

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 putera maupun puteri 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.