

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 skorimbang 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.