3. Beregu Kilat Putra dan Putri
4. Perorangan Standar Putra dan Putri
5. Perorangan Cepat Putra dan Putri
6. Perorangan Kilat Putra dan Putri

C. Peraturan Pertandingan

1. Peraturan permainan menggunakan peraturan permainan catur FIDE yang berlaku saat ini dan disesuaikan dengan peraturan PERCASI;
2. Peraturan tambahan catur cepat yang ditetapkan oleh PERCASI;
3. Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan permainan catur FIDE tersebut :
 - a. Illegal Move : 2 (dua) kali penalty.
 - b. Irregularity : 3 (tiga) kali penalty
 - c. **Sanksi** : Pemain dinyatakan kalah atau draw apabila materi di atas papan tidak dapat digunakan untuk mematikan raja lawan dengan serangkaian langkah sah.
4. Beregu Putra/Putri
 - a. Setiap tim terdiri dari 3 pemain tanpa cadangan.
 - b. Susunan urutan pemain babak 1 dianggap sebagai daftar induk.
 - c. Susunan urutan pemain bebas.
 - d. Batas waktu pengisian susunan pemain sebelum pertandingan: Catur standard 30 menit dan catur cepat 10 menit, dan apabila lewat akan digunakan daftar induk.
5. Perorangan Putra dan Putri.

D. Jenis Pertandingan

1. Beregu Putra dan Putri;
2. Perorangan Putra dan Putri.

E. Kategori Pertandingan

- a. Catur Standard;
- b. Catur Cepat;
- c. Catur Kilat.

F. Perhitungan Poin

- a. Menang - Poin 1 (Satu);
- b. Remis - Poin $\frac{1}{2}$ (Setengah);
- c. Kalah - Poin 0 (Nol).

G. Jadwal Pertandingan

Jadwal pertandingan akan ditentukan lebih lanjut pada waktu *Technical Meeting*.

H. Sistem Pertandingan

1. Perorangan:
 - a. Pertandingan pada nomor perorangan akan menggunakan sistem Swiss 7 babak.
 - b. Pairing/Undian menggunakan program Swiss manager dan dilakukan dengan komputer (Computerize) serta akan dilakukan secara terbuka dan dapat di-saksikan oleh masing-masing kapten regu.
2. Beregu:

Akan ditentukan kemudian setelah melihat jumlah peserta.

I. Penentuan Juara

1. Perorangan:
 - a. Berdasarkan Victory Point (VP) tertinggi.
 - b. Solkoff.
 - c. Sonnerber Berger.
 - d. Progressive Score (PS).
 - e. Sudden Death:
 - Waktu Pikir Hitam 5 Menit
 - Waktu Pikir Putih 4 Menit
 - Bila Draw maka Putih yang menang
2. Beregu:
 - a. Jumlah Match Point (MP).
 - b. Direct Encounter
 - c. Jumlah Victory Point (VP)
 - d. Buholf Regu

- e. Sonneborn Berger Regu
- f. Progressive Point
- g. Sudden Death:
 - Waktu Pikir Hitam 5 Menit
 - Waktu Pikir Putih 4 Menit
 - Bila Draw maka Putih yang menang

J. Waktu Pikir

- a. Catur Standar : 90 Menit
- b. Catur Cepat : 25 Menit
- c. Catur Kilat : 5 Menit + 3 Detik

K. Peralatan Pertandingan :

- 2. Menggunakan papan dan buah catur standar internasional yang diakui oleh FIDE;
- 3. Menggunakan jam catur Digital;
- 4. Menggunakan Notasi Carbonize rangkap 2;
- 5. Panitia hanya menyiapkan peralatan pertandingan berupa catur standar dan jam catur digital sebanyak 50 %. Dengan demikian Setiap regu/Tim dari tiap kontingen diwajibkan membawa 3 (tiga) buah catur standar dan 3 (tiga) buah jam catur digital.

L. Jumlah Medali yang Diperebutkan

Nomor Pertandingan dan Jumlah Medali yang diperebutkan

Nomor/Kategori	No	Kategori	Jumlah Medali		
			Emas	Perak	Perunggu
Beregu	1	Beregu Standard Putra	1	1	1
	2	Beregu Standard Putri	1	1	1
	3	Juara Terbaik Papan 1 Catur Standard Putra	1	1	1
	4	Juara Terbaik Papan 1 Catur Standard Putri	1	1	1
	5	Juara Terbaik Papan 2 Catur Standard Putra	1	1	1
	6	Juara Terbaik Papan 2 Catur Standard Putri	1	1	1
	7	Juara Terbaik Papan 3 Catur Standard Putra	1	1	1
	8	Juara Terbaik Papan 3 Catur Standard Putri	1	1	1
	9	Beregu Cepat Putra	1	1	1
	10	Beregu Cepat Putri	1	1	1
	11	Juara Terbaik Papan 1 Catur Cepat Putra	1	1	1
	12	Juara Terbaik Papan 1 Catur Cepat Putri	1	1	1
	13	Juara Terbaik Papan 2 Catur Cepat Putra	1	1	1
	14	Juara Terbaik Papan 2 Catur Cepat Putri	1	1	1
	15	Juara Terbaik Papan 3 Catur Cepat Putra	1	1	1
	16	Juara Terbaik Papan 3 Catur Cepat Putri	1	1	1
	17	Beregu Kilat Putra	1	1	1

	18	Beregu Kilat Putri	1	1	1
	19	Juara Terbaik Papan 1 Catur Kilat Putra	1	1	1
	20	Juara Terbaik Papan 1 Catur Kilat Putri	1	1	1
	21	Juara Terbaik Papan 2 Catur Kilat Putra	1	1	1
	22	Juara Terbaik Papan 2 Catur Kilat Putri	1	1	1
	23	Juara Terbaik Papan 3 Catur Kilat Putra	1	1	1
Perorangan	24	Juara Terbaik Papan 3 Catur Kilat Putri	1	1	1
	25	Perorangan Standard Putra	1	1	1
	26	Perorangan Standard Putri	1	1	1
	27	Perorangan Cepat Putra	1	1	1
	28	Perorangan Cepat Putri	1	1	1
	29	Perorangan Kilat Putra	1	1	1
	30	Perorangan Kilat Putri	1	1	1
Jumlah Medali Yang Diperebutkan			30	30	30

M. Protes

1. Protes yang bersifat teknis, diajukan langsung pada wasit, pada saat kejadian tersebut terjadi;
2. Protes terhadap keputusan wasit pada pertandingan catur klasik dapat disampaikan/diajukan secara tertulis oleh kapten Regu/Manager/ Official kepada pemimpin pertandingan, paling lambat 30 menit setelah pertandingan tersebut selesai, untuk diteruskan kepada Dewan Hakim;
3. Protes terhadap keputusan wasit pada pertandingan catur cepat dapat disampaikan/diajukan secara tertulis oleh kapten Regu/Manager/Official kepada pemimpin pertandingan, paling lambat 10 menit setelah pertandingan tersebut selesai, untuk diteruskan kepada Dewan Hakim.

N. Dewan Hakim

1. Dewan hakim berjumlah 5 (Lima) orang dan terdiri dari 2 orang yang ditunjuk panitia Porseni XV Tahun 2026 Medan dan bertugas sebagai ketua serta wakil ketua Dewan Hakim serta 3 orang yang dipilih dari peserta pada saat temu teknik, serta berasal dari Kontingen yang berlainan dan bertugas sebagai anggota dewan hakim;
2. Wasit ketua dan wasit anggota yang menangani permasalahan yang terjadi, harus diundang dalam rapat dewan hakim, untuk menjelaskan segala permasalahan serta diwajibkan memberikan alasan-alasan terhadap diambilnya keputusan wasit terhadap permasalahan yang terjadi. Namun, keduanya tidak berhak memberikan suara dalam penentuan keputusan Dewan Hakim;
3. Anggota Dewan Hakim yang instansinya terkait dengan permasalahan berhak mengikuti dan memberikan penjelasan dan Rapat Dewan Hakim,

namun tidak berhak memberikan suara dalam penentuan keputusan Dewan Hakim;

4. Setiap protes terhadap keputusan wasit dan dilanjutkan ke Dewan Hakim, harus disertai uang protes sebesar Rp 300.000,- (Tiga Ratus Ribu Rupiah).
5. Uang protes menjadi milik panitia pelaksana.
6. Keputusan Dewan Hakim adalah final, mengikat dan memenuyai kekuatan segera setelah diumumkan serta langsung mempengaruhi hasil pertandingan.

O. Wasit

1. Guna menjamin penafsiran yang tepat terhadap peraturan pertandingan, maka panitia Porseni XV Tahun 2026 memutuskan menunjuk 1 Wasit Ketua, 1 Wakil Wasit Ketua dan Wasit Anggota.
2. Wasit ketua, wakil wasit ketua dan wasit anggota, memiliki hak untuk membuat keputusan terhadap suatu permasalahan yang terjadi.
3. Guna menjamin penafsiran yang tepat terhadap peraturan pertandingan maka panitia Porseni XV Tahun 2026 Medan memutuskan untuk menunjuk 1 wasit ketua, 1 wakil wasit ketua dan wasit anggota;
4. Wasit ketua, wakil wasit ketua dan wasit anggota, memiliki hak untuk membuat keputusan terhadap suatu permasalahan yang terjadi;
5. Selain itu panitia PORSENI XV Tahun 2026 Medan juga menunjuk beberapa pembantu wasit;
6. Pembantu wasit tidak memiliki hak untuk memutuskan atau membuat keputusan terhadap suatu permasalahan yang terjadi. Bila terjadi permasalahan ataupun protes dari pemain, maka pembantu Wasitharus melaporkan permasalahan ataupun protes tersebut kepada Wasit Anggota dan bila Wasit Anggota tidak dapat/tidak bisa memutuskan permasalahan tersebut maka Wasit Anggota tersebut harus melapor ke Wasit Ketua atau Wakil Wasit Ketua;
7. Seluruh Wasit yang bertugas menyelesaikan suatu permasalahan berdasarkan semangat, tidak memihak serta memberikan pandangan dan pendapat bila dianggap perlu demi menjaga kemurnian dan prinsip Fair Play/Sportifitas dari PERCASI maupun FIDE;
8. Wasit ketua memiliki kewajiban untuk melapor hasil pertandingan kepada Technical Delegates untuk diteruskan ke ketua Panpel Cabang Catur Panitia PORSENI XV Tahun 2026.

P. Kapten Regu

1. Kapten Regu yang seluruh pemainnya telah selesai bertanding tidak diperkenankan berada di arena pertandingan;
2. Kapten Regu tidak diperkenankan berbicara langsung dengan pemainnya selama pertandingan berlangsung;
3. Kapten Regu hanya diperkenankan memberi petunjuk kepada pemainnya

untuk menerima, menolak atau menawarkan remis kepada lawannya, tanpa memberikan pendapat atau komentar mengenai posisi yang terjadi di atas papan catur. Petunjuk tersebut harus disampaikan dalam bahasa Indonesia dan dengan seijin serta sepengetahuan wasit.

Q. Ketentuan Khusus

4. Seluruh pemain, Kapten Tim/Official/Manager dan penonton diwajibkan berpakaian rapi dan sopan di dalam ruangan pertandingan;
5. Seluruh pemain, Kapten Tim/Official/Manager & penonton diwajibkan menggunakan sepatu untuk dapat masuk ke dalam ruangan pertandingan.
6. Seluruh pemain, Kapten Tim/Official/Manager & penonton dilarang merokok di dalam ruangan pertandingan;
7. Seluruh pemain, Kapten Tim/Official/Manager & Penonton tidak diperkenankan membawa barang elektronik seperti HP, DVD/CD Player, Walkman, Ipod, Komputer, Notebook dan buku catur serta catatan lainnya yang berkaitan dengan permainan catur ke dalam ruangan pertandingan;
8. Seluruh pemain, Kapten Tim/Official/Manager & Penonton diwajibkan menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dalam berolahraga melalui Fair Play.

R. Sanksi

1. Bila seorang pemain tidak mematuhi dan mentaati ketentuan serta peraturan pertandingan PORSENI XV Tahun 2026 Medan, tidak memperhatikan tata tertib dan sopan santun bermain catur dan atau berkelakuan tidak pantas di dalam maupun di luar ruangan pertandingan, hukuman berikut dapat dijatuhkan kepada pemain yang bersangkutan :
 - a. Peringatan secara lisan/tertulis yang akan disampaikan Wasit Ketua atau Wasit Anggota.
 - b. Dinyatakan kalah.
 - c. Dikeluarkan atau tidak diperkenankan mengikuti pertandingan selanjutnya.
2. Bila seorang kapten Tim/Official/Manager ataupun penonton tidak mentaati atau mematuhi ketentuan dan peraturan pertandingan PORSENI XV 2026 Medan serta berkelakuan tidak pantas di dalam maupun di luar ruangan pertandingan, hukuman berikut dapat dijatuhkan kepada yang bersangkutan :
3. Peringatan secara lisan atau tertulis yang akan disampaikan oleh Wasit Ketua ataupun oleh Wasit Anggota.
4. Dikeluarkan dan tidak diperkenankan lagi memasuki ruang pertandingan hingga pertandingan catur PORSENI XV Tahun 2026 selesai.

S. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam peraturan ini, akan diputuskan oleh pimpinan pertandingan dan wasit ketua pada saat technical meeting.



TECHNICAL HANDBOOK
E-SPORTS



PORSENI XV
POLITEKNIK SE-INDONESIA
POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

**TECHNICAL HANDBOOK
E-SPORTS
PORSENI XV POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026**

1. PUBG

A. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah mahasiswa Politeknik D3 dan D4.
2. Umur peserta maksimum 25 tahun.
3. Pertandingan dibagi menjadi putra dan putri.
4. Pertandingan dilaksanakan antar tim, 1 team terdiri oleh 4-5 orang.
5. Setiap pemain hanya boleh bertanding untuk satu tim.
6. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan emulator.
7. Peserta tidak boleh menggunakan device yang berukuran lebih dari 6,5 inchi.
8. Peserta diwajibkan bermain dengan aplikasi resmi dari Appstore /Playstore.
9. Dilarang menggunakan program ilegal dalam bentuk apapun termasuk dan tidak terkecuali program yang dapat mengubah atau memodifikasi game.
10. Dilarang menggunakan perangkat tambahan atau pendukung, seperti gamepad atau tombol tambahan seperti Controller R1 – L1 dan lainnya selama pertandingan berlangsung.
11. Perilaku flaming/curang/toxic tidak dapat ditoleransi.

B. Peraturan Umum Pertandingan

1. Format turnamen adalah sistem grup
2. General/Game Setup : Maps: Erangel, Miramar, and Sanhok;
3. Game Mode: TPP.

C. Format Pertandingan

- Server: Asia
 - Mode: Battle Royal, Squad
- Map: Ditentukan Panitia

2. Mobile Legends : Bang Bang

A. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah mahasiswa Politeknik
2. Umur peserta maksimum 25 tahun.
3. Pertandingan dibagi menjadi putra dan putri.
4. Pertandingan dilaksanakan antar tim, 1 team terdiri oleh 5-6 orang.
5. Setiap pemain hanya boleh bertanding untuk satu tim.
6. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan emulator.
7. Peserta tidak boleh menggunakan device yang berukuran lebih dari 6,5 Inchi.
8. Peserta diwajibkan bermain dengan aplikasi resmi dari Appstore /Playstore.
9. Dilarang menggunakan program ilegal dalam bentuk apapun termasuk dan tidak terkecuali program yang dapat mengubah atau memodifikasi game.
10. Perilaku flaming/curang/toxic tidak dapat ditoleransi.
11. Pemain wajib hadir di jadwal tanding yang sudah ditentukan (bila melewati batas tunggu 10 menit, tim akan didiskualifikasi) Tim dilarang mengganti pemain yang sudah terdaftar termasuk pemain cadangan selama acara berlangsung.

B. Peraturan Umum Pertandingan

1. Tim akan diundi secara acak untuk menentukan posisi bracket dan
1. pertandingan akan berlanjut berdasarkan susunan bracket.
2. Tim dilarang mengganti pemain yang sudah terdaftar termasuk pemain
3. cadangan selama acara berlangsung.
4. Pemain wajib hadir di jadwal tanding yang sudah ditentukan (bila
5. melewati batas tunggu 10 menit, tim akan didiskualifikasi)

C. Format Pertandingan

1. Game mode yang digunakan untuk setiap pertandingan adalah custom
2. Game menggunakan lobby draftpick terbaru dengan system 3 ban hero
3. Semua hero bisa digunakan, kecuali hero yang baru rilis. Hero baru bisa digunakan terhitung setelah 2 minggu setelah update patch.
4. Bebas menggunakan skin apapun (skin on)
5. Sistem pertandingan pada babak penyisihan hingga perempat final menggunakan sistem best of three (BO3)
6. Sistem pertandingan pada babak final menggunakan sistem best of five (BO5)
7. Pertandingan menggunakan Room Tournament dari developer.

3. eFootball Console

Peserta adalah peserta yang sudah teregistrasi di form.

1. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah peserta dengan ketentuan sebagai berikut, peserta adalah yang telah resmi mendaftar sesuai dengan data yg telah di submit & melakukan registrasi ulang
2. Peserta adalah perorangan/ solo
3. Registrasi Ulang dilakukan 60 menit sebelum pertandingan, apabila peserta sudah dipanggil 3x dan tidak datang maka akan dianggap gugur. Peserta hadir di Venue dengan berpakaian Rapi & Sopan (Dilarang Keras Menggunakan Celana Pendek & Sandal jepit Jenis Apapun).
4. Peserta diperbolehkan membawa dualshock/ joystick sendiri, joystick dengan fitur button/trigger tambahan tidak diperbolehkan, contoh: SCUF, Razer Wolverine

2. Dokumentasi

1. Pihak yang menang, wajib melakukan foto dan menunjukkan bukti telah memenangkan pertandingan dengan menunjukkan kepada wasit dan grup whatsapp **lalu mengirimkan bukti screenshot win match ke grup whatsapp peserta.**

3. Pertandingan

1. **Perangkat yang digunakan adalah PS5, game yang dimainkan adalah E-FOOTBALL 2026 dengan patch terbaru.**
2. Tim yang dipertandingkan adalah Club Ber-lisensi.
3. Stat pemain adalah Uniform

4. Jika ingin memilih Club yang sama, maka akan di adakan Tos Coin untuk menentukan siapa yang berhak memakai Club tersebut.
5. Dalam babak penyisihan waktu pertandingan yang digunakan adalah 10 Menit.
6. Sistem yang dipakai utk Qualifikasi adalah Best of One & Final Bracket Best of Three (Single Elimination), opsional
7. Dalam babak Semifinal sampai Final waktu pertandingan yang digunakan adalah 10 Menit.
8. Game Speed yang digunakan adalah 0 (nol).
9. Tidak ada extra time dalam babak penyisihan, jika seri langsung penalty.
10. Stadion yang digunakan adalah netral.
11. Peserta hanya diberi waktu maksimal 2 Menit untuk melakukan setting formasi sebelum pertandingan dimulai
12. Dalam pertandingan, peserta dilarang menekan tombol start dengan alasan apapun kecuali ada persetujuan dari pihak lawan, atau posisi bola sedang diluar lapangan. Jika melanggar maka akan dianggap 1 Goal bagi pihak lawan.
13. Kamera yang dipakai adalah Dinamic Wide.
14. Kondisi tiap pemain adalah Hijau (Normal).
15. Player Emotion & Injuries off.
16. Radar on.
17. Pergantian pemain diperbolehkan sebanyak 5 kali, dengan interval 3 menit.
18. Pergantian pemain boleh dilakukan apabila pada saat half-time, pemain cedera, & saat bola keluar lapangan
19. Jika terjadi kartu merah, maka peserta berhak melakukan pengaturan formasi dan pergantian pemain maksimal selama 1 menit.
20. Jika terjadi kesalahan teknis maka akan direstart sesuai dengan kondisi terakhir.

4. Sanksi

Bagi seluruh peserta yang terbukti melakukan kecurangan dalam pertandingan yang sudah tertera di Peraturan Pertandingan akan mendapatkan Sanksi dari Organisasi Sesuai AD/ART PBESI yang berlaku, Mulai dari diskualifikasi dalam turnamen sampai dengan larangan mengikuti seluruh kegiatan Esports Indonesia.

5. List Klub Lisensi Efootball



4. Honor Of King (HOK)

A. Ketentuan Peserta

1. Komposisi Tim

5 pemain inti dan 1 cadangan opsional. Pergantian pemain hanya dilakukan sebelum pertandingan atau sebelum draft pick.

2. Kehadiran & Absensi

- Wajib melakukan absensi sesuai instruksi panitia.
- Tidak hadir dianggap mengundurkan diri.

3. Perlengkapan Pribadi

Smartphone, charger, kabel data, power extension. Paket data pribadi untuk babak online. Kendala teknis menjadi tanggung jawab peserta.

4. Nama Tim & Nickname

Dilarang mengandung unsur SARA, vulgar, pornografi, politik, atau melanggar norma.

5. Informasi Pertandingan

Seluruh informasi disampaikan melalui WhatsApp Group Official.

6. Perangkat yang Diperbolehkan

Hanya smartphone. Emulator, tablet, trigger, script, dan modifikasi dilarang.

7. Kewarganegaraan

Seluruh pemain wajib WNI dan memiliki identitas resmi.

8. Larangan Kecurangan

Cheat, joki, VPN modifikasi, akun sharing, dan plug-in ilegal dilarang keras.

B. Dokumentasi Pertandingan

1. **Kapten tim pemenang wajib mengirimkan screenshot bukti kemenangan melalui formulir resmi yang disediakan panitia. (1) Lobby - (5) Ingame - (1) Hasil Game**

C. Sistem Pertandingan

1. Mode pertandingan

menggunakan Custom Mode, Draft Pick 5v5, dengan Global Ban Pick.

2. Persiapan dan Waktu Tunggu

- **Kapten tim** wajib memastikan seluruh anggota siap sebelum lobby dibuka agar proses berjalan cepat.
- Waktu tunggu maksimal untuk memulai pertandingan adalah **10 menit** sejak panggilan panitia. Jika tim terlambat melewati batas ini, konsekuensi dapat diberlakukan.
- Panitia akan memanggil kedua tim melalui **WhatsApp Group** ataupun **Panggilan Onsite**; semua pemain diharapkan sudah berada di room dan lobby tepat waktu.

3. Ketidaksiapan Pemain

- Jika **satu pemain atau lebih** dalam sebuah tim tidak siap setelah batas waktu 10 menit, tim lawan dapat mengajukan **kemenangan WO**.
- Untuk klaim WO, kirimkan atau memberi bukti berupa **screenshot kondisi room custom** yang memperlihatkan keadaan **lobby dan waktu** pada screenshot kepada admin/panitia.

4. Larangan Teknis dan Keamanan Akun

- **Dilarang** menggunakan aplikasi pihak ketiga, plug-in, VPN, script, emulator, atau program lain yang tidak resmi dari Honor of Kings.
- **Dilarang** memberikan akses akun kepada pihak lain (mis. jasa joki, login untuk top-up). Tindakan tersebut berisiko menyebabkan akun di **banned** oleh pengembang game (Tencent).
- Setiap bentuk kecurangan (cheat, joki, exploit bug) akan berakibat **diskualifikasi** dan sanksi lanjutan dari panitia.

5. Perilaku Dalam Game

- **Dilarang** sengaja memanfaatkan bug.
- **Dilarang** melakukan chat all atau radio all; setiap pelanggaran mendapat **peringatan**, dan jika mencapai **3 kali**, tim akan didiskualifikasi.
- **Dilarang** melakukan taunting berlebihan, meneriakkan kata kasar, atau menyebarkan konten pornografi dan hal lain yang melanggar norma.

6. Pertandingan

- **Pause game:** Selama pertandingan berlangsung, **pause tidak diperbolehkan** (kecuali ketentuan khusus di Grand Final). Peserta diharapkan melakukan checklist perangkat dan koneksi sebelum bertanding.
- **Penentuan pemenang:** Pemenang adalah tim yang menghancurkan base lawan atau tim yang membuat lawan menyerah.
- **Disconnect:** Jika terjadi disconnect atau masalah koneksi, itu menjadi tanggung jawab peserta.
- **Setelan game:** Kapten harus memastikan semua pemain telah menyelesaikan pengaturan game yang diperlukan.
- **Keterlambatan masuk lobby:** Waktu tunggu maksimal untuk masuk lobby adalah **10 menit** (kecuali ketentuan lain disebutkan).
- **WO karena ketidaksiapan:** Jika tim lawan tidak siap dalam waktu yang ditentukan, pihak yang siap dapat mengklaim WO dengan bukti screenshot lobby dan jamnya.

7. Format Pertandingan

- Peserta akan dipanggil sesuai **nomor bracket**. Nomor bracket diumumkan setelah Technical Meeting dan pembagian bracket.
- Contoh penentuan pick: tim dengan nomor tertentu menjadi **First Pick** atau **Second Pick** sesuai aturan bracket.



*(Nomor Bagan 1 Merupakan nomor panggilan bagi para peserta yang akan bertanding)**

D. Dokumentasi Pertandingan

Kebutuhan dalam memberikan bukti kemenangan tim adalah sebagai berikut:

- (1) SS LOBBY
- (5) SS INGAME
- (1) SS HASIL AKHIR

E. Aturan Tambahan

1. **Global Ban:** Hero yang baru dirilis akan dikenakan **Global Ban selama 14 hari**
2. **Live streaming:** Peserta dilarang melakukan **live stream** selama pertandingan berlangsung.
3. **Persiapan dan Waktu Tunggu:** Seluruh peserta diwajibkan untuk hadir pukul 1 jam sebelum pertandingan dimulai

F. Sanksi

- 1. Peserta yang terbukti melakukan kecurangan akan dikenai sanksi sesuai AD/ART PBESI, mulai dari **diskualifikasi** hingga **larangan mengikuti kegiatan esports nasional**.**

TECHNICAL HANDBOOK
FUTSAL



PORSENI XV
POLITEKNIK SE-INDONESIA
POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

FUTSAL

A. Nomor Pertandingan

1. Futsal Putra
2. Futsal Putri

B. Ketentuan Khusus

Peraturan Khusus Pertandingan Futsal PORSENI XV tahun 2026 di Medan berpedoman pada :

1. Statuta FIFA;
2. Law of the Game FIFA 2023;
3. Statuta PSSI;
4. Statuta FFI.

C. Peraturan Pertandingan

Semua atlet yang akan bertanding atau berlomba pada PORSENI XV tahun 2024 sudah mendapatkan keabsahan dari Panitia Besar PORSENI XV.

1. Persyaratan Tambahan Atlet

- a. Setiap Tim Futsal kategori Putra PORSENI XV Tahun 2026 Medan berhak untuk mendaftarkan minimal 6 (enam) dan maksimal 14 (empat belas) pemain;
- b. Pemain yang sudah disahkan, tidak diijinkan untuk digantikan pemain lain pada saat pertandingan berlangsung,

2. Persyaratan Pemain dan Official

- a. Pemain yang dapat mengikuti pertandingan Cabang Olahraga Futsal PORSENI XV tahun 2026 adalah pemain yang berstatus sebagai Mahasiswa aktif Politeknik dan terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi;
- b. Pemain yang dimainkan dalam Cabang Olahraga Futsal PORSENI XV tahun 2026 adalah pemain yang telah mendapatkan pengesahan oleh Tim keabsahan/Screening;
- c. Seluruh pemain serta official yang akan bertanding pada Cabang Olahraga Futsal PORSENI XV Tahun 2026 Medan WAJIB membawa ID Card/tanda pengenal. Apabila tidak membawa ID Card tidak diperbolehkan berada di bench atau ikut bermain;
- d. Setiap tim futsal baik Kategori Putra maupun Putri berhak mendaftarkan Official sebanyak-banyaknya 5 (Lima) orang yang didaftarkan pada panpel, salah satu dari kelima official adalah official khusus medis kontingen.
- e. Official bertanggung jawab atas tindakan-tindakan yang dilakukan oleh timnya.

D. Screening Pemain

1. Pengesahan administrasi pemain dilaksanakan oleh tim keabsahan/screening.

Kesesuain keabsahan administrasi dengan fisik dilakukan oleh tim keabsahan dan panpel;

2. Hasil pemeriksaan (screening) pemain dibuat dalam suatu berita acara dan akan



- Inspektur Wasit (IW).

dituangkan dalam technical meeting.

E. Pemain Tidak Sah

1. Pemain yang tidak tercantum dalam daftar yang dikeluarkan timkeabsahan PORSENI XV Tahun 2026 Medan;
2. Pemain yang tidak tercantum dalam Daftar Susunan Pemain (DSP);
3. Bagi tim yang dengan sengaja ataupun tidak sengaja memainkan pemain yang melanggar ketentuan dengan menggunakan identitas orang lain, maka terhadap pemain dan timnya akan dikenakan hukuman;
4. Terhadap pelanggaran pemain tidak sah akan dikenakan sanksi didiskualifikasi dari PORSENI XV tahun 2026.

F. Daftar Susunan Pemain (DSP)

1. Selambat-lambatnya 1 (satu) jam sebelum pertandingan dimulai DSP dari Tim yang akan melakukan pertandingan sudah diserahkan Kepada Panitia Pelaksana yang terdiri atas 5 (lima) orang pemain inti dan 9 (sembilan) orang pemain cadangan;
2. Pemain yang masuk dalam DSP adalah pemain Sah;
3. Perubahan DSP diajukan Kepada Pengawas Pertandingan (PP) selambat-lambatnya 30 (tiga puluh) menit sebelum pertandingan dimulai.

G. Jersey Pemain

1. Dalam pelaksanaan pertandingan, setiap tim wajib memiliki minimal 2 (dua) jenis warna jersey pertandingan yang berbeda (gelap dan terang), yang terdiri dari: Kaos, Celana, Kaos Kaki, Skin Guard dan Sepatu olahraga Futsal;
2. Jersey pertandingan harus memiliki nomor punggung termasuk nomor celana yang sama;
3. Nomor punggung jersey pemain berurutan dari 1 sampai 18 untuk tiap pemain;
4. Untuk setiap pertandingan, setiap tim wajib menggunakan jersey yang telah ditentukan dalam Pertemuan Teknik;
5. Tim tuan rumah berhak menentukan warna jersey terlebih dahulu, sedangkan tim tamu menyesuaikan;
6. Tim yang akan memainkan power play harus menggunakan jersey yang sama dengan penjaga gawang dan tetap dengan nomor punggung yang sama;
7. Saat bertanding, semua pemain cadangan yang berada di bangku cadangan wajib menggunakan rompi;
8. Setiap tim diwajibkan menyiapkan rompi masing-masing.

H. Jadwal Pertandingan

Jadwal pertandingan akan ditentukan kemudian setelah melihat jumlah peserta dan ditentukan lebih lanjut pada waktu *Technical Meeting*.



- Inspektur Wasit (IW).

I. Teknis Pertandingan / Perlombaan

1. Waktu Pertandingan

- a. Waktu dimulainya pertandingan (kick off) ditentukan Panitia PORSENI XV 2026;
- b. Pertandingan berlangsung 2 x 20 menit (kotor) untuk Kategori Putra dan Kategori Putri untuk babak penyisihan dan semi final;
- c. Pertandingan berlangsung 2 x 20 menit (bersih) untuk Kategori Putra dan Kategori Putri untuk babak final;
- d. Penundaan waktu kick off maksimal 10 (sepuluh) menit dari waktu yang ditetapkan, setelah memenuhi salah satu dari alasan-alasan berikut :
 - Pemain dari salah satu atau kedua tim yang bertanding belum mencukupi jumlah minimal sesuai peraturan;
 - Penonton masuk lapangan;
 - Perangkat pertandingan belum lengkap;
- e. Lewat dari waktu penundaan 10 (sepuluh) menit, karena alasan sebagaimana tercantum pada (point d.2 dan d.3), maka Pengawas Pertandingan harus menentukan pertandingan dilanjutkan atau ditunda;
- f. Jika suatu tim peserta tidak hadir pada jadwal waktu pertandingan yang ditetapkan dan atau tim peserta tidak dapat menghadirkan pemainnya minimal 5 (lima) pemain sesuai peraturan dan sebagaimana tercantum pada (point d.1), maka pertandingan ditunda selama 5 (lima) menit. Bilamana tidak juga tidak dapat menghadirkan para pemainnya tanpa alasan yang sah, maka tim tersebut dinyatakan tidak hadir atau kalah Walk Out (WO) dengan skor 0-3 dan kepada tim tersebut dikenakan sanksi sesuai dengan Kode Disiplin PSSI;
- g. Setiap tim berhak meminta waktu untuk time out selama satu menit di setiap babak.

2. Adu penalti dari titik penalti (aksi):

- a. Sebelum memulai adu penalti dari titik penalti, kecuali untuk pertimbangan lain (misalnya posisi lapangan atau keamanan dan keselamatan, dll.), wasit akan melakukan undian untuk menentukan gawang. Gawang mana yang akan dipilih untuk melakukan tendangan penalti dan gawang mana yang dapat diubah hanya untuk alasan keamanan atau jika gawang atau permukaan lapangan tidak dapat digunakan lagi.
- b. Wasit mengulang pengundian dan tim pemenang pengundian memutuskan apakah mereka akan melakukan tendangan pertama atau kedua.
- c. Semua pemain dan pemain pengganti diperbolehkan mengambil tendangan penalti.
- d. Setiap tim akan melakukan tiga kali adu penalti sesuai dengan ketentuan disebutkan di bawah ini.
- e. Setiap tim bertanggung jawab untuk memilih urutan pemain yang akan



- Inspektur Wasit (IW).

melakukan tendangan dan wasit tidak diberitahu mengenai perintah itu.

- f. Pada akhir pertandingan, sebelum atau selama pelaksanaan tendangan, salah satu tim mempunyai jumlah pemain lebih banyak dari tim lawan, mereka harus mengurangi jumlah pemain mereka menjadi sama dengan jumlah pemain tim lawan dan wasit harus diberitahu mengenai nama dan nomor setiap pemain yang telah didiskualifikasi.
- g. Tidak ada pemain yang didiskualifikasi yang berhak berpartisipasi dalam pelaksanaan tendangan
- h. Sebelum adu penalti dimulai, wasit harus memastikan jumlah pemain yang memenuhi syarat yang dipilih oleh masing-masing tim sama berada di separuh lapangan yang berlawanan.
- i. Penjaga gawang yang tidak dapat melanjutkan permainan sebelum atau selama tendangan dapat digantikan oleh pemain yang telah didiskualifikasi dengan jumlah pemain yang sama atau oleh pemain pengganti yang ditunjuk jika timnya belum menghabiskan jumlah pemain maksimum. tendangan yang diperbolehkan, tetapi penjaga gawang yang diganti tidak boleh ikut serta lagi dan tidak boleh melakukan adu penalti.
- j. Selama adu penalti dari titik penalti, kecuali pemain pengganti penjaga gawang yang tidak dapat meneruskan permainan, hanya pemain yang berada di lapangan permainan atau yang sementara waktu tidak berada di lapangan permainan (cedera atau modifikasi perlengkapan mereka... dll) pada akhir pertandingan yang berpartisipasi dan melakukan tendangan.
- k. Semua pemain yang memenuhi syarat, kecuali penjaga gawang dan pemain melakukan tendangan, harus tetap berada di dalam lingkaran tengah lapangan.
- l. Penjaga gawang dari tim yang melakukan tendangan di lapangan permainan di luar daerah pinalti harus tetap berada di garis gawang pada titik di mana ia bertemu dengan garis pemisah daerah pinalti.
- m. Salah satu pemain yang berhak melakukan tendangan dapat berpindah tempat dengan penjaga gawang, dengan ketentuan bahwa ia memberitahukan wasit dan meletakkan kaus pada tempat yang semestinya.
- n. Tendangan penalti selesai ketika bola berhenti bergerak atau keluar dari permainan atau wasit menghentikan permainan karena pelanggaran: penendang tidak dapat memainkan bola lagi.
- o. Wasit mencatat tendangan.
- p. Jika penjaga gawang melakukan pelanggaran, maka tendangan akan diulang dan penjaga gawang harus diperingatkan.
- q. Jika penendang dihukum karena melakukan pelanggaran setelah wasit memberi sinyal untuk melakukan tendangan, tendangan tersebut dicatat sebagai tendangan gagal dan penendang diberi peringatan.
- r. Jika baik penjaga gawang maupun penendang melakukan pelanggaran pada saat yang sama dan tendangannya gagal atau berhasil diselamatkan,



- Inspektur Wasit (IW).

tendangan tersebut diulang dan kedua pemain mendapat peringatan, dan jika tendangan tersebut masuk gawang, gol dibatalkan dan tendangan dicatat gagal dan penendang diberi peringatan.

- s. Perkara tunduk pada ketentuan yang diuraikan di bawah ini, kedua tim melakukan tiga tendangan dan giliran dilakukan antara kedua tim dalam pelaksanaan tendangan. Jika sebelum kedua tim menyelesaikan tiga tendangan, salah satu dari mereka telah mencetak lebih banyak gol daripada yang dapat dicetak oleh tim lain, meskipun tim lain itu menyelesaikan tiga tendangan, tendangan tersebut tidak diselesaikan.
- t. Apabila setelah kedua tim menyelesaikan tiga tendangan, skor masih seri, tendangan terus dilakukan pada satu tim, sehingga salah satu tim dapat mencetak satu gol lebih banyak daripada tim lainnya dari jumlah tendangan yang sama.
- u. Setiap tendangan dilakukan oleh pemain yang berbeda setiap waktu dan semua pemain yang memenuhi syarat harus melakukan tendangan sebelum pemain mana pun melakukan tembakan kedua.
- v. Prinsip di atas berlaku dalam kaitannya dengan rangkaian tendangan berikutnya, tetapi tim boleh mengubah urutan tendangan pemain.
- w. Tendangan penalti dari titik penalti tidak boleh terganggu atau tertunda karena seorang pemain meninggalkan lapangan permainan, penalti yang diberikan kepada pemain ini akan dibatalkan (tidak ada gol yang tercipta) jika pemain ini tidak kembali tepat waktu untuk melakukan tendangan.

3. Pertandingan Yang Tidak Terlaksana dan Pertandingan Lanjutan

- a. Jika suatu pertandingan tidak dapat dilaksanakan sesuai jadwal dan tidak dapat dilaksanakan sama sekali karena suatu sebab (force majeure), maka pertandingan tunda akan dimainkan dengan jadwal yang ditentukan oleh Panitia PORSENI XV 2026 dengan ketentuan Susunan Pemain dari kedua tim pada pertandingan tunda tersebut dapat dirubah;
- b. Jika suatu pertandingan terhenti karena sesuatu sebab yang tidak dapat dihindarkan (force majeure), maka sisa waktu pertandingan lanjutan dilakukan dengan ketentuan:
 - Pertandingan lanjutan ditetapkan oleh Panitia PORSENI XV 2026.
 - Lamanya pertandingan sesuai dengan sisa waktu pertandingan sebelumnya.
 - Susunan Pemain tetap menggunakan dengan pertandingan sebelumnya.
 - Susunan Perangkat Pertandingan yang sama.
 - Skor pertandingan dimulai dari hasil pertandingan sebelumnya.
- c. Jika pertandingan yang terhenti oleh suatu sebab yang tidak dapat dihindarkan (forcemajeure), sedangkan waktu pertandingan masih tersisa 2 (dua) menit atau kurang daripada itu, maka pertandingan tersebut oleh



- Inspektur Wasit (IW).

Wasit dapat dinyatakan selesai dan tidak perlu dilanjutkan.

J. Sistem Pertandingan / Perlombaan Kategori Putra

- a. Peserta akan dibagi dalam 4 group, jumlah tim masing-masing grup terdiri dari 3 group terisi 7 tim dan 1 group terisi 6 tim; (menyesuaikan jumlah pendaftar);
- b. Babak Penyisihan dengan sistem setengah kompetisi (round-robin) untuk babak selanjutnya dengan system gugur;
- c. Dimainkan dengan sistem setengah kompetisi (round-robin) dengan format home tournament dimana setiap peserta akan bertemu 1 kali melawan tim peserta lainnya dalam satu group sesuai dengan jadwal pertandingan yang telah ditetapkan;
- d. Mekanisme pembagian group berdasarkan system undian drawing
 1. Tim yang menang mendapatkan nilai 3 (tiga).
 2. Jika berakhir seri, masing-masing tim mendapatkan nilai 1 (satu).
 3. Tim yang kalah tidak mendapatkan nilai atau "0" (nol).
- e. Perhitungan nilai atau poin pada pertandingan :
 1. Jumlah nilai yang didapat dari hasil pertandingan yang telah dijalani sebuah tim. Nilai yang tertinggi berada di peringkat 1 dan seterusnya.
 2. Apabila terdapat 2 atau lebih tim peserta memiliki nilai sama, maka penentuan peringkat ditentukan secara head to head, dengan ketentuan :
 - Jumlah nilai paling tinggi yang didapatkan masing-masing tim peserta dari pertandingan yang dilakukan melawan tim-tim terkait. (Nilai yang dihitung HANYA dari hasil pertandingan melawan tim yang memiliki nilai sama, bukan pertandingan keseluruhan dalam grup tersebut).
 - Jika masih sama, dihitung selisih gol masing-masing tim peserta dari pertandingan yang dilakukan melawan tim-tim terkait. (Selisih Gol yang dihitung HANYA dari hasil pertandingan melawan tim yang memiliki nilai sama, bukan selisih gol pertandingan keseluruhan dalam grup tersebut).
 - Jika masih sama, akan dihitung gol memasukkan yang paling tinggi masing-masing tim peserta dari pertandingan yang dilakukan melawan tim-tim terkait. (Gol Memasukkan yang dihitung HANYA dari hasil pertandingan melawan tim yang memiliki nilai sama, bukan pertandingan keseluruhan dalam grup tersebut).
 - Jika hasil sesuai kriteria diatas masih sama, maka penentuan peringkatnya dilakukan dengan menghitung secara keseluruhan hasil pertandingan yang telah dilakukan dalam grup tersebut.
 - Jika dari beberapa acuan diatas masih sama, maka penentuan peringkat dengan mekanisme undian yang dilakukan oleh Pengawas Pertandingan dengan dihadiri Panitia Pelaksana dan Manager atau kapten tim yang bersangkutan.



- Inspektur Wasit (IW).

K. Penentuan Pemenang

1. Pada Pertandingan dengan menggunakan sistem gugur (Knock Out) maka jika hasil pertandingan seri langsung dilakukan tendangan dari titik penalty sebanyak 5 (lima) kali;
2. Jika hasil tendangan penalti kedudukan tetapimbang, maka dilakukan *penalty sudden death* didahului toss coin dari wasit;
3. Jika pemenang toss coin bebas memilih sebagai penendang atau penjaga gawang, jika gol tim yang cetak gol yang menang, jika tidak gol tim penjaga gawang yang menang.

L. Pelanggaran dan Hukuman

1. Apabila suatu tim karena suatu sebab membuat terhentinya pertandingan atau dengan sengaja tidak mau melanjutkan pertandingan, wasit berkewajiban memberi tenggat waktu selama 5 (lima) menit. Jika hingga waktu yang ditentukan belum melanjutkan pertandingan, maka tim tersebut dianggap melakukan pemogokan dan dikenakan hukuman kalah WO dengan skor 3 – 0;
2. Tim Peserta yang tidak hadir di Lapangan sesuai jadwal yang telah ditetapkan oleh Panitia Pelaksana, maka Tim yang bersangkutan dinyatakan Walk Over (W.O.);
3. Tim Peserta yang melakukan pemogokan dan tidak hadir dilapangan seperti yang dijelaskan pada peraturan pertandingan khusus tersebut, maka Tim yang bersangkutan diwajibkan membayar denda sebesar Rp. 500.000,-(Lima Ratus Ribu Rupiah) dan dibayarkan Kepada Panitia Pelaksana serta dikenakan hukuman W.O dan pengurangan 3 poin;
4. Pemain yang memperoleh 2 (dua) kartu kuning dalam pertandingan yang berlainan dihukum satu kali pertandingan berikutnya tidak boleh bermain;
5. Pemain yang langsung memperoleh 2 (dua) kartu kuning (KK), dalam pertandingan hari itu tidak diperkenankan ikut bermain 1 (satu) kali pertandingan berikutnya;
6. Pemain yang langsung memperoleh kartu merah (pengusiran) dihukum 1 (satu) kali pertandingan berturut-turut, berikutnya tidak diperbolehkan ikut bermain;
7. Pemain yang pertama memperoleh kartu kuning kemudian pelanggaranlain memperoleh kartu merah dalam pertandingan hari itu, dihukum 1 (satu) kali pertandingan berturut-turut berikutnya tidak diperbolehkan ikut bermain, kartu kuning yang diperolehnya dihapus;
8. Hukuman/Sanksi bagi Pemain/Official yang melanggar sebagai berikut :
 - Kartu Kuning dikenakan denda sebesar = Rp. 100.000,- (seratus ribu rupiah).
 - Kartu Kuning + Kartu Kuning = Kartu Merah (Pengusiran) dikenakan denda sebesar = Rp. 150.000,- (seratus lima puluh ribu rupiah).
 - Kartu Merah (Langsung/Pengusiran) dikenakan denda sebesar =



- Inspektur Wasit (IW).

Rp.200.000,- (dua ratus ribu rupiah).

- Bagi Official yang melakukan pelanggaran sehingga wasit yang memimpin pertandingan pada saat itu memberikan peringatan kepada salah seorang Official Tim peserta yang melakukan tindakan, maka tindakannya di usir dari lapangan dan dikenakan denda sebesar = Rp. 500.000,- (lima ratus ribu rupiah).
9. Setiap Tim yang mendapatkan pelanggaran kartu pada saat itu, maka wajib melunasi hukuman/Sanksi kartunya sebelum mengikuti pertandingan berikutnya atau tidak diperbolehkan melanjutkan pertandingan sebelum melunasi sanksinya;
 10. Uang denda dan hukuman menjadi milik Panitia Pelaksana.

M. Protes

Protes yang diajukan oleh satu tim Peserta harus dilakukan dengan tata cara sebagai berikut:

1. Pernyataan Protes harus dicantumkan dalam formulir laporan pertandingan oleh Kapten Tim;
2. Dalam waktu 1 X 24 Jam sesudah pertandingan selesai, Official Tim yang melakukan Protes harus mengirim Surat Protes yang disertai penjelasan yang ditujukan Kepada Panitia Pelaksana Up. Panitia Disiplin dan disertai uang Protes Sebesar Rp. 300.000,- (Tiga Ratus Ribu Rupiah).

N. Perangkat Pertandingan

- a. Perangkat pertandingan terdiri dari :
 - Pengawas Pertandingan (PP).
 - Wasit I.
 - Wasit II.
 - Wasit III.
 - Wasit IV (Time Keeper).
- b. Pengawas Pertandingan memimpin pertemuan teknik dan para wasit diwajibkan mengikuti pertemuan teknik tersebut.

O. Panitia Disiplin

1. Panitia Disiplin dipimpin oleh ketua dan sekretaris yang ditetapkan oleh Pelaksana PORSENI XV tahun 2026;
2. Anggota terdiri 1 (satu) orang official peserta yang ditetapkan pada pertemuan teknik;
3. Tugas dan kewajiban panitia disiplin menyelesaikan pelanggaran disiplin yang dilakukan oleh pemain dan official, sekaligus mengeluarkan keputusan terhadap pelanggaran yang terjadi selama PORSENI XV tahun 2026 dalam waktu 1 x 24 jam sejak pelanggaran disiplin dimaksud terjadi;
4. Melaporkan secara tertulis kepada ketua umum panitia PORSENI XV tahun



- Inspektur Wasit (IW).

2026 mengenai pelanggaran yang terjadi;

5. Menerima pengaduan serta protes sesuai peraturan yang berlaku.

P. Penutup

Hal-hal lain yang belum diatur dalam Peraturan Pertandingan Futsal PORSENI XV tahun 2026 akan ditetapkan kemudian oleh Panitia Pelaksana dan Technical Delegate.





9. KARATE

A. Nomor Pertandingan

KARATE	PUTRA	Kumiet Under 55 Kg
		Kumite Under 60 kg
		Kumite Under 67 kg
		Kumite Under 75 kg
		Kumite Under 84 kg
		Kumite Over 84 kg
		Kata perorangan
		Kata beregu
	PUTRI	Kumite Under 50 Kg
		Kumite Under 55 kg
		Kumite Under 61 kg
		Kumite Under 68 kg
		Kumite Over 68 kg
		Kata perorangan
Kata beregu		

B. Peraturan dan Sistem Pertandingan

1. Sistem pertandingan perorangan;
2. Peraturan pertandingan yang dipakai adalah peraturan WKF Rules Competition versi 2023 (penjelasan lebih lengkap pada saat technical meeting);
3. Pertandingan di setiap kelas / nomor menggunakan sistem Referchange atau gugur yang akan disesuaikan dengan jumlah peserta;
4. Waktu pertandingan untuk KUMITE perorangan putra dan putri, akan disesuaikan;
5. Setiap peserta KUMITE wajib menggunakan peralatan pertandingan sebagai berikut :
 - a. Sabuk Merah (AKA) dan Biru (AO).
 - b. Gumshield (pelindung gigi).
 - c. Hand protector (pelindung tangan) merah dan biru.
 - d. Body protector (pelindung badan).
 - e. Chest protector (pelindung dada).
 - f. Shin-instep guard (pelindung kaki) merah dan biru.
6. Jenis KATA yang dimainkan sesuai List KATA WKF;
7. Tidak diperbolehkan menggunakan KATA yang sudah dimainkan pada saat pertandingan sebelumnya/ diulang;



8. Khusus peserta atlit putri yang menggunakan hijab harus berwarna hitam, sesuai dengan peraturan WKF;
9. Untuk ketertiban dalam pelaksanaan pertandingan bagi atlit dan coach yang belum dipanggil untuk bertanding agar tidak memasuki area pertandingan.

C. Peserta

- a. Peserta pertandingan harus berpakaian rapi dan bersikap sopan selama mengikuti kejuaraan dan tidak dibenarkan membawa senjata api, senjata tajam dan sejenisnya;
- b. Selama pertandingan atlit wajib didampingi oleh Official/Coach dan memakai ID Card, Training suit dan sepatu olahraga;
- c. Official tidak diwajibkan menggunakan jas ketika final.
- d. Peserta tidak diperbolehkan untuk melakukan selebrasi
- e. Mengenai tata-tertib dan aturan dalam pertandingan yang belum tercantum akan dibicarakan lebih lanjut dalam technical meeting.

D. Diskualifikasi

Peserta dapat didiskualifikasi apabila :

- a. Berat badan tidak sesuai dengan kelas yang diikuti;
- b. Melanggar peraturan / ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia dengan hasil technical meeting;
- c. Atlet tidak memasuki lapangan setelah dipanggil sebanyak 3 kali pada saat pertandingan akan dilaksanakan;
- d. Menampilkan Kata yang salah atau menyebutkan Kata yang salah, menampilkan Kata yang tidak sesuai dengan yang didaftarkan;
- e. Tidak melakukan penghormatan pada awal & akhir dari penampilan Kata;
- f. Saat memulai Kata tidak menghadap ke arah para Juri;
- g. Jeda secara nyata atau berhenti pada saat menampilkan Kata;
- h. Menghilangkan atau menambahkan gerakan - atau secara substansial mengubah penampilan dari bentuk aslinya;
- i. Kehilangan keseimbangan secara jelas hingga menyebabkan jatuh atau harus memperbaiki langkah;
- j. Sabuk terlepas & jatuh semuanya pada saat menampilkan Kata;
- k. Melebihi batas waktu total 5 menit pada saat menampilkan Kata dan Bunkai;
- l. Menampilkan tehnik guntingan untuk menjatuhkan pada area leher dalam penampilan Bunkai (Jodan Kani Basami) , namun demikian pada area badan diijinkan;
- m. Gagal mengikuti perintah Juri Kepala atau perbuatan tidak terpuji lainnya (SHIKAKKU).

E. Kesehatan

- a. Team kesehatan berhak untuk menentukan boleh dan tidaknya peserta untuk mengikuti pertandingan atau melanjutkan pertandingan berdasarkan hasil pemeriksaan medis;
- b. Panitia pelaksana hanya menyediakan pelayanan medis sebatas P3K pada saat pertandingan.

F. Timbang Badan

Jadwal timbang badan akan dilakukan setiap hari sesuai dengan kelas yang dipertandingkan.

G. Pakaian Resmi

- Peserta dan pelatih harus mengenakan seragam resmi sebagaimana yang telah ditentukan.
- Komisi Wasit dapat menindak peserta atau Peserta yang melanggar peraturan.
 - a. Peserta Peserta harus mengenakan karate-gi berwarna putih yang tidak bercorak atau tanpa garis, kecuali lambang Politeknik masing-masing yang dipasang pada dada kiri karate-gi dengan ukuran keseluruhan berkisar antara 12 cm x 8 cm. Hanya label produk asli/orisinil yang dapat terlihat pada karate-gi, dan harus berada pada lokasi yang biasa yaitu ujung kanan bawah karategi dan posisi pinggul pada celana. Sebagai tambahan, nomor identifikasi yang dikeluarkan oleh panitia pelaksana dapat dikenakan pada bagian punggung. Satu Peserta harus mengenakan sebuah sabuk berwarna merah dan satunya lainnya berwarna biru.



- Pelindung gusi (Gum-Shield).
- Pelindung badan (Body Protector).
- Pelindung tulang kering (Shin-pad Protector) dan Pelindung kaki (Leg Protector) , satu Peserta menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna biru.



- Pelindung dada karateka Putri (Chest-Protector).
 - Kacamata tidak diizinkan. Lensa kontak lunak (soft contact lenses) dapat dikenakan dengan risiko ditanggung sendiri oleh Peserta.
 - Dilarang mengenakan pakaian dan menggunakan perlengkapan di luar standar WKF.
- b. Pelatih Pelatih diwajibkan pada setiap saat, dan selama masa turnamen mengenakan pakaian sport (training suite) resmi dari kontingennya dan menunjukkan ID Card resmi.

H. Cidera dan Kecelakaan Dalam Pertandingan

- Seorang peserta yang cedera saat pertarungan berlangsung dan memerlukan perawatan medis akan diberikan 3 menit untuk menerima perawatan tersebut. Manajer Tatami bertanggung jawab menginstruksikan pencatat waktu untuk memulai hitungan 3 menit. Jika perawatan tidak selesai dalam waktu yang telah diberikan Wasit akan menyatakan peserta tidak fit untuk melanjutkan pertarungan atau perpanjangan waktu akan diberikan.
- Aturan 10 detik : Setiap peserta yang terjatuh, terlempar atau KO dan tidak dapat berdiri atas kedua kakinya dengan segera dalam waktu 10 detik, dipertimbangkan tidak layak untuk melanjutkan pertarungan dan secara otomatis akan ditarik dari semua pertandingan kumite di dalam kejuaraan itu. Dalam hal peserta terjatuh, terlempar atau KO dan tidak bisa berdiri di atas kedua kakinya dengan segera, Wasit akan memanggil dokter kejuaraan dan pada waktu yang bersamaan memulai penghitungan lisan sampai 10 dalam bahasa Inggris dengan menunjukkan tiap jarinya untuk menunjukkan tiap detik. Dalam semua kasus dimana hitungan 10 detik telah dimulai dokter kejuaraan akan memeriksa peserta sebelum pertarungan dapat dimulai lagi. Untuk kasus dimana ketentuan 10 detik ini diberlakukan, peserta dapat diperiksa di dalam area pertandingan. Manajer Tatami harus memberi tahu pusat administrasi pertandingan ketika seorang peserta telah dihentikan dari pertandingan selanjutnya berdasarkan aturan 10 detik

I. Protes Resmi

- a. Tidak seorang pun boleh memprotes keputusan kepada anggota panel wasit juri;
- b. Jika prosedur panel wasit juri tampak bertentangan dengan peraturan, pelatih (coach) atau perwakilan resmi adalah satu-satunya yang diijinkan untuk melakukan protes;
- c. Protes akan berbentuk laporan tertulis yang disampaikan segera setelah pertarungan di mana protes itu dilakukan. Pengecualian satu-satunya adalah ketika protes menyangkut kesalahan administrasi;



- d. Setiap protes tentang penerapan aturan tidak boleh menghambat jalannya pertarungan dan keinginan untuk protes harus disampaikan oleh pelatih (coach) atau perwakilan resmi segera setelah pertarungan berakhir;
- e. Jika protes melibatkan peserta dalam kategori yang sedang berlangsung, maka babak selanjutnya yang melibatkan peserta harus ditunda hingga keputusan banding ditetapkan;
- f. Pelatih (coach) atau perwakilan resmi akan meminta formulir protes resmi dari Manajer Tatami dan pelatih (coach) atau perwakilan resmi diharapkan menyelesaikan, menandatangani dan mengirimkannya kembali ke Manajer Tatami dengan biaya yang sesuai tanpa penundaan;
- g. Kegagalan pelatih (coach) atau perwakilan resmi untuk menyampaikan protes secara tepat waktu dapat menyebabkan penolakan jika penundaan waktu tersebut menurut pendapat Juri Banding tanpa alasan yang masuk akal dan menghambat perkembangan kejuaraan;
- h. Manajer Tatami akan melengkapi informasi mengenai para petugas yang terlibat dalam kasus tersebut dan segera menyerahkan formulir protes yang telah diisi kepada perwakilan Juri Banding. Juri Banding tanpa penundaan akan meninjau kondisi yang mengarah pada keputusanyang diprotes. Setelah mempertimbangkan semua fakta yang tersedia mereka akan membuat sebuah laporan yang akan memiliki keabsahan untuk mengambil tindakan yang mungkin diperlukan. Protes akan ditinjau oleh Juri Banding dan sebagai bagian dari peninjauan ini anggota Juri Banding akan mempelajari bukti yang tersedia untuk mendukung protes tersebut;
- i. Protes juga dapat langsung diputuskan dan diumumkan kepada Juri Banding oleh Ketua Komisi Wasit atau Pimpinan Wasit pada kejuaraan tersebut, dalam hal ini pembayaran biaya protes tidak diberlakukan;
- j. Jika terjadi kesalahan administrasi selama pertandingan berlangsung, pelatih dapat langsung memberi tahu Manajer Tatami. Kemudian Manajer Tatami akan memberi tahu Pimpinan Wasit;
- k. Protes harus menyebutkan nama dan negara peserta dan rincian yang tepat dari apa yang diprotes. Informasi para petugas yang terlibat dilengkapi oleh Manajer Tatami. Tuntutan yang bersifat umum tentang standar keseluruhan tidak akan diterima sebagai protes yang sah. Beban pembuktian keabsahan protes berada pada pihak pengadu. Protes harus diserahkan kepada perwakilan Juri Banding oleh Manajer Tatami. Pada waktunya Juri Banding akan mempelajari keadaan yang mengarah pada keputusan



yang diprotes;

- l. Pihak yang mengajukan protes harus menyetor biaya protes yang disetujui oleh Komisi Eksekutif WKF, dan harus diajukan bersamaan dengan formulir protes kepada Manajer Tatami yang akan menyerahkannya kepada perwakilan Juri Banding;
- m. Protes tertulis harus diselesaikan beserta penyerahan biaya protes dalam waktu 5 menit setelah pengajuan protes;
- n. Keputusan Juri Banding bersifat final dan hanya dapat dibatalkan oleh keputusan Komisi Eksekutif atas permintaan Presiden WKF;
- o. Juri Banding tidak boleh menjatuhkan sanksi atau hukuman. Fungsi mereka adalah untuk menilai manfaat protes untuk memulai tindakan yang diperlukan dari Komisi Wasit & panitia pelaksana untuk mengambil tindakan yang memperbaiki prosedur Wasit yang ditemukan bertentangan dengan peraturan.
- p. Protes harus diajukan secara tertulis yang ditujukan kepada Pimpinan Wasit oleh Manajer Tim dengan disertai uang protes sebesar Rp. 300.000,- (Tiga Ratus Ribu Rupiah). Uang jaminan ini akan dikembalikan bila protes diterima. Dan uang protes menjadi milik Panitia Pelaksana.

TECHNICAL HANDBOOK

KEMPO



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

INFORMASI TEKNIS PERTANDINGAN
PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 PROVINSI SUMATERA UTARA
CABANG OLAHRAGA SHORINJI KEMPO

1. Waktu dan Tempat

a. Pertandingan

Hari/Tanggal :
Waktu : 08.00 WIB s.d Selesai
Tempat :

b. Latihan

Hari/Tanggal :
Waktu : 08.00 WIB s.d Selesai
Tempat :

c. *Technical Meeting* dan Timbang Badan

Hari/Tanggal :
Waktu : 1) 09.00 WIB s.d 15.00 WIB (Timbang Badan)
2) 19.00 WIB (*Technical Meeting*)
Tempat :

d. Manager Meeting

Hari/Tanggal : -
Waktu : -
Tempat : -

2. Nomor Pertandingan dan Medali

a. Nomor Pertandingan (25 Nomor)

PUTRA		PUTRI	
1	Randori Kelas 55 Kg	1	Randori Kelas 50 Kg
2	Randori Kelas 60 Kg	2	Randori Kelas 55 Kg
3	Randori Kelas 65 Kg	3	Randori Kelas 60 Kg
4	Randori Kelas 70 Kg	4	Randori Kelas 65 Kg
5	Randori Kelas 75 Kg	5	Randori Kelas 70 Kg
6	Randori Kelas >75 Kg	6	Randori Kelas >70 Kg
7	Embu Beregu	7	Embu Beregu
8	Embu Berpasangan Kyu I/II	8	Embu Berpasangan Kyu I/II
9	Embu Berpasangan Yudhansa	9	Embu Berpasangan Yudhansa
10	Embu Tandoku Kyu Kenshi	10	Embu Tandoku Kyu Kenshi
11	Embu Tandoku Yudhansa	11	Embu Tandoku Yudhansa

MIX	
1	Embu Beregu
2	Embu Berpasangan Kyu I/II
3	Embu Berpasangan Yudhansa

b. Medali

Medali	Medali Diperebutkan	Keping Medali
Emas	25	46
Perak	25	46
Perunggu	37	58
Jumlah	87	150

3. Peraturan Teknis

Peraturan teknis ditangani sepenuhnya oleh panitia pelaksana cabang olahraga dan pengendalian dengan pengawasan bidang pertandingan panitia pelaksana PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 Cabor Shorinji Kempo berdasarkan petunjuk teknis (prospektus) yang disusun oleh masing-masing technical delegate.

4. Persyaratan Peserta

- a. Atlet peserta adalah warga negara Indonesia dan harus berstatus mahasiswa aktif POLITEKNIK yang dibina oleh Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- b. Terdaftar di pangkalan data pendidikan tinggi (PD-Dikti)
- c. Atlet peserta didaftarkan dan tergabung dalam satu kontingen provinsi
- d. Atlet peserta mengisi data pribadi, asal POLITEKNIK & prestasi terbaik yang pernah diraih.
- e. Atlet peserta memenuhi syarat mahasiswa aktif yang dibuktikan dengan KTM, KRS berjalan dan surat rekomendasi yang dikeluarkan oleh pimpinan PT.
- f. Pimpinan kontingen mengisi dan menyerahkan formulir yang berisi jumlah atlet dilengkapi daftar nama dan pas foto setiap atlet peserta.

5. Persyaratan Khusus

- a. Peserta harus seorang kenshi yang benar-benar terdaftar dibawah kewenangan PERKEMI. (dengan dasar data SIM Perkemi).
- b. Setiap Peserta yang terdaftar telah menyelesaikan kewajiban sebagai anggota PERKEMI.
- c. Setiap atlet diperbolehkan mengikuti maksimal 2 nomor pertandingan.
- d. Setiap kontingen hanya diperbolehkan mengirimkan maksimum 1 peserta per nomor pertandingan

- e. Peserta PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 cabang olahraga Shorinji Kempo adalah seorang kenshi dengan tingkatan **KYU-III s/d DAN-II**.
- f. Setiap kontingen berkewajiban memberikan bukti yang sah terhadap sabuk/tingkatan sehubungan dengan persyaratan pertandingan yaitu dengan sertifikat tingkatan yang dapat diterima oleh Panpel atau sudah terdata dengan jelas di **SIMPERKEMI**.
- g. Setiap peserta harus memakai Dogi yang bersih serta rambut yang rapi. Peserta yang tidak memenuhi syarat tersebut dianggap tidak **“Qualified”** untuk bertanding, oleh karenanya **dapat didiskualifikasi**.
- h. Setiap Peserta harus memakai badge tingkatan dan asal kontingern pada dogi yang di pakainya.
- i. Panpel dapat menolak setiap peserta dan atau Oficial untuk mengikuti PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 cabang olahraga Shorinji Kempo, apabila persyaratan sebagaimana disebutkan diatas tidak dipenuhi

6. Pendaftaran Peserta

- a. Pendaftaran peserta atlet dan oficial PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 diselenggarakan oleh Panpel.
- b. Pendaftaran atlet dan oficial peserta PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 oleh Asal POLITEKNIK.
- c. Perubahan/penggantian peserta maksimal pada pelaksanaan *Delegation Registration Meeting* (DRM). Perubahan sebagaimana dimaksud dapat dilakukan pada kondisi: (1) Sakit atau cedera berat disertai surat keterangan dokter, (2) Meninggal dengan menyertakan surat keterangan kematian, (3) Berhalangan karena tugas yang dibuktikan dengan surat dari Kontingen POLITEKNIK yang bersangkutan.
- d. Pendaftaran nomor pertandingan pada cabang olahraga Shorinji Kempo tidak menerapkan pembatasan nomor yang akan diikuti oleh setiap POLITEKNIK (dapat mendaftarkan 28 nomor pertandingan).
- e. Setiap Kontingen POLITEKNIK bebas mendaftarkan atletnya pada nomor embu perorangan tandoku putra/putri.
- f. Setiap Kontingen POLITEKNIK maksimal mendaftarkan 1 atlet pada nomor randori. Setiap Kontingen POLITEKNIK maksimal mendaftarkan 1 pasang (2 atlet) pada nomor embu berpasangan putra/putri.
- g. Setiap Kontingen POLITEKNIK maksimal mendaftarkan 1 tim/regu (6 atlet) pada nomor embu beregu putra/putri.
- h. Setiap Kontingen POLITEKNIK maksimal mendaftarkan 1 pasang (2 atlet terdiri 1 putra 1 putri) pada nomor embu berpasangan campuran.
- i. Setiap provinsi maksimal mendaftarkan 1 tim/regu (terdiri dari putra dan putri) pada nomor embu beregu campuran.
- j. Setiap atlet maksimal diperbolehkan mendaftarkan 2 (tiga) nomor pertandingan yang berbeda.
- k. Setiap peserta putra dilarang mengikuti nomor dan kelas pertandingan kelompok putri, demikian pula setiap peserta putri dilarang mengikuti nomor

dan kelas pertandingan kelompok putra.

- l. Setiap atlet yang mendaftarkan nomor Randori WAJIB mengikuti nomor Embu (Berpasangan / Tandoku / Beregu), apabila ketentuan ini dilanggar maka peserta dinyatakan diskualifikasi untuk nomor pertandingan Randori yang diikuti.
- m. Pendaftaran resmi maksimal 50% dari jumlah atlet yang di daftarkan.

7. Peraturan Pertandingan

- a. Peraturan pertandingan cabang olahraga Shorinji Kempo pada PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 untuk Embu menggunakan peraturan WSKO (Word Shorinji Kempo Organization) tahun 2016 dengan mengabaikan / mengecualikan peraturan Chapter 10: Composition, article 17 point 3 dan membolehkan Embu pasangan/beregu campuran pada Pertandingan PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 melakukan teknik sebagaimana pada Embu pasangan/beregu putra/putri, serta untuk Randori menggunakan peraturan PB. PERKEMI.
- b. Semua peserta pertandingan cabang olahraga Shorinji Kempo PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 dianggap telah mengetahui dan mengerti isi dari peraturan tersebut.
- c. Penimbangan Berat Badan
 - 1) Penimbangan berat badan wajib dilakukan kepada seluruh peserta Randori untuk setiap kelas, dilaksanakan oleh Panpel Shorinji Kempo dibawah pengawasan pejabat teknis dari PB PERKEMI dan 2 (dua) orang wakil dari kontingen sebagai saksi untuk masing- masing kelas.
 - 2) Pengawas dan saksi wajib mengisi dan menandatangani form/berkas penimbangan berat badan.
 - 3) Setiap peserta yang telah melakukan penimbangan berat badan hanya dapat mengikuti kelas pertandingan Randori yang sesuai dengan berat badan kenshi bersangkutan. Dengan dasar dan/atau dalih apapun tidak diperkenankan pindah kelas untuk mengikuti pertandingan Randori di kelas lain.
 - 4) Penimbangan berat badan dilakukan mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB, apabila terdapat kelebihan atau kekurangan dari berat badan atlet maka diberikan toleransi sampai 3 jam setelah penimbangan berat badan. Jika hingga batas waktu yang ditentukan masih belum sesuai persyaratan, maka tidak diberikan toleransi dan akan didiskualifikasi dari nomor / kelas pertandingan yang diikutinya.
 - 5) Pelanggaran terhadap ketentuan berat badan ini secara otomatis akan mengakibatkan diskualifikasi bagi peserta yang bersangkutan dan oleh karenanya setiap peserta yang melakukan pelanggaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan kelas Randori dimana peserta tersebut didaftarkan.

- d. Undian dan *Technical Meeting*
 - 1) Untuk menetapkan dan menentukan urutan pertandingan maka akan diadakan undian pada *Technical Meeting* yang waktu dan tempatnya akan ditentukan dan diberitahukan oleh panitia pelaksana kepada setiap Kontingen. Undian dan *Technical Meeting* harus dihadiri oleh para Team Manajer dan/atau Oficial seluruh Kontingen.
 - 2) Perwakilan Kontingen yang tidak hadir dalam *Technical Meeting* / Undian dengan alasan apapun dianggap menerima, menyetujui dan mendukung keputusan hasil *Technical Meeting* maupun Undian.
 - 3) Undian dapat dilakukan dengan sistem manual, elektronik, maupun gabungan antara manual dan elektronik, sesuai dengan musyawarah dan mufakat para peserta *Technical Meeting*.

- e. Prosedur / Mekanisme Pemanggilan Atlet
Apabila setelah pemanggilan ketiga sebagaimana diatur dalam Ketentuan Peraturan Pertandingan dan Permainan Embu / Randori, seorang atlet tidak hadir dan siap tampil dalam pertandingan, maka atlet bersangkutan akan dinyatakan Walk Out oleh Koordinator Court.

- f. Oficial Pendamping
 - 1) Setiap peserta pertandingan randori yang tidak didampingi Oficial yang terdaftar akan ditolak dan tidak dibenarkan mengikuti pertandingan.
 - 2) Setiap Oficial ketika mendampingi peserta dalam arena pertandingan randori wajib menggunakan Dogi dan membawa papan nama kontingen.
 - 3) Setiap Oficial dengan dalih apapun tidak dibenarkan mengikuti pertandingan atau bertindak sebagai atlet.
 - 4) Setiap Oficial yang terdaftar telah menyelesaikan kewajiban sebagai anggota PERKEMI.
 - 5) Setiap Oficial sedapat mungkin adalah seorang kenshi yang telah mengetahui dan memahami setiap peraturan pertandingan randori PERKEMI dan peraturan pertandingan embu WSKO yang berlaku, akan tetapi oficial dapat pula dijabat oleh seorang non-kenshi yang merupakan anggota PERKEMI (Biasa atau Luar Biasa) atau merupakan anggota Pengurus dari Pengprov/Cabang PERKEMI yang bersangkutan serta harus mengetahui dan memahami peraturan PERKEMI, Peraturan Pertandingan Embu dan Peraturan Pertandingan Randori yang berlaku termasuk peraturan pelaksanaan pertandingan dan termasuk dalam daftar kontingen.

8. Format Pertandingan

- a. Embu Berpasangan
 - 1) Pertandingan Embu Berpasangan ini menggunakan peraturan dari *World Shorinji Kempo Organization* (WSKO) tahun 2016 dengan sistim 6 (enam) Komposisi Teknik.
 - 2) Peserta Embu Berpasangan akan dibagi menjadi beberapa Pool sesuai

jumlah peserta. Setiap peserta Embu Berpasangan akan ditempatkan pada diagram/bagan pertandingan masing-masing Pool sesuai nomor undian yang diputuskan pada saat *Technical Meeting*.

- 3) Apabila jumlah peserta/kontingen sama dengan atau lebih dari 12 (dua belas) kontingen, maka akan dibagi kedalam 4 (empat) Pool, yaitu Pool A, B, C dan D.
- 4) Apabila jumlah peserta/kontingen sama atau lebih dari 6 (enam) dan kurang dari 12 (dua belas) kontingen, maka akan dibagi kedalam 2 (dua) Pool, yaitu Pool A dan B.
- 5) Apabila jumlah peserta/kontingen sama atau kurang dari 5 (lima) kontingen, maka menjadi 1 (satu) Pool.
- 6) Masing-masing peserta Embu Berpasangan di setiap Pool akan bertanding dengan menggunakan sistem '**Double Elimination**' atau sistem 2 kali kalah. Dalam sistem *Double Elimination*, peserta yang mengalami 2 kali kalah dalam bertanding akan dinyatakan gugur dan tidak dapat mengikuti pertandingan Embu Berpasangan berikutnya. Sedangkan untuk menentukan Juara antar Pool akan digunakan sistem '**Single Elimination**' atau sistem gugur biasa.
- 7) Dalam sistem '**Double Elimination**', setiap pertandingan Embu Berpasangan merupakan pertandingan antara 1 pasangan embu melawan pasangan embu lainnya sesuai bagan dan hasil undian.
- 8) Pemenang Embu Berpasangan akan ditentukan dari nilai tertinggi wasit sesuai peraturan WSKO. Wasit akan mengangkat bendera pemenang untuk peserta yang memperoleh nilai tertinggi.
- 9) Apabila dalam peserta tersebut mendapat angka yang sama, maka akan diberlakukan tata cara pemilihan pemenang (sesuai Tata Cara Penilaian Embu).
- 10) Diagram/bagan sistem *Double Elimination* membagi peserta ke dalam dua bagan, bagan menang (**winners bracket**) dan bagan kalah (**losers bracket**). Setiap peserta mengikuti urutan games (permainan) yang sudah ditetapkan dalam diagram/bagan saat *Technical Meeting* untuk setiap kelasnya. Peserta yang menang pertandingan/permainan/games putaran pertama melanjutkan permainan dalam bagan menang dan yang kalah masuk ke bagan kalah. Bagan menang dijalankan sama seperti sistem gugur biasa atau *Single Elimination*, hanya saja yang kalah di tiap putaran masih bisa bermain dan akan "turun" ke diagram/bagan kalah sesuai nomor permainannya di diagram/bagan *losers bracket*. Diagram/bagan bawah akan melanjutkan permainan dengan sistem gugur biasa atau *Single Elimination*.
- 11) Penentuan juara pool Embu Berpasangan dengan sistem 2 kali kalah akan dijadwalkan sebagai rangkaian 2 kemungkinan pertandingan. Peserta pada bagan menang (**winners bracket**) akan bertemu dengan pemenang dari diagram/bagan kalah (**losers bracket**) untuk penentuan juara Pool. Apabila pemenangnya langsung dari peserta diagram/bagan menang, maka dinyatakan sebagai Juara Pool dan peserta yang kalah menjadi *Runner Up Pool* / Juara II Pool. Apabila pemenangnya dari diagram/

bagan kalah maka pertandingan akan diulang sekali lagi untuk menentukan Juara Pool, karena peserta dari bagan menang baru kalah sekali. Siapapun yang memenangkan pertandingan ulang ini akan keluar sebagai Juara Pool dan yang kalah sebagai *Runner Up* Pool atau Juara II Pool.

- 12) Apabila pertandingan Embu Berpasangan dibagi kedalam 4 (empat) Pool, masing-masing Juara Pool akan bertanding menggunakan sistem gugur (*single elimination*) untuk menentukan juara di kelasnya. Pemenang Pool A akan berhadapan dengan pemenang Pool B, dan pemenang Pool C akan berhadapan dengan pemenang Pool D pada babak Semi Final. Kemudian pemenang babak semi final dari Pool A-B akan berhadapan dengan pemenang Pool C-D pada babak Final. Sedangkan *Runner Up* Pool A-B dan Pool C-D akan bertanding untuk memperebutkan Juara III.
- 13) Apabila pertandingan Embu Berpasangan dibagi kedalam 2 (dua) Pool, masing-masing Juara Pool akan bertanding menggunakan sistem gugur (*single elimination*) untuk menentukan juara di kelasnya. Pemenang Pool A akan berhadapan dengan pemenang Pool B pada babak Final. Sedangkan *Runner Up* Pool A dan Pool B akan bertanding untuk memperebutkan Juara III.
- 14) Apabila pertandingan Embu Berpasangan menjadi 1 (satu) Pool, Juara Pool ditentukan dari pemenang pada Diagram/bagan akhir sistem *Double Elimination*. Sedangkan Juara III dihasilkan dari peserta yang kalah pada bagan kalah (*losers bracket*) sebelum menuju babak Final.
- 15) Apabila peserta/atlet Embu Berpasangan baru selesai bertanding dan harus mengikuti pertandingan lainnya dalam waktu berdekatan, maka akan diberikan kesempatan untuk istirahat selama **5-10 menit**.

b. Embu Beregu

- 1) Pertandingan Embu Beregu ini menggunakan peraturan dari *World Shorinji Kempo Organization* (WSKO) tahun 2016 dengan sistem 6 (enam) Komposisi Teknik. Penempatan komposisi dalam "*Solo Embu/Tandoku*" harus ditempatkan pada urutan komposisi awal (ke-1) dan akhir (ke-6), sedangkan komposisi "*Kumi Embu/Paired Embu*" ditempatkan pada komposisi ke-2 (dua) hingga ke-5 (lima).
- 2) Peserta Embu Beregu akan dibagi menjadi beberapa Pool sesuai jumlah peserta. Setiap peserta Embu Beregu akan ditempatkan pada diagram/bagan pertandingan masing-masing Pool sesuai nomor undian yang diputuskan pada saat *Technical Meeting*.
- 3) Apabila jumlah peserta/kontingen sama dengan atau lebih dari 12 (dua belas) kontingen, maka akan dibagi kedalam 4 (empat) Pool, yaitu Pool A, B, C dan D.
- 4) Apabila jumlah peserta/kontingen sama atau lebih dari 6 (enam) dan kurang dari 12 (dua belas) kontingen, maka akan dibagi kedalam 2 (dua) Pool, yaitu Pool A dan B.

- 5) Apabila jumlah peserta/kontingen sama atau kurang dari 5 (lima) kontingen, maka menjadi 1 (satu) Pool.
- 6) Masing-masing peserta Embu Beregu di setiap Pool akan bertanding dengan menggunakan sistem '**Double Elimination**' atau sistem 2 kali kalah. Dalam sistem *Double Elimination*, peserta yang mengalami 2 kali kalah dalam bertanding akan dinyatakan gugur dan tidak dapat mengikuti pertandingan Embu Beregu berikutnya. Sedangkan untuk menentukan Juara antar Pool akan digunakan sistem '**Single Elimination**' atau sistem gugur biasa.
- 7) Dalam sistem '**Double Elimination**', setiap pertandingan Embu Beregu merupakan pertandingan antara 1 regu embu melawan regu embu lainnya sesuai bagan dan hasil undian.
- 8) Pemenang Embu Beregu akan ditentukan dari nilai tertinggi wasit sesuai peraturan WSKO. Wasit akan mengangkat bendera pemenang untuk peserta yang memperoleh nilai tertinggi.
- 9) Apabila dalam peserta tersebut mendapat angka yang sama, maka akan diberlakukan tata cara pemilihan pemenang (sesuai Tata Cara Penilaian Embu).
- 10) Diagram/bagan sistem *Double Elimination* membagi peserta ke dalam dua bagan, bagan menang (**winner's bracket**) dan bagan kalah (**losers bracket**). Setiap peserta mengikuti urutan games (permainan) yang sudah ditetapkan dalam diagram/bagan saat *Technical Meeting* untuk setiap kelasnya. Peserta yang menang pertandingan/permainan/games putaran pertama melanjutkan permainan dalam bagan menang dan yang kalah masuk ke bagan kalah. Bagan menang dijalankan sama seperti sistem gugur biasa atau *Single Elimination*, hanya saja yang kalah di tiap putaran masih bisa bermain dan akan "turun" ke diagram/bagan kalah sesuai nomor permainannya di diagram/bagan *losers bracket*. Diagram/bagan bawah akan melanjutkan permainan dengan sistem gugur biasa atau *Single Elimination*.
- 11) Penentuan juara pool Embu Beregu dengan sistem 2 kali kalah akan dijadwalkan sebagai rangkaian 2 kemungkinan pertandingan. Peserta pada bagan menang (**winner's bracket**) akan bertemu dengan pemenang dari diagram/bagan kalah (**losers bracket**) untuk penentuan juara Pool. Apabila pemenangnya langsung dari peserta diagram/bagan menang, maka dinyatakan sebagai Juara Pool dan peserta yang kalah menjadi *Runner Up* Pool / Juara II Pool. Apabila pemenangnya dari diagram/bagan kalah maka pertandingan akan diulang sekali lagi untuk menentukan Juara Pool, karena peserta dari bagan menang baru kalah sekali. Siapapun yang memenangkan pertandingan ulang ini akan keluar sebagai Juara Pool dan yang kalah sebagai *Runner Up* Pool atau Juara II Pool.

- 12) Apabila pertandingan Embu Beregu dibagi kedalam 4 (empat) Pool, masing-masing Juara Pool akan bertanding menggunakan sistem gugur (*single elimination*) untuk menentukan juara di kelasnya. Pemenang Pool A akan berhadapan dengan pemenang Pool B, dan pemenang Pool C akan berhadapan dengan pemenang Pool D pada babak Semi Final. Kemudian pemenang babak semi final dari Pool A-B akan berhadapan dengan pemenang Pool C-D pada babak Final. Sedangkan *Runner Up* Pool A-B dan Pool C-D akan bertanding untuk memperebutkan Juara III.
- 13) Apabila pertandingan Embu Beregu dibagi kedalam 2 (dua) Pool, masing-masing Juara Pool akan bertanding menggunakan sistem gugur (*single elimination*) untuk menentukan juara di kelasnya. Pemenang Pool A akan berhadapan dengan pemenang Pool B pada babak Final. Sedangkan *Runner Up* Pool A dan Pool B akan bertanding untuk memperebutkan Juara III.
- 14) Apabila pertandingan Embu Beregu menjadi 1 (satu) Pool, Juara Pool ditentukan dari pemenang pada Diagram/bagan akhir sistem *Double Elimination*. Sedangkan Juara III dihasilkan dari peserta yang kalah pada bagan kalah (*losers bracket*) sebelum menuju babak Final.
- 15) Apabila peserta/atlet Embu Beregu baru selesai bertanding dan harus mengikuti pertandingan lainnya dalam waktu berdekatan, maka akan diberikan kesempatan untuk istirahat selama 5-10 menit.

c. Embu Solo / Tandoku

- 1) Pertandingan Embu Solo / Tandoku ini menggunakan peraturan *World Shorinji Kempo Organization* (WSKO) tahun 2016 dengan sistem 6 (enam) Komposisi Teknik.
- 2) Peserta Embu Solo / Tandoku akan dibagi menjadi 4 (empat) Pool dan akan mengikuti babak Penyisihan di dalam masing-masing Pool dengan sistem penilaian berdasarkan "nilai terbaik". Setiap peserta Embu Solo / Tandoku akan ditempatkan pada diagram/bagan pertandingan masing-masing Pool sesuai nomor undian yang diputuskan pada saat *Technical Meeting*.
- 3) Masing-masing peserta Embu Solo / Tandoku di setiap Pool akan bertanding dengan menggunakan sistem nilai terbaik. Setiap Pool akan diambil 3 peserta dengan nilai terbaik.
- 4) 3 (tiga) peserta terbaik dari masing-masing Pool akan bertanding pada babak final untuk memperebutkan Juara 1, 2 dan 3.
- 5) Pemenang Embu Solo / Tandoku akan ditentukan dari nilai tertinggi wasit sesuai peraturan WSKO.
- 6) Apabila dalam peserta tersebut mendapat angka yang sama, maka akan diberlakukan tata cara pemilihan pemenang (sesuai Tata Cara Penilaian Embu).
- 7) Apabila peserta/atlet Embu Solo / Tandoku baru selesai bertanding dan harus mengikuti pertandingan lainnya dalam waktu berdekatan, maka

akan diberikan kesempatan untuk istirahat selama 5-10 menit.

d. Penilaian

1) Embu

- a) Memulai, Menghentikan dan Menyelesaikan Pertandingan Penilaian embu Solo / Tandoku akan dimulai saat *gassho rei* ke arah wasit utama dan akan berakhir saat mereka membuat *gassho rei*.
- b) Tempat Berdiri untuk Memulai dan Mengakhiri Pertandingan Penilaian embu Solo / Tandoku akan dimulai di tengah lapangan dan diakhiri di tengah kembali, menghadap ke arah wasit utama.
- c) Proses Pelaksanaan Pertandingan (sebagai pemain embu Solo / Tandoku).

Pada prinsipnya, peserta harus melakukan embu Solo / Tandoku dengan cara yang dinyatakan dibawah ini :

- (1) Ketika peserta dipanggil, kenshi akan maju untuk berdiri di dalam arena yang telah ditentukan dan memberi *Gassho Rei* kepada wasit, yang dalam hal ini ke arah wasit utama. Sedangkan peserta lawannya menunggu di luar arena.
- (2) Kenshi yang sudah ada berada di lapangan harus memberi *Gassho Rei* lebih dahulu untuk menandakan penilaian dimulai.
- (3) Saat melaksanakan atau tampil di lapangan, memulai dan mengakhiri teknik harus kembali menghadap ke arah wasit utama.
- (4) Kenshi akan mengakhiri embu Solo / Tandoku dengan memberi *Gassho Rei* ke arah wasit utama untuk menandakan bahwa tekniknya sudah selesai diperagakan, dan peserta dapat langsung meninggalkan lapangan.
- (5) Setelah kedua peserta tampil, peserta menunggu hasil penilaian wasit diumumkan di pinggir lapangan.

d) Komposisi Teknik

Embu Solo / Tandoku yang dilakukan peserta terdiri dari enam komposisi. Salah satu komposisi didefinisikan sebagai berikut :

- a. Suatu "komposisi" dianggap terdiri dari gerakan sekuensial dari *Zanshin* sampai *Zanshin*.
- b. *Harai* sebelum *Juho Ken* tidak dianggap merupakan satu komposisi (sebuah *Hangeki* harus terdiri dari serangkaian dua serangan balasan).

Komposisi Embu Solo / Tandoku terdiri enam komponen yang dipilih dari daftar teknik dasar dan tidak ada teknik yang tumpang tindih. Jika menggunakan teknik yang tidak termasuk

dalam daftar di bawah ini, **maka 15 poin akan dikurangi dari nilai total.**

a) Tingkatan Dan

[*tenchi ken dai ikkei*]

[*tenchi ken dai ni kei*]

[*tenchi ken dai san kei*]

[*tenchi ken dai yon kei*]

[*tenchi ken dai go kei*]

[*tenchi ken dai rokkei*]

[*giwaken dai ikkei*]

[*giwaken dai nikei*]

[*ryuo ken dai ikkei (bentuk solo kote nuki)*]

[*ryuo ken dai san kei (bentuk solo ryote yori nuki)*]

[*ryu no kata (bentuk solo gyaku gote)*]

[*manji ken*]

[*byakuren ken dai ikkei*]

b) Tingkatan Kyu

[*tenchi ken dai ikkei*]

[*tenchi ken dai ni kei*]

[*tenchi ken dai san kei*]

[*tenchi ken dai yon kei*]

[*tenchi ken dai go kei*]

[*tenchi ken dai rokkei*]

[*giwaken dai ikkei*]

[*giwaken dai nikei*]

[*ryuo ken dai ikkei (bentuk solo kote nuki)*]

[*ryu no kata (bentuk solo gyaku gote)*]

[*byakuren ken dai ikkei*]

* “*Giwaken dai ikkei*”, “*dai nikkei*”, “*manji ken*”, dan “*byakuren ken dai ikkei*”, dilakukan dalam satu arah.

* Ryu no kata (bentuk solo gyaku gote) dikategorikan sebagai teknik untuk tingkatan Dan-III, tapi "gyaku gote uragaeshinage uragatame" ditemukan di kurikulum Kyu-3, sehingga teknik "gyaku gote maeyubi gatame" dan "gyaku gote uragaeshinage uragatame" diperkenankan dilakukan tingkatan Kyu-1.

e) Larangan Embu, Waktu Embu dan Pengurangan Nilai

1) Larangan Embu

- a) Peserta Embu baik pada Embu Berpasangan maupun Embu Beregu dilarang menggunakan teknik yang bukan

pada tingkatannya.

- b) Peserta Embu Solo atau Tandoku dilarang menggunakan teknik diluar teknik yang telah ditentukan seperti *Ukemi*. Apabila melanggar maka nilai total embu Solo / Tandoku akan dikurangi sebanyak 15 poin.

2) Waktu Embu

- a) Permainan Embu Berpasangan atau Beregu harus berlangsung antara 1 menit 30 detik sampai dengan 2 menit, yang dimulai saat *Gassho Rei* dan diakhiri dengan *Gassho Rei*.
- b) Permainan Embu Solo atau Tandoku harus berlangsung antara 1 menit sampai dengan 1 menit 15 detik, yang dimulai saat *Gassho Rei* dan diakhiri dengan *Gassho Rei*.

3) Pengurangan Nilai

Pengurangan nilai dari skor penuh harus diterapkan pada nomor embu berdasarkan hal-hal sebagai berikut :

Deskripsi	Pengurangan dari Keseluruhan Nilai
Waktu kompetisi embu lebih pendek daripada jangka waktu minimum yang diperkenankan*	5 poin dikurangi untuk setiap 10 detik lebih pendek daripada jangka waktu yang ditentukan
Waktu kompetisi embu lebih lama daripada jangka waktu maksimal yang diperkenankan*	5 poin dikurangi untuk setiap 10 detik lebih lama daripada jangka waktu yang ditentukan
Embu terdiri dari kurang daripada 6 komposisi	10 poin
Embu terdiri dari lebih daripada 6 komposisi	10 poin
Penggunaan teknik yang tidak layak bagi tingkatan peserta	10 poin dikurangi dari keseluruhan nilai bagi setiap teknik yang digunakan
Grup embu, bilamana seluruh anggota tidak melakukan kumi / embu solo atau gerakan yang sama	10 poin
Grup embu, bilamana " <i>Sannin-gake</i> " digunakan	Diskualifikasi

Daftar pengurangan nilai Embu Berpasangan dan Beregu:

	Waktu Kompetisi Embu	Jumlah poin yang dikurangi dari keseluruhan nilai
Lebih Pendek	1 menit 10 detik – 1 menit 19 detik	10
	1 menit 20 detik – 1 menit 29 detik	5
Jangka waktu yang ditentukan	1 menit 30 detik - 2 menit	0
Lebih Lama	2 menit 1 detik – 2 menit 10 detik	5
	2 menit 11 detik – 2 menit 20 detik	10

Daftar pengurangan nilai Embu Solo / Tandoku Dewasa :

	Waktu Kompetisi Embu	Jumlah poin yang dikurangi dari keseluruhan nilai
Lebih Pendek	40 detik hingga 49 detik	10
	50 detik hingga 59 detik	5
Jangka waktu yang ditentukan	1 menit - 1 menit 15 detik	0
Lebih Lama	1 menit 16 detik - 1 menit 25 detik	5
	1 menit 26 detik - 1 menit 35 detik	10

4) Tata Cara Penilaian Embu

- a) Setiap embu akan dinilai oleh sekelompok yang terdiri dari 5 (lima) orang wasit, dan nilai total akan dihitung dari nilai yang diberikan oleh 3 (tiga) dari 5 (lima) orang wasit tersebut dengan menghapus nilai tertinggi dan terendah. Berdasarkan nilai yang mereka peroleh, peserta berpasangan, solo / tandoku atau beregu kemudian akan ditempatkan sebagai pemenang.
- b) Apabila terdapat 2 (dua) orang wasit yang memberikan total nilai tertinggi atau terendah, misalnya, nilai mutu

teknis yang diberikan oleh para wasit ini dibandingkan, dan maka total nilai tertinggi dengan nilai mutu teknis tertinggi atau total nilai terendah dengan nilai mutu teknis terendah akan dihapuskan dari perhitungan nilai total.

- c) Penempatan urutan pemenang embu akan ditempatkan sesuai dengan total poin yang diberikan oleh para wasit.
- d) Apabila dua pasangan memiliki total nilai yang sama, maka wasit akan melakukan tata cara berikut untuk menentukan penempatan mereka sebagai juara. Apabila penempatan tersebut masih belum dapat ditentukan setelah melakukan tata cara berikut, maka para wasit akan menentukan penempatan juara.
 - Peserta embu dengan nilai mutu teknis tertinggi akan ditempatkan pada posisi teratas dibandingkan yang lainnya.
 - Penempatan ditentukan sesuai dengan total poin yang diberikan Wasit Utama kepada mereka (baik nilai dari Wasit Utama telah dimasukkan dalam total poin ataupun tidak).
 - Penempatan mereka ditentukan berdasarkan nilai mutu teknis yang diberikan oleh Wasit Utama. (baik nilai dari Wasit Utama telah dimasukkan dalam total poin ataupun tidak).

2) Randori

a) Randori Perorangan

- 1) Pertandingan Randori Perorangan ini menggunakan peraturan pertandingan PERKEMI.
- 2) Peserta Randori Perorangan untuk masing-masing kelas akan dibagi menjadi beberapa Pool sesuai jumlah peserta. Setiap peserta akan ditempatkan pada diagram/bagan pertandingan masing-masing Pool sesuai nomor undian yang diputuskan pada saat *Technical Meeting*.
- 3) Apabila jumlah peserta/kontingen sama dengan atau lebih dari 12 (dua belas) kontingen, maka akan dibagi kedalam 4 (empat) Pool, yaitu Pool A, B, C dan D.
- 4) Apabila jumlah peserta/kontingen sama atau lebih dari 6 (enam) dan kurang dari 12 (dua belas) kontingen, maka akan dibagi kedalam 2 (dua) Pool, yaitu Pool A dan B.
- 5) Apabila jumlah peserta/kontingen sama atau kurang dari 5 (lima) kontingen, maka menjadi 1 (satu) Pool.
- 6) Masing-masing peserta Randori di setiap Pool akan bertanding dengan menggunakan sistem '**Double Elimination**' atau sistem 2 kali kalah. Dalam sistem *Double Elimination*, peserta yang mengalami 2 kali kalah dalam bertanding akan dinyatakan

gugur dan tidak dapat mengikuti pertandingan Randori berikutnya.

- 7) Diagram/bagan sistem *Double Elimination* membagi peserta ke dalam dua bagan, bagan menang (***winner's bracket***) dan bagan kalah (***loser's bracket***). Setiap peserta mengikuti urutan games (permainan) yang sudah ditetapkan dalam diagram/bagan saat *Technical Meeting* untuk setiap kelasnya. Peserta yang menang pertandingan/permainan/games putaran pertama melanjutkan permainan dalam bagan menang dan yang kalah masuk ke bagan kalah. Bagan menang dijalankan sama seperti sistem gugur biasa atau *Single Elimination*, hanya saja yang kalah di tiap putaran masih bisa bermain dan akan "turun" ke diagram/bagan kalah sesuai nomor permainannya di diagram/bagan *loser's bracket*. Diagram/bagan bawah akan melanjutkan permainan dengan sistem gugur biasa atau *Single Elimination*.
- 8) Penentuan juara pool Randori dengan sistem 2 kali kalah akan dijadwalkan sebagai rangkaian 2 kemungkinan pertandingan. Peserta pada bagan menang (***winner's bracket***) akan bertemu dengan pemenang dari diagram/bagan kalah (***loser's bracket***) untuk penentuan juara Pool. Apabila pemenangnya langsung dari peserta diagram/bagan menang, maka dinyatakan sebagai Juara Pool dan peserta yang kalah menjadi *Runner Up Pool* / Juara II Pool. Apabila pemenangnya dari diagram/ bagan kalah maka pertandingan akan diulang sekali lagi untuk menentukan Juara Pool, karena peserta dari bagan menang baru kalah sekali. Siapapun yang memenangkan pertandingan ulang ini akan keluar sebagai Juara Pool dan yang kalah sebagai *Runner Up Pool* atau Juara II Pool.
- 9) Apabila pertandingan Randori Perorangan dibagi kedalam 4 (empat) Pool, masing-masing Juara Pool akan bertanding menggunakan sistem gugur (***single elimination***) untuk menentukan juara di kelasnya. Pemenang Pool A akan berhadapan dengan pemenang Pool B, dan pemenang Pool C akan berhadapan dengan pemenang Pool D pada babak Semi Final. Kemudian pemenang babak semi final dari Pool A-B akan berhadapan dengan pemenang Pool C-D pada babak Final. Sedangkan *Runner Up Pool* A-B dan Pool C-D tidak bertanding lagi dan keluar sebagai Juara III bersama pada pertandingan Randori di kelasnya.
- 10) Apabila pertandingan Randori Perorangan dibagi kedalam 2 (dua) Pool, masing-masing Juara Pool akan bertanding menggunakan sistem gugur (***single elimination***) untuk menentukan juara di kelasnya. Pemenang Pool A akan berhadapan dengan pemenang Pool B pada babak Final.

Sedangkan *Runner Up* Pool A dan Pool B tidak bertanding lagi dan keluar sebagai Juara III bersama pada pertandingan Randori di kelasnya.

- 11) Apabila pertandingan Randori Perorangan menjadi 1 (satu) Pool, Juara Pool ditentukan dari pemenang pada Diagram/bagan akhir sistem *Double Elimination*. Sedangkan Juara III bersama dihasilkan dari peserta yang kalah pada bagan kalah (*losers bracket*) sebelum menuju babak Final.
- 12) Apabila peserta/atlet Randori Perorangan baru selesai bertanding dan harus mengikuti pertandingan lainnya dalam waktu berdekatan, maka akan diberikan kesempatan untuk istirahat selama 5-10 menit.

b) Larangan Randori

Hal-hal yang dirinci di bawah ini **dilarang** untuk dipergunakan atau dilakukan oleh setiap peserta Randori antara lain :

- 1) Menendang kepala atau leher.
- 2) Menendang diluar *Do*.
- 3) Memakai kuda-kuda (*kamae*) selain kuda-kuda (*kamae*) *Shorinji Kempo*.
- 4) Memukul dan/atau menendang kemaluan (*kin-teki*).
- 5) Setelah lawan jatuh, memukul dan atau menendang *Do* lebih dari 1 (satu) kali dan atau memukul dan atau menendang di luar *Do*.
- 6) Keluar Arena Randori.
- 7) Melakukan *ashi-barai* (sapuan dengan mempergunakan kaki) kecuali dengan *omote-ashi* (sapuan dengan mempergunakan bagian dalam kaki, dan bagian yang diperbolehkan diserang hanya bagian mata kaki ke bawah).
- 8) Memukul kepala/muka dalam keadaan berangkulan (*clinch*).
- 9) Memukul dengan cara mengesekkan sarung tangan.
- 10) Bergumul, mengangkat dan/atau membanting lawan di luar teknik *Shorinji Kempo*.
- 11) Mengajukan protes dan/atau berdebat dengan Koordinator atau Deputi Koordinator, Arbiter, Wasit, Panitera, Official, lawannya atau penonton.
- 12) Dengan sengaja membuka pertahanan terhadap serangan lawan untuk memberikan kesempatan kepada lawannya untuk mendapatkan nilai.
- 13) Berperilaku tidak tertib dan/atau tidak sopan dan/atau mengeluarkan kata-kata tidak senonoh atau cemoohan terhadap lawan, Koordinator atau Deputi Koordinator, Arbiter, Wasit,

- Panitera, Official, penonton atau pihak lainnya tanpa terkecuali.
- 14) Melancarkan serangan *uraken, shaken, furi-tsuki, kagi-tsuki, hiji-ate* atau *hiza-ate* di luar Do.
 - 15) Melakukan suatu serangan (termasuk *ushiro-gen*) tanpa melihat sasaran/lawan.
 - 16) Menyerang bagian belakang lawan.
 - 17) Melakukan setiap tindakan, perbuatan atau teknik yang bukan teknik Shorinji Kempo.
 - 18) Melakukan setiap tindakan yang bertentangan dengan jiwa dan sifat kesatria.

c) Cedera

- 1) Dalam hal seorang peserta pertandingan Randori sewaktu berlangsungnya pertandingan mengalami cedera yang diakibatkan oleh kesalahannya sendiri, sehingga Peserta itu tidak dapat melanjutkan pertandingan, hal mana telah mendapat penegasan tertulis dari Tim Kesehatan, maka Peserta tersebut dinyatakan sebagai "**tidak mampu untuk melanjutkan pertandingan**", kepada lawannya diberikan *Ippon* nilai 10 (sepuluh) dan dinyatakan oleh Wasit Utama sebagai pemenang pertandingan. Apabila baru satu kali kalah maka masih memiliki kesempatan untuk mengikuti pertandingan berikutnya.
- 2) Dalam hal seorang peserta pertandingan Randori sewaktu berlangsungnya pertandingan mengalami cedera yang diakibatkan oleh kesalahan lawannya, sehingga peserta itu tidak dapat melanjutkan pertandingan, hal mana telah mendapat penegasan tertulis dari Tim Kesehatan, maka lawannya yang melakukan kesalahan didenda oleh Wasit Utama dengan *Batsu* nilai 10 (sepuluh) namun masih dapat bertanding apabila baru 1 (satu) kali kalah, atau dinyatakan Diskualifikasi dari nomor pertandingan Randori yang diikutinya, dan kehilangan hak-haknya sebagai peserta pada nomor Randori tersebut termasuk hak menjadi juara, tetapi masih diperbolehkan bertanding di nomor yang lain. Apabila diskualifikasi ketika babak final maka juara 2 akan diperebutkan oleh peserta juara 3 bersama. Dan bagi peserta yang cedera itu akan memperoleh nilai 10 (sepuluh) dan dinyatakan oleh Wasit Utama sebagai pemenang pertandingan.
- 3) Peserta pertandingan yang mengalami cedera tetap diperbolehkan mengikuti setiap Nomor dan Kelas pertandingan Randori dan Embu lainnya yang akan diikutinya apabila mendapat penegasan tertulis terlebih dahulu dari Tim Kesehatan yang secara tegas menyatakan bahwa yang bersangkutan telah pulih/sembuh dari cedera yang dialaminya,

dan karenanya diperbolehkan mengikuti pertandingan.

- 4) Penegasan tertulis yang diambil oleh Tim Kesehatan adalah terakhir dan mengikat serta tidak dapat diajukan Protes atasnya, serta wajib dipatuhi oleh setiap pihak tanpa terkecuali.

d) Tata Cara Penilaian Randori Dalam Menentukan Pemenang

Randori perorangan pada babak penyisihan bila diperoleh skor yang sama, maka diperpanjang 1 kali, apabila masih memiliki skor yang sama akan diputuskan melalui *Yose Kachi*, kecuali untuk merebutkan juara 1 sampai 3 dapat diperpanjang 2 kali dalam menentukan pemenang.

Apabila pada babak penyisihan maupun babak final masing-masing peserta memiliki hasil skor yang sama akan tetapi berbeda *hierarkinya* maka untuk menentukan pemenang akan langsung diputuskan wasit dengan memperhatikan urutan *hirarki* nilai.

Urutan nilai *hierarki* dalam Randori:

- 1) Mujoken Kachi (15)
- 2) Ipon (10)
- 3) Dua (2) kali Wazari (5)
- 4) Batsu Nilai Sepuluh (10)
- 5) Wazari (5)
- 6) Batsu Nilai Lima (5)

e) Pemenang

1) Embu Berpasangan

Masing-masing 1 (satu) pasang: Juara I (medali emas), Juara II (medali perak), dan Juara III (medali perunggu) untuk setiap nomor pertandingan Embu Pasangan.

2) Embu Solo / Tandoku

Masing-masing 1 (satu) peserta: Juara I (medali emas), Juara II (medali perak), dan Juara III (medali perunggu) untuk setiap nomor pertandingan Embu Solo / Tandoku.

3) Embu Beregu

Masing-masing 1 (satu) regu: Juara I (medali emas), Juara II (medali perak), dan Juara III (medali perunggu) untuk setiap nomor pertandingan Embu Beregu.

4) Randori

Seorang Juara I (medali emas), seorang Juara II (medali perak), dan 2 (dua) orang Juara III bersama (medali perunggu) untuk setiap nomor pertandingan Randori.

5) Juara Umum

- (a) Panpel PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 cabor Shorinji kempo akan menentukan Juara Umum, dan

penentuan Juara Umum akan dilakukan sesuai ketentuan pada Peraturan Umum PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026.

- (b) Penentuan Juara Umum berdasarkan jumlah perolehan medali yang diperoleh setiap kontingen.

6) Rekapitulasi Medali

Medali yang diperoleh masing-masing kontingen Provinsi akan dilaporkan kepada PB Perkemi dan KONI Pusat untuk rekapitulasi perolehan medali PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 secara nasional.

9. Pakaian & Peralatan Pertandingan

- a. Peralatan yang digunakan dan pakaian yang dikenakan oleh atlet dan peserta lain yang relevan dalam kompetisi, harus mematuhi peraturan dan ketentuan Peraturan pertandingan yang digunakan. Seluruh peserta atlet dan official pendukung yang berada di area pertandingan tidak boleh memasang segala bentuk iklan komersial pada pakaian dan peralatan yang digunakan tanpa persetujuan Panpel PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026.
- b. Pertandingan wajib dilaksanakan di atas matras.
- c. Para peserta/atlet, tim manajer maupun official, pada saat melaksanakan pertandingan wajib menggunakan “*dogi*” beserta atribut daerah masing-masing.
- d. Para atlet nomor randori perorangan putra maupun putri wajib menggunakan peralatan pertandingan berupa, pelindung dada (*do*), pelindung kepala, sarung tinju (*hands glove*) dan pelindung kemaluan (panpel tidak menyediakan pelindung kemaluan/disediakan sendiri oleh masing-masing peserta).
- e. Aksesoris peserta randori berupa *gumshield* (pelindung gigi) dapat diperbolehkan untuk digunakan.
- f. Official yang mendampingi atlet yang akan bertanding wajib mempergunakan Dogi dan tanda pengenal.

10. Dewan Hakim, Pengawas Pertandingan, Koordinator dan Wasit

- a) Untuk menjamin terselenggaranya pertandingan/perlombaan yang baik dan lancar serta memenuhi peraturan/ketentuan yang berlaku perlu dipimpin oleh wasit dan juri;
- b) Panitia penyelenggara membentuk dewan hakim yang berjumlah 5 (lima) orang yang terdiri dari 2 (dua) orang dari PP BAPOMI, 1 (satu) orang dari PB PERKEMI dan 2 (dua) orang dari provinsi penyelenggara. Dewan Hakim bertugas menyelesaikan semua permasalahan yang bersifat non teknis dan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan pada tingkat panitia pelaksana (panpel) cabor. Keputusan yang dibuat oleh dewan hakim bersifat final.

- c) Dewan Hakim/Wasit/Juri dan tenaga teknis sejenisnya yang akan bertugas dalam pertandingan Shorinji Kempo pada PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 ditunjuk oleh Persaudaraan Shorinji Kempo Indonesia (PB. PERKEMI).

Dewan Hakim/Wasit/Juri dan tenaga teknis sejenisnya wajib memiliki sertifikasi minimal nasional yang ditetapkan oleh PB. PERKEMI dan memiliki pengalaman memimpin pertandingan minimal tingkat nasional.

- d) Koordinator Pertandingan berhak mengganti dan mengatur Wasit di setiap Court.
- e) Penetapan personel perwasitan berdasarkan surat keputusan induk organisasi cabang olahraga dan dalam melaksanakan tugasnya diangkat berdasarkan surat keputusan panitia penyelenggara PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 CABOR SHORINJI KEMPO dengan mempertimbangkan wasit-juri yang berdomisili berdekatan dengan pelaksanaan PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 CABOR SHORINJI KEMPO;
- f) Biaya akomodasi/konsumsi dan transportasi serta uang insentif para wasit dan juri sesuai dengan aturan yang menjadi tanggungan panitia pelaksana PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 CABOR SHORINJI KEMPO.

11. **Protes dan Banding**

- 1) Setiap pengajuan protes wajib menyerahkan uang protes sebesar Rp. 5.000.000,- (Lima Juta Rupiah) dibayarkan langsung pada waktu pengajuan protes dan Panitia Pertandingan memberikan tanda terima/kwitansi.
- 2) Dalam pertandingan yang berdasarkan Jiwa dan Semangat Ksatria tidak layak adanya protes. Untuk menampung ketidakpuasan dari peserta/kontingen, maka dapat dilakukan protes hanya 1 (satu) kali untuk setiap pertandingan / *Match*. Keberatan/protes diajukan kepada Panitia sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan dalam peraturan pertandingan / permainan.
- 3) Pengajuan protes pada pertandingan Randori hanya dapat dilakukan pada saat pertandingan berlangsung dengan cara mengangkat tangan, kemudian mengisi form protes yang telah disediakan dan menyerahkan uang protes melalui Panitia Pertandingan, yang kemudian diserahkan kepada koordinator wasit dan selanjutnya akan dipertimbangkan dan diputuskan oleh koordinator wasit bersama wasit utama sesuai dengan prosedur. Protes yang dilakukan setelah pertandingan selesai tidak akan dilayani dan pertandingan tersebut dinyatakan sah.
- 4) Pengajuan protes pada pertandingan Embu dapat dilakukan hanya untuk adanya kesalahan pada panitia yang dinyatakan tidak sesuai seperti : tidak tepatnya waktu saat peserta mulai atau berakhir, dan kesalahan pencatatan hasil pertandingan oleh panitia. Sedangkan protes untuk hasil yang telah dinilai wasit yaitu teknik dan penampilan bersifat final atau mutlak.
- 5) Protes pada suatu pertandingan Randori/Embu atas:
 - a) Keputusan yang dijatuhkan oleh Wasit Utama atau para Wasit; dan/atau

- b) Pencatatan hasil pertandingan oleh Panitera; dan/atau
 - c) Pencatatan waktu pertandingan oleh Panitera;
harus diajukan secara tertulis oleh Oficial dari peserta pertandingan kepada koordinator wasit dan wasit utama melalui Panitera, dengan mempergunakan “Formulir Protes”.
- 6) Prosedur pelaksanaan protes adalah sebagai berikut:
- a) Apabila Oficial yang akan mengajukan protes, maka Oficial itu harus mengangkat tangan kanannya tegak lurus keatas seketika Panitera membunyikan bel panjang tanda waktu pertandingan telah berakhir, dan selanjutnya menyampaikan Formulir Protes melalui Panitera yang bertugas, yang telah diisi sesuai dengan ketentuan Point dibawah ini.
 - b) Protes harus merinci:
 - (1) keputusan yang dimohonkan peninjauan;
 - (2) dilengkapi dengan dasar-dasar dari protes;
 - (3) ditandatangani oleh Oficial yang mengajukan Protes.
 - c) Panitera wajib membunyikan bel pendek sebanyak 3 (tiga) kali, agar Wasit Utama dan para Wasit Pembantu mengetahui akan adanya pengajuan Protes.
 - d) Wasit Utama wajib menunda pengumuman pemenang pertandingan yang diwasitinya, dan memerintahkan agar kedua Peserta pertandingan untuk duduk di tempatnya masing-masing di dalam atau di luar arena.
 - e) Apabila protes mengenai keputusan Wasit, maka Wasit Utama mengumpulkan para Wasit Pembantu untuk membahas protes yang diajukan, dan apabila diperlukan Wasit Utama dapat memanggil Oficial yang mengajukan protes untuk menjelaskan dasar protes yang diajukannya.
 - f) Apabila protes mengenai pencatatan keputusan Wasit dan/atau pencatatan waktu oleh Panitera, maka Wasit Utama mengumpulkan para Wasit Pembantu dan/atau Panitera yang bertugas untuk membahas protes yang diajukan, dan apabila diperlukan Wasit Utama dapat memanggil Oficial yang mengajukan protes untuk menjelaskan dasar protes yang diajukannya.
 - g) Selanjutnya para Wasit menentukan keputusan mereka mengenai protes yang diajukan, memanggil kedua Oficial dan memberitahukan tentang keputusan para Wasit mengenai protes.
 - h) Apabila dicapai kesepakatan mengenai protes, maka kedua Oficial dari kedua peserta pertandingan diminta untuk menandatangani Formulir Protes sebagai bukti persetujuan mereka atas kesepakatan yang dicapai, Wasit Utama memberitahukan hal tersebut kepada Panitera, dan selanjutnya pengumuman hasil pertandingan dilakukan.
 - i) Apabila tidak dicapai kesepakatan mengenai penyelesaian protes, maka protes diteruskan kepada Dewan Hakim untuk ditindaklanjuti.
 - j) Dalam hal terjadinya kejadian dimaksud diatas, pertandingan yang berikutnya di arena yang sama, apabila memungkinkan dapat dilakukan sambil menunggu keputusan para Dewan Hakim yang bertugas sehubungan dengan protes yang diajukan.

- k) Di dalam menindaklanjuti protes, para Dewan Hakim yang bertugas wajib meminta dan mempertimbangkan penjelasan dari Koordinator Wasit yang bertugas, Wasit Utama, para Wasit Pembantu, serta kedua Official dari kedua Peserta pertandingan.
- l) Selanjutnya para Dewan Hakim yang bertugas mempertimbangkan dengan seksama dan dengan seadil-adilnya setiap dan seluruh bukti dan penjelasan yang diterima/dikumpulkannya, kemudian menjatuhkan keputusan mereka mengenai protes. Para Dewan Hakim yang bertugas menjatuhkan keputusannya secara tertulis dan menandatangani.
- m) Keputusan para Dewan Hakim kemudian diberitahukan kepada kedua Official, para Wasit dan Panitera yang bertugas.
- n) Selanjutnya Wasit Utama meminta agar para Wasit Pembantu dan kedua Official kembali ke tempatnya semula, dan memerintahkan Peserta pertandingan untuk kembali memasuki arena dan bersiap dan pengumuman hasil pertandingan dilakukan.

12. Technical Delegate (Delegasi Teknik / TD)

- 1) TD seluruh cabang olahraga PORSENI POLITEKNIK SE- INDONESIA 2026 CABOR SHORINJI KEMPO bertugas dan menjamin terselenggaranya pertandingan/perlombaan yang baik dan lancar serta memenuhi peraturan yang berlaku pada PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026 CABOR SHORINJI KEMPO.
- 2) Personel TD ditunjuk berdasarkan tugas keputusan induk organisasi cabang olahraga pengurus pusat provinsi Sumatera Utara dan dalam melaksanakan tugasnya diangkat berdasarkan surat keputusan panitia penyelenggara.
- 3) Selama melaksanakan tugas, seluruh personel TD ditanggung transportasi, akomodasi dan konsumsi serta memperoleh uang insentif sesuai dengan aturan yang berlaku dari panitia penyelenggara.

13. Upacara Penghormatan Pemenang

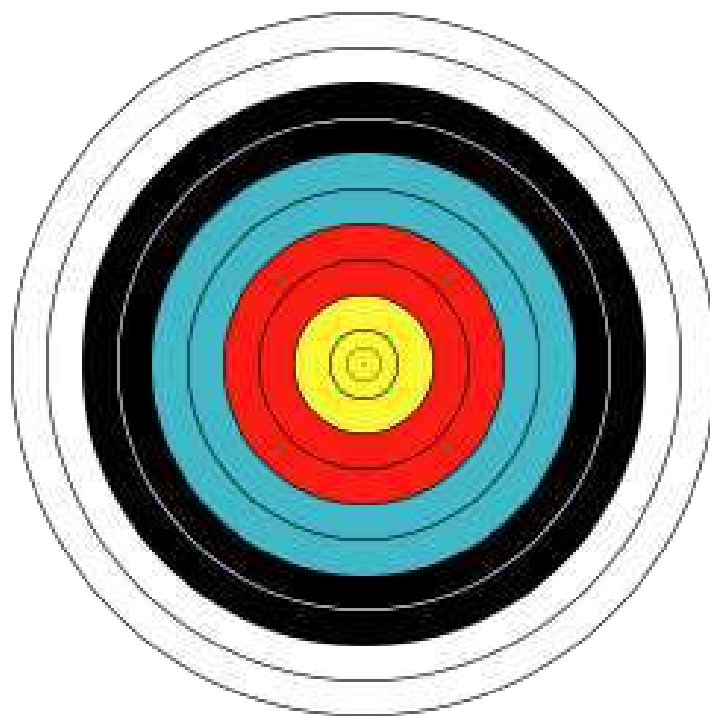
Medali emas, perak, dan perunggu akan diberikan kepada atlet yang berada di peringkat tiga teratas di masing-masing nomor pertandingan. Terdapat peringkat tiga bersama disebagian nomor pertandingan. Terdapat peringkat tiga bersama disebagian nomor pertandingan (nomor Randori). Lima belas menit sebelum upacara penghormatan pemenang dimulai, para peraih medali akan diantar menuju ruang tunggu untuk bersiap-siap. Peraih medali harus mengenakan seragam resmi kontingen masing-masing. Waktu pelaksanaan upacara penghormatan pemenang dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan cabang olahraga.



TECHNICAL HANDBOOK PEKAN OLAHRAGA DAN SENI



PORSENI XV
POLITEKNIK SE-INDONESIA
POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



**POLITEKNIK SE - INDONESIA
CABANG OLAHRAGA PANAHAN
PROVINSI SUMATERA UTARA
TANGGAL, 24 Juli s.d 1 Agustus 2026**

A. NAMA KEGIATAN

“PEKAN OLAHRAGA DAN SENI POLITEKNIK SE – INDONESIA CABOR PANAHAHAN”

B. TUJUAN KEGIATAN

1. Agenda Kalende kegiatan Politeknik Se - Indonesia
2. Menjadikan Ajang Silaturahmi Antara Politeknik Se - Indonesia
3. Meningkatkan Prestasi mMahasiswa Politeknik Dalam Skala Nasional

C. KATAGORI DIVISI LOMBA

1. Divisi Recurve Putra Dan Putri
2. Divisi Compound Putra Dan Putri
3. Divisi Nasional Putra Dan Putri U-21
4. Divisi Barebow Putra dan Putri.

D. KETENTUAN PERLOMBAAN

1. INDIVIDUAL

No	Katagori Divis Lomba	Jarak	Seri/Sesi	Arrow/ Seri	Waktu / Seri
1.	Divisi Recurve (Putra Dan Putri)	70 meter x 2 Sesi	6 (Enam)	6 (Enam)	3 menit
2.	Divisi Compound (Putra Dan Putri)	50 meter x 2 sesi	6 (Enam)	6 (Enam)	3 menit
3.	Divisi Nasional (Putra Dan Putri)	40 meter x 2 Sesi	6 (Enam)	6 (Enam)	3 menit
4.	Divisi Barebow (Putra Dan Putri)	30 meter x 2 Sesi	6 (Enam)	6 (Enam)	3 menit

2. BEREGU PUTRA DAN PUTRI

No	Katagori Divis Lomba	Jarak	Seri/Sesi	Arrow/ Seri	Waktu/ Seri
1.	Divisi Recurve (Putra Dan Putri)	70 meter	4 (Enam)	6 (Enam)	2 menit
2.	Divisi Compound (Putra Dan Putri)	50 meter	4 (Enam)	6 (Enam)	2 menit
3.	Divisi Nasional (Putra Dan Putri)	40 meter	4 (Enam)	6 (Enam)	2 menit
4.	Divisi Barebow (Putra Dan Putri)	30 meter	4 (Enam)	6 (Enam)	2 menit

NB :

1. Katagori beregu harus mengikuti seluruh babak kualifikasi (2 Seri).
2. Beregu diambil dari score 2 sesi babak kualifikasi 3 pemanah.
3. Beregu diperlombakan pada babak eliminasi.
4. Posisi pemanah akan di urutkan berdasarkan total jumlah score 3 pemanah 2 sesi kualifikasi.
5. Pemanah Beregu harus di daftarkan terlebih dahulu sebanyak 3 pemanah.
6. Masing – masing pemanah melepaskan 2 anak panah secara bergantian.

E. TARGET FACE

Target face yang dipergunakan akan disesuaikan pada klasifikasi peserta dan jarak yaitu:

1. Divisi Recurve : (122 cm Ring 10)
2. Divisi Compound : (80 cm Ring 6)
3. Divisi Nasional : (80 cm Ring 6)
4. Divisi Bare Bow : (80 cm Ring 6)

Model Target Face



Target Face 122 cm Ring 10



Target Face 80 cm Ring 6

F. KETERANGA PENGGUNAAN TARGET FACE

1. Target Face 122 cm Ring 10

- 1a. Target berukuran diameter 122 cm dan memakai 10 ring dengan nilai (X,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1)
- 1b. Terdiri dari 5 warna yaitu kuning emas dengan nilai (X,10,9), Merah dengan nilai (8 dan 7),Biru dengan nilai (6 dan 5), Hitam dengan nilai (4 dan 3), Putih dengan nilai (2 dan 1).
- 1c. Posisi pemanah pada satu (1) bantalan terdiri dari 1 s.d 4 pemanah.
- 1d. Pemanah pada 1 bantalan terdiri dari 3 pemanah penempatan posisi adalah A,B,C. Jika pemanah terdiri dari 4 pemanah maka posisi pemanah adalah A,B dan C,D.
- 1e. Jika pemanah pada 1 bantalan terdiri dari 3 pemanah maka posisi pemanah adalah A,B, dan C dengan keterangan A kiri , B tengah, C kanan.
- 1f. Jika pemanah pada 1 bantalan terdiri dari 4 pemanah maka posisi pemanah adalah A,B, dan C,D dengan keterangan: (A kiri, B kanan), (C kiri dan D kanan) secara bergantian AB dan CD dengan mengikuti arahan dari DOS (Direct Of Shoot).
- 1g. Dalam babak kualifikasi setiap pemanah melepaskan anak panah sebanyak 6 anak panah dengan waktu 180 detik atau 3 menit dalam 1 seri. Seri yang akan dijalankan sebanyak 6 seri atau melepaskan 36 anak panah dalam 1 sesi.

- 1h. Pada babak eliminasi aduan perorangan terdiri dari 2 pemanah pada 1 bantalan dan memakai system set point yaitu jika menang point 2, kalah 0, seri berbagi 1 pada 1 bantalan
- 1i. Pada babak eliminasi aduan perorangan pemanah hanya melepaskan anak panah sebanyak 3 anak panah dalam satu seri dengan waktu 90 detik.
- 1j. Seri yang diberikan oleh pemanah adalah 5 seri, jika salah satu pemanah sudah mendapatkan point 6 terlebih dahulu maka pemanah tersebut dinyatakan sebagai pemenang dan berhak masuk pada babak selanjutnya
- 1k. Jika terjadi point sama (Tie) menuju point 6 (point 5 vs 5), maka akan dilakukan penembakan 1 anak panah (shoot off).
- 1l. Pada waktu shoot off terjadi nilai yang sama pada scoring zone maka akan dilakukan pengukuran anak panah.
- 1m. Pengukuran anak panah dilakukan dari anak panah terdekat pada titik inner (tengah).
- 1n. Jika terjadi hasil pengukuran yang sama maka dilakukan kembali shoot off sampai mendapatkan pemenang.

2. Target Face 80 cm 6 Ring

- 2a. Target berukuran diameter 80 cm dengan memakai 6 ring dengan nilai X,10,9,8,7,6,5 dengan ukuran diameter aktual target face adalah 48 cm.
- 2b. Terdiri dari 3 warna yaitu kuning emas dengan nilai (X,10,9), Merah dengan nilai (8 dan 7),Biru dengan nilai (6 dan 5).
- 2c. Terdiri dari 1 s.d 4 pemanah.
- 2d. Pemanah dalam 1 bantalan terdiri dari 3 pemanah penempatan posisi adalah A,B,C. Jika pemanah terdiri dari 4 pemanah maka posisi pemanah adalah A,B dan C,D.
- 2e. Jika pemanah dalam 1 bantalan terdiri dari 3 pemanah maka posisi pemanah adalah A,B, dan C dengan keternagan A di kiri bawah, B di tengah atas, C di kanan bawah.
- 2f. Jika pemanah dalam 1 bantalan terdiri dari 4 pemanah maka posisi pemanah adalah A,B, dan C,D dengan keterangan A di kiri atas, B di kanan atas, C di kiri bawah dan D di kanan bawah.
- 2g. Dalam sistem penembakan pada target face A,B dan C,D adalah bergantian dengan mengikuti arahan dari Judge DOS (Direct Of Shoot).
- 2h. Dalam babak kualifikasi setiap pemanah melepaskan anak panah sebanyak 6 anak panah dengan waktu 180 detik dalam 1 seri. Seri yang akan dijalankan pemanah sebanyak 6 seri atau melepaskan 36 anak panah dalam 1 sesi.

- 2i. Pada babak eliminasi aduan perorangan memakai sistem set point yaitu jika menang point 2, kalah 0, seri berbagi 1 .
- 2j. Pada babak eliminasi aduan perorangan pemanah hanya melepaskan anak panah sebanyak 3 anak panah dalam satu seri dengan waktu 90 detik.
- 2k. Seri yang diberikan oleh pemanah adalah 5 seri, jika salah satu pemanah sudah mendapatkan point 6 terlebih dahulu maka pemanah tersebut dinyatakan sebagai pemenang dan berhak masuk pada babak selanjutnya
- 2l. Jika terjadi point sama (Tie) menuju point 6 (point 5 vs 5), maka akan dilakukan penembakan 1 anak panah (shoot off).
- 2m. Pada waktu shoot off terjadi nilai yang sama pada scoring zone maka akan dilakukan pengukuran anak panah.
- \ 2n. Pengukuran anak panah dilakukan dari anak panah terdekat pada titik inner.
- 2o. Jika terjadi hasil pengukuran yang sama maka kembali dilakukan shoot off sampai mendapatkan pemenang.

G. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN LOMBA

Tanggal : 24 Juli s.d 01 Agustus 2026

Waktu : 08.00 Wib s.d Selesai

Tempat : Lapangan Stadion Mini Universitas Sumatera Utara (Pintu IV)

Jl. Dr. Mansyur Medan-Sumatera Utara

H. PERSYARATAN PESERTA

1. Peserta adalah Mahasiswa/i utusan dari Kampus Politeknik se – Indonesia .
2. Peserta hanya dapat mendaftarkan pada 1 (satu) katagori divisi lomba
3. Pendaftaran online dengan Link :
4. Melampirkan Kartu Tanda Mahasiswa
5. Surat utusan dari kampus Politeknik
6. Pass Photo ukuran 3x4
7. Batas akhir pendaftaran Sabtu 04 Juli 2026 s.d pukul 23.59 Wib
8. Menyerahkan berkas persyaratan dalam bukti fisik terjilid rapi pada panitia selambat lambatnya 24 Juli 2026 Pukul 16.00 Wib (pada saat Technical Meeting)
9. Pendaftaran dianggap syah sesuai kelengkapan persyaratan lomba dengan mengisi Draf Format (terlampir).
10. Batas umur untuk Divisi Nasional adalah dibawah usia 21 tahun pada saat perlombaan

I. PERATURAN PERLOMBAAN

- 1). Pelatih, official dan atlet dianggap sudah memahami ketentuan perlombaan PB. Perpani maupun World Archery Constitution & Rules.
- 2). Berdasarkan sistem polarisasi dan tata cara mendapatkan tiket yang diterapkan pada babak kualifikasi, maka nomor perlombaan dapat dilaksanakan minimal harus diikuti Delapan (8) peserta atau bisa dilaksanakan melihat keperluan perlombaan.
- 3). Jika peserta kurang dari delapan (8) peserta dalam 1 katagori divisi lomba maka akan digabung. Misal katagori lomba divisi compound peserta putra 10 dan peserta putri 6 maka putri akan di gabung ke putra menjadi satu (1) katagori pemenang.
- 4). Peserta diharapkan hadir tepat waktu perlombaan seperti tertera pada jadwal lomba.
- 5). Peserta yang terlambat pada babak kwalifikasi hanya diperbolehkan mengikuti perlombaan sebelum 2 seri atau 12 anak panah selesai pada 1 sesi. Jika peserta sudah melampau batas kehadiran yang ditentukan maka di diskualifikasi
- 5) Official atau pun pelatih yang mendampingi atlet tidak diperkenankan mendekat ke sasaran, kecuali atas izin wasit.
- 6) Pada waktu mencatat skor, atlet dilarang menyentuh anak panah
- 7) Anak Panah diwajibkan sama / seragam (Nock, Shaft, Vanes)
- 8) Anak panah wajib mempunyai inisial
- 9) Pelepasan anak panah harus mengikuti instruksi dari DOS. Bunyi sinyal 2 kali atlet masuk ke shooting line dengan waktu 10 detik, bunyi sinyal 1 kali atlet dipersilahkan melepas anak panah, bunyi sinyal 3 kali pelepasan di hentikan.
- 10) Jika pemanah melepaskan anak panah sebelum bunyi sinyal 1 kali maka pengurangan nilai tertinggi pada scoring zone akan di hilangkan. Jika pemanah melepaskan anak panah pada sinyal 3 kali berbunyi (Bunyi pertama) maka nilai tertinggi akan dihilangkan pada scoring zone. (Perhatikan After Before)
- 11) Jika pemanah terindikasi melepaskan anak panah lebih dari ketentuan lomba (6 anak panah pada babak kwalifikasi dan 3 anak panah pada babak eliminasi) maka akan mendapat peringatan dan penghilangan nilai tertinggi. Jika hal tersebut dilakukan kembali maka pemanah akan di diskualifikasi.
- 12) Saat perlombaan yang diperbolehkan masuk pada area lapangan perlombaan adalah atlet, pelatih, official dan panitia lomba dengan mempergunakan ID Card dari panitia.
- 13) Pelatih atau Official yang berada dilapangan hanya diperbolehkan 2 orang per divisi lomba.
- 14) Diwajibkan mencatat skor terlebih dahulu sebelum mencabut anak panah.
- 15) Pencatat score adalah pemanah yang berada pada 1 bantalan dengan saling memeriksa pencatatan score.

- 16) Jika didalam 1 bantalan hanya terdiri dari 1 pemanah, maka pencatatan score disaksikan salah satu atau lebih pemanah yang berada di bantalan sebelah kanan atau kiri.
- 17) Setelah mencabut anak panah, atlet agar memberi tanda pada perkenaan anak panah.
- 18) Perkenaan yang meragukan, wajib diputuskan oleh wasit yang bertugas, dan keputusan wasit bersifat final.
- 19) Jika ada kesalahan penulisan pada score card, maka wajib dilaporkan kepada wasit , hanya wasit yang berhak merevisi dengan tinta merah.
- 20) Penulisan Score per hit (perkenaan) harus ditulis dengan jelas tanpa adanya penebalan.
- 21) Jika pada satu seri pemanah tidak menuliskan angka perkenaan maka nilai dianggap nol (missing).
- 22) Setiap pemanah harus memberikan tanda tangan pada score card setelah seluruh seri dalam satu sesi sudah selesai.
- 23) Sebelum memberikan tanda tangan pada score card sebaiknya di periksa kembali angka angka dan jumlah yang tertulis di score card
- 24) Jika atlet tidak memberikan tanda tangan pada score card maka score dalam satu keseluruhan di anggap Nol (0).
- 25) Anak panah yang memantul dari target face akan di cari berkas anak panah, anak panah yang menggantung maka seluruh atlet pada bantalan tersebut dihentikan melepas anak panah (singel face), anak panah yang tembus dari target akan dicari berkas perkenaan anak panah dengan catatan jika anak panah ditemukan maka berkas anak panah akan disyahkan sebagai nilai tetapi jika anak panah tidak ditemukan maka nilai akan dianggap nol (missing).
- 26) Pemanah diwajibkan membawa bolpoint berwarna hitam dan tidak bertinda tebal untuk menandai perkenaan anak panah di dalam scoring zone maupun diluar scoring zone.
- 27) Jika terjadi Kerusakan alat baik pada babak kualifikasi maupun eliminasi tidak ada penambahan waktu yang diberikan dalam perbaikan alat.
- 28) Pelatih dan official atlet tidak dibenarkan memberikan intruksi dengan suara kuat dan keras pada saat atlet melakukan tembakan pada garis shooting line dimana perlombaan sedang berlangsung.
- 29) Jika Pelatih dan official memberikan intruksi kepada atlet dengan suara kuat dan keras, maka wasit akan memperingatkan, jika itu terjadi lagi maka wasit akan mengeluarkan kartu kuning, jika itu terjadi lagi, maka wasit akan mengeluarkan kartu merah dan mempersilahkan pelatih dan atlet untuk meninggalkan areal lomba (dikeluarkan)
- 30) Protes dapat diajukan oleh Manager team, dengan mengisi formulir yang sudah disediakan, dengan uang jaminan sebesar Rp 1.000.000. Tata cara pengajuan protes diatur dalam WA Constitution and rules

- 31) Tidak diperkenankan merokok dilapangan perlombaan.
- 32) Atlet maupun official wajib bersepatu di area perlombaan.
- 33) Tidak diperkenankan memakai celana berbahan denim (jean).
- 34) Seluruh atlet, pelatih, official dan penonton tetap selalu menjaga ketertiban.
- 35) Selalu menjaga kebersihan di area perlombaan dan membuang sampah pada tempatnya.

J. JADWAL PERLOMBAAN

No	Hari / Tanggal	Waktu (Wib)	Kegiatan	Ket.
1.	Jum'at 24 Juli 2026	08.00 s.d 12.00 14.00 s.d 16.00	- Setting Lapangan - Technical Metting	
2.	Sabtu 25 Juli 2026	08.00 s.d 09.30 10.00 s.d 11.30 12.00 s.d 13.00 13.30 s.d 15.00 16.00 s.d 17.30	- Practice Day Divisi Barebow - Practice Day Divisi Nasioal - ISOMA - Practice Day Divisi Compound - Practice Day Divisi Recurve	
3.	Minggu 26 Juli 2026	07.30 s.d 08.00 08.00 s.d 12.00 12.00 s.d 13.15 13.30 s.d 16.00	- Persiapan - Kualifikasi Divisi Recurve - ISOMA - Eliminasi Divisi Recurve	
4.	Senin 27 Juli 2026	07.30 s.d 08.00 08.00 s.d 10.00 10.30 s.d 12.30 12.30 s.d 13.15 13.30 s.d 15.30 16.00 s.d 17.30	- Persiapan - Beregu Putra Divisi Recurve - Beregu Putri Divisi Recurve - ISOMA - Kualifikasi Divisi Compound - Eliminasi Divisi Compound	
5.	Selasa 28 Juli 2026	07.30 s.d 08.00 08.00 s.d 10.00 10.30 s.d 12.30 12.30 s.d 13.15 13.30 s.d 15.30 16.00 s.d 17.30	- Persiapan - Beregu Putra Divisi Compound - Beregu Putri Divisi Compound - ISOMA - Kualifikasi Divisi Nasional - Eliminasi Divisi Nasional	
6.	Rabu 29 Juli 2026	07.30 s.d 08.00 08.00 s.d 10.00 10.30 s.d 12.30 12.30 s.d 13.15 13.30 s.d 15.30 16.00 s.d 17.30	- Persiapan - Beregu Putra Nasional - Beregu Putri Nasional - ISOMA - Kualifikasi Divisi Barebow - Eliminasi Divisi Barebow	
7.	Kamis 30 Juli 2026	07.30 s.d 08.00 08.00 s.d 10.00 10.30 s.d 12.30 12.30 s.d 13.15	- Persiapan - Beregu Putra Barebow - Beregu Putri Barebow - ISOMA	

NB : Jadwal dapat berubah melihat jumlah peserta dan perlengkapan yang tersedia

K. KETENTUAN PERLENGKAPAN DAN ALAT

Kategori Divisi	Busur	Anak Panah	Aesoris	Ket.
1. Nasional Standart Bow	1. Riser/Handle Berbahan Kayu 2. Limbs Kayu laminasi fiber	Bamboo, Kayu, Alumunium Aloy, Platinum, Fiber	- Sight / Visir - Stabilizer - Clicker - Pluge/Button - Finger Tabe - Arm Guard - Chest Guard - Quiver Arrow - Weight	• Sight/visir dengan kaca pembesartidak di perkenankan
2. Compound	1. Riser/Handle Berbahan Dasar besi/carbon composite/plastik	Carbon, Alumunium Aloy, Platinum, Fiber	- Sight / Visir - Stabilizer - Clicker - Pluge/Button - Finger Tabe - Arm Guard - Chest Guard - Quiver Arrow - Weight	• Berat tarikan string tidak boleh lebih dari 60 lbs
2. Recurve FITA	2. Riser/Handle Berbahan Dasar besi/carbon composite/plastik 3. Limbs Kayu laminasi fiber	Carbon, Alumunium, Platinum	- Sight / Visir - Stabilizer - Clicker - Pluge/Button - Finger Tabe - Arm Guard - Chest Guard - Quiver Arrow - Weight	Sight/visir dengan kaca pembesar tidak di perkenankan
3. Barebow	1. Nasional Bow 2. ILF Bow	Kayu, Bambo, Carbon, Alumunium Aloy, Platinum, Fiber	- Arm Guard - Chess Guard - Finger Tabe - Weight - Pluge/Button	

Catatan:

Diharapkan kepada seluruh atlet, pelatih, official dapat menyesuaikan perlengkapan dan asesoris sesuai ketentuan diatas

L. Perolehan Medali

No	Divisi Lomba	Jumlah Medali		
		Emas	Perak	Perunggu
1.	Recurve	6	6	6
2.	Compound	6	6	6
3.	Nasional	6	6	6
4.	Barebow	6	6	6
JUMLAH MEDALI		24	24	24

M. KETENTUAN PEMENANG/JUARA

Pemenang atau juara ditentukan dari :

1. Individual Eliminasi Aduan perorangan (NOR) di perlombakan sesuai divisi lomba

- Peringkat Pemenang atau juara adalah : Juara I, Juara II, dan Juara III
- Piagam Penghargaan + Medali

2. Beregu Putra Dan Putri

- Peringkat Pemenang atau juara adalah : Juara I, Juara II, dan Juara III
- Piagam Penghargaan + Medali

N. PENUTUP

Demikain Technical Handbook ini kami buat dalam rangka PORSENI POLITEKNIK SE-INDONESIA Cabang Olahraga Panahan pada tanggal 26 Juli s.,d 1 Agustus 2026. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

TECHNICAL HANDBOOK
PANJAT TEBING



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



PANJAT TEBING

A. Nomor Pertandingan

1. Boulder Putra
2. Boulder Putri
3. Lead Putra
4. Lead Putri
5. Speed Putra
6. Speed Putri
7. Boulder Mix Tim
8. Lead Mix Tim
9. Speed Mix Tim

B. Peraturan Pertandingan

1. Pertandingan Panjat Tebing PORSENI XV tahun 2026 mencakup kategori sebagai berikut:
 - a. **Lead:** Pemanjatan dilakukan dengan cara pemanjat memasang titik saat melakukan pemanjatan. Gerak maju sepanjang sumbu jalur menentukan peringkat pemanjat.
 - b. **Boulder:** Pemanjatan jalur pendek dilakukan tanpa tali dan dilengkapi dengan matras pendaratan untuk keamanan. Jumlah jalur Boulder yang berhasil diselesaikan menentukan peringkat pemanjat.
 - c. **Speed:** Pemanjatan dilakukan dengan tali pengaman yang terpasang (toprope).
2. Waktu yang ditempuh untuk menyelesaikan jalur menentukan peringkat pemanjat.
3. Pertandingan cabang olahraga Panjat Tebing pada Porseni XV 2026, akan dilaksanakan sesuai dengan Peraturan Kompetisi Panjat Tebing Tahun 2019 yang diberlakukan oleh Federasi Panjat Tebing Indonesia.

B. Dewan Hakim

Dalam struktur organisasi Panitia Pelaksana, Panitia Penyelenggara wajib membentuk Dewan Hakim yang berwenang dan bertugas menyelesaikan sengketa atau persilihan yang timbul pada Pertandingan Porseni Politeknik Se Indonesia ke XV – 2026.

C. Peralatan Pertandingan

- a. Peralatan teknis yang digunakan di Kompetisi Panjat Tebing Indonesia harus memenuhi Standar EN (atau setara dengan standar Internasional) kecuali ditetapkan lain oleh Juri President dalam kondisi tertentu.
- b. Semua peralatan yang digunakan oleh pemanjat harus mengikuti standar.
- c. Setiap pemanjat bebas menggunakan chalk bag dan/atau helm panjat. Selama mereka memanjat suatu jalur atau boulder, pemanjat hanya diperkenankan menggunakan



magnesium (kering atau cair) untuk tangan mereka.

- d. Memanjat dan official yang mewakili kontingen pada saat acara dan pertemuan resmi harus memakai seragam tim yang bersifat membedakan dengan tim lain seperti, nama kontingen atau logo kontingen.
- e. Warna dan desain seragam tim boleh berbeda untuk kategori putra dan putri.
- f. Pemanjat, ketika sedang memanjat, dapat mengenakan desain khusus celana tim yang mereka pilih (misalnya: celana panjang/pendek).

D. Prosedur Disiplin Pemanjat

1. Jury President memiliki wewenang menyeluruh atas segala kegiatan dan keputusan yang mempengaruhi Kompetisi dalam Zona Kompetisi.
2. Jury President diberi kuasa untuk mengambil tindakan-tindakan yang berkaitan dengan pelanggaran peraturan Kompetisi dan berkenaan dengan persoalan ketidakdisiplinan oleh anggota tim:
 - a. Informal, peringatan lisan;
 - b. Peringatan resmi disertai dengan pemberian Kartu Kuning.
3. Segera setelah pemberian Kartu Kuning atau Kartu Merah, Jury President harus:
 - a. Memberikan pernyataan tertulis kepada manajer tim (atau bila manajer tim tidak hadir, kepada pemanjat terkait);
 - b. Menyerahkan salinan dari pernyataan tertulis ini bersamaan dengan laporan rinci atas pelanggaran peraturan, berikut bukti pelanggaran, dan rekomendasi mengenai pertimbangan sanksi tambahan untuk dirujuk kepada Komisi Disiplin FPTI.

E. Protes

Setiap peserta berhak melakukan protes dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Official mengisi dan menandatangani nota protes pada form yang telah disediakan panitia;
- b. Protes dapat diajukan kepada Pengawas Pertandingan secara tertulis dalam waktu 15 (lima belas) menit setelah pertandingan selesai dengan membayar biaya protes sebesar **Rp 300.000,-** (tiga ratus ribu rupiah);
- c. Uang Protes menjadi Milik Panitia;
- d. Protes akan diselesaikan oleh pengawas pertandingan.

F. Asuransi

Seluruh atlet peserta Porseni Politeknik Se Indonesia ke XV - 2026 Cabang Olahraga Panjat Dinding diwajibkan mengikuti program asuransi jiwa dan kecelakaan sesuai ketentuan dari



masing-masing Politeknik, apabila peserta tidak memiliki asuransi yang dimaksud maka hal tersebut diluar tanggung jawab panitia.

G. Lain – lain

- a. Selama kegiatan pertandingan cabang olahraga Panjat Tebing PORSENI Politeknik Se-Indonesia ke XV 2026 berlangsung, Atlet, Official, Manajer Tim, personil Perguruan Tinggi wajib :
 - Menjaga agar pertandingan dapat dilaksanakan sesuai aturan.
 - Menjaga nama baik Perguruan Tinggi dan kegiatan cabang olahraga Panjat Tebing Indonesia.
- b. Atlet, Official, Manajer Tim atau personil Perguruan Tinggi yang tidak mengindahkan aturan ini akan mendapat sanksi.
- c. Hal - hal yang belum cukup diatur dalam Peraturan Teknis ini akan diatur kemudian oleh Pengurus FPTI.

H. Penutup

Hal-hal yang belum diatur dalam Peraturan Khusus Pertandingan Cabang Olahraga di dalam buku panduan ini, akan diatur tersendiri oleh Panitia Pelaksana PORSENI XV tahun 2026 Medan Cabang Olahraga Panjat Dinding dengan delegasinya dalam Technical Delegate.

Olahraga di dalam buku panduan ini, akan diatur tersendiri oleh Panitia Pelaksana PORSENI XV tahun 2026 Medan Cabang Olahraga Panjat Dinding dengan delegasinya dalam Technical Delegate.



TECHNICAL HANDBOOK
PENCAK SILAT



PORSENI XV
POLITEKNIK SE-INDONESIA
POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



A. Nomor Pertandingan

CABANG OLAHRAGA	KELOMPOK	NOMOR PERTANDINGAN
PENCAK SILAT	PUTRA	Kelas A (45 - 50 KG)
		Kelas B (>50 - 55 KG)
		Kelas C (>55 - 60 KG)
		Kelas D (>60 - 65 KG)
		Kelas E (>65 - 70 KG)
		Kelas F (> 70 - 75 KG)
		Kelas G (> 75 – 80 KG)
	Jurus Tunggal	
	PUTRI	Kelas A (45 - 50 KG)
		Kelas B (>50 - 55 KG)
		Kelas C (>55 - 60 KG)
		Kelas D (>60 - 65 KG)
		Kelas E (>65 - 70 KG)
		Kelas F (>70 – 75 KG)
Jurus Tunggal		

B. Peraturan Pertandingan

Peraturan Pertandingan disusun sesuai dengan yang ditetapkan oleh PB IPSI yaitu **Peraturan Pencak Silat Nasional 2025**.

a. Sistem Pertandingan

Sistem yang digunakan pada Kejuaraan ini Adalah sistem Gugur / Full Prestasi

b. Ketentuan Peserta

1. Peserta merupakan perwakilan dari Politeknik Negeri / Politeknik Swasta
2. Peserta merupakan mahasiswa aktif, dibuktikan dengan terdaftar pada PDDikti
3. Peserta yang mengundurkan diri atau berhalangan hadir otomatis akan didiskualifikasi



4. Setiap atlet yang berpartisipasi wajib terdaftar dalam asuransi BPJS Ketenagakerjaan dengan memberikan Data Nama Lengkap, NIK, dan Tanggal Lahir yang Valid dan Terverifikasi pada saat pendaftaran
 5. Setiap peserta yang mendaftar dianggap mematuhi seluruh aturan yang telah dibuat oleh panitia pelaksana, dan apabila terjadi pelanggaran maka akan ditindak sesuai dengan aturan yang ada
- c. Aturan Pertandingan Kategori Tanding
1. Seragam yang digunakan Adalah Seragam Pencak Silat Hitam Polos Standar IPSI sesuai dengan ketentuan PPSN 2025.
 2. Body Protector, Pelindung Kemaluan, Pelindung Kaki dan Tangan, Ataupun Gumshield dibawa oleh masing masing kontingen.
 3. Penimbangan dilakukan 1 Kali pada saat Penyisihan dan dilakukan 1 Kali pada saat Semi Final
 4. Jam Penimbangan dilakukan dari Pukul 08.00 – 10.00 Wib Sesuai dengan jadwal yang sudah dikeluarkan pada hari itu, Untuk penimbangan pertama dilakukan oleh 10 partai pertama disetiap gelanggang.
 5. Tidak ada toleransi berat badan pada saat penimbangan berat badan dan boleh menimbang tanpa pakaian.
 6. Untuk pesilat yang membutuhkan ruangan khusus untuk penimbangan, Panitia menyiapkan 1 ruangan khusus untuk menimbang dan didampingi oleh Juri Timbang.
 7. Sistem penilaian menggunakan Digital Scoring / Penilaian Digital
 8. Waktu Pertandingan menggunakan 2 menit bersih dan 3 babak
 9. Untuk Peserta yang mengalami cedera pada saat pertandingan, maka akan disediakan pertolongan pertama di gelanggang pada saat pertandingan dan apabila diperlukan rujukan ke Rumah Sakit maka akan dibawa dan ditangani di rumah sakit rujukan, dan semua biaya ditanggung oleh BPJS Ketenagakerjaan (Terdaftar dan Terverifikasi dengan data yang valid).
- d. Aturan Pertandingan Kategori Jurus Tunggal
1. Seragam yang digunakan Adalah Seragam Pencak Silat Standar IPSI sesuai dengan ketentuan PPSN 2025.



2. Golok memiliki ukuran sesuai standar yang diatur dalam Buku Peraturan PPSN 2025 dengan bilah logam dan tidak tajam (tumpul).
 3. Toya atau tongkat terbuat dari rotan alami dengan ukuran sesuai standar yang diatur dalam Buku Peraturan PPSN 2025.
 4. Senjata harus diperiksa sebelum bertanding oleh petugas / wasit juri yang ditugaskan.
- e. Aparat Pertandingan
- Technical Delegate, Ass. Technical Delegate, Ketua Pertandingan, Dewan Wasit Juri, Dan Wasit Juri merupakan utusan dari Pengprov IPSI Sumatera Utara.
- f. Protes atau Pengajuan Keberatan
1. Tingkat 1
Apabila ada kontingen yang merasa tidak terima dengan keputusan pertandingan, maka boleh mengambil blangko protes dan di isi kemudian diajukan ke Ketua Pertandingan dengan sekaligus membayar biaya protes sebesar Rp.3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dan diajukan selambat-lambatnya 10 menit setelah Keputusan pemenang diumumkan.
 2. Banding
Dan apabila Keputusan masih dirasa tidak bisa diterima maka bisa diajukan banding kepada Technical Delegate dengan mengisi formulir dan membayar sebesar Rp.2.000.000,- (Dua Juta Rupiah) dan diajukan selambat-lambatnya 10 menit setelah hasil protes pertama diterima.
- g. Tata Tertib dan Etika Dalam Kejuaraan
1. Semua peserta harus tepat waktu dan hadir dalam setiap upacara & acara sesuai dengan jadwal resmi.
 2. Seluruh peserta, official, pelatih, supporter harus selalu menunjukkan penampilan pribadi yang baik dengan sikap yang baik dan semangat sportivitas.
 3. Peserta harus menghadiri dan patuh pada setiap upacara dengan tertib dan tidak boleh membuat keributan atau tindakan yang dapat mengganggu keramaian upacara.



4. Tindakan disiplin ketat akan diambil terhadap Seluruh peserta, official, pelatih, supporter yang melanggar atau memiliki sikap buruk.
5. Tidak ada penggunaan bahasa/kata-kata kasar setiap saat.
6. Tidak ada gerakan atau isyarat tangan yang tidak senonoh setiap saat (contoh: jari tengah, dll).
7. Tidak ada diskriminasi rasial atau seksual secara ketat.

h. Technical Meeting (TM)

Technical Meeting (TM) dilakukan guna untuk membahas terkait hal-hal teknis dan prosedur pertandingan yang belum termuat di dalam Petunjuk Teknis ini, dan bukan untuk membahas keabsahan atlet.

Panitia Pelaksana akan memberikan ID Card kepada masing-masing Peserta/Pesilat sesuai dengan kelas/kategori yang diikuti. ID Card tersebut harus dipakai pada saat timbang badan. Tanpa ID Card, Pesilat yang bersangkutan tidak boleh melakukan timbang badan.

C. Penutup

Hal-hal yang belum diatur dalam Peraturan Khusus Pertandingan Cabang Olahraga Pencak Silat di dalam buku panduan ini, akan diatur tersendiri oleh Panitia Pelaksana Porseni XV Medan Tahun 2026 Cabang Olahraga Pencak Silat dengan delegasinya dalam Technical Delegate.



TECHNICAL HANDBOOK

RENANG

PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

TECHNICAL HANDBOOK
RENANG
PORSENI XV POLITEKNIK SE-INDONESIA 2026

1. Jumlah Nomor yang diperlombakan direncanakan sebanyak 20 nomor PORSENI XV Politeknik Se-Indonesia 2026 yang terdiri dari :
 - a. Gaya Bebas 50 Meter Putra.
 - b. Gaya Bebas 50 Meter Putri.
 - c. Gaya Bebas 100 Meter Putra.
 - d. Gaya Bebas 100 Meter Putri.
 - e. Gaya Dada 50 Meter Putra.
 - f. Gaya Dada 50 Meter Putri.
 - g. Gaya Dada 100 Meter Putra.
 - h. Gaya Dada 100 Meter Putri.
 - i. Gaya Punggung 50 Meter Putra.
 - j. Gaya Punggung 50 Meter Putri.
 - k. Gaya Punggung 100 Meter Putra.
 - l. Gaya Punggung 100 Meter Putri.
 - m. Gaya Kupu-Kupu 50 Meter Putra.
 - n. Gaya Kupu-Kupu 50 Meter Putri.
 - o. Gaya Kupu-Kupu 100 Meter Putra.
 - p. Gaya Kupu-Kupu 100 Meter Putri.
 - q. Estafet 4 x 100 Meter Putra
 - r. Estafet 4 x 100 Meter Putri
 - s. Estafet 4 x 400 Meter Putra
 - t. Estafet 4 x 400 Meter Putri

2. Untuk peserta/pelatih dan seluruh pendamping :
 - a. Dilarang Membuat keributan ataupun provokasi akan kita diskualifikasi
 - b. Dilarang Membuang sampah sembarangan demi kenyamanan bersama
 - c. Dilarang Memasuki area kolam renang perlombaan
 - d. Dilarang Mengambil foto dan video di area pertandingan/perlombaan

- e. Dilarang Memasuki tali pembatas daerah kolam
 - f. Dilarang protes bagi pelatih dan official, Karena Keputusan wasit/juri mutlak dan tidak bisa diganggu gugat (*Referee akan menilai dan bersikap adil*)
 - g. Dilarang Merokok di Area Perlombaan
 - h. Pelatih, official dan pendamping bertanggung jawab, memastikan atlet dan anaknya dalam keadaan sehat untuk berlomba dan bisa berenang pada saat nomor lombanya berlangsung. Panitia tidak bertanggung jawab jika terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan (cedera, tenggelam dan lain lain).
3. Atlet wajib memakai pakaian renang sintetis (spandex, nilon, lycra) yang tahan terhadap kaporit dan cepat kering.
 4. Pelatih dan official memperhatikan atlet dan anaknya pada saat berada di lingkungan kolam renang.
 5. Panitia menyediakan lifeguard.
 6. Panitia menyediakan P3K dan tim medical.
 7. Setiap Peserta dibatasi maksimal mengikuti 2 nomor perlombaan perorangan dan 1 nomor perlombaan estafet.
 8. Seluruh peserta mendapatkan perlindungan Asuransi Tiket Pengunjung kolam renang selayang.
 9. Setiap peserta pendaftaran mendapat sertifikat pemenang.
 10. Setiap Peserta yang Juara (I, II, III) per nomor pertandingan akan mendapatkan Medali.
 11. Upacara Penyerahan Penghargaan (UPP) memakai pakaian yang sopan.
 12. Pelatih atau official pendamping mendapat bet tanda masuk (di bagi pada saat TM) dengan ketentuan 10 peserta yang terdaftar mendapat 1 bet.
 13. Pelatih atau official mendapat bet tanda masuk (di bagi pada saat TM).

KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Menggunakan peraturan perlombaan renang Akuatik Indonesia
2. Menggunakan peraturan 1 kali start dan semua nomor lomba dilaksanakan langsung final
3. Memakai satu kolam (waktu akan disesuaikan) 50 meter 8 Lintasan
4. Setiap peserta sudah berada di lokasi Call Room (50 m) sebelum dipanggil (4 Seri sebelum nama peserta/atlet turun)
5. Jika peserta tidak hadir di Call Room ataupun tidak turun di nomor lombanya maka Referee berhak mendiskualifikasi peserta dimaksud
6. Pengecekan nama diterima setelah buku acara dibagikan (di share), 1x24 setelah pembagian maka tidak dilayani untuk perbaikan nama (tidak dibenarkan Penambahan nomor, pergantian nomor, penambahan peserta)
7. Penentuan juara dilihat dengan catatan waktu terbaik (Langsung Final)

KETENTUAN KHUSUS

1. Semua Peserta turun sesuai dengan nomor lomba yang sudah di tentukan. Jika panitia dan Referee menemukan kecurangan masalah maka :
 - a. Peserta yang bersangkutan di Diskualifikasi untuk seluruh nomor lomba yang diambil
 - b. Atlit akan dikenakan denda sebesar Rp. 1.000.000 (Satu Juta Rupiah)
2. Jika peserta kurang dari 3 orang maka nomor lomba tetap dilaksanakan dengan catatan bahwa peserta keempat telah mendaftar dan membayar kontribusi namun tidak hadir.
3. Medali akan diserahkan sesuai kategori juara
4. Jika terjadi waktu yang sama sesuai dengan aturan :

Medali kategori Renang Catatan :

 - a. Jika terjadi waktu yang sama medali akan diberikan sebagai berikut : •
 - Juara 1 : 2 Emas – tanpa Perak – 1 Perunggu
 - Juara 2 : 1 Emas – 2 Perak – tanpa Perunggu
 - Juara 3 : 1 Emas – 1 Perak – 2 Perunggu
 - b. Jika terjadi 3 waktu yang sama medali akan diberikan sebagai berikut :
 - Juara 1 : 3 Emas – tanpa Perak – tanpa Perunggu
 - Juara 2 : 1 Emas – 3 Perak – tanpa Perunggu
 - Juara 3 : 1 Emas – 1 Perak – 3 Perunggu

Demikian ketentuan Technical Handbook ini diperbuat dan untuk dijalankan bersama. Bagi perwakilan peserta, official dan mahasiswa yang tidak hadir pada saat Technical Meeting dianggap setuju mengikuti aturan dimaksud. Jika peserta melakukan Tes Kolam diluar jadwal dan waktu yang telah ditentukan oleh panitia maka peserta dikenakan tiket masuk.

TECHNICAL HANDBOOK
SEPAKBOLA MINI



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

**CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA MINI
PEKAN OLAHRAGA DAN SENI XV POLITEKNIK SE-INDONESIA
TAHUN 2026**

I. PENDAHULUAN

Sepakbola Mini merupakan cabang olahraga permainan beregu yang mengedepankan teknik, kecepatan, kerja sama tim, disiplin, dan sportivitas. Dalam rangka Pekan Olahraga dan Seni XV Politeknik Se-Indonesia Tahun 2026, cabang olahraga Sepakbola Mini dipertandingkan sebagai bagian dari pembinaan prestasi mahasiswa politeknik seluruh Indonesia.

Technical Handbook ini menjadi pedoman resmi pelaksanaan pertandingan dan bersifat mengikat bagi seluruh peserta, ofisial, dan panitia pelaksana.

II. DASAR PELAKSANAAN

1. AD/ART dan Peraturan Resmi KSMI yang berlaku.
2. Laws of The Game Sepakbola Mini terbaru.
3. Ketentuan Umum Pekan Olahraga dan Seni XV Politeknik Se-Indonesia 2026.
4. Keputusan Technical Delegate.

III. NOMOR PERTANDINGAN

Nomor Beregu

1. Sepakbola Mini Putra
2. Sepakbola Mini Putri

IV. KETENTUAN PESERTA

1. Atlet merupakan mahasiswa aktif Politeknik yang disahkan oleh Panitia Porseni XV 2026.
2. Setiap kontingen dapat mendaftarkan:
 - **Maksimal 15 (Lima belas) atlet dan 3 (tiga) ofisial**
3. **Setiap atlet peserta Futsal diperbolehkan mengikuti Sepakbola Mini.**

V. PERATURAN PERTANDINGAN

Nomor Beregu

1. Jumlah Pemain

1. Setiap tim mendaftarkan maksimal 12 (dua belas) pemain dalam Daftar Susunan Pemain (DSP).
2. **Jumlah pemain di lapangan adalah 6 (enam) orang, terdiri dari:**
 - **5 (Lima) pemain lapangan**
 - **1 (satu) penjaga gawang**
3. **Jumlah pemain cadangan maksimal 6 (enam) orang.**

4. Apabila jumlah pemain di lapangan kurang dari 4 (Empat) orang, pertandingan dihentikan dan tim dinyatakan kalah (WO).

2. Durasi Pertandingan

- 2 x 15 menit
- Waktu istirahat 5 menit

3. Sistem Pertandingan

- Jumlah tim peserta akan mempengaruhi sistem pertandingan, jika lebih dari 4 (empat) maka menggunakan sistem grup.
- Babak Penyisihan: Sistem Grup (Round Robin)
- Babak Gugur: Sistem Single Elimination
- Jika skor imbang pada babak gugur → Adu Penalti (3 penendang pertama)

4. Sistem Poin

- Menang: 3 poin
- Seri: 1 poin
- Kalah: 0 poin

Jika terjadi kesamaan poin, penentuan klasemen berdasarkan:

1. Head-to-head
2. Selisih gol
3. Produktivitas gol
4. Undian

5. Pergantian Pemain

1. Menggunakan sistem rolling substitution (pergantian bebas).
2. Pergantian tidak dibatasi jumlahnya.
3. Pergantian dilakukan di area yang telah ditentukan.
4. Pelanggaran prosedur pergantian dikenakan kartu kuning.

6. Sanksi dan Disiplin

1. Kartu Kuning: Akumulasi 2 kartu pada pertandingan yang berbeda maka tidak dapat bermain 1 pertandingan berikutnya.
2. Kartu Merah: Tidak dapat digantikan dan tidak dapat bermain pada 1 pertandingan berikutnya.
3. Tim yang tidak hadir 10 menit dari jadwal dinyatakan kalah WO (0-3).

VI. PERLENGKAPAN

1. Jersey bernomor punggung minimal 2 (dua) set, warna terang dan gelap.
2. Celana dan kaos kaki seragam.
3. Shin guard (wajib).

4. Sepatu sepakbola mini atau sepatu lapangan sintetis.
5. Bola ukuran 5 disediakan panitia.

VII. WASIT DAN PERANGKAT PERTANDINGAN

1. Wasit ditunjuk oleh Panitia atas rekomendasi TD.
2. Setiap pertandingan dipimpin oleh:
 - 2 Wasit Utama
 - 1 Wasit Cadangan/Tunggu
 - 1 Time Keeper
 - 1 Pencatat Skor
 - 1 Match Komisioner
3. Keputusan wasit bersifat final.

VIII. TECHNICAL MEETING

1. Dilaksanakan 1 (satu) hari sebelum pertandingan.
2. Setiap kontingen wajib mengirimkan 1 (satu) perwakilan.
3. Pengundian grup dilakukan pada saat Technical Meeting.

IX. PROTES

1. Protes diajukan secara tertulis oleh Manajer Tim maksimal 15 menit setelah pertandingan.
2. Disertai uang jaminan sebesar Rp 1.000.000,- (Satu Juta Rupiah).
3. Keputusan Dewan Hakim/Technical Delegate bersifat final dan mengikat.

X. PENUTUP

Hal-hal yang belum diatur dalam Technical Handbook ini akan diputuskan dalam Technical Meeting dan/atau oleh Technical Delegate demi kelancaran dan sportifitas pertandingan.





TAEKWONDO

A. Nomor Pertandingan

TAEKWONDO	PUTRA	Under 54 kg
		Under 58 kg (>54,1 - 58 kg)
		Under 63 kg (>58,1 - 63 kg)
		Under 68 kg (>63,1 - 68 kg)
		Under 74 kg (>68,1 - 74 kg)
		Under 80 kg (>74,1 - 80 kg)
		Under 87 kg (>80,1 - 87 kg)
		Over 87 kg (>87,1)
		Pomsae individu
		Pomsae beregu
	PUTRI	Under 46 kg
		Under 49 kg (>46,1 - 49 kg)
		Under 53 kg (>49,1 - 53 kg)
		Under 57 kg (>53,1 - 57 kg)
		Under 62 kg (>57,1 - 62 kg)
		Under 67 kg (>62,1 - 67 kg)
		Under 73 kg (>67,1 - 73 kg)
		Over 73 (>73.1)
		Pomsae individu
		Pomsae beregu
PAIR / MIX	Pomsae	

B. Persyaratan

- Form. Pernyataan Team dan Surat Rekomendasi Pengprov
- Formulir Pernyataan Atlet
- Akte Kelahiran, Surat Dokter, Pas Foto Terbaru, dan Kartu BPJS Ketenagakerjaan
- Perubahan Kelas Pertandingan dan penggantian atlet maksimal H-3 sebelum Technical Meeting

C. Peraturan dan Sistem Pertandingan

- Peraturan Pertandingan yang digunakan adalah Peraturan Pertandingan yang diberlakukan WT (World Taekwondo) Kyorugi Competition Rules Best of Three 2024 dan Pomsae New Rules 2024



- Pelatih yang mendampingi wajib merupakan seorang Taekwondo-in pemegang sabuk hitam dan memiliki sertifikat minimal tingkat nasional
- Jurus yang digunakan adalah Taeguk 6 sampai dengan Sitjin
- Semua atlet wajib melakukan timbang badan pada H-1 pelaksanaan kejuaraan dan dilaksanakan penimbangan random saat hari H pertandingan.
- Kyorugi menggunakan sistem gugur perorangan;
- Pomsae menggunakan sistem cut off sistem;

D. Peralatan dan Perlengkapan Pertandingan

- a. Peralatan yang akan digunakan adalah PSS KPNP untuk kyorugi dan taekwondo untuk pomsae;
- b. Perlengkapan Pertandingan yang bersifat pribadi harus dibawa oleh masing- masing peserta/Atlet yaitu: Mouthpiece (pelindung gigi), Hand Glove & Groin Guard (pelindung kaki pelindung tangan), Sensor Sock (Saat Technical Meeting Peserta diperbolehkan untuk mencoba alat sensor Polmed)
- c. Perlengkapan/peralatan lainnya akan disediakan oleh Panpel Porseni XV tahun 2026 Medan;
- d. Penggunaan Dobok dan perlengkapan pertandingan lainnya akan diperiksa di Inspection Desk, apabila terjadi kecurangan dari salah satu kelengkapan peralatan pertandingan tersebut maka akan dikenakan sanksi etik dan dapat diskualifikasi.

E. Technical Delegate dan Wasit

- a. Technical Delegate ditunjuk oleh Pengurus Provinsi Sumatera Utara
- b. Wasit – Hakim yang bertugas adalah Wasit – Hakim yang di rekomendasikan oleh Pengprov
- c. Wasit – Hakim yang memimpin pertandingan harus bertindak jujur, adil dan tidak memihak sesuai dengan janji Wasit;
- d. Wasit – Hakim harus berpakaian rapi, sopan sesuai dengan pakaian yang telah ditetapkan
- e. Wasit – Hakim yang tidak bertugas, harus duduk ditempat yang telah disediakan dan tidak boleh mengadakan komunikasi dengan Atlet/Official dari kontingen manapun.

F. Protes

Protes atas keputusan wasit yang memimpin pertandingan ditempuh melalui prosedur sebagai berikut :

- a. Saat berlangsung pertandingan



Protes atas keputusan Referee atau Judge dapat dimintakan pada setiap ronde, paling lambat 5 detik setelah kejadian, melalui proses “IVR” (Instan Video Replay), selama atlet tersebut masih memiliki kartu “IVR”;

b. Setelah akhir pertandingan :

- Mengisi form protes yang ditentukan oleh PBTI/ Panitia dan diserahkan kepada Sekretaris Dewan Arbitrase yang ditunjuk.
- Membayar uang protes sebesar Rp 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah).
- Uang protes menjadi milik Panitia.
- Protes ditandatangani oleh manager yang bersangkutan.
- Protes sudah harus diserahkan kepada meja arbitrase selambat-lambatnya 10 (sepuluh) menit dari saat berhentinya pertandingan yang diprotes.
- Apabila salah satu ketentuan diatas tidak dipenuhi, maka protes tidak layani.

G. Penutup

Hal-hal yang belum diatur dalam Peraturan Khusus Pertandingan Cabang Olahraga di dalam buku panduan ini, akan diatur tersendiri oleh Panitia Pelaksana Porseni XV tahun 2026 Medan Cabang Olahraga Taekwondo dengan delegasinya dalam Technical Delegate.

TECHNICAL HANDBOOK
TENIS MEJA



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



PANDUAN PELAKSANAAN PERTANDINGAN TENIS MEJA PEKAN OLAHRAGA DAN SENI XV TAHUN 2026

TENIS MEJA

A. KETENTUAN UMUM

1. Waktu dan Tempat Pertandingan

Hari/Tanggal : 24 Juli s.d 01 Agustus 2026
Tempat :

2. Nomor yang dipertandingkan

- a. Nomor Beregu
 - Beregu Putera
 - Beregu Puteri
- b. Nomor Perorangan
 - Tunggal Putera
 - Tunggal Puteri
 - Ganda Putera
 - Ganda Puteri
 - Ganda Campuran

3. Medali yang diperebutkan

Medali yang diperebutkan adalah sebagai berikut :

Emas	7
Perak	7
Perunggu	14

4. Kuota Peserta

Kuota peserta maksimal terdiri dari :

- a. Atlet Putra : 4 Orang
- b. Atlet Putri : 4 Orang
- c. Pelatih : 2 Orang
- d. Official : 1 Orang

5. Persyaratan Peserta

Peserta cabang olahraga Tenis Meja yang diperkenankan mengikuti Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Tahun 2026 adalah peserta yang memenuhi persyaratan berdasarkan ketentuan pelaksanaan Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) Tahun 2026 dan telah lolos pemeriksaan keabsahan yang dilakukan oleh komisi keabsahan Pekan Olahraga dan Seni Tahun 2026 dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Sehat jasmani dan rohani.
- b. Merupakan Mahasiswa/i (atlet) aktif dari Politeknik

6. Pendaftaran dan Keabsahan Peserta

- a. Waktu pendaftaran dan keabsahan peserta cabang olahraga Tenis Meja di



Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Tahun 2026 disesuaikan ketentuan yang telah

diatur dalam Pedoman Pelaksanaan Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Tahun 2026.

- b. Jumlah atlet yang didaftarkan adalah sesuai kuota atlet yang telah ditetapkan di atas.
- c. Protes dan sanggahan mengenai keabsahan peserta harus dilaksanakan secara tertulis dan didukung dengan data-data yang cukup lengkap dan diajukan kepada Komisi Keabsahan dan Dewan Hakim Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Tahun 2026 paling lambat 2 (dua) hari sebelum pelaksanaan Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Tahun 2026 dimulai.
- d. Keputusan yang ditetapkan oleh komisi keabsahan dan Dewan Hakim Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Tahun 2026 bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

7. Kuota peserta untuk setiap nomor yang dipertandingkan

- a. Nomor Beregu
 - 1) Beregu Putera : minimal 3 orang, maksimal 4 orang
 - 2) Beregu Puteri : minimal 3 orang, maksimal 4 orang

- b. Nomor Perorangan
 - 1) Tunggal Putera : maksimal 2 orang
 - 2) Tunggal Puteri : maksimal 2 orang
 - 3) Ganda Putera : maksimal 2 pasang
 - 4) Ganda Puteri : maksimal 2 pasang

- c. Nomor Ganda Campuran
 - 1) Ganda Campuran : maksimal 2 pasang

B. KETENTUAN KHUSUS

1. Sistem dan Peraturan Permainan

- a. Sistem dan peraturan permainan sepenuhnya mengacu pada Buku Peraturan Tenis Meja terbaru yang dikeluarkan oleh ITTF yang sudah diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia .
- b. Untuk nomor Beregu Putra dan Beregu Putri permainan akan menggunakan System New Swaythling Cup 5 tunggal (the best of five) dengan aturan sebagai berikut:
 - Tiap regu harus terdiri dari 3 pemain, tiap pemain bertanding maksimal 2 kali.
 - Susunan permainan:
 - 1) A vs X
 - 2) B vs Y
 - 3) C vs Z
 - 4) A vs Y
 - 5) B vs X



- c. Untuk pertandingan yang menggunakan system setengah kompetisi atau pembagian pool, penghitungan nilai adalah 2 (dua) untuk yang menang, 1 (satu) untuk yang kalah, dan 0 (nol) untuk yang tidak bertanding (WO) atau tidak selesai bertanding/mengundurkan diri. Jika seorang atlet tidak dapat menyelesaikan pertandingan dengan alasan apapun, atlet tersebut dinyatakan kalah yang kemudian dinyatakan kalah WO.
- d. Jika dua tim/ atlet dalam pool mendapatkan nilai yang sama, maka urutan pemenang ditentukan berdasarkan kemenangan head to head antar kedua tim/atlet tersebut
- e. Jika lebih dari dua tim/atlet dalam pool yang mendapatkan nilai yang sama, maka urutan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah selisih game yang mereka dapatkan

$$\frac{\text{Jumlah game/set menang}}{\text{Jumlah game/set kalah}}$$

Jika selisih game masih menunjukkan nilai yang sama, maka perhitungan selanjutnya adalah diambil dari selisih kemenangan tiap-tiap set dari masing masing tim/atlet tersebut.

- f. Seluruh pertandingan untuk Tunggal Putra dan Tunggal Putri dipertandingkan dalam 2 (dua) babak/tahap. Babak pertama dipertandingkan dengan setengah kompetisi (Single Round Robin Group System) dan babak selanjutnya dengan Sistem Gugur (Knock-Out System).
- g. Seluruh pertandingan Ganda Putra, Ganda Putri dan Ganda Campuran dipertandingkan dengan Sistem Gugur.

2. Perangkat Pertandingan

- a. Pengurus Provinsi PTMSI Sumatera Utara akan menunjuk seorang referee dan deputy untuk memimpin setiap pertandingan;
- b. Penunjukan wasit, hakim garis dan perangkat pendukung pertandingan berdasarkan kuota yang ditentukan oleh Pengurus Provinsi PTMSI Sumatera Utara dan hasil penyegaran wasit yang sudah dilaksanakan sebelumnya.

3. Seeded dan Undian

Seeded dan undian dilaksanakan pada saat technical meeting. Penentuan seeded berdasarkan hasil Pekan Olahraga dan Seni XIV tahun 2024.

4. Peralatan

Pertandingan Tenis Meja Antar Mahasiswa Politeknik Negeri akan menggunakan perangkat peralatan seperti berikut ini:

- a. Meja : DONIC
- b. Net : DONIC



c. Bola : DONIC 3-star 40+ Plastic Balls (putih)

d. Karet :

- Karet bintik biasa adalah lapisan tunggal yang bukan karet cellular, sintetik atau karet alam, dengan bintik yang menyebar di permukaan raket/bet secara merata dengan kepadatan tidak kurang dari 10 per cm^2 dan tidak lebih dari 30 per cm^2 , 1-2 bintik hilang secara acak biasanya masih di toleransi, jika 3-5 bintik hilang dalam area satu area kecil wasit bisa menyatakan tidak layak dimainkan dan diminta mengganti bet.
- Karet lunak adalah lapisan tunggal dari karet cellular yang ditutupi dengan lapisan luar karet bintik biasa.
- Semua jenis karet yang sudah berubah karakter, karet proses/oplosan, warnanya pudar, kotor, berbau dan lengket, tidak boleh dipergunakan.

e. Pakaian:

- Setiap peserta harus berpakaian olahraga lengkap (kaosberkerah, celana pendek, bersepatu dan berkaos kaki).
- Pakaian tidak menggunakan warna dasar putih.

5. Technical Meeting dan Undian

Technical Meeting dan undian dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : 23 Juli 2026

Pukul : -

Tempat : (ditentukan kemudian)

Pelatih atau Official atau manager dari masing-masing tim akan diundang dan wajib menghadiri technical meeting. Satu kontingen tim diwakili maksimal 2 (dua) orang diantara pelatih, official atau manager tim sesuai nama – nama dalam SK tim masing-masing kontingen nya.

6. Jadwal Pertandingan

Jadwal pertandingan yang tercantum pada lembaran jadwal pertandingan akan dikeluarkan setelah technical meeting dan menjadi dasar/pegangan untuk dimulainya suatu pertandingan. Namun kemungkinan diajukan atau dimundurnya suatu pertandingan oleh karena terjadi WO atau hal-hal lain akan ditetapkan pada saat pertandingan akan dilangsungkan. Oleh karena itu menjadi tanggung jawab peserta untuk mengetahui setiap perubahan- perubahan jadwal yang akan terjadi.

7. Hadiah Pemenang

Pemenang I, II dan III bersama dari masing-masing nomor akan diberi medali dan piagam dari Panitia PORSENI XV Tahun 2026.

8. Protes

a. Protes Teknis

- Protes yang bersifat teknis akan diputuskan oleh referee
- Keputusan referee bersifat final



- b. Protes non Teknis
 - Protes yang bersifat non teknis diputuskan secara bersama oleh Referee, Panpel dan Panitia Besar PORSENI XV Tahun 2026 serta Dewan Hakim
 - Keputusan bersifat final
- c. Protes dalam hal teknis pertandingan dapat diajukan kepada Panitia oleh Manajer/Kapten Tim atau pemain yang bersangkutan (pada pertandingan beregu) atau pemain yang bersangkutan (pada pertandingan perorangan) selambat-lambatnya 15 menit setelah pertandingan selesai.
- d. Setiap protes harus menyertakan uang jaminan sebesar Rp.1.000.000,- (satu juta rupiah), apabila protes ditolak maka uang jaminan akan menjadi hak panitia.

9. Lain-lain

Ketentuan lain yang belum tercakup dalam panduan teknik ini, akan dilengkapi pada saat technical meeting.

TECHNICAL HANDBOOK

CABANG SENI

PORSENI XV POLITEKNIK SE-INDONESIA

2026

TECHNICAL HANDBOOK
FOTOGRAFI



PORSENI XV
POLITEKNIK SE-INDONESIA
POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026

A. Ketentuan Perlombaan

1. Lomba Fotografi merupakan salah satu cabang kompetisi dalam rangka **Pekan Olahraga dan Seni Politkenik 2026** yang diselenggarakan di Politeknik Negeri Medan. Lokasi
2. Lomba fotografi terdiri dari dua **kategori** lomba, yaitu:
 - o **Lomba Fotografi Karya Cetak**
 - o **Photo Marathon PORSENI (On The Spot Photography Challenge)**
3. Setiap peserta wajib **mendaftarkan diri secara resmi melalui kontingen politeknik masing-masing** sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh panitia PORSENI.
4. Peserta lomba adalah **mahasiswa aktif dari politeknik di Indonesia**, yang dibuktikan dengan **Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku** atau **surat keterangan aktif sebagai mahasiswa**, dan telah mendaftarkan melalui website PORSENI.
5. Setiap peserta wajib **membawa KTM atau identitas resmi mahasiswa** pada saat registrasi ulang dan selama kegiatan lomba berlangsung.
6. Peserta dianggap **telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh peraturan serta ketentuan lomba** setelah melakukan proses pendaftaran.
7. Setiap peserta wajib mengikuti **Technical Meeting (TM)** yang diselenggarakan oleh panitia sebelum pelaksanaan lomba.
8. Peserta wajib mematuhi seluruh **ketentuan teknis lomba, jadwal kegiatan, serta arahan dari panitia selama kegiatan berlangsung**.
9. Peserta bertanggung jawab penuh atas **keaslian karya yang dilombakan** serta segala konsekuensi hukum yang mungkin timbul apabila terjadi pelanggaran hak cipta.
10. Panitia berhak melakukan **verifikasi terhadap karya peserta**, termasuk pemeriksaan file digital, metadata foto (EXIF), serta bukti pengambilan gambar apabila diperlukan.
11. Peserta wajib menjaga **etika, sportivitas, serta nama baik institusi masing-masing** selama mengikuti kegiatan lomba.
12. Segala bentuk tindakan yang dianggap **melanggar ketentuan lomba, mengganggu peserta lain, atau merugikan penyelenggara** dapat dikenakan sanksi sesuai keputusan panitia.
13. Panitia berhak melakukan **perubahan teknis apabila diperlukan**, dengan tetap mempertimbangkan prinsip keadilan bagi seluruh peserta.
14. Hal-hal yang belum diatur dalam pedoman ini akan ditetapkan kemudian oleh panitia dan diumumkan kepada peserta melalui jalur resmi kegiatan.

B. Ketentuan Fotografi Karya Cetak

1. Ketentuan Umum

- a. Foto yang diikutsertakan dalam lomba merupakan **karya asli (orisinal) peserta** dan diambil sendiri oleh peserta.
- b. Karya tidak boleh merupakan hasil **plagiarisme, penjiplakan, atau pelanggaran hak cipta** pihak lain.
- c. Foto yang diikutsertakan **belum pernah menjadi juara dalam lomba fotografi lain**.
- d. Foto tidak diperkenankan mengandung unsur **SARA, pornografi, kekerasan, atau hal-hal yang melanggar norma sosial dan hukum yang berlaku**.
- e. Foto harus sesuai dengan tema lomba yaitu **“Aktivitas Kampus.”**
- f. Foto diperbolehkan menggunakan teknik pengolahan dasar (basic editing) seperti:
 - penyesuaian brightness
 - contrast
 - cropping
 - color balance
- g. Pengolahan gambar yang bersifat manipulatif seperti:
 - menambah atau menghilangkan objek
 - fotomontase
 - kolase
 - manipulasi digital berlebihan tidak diperkenankan.
- h. Foto harus bersifat **natural (tidak direkayasa atau diatur secara berlebihan)**.

2. Spesifikasi Cetak Foto

- a. Foto dicetak dengan ukuran 8R (20,3 cm × 25,4 cm).
- b. Foto dicetak tanpa border.
- c. Cetakan menggunakan laminasi doff.
- d. Foto wajib dicetak di studio foto profesional (bukan hasil cetak printer rumahan).

3. Mounting Foto

- a. Foto ditempel pada karton hitam tebal.
- b. Jarak tepi karton dari foto adalah 5 cm pada setiap sisi.
- c. Karton berfungsi sebagai media mounting dan pelindung karya.

4. Pengumpulan Karya

- a. Peserta juga wajib mengirimkan file digital dengan ketentuan:
 - Format file: JPEG
 - Resolusi: 300 dpi
 - Sisi terpanjang minimal 1024 pixel
 - Sisi terpanjang maksimal 2000 pixel
 - File harus memiliki data EXIF asli
- b. File dikirim dalam 1 (satu) file ZIP/RAR melalui Google Drive sesuai ketentuan panitia.
- c. Setiap peserta diperbolehkan mengirimkan maksimal 3 (tiga) karya foto.
- d. Setiap foto wajib dilengkapi label identitas karya yang ditempel pada bagian belakang karton foto (pojok kiri atas) yang berisi:
 - Nama peserta / fotografer
 - Asal perguruan tinggi / politeknik
 - Judul foto
 - Lokasi pengambilan foto
 - Jenis dan tipe kamera
 - Jenis lensa yang digunakan
 - Aperture (diafragma)
 - Shutter speed
 - ISO

C. Ketentuan Lomba Photo Marathon (On The Spot Photography Challenge)

1. Ketentuan Umum

- a. Lomba Photo Marathon dilaksanakan secara langsung di lokasi (on the spot) di wilayah carfreeday (lapangan merdeka) Kota Medan.
- b. Tema utama lomba adalah “Dinamika Kota Medan.”
- c. Selama lomba berlangsung, panitia akan memberikan 3 (tiga) subtema lomba yang diumumkan secara bertahap kepada seluruh peserta.
- d. Peserta wajib memotret setelah subtema diumumkan oleh panitia.
- e. Setiap subtema akan diberikan waktu pemotretan tertentu sesuai dengan ketentuan panitia.
- f. Setelah waktu pemotretan berakhir, peserta wajib mengumpulkan foto sesuai batas waktu yang ditentukan sebelum menerima subtema berikutnya.

2. Ketentuan Pengambilan Foto

- a. Foto harus diambil pada hari dan waktu pelaksanaan lomba.
- b. Penggunaan foto arsip atau foto lama tidak diperkenankan.
- c. File foto harus memiliki metadata EXIF asli.
- d. Peserta tidak diperkenankan menghapus metadata foto.

3. Jumlah Foto

- a. Setiap peserta wajib mengumpulkan 1 (satu) foto untuk setiap subtema.
- b. Total foto yang dikumpulkan adalah 3 (tiga) karya foto.

4. Format File

- a. File foto yang dikumpulkan harus memenuhi ketentuan:
 - Format: JPEG
 - File asli dari kamera
 - Tidak diperbolehkan manipulasi digital yang mengubah struktur foto
 - Editing hanya diperbolehkan sebatas:
 - cropping
 - penyesuaian warna dasar
 - exposure ringan

5. Mekanisme Pengumpulan Foto

- a. Panitia menyediakan meja pengumpulan karya di lokasi lomba.

- b. Peserta menyerahkan kartu memori (SD Card) kepada panitia untuk proses verifikasi dan pengambilan file.
- c. Peserta wajib memberitahukan nama file foto yang akan diikutsertakan dalam lomba kepada panitia.
- d. Panitia akan melakukan verifikasi metadata dan waktu pengambilan foto.







KALIGRAFI

A. Ketentuan Perlombaan

1. Materi khat adalah ayat-ayat Al Qur'an Mushaf Standar Indonesia yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama RI. Materi khat berupa ayat-ayat Al Qur'an yang diberikan secara tertulis.
2. Jenis Khat 5 (lima), yaitu: Kontemporer Tradisional, Figural, Simbolik, Ekspresionis, dan Abstrak. (salah satu atau hasil kombinasi dari 5 (lima) gaya khat kontemporer yang dimusabahkan).
3. Ayat yang dibagikan beserta dengan artinya serta berkaidah bahasa Indonesia.
4. Waktu pelaksanaan 8 jam (Termasuk Ishoma), mulai pkl. 08.00 – 16.00 WIB), bagi yang sudah selesai sebelum waktu berakhir, diperkenankan meninggalkan tempat dengan meninggalkan hasilnya.
5. Bagi peserta yang terlambat tidak ada penambahan waktu
6. Peserta wajib menjaga ketertiban dalam perlombaan
7. Karya (baik tulisan maupun latarbelakang lukisannya) digoreskan secara langsung tanpa bantuan alat cetak atau mal/patron dalam bentuk dan jenis apapun
8. Dilarang menggunakan ornamen dari bahan-bahan jadi seperti bunga, daun atau stiker
9. Dilarang menonjolkan latar belakang makhluk hidup yang menyalahi norma kesopanan
10. Dilarang menggunakan karya jadi atau gambarnya, seperti foto, foto copy dan gambar visual untuk dijadikan acuan atau referensi karya di saat musabaqah
11. Tidak diperkenankan menggunakan pilox dan sejenisnya
12. Tidak diperkenankan menggunakan cat minyak
13. Tidak diperkenankan menggunakan spidol warna

B. Kriteria penilaian

1. Kesempurnaan lafadz
2. Kebenaran kaidah tulisan
3. Kerapian



4. Orisinalitas dan inovasi
5. Komposisi warna

C. Materi

1. Meja dan kursi Peserta
2. Kain kanvas ukuran 60 x 80 cm (disediakan oleh panitia)
3. Perlengkapan tulis dan lukis seperti kuas, tinta atau cat (dibawa sendiri oleh peserta)

D. Ketentuan Perlombaan

1. Ditulis dengan tulisan berhikmah (maksimal 25 kata)
2. Tidak boleh berbau SARA dan profokatif dalam menuliskan kata-kata
3. Boleh menggunakan ornamen Ragam Hias
4. Seni Kaligrafi (desain huruf) 2 dimensi
5. Waktu pelaksanaan 7 jam (Termasuk Ishoma), mulai pkl. 08.00 –15.00 WIB), bagi yang sudah selesai sebelum waktu berakhir, diperkenankan meninggalkan tempat dengan meninggalkan hasilnya.
6. Bagi peserta yang terlambat tidak ada penambahan waktu
7. Peserta wajib menjaga ketertiban dalam perlombaan
8. Karya (baik tulisan maupun latarbelakang lukisannya) digoreskan secara langsung tanpa bantuan alat cetak atau mal/patron dalam bentuk dan jenis apapun
9. Tidak diperkenankan menggunakan pilox dan sejenisnya
10. Tidak diperkenankan menggunakan cat minyak
11. Tidak diperkenankan menggunakan spidol warna

E. Kriteria penilaian

1. Ide dan Konseptual
2. Pengelolaan elemen visual
3. Penguasaan teknis
4. Keindahan hiasan dan perpaduan warna
5. Dekorasi figura/frame



F. Materi

1. Meja dan kursi Peserta
2. Kertas Linen A2 (60x40cm) berat 100 gr (disediakan oleh panitia).
3. Perlengkapan tulis dan lukis menggunakan cat air dan/atau catposter (dibawa sendiri oleh peserta).

TECHNICAL HANDBOOK
KARIKATUR



PORSENI XV
POLITEKNIK SE-INDONESIA
POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



KARIKATUR

A. Tema

“Bijak Berkehidupan di Era Digital”

B. Ketentuan Perlombaan

- Karikatur belum pernah diikutsertakan dalam lomba apapun dan dimanapun.
- Karikatur merupakan karya sendiri tanpa bantuan orang lain dan bukan hasiljiplakan (karya orisinil).
- Tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
- Hasil-hasil karya menjadi milik panitia (tidak untuk dikomersilkan).
- Setiap gambar karikatur yang dibuat harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan panitia dan disertai judul yang sesuai dengan tema.
- Peserta wajib melakukan registrasi paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai.
- Panitia berhak mendiskualifikasi peserta apabila memasukkan unsur negatif di dalam karya
- Seluruh keputusan juri bersifat final dan mutlak, tidak dapat diganggu gugat.
- Waktu pengerjaan adalah 180 menit.

C. Kriteria Pembuatan Karikatur

- Karikatur dibuat pada kertas Blues White ukuran A3 plus.
- Teknik penggambaran bebas hitam putih atau warna.
- Panitia hanya menyediakan kertas gambar A3 dan meja gambar.
- Peralatan gambar (pensil, tinta, marker, cat air/minyak, dan lain-lain) dibawa sendiri oleh peserta.
- Setiap peserta hanya dapat membuat maksimal satu karya.

D. Kriteria Penilaian

- Kesesuaian dengan tema
- Orisinalitas
- Kreativitas
- Teknik menggambar

- Keindahan
- Kebersihan dan kerapihan

TECHNICAL HANDBOOK
MONOLOG



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



MONOLOG

A. Tema

Tema bebas asal tidak bertentangan dengan nilai dan etika bangsa Indonesia.

B. Ketentuan Khusus

- Panitia akan menyediakan 10 judul naskah monolog.
- Gaya pementasan bebas.
- Peserta membawa properti yang dibutuhkan masing-masing (Panitia hanya menyediakan berupa lighting standar)
- Peserta dapat membawa kru musik dan tata properti maksimal 5 orang
- Kostum pementasan bebas asal tidak bertentangan dengan nilai etika budaya Bangsa Indonesia.
- Boleh diiringi alat musik (Live) yang dibawa oleh masing-masing peserta.
- Durasi pementasan 30 menit (tidak termasuk setting panggung). Melebihi durasi akan terjadi pengurangan nilai dari pihak juri.
- Waktu persiapan dan pemberesan untuk setting alat panggung adalah 20 menit. Melebihi waktu akan terjadi pengurangan nilai dari pihak juri.
- Properti dan tata teknik panggung memperhatikan segi keamanan dan keselamatan.
- Naskah yang dilombakan adalah sebagai berikut:

NO.	JUDUL	PENGARANG
1	Aeng / Alimin	Putu Wijaya
2	Cik Indun	Bunda Djibril Djuhra
3	Kasir KIta	Arifin C. Noer
4	Kucing Hitam	Edgar Allan Poe
5	Pidato	Putu Fajar Arcana
6	Sarimin	Agus Noor
7	Tolong	N. Riantiarno
8	Trik	Putu Wijaya
9	Tua	Putu Wijaya
10	Tukang Obat	Bdj Siregar



C. Lokasi Panggung

Lokasi panggung monolog di Taman Budaya Kota Medan Jl. Perintis Kemerdekaan Medan. 1 Hari sebelum perlombaan, peserta akan meninjau lokasi lomba.

D. Penjurian

- a. Dewan juri Festival Monolog terdiri dari 3 orang
- b. Dewan juri akan memilih
 1. Monologer Terbaik 1
 2. Monologer Terbaik 2
 3. Monologer Terbaik 3
- c. Kriteria penilaian disesuaikan dengan pedoman juri
- d. Masing-masing juri akan memberi penilaian terhadap pementasan monologer, dan rapat dewan juri menentukan monologer terbaik 1, 2, dan 3.



TECHNICAL HANDBOOK

PUIISI

PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



PUISI

A. Ketentuan Khusus

1. Setiap kontingen hanya boleh mengirimkan peserta maksimal 2 (dua) orang yakni 1 putera dan 1 puteri.
2. Dalam membacakan puisi peserta tidak menggunakan alat musik/properti/penggiring/setting apa pun, baik yang dimainkan sendiri maupun yang dimainkan oleh orang lain.
3. Lomba dibagi ke dalam 2 (dua) babak, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final.
4. Pada Babak Penyisihan peserta hanya membacakan 1 judul puisi dari 6 judul puisi pilihan yang disediakan panitia. (Puisi Wajib tak boleh dipilih/dibacakan pada Babak Penyisihan).
5. Pada Babak Final, peserta membacakan 1 Puisi Wajib dan 1 Puisi pilihan (puisi pilihannya harus berbeda dengan yang telah dibacakan pada Babak Penyisihan).
6. Pemenang dibagi dalam 2 (dua) kategori, yakni putra dan putri.
7. Dari masing-masing kategori akan dipilih 10 (sepuluh) finalis. Tetapi jika hanya 10 (sepuluh) peserta atau kurang, maka tidak ada babak penyisihan.
8. Dewan Juri akan memilih Juara I, Juara II dan Juara III Putra; Juara I, Juara II dan Juara III Putri.
9. **Puisi pilihan yang dibacakan diambil dari salah satu dari judul-judul sebagai berikut:**

No.	Judul Puisi Pilihan Kateogir Putra	Penyair/Karya
1.	Jante Arkidam	Ajip Rosidi
2.	Balada Terbunuhnya Atmo Karmo	WS Rendra
3.	Tragedi Win Ka Sih Ka	Sutardji Calzoum Bachri

No.	Judul Puisi Pilihan Kategori Putri	Penyair/Karya
1.	Sembahyang Rumpunan	Ahmadun Yosi Herfanda
2.	Beri Daku Sumba	Taufik Ismail
3.	Do'a Para Pelaut yang Tabah	Sapardi Djoko Damono



Puisi wajib yang harus dibacakan oleh peserta oleh peserta adalah sebagai berikut:

1. Putra : **Gugur** – WS Rendra
2. Putri : **Balada Penyeberang Sungai dan Bonggol Kayu** – Sapardi Djoko Damono

B. Penilaian

1. Interpretasi : Ketepatan penafsiran, jeda, tekanan (enjambemen).
2. Penghayatan : Takaran rasa, totalitas emosi, dan ekspresi fisik/mimik
3. Teknik Vokal : Intonasi, artikulasi, timbre, volume vokal dan kelisanan.
4. Penampilan : Kostum dan sikap (teknik membawakan diri di depan penonton).





SOLO SONG

A. Ketentuan Khusus

1. Lomba Solo Song (Jenis Pop, Melayu, dan Dangdut)
2. Masing-masing peserta akan melakukan pengambilan nada dasar pada *Technical Meeting* (TM)

B. Bentuk Penyajian

1. Nyanyi Tunggal (Solo)
2. Peserta lomba terdiri atas:
 - Putera
 - Puteri

C. Lagu dan Babak

Setiap peserta membawakan lagu yang dipersiapkan/dilatih sesuai dengan ketentuan lomba. Lomba ini dilakukan melalui 2 (dua) babak, yaitu:

1. Babak Penyisihan

Pada babak penyisihan peserta membawakan 1 (satu) lagu wajib dan 1 (satu) lagu pilihan untuk Solo Song Dangdut dan Melayu. Untuk Solo Song Pop peserta membawakan 1 (satu) lagu pilihan. Finalisnya akan diambil 10 peserta terbaik untuk dilombakan dalam babak final (tergantung jumlah peserta).

2. Babak Final

Setiap finalis menyanyikan 1 (satu) lagu wajib dan 1 (satu) lagu pilihan. Khusus untuk Solo Song Pop, lagu pilihan pada babak final harus berbeda dengan lagu pilihan di babak Final. Setiap peserta lomba akan memperoleh nomor urut/undi saat technical meeting (penyisihan dan final). Pemanggilan dilakukan berdasarkan nomor urut/undi yang diperoleh tanpa menyebut asal politeknik penyanyi berasal. Peserta yang dipanggil 3 (tiga) kali berturut-turut tidak hadir maka dianggap mengundurkan diri.

D. Waktu (Durasi Penyajian Lagu)

Setiap peserta diberi kesempatan membawakan lagu sesuai dengan durasi lagu wajib dan lagu pilihan yang dinyanyikan.



E. Fasilitas

Panitia menyediakan fasilitas musik pengiring, penguat suara (sound system) dan pengaturannya sebagai berikut:

- Panitia menyediakan sound system dengan satu mikrofon untuk peserta.
- Peserta diberi kesempatan untuk mencoba mikrofon pada saat Technical Meeting.
- Technical Meeting dilaksanakan 1 hari sebelum lomba.
- Menjelang pelaksanaan lomba akan dilaksanakan penyegelan mixer melalui kesepakatan bersama antara panitia, juri, dan official peserta lomba.
- Penyegelan mixer dilaksanakan selama lomba berlangsung.

F. Hal-hal Yang Akan Dinilai Oleh Tim Juri

1. Teknik (homogenitas, sonoritas, attack dan release, tempo/ritme, intonasi)
2. Interpretasi (ekspresi, keselarasan musik, lagu, dinamika dan improvisasi)
3. Penampilan (etika panggung, kewajiban sikap).

G. Daftar Judul Lagu Lomba Solo

Solo Song Dangdut Putra			
Babak Penyisihan		Babak Final	
Lagu Wajib	Lagu Pilihan	Lagu Wajib	Lagu Pilihan
Dia Lelaki Aku Lelaki (Imam S Arifin)	1. Tanda Cinta (Meggy Z)	Gembala Cinta (Asraf)	1. Aku Bukan Rahwana (Nassar)
	2. Senandung Rembulan (Imam S Arifin)		2. Dewa Amor (Ridho Rhoma)
	3. Gulali (Rhoma Irama)		3. Dahsyat (Abiem Ngesti)

Solo Song Dangdut Putri			
Babak Penyisihan		Babak Final	
Lagu Wajib	Lagu Pilihan	Lagu Wajib	Lagu Pilihan
Cincin Kepalsuan (Elvi Sukaesih)	1. Pesta Panen (Elvy Sukaesih)	Jera (Elvy Sukaesih)	1. Kupu-Kupu (Rita Sugiarto)
	2. Terus Terang Saja (Vety Vera)		2. Berkali-kali (Selvi Yamma)
	3. Tersisih (Rita Sugiarto)		3. Jangan Buang Waktuku (Erie Suzan)

Solo Song Melayu Putra



Babak Penyisihan		Babak Final	
Lagu Wajib	Lagu Pilihan	Lagu Wajib	Lagu Pilihan
Patah Kemudi (Darmansyah)	1. Gadis Melayu (Al Hafzh)	Bimbang Serumpun Kasih (EYE)	1. Pak Ngah Balik (Suhardi S)
	2. Untuk Bungamu (M Mashabi)		2. Zapin Kasih dan Budi (SM Salim)
	3. Yale-Yale (Asmidar Darwis)		3. Bunga Nirwana (Tiar Ramon)

Solo Song Melayu Putri

Babak Penyisihan		Babak Final	
Lagu Wajib	Lagu Pilihan	Lagu Wajib	Lagu Pilihan
Sembilu Penikam Jiwa (Bunga Sirait)	1. Cindai (Siti Nurhaliza)	Hang Tuah (Iyeth Bustami)	1. Umpan Jinak (Dayang Nurfaizah)
	2. Joget Berhibur (Siti Nurhaliza)		2. Nirmala (Siti Nurhaliza)
	3. Laila Canggung (Iyeth Bustami)		3. Ya Maulay (Siti Nurhaliza)

Solo Song Pop Putra

Babak Penyisihan		Babak Final	
Lagu Pilihan		Lagu Wajib	Lagu Pilihan
1. Ruang Baru (Barsena Bestandi)		Kepada Hati (Cakra Khan)	1. Ruang Baru (Barsena Bestandi)
2. Berharap Kau Kembali (Fabio Asher)			2. Berharap Kau Kembali (Fabio Asher)
3. Bukan Rayuan Gombal (Judika)			3. Bukan Rayuan Gombal (Judika)

Solo Song Pop Putri

Babak Penyisihan		Babak Final	
Lagu Pilihan		Lagu Wajib	Lagu Pilihan
1. Trauma (Elsya)		Mencintaimu (Mahalini)	1. Trauma (Elsya)
2. Cinta Tak Nyata (Anjelia Dom)			2. Cinta Tak Nyata (Anjelia Dom)
3. Tuter Batin (Yura Yunita)			3. Tuter Batin (Yura Yunita)

*Lagu Pilihan pada Babak Final Solo Song Pop, tidak boleh sama dengan Lagu Pilihan pada Babak Penyisihan



TECHNICAL HANDBOOK

STAND UP COMEDY

HA..
HA..
HA!

PORSANI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



STAND UP COMEDY

A. Peraturan Perlombaan

1. Peserta wajib memiliki materi yang orisinal (Tidak pernah dibawakan oleh komika manapun)
2. Untuk penekanan persona (Bawaan Panggung), peserta dibolehkan membawa property apapun, **terkecuali:**
 - Properti keagamaan
 - Properti satu sudut gender
 - Properti berbahaya (senjata tajam, peledak, bahan kimia mematikan)
3. Materi tidak boleh mengandung unsur Sara, terutama menyinggung salah satu ras atau suku di Indonesia (terlepas dari Impersonasi bahasa atau komika dari wilayah yang sudah mempunyai ciri khas tertentu)
4. Komika wajib membawakan minimal 1 bit tentang Tema Lomba yang akan dilombakan.
5. Tema Lomba akan disampaikan saat Technical Meeting.
6. Penggunaan teknik bebas
7. Komika yang urutannya berada di urutan pertama dan terakhir akan mendapatkan pengarahan lebih dibelakang panggung untuk mendapatkan hasil maksimal.
8. Peserta boleh menonton komika yang sedang tampil sebelum mereka.
9. Komika boleh berkoordinasi dengan MC untuk penampilan mereka (Terlepas dari gimmick & memaksakan kesan tawa pada penonton).
10. Untuk komika yang merasa tidak mampu meneruskan penampilan dipertengahan dibebaskan untuk menutup bit tanpa menunggu aba-aba dari Timer.
11. Nomor urut akan didapatkan kembali sesuai dengan registrasi ulang (agar menutup kemungkinan hilangnya peserta tanpa pemberitahuan)
12. Peserta wajib melakukan registrasi ulang sebelum perlombaan di tempat pelaksanaan perlombaan, pada saat Technical Meeting.

B. Sistem Perlombaan

1. Perlombaan akan dilaksanakan dalam 2 tahap, yaitu penyisihan dan final
2. Tahap penyisihan setiap peserta akan diberikan waktu tampil 3-5 menit
3. Tahap final setiap peserta akan diberikan waktu tampil 5-7 menit

C. Sistem Penilaian

1. Ketepatan waktu maksimal
2. Penampilan
3. Penguasaan materi dan kesesuaian dengan Tema
4. Penguasaan panggung
5. Kreativitas lawak

TECHNICAL HANDBOOK
TARI KREASI



PORSENI XV

POLITEKNIK SE-INDONESIA

POLITEKNIK NEGERI MEDAN 2026



TARI KREASI

A. Nomor Yang Dipertandingkan

- Tari kreasi beregu (3 hingga 8 orang penari)

A. Ketentuan Umum

1. Pada saat peserta sedang menari, apabila terjadi masalah teknis saat peserta sedang berlomba, panitia akan berkonsultasi dengan tim juri untuk memutuskan apakah peserta diperbolehkan untuk mengulang atau tidak.
2. Setiap peserta wajib hadir 30 menit sebelum lomba dimulai.
3. Pada saat lomba setiap peserta akan dipanggil sesuai dengan nomor undian yang diambil pada saat technical meeting. Peserta akan dianggap gugur apabila tidak hadir setelah 3 kali panggilan.
4. Lomba akan dinilai oleh 3 orang juri yang berkompeten.
5. Perlu diperhatikan baik dari kostum, maupun tarian yang nanti dibawakan dilarang mengandung unsur yang menjelekkkanSARA.
6. Kesalahan pada lagu yang diputar menjadi kesalahan peserta (apalagi sudah terdapat informasi terkait Check Sound). Maka dari itu para peserta dari kontingen masing – masing memastikan google drive lagu sudah siap sebelum hari H Pelaksanaan.

B. Penilaian Terdiri Dari:

- Showmanship = ekspresi, aura.
- Dance = teknik, basic, dinamika.
- Kekompakan / sync = gerak, staging & blocking
- Style presence = kostum, makeup, hair do
- Konsep = kreatifitas & element of surprise
- Rentang Penilaian mulai dari 1 – 100

C. Tim

Setiap Politeknik hanya berhak mendaftarkan 1 (satu) regu disetiap nomor yang dipertandingkan. Terdiri dari 3 – 8 peserta dalam 1 regu.

REKOMENDASI HOTEL DAN PENGINAPAN
UNTUK KONTINGEN
PORSENI XV POLITEKNIK SE-INDONESIA
2026

Rekomendasi Hotel dan Penginapan Untuk Porseni XV Politeknik Se-Indonesia 2026

No	Nama Hotel / Penginapan	Alamat	Jarak Ke Polmed	Nomor Telpon
1	Raz Hotel and Convention	Jl. Dr. Mansyur No.186, Tj. Rejo Medan	2,3 Km	081361001425
2	Odua Golden Mansyur Medan	Jl. Dr. Mansyur No.68G MEDan	650 M	085272524809
3	Sishezu Citytel	Jl Pembangunan USU Medan	1,3 Km	082137015005
4	Hotel Grandhika Setiabudi Medan	Jl. Dr. Mansyur No.169, Tj. Rejo, Medan	2,1 Km	08116380886
5	Pasola Guest House	Jl. Sei Selayang No. 39 Medan	2,1 Km	061-8213151
6	Grand Impression Hotel	Jl. Setia Budi No.159, Tj. Rejo, Medan	2,8 Km	083135400531
7	ibis Styles Medan Pattimura	Jl. Pattimura No.442, Darat, Medan	2,1 Km	082363544186
8	Batik Hotel Medan	Jl. Iskandar Muda No.15, Merdeka, Medan	1,9 Km	061-88815555
10	Favehotel S. Parman	Jl. S. Parman No.313A, Petisah Hulu, Medan	2,9 Km	081375318526
11	Cambridge Hotel Medan	Jl. S. Parman No.217, Petisah Tengah, Medan	4,2 Km	085371006999
12	Harper Wahid Hasyim Medan	Jl. Wahid Hasyim No.53 / 72, Babura, Medan	2,8 Km	08116398080
11	Asrama Haji Embarkasi Medan	Jl. A.H. Nasution, Pangkalan Masyhur, Medan	6,9 Km	085179988988
12	Lexus Hotel Medan	Jl. Setia Budi No.22, Tj. Rejo, Medanl	3,8 Km	085179988988
13	Mansyur Residence Diamond	Jl. Dr. Mansyur No.165, Tj. Rejo, Kec. Medan	2,8 Km	085358565679



BAB 4

PENUTUP

Demikian Buku Panduan Umum Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) XV Politeknik se-Indonesia Tahun 2026 ini disusun sebagai pedoman bagi seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan. Buku panduan ini diharapkan dapat memberikan arah dan acuan yang jelas bagi panitia, peserta, official, serta seluruh pihak terkait sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan tertib, lancar, dan sukses sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Buku Panduan Umum Porseni XV 20...

Melalui penyelenggaraan PORSENI XV ini diharapkan tidak hanya lahir prestasi di bidang olahraga dan seni, tetapi juga terjalin semangat sportivitas, persaudaraan, serta kebersamaan di antara sivitas akademika Politeknik se-Indonesia. Dengan menjunjung tinggi nilai kejujuran, profesionalitas, dan solidaritas, kegiatan ini diharapkan mampu menjadi sarana pembinaan karakter mahasiswa serta memperkuat persatuan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Buku Panduan Umum Porseni XV 20...

Akhirnya, semoga pelaksanaan PORSENI XV Politeknik se-Indonesia Tahun 2026 di Politeknik Negeri Medan dapat berlangsung dengan baik dan memberikan manfaat yang besar bagi pengembangan prestasi, karakter, dan kebersamaan mahasiswa Politeknik se-Indonesia.