



PORSI JAWARA I **PTKIN 2023**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Kuasa senantiasa kami panjatkan, atas berkah rahmat dan hidayahnya kami dapat menyelesaikan buku Petunjuk Teknis Pekan Olahraga, Seni, dan Ilmiah Se-Jawa dan Madura (PORSI JAWARA) I Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. PORSI JAWARA merupakan usaha bersama Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) Se- Jawa dan Madura dalam mencerdaskan anak bangsa melalui kegiatan akademik maupun non akademik agar mahasiswa menjadi sehat jasmani maupun rohani, serta memiliki mental spiritual. Mahasiswa masa depan yang menjadi cita-cita bersama adalah mahasiswa yang cerdas secara intelektual, moral-spiritual, emosional dan sosial. Telah menjadi komitmen dari pemegang kebijakan di tingkat kementerian hingga insan akademik pada pendidikan tinggi untuk meningkatkan kualitas mahasiswa baik dari sisi akademik maupun non akademik.

Buku Petunjuk Teknis ini merupakan acuan kegiatan demi kelancaran pelaksanaan kegiatan PORSI JAWARA I sebagai sarana strategis mengembangkan tradisi kegiatan olahraga, seni, dan ilmiah mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN). Harapan yang ingin dicapai adalah muncul para olahragawan, seniman, dan peneliti muda yang ahli di bidangnya untuk berkontribusi pada pembangunan bangsa. Usaha membudayakan kegiatan olahraga, seni, dan ilmiah pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) dapat menjadi kenyataan seiring dengan dibukanya kran akses yang luas dalam peningkatan mutu pada bidang tersebut.

Saya berkeinginan agar Buku Petunjuk Teknis Pekan Olahraga, Seni dan Ilmiah Se-Jawa dan Madura (PORSI JAWARA) I Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember ini dapat dijadikan acuan dan pedoman pada kegiatan ini. Semoga Allah SWT meridloi segala bakti dan usaha mulia kita semua yang bertujuan untuk mengembangkan potensi mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) seluruh Indonesia sekaligus meningkatkan kualitas lembaga Pendidikan di Indonesia.

Jember, 20 Oktober 2023

Rektor

UIN KHAS Jember



Hepni

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Dasar Pemikiran	1
B. Dasar Hukum	3
C. Tujuan	4
D. Sasaran	4
E. Waktu dan Tempat.....	4
F. Panitia.....	4
G. Peserta.....	5
H. Anggaran	5
BAB II KEPESERTAAN.....	6
A. Undangan Peserta	6
B. Pendaftaran Peserta	6
C. ID Card Peserta.....	7
D. Tata Tertib Peserta.....	7
E. Logo, Bendera dan Maskot	8
BAB III WASIT/JURI DAN DEWAN HAKIM	10
A. Rekrutmen	10
B. Ketentuan Penilaian.....	10
C. Protes.....	10
BAB IV BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN.....	11
A. Bidang Olahraga	11
B. Bidang Seni.....	25
C. Bidang Ilmiah	37
BAB V PENUTUP	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Dasar Pemikiran

Hakikat tujuan pendidikan tinggi adalah untuk berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa; Selain itu dihasilkannya lulusan yang menguasai cabang Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa.

Pembangunan manusia Indonesia yang berkarakter dan berbudaya serta memiliki semangat kebangsaan, harus lahir dari pendidikan tinggi, terutama Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN). Perguruan tinggi yang kondusif akan mampu meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi tantangan globalisasi di segala bidang.

Dalam konteks kekinian, perguruan tinggi harus mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bakat minat dan keahlian mahasiswanya dengan penuh tanggung jawab. Hal ini penting, agar PTKIN dapat menghasilkan intelektual, ilmunan dan kaum profesional yang berbudaya dan kreatif. Mewariskan karakter yang tangguh, toleran, demokratis, serta berani membela kebenaran dan keadilan untuk kepentingan bangsa.

PTKIN harus berkomitmen melakukan hal-hal konstruktif yang dapat dirasakan manfaatnya oleh anak-anak bangsa baik dalam pengembangan intelektualitas, profesionalitas, moral karakter dan akhlak serta pengembangan sosial kemasyarakatan. Pekan Olahraga, Seni dan Ilmiah Se-Jawa dan Madura (PORSI JAWARA) I menjadi salah satu solusi dan upaya strategis dan berkesinambungan. Melalui PORSI JAWARA diharapkan makin suburnya kajian ilmiah keislaman dan riset mahasiswa yang semakin kreatif dan kompetitif, sehingga menghasilkan temuan-temuan baru (inovasi) yang berguna untuk masyarakat. Demikian pula dalam bidang olahraga dan seni, diharapkan dapat memacu civitas akademika PTKIN, untuk menggemari olahraga, mengembangkan budaya berkreasi dan bisa bersinergi dengan dunia perguruan tinggi umum lainnya.

PORSI JAWARA merupakan *event* penyelenggaraan kompetisi olahraga, seni dan ilmiah bagi mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) di bawah naungan Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. PORSI JAWARA dilaksanakan secara *multi-event* yang diselenggarakan dua tahun sekali, dengan maksud memberikan pembinaan dan mencari mahasiswa yang unggul baik dalam prestasi olahraga, seni, maupun ilmiah serta memperkuat tali silaturahmi antar PTKIN.

Berdasarkan pemikiran di atas, sangatlah penting untuk di susun Petunjuk Teknis PORSI JAWARA yang dimaksudkan sebagai pedoman dan penetapan berbagai ketentuan atau aturan main yang harus dilaksanakan dalam penyelenggaraan PORSI JAWARA I Tahun 2023 di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 03 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional;
3. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 83 Tahun 2015 tentang Kementerian Agama;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;
8. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 4691 Tahun 2016 tentang Pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan pada Perguruan Tinggi keagamaan Islam;
9. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
10. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
11. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
12. Peraturan Presiden Nomor 83 Tahun 2015 tentang Kementerian Agama;
13. Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;
14. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 4691 Tahun 2016 tentang Pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan pada Perguruan Tinggi keagamaan Islam.

C. Tema

Tema penyelenggaraan PORSI JAWARA I Tahun 2023 adalah “*Unity in Diversity.*”

D. Tujuan

1. Memperteguh semangat kebangsaan melalui olahraga, seni, riset dan ilmiah guna menghasilkan anak bangsa yang mengedepankan perdamaian dan persatuan bangsa meskipun berasal dari latar belakang yang berbeda-beda;
2. Mempererat tali silaturahmi antar PTKIN dan memberikan kontribusi untuk kemajuan prestasi keilmuan, olahraga, seni dan riset guna menghasilkan calon penerus kepemimpinan bangsa yang berdedikasi tinggi dengan segenap potensi dan keterampilan;
3. Meningkatkan kesehatan jasmani, disiplin, kreatifitas dan sportivitas mahasiswa PTKIN agar menjadi manusia Indonesia yang berkarakter dan berbudaya;
4. Meningkatkan prestasi nasional melalui olahraga, seni, riset dan ilmiah.

E. Sasaran

Sasaran PORSI JAWARA I PTKIN Tahun 2023 adalah mahasiswa PTKIN di bawah Kementerian Agama RI.

F. Waktu dan Tempat

PORSI JAWARA I PTKIN se-Jawa dan Madura Tahun 2023 diselenggarakan pada tanggal 01 s.d 05 November 2023 di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adapun rincian waktu dan tempat pelaksanaan masing- masing perlombaan sebagaimana terlampir.

G. Panitia

Panitia PORSI JAWARA I Tahun 2023 adalah tenaga pendidikan dan kependidikan, serta mahasiswa.

H. Peserta

Peserta Kegiatan PORSI JAWARA I Tahun 2023 terdiri dari Panitia Pelaksana, Pimpinan Kontingen, Official, Wasit/Juri dan Dewan Hakim.

I. Anggaran

Anggaran PORSI JAWARA I Tahun 2023 ini bersumber dari DIPA UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun Anggaran 2023.

BAB II

KEPESERTAAN

A. Undangan Peserta

1. Panitia menyampaikan informasi pelaksanaan PORSI JAWARA I Tahun 2023 di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember kepada seluruh PTKIN;
2. Informasi pelaksanaan PORSI JAWARA I disertai dengan Petunjuk Teknis PORSI JAWARA I PTKIN di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2023;
3. Undangan untuk menghadiri PORSI JAWARA I di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2023 kepada seluruh Pimpinan PTKIN disampaikan oleh Rektor pada tanggal 04 Oktober 2023.

B. Pendaftaran Peserta

1. Pendaftaran dilaksanakan dengan mengisi form pendaftaran secara online melalui website: *porsijawara.uinkhas.ac.id*
2. Pendaftaran peserta dibagi dalam 2 (dua) tahapan;
 - a. Tahap pertama pendaftaran *by number*, atau pendaftaran nama cabang olahraga/jenis lomba dan nomor pertandingan yang akan diikuti serta jumlah peserta.
 - b. Tahap kedua, *by name*, atau pendaftaran nama- nama atlet dan official.
3. Jadwal pendaftaran peserta *by number* pada tanggal 17 - 18 Oktober 2023.
4. Jadwal pengumuman peserta *by number* pada tanggal 19 Oktober 2023.
5. Jadwal pendaftaran peserta *by name* pada tanggal 20- 25 Oktober 2023.
6. Panitia tidak menerima pendaftaran dengan cara manual di luar jadwal yang telah ditetapkan.
 - a. Berkas Pendaftaran:

- 1) Kartu Tanda Penduduk (KTP);
- 2) Kartu Tanda Mahasiswa (KTM);
- 3) Kartu Rencana Studi terbaru.
- 4) Link Forlap Dikti;
- 5) Surat Rekomendasi dari Pimpinan PTKIN;
- 6) dan Foto Peserta.

b. Lokasi masing-masing cabang lomba akan diumumkan melalui website PORSI JAWARA, porsijawara.uinkhas.ac.id.

C. ID Card Peserta

1. Panitia Pelaksana memberikan ID Card kepada seluruh peserta kontingen sesuai tupoksinya;
2. ID Card wajib dipakai pada setiap pertandingan/perlombaan atau pada saat memasuki tempat atau arena pertandingan/perlombaan;
3. Pemain/peserta lomba dapat digugurkan jika pada saat menjelang pertandingan/perlombaan tidak dapat menunjukkan ID Card.

D. Tata Tertib Peserta dan Official

1. Peserta harus merupakan mahasiswa aktif pada Diploma tiga (DIII) atau Strata satu (S1) dari semua jurusan/program studi PTKIN;
2. Satu Peserta dapat mengikuti cabang lomba maksimal 2 (dua) nomor pertandingan. Dengan ketentuan, jika jadwal berbenturan maka peserta memilih salah satunya;
3. Setiap PTKIN hanya dapat mengirimkan satu peserta/tim pada setiap cabang lomba;
4. Peserta wajib membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat lainnya yang menunjukkan sebagai mahasiswa aktif selama mengikuti lomba;
5. Peserta diwajibkan mengenakan pakaian formal, sopan dan sesuai jenis perlombaan.

6. Peserta wajib menjunjung tinggi nilai ahlakul karimah, sportivitas dan adat ketimuran;
7. Peserta hadir ke tempat acara tepat waktu. Keterlambatan akan beresiko didiskualifikasi. Jika peserta mengalami hal-hal tak terduga sehingga menyebabkan keterlambatan, wajib menghubungi panitia;
8. Peserta tidak diperkenankan menggunakan handphone dan atau alat elektronik lainnya pada saat pertandingan/perlombaan berlangsung;
9. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan tempat berlangsungnya lomba, kecuali terdapat yang sangat mendesak, maka peserta dapat meminta izin kepada panitia;
10. Peserta yang melanggar salah satu peraturan di atas, diberikan tindakan sesuai tingkat kesalahan, dan panitia berhak mendiskualifikasi apabila pelanggaran dikategorikan berat;
11. Official tidak diperkenankan membawa alat atau perangkat yang mengganggu pertandingan/perlombaan;
12. Official tidak boleh mengganggu jalannya pertandingan atau lomba;
13. Pimkon bertanggungjawab untuk mengelola dan mengingatkan official;
- 14. Masing-masing PTKIN mengirimkan atlit sesuai kategorinya;**
- 15. Apabila atlit yang dikirimkan juga menjadi atlit pada kategori lain, maka resiko ditanggung PTKIN yang bersangkutan apabila terjadi jadwal pertandingan yang bersamaan.**

E. Logo, Bendera dan Maskot

1. Panitia harus mencantumkan logo dan maskot pada setiap atribut PORSI JAWARA I Tahun 2023, logo sebagaimana terlampir.
2. Bendera PORSI JAWARA I dengan ukuran 2x3 meter dikibarkan selama penyelenggaraan kegiatan, pada saat upacara pembukaan dan diturunkan pada saat upacara penutupan PORSI JAWARA I Tahun 2023. Bendera sebagaimana terlampir.

3. Bendera kontingen dikibarkan selama penyelenggaraan PORSI JAWARA I Tahun 2023 di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang dipasang sesuai ketentuan panitia.
4. Panitia harus membuat maskot sesuai dengan kebudayaan daerah penyelenggara.
5. Panitia memasang baliho/spanduk/baner/umbul- umbul di setiap tempat akomodasi kontingen, arena pertandingan, dan tempat-tempat yang dipandang strategis bagi kepentingan publikasi PORSI JAWARA I Tahun 2023.

BAB III

WASIT/JURI DAN DEWAN HAKIM

A. Rekrutmen

1. Panitia merekrut Wasit/Juri dan Dewan Hakim setelah selesai pendaftaran by number;
2. Seluruh pimpinan PTKIN dapat mengusulkan wasit/Juri dan Dewan Hakim untuk seluruh mata lomba dengan catatan seluruh biaya ditanggung oleh PTKIN pengirim;
3. Panitia melakukan verifikasi berkas paling lambat pertengahan Oktober 2023;
4. Panitia menetapkan Wasit/Juri dan Dewan Hakim.

B. Ketentuan Penilaian

1. Wasit/Juri dan Dewan Hakim harus obyektif dan independent.
2. Wasit/Juri dan Dewan Hakim harus sudah berada di lokasi perlombaan 15 menit sebelum waktu perlombaan.
3. Penempatan Wasit/Juri dan Dewan Hakim oleh panitia
4. Keputusan Wasit/Juri dan Dewan Hakim tidak dapat diganggu gugat.
5. Dalam hal terjadi keberatan atas keputusan Wasit/Juri dan Dewan Hakim maka dapat mengajukan keberatan kepada tim Arbitrase.
6. Tim Arbitrase terdiri atas pengurus forum wakil Rektor Regional Jawa.

C. Protes

1. **Protes yang bersifat teknis kepada Wasit/Juri dan Dewan Hakim diajukan langsung pada saat pertandingan berlangsung sesuai dengan ketentuan yang ditentukan pada saat *Technical Meeting*;**
2. **Apabila satu sengketa tidak dapat diselesaikan oleh Wasit/Juri dan Dewan Hakim, maka sengketa dapat dilaporkan secara tertulis kepada tim arbitrase, disertai pembayaran uang protes sebesar Rp.250.000 (dua ratus lima puluh ribu rupiah).**

BAB IV

BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN

A. Olahraga

1. Tenis Meja

a. Kategori Pertandingan

- 1) Tunggal putra
- 2) Tunggal putri
- 3) Ganda putra
- 4) Ganda putri

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Pemain yang akan bertanding wajib menyerahkan ID Card kepada wasit;
- 2) Pemain tidak diperkenankan memakai pakaian berwarna putih/dominan putih;
- 3) Seragam pemain wajib bertuliskan nama pemain & perguruan tinggi;
- 4) Setiap pemain yg bertanding hanya boleh didampingi oleh 1 orang official/coach dan memakai ID Card;
- 5) Seorang pemain diperkenankan bertanding lebih dari satu nomor pertandingan;
- 6) Setiap PTKIN maksimal mengirimkan 1 orang untuk perorangan Putra/Putri dan 1 tim untuk kategori Ganda Putra dan Putri;
- 7) Untuk nomor ganda (putra, putri) setiap pasangan wajib memakai seragam minimal di bagian atas & pemakaian seragam pemain ganda harus berbeda dari lawannya apabila sama akan dilakukan undian untuk mengganti seragam;
- 8) Pemain yang dipanggil selama 10 menit apabila tidak datang maka dinyatakan WO;
- 9) Setiap pemain yang bertanding diwajibkan menandatangani hasil pertandingan.

c. Sistem Pertandingan

- 1) Peraturan yang dipakai adalah peraturan PTMSI;
- 2) Meja yang dipergunakan standar internasional/nasional;
- 3) Bola yang dipergunakan standar ukuran 40 mm +plastik berwarna putih;
- 4) Sistem pertandingan nomor tunggal putra & putri ditentukan pada saat Technical Meeting;

- 5) Sistem Pertandingan nomor ganda putra dan ganda putri ditentukan pada saat Technical Meeting;
- 6) Bet yang digunakan harus berwarna merah & hitam serta berlogo ITTF, wasit berhak mendiskualifikasi bet apabila tidak terdapat logo ITTF;
- 7) Pemakaian karet harus menutup seluruh permukaan bet dan permukaan karet harus rata;
- 8) Wasit berhak menyatakan bet yang digunakan sah/tidak dan apabila dinyatakan tidak sah maka pemain tersebut diberikan waktu 5 menit untuk mengganti bet nya;
- 9) Pemakaian bet bintik diperkenankan dan apabila ada bintik yang rontok/lepas lebih dari 3 maka bet dinyatakan tidak sah;
- 10) Pemakaian karet bintik proses tidak diperkenankan;
- 11) Apabila ada kesalahan service akan diberikan peringatan 1 kali dan selanjutnya apabila terulang maka poin menjadi milik lawan;
- 12) Pada permainan ganda, apabila terjadi skor 2-2, maka pada permainan ke 5, dan mencapai angka 5, maka kedua pasangan bertukar tempat, dan penerima service berganti;
- 13) Pada saat pertandingan berlangsung, official tidak diperkenankan memberikan arahan berupa ucapan maupun tanda dari anggota badan dan wasit berhak memberikan peringatan berupa kartu kuning serta kartu merah dan yang bersangkutan harus meninggalkan tempat official sampai pertandingan berakhir;
- 14) Time out diberikan 1 kali dalam setiap partai untuk masing-masing pemain;
- 15) Time out bisa diajukan oleh pemain yang bertanding/official;
- 16) Waktu time out adalah 1 menit.

2. Bulu Tangkis

a. Kategori Perlombaan

- 1) Tunggal putra
- 2) Tunggal putri
- 3) Ganda putra
- 4) Ganda putri

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Setiap PTKIN maksimal mengirimkan 1 orang untuk perorangan Putra/Putri dan 1 tim untuk kategori Ganda Putra dan Putri;
- 2) Peserta diwajibkan hadir 30 menit sebelum jadwal pertandingan yang ditetapkan panitia;
- 3) Selama pertandingan berlangsung pemain tidak diperkenankan mengubah *shuttlecock*;
- 4) Tiga kali berturut-turut peringatan wasit tidak diindahkan ketika pemain mengulur-ulur waktu permainan, maka pemain tersebut dikenakan diskualifikasi;
- 5) Pemain yang mengalami cedera atau sakit pada saat pertandingan dan tidak dapat melanjutkan permainan, dinyatakan kalah dan tidak diberikan waktu istirahat;
- 6) Apabila terjadi gangguan lebih dari 30 menit, panitia dapat menunda pertandingan dengan catatan permainan yang telah berlangsung dianggap sah, dan permainan dilanjutkan dari sisa permainan yang belum dipertandingkan;
- 7) Seluruh pertandingan akan dipandu dan diawasi oleh wasit yang ditunjuk oleh panitia pelaksana;
- 8) Wasit dan hakim garis disiapkan oleh panitia pelaksana;
- 9) Keputusan wasit adalah mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat;

c. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur;
- 2) *Scoring* menggunakan sistem *Rally Point 21*.
- 3) Pertandingan dimulai sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan panitia;
- 4) Apabila sarana dan prasarana belum siap, maka kedua regu yang akan bertanding harus menunggu;
- 5) Apabila belum masuk waktu yang telah ditentukan dalam jadwal, namun sarana dan prasarana serta kedua regu yang akan bertanding sudah siap, maka pertandingan dapat dilangsungkan atas persetujuan kedua regu yang akan bertanding, wasit, dan pimpinan pertandingan.
- 6) *Walk Out(WO)* dijatuhkan apabila:
 - a) peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 10 menit dari jadwal yang telah ditentukan, kecuali ada alasan yang dapat diterima;
 - b) menolak bertanding sesuai dengan jadwal yang ditentukan;
 - c) Memakai pemain yang tidak terdaftar sebagai pemain.

- d) Peserta yang tidak hadir di lapangan setelah dipanggil panitia 3 kali berturut-turut.
- e) Salah satu peserta dari kategori ganda berhalangan atau sakit sehingga tidak bisa bertanding.
- 7) Panitia menyiapkan *shuttlecock* yang akan digunakan dalam pertandingan;
- 8) *Shuttlecock* yang digunakan dalam pertandingan adalah *shuttlecock* standar PBSI yang disediakan oleh panitia.
- 9) Setiap pemain diwajibkan berpakaian seragam bulutangkis sesuai standar yang berlaku sejak babak penyisihan;
- 10) Untuk peserta putri diwajibkan menggunakan kerudung dan pakaian training olahraga.

3. Catur

a. Kategori Perlombaan

- 1) Kategori Catur Cepat (G25) Perorangan Putra
- 2) Kategori Catur Cepat (G25) Perorangan Putri
- 3) Kategori Catur Kilat (G5) Perorangan Putra
- 4) Kategori Catur Kilat (G5) Perorangan Putri

b. Peraturan Pertandingan Secara Umum (Untuk semua kategori)

- 1) Setiap PTKIN maksimal mengirimkan 1 orang untuk masing-masing kategori;
- 2) Aturan *Touch Move* (Pegang Jalan) Buah Catur yang dipegang harus dijalankan dan dinyatakan sah apabila sudah dilepas;
- 3) Setelah 10 (sepuluh) langkah sudah diselesaikan oleh masing-masing pemain, maka tidak boleh lagi untuk mengubah susunan letak buah catur atau letak papan catur dan setelan jam catur;
- 4) Dalam hal letak Raja dan Menteri terbalik, Rokade tidak diperkenankan.
- 5) Pemain harus menggunakan tangan yang sama ketika melangkahkan buah catur dan menjalankan jam catur;
- 6) Tata Cara Rokade: Rokade harus pegang Raja dulu, apabila Benteng yang dipegang terlebih dahulu, maka Benteng harus jalan;
- 7) Skak tidak wajib memberitahu. Apabila seorang pemain dalam keadaan skak, pegang buah catur lain dan buah catur ini dapat menutup atau memakan buah catur lawan yang mengancam skak, maka wajib dilaksanakan. Akan tetapi apabila tidak bisa dilaksanakan, maka pemain tersebut boleh menjalankan buah catur lainnya, asalkan belum menekan jam;

- 8) Permainan berakhir Remis, jika posisi yang terjadi tidak memungkinkan terjadinya *Mat* dalam semua kemungkinan rangkaian langkah yang sah, terjadinya pat, kesepakatan 2 pemain (tidak boleh kurang dari 10 langkah), terjadi 3 kali bangunan yang sama dan 50 langkah tanpa ada pemukulan atau langkah bidak.

c. Peraturan Pertandingan Secara Khusus

- 1) Kontrol waktu dan waktu pikir
 - a) Catur Cepat (G25) : 25 menit tanpa increment untuk setiap pemain.
 - b) Catur Kilat (G5) : 5 menit increment 3 detik untuk setiap pemain.
- 2) Catur Cepat (G25)
 - a) Apabila melakukan langkah tidak sah, maka akan diberikan hukuman berupa tambahan waktu pikir untuk pihak lawan sebanyak 2 menit. Bila melakukan pelanggaran yang kedua, langsung dinyatakan kalah.
 - b) Bila pemain menjatuhkan buah kurang dari 2 (dua), maka pemain harus membetulkan dengan waktu pikirnya dan apabila pemain menjatuhkan buah dan menekan jam catur maka pemain akan diberi hukuman berupa tambahan waktu pikir untuk pihak lawan sebanyak 2 menit. Jika hal yang sama terjadi kedua kalinya, pemain dinyatakan kalah;
 - c) Bila pemain memajukan bidak ke petak promosi dan menekan jam catur sebelum mengganti buah yang dikehendaki, maka pemain tersebut telah melakukan langkah tidak sah sehingga harus diganti Menteri dan pemain diberi hukuman berupa tambahan waktu 2 (dua) menit untuk pihak lawan.
- 3) Catur Kilat (G5)

Jika Wasit Aktif:

 - a) Wasit dapat memutuskan langsung tanpa protes dari pihak lawan;
 - b) Permainan berakhir remis, jika posisi yang terjadi tidak memungkinkan terjadinya *mat* dalam semua kemungkinan rangkaian langkah yang sah;
 - c) Jika wasit melihat kedua Raja saling Sekak, wasit harus menunggu langkah berikutnya sampai diselesaikan,

kemudian Jika posisi tidak sah masih terjadi di atas papan catur, wasit harus menyatakan remis;

- d) Bila pemain menjatuhkan buah kurang dari 2 (dua) buah harus membetulkan dengan waktu pikirnya. Apabila pemain menjatuhkan buah dan menekan jam catur maka pemain akan diberi hukuman berupa tambahan waktu 1 (satu) menit untuk pihak lawan. Jika hal yang sama terjadi kedua kalinya, pemain dinyatakan kalah;
- e) Jika wasit melihat seorang pemain melakukan langkah tidak sah, maka wasit dapat menyatakan kalah untuk pemain tersebut, walaupun lawannya belum melakukan langkah berikutnya;
- f) Apabila pemain melakukan langkah tidak sah, maka akan diberikan hukuman berupa tambahan waktu pikir kepada lawannya sebanyak 1 (satu) menit. Bila pemain melakukan pelanggaran yang kedua, pemain tersebut langsung dinyatakan kalah;
- g) Jika wasit melihat seorang pemain jam cturnya jatuh, maka wasit dapat menyatakan kalah untuk pemain tersebut walaupun lawannya belum melakukan langkah berikutnya.

Jika Wasit Tidak Aktif:

- a) Jika pemain melakukan langkah tidak sah, maka lawan harus membuat klaim dengan cara menghentikan jam catur dan memanggil wasit, asalkan lawan belum membuat langkah berikutnya;
- b) Apabila pemain melakukan langkah tidak sah namun lawan tidak klaim terhadap langkah tidak sah tersebut, maka langkah tidak sah itu tetap berlaku dan permainan harus dilanjutkan;
- c) Jika jam cturnya pemain jatuh, maka lawan harus membuat klaim dengan cara menghentikan jam cturnya dan memanggil wasit. Jika kedua pemain jam cturnya jatuh maka permainannya berakhir remis.

d. Sistem Pertandingan

- 1) Peraturan permainan FIDE terkini disesuaikan dengan peraturan PERCASI;
- 2) Tanpa batas waktu WO;
- 3) Pertandingan mempergunakan sistem Swiss 7 babak dengan pairing menggunakan program Pairing Swiss Manager;

- 4) Pemegang buah putih wajib membawa peralatan catur.

e. Penentuan Juara

- 1) *Match Point* (MP);
- 2) *Direct encounter*;
- 3) *Buchholz* (*Variable with parameter*);
- 4) *Sonerborn Berger* (*with real point*);
- 5) *Fide Tie Break*.

4. Panjat Dinding

a. Kategori Perlombaan

- 1) Speed Classic Perorangan Putra
- 2) Speed Classic Perorangan Putri
- 3) Lead Perorangan Putra
- 4) Lead Perorangan Putri

b. Ketentuan Umum

- 1) Peraturan Kompetisi adalah tunduk terhadap Peraturan Kompetisi Panjat Dinding 2019;
- 2) Tim yang mengikuti cabang olahraga panjat dinding adalah terdiri dari 4 orang atlet dan 1 orang official;
- 3) Nomor Kompetisi/Pertandingan adalah Nomor Perorangan
- 4) Disiplin Pertandingan adalah:
 - Lead
 - Speed Classic

c. Ketentuan Khusus

- 1) Alokasi Pemanjat:

No	Nomor Pertandingan	Alokasi Pemanjat
Perorangan Putra		
1	Lead	1
2	Speed Classic	1
Perorangan Putri		
1	Lead	1
2	Speed Classic	1

- 2) Manager Tim akan diijinkan memasuki dan meninggalkan Zona Isolasi menurut ketentuan yang sama seperti yang berlaku bagi atlet hanya dalam situasi-situasi khusus dan dengan

- persetujuan Jury President, seorang Manager tim diijinkan mendekati dan/atau berkomunikasi dengan seorang atlet di dalam zona isolasi ketika diperlukan untuk keperluan medis;
- 3) Manajer Tim tidak akan diijinkan menemani atlet mereka ke dinding pemanjatan selama pengamatan jalur yang resmi;
 - 4) Manajer tim (atau atlet lain yang tidak bertanding) tidak akan diijinkan berkomunikasi dengan cara apapun dengan atlet yang akan bertanding selama periode pengamatan jalur;
 - 5) Babak kualifikasi memakai sistem pertandingan entry by number;
 - 6) Semua Perlengkapan yang digunakan oleh atlit harus sesuai dengan Standard (CE, EN, ANZI);
 - 7) Setiap Atlit agar menggunakan seat body harness (wajib), sepatu panjat, chalk bag dan pakaian seragam tim.
 - 8) Pakaian yang dikenakan oleh atlet putra dan putri, harus memperhatikan kesopanan dan tertera logo PORSI JAWARA Tahun 2023 dan Nama/Logo PTKN masing-masing di bagian punggung/belakang;
 - 9) Untuk penempatan Logo Sponsor Tim dibebaskan;
 - 10) Pembagian Medali Untuk Nomor Lead Perorangan, adalah yang berhasil menduduki peringkat 1 (satu) sampai dengan 3 (Tiga);
 - 11) Untuk Nomor Speed Perorangan Classic, adalah yang berhasil menduduki peringkat 1 (satu) sampai dengan 3 (tiga).

5. Pencak Silat

a. Kategori Perlombaan

- 1) Pencak Silat Seni Tunggal Putra
- 2) Pencak Silat Seni Tunggal Putri
- 3) Pencak Silat Seni Beregu Putra
- 4) Pencak Silat Seni Beregu Putri

b. Ketentuan Umum

- 1) Peraturan pertandingan yang dipergunakan ialah Peraturan Pertandingan Hasil MUNAS IPSI XII Tahun 2012 yang disempurnakan pada bulan Agustus 2013;
- 2) Setiap peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi dari peraturan tersebut;
- 3) Peserta wajib menyediakan perlengkapan sendiri.

c. Ketentuan Khusus

- 1) Peserta setiap kontingen delegasi mengirimkan 1 orang untuk nomor kategori tunggal dan 3 orang untuk kategori beregu;
- 2) Peserta boleh mengikuti 2 kategori yang di pertandingan, baik itu nomor kategori tunggal dan nomor kategori beregu (merangkap) sesuai dengan kategori jenis kelamin.

d. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem perlombaan semua kategori tanpa nominasi. Peraih nilai tertinggi mendapatkan posisi tertinggi;
- 2) Apabila pertandingan tidak bisa dilaksanakan karena faktor non teknis (listrik mati, keributan dan lain sebagainya) maka pertandingan akan dilanjutkan dengan sisa waktu yang belum diselesaikan dengan wasit juri yang sama setelah kendala non teknis dapat diatasi.

e. Pakaian, Peralatan Pertandingan dan Pendamping

- 1) Pakaian Pesilat, sesuai dengan ketentuan pakaian yang berlaku untuk masing- masing kategori yang dipertandingkan. Pesilat tidak diperkenankan memakai atribut/tulisan/lambang lainnya, kecuali atribut/tulisan/lambang kontingen bersangkutan dan atau badge IPSI yang dipakai di dada;
- 2) Penyimpangan dari ketentuan ini, maka Pesilat bersangkutan dinyatakan diskualifikasi setelah diketahui tentang adanya penyimpangan pakaian oleh ketua pertandingan;
- 3) Pada dasarnya ketua pertandingan tidak berkewajiban untuk meneliti dan memberi tahu pakaian pesilat sebelum pesilat memasuki arena pertandingan.
- 4) Pada kategori tunggal, senjata lepas dan keluar gelanggang pada dasarnya bukan merupakan suatu pelanggaran yang menyebabkan terjadinya hukuman pengurangan nilai;
- 5) Pada kategori tunggal, senjata lepas dan atau keluar gelanggang dengan cara apapun, kemudian ternyata senjata tersebut “bisa masuk” ke gelanggang dengan cara apapun, maka Pesilat bersangkutan akan dinyatakan keluar gelanggang, dengan mendapatkan hukuman sesuai dengan ketentuan;
- 6) Pada kategori tunggal dan beregu, semua perlengkapan yang diperlukan dalam pertandingan PORSI JAWARA 2023 dipersiapkan dan disiapkan masing-masing kontingen;
- 7) Semua senjata yang dapat digunakan dalam pertandingan harus sesuai dengan Peraturan Pertandingan Hasil MUNAS IPSI XII Tahun 2012 yang disempurnakan pada bulan Agustus 2013;

- 8) Senjata akan di verifikasi kembali oleh aparat pertandingan saat atlet mendaftarkan senjata sesaat sebelum memulai pertandingan;
- 9) Pendamping pesilat waktu bertanding sebanyak-banyaknya 2 orang dan memakai pakaian hitam-hitam dan sabuk *official*;
- 10) Pendamping pesilat yang bukan official resmi tidak diperkenankan mendampingi pesilat waktu bertanding.

6. Karate

a. Kategori Perlombaan

- 1) Karate KATA Individu Putra
- 2) Karate KATA Individu Putri
- 3) Karate KATA Beregu Putra
- 4) Karate KATA Beregu Putri

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Peserta setiap kontingen delegasi mengirimkan 1 orang untuk nomor kategori tunggal dan 3 orang untuk kategori beregu.
- 2) Area perlombaan harus rata dan tidak berbahaya;
- 3) Area perlombaan harus berupa area persegi berdasarkan standar FORKI, dengan sisi-sisi sepanjang delapan meter (diukur dari luar) dengan tambahan dua meter pada semua sisi – sisi sebagai area aman, dan tempat peserta yang bertanding dan merupakan area kompetisi serta area aman;
- 4) Peraturan pertandingan menggunakan peraturan WKF;
- 5) Garis batas harus dibuat berjarak satu meter dari tempat beristirahat dalam area perlombaan dengan warna berbeda dari keseluruhan area perlombaan;
- 6) Apabila peserta tidak hadir ketika dipanggil maka akan didiskualifikasi.

c. Sistem Pertandingan

- 1) Menggunakan sistem gugur dengan gugur/eliminasi.
- 2) Ketentuan Kata yang dimainkan adalah *Tokui*;
- 3) Petugas administrasi perlombaan harus diberitahukan tentang pilihan kata yang akan dimainkan;
- 4) Peserta harus menampilkan Kata yang berbeda di setiap babak, tidak boleh ditampilkan ulang;
- 5) Hal teknis lain akan disampaikan pada saat technical meeting.

d. Pakaian

- 1) Peserta dan pelatih harus mengenakan seragam resmi yang telah ditentukan.;
- 2) Peserta harus mengenakan pakaian karate berwarna putih yang tidak bercorak atau tanpa garis (tanpa badge perguruan);
- 3) Salah-satu peserta harus mengenakan sabuk berwarna merah dan peserta lainnya mengenakan sabuk berwarna biru;
- 4) Baju karate peserta ketika sudah diikat dengan sabuk minimal harus menutupi pinggul dan maksimal panjang paha;
- 5) Peserta wanita menggunakan kaos putih polos di dalam baju karate dan berjilbab;
- 6) Tidak diperkenankan pemakaian berbahan metal selama perlombaan contoh : behel gigi atau soft lens;
- 7) Pelatih memakai jas almamater atau jaket kontingen yang menunjukkan kontingen perguruan tinggi yang diwakilinya;
- 8) Dewan wasit dapat menindak peserta yang melanggar aturan tentang pakaian resmi.

7. Taekwondo

a. Kategori Perlombaan

- 1) Poomsae Individu Putra
- 2) Poomsae Individu Putri
- 3) Poomsae Beregu Putra
- 4) Poomsae Beregu Putri

b. Ketentuan Umum

- 1) Peserta setiap kontingen delegasi mengirimkan 1 orang untuk nomor kategori tunggal dan 3 orang untuk kategori beregu.
- 2) Materi *Poomsae* yaitu *Taeguk 6,7,8, Koryo, Keumgang, Taebaek, Pyongwon, Shipjin*;
- 3) Peserta menyandang minimum *geup 5*;
- 4) Gerakan *poomsae* yang dimainkan akan disepakati pada saat Technical Meeting/ditentukan oleh panitia;
- 5) Peserta wanita menggunakan kaos putih polos didalam baju Taekwondo dan jika berjilbab menggunakan jilbab standar WTF.

c. Kriteria Penilaian

Penilaian secara total 10.0 dengan rincian sebagai berikut:

	Perincian	Nilai
Akurasi	Akurasi detail dari setiap poomsae	4.0
	Akurasi gerakan dasar	
Presentasi	Speed & Power	2.0
	Ritme	2.0

8. Futsal

a. Kategori Perlombaan

Futsal Putra

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Peraturan pertandingan dalam cabang olahraga futsal menggunakan standar pertandingan futsal yang ditetapkan FIFA;
- 2) Jumlah pemain maksimal 12 orang dan 2 orang official;
- 3) Pertandingan dimulai jika satu tim minimal 5 pemain;
- 4) Official tim tidak boleh bermain.

c. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur.

d. Perlengkapan Pertandingan

- 1) Seragam atau kostum yang digunakan oleh pemain harus bernomor punggung;
- 2) Pada kaos pemain/peserta di bagian belakang (punggung) harus ditulis nama pemain dan dibawahnya ditulis nama PTKN yang diwakilinya;
- 3) Kaos kaki yang digunakan pemain harus memiliki warna yang sama;
- 4) Setiap pemain harus menggunakan pengaman kaki (shinguards). Sepatu yang digunakan harus sesuai dengan standar futsal;
- 5) Sepatu dengan model yang diperkenankan untuk dipakai terbuat dari kain atau kulit lunak atau sepatu gimnastik dengan sol karet atau terbuat dari bahan yang sejenisnya;
- 6) Penyimpangan terhadap peraturan di atas, maka tim/pemain dinyatakan diskualifikasi.

e. Durasi Pertandingan

- 1) Durasi pertandingan pada babak penyisihan knock out adalah 15 menit. Waktu istirahat antar babak adalah 5 menit (cukup dengan kalimat; Babak penyisihan Pertandingan dilaksanakan 2x15 menit bersih (bersih maksudnya pelanggaran, out, gol, dan lain-lain yang mengganggu jalannya pertandingan tidak dihitung) dan babak final 2 x 20 menit (bersih);
- 2) Di setiap babak setiap tim memiliki jatah timeout satu kali dengan durasi satu menit;
- 3) Jika seri langsung adu penalti, kecuali final ada tambahan waktu 10 menit.

f. Walk Out (WO)

WO dijatuhkan apabila:

- 1) Peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 2x5 menit dari jadwal yang telah ditentukan;
- 2) Menolak bertanding sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- 3) Memakai pemain yang tidak terdaftar sebagai pemain;
- 4) Peserta tidak hadir di lapangan setelah dipanggil panitia 3 kali berturut-turut;
- 5) Keluar arena perlombaan.

9. Bola Voli

a. Kategori Perlombaan

- 1) Bola Voli Putra
- 2) Bola Voli Putri

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Jumlah pemain maksimal 10 (sepuluh) orang (*line up*);
- 2) Peraturan permainan yang digunakan adalah peraturan bola voli internasional yang sedang berlaku dan disahkan oleh pengurus pusat PBVSI;
- 3) Jumlah satu tim putra maupun putri maksimal terdiri atas 10 pemain, serta dua orang official;
- 4) Peserta diperbolehkan memohon *cross check* di saat pertandingan akan dimulai;
- 5) TIM yang menyertakan pemain tidak sah di diskualifikasi sebagai peserta pertandingan.

c. Sistem Pertandingan

- 1) Pertandingan akan menggunakan sistem gugur dengan *seeded*;
- 2) Tolak ukur penentuan TIM unggulan di dasarkan pada hasil IPPBMM VIII di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;

- 3) Seluruh pertandingan dilaksanakan 3 (tiga) set kemenangan (*three winning set*).

d. Memulai Pertandingan

- 1) Pertandingan dimulai sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dan disepakati;
- 2) Apabila sarana dan prasana belum siap, maka kedua regu yang bertanding harus menunggu;
- 3) Apabila belum masuk waktu yang telah ditentukan dalam jadwal, namun sarana dan prasarana serta kedua regu yang akan bertanding sudah siap, maka pertandingan dapat dilangsungkan atas persetujuan kedua regu yang akan bertanding, wasit, dan pimpinan pertandingan.

e. Pemimpin Pertandingan

- 1) Pemimpin pertandingan terdiri atas wasit berlisensi nasional dari PBVSI Jember.

f. Walk Out (WO)

WO dijatuhkan apabila:

- 1) Peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 10 menit dari jadwal yang telah ditentukan, kecuali ada alasan yang dapat diterima;
- 2) Menolak bertanding sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- 3) Memakai pemain yang tidak terdaftar sebagai pemain atau memakai kaos tim yang tidak seragam;
- 4) Keluar area pertandingan;
- 5) TIM yang dinyatakan WO dianggap kalah dengan skor 25-0 untuk setiap set.

g. Bola

- 1) Bola yang digunakan untuk pertandingan adalah bola panitia.
- 2) Untuk melakukan pemanasan, diharapkan semua tim menggunakan bola sendiri.

h. Pakaian

- 1) Setiap pemain diwajibkan berseragam olahraga bola voli sesuai peraturan yang berlaku sejak babak penyisihan;
- 2) Untuk peserta putri diwajibkan menggunakan kerudung dan pakaian training olahraga;
- 3) Seragam tim harus bernomor punggung dan nomor dada;
- 4) Pada kaos pemain peserta di bagian belakang (punggung) harus ditulis nama pemain dan di bawahnya ditulis nama perguruan tinggi yang diwakili;

- 5) Seragam libero harus berwarna kontras dengan seragam timnya;
- 6) Di samping celana dan kaos yang harus seragam, kaos kaki juga harus seragam warnanya, walaupun tidak satu merk.

B. Seni

1. Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ)

a. Kategori Perlombaan

- 1) Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) Putra
- 2) Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) Putri

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Durasi penampilan peserta maksimal 10 menit;
- 2) Qiro'at yang dimusabaqahkan adalah Qiroat Imam Ashim riwayat Hafs Thariq As- Syatibiyyah dengan martabat mujawwad;
- 3) Keputusan dewan hakim bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat;
- 4) Hal-hal yang belum dijelaskan pada petunjuk teknis ini akan disampaikan dalam technical meeting.

c. Tahapan MTQ

- 1) Babak Penyisihan
 - a) Peserta hadir, mendaftar ulang dan mengambil nomor peserta 30 menit sebelum musabaqah dimulai
 - b) Setiap peserta memilih maqra yang telah ditentukan oleh panitia, antara lain:
 - QS. Yunus : 11
 - QS. Ar-Ra'd : 27
 - QS. At-Taubah : 4
 - QS. Al Furqon : 61
 - QS. An-Nuur : 41
 - c) Peserta wajib membawakan minimal 4 lagu.
- 2) Babak Final
 - a) Peserta babak final diikuti oleh 6 (enam) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan untuk masing-masing kategori;
 - b) Finalis menyetorkan 3 maqra kepada panitia untuk ditentukan 1 maqra oleh panitia pada saat tampil;
 - c) Peserta wajib mendaftar ulang dan mengambil no. urut tampil sebelum perlombaan dimulai;

d. Unsur yang Dinilai

- 1) Bidang Tajwid
- 2) Bidang Fashohah dan Adab
- 3) Bidang Lagu dan suara

e. Penentuan Juara

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang tajwid.

2. Musabaqah Hifdzil Qur'an (MHQ)

a. Kategori Perlombaan

- 1) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 10 Juz Putra
- 2) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 10 Juz Putri
- 3) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 30 Juz Putra
- 4) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 30 Juz Putri

b. Ketentuan Umum MHQ

- 1) Peserta tidak boleh merangkap pada 2 (dua) kategori MHQ;
- 2) Setiap peserta tampil membawakan qira'at Imam 'Ashim, riwayat hafs, tariqat syathibiyah dengan martabat murottal;
- 3) Jumlah pertanyaan untuk peserta sebanyak 5 soal;
- 4) Peserta memilih maqra soal yang telah disediakan oleh panitia;

c. Tahapan MHQ

- 1) Babak Penyisihan

Peserta hadir secara langsung di lokasi perlombaan, mendaftar ulang dan mengambil nomor peserta 30 menit sebelum musabaqah dimulai.

- 2) Babak Final

- a) Peserta babak final diikuti oleh 6 (enam) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan untuk masing-masing kategori;
- b) Peserta wajib mendaftar ulang dan mengambil no. urut tampil sebelum acara dimulai.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta tampil adalah yang telah melakukan daftar ulang di meja panitia;
- 2) Peserta dipanggil sesuai nomor gilir tampil yang telah diundikan;

- 3) Peserta wajib membacakan kembali 1 (satu) ayat terakhir dari soal yang dibacakan sail;
- 4) Peserta yang tidak hadir setelah dipanggil sebanyak tiga kali berturut-turut tanpa alasan yang dibenarkan, maka dinyatakan gugur;
- 5) Peserta akan dipandu dengan isyarat bunyi bel dari juri dengan ketentuan
 - Bel 2 kali : soal akan dimulai
 - Bel 1 kali : peringatan salah
 - Bel 3 kali : pindah soal
 - Bel 4 kali : peserta selesai tampil

e. Unsur Penilaian

- 1) Tahfidz
- 2) Tajwid
- 3) Fashohah dan adab

f. Penentuan Juara

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang tahfidz.

3. Musabaqah Syarh Al-Qur'an (MSQ)

a. Kategori Perlombaan

Tim terdiri dari 3 Orang, boleh campuran Putra dan Putri

b. Ketentuan MSQ

- 1) Peserta memilih 2 dari 6 topik syarahan yang ditentukan oleh panitia pada saat pendaftaran;
Topik syarahan antara lain sebagai berikut:
 - a) Bersatu dalam Keberagaman;
 - b) Urgensi nilai halal dalam Al Quran;
 - c) Al Quran dan Pemanfaatan Teknologi;
 - d) Etika berkomunikasi dalam teknologi informasi;
 - e) Dakwah di era digital;
 - f) Ekonomi syariah dalam pembangunan nasional.
- 2) Setiap topik hanya boleh diambil/dijadikan satu judul syarahan;

- 3) Lama penampilan 15 – 20 menit untuk setiap regu;
- 4) Penampilan yang kurang dari 15 menit atau lebih dari 20 menit akan berpengaruh terhadap pengurangan nilai;
- 5) Peserta lomba adalah satu tim/regu yang terdiri dari 3 orang (putra/putri/campuran);
- 6) Unsur peserta dalam satu tim/regu terdiri dari:
 - a) Pensyarah;
 - b) Tilawah Al Quran;
 - c) Sari Tilawah.

c. Tahapan MSQ

- 1) Babak Penyisihan dan final dilaksanakan secara luring.
- 2) Babak Final
 - a) Babak ini dilaksanakan secara luring (luar jaringan) dengan diikuti oleh 6 (enam) peserta dengan nilai terbaik secara berurutan pada babak sebelumnya;
 - b) Setiap peserta harus menyerahkan 1 (satu) naskah yang berbeda dengan babak penyisihan paling lambat 3 (tiga) jam sebelum penampilan dimulai;
 - c) Peserta menyerahkan naskah syarahan dan mengambil nomor urut 30 menit sebelum pelaksanaan musabaqah;
 - d) Lama penampilan peserta minimal 15 menit dan maksimal 20 menit;
 - e) Lama tampil ditentukan oleh waktu:
 - Lampu kuning : persiapan
 - Lampu hijau : memulai
 - Kuning kedua : 5 menit sebelum berakhir
 - Lampu merah : berakhir.

d. Penilaian MSQ

- 1) Bidang Tilawah Al-Qur'an
 - a) Tajwid;
 - b) Adab dan fashahah;
 - c) Lagu dan suara;
- 2) Bidang terjemahan dan materi syarahan maqra
 - a) Ketepatan terjemah;
 - b) Sistematika;
 - c) Isi;
 - d) Kaidah dan gaya Bahasa.
- 3) Bidang penghayatan dan retorika
 - a) Vokal;

- b) Intonasi dan aksentuasi;
- c) Gaya dan mimik.

e. Penentuan Juara

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan pada babak final;
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama, maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang syarah.

4. Kaligrafi

a. Kategori Perlombaan

- 1) Kaligrafi Dekorasi Putra/Putri
- 2) Kaligrafi Naskah Putra/Putri
- 3) Kaligrafi Lukis Putra/Putri

b. Ketentuan Lomba

- 1) Kategori Dekorasi
 - a) Peserta membuat satu karya dengan menuliskan ayat yang ditentukan oleh panitia yang diberikan pada saat Technical Meeting (TM).
 - b) Peserta diberikan kebebasan untuk
 - c) menuangkan imajinasinya dengan menggunakan cat atau alat lukis yang cocok dengan papan triplek.
 - d) Panitia hanya menyediakan media berupa papan triplek ukuran 80 x 120 cm.
 - e) Peralatan berupa alat tulis/dekor dan cat dipersiapkan sendiri oleh masing-masing peserta.
 - f) Kaidah yang digunakan ditentukan masing-masing peserta dengan syarat memenuhi kaidah khat dengan perpaduan dekorasi Timur Tengah dan Khas Nusantara.
 - g) Peserta diperbolehkan menggunakan semua dari 7 (tujuh) jenis tulisan Arab yakni; Naskhi, Riq'ah, Tsulutsi, Kufi, Diwani, Farisi, Diwani Jali atau minimal 5 (lima) jenis.
 - h) Peserta diperbolehkan membawa mal dekorasi dan tidak boleh membawa mal tulisan.
 - i) Waktu yang disediakan selama 7 jam termasuk break isihoma.
 - j) Peserta yang terlambat tidak mendapatkan tambahan waktu.
 - k) Peserta tidak diperkenankan menerima bantuan orang lain secara langsung dalam pembuatan karyanya.
 - l) Peserta menjaga kebersihan sekitar tempat lomba (disediakan kertas koran bekas untuk mengantisipasi cipratan cat).

- m) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat. m) Hasil karya peserta lomba menjadi hak milik panitia.
- n) Peserta wajib mengikuti prosedur pelaksanaan lomba.
- o) Ketentuan penilaian:
 - (1) Kaidah : 30
 - (2) Kebenaran tulisan : 40
 - (3) Desain, imajinasi, dan finishing : 30

2) Naskah

- a) Peserta membuat dua karya berupa karya wajib dan karya pilihan dengan menuliskan ayat yang ditentukan oleh panitia.
- b) Peserta diberikan kebebasan untuk menuangkan imajinasinya dengan menggunakan handam atau pena ukuran 2-6 dan tinta hitam.
- c) Panitia hanya menyediakan media berupa kertas manila/BC ukuran 80 x 60 cm.
- d) Peralatan berupa handam dan tinta yang dipersiapkan sendiri oleh masing-masing peserta.
- e) Kaidah yang digunakan ditentukan masing-masing peserta dengan syarat memenuhi kaidah khot.
- f) Peserta harus menggunakan tulisan Arab berupa Naskhi untuk karya wajib dan diperbolehkan menggunakan semua dari 7 (tujuh) jenis tulisan Arab yakni; Naskhi, Riq'ah, Tsulutsi, Kufi, Diwani, Farisi, Diwani Jali atau minimal 5 (lima) jenis.
- g) Peserta tidak boleh membawa mal tulisan.
- h) Waktu yang disediakan selama 7 jam termasuk break ishome.
- i) Peserta yang terlambat tidak mendapatkan tambahan waktu.
- j) Peserta tidak diperkenankan menerima bantuan orang lain secara langsung dalam pembuatan karyanya.
- k) Peserta menjaga kebersihan sekitar tempat lomba (disediakan kertas koran bekas untuk mengantisipasi cipratan cat).
- l) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- m) Hasil karya peserta lomba menjadi hak milik panitia.
- n) Peserta wajib mengikuti prosedur pelaksanaan lomba.
- o) Ketentuan penilaian:
 - (1) Kaidah : 30
 - (2) Kebenaran tulisan : 40
 - (3) Desain, imajinasi, dan finishing : 30

3) Lukis

- a) Peserta membuat satu karya dengan menuliskan ayat yang telah ditentukan panitia.
- b) Peserta diberikan kebebasan untuk menuangkan imajinasinya dengan menggunakan cat atau alat lukis yang cocok dengan kanvas.
- c) Panitia hanya menyediakan media berupa kanvas ukuran 80 x 60 cm.
- d) Peralatan berupa alat tulis/lukis dan cat dipersiapkan sendiri oleh masing-masing peserta.
- e) Khat yang digunakan ditentukan masing-masing peserta (boleh berkaidah boleh tidak) dan menampilkan bebas sesuai dengan idenya.
- f) Peserta diperbolehkan menggunakan satu atau lebih dari 7 (tujuh) jenis tulisan Arab yakni; Naskhi, Riq'ah, Tsulutsi, Kufi, Diwani, Farisi, Diwani Jali atau bebas.
- g) Waktu yang disediakan selama 7 jam termasuk break ishome.
- h) Peserta yang terlambat tidak mendapatkan tambahan waktu.
- i) Peserta tidak diperkenankan menerima bantuan orang lain secara langsung dalam pembuatan karyanya.
- j) Peserta menjaga kebersihan sekitar tempat lomba
- k) (disediakan kertas koran bekas untuk mengantisipasi cipratan cat).
- l) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- m) Hasil karya peserta lomba menjadi hak milik panitia.
- n) Peserta wajib mengikuti prosedur pelaksanaan
- o) lomba.
- p) Ketentuan penilaian:
 - (1) Konsistensi Kaidah : 30
 - (2) Kebenaran tulisan : 40
 - (3) Desain, imajinasi, dan finishing : 30

5. Puitisasi Al-Qur'an

a. Kategori Perlombaan

- 1) Puitisasi Al-Qur'an Putra
- 2) Puitisasi Al-Qur'an Putri

b. Ketentuan Umum

- 1) Perlombaan akan dilakukan dalam dua tahap, yaitu babak penyisihan dan babak final;

- 2) Penentuan peserta untuk masuk ke babak final diambil dari perangkan 1 sampai 6 dengan penilaian yang dilakukan oleh tim juri berdasarkan naskah puitisasi yang diserahkan.

c. Tahapan Perlombaan

- 1) Tahap Penyisihan dan final dilaksanakan secara luring.
- 2) Finalis terdiri dari 6 peserta;
- 3) Setiap finalis menampilkan puitisasi terjemah al-Qur'an serta mempresentasikan karyanya.

d. Unsur Penilaian

- 1) Pemahaman; ketepatan penafsiran, jeda, dan tekanan.
- 2) Penghayatan; ketepatan/takaran rasa, totalitas emosi, dan ekspresi fisik.
- 3) Vokal; penyajian secara lisan meliputi kenyaringan, kejelasan pengucapan, ketepatan artikulasi, dan intonasi.
- 4) Penampilan; keharmonisan (kepaduan) keseluruhan ekspresi lisan dan ekspresi fisik (wajah dan anggota tubuh), kesesuaian takaran.

e. Penentuan Juara

- 5) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;
- 6) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari unsur pemahaman dan seterusnya.

6. Pop Solo Islami

a. Kategori Perlombaan

Pop Solo Islami Putra/Putri

b. Ketentuan Umum

- 1) Lomba pop solo islami akan dilaksanakan dalam 1 (satu) tahap yang diselenggarakan secara luring (luar jaringan);
- 2) Peserta harus mengirimkan nada dasar dan file MIDI lagu yang akan dinyanyikan;
- 3) Apabila file MIDI dan nada dasar diserahkan kepada panitia pada hari pelaksanaan lomba, maka panitia tetap menerimanya dengan konsekuensi tidak bertanggung jawab apabila terjadi ketidaksesuaian antara nada dasar dan file MIDI dengan alat yang disediakan panitia;
- 4) Bentuk penyajian adalah tunggal (solo);

- 5) Setiap peserta membawakan lagu yang telah dipersiapkan/dilatih sesuai dengan ketentuan lomba;
- 6) Peserta membawakan lagu wajib dan lagu pilihan diantara lagu-lagu yang telah ditentukan panitia.

c. Lagu

- 1) Lagu Wajib
 - Takkan Berpaling dari-MU - Rossa
 - Sepanjang Hidup (versi Indonesia) - Maher Zain
- 2) Lagu Pilihan
 - Muhasabah Cinta - Edcooustic
 - Ketika Kaki dan Tangan Bicara - Chrisye
 - Rapuh - Opick
 - Bila Waktu Telah Berakhir - Opick
 - Ayat-ayat Cinta – Rossa
 - Pada-Mu Ku Bersujud – Afgan
 - Kekasih-Mu – Fathin Shidqia.

d. Cara Penjurian

Penjurian dilakukan dengan cara:

- 1) Dewan juri langsung memberikan penilaian setelah masing-masing peserta menyanyikan lagu wajib dan pilihan;
- 2) Setelah seluruh peserta tampil membawakan lagu wajib dan pilihan, dewan juri melakukan diskusi untuk menetapkan juara pop islami.

e. Unsur Penilaian

- 1) Teknik Vokal
 - a) Intonasi Suara / Pitch Control
 - b) Phrasering / Pemenggalan nafas
 - c) Artikulasi
 - d) KetepatanTempo
- 2) Interpretasi Lagu
 - a) Dinamika
 - b) Improvisasi
 - c) Penghayatan
 - d) Musikalitas
- 3) Penampilan
 - a) Ketertiban
 - b) Kostum
 - c) Kerapihan

f. Penentuan Juara

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari teknik vokal.

7. Da'i Da'iyah

a. Kategori Perlombaan

Da'i Da'iyah

b. Tema

Tema lomba Dai-daiah ialah “Moderasi Beragama”

c. Peraturan Lomba

- 1) Peserta lomba menggunakan kostum sopan dan rapi.
- 2) Peserta lomba tidak diperbolehkan membawa teks pada saat tampil.
- 3) Peserta lomba wajib datang 15 menit sebelum acara dimulai.
- 4) Jika peserta lomba tidak ada di lokasi saat nomor urutnya disebutkan sebanyak tiga kali maka secara otomatis ia tampil diurutan terakhir dan jika ia belum ada maka dianggap telah mengundurkan diri.
- 5) Peserta lomba menyampaikan materi sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia.
- 6) Teks materi dakwah masih original dan tidak plagiat
- 7) Semua kebutuhan pendukung disiapkan oleh masing-masing peserta.
- 8) Waktu penampilan maksimal 7 (tujuh) menit.
- 9) Panitia akan memberi kode berupa:
 - a) Lampu hijau : Mulai
 - b) Lampu kuning : Peringatan (2 menit sebelum waktu habis)
 - c) Lampu merah : waktu habis
 - d) Apabila penampilan peserta, melewati batas waktu yang telah ditentukan oleh panitia, maka ada pengurangan nilai akumulasi akhir dengan ketentuan:
 - 30 detik 5 poin
 - 60 detik 10 poin

d. Penilaian

- 1) Pokok bahasan (40%)
 - a) Kebaharuan
 - b) Relevansi dengan tema

- c) *Sense of crisis*
 - d) Daya ubah atau kemampuan memberi solusi
- 2) Penampilan (30%)
 - a) Kesesuaian tema dengan isi
 - b) Gaya
 - c) Komunikatif
- 3) Vokal (20%)
 - a) Intonasi
 - b) Kefasehan
- 4) Adab (10%)
 - a) Sikap
 - b) Kostum

8. Film Pendek

a. Kategori Perlombaan

Film Pendek merupakan cabang lomba Tim terdiri dari 3 orang.

b. Ketentuan Umum

- Peserta hanya diperbolehkan mengirim 1 karya film terbaiknya;
- 1) Tema lomba film pendek adalah “Bersatu dalam Keberagaman”, dengan empat sub tema yang dapat dipilih peserta, yaitu: Toleransi, Anti Kekerasan, Komitmen Kebangsaan, dan Ramah terhadap tradisi dan budaya lokal;
 - 2) Film pendek yang dikirim merupakan karya asli peserta dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba manapun;
 - 3) Peserta bertanggung jawab penuh terhadap karya yang dikirimkan. Panitia tidak bertanggung jawab jika terdapat gugatan hak cipta;
 - 4) Karya tidak mengandung unsur pornografi, bertentangan dengan norma hukum dan kesusilaan yang berlaku, serta tidak menyinggung SARA (suku, ras dan agama);
 - 5) Karya yang dikirimkan menjadi hak milik panitia dan dapat secara bebas digunakan dalam kegiatan atau pun publikasi lembaga terkait program moderasi beragama;
 - 6) Film pendek dibuat dalam bentuk softcopy dengan Format : mp4 Kualitas minimal HD [] Resolusi : 1920 x 1080 px (kamera jenis apapun) [] Durasi : 3 – 7 menit termasuk opening dan credit title;
 - 7) Karya film pendek disimpan dengan nama file: Nama PTKN_Nama Peserta_Judul Film;

- 8) Musik/lagu dan materi lainnya (foto, grafis & lain-lain) tidak melanggar hak cipta.
- 9) Film dikirim dengan format file MP4 dengan mengisi formulir pada alamat dan waktu (ditentukan kemudian), dengan menyertakan keterangan (ketua tim):
 - (1) Nama lengkap;
 - (2) Alamat;
 - (3) Nomor HP yang bisa dihubungi;
 - (4) Judul film;
 - (5) Sinopsis Film; dan
 - (6) Alamat akun youtube.
 - (7) Film juga harus diupload pada akun youtube peserta dengan tagar #PORSI,PORSIJAWARAIPTKIN2023,#UNITY IN DIVERSITY
- 10) Batas pendaftaran dan pengiriman karya adalah (ditentukan kemudian);
- 11) Karya terbaik akan diunggah di akun media sosial kegiatan;
- 12) Pengumuman juara akan dipublikasikan pada kanal website <https://porsijawara.uinkhas.ac.id>;
- 13) Panitia berhak melakukan diskualifikasi jika ditemukan pelanggaran.

c. Dewan Juri

Dewan juri dalam lomba film pendek terdiri dari juri teknis dan juri substansi. Juri teknis bertugas untuk menilai sisi teknis dari karya peserta lomba. Juri teknis terdiri dari para praktisi sinematografi, seperti sutradara, penulis skenario, dan atau aktris, digital creator. Juri Substansi bertugas untuk menilai sisi substansi dari karya peserta lomba, seperti kesesuaian tema dan nilai-nilai harmoni dalam kebhinekaan.

d. Mekanisme penjurian

Mekanisme penjurian lomba Film Pendek akan dilakukan dalam tahapan sebagai berikut:

- 1) Pemberian nomor urut bagi peserta yang memenuhi syarat administratif;
- 2) Penyaringan awal oleh tim panitia. Memilih peserta yang memenuhi syarat dan ketentuan;
- 3) Penyaringan lanjutan oleh juri teknis, dengan tahapan sebagai berikut: penilaian individual → sidang pleno juri teknis → penetapan 6 nominator;

- 4) Penilaian akhir dilakukan penilaian oleh juri teknis dan juri substansi terhadap 6 nominator dengan tahapan: penilaian individual → sidang pleno dewan juri → penetapan pemenang.

e. Kriteria Penilaian

- 1) Orisinalitas
- 2) Ide cerita
- 3) Teknik editing
- 4) pengambilan gambar
- 5) Segitiga Exposure
- 6) Audio
- 7) Sinematografi
- 8) Penataan artistik
- 9) Kesesuaian tema
- 10) Pesan yang disampaikan

f. Penentuan Juara

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama, maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari unsur pesan yang disampaikan.

C. Bidang Ilmiah

1. Debat Bahasa Arab

a. Kategori Perlombaan

Debat Bahasa Arab merupakan cabang lomba Tim terdiri dari 2 orang.

b. Ketentuan Khusus

- 1) Lomba ini adalah kompetisi berbasis tim dengan masing-masing tim beranggotakan 2 (dua) orang anggota (debater);
- 2) Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun sejak dimulainya lomba;
- 3) Debat disampaikan dalam bahasa Arab Fushah dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur SARA;
- 4) Debater tidak diperbolehkan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari Al-Qur'an dan atau Hadits;
- 5) Debater tidak diperbolehkan menggunakan alat komunikasi apapun selama perlombaan debat;

- 6) Debater wajib mengikuti Seminar on Debating yang diselenggarakan panitia;
- 7) Bersamaan dengan penyelenggaraan technical meeting, akan diselenggarakan Seminar on Debating.
- 8) Tim harus sudah siap di tempat sepuluh menit sebelum jadwal lomba debat dimulai.

c. Format Perlombaan

- 1) Kompetisi menggunakan sistem Parlemen Britania (British Parliamentary/BP) dengan keseluruhan dewan juri merupakan undangan panitia penyelenggara (tanpa N1). Pada setiap sesi, terdapat 4 tim yang bertanding yang masing-masing akan mengambil peran sebagai Opening Government (OG), Closing Government (CG), Opening Opposition (OO), dan Closing Opposition (CO).
- 2) Mosi yang akan diberikan adalah impromptu motion atau mosi mendadak sesaat sebelum perlombaan debat dimulai. Mosi yang akan diberikan mengambil topik pendidikan, sosial budaya, ekonomi, politik, lingkungan, dan sains/teknologi.
- 3) Panitia akan memberikan waktu selama 15 menit untuk penyusunan case building dan tidak ada waktu tambahan yang akan diberikan. Dokumen tertulis/cetak bisa digunakan selama case building ini, tetapi tidak berlaku ketika debat berlangsung.
- 4) Urutan pembabakan lomba adalah sebagai berikut :
 - a) Babak Penyisihan (preliminary round). Panitia akan membagi tim-tim peserta ke dalam empat atau lima chamber (bergantung pada jumlah peserta yang terdaftar) dengan masing-masing terdiri dari empat tim. Empat babak debat akan dimainkan dalam setiap chamber dengan masing-masing tim akan bergantian mendapatkan peran sebagai Opening Government (OG), Closing Government (CG), Opening Opposition (OO), dan Closing Opposition (CO). Dari babak penyisihan ini akan diambil 16 tim dengan nilai tertinggi untuk maju ke perempat final;
 - b) Babak Perempat Final (Quarterfinal). Babak ini menggunakan sistem gugur, artinya tim hanya melakukan sekali perdebatan. 16 tim yang berdebat akan dibagi dalam empat ruangan dan diambil 2 tim terbaik dari masing-masing ruangan untuk maju ke babak semifinal;
 - c) Babak Semifinal (semifinal). Babak ini akan mempertemukan 8 tim terbaik yang terbagi dalam dua ruangan dan 2 tim

terbaik dari masing-masing ruangan akan maju ke babak grand final;

- d) Babak Final (grand final). Babak ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 4 tim terbaik untuk memilih juara 1, 2, dan 3.

d. Mekanisme Lomba

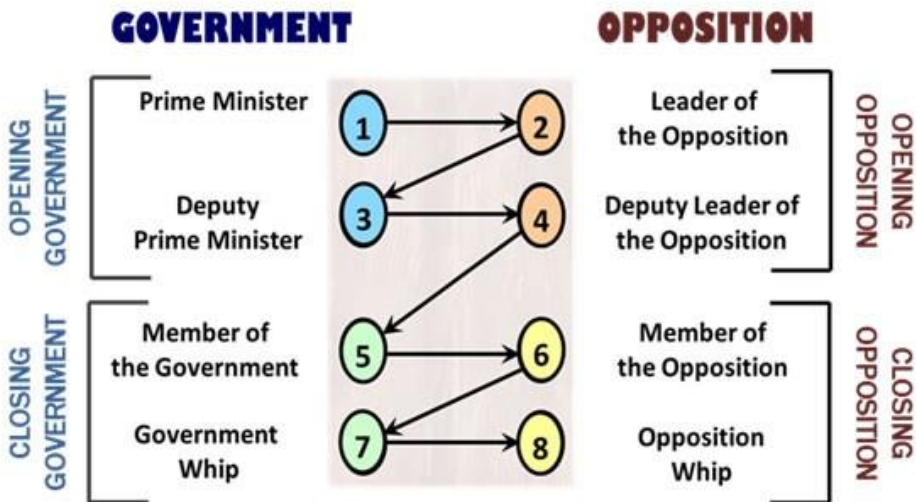
- 1) Debat dimulai setelah lima belas (15) menit case building. Semua tim diperbolehkan menggunakan dokumen cetak/tertulis untuk membangun motion yang jelas dan tidak ambigu, namun tidak diperkenankan menggunakan alat elektronik;
- 2) Semua tim harus berada di tempat debat yang sudah disediakan lima (5) menit sebelum debat dimulai;
- 3) Masing-masing anggota tim diberikan waktu menyampaikan gagasan mendasar (substantive speeches) dengan urutan pembicara sebagai berikut:
 - a) Perdana Menteri;
 - b) Pemimpin Oposisi;
 - c) Wakil Perdana Menteri;
 - d) Wakil Pemimpin Oposisi;
 - e) Anggota Partai Berkuasa;
 - f) Anggota Partai Oposisi
 - g) Government Whip;
 - h) Opposition Whip.

Opening Government (OG): Perdana Menteri dan Wakil Perdana Menteri

Opening Opposition (OO): Pemimpin Oposisi dan Wakil Pemimpin Oposisi

Closing Government (CG): Anggota Partai Berkuasa dan Government Whip

Closing Opposition (CO): Anggota Partai Oposisi dan Opposition Whip. Berikut adalah bagan urutan bicara;



- 4) Panjang bicara masing-masing adalah maksimum berdurasi 7 (tujuh) menit;
- 5) Tim lawan diperbolehkan mengajukan point of information (PoI) pada menit pertama dan menit keenam ketika pembicara sedang menyampaikan mosi, dengan durasi maksimum 15 (lima belas) detik;
- 6) Untuk mengajukan PoI, seorang anggota harus berdiri, mengangkat satu tangan ke atas sementara tangan yang lain dijulurkan ke arah anggota yang sedang berpidato. Anggota yang mengajukan PoI kemudian menyatakan bahwa ia ingin meminta "Point of Information" atau istilah lain yang bermakna sama;
- 7) Pembicara yang sedang berpidato boleh menerima atau menolak PoI tersebut;
- 8) Hal-hal lain yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada saat *technical meeting*.

2. Debat Bahasa Inggris

a. Kategori Perlombaan

Debat Bahasa Inggris merupakan cabang lomba Tim terdiri dari 2 orang.

b. Ketentuan Khusus

- 1) Lomba ini adalah kompetisi berbasis tim dengan masing-masing tim beranggotakan 2 (dua) orang anggota (debater);
- 2) Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun sejak dimulainya lomba;

- 3) Debat disampaikan dalam bahasa Inggris dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur SARA;
- 4) Debater tidak diperbolehkan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari Al-Qur'an dan atau Hadits;
- 5) Debater tidak diperbolehkan menggunakan alat komunikasi apapun selama perlombaan debat;
- 6) Debater wajib mengikuti Seminar on Debating yang diselenggarakan panitia;
- 7) Bersamaan dengan penyelenggaraan technical meeting, akan diselenggarakan Seminar on Debating.
- 8) Tim harus sudah siap di tempat sepuluh menit sebelum jadwal lomba debat dimulai.

c. Format Perlombaan

- 1) Kompetisi menggunakan sistem Parlemen Britania (British Parliamentary/BP) dengan keseluruhan dewan juri merupakan undangan panitia penyelenggara (tanpa N1). Pada setiap sesi, terdapat 4 tim yang bertanding yang masing-masing akan mengambil peran sebagai Opening Government (OG), Closing Government (CG), Opening Opposition (OO), dan Closing Opposition (CO).
- 2) Mosi yang akan diberikan adalah impromptu motion atau mosi mendadak sesaat sebelum perlombaan debat dimulai. Mosi yang akan diberikan mengambil topik pendidikan, sosial budaya, ekonomi, politik, lingkungan, dan sains/teknologi.
- 3) Panitia akan memberikan waktu selama 15 menit untuk penyusunan case building dan tidak ada waktu tambahan yang akan diberikan. Dokumen tertulis/cetak bisa digunakan selama case building ini, tetapi tidak berlaku ketika debat berlangsung.
- 4) Urutan pembabakan lomba adalah sebagai berikut :
 - e) Babak Penyisihan (preliminary round). Panitia akan membagi tim-tim peserta ke dalam empat atau lima chamber (bergantung pada jumlah peserta yang terdaftar) dengan masing-masing terdiri dari empat tim. Empat babak debat akan dimainkan dalam setiap chamber dengan masing-masing tim akan bergantian mendapatkan peran sebagai Opening Government (OG), Closing Government (CG), Opening Opposition (OO), dan Closing Opposition (CO). Dari babak penyisihan ini akan diambil 16 tim dengan nilai tertinggi untuk maju ke perempat final;

- f) Babak Perempat Final (Quarterfinal). Babak ini menggunakan sistem gugur, artinya tim hanya melakukan sekali perdebatan. 16 tim yang berdebat akan dibagi dalam empat ruangan dan diambil 2 tim terbaik dari masing-masing ruangan untuk maju ke babak semifinal;
- g) Babak Semifinal (semifinal). Babak ini akan mempertemukan 8 tim terbaik yang terbagi dalam dua ruangan dan 2 tim terbaik dari masing-masing ruangan akan maju ke babak grand final;
- h) Babak Final (grand final). Babak ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 4 tim terbaik untuk memilih juara 1, 2, dan 3.

d. Mekanisme Lomba

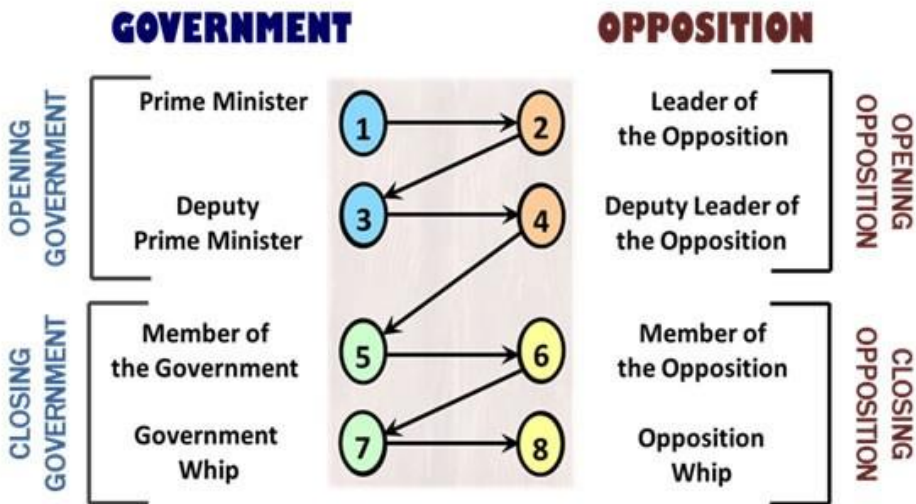
- 1) Debat dimulai setelah lima belas (15) menit case building. Semua tim diperbolehkan menggunakan dokumen cetak/tertulis untuk membangun motion yang jelas dan tidak ambigu, namun tidak diperkenankan menggunakan alat elektronik;
- 2) Semua tim harus berada di tempat debat yang sudah disediakan lima (5) menit sebelum debat dimulai;
- 3) Masing-masing anggota tim diberikan waktu menyampaikan gagasan mendasar (substantive speeches) dengan urutan pembicara sebagai berikut:
 - a) Perdana Menteri;
 - b) Pemimpin Oposisi;
 - c) Wakil Perdana Menteri;
 - d) Wakil Pemimpin Oposisi;
 - e) Anggota Partai Berkuasa;
 - f) Anggota Partai Oposisi
 - g) Government Whip;
 - h) Opposition Whip.

Opening Government (OG): Perdana Menteri dan Wakil Perdana Menteri

Opening Opposition (OO): Pemimpin Oposisi dan Wakil Pemimpin Oposisi

Closing Government (CG): Anggota Partai Berkuasa dan Government Whip

Closing Opposition (CO): Anggota Partai Oposisi dan Opposition Whip. Berikut adalah bagan urutan bicara;



- 4) Panjang bicara masing-masing adalah maksimum berdurasi 7 (tujuh) menit;
- 5) Tim lawan diperbolehkan mengajukan point of information (PoI) pada menit pertama dan menit keenam ketika pembicara sedang menyampaikan mosi, dengan durasi maksimum 15 (lima belas) detik;
- 6) Untuk mengajukan PoI, seorang anggota harus berdiri, mengangkat satu tangan ke atas sementara tangan yang lain dijulurkan ke arah anggota yang sedang berpidato. Anggota yang mengajukan PoI kemudian menyatakan bahwa ia ingin meminta "Point of Information" atau istilah lain yang bermakna sama;
- 7) Pembicara yang sedang berpidato boleh menerima atau menolak PoI tersebut;
- 8) Hal-hal lain yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada saat *technical meeting*.

3. Debat Konstitusi

a. Kategori Perlombaan

Debat Konstitusi merupakan cabang lomba Tim terdiri dari 3 orang.

b. Ketentuan Khusus

- 1) Peserta dalam satu tim terdiri dari 3 (tiga) orang;

- 2) Tata Tertib adalah peraturan yang digunakan selama pelaksanaan Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023;
- 3) Panitia Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 berwenang untuk membuat, mengubah dan memperbarui tata tertib dan peraturan pelaksanaan Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa;
- 4) Peserta adalah tim yang mendaftar secara resmi kepada panitia pelaksana Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023;
- 5) Semua perwakilan peserta Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 diwajibkan mengikuti technical meeting;
- 6) Semua peserta Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 menggunakan nama inisial yang ditentukan pada saat technical meeting.
- 7) Semua peserta Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 diharuskan menanggalkan semua atribut yang menunjukkan identitas perguruan tinggi yang diwakilinya.
- 8) Setiap pertandingan mempertemukan dua tim yang terdiri dari tim pro dan tim kontra dengan mosi yang ditentukan pada saat technical meeting;
- 9) Segala hal terkait tata tertib dan peraturan pelaksanaan Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 yang belum tercantum dan belum diatur akan ditentukan kemudian oleh panitia sesuai kebutuhan dan sebagaimana mestinya.

c. Format Kompetisi

- 1) Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 menggunakan 5 (lima) tahapan perlombaan, yaitu :
 - a) Penyisihan;
 - b) Perempat final;
 - c) Semi final;
 - d) Perebutan Juara 3; dan
 - e) Final.
- 2) Penyisihan Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 menggunakan format grup yang terdiri dari 8 chambers;
- 3) Setiap chamber pada penyisihan terdiri dari 3 tim;

- 4) Pemenang di setiap chamber pada tahap penyisihan berhak melaju ketahap perempat final;
- 5) Tahap perempat final terdiri dari 8 tim yang terbagi menjadi 4 chamber;
- 6) Setiap chamber pada babak perempat final terdiri dari 2 tim.
- 7) Pemenang di setiap chamber pada tahap perempat final berhak melaju ketahap semifinal;
- 8) Tahap semifinal terdiri dari 4 tim;
- 9) Bagi tim yang kalah pada tahap semifinal akan memperebutkan juara 3;
- 10) Pemenang pada tahap semifinal berhak melaju ke tahap final.
- 11) Bagi tim yang kalah pada tahap final dinyatakan sebagai juara 2.
- 12) Pemenang pada tahap final dinyatakan sebagai juara 1;
- 13) Mekanisme ketentuan penempatan Tim Pro dan Kontra akan ditentukan panitia melalui pengundian yang dilakukan pada saat technical meeting;
- 14) Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 menggunakan Bahasa Indonesia yang baku;
- 15) Jalannya debat akan dipandu oleh seorang moderator dan seorang pengatur waktu (timekeeper) yang ditunjuk oleh panitia.

d. Mekanisme Lomba

- 1) Pembicara pertama:
 - a) Pembicara pertama pada setiap tim diberikan waktu 3 menit tanpa toleransi waktu.
 - b) Penghitungan waktu dimulai dari kata pertama pembicara.
 - c) Moderator menghentikan pembicara apabila melebihi waktu yang diberikan.
- 2) Pembicara kedua:
 - a) Pembicara kedua pada setiap tim diberikan waktu 5 menit tanpa toleransi waktu.
 - b) Penghitungan waktu dimulai dari kata pertama pembicara.
 - c) Moderator menghentikan pembicara apabila melebihi waktu yang diberikan.
- 3) Pembicara ketiga:
 - a) Pembicara ketiga pada setiap tim diberikan waktu 5 menit tanpa toleransi waktu;

- b) Penghitungan waktu dimulai dari kata pertama pembicara;
- c) Moderator menghentikan pembicara apabila melebihi waktu yang diberikan.
- 4) Pembicara penutup:
 - a) Pembicara penutup dilakukan oleh pembicara pertama atau kedua;
 - b) Pembicara penutup diberikan waktu 2 menit.
 - c) Penghitungan waktu dimulai dari kata pertama pembicara.
 - d) Moderator menghentikan pembicara apabila melebihi waktu yang diberikan.
- 5) Mekanisme perlombaan ini berlaku untuk tahapan penyisihan, perempat final, semi final dan perebutan juara III Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023;
- 6) Mekanisme perlombaan tahap FINAL Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA I Tahun 2023 menggunakan sistematika waktu 5-7-7-2.
- 7) Interupsi
 - a) Interupsi adalah waktu yang diberikan kepada lawan bicara untuk menyampaikan pertanyaan atau sanggahan selama perdebatan;
 - b) Interupsi dapat dilakukan oleh setiap pembicara kepada lawan bicara yang sedang menyampaikan materi perdebatan;
 - c) Penyampaian interupsi diatur oleh moderator;
 - d) Interupsi dilakukan pada pembicara kedua dan ketiga yang sedang menyampaikan materi perdebatan;
 - e) Interupsi dilarang disampaikan kepada pembicara pertama dan pembicara penutup;
 - f) Interupsi maksimal disampaikan sebanyak 2 kali pada setiap sesinya;
 - g) Interupsi disampaikan dalam durasi 20 detik.
 - h) Interupsi disampaikan pada rentang waktu waktu menit ke-2 sampai dengan menit ke-4.
 - i) Moderator menghentikan interupsi yang melebihi waktu yang diberikan.
- 8) Mosi Debat
 - a) Babak Penyisihan: Pemindahan Ibu Kota Negara RI;

- b) Babak Perdelapan Final: Pidana Penghinaan Presiden Sebagai Delik Biasa;
- c) Babak Perempat Final: Pengembalian Sistem Pemilu Tertutup di Indonesia;
- d) Babak Semifinal: Perpanjangan Masa Jabatan Ketua KPK;
- e) Babak Final: Kontitusionalitas Usia Capres dan Cawapres;

e. Sistem Penilaian

- 1) Gagasan dan Solusi
 - a) Kebaruan gagasan yang disampaikan.
 - b) Solusi dan rekomendasi yang ditawarkan.
- 2) Subtansi
 - a) Penguasaan terhadap materi perdebatan. (2) Penguasaan pancasila dan konstitusi dan elaborasinya terhadap mosi perdebatan;
 - b) Penguasaan peraturan perundang- undangan terkait dan elaborasinya dengan mosi perdebatan.
 - c) Penguasaan data empiris sebagai materi perdebatan.
- 3) Etika Penyampaian Materi
 - a) Sopan santun dalam berdebat.
 - b) Penggunaan bahasa Indonesia baku dan tepat.
 - c) Ketepatan penggunaan istilah asing
 - d) Sistematika penyampaian alur berfikir dalam perdebatan.
 - e) Ketepatan menyanggah bidasan lawan bicara Kerjasama tim

f. Penentuan pemenang

- 1) Penentuan pemenang dilakukan berdasarkan komposisi juri;
- 2) Penentuan Juara Grup melalui poin kemenangan tim (victory point);
- 3) Dalam hal dua regu mempunyai jumlah kemenangan yang sama maka juara grup ditentukan berdasarkan perbandingan komposisi juri;
- 4) Apabila dua regu memiliki komposisi juri sama maka juara grup ditentukan berdasarkan head to head kedua tim;
- 5) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat;
- 6) Penilaian juri akan diumumkan secara terbuka kepada peserta melalui papan pengumuman.

g. Aturan-Aturan Lain

- 1) Setiap tim dilarang mengganggu dan membuat kegaduhan selama jalannya perlombaan.
- 2) Setiap tim dilarang menggunakan alat elektronik selama jalannya perlombaan;
- 3) Setiap tim dilarang melakukan kecurangan selama jalannya perlombaan;
- 4) Apabila terdapat tim yang melanggar ketentuan sebagaimana tertera dalam poin 1, 2, dan 3, maka panitia berhak untuk memberikan peringatan dan mendiskualifikasi tim tersebut.

4. Musabaqah Fahmil Al-Qur'an (MFQ)

a. Kategori Perlombaan

Musabaqah Fahmil Al-Qur'an (MFQ)

b. Ketentuan Khusus

- 1) Peserta lomba Musabaqah Fahmil Qur'an adalah tim yang terdiri dari 3 (tiga) orang (putera/puteri/campuran) dengan satu orang juru bicara dan dua orang pendamping;
- 2) Setiap Perguruan Tinggi hanya boleh mengirimkan satu tim;
- 3) Peserta diwajibkan mengikuti technical meeting;
- 4) Peserta harus hadir minimal 15 menit sebelum sesi dimulai;
- 5) Peserta yang dipanggil 3 kali tidak hadir dinyatakan gugur;
- 6) Setiap regu memiliki pengamat yang akan mengamati berlangsungnya lomba pada tempat khusus, dan diperbolehkan berkomentar/memberikan interupsi hanya setelah jawaban soal yang bermasalah;
- 7) Peserta tidak diperbolehkan melakukan interupsi ketika lomba berlangsung.

c. Format Perlombaan

- 1) MFQ menggunakan 4 (empat) tahap perlombaan, yaitu:
 - a) Penyisihan
 - b) Semi final
 - c) Perebutan juara ke 3
 - d) Final

- 2) Perlombaan dilaksanakan dengan melombakan minimal 3 regu dalam satu penampilan, kecuali tahap final;
- 3) Regu/tim yang memperoleh nilai tertinggi dalam setiap penampilan menjadi pemenang dalam sesi tersebut, dan berhak maju ke tahap selanjutnya;
- 4) Peserta tahap semifinal yang tidak lolos ke tahap final akan berlomba untuk memperebutkan juara ke 3;
- 5) Apabila ada 2 regu atau lebih memperoleh nilai yang sama, maka majlis hakim memberikan soal tambahan untuk diperebutkan sehingga terjadi perbedaan nilai. Nilai soal tambahan hanya berlaku untuk regu yang sama nilainya dan tidak mempengaruhi kedudukan regu yang lain.

d. Mekanisme Lomba

- 1) Materi MFQ berasal dari bank soal MFQ Nasional tahun 2014, 2016, 2018 yang terdiri dari:
 - a) Hafalan ayat Al-Qur'an 10 juz
 - b) Terjemah Al-Qur'an
 - c) Pemahaman ayat Al-Qur'an
 - d) Al Mu'jam al Mufahras li Alfadh al Qur'an
 - e) Tajwid
 - f) Nagham
 - g) Ilmu dan Tafsir Al-Qur'an
 - h) Kisah-kisah dalam Al-Qur'an
 - i) Bahasa Arab dan Inggris
 - j) Hadits dan Ulumul Hadits
 - k) Fiqh, Ushul Fiqh, Qawaidul Fiqh
 - l) Aqidah dan Akhlak
 - m) SKI
- 2) Penampilan
 - a) Penampilan peserta diatur berdasarkan nomor peserta dan jadwal penampilan;
 - b) Penentuan tempat duduk setiap regu disampaikan pada saat technical meeting;
 - c) Masing-masing regu menempati tempat duduk yang telah ditentukan dan memperkenalkan nama anggota masing-masing regu;
 - d) Setiap regu memilih kode soal paket regu terlebih dahulu, kemudian disampaikan kepada dewan hakim.
- 3) Soal Paket Regu

- a) Soal paket regu adalah soal khusus untuk masing-masing regu yang harus dijawab oleh regu yang memilihnya;
 - b) Setiap regu yang tidak dapat menjawab pertanyaan paketnya dalam waktu 5 detik, maka soal diperebutkan oleh regu lain (dengan memencet bel) setelah ada tanda dari dewan hakim/panitia;
 - c) Soal paket regu diperoleh dengan memilih kode soal yang telah disediakan dan diserahkan kepada dewan hakim, yakni masing-masing regu mendapat 10 soal;
 - d) Soal paket regu dapat diulang pembacaannya maksimal 2 kali;
 - e) Setiap butir soal bernilai 100 poin bagi regu bersangkutan, jika jawaban sempurna. Jika kurang sempurna memperoleh nilai sebanding dengan kebenarannya dengan rentang nilai 10-90 poin;
 - f) Jika kebenaran jawaban tidak mencapai 80 poin, maka soal akan dilempar ke regu-regu lain secara rebutan;
 - g) Apabila terdapat regu yang membunyikan bel sebelum ada tanda soal dilempar dari majlis hakim/panitia, maka regu tersebut dikurangi nilainya 25 poin;
 - h) Regu yang berhasil menjawab soal yang dilempar dengan benar dan sempurna maka diberi nilai 50. Apabila tidak bisa menjawab/jawaban salah maka dikurangi 25;
 - i) Soal paket regu hanya boleh dijawab oleh juru bicara, kecuali soal melantunkan naghham;
 - j) Setiap jawaban soal dinilai langsung oleh dewan hakim dan dicatat di papan tulis/score board/slide;
 - k) Tanda mulai, soal regu, soal cepat tepat dan selesainya waktu diatur oleh dewan hakim;
- 4) Soal Cepat Tepat
- a) Soal cepat tepat adalah soal dengan jawaban tertutup/mutlak sehingga tidak ada nilai antara 1-100, dengan jumlah soal 10 butir;
 - b) Setiap soal cepat tepat bernilai +100 (tambah seratus) jika benar, dan -100 (kurang seratus) jika salah;
 - c) Jawaban yang dinilai adalah jawaban pertama
 - d) Soal cepat tepat hanya dibacakan sekali, tanpa ada pengulangan;
 - e) Setiap anggota regu berhak menjawab soal cepat tepat;
 - f) Regu boleh menjawab soal cepat tepat meskipun dewan hakim belum selesai membacakan soal dengan memencet bel

terlebih dahulu. Dewan hakim tidak melanjutkan pembacaan soalnya;

- f) Pertanyaan mencari ayat (al Mu'jam al Mufahras li Alfadh al Qur'an) diberi waktu 10 detik setelah soal dibacakan. Sedangkan soal selain keduanya diberi waktu paling lama 5 detik setelah soal dibacakan;
- g) Kitab al Mu'jam al Mufahras li Alfadh al Qur'an disediakan oleh panitia. Ketika jawaban benar, maka dibuktikan kepada dewan hakim dengan menunjukkan lembaran yang berisi jawaban tersebut.

e. Aturan-Aturan Lain

- 1) Setiap tim dilarang menggunakan alat elektronik selama jalannya perlombaan.
- 2) Setiap tim dilarang melakukan kecurangan selama jalannya perlombaan.
- 3) Segala hal terkait tata tertib dan peraturan pelaksanaan lomba MFQ yang belum tercantum dan belum diatur akan ditentukan kemudian oleh panitia sesuai kebutuhan dan sebagaimana mestinya.

5. Musabaqah Karya Tulis Al-Qur'an (MKTQ)

a. Kategori Perlombaan

Musabaqah karya Tulis Al-Qur'an (MKTQ)

b. Ketentuan Khusus

- 1) Musabaqah Karya Tulis Al-Qur'an (MKTQ) adalah lomba menulis karya ilmiah yang bertujuan untuk mengeksplorasi isi kandungan Al-Qur'an yang kemudian direlevansikan isu- isu yang diangkat menjadi tema dalam perlombaan. Tema khusus untuk mata lomba ini adalah "Eksplorasi dan Aktualisasi Nilai-Nilai dalam Al-Quran untuk Merawat Keberagaman Indonesia".
- 2) Perlombaan bersifat perorangan.
- 3) Setiap PTKIN hanya boleh mengirim 1 perwakilan.
- 4) Setiap peserta membawa sendiri referensi yang dibutuhkan dalam penulisan baik berupa buku, kitab, jurnal, majalah, dan koran ke dalam ruangan (dalam bentuk utuh maupun copy per-bagian yang dibutuhkan) kecuali makalah.
- 5) Sistematika penulisan karya ilmiah mengikuti pedoman penulisan karya yang sudah disediakan panitia.
- 6) Peserta dilarang membawa laptop, handphone dan flash disk ke dalam ruangan.

- 7) Waktu yang diberikan kepada para peserta lomba untuk menyelesaikan karya tulisnya adalah 7 (tujuh) jam, pukul 08.00-16.00.
- 8) Peserta diberikan waktu ISHOMA 1 (satu) jam yakni pukul 11.30-12.30.
- 9) Setiap karya tulis akan dicek similaritasnya dengan turnitin, untuk mengantisipasi plagiarisme.
- 10) Jika terdapat pembaharuan informasi, panitia akan menyampaikannya saat Technical Meeting dilaksanakan.

Ketentuan penulisan:

- a) Judul karya mengacu pada tema yang telah ditentukan.
- b) Jenis tulisan adalah karya ilmiah populer.
- c) Karya ilmiah adalah karya tulis baru yang belum pernah dipublikasikan dan orisinal atau bebas dari plagiasi (ambang batas yang bisa ditolerir adalah maksimal 25% dan maksimal 30%, jika di antara keduanya akan dikenakan denda 10 poin).
- d) Karya ditulis dengan:

Font : Times New Roman

Size : 12 pt

Margin : 4 (Atas), 4 (Kiri), 3 (Bawah), 3 (Kanan)

Line spacing : 1,5

Panjang karya tulis antara 3000-4000 kata.

Perujukan menggunakan sistem footnote (catatan kaki).

- e) Sistematika penulisan mengikuti gaya selingkung jurnal standar sebagai berikut:

Judul Karya (No. Urut Peserta, Tanpa Mencantumkan Nama dan Instansi)

- Pendahuluan
- Pembahasan I (Nama Pembahasan Merupakan Kreasi Penulis)
- Pembahasan II (4) Dst..
- Kesimpulan
- Daftar Pustaka

- f) Penulisan ayat Al-Qur'an menggunakan aplikasi Qur'an Word yang sudah disediakan panitia di masing-masing komputer peserta.

c. Format Perlombaan

Perlombaan ini terdiri dari dua babak yakni babak penyisihan dan final.

d. Mekanisme Lomba

- 1) Pada babak penyisihan, setiap peserta menulis karya ilmiah sesuai dengan tema yang ditentukan oleh panitia.
- 2) Setiap peserta menulis karya ilmiah dengan komputer yang disediakan di tempat pelaksanaan dengan batas waktu yang ditentukan oleh panitia dan tanpa adanya jaringan internet.
- 3) Setiap karya tulis akan dicek similaritasnya dan kesesuaian sistematika penulisan oleh tim sebelum dinilai oleh dewan juri.
- 4) karya tulis terbaik dari hasil seleksi babak penyisihan akan melanjutkan ke babak final untuk mempresentasikan karyanya dengan durasi waktu 10 (sepuluh) dan dianjurkan menggunakan power point.
- 5) Peraih juara akan ditetapkan dengan pertimbangan nilai kolektifnya dan menempati posisi tiga teratas, juara I, II dan III.

e. Aturan-Aturan Lain

- 1) Karya tulis yang dipresentasikan adalah 6 karya terbaik yang sudah diseleksi oleh dewan juri ketika babak penyisihan.
- 2) Peserta yang akan melakukan presentasi sudah berada di lokasi presentasi 30 menit sebelum waktu gilirannya
- 3) Tata tertib akan dibacakan saat Technical Meeting dan ditempelkan pada ruangan presentasi
- 4) Peserta mengambil nomor urut pada saat Technical Meeting.
- 5) Panitia akan menyiapkan 3 rangkap hardcopy karya tulis yang akan dipresentasikan.
- 6) Hasil karya peserta menjadi milik panitia.
- 7) Ketentuan Presentasi:
 - a) Presentasi berdurasi maksimal 10 menit dan tanya jawab 20 menit.
 - b) Presentasi dianjurkan menggunakan power point
- 8) Materi yang dinilai pada saat presentasi adalah:
 - a) Kemampuan mempresentasikan karya tulis
 - b) Manajemen waktu
 - c) Kemampuan menjawab pertanyaan dewan juri
 - d) Etika dalam menyajikan presentasi dan menjawab pertanyaan

- 9) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
- 10) Peraturan lain dapat disampaikan saat Technical Meeting dilaksanakan.

6. Karya Inovasi Sosial Keagamaan

a. Kategori Perlombaan

Karya Inovasi Sosial Keagamaan merupakan cabang lomba tim maksimal terdiri dari 3 orang.

b. Ketentuan

- 1) Kompetisi dalam bentuk karya ilmiah terkait temuan hasil penelitian atau analisis dalam bidang sosial keagamaan yang dihubungkan dengan tema utama "*Unity in Diversity*". Topik ini penting dan relevan dalam konteks masyarakat yang multikultural. Dalam karya tulis tersebut, peserta dapat mengulas berbagai aspek yang berkaitan dengan peran agama dalam merawat keberagaman dan mengedukasi masyarakat tentang pentingnya toleransi, penghargaan, dan pemahaman terhadap beragam keyakinan agama;
- 2) Penekanan diarahkan pada intervensi dan model untuk pemecahan masalah berkaitan dengan keberagaman di Indonesia;
- 3) Tahap Penyisihan, yaitu semua naskah yang masuk akan diseleksi oleh tim dewan Juri dan 10 karya ilmiah dengan nilai tertinggi masuk kedalam babak final(jadwal upload karya menyusul dan disediakan di website porsijawara.uinkhas.ac.id)
- 4) Tahap Final, yaitu sepuluh finalis terpilih akan mempresentasikan karya ilmiahnya secara luring dan tim yang mendapatkan nilai tertinggi akan menjadi pemenangnya.

c. Presentasi

- 1) Peserta diharapkan membawa laptop sendiri untuk presentasi
- 2) Peserta hadir 30 menit sebelum lomba dimulai.
- 3) Peserta berpakaian rapi, sopan dan memakai jas almamater
Masing-masing peserta menyampaikan presentasi selama maksimal 15 menit dilanjutkan dengan pertanyaan dewan juri.
- 4) File presentasi sudah dikirimkan ke panitia paling lambat 1 hari sebelum presentasi
- 5) Peserta yang datang terlambat dalam batas toleransi yang ditetapkan dewan juri dapat mengikuti lomba dengan waktu yang tersisa (tanpa ada tambahan waktu)

- 6) Peserta dilarang meninggalkan ruang presentasi sebelum waktu berakhir

7. Karya Inovasi Media Pembelajaran

a. Kategori Perlombaan

Karya Inovasi Media Pembelajaran merupakan cabang lomba tim maksimal terdiri dari 3 orang.

b. Ketentuan Khusus

- 1) Lomba Karya Inovasi Media Pembelajaran mengambil tema “Pendidikan di Era Disrupsi Digital ”
- 2) Hasil Karya Lomba Inovasi Media Pembelajaran merupakan asli hasil inovasi mahasiswa;
- 3) Berupa media/alat pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran (referensi: quipper video) dengan format .mp4;
- 4) Tidak memuat unsur pornografi, serta tidak bertentangan dengan unsur Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan (SARA), sekaligus Radikalisme dan Terorisme. File hasil karya harus diupload di youtube untuk dapat diakses oleh kalangan dunia Pendidikan;
- 5) File akan diuji oleh tim penilai untuk melihat kelancaran, kesesuaian dengan tema, kreativitas dan ketepatan komposisi antara teks, gambar dan suara serta teknik penyampaian materi;
- 6) Dilakukan penilaian presentasi dan wawancara kepada Mahasiswa untuk melihat bagaimana efektivitas hasil karya IT dalam penerapannya.

c. Penilaian

- 1) Asli: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat merupakan hasil pemikiran/karya sendiri bukan plagiat;
- 2) Spesifik: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat memiliki kekhususan yang menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran;
- 3) Inovatif: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat mengandung unsur kekinian dan kreativitas;
- 4) Sistematis: Tata urutan hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan urutannya sehingga mudah diterima dan dipahami oleh pemirsa/audience;
- 5) Aplikatif: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang diusulkan mudah diterapkan, digunakan, dan dikembangkan oleh pengguna;
- 6) Inspiratif: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat mampu menginspirasi pengguna lain untuk melakukan pembaharuan dalam pembelajaran.

d. Bobot Penilaian

Bobot penilaian lomba Karya Inovasi Media Pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Proses dan produk berbobot 60 % (I)
- 2) Presentasi berbobot 40 % (II) (3) Nilai Akhir = I + II

8. Musabaqah Qiraatil Qutub (MQK)

a. Kategori Perlombaan

- 1) Musabaqah Qiraatil Qutub Putra
- 2) Musabaqah Qiraatil Qutub Putri

b. Ketentuan Khusus

- 1) Terdapat dua kategori perlombaan: MQK Putra dan MQK Putri
- 2) Masing-masing Perguruan Tinggi hanya boleh mengirimkan 1 (satu) peserta dalam tiap kategori lomba.
- 3) Kitab yang akan dibaca adalah kitab Tafsir Jalalayn karya Jalaludidn al-Mahalli dan Jalaluddin al-Suyuthi.
- 4) Lomba MQK ini terdiri dari dua babak, babak penyisihan dan babak final.
- 5) Pada semua babak, peserta membaca kitab yang sudah ditentukan dengan tema atau bab yang telah ditentukan oleh panitia.

c. Format Perlombaan

- 1) Peserta membaca bahasan materi yang telah ditentukan, kemudian menjelaskan isi teks, dan dilanjutkan sesi tanya jawab oleh dewan juri.
- 2) Maqra' (Materi yang dibaca) akan ditentukan
- 3) oleh dewan juri secara random, dari tafsir surat al-Baqarah (Juz 1-2).
- 4) Peserta Finalis ditentukan berdasarkan nilai tertinggi 1 sampai 5 untuk masing-masing kategori.
- 5) Juara lomba ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1, 2, dan 3 dari masing-masing peserta finalis.

d. Mekanisme Perlombaan

- 1) Peserta berkumpul di venue lomba 30 menit sebelum waktu lomba dimulai.
- 2) Panitia membacakan tata tertib lomba setelah semua peserta hadir, atau sesudah memasuki waktu lomba meskipun belum semua peserta hadir.
- 3) Panitia memanggil peserta untuk tampil sesuai dengan nomor urut tampil.
- 4) Nomor urut tampil diundi pada saat *Technical Meeting*

- 5) Peserta memulai dan mengakhiri penampilan dengan salam.
- 6) Durasi penampilan babak penyisihan tiap peserta maksimal 7 menit (membaca 3 menit, dan menjelaskan 2 menit, menjawab pertanyaan juri 2 menit).
- 7) Durasi untuk babak final masing-masing peserta 20 menit. 5 menit membaca maqra', 5 menit menjelaskan makna keseluruhan, 10 menit tanya jawab.
- 8) Dewan juri memiliki wewenang untuk mengakhiri bacaan peserta sebelum waktu penampilan peserta selesai.
- 9) Masing-masing juri hanya boleh memberikan 1 (satu) pertanyaan kepada peserta sesuai bidang yang dinilai dan alokasi waktu yang tersedia.
- 10) Pertanyaan yang diberikan kepada peserta tidak boleh berupa pertanyaan susulan (bersifat mengejar).
- 11) Penampilan Peserta akan di pandu dengan isyarat lampu, dengan ketentuan:
 - a) Lampu Kuning Pertama : Persiapan
 - b) Lampu Hijau : Mulai membaca
 - c) Lampu Kuning Kedua: Waktu menjelaskan isi teks
 - d) Lampu Merah Pertama : Sesi membaca dan menjelaskan peserta berakhir, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab.
 - e) Lampu Merah Kedua: semua sesi peserta yang tampil selesai, dilanjutkan dengan penampilan peserta berikutnya.
- 12) Bila Salah bacaan
 - a) Apabila peserta salah bacaan, maka dewan juri akan mengetuk meja sebagai tanda peringatan.
 - b) Ketika peserta mendapat tanda peringatan
- 13) kesalahan bacaan, maka peserta wajib menghentikan bacaannya dan merevisinya hingga benar, baru boleh melanjutkan bacaan.
- 14) Kriteria Penilaian
 - a) Qira'ah (aksentuasi/ pelafadzan huruf) 10 %
 - b) Fahmul Lafadz (artimufradat) 25 %
 - c) Fahmul Jumal (Pemahaman makna/penjelasan tekstual kontekstual) 25 %
 - d) Qaidah Nahwu dan Sharaf 25 %
 - e) Tanya Jawab 15 %

9. Business Plan

a. Kategori Perlombaan

Business Plan merupakan cabang lomba tim maksimal terdiri dari 3 orang.

b. Ketentuan Khusus

- 1) Lomba mengambil tema khusus *“Socioentrepreneurship di Era Disrupsi Digital”*;
- 2) Peserta mempunyai visi dan keinginan berwirausaha yang dibuktikan dengan proposal business plan (ketentuan ada di lampiran) dan daftar riwayat hidup (termasuk pengalaman usaha);
- 3) Peserta bersedia membuat prototype produk yang akan dipresentasikan;

c. Format / Mekanisme Perlombaan

- 1) Tim juri akan menyeleksi proposal Business Plan peserta yang masuk ke Sekretariat Panitia.
- 2) Tahap pertama seleksi, tim juri akan menyeleksi seluruh proposal Business Plan yang masuk. Aspek yang dinilai:
 - a) Sistematika penulisan (minimal harus mencakup keseluruhan point yang telah ditentukan oleh panitia). Sistematika penulisan dapat dilihat pada Lampiran.
 - b) Business Plan yang diajukan harus sesuai dengan tema, yaitu bisnis yang memberikan benefit secara individu dan juga solusi terhadap permasalahan yang ada di masyarakat
 - c) Inovatif dan kreatif
 - d) Kelayakan implementasi di lapangan
 - e) Produk yang dihasilkan
- 3) Tahap kedua, peserta yang lolos dalam seleksi tahap pertama akan mempresentasikan Business Plan dan prototype produknya di depan tim juri dan akan di seleksi 3 pemenang. Aspek yang dinilai:
 - a) Penguasaan terhadap materi yang disampaikan;
 - b) Sistematika Penyampaian Materi dan Produk;
 - c) Kemampuan dalam berinteraksi dengan audiens;
 - d) Kemampuan meyakinkan dewan juri dalam orisinalitas produk barang / jasa yang di hasilkan;
 - e) Kelayakan hasil produksi untuk dipasarkan secara Luas;

f) Prospek produk barang / Jasa yang di hasilkan.

d. Penjurian

Tim juri berasal dari akademisi dan praktisi yang sudah berpengalaman dalam bidang *Business Plan* dan Kewirausahaan.

e. Ketentuan Umum

- 1) Business Plan yang diusulkan harus memberikan benefit secara individu dan juga solusi terhadap permasalahan yang ada di masyarakat;
- 2) Business Plan yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum dan norma kesusilaan;
- 3) Business Plan yang diusulkan berlaku untuk perencanaan bisnis yang belum beroperasi atau pengembangan usaha yang sudah berjalan;
- 4) Business Plan yang diusulkan harus bisa diimplementasikan sebagai bisnis nyata;
- 5) Business Plan belum pernah dilombakan sebelumnya;
- 6) Business Plan tersebut adalah karya original dari peserta, bukan merupakan plagiarisme dari business Plan yang sudah ada;
- 7) Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti ada indikasi plagiarisme dan kecurangan.

e. Format Penulisan Proposal

- 1) Panjang proposal Business Plan adalah 15 – 20 halaman.
- 2) Ditulis dalam format A4 dengan ketentuan:
 - a) margin: 4-3-4-3 (atas-bawah-samping kiri-samping kanan).
 - b) Font: times new roman, font size: 12
 - c) Line spacing: 1.5
- 3) Format penulisan mengikuti struktur sebagai berikut:

a) Judul

Judul dibuat secara menarik, singkat, padat dan jelas.

b) Executive summary

Di bagian awal dari proposal harus memuat:

- (1) Executive summary merupakan uraian singkat yang mencakup keseluruhan konsep/isi proposal.
- (2) Executive summary maksimal terdiri dari 1 halaman.

c) Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, proposal harus menjelaskan mengenai:

- (1) Latar belakang dan motivasi anda memilih bisnis ini;
- (2) Justifikasi pemilihan obyek usaha;
- (3) Tujuan usaha yang hendak dicapai;
- (4) Latar belakang bisa dilengkapi dengan hasil survei pasar, agar didapat data awal yang cukup.

d) Karakter Bisnis

Karakter Bisnis yang dimaksud disini bisa berupa produk dan/atau jasa. Produk / jasa yang diusulkan hendaknya mengandung suatu inovasi sehingga memiliki keunggulan dibandingkan dengan produk / jasa yang sudah ada. Inovasi bisa dalam hal produk / jasa itu sendiri, proses penyampaian ke pelanggan atau proses produksinya. Pada bagian ini peserta harus menjelaskan:

- (1) Jelaskan dengan rinci produk yang anda tawarkan. Meliputi jenis, nama, dan karakteristik;
- (2) Keunggulan produk anda dibanding produk lain yang ada di pasaran
- (3) Keterkaitan dengan produk lain termasuk perolehan bahan baku.
- (4) Ketika memulai bisnis, belum tentu langsung sempurna, ada perbaikan- perbaikan yang harus dilakukan. Kemukakan kekurangan/kelemahan pada produk anda saat ini.

e) Analisis pasar

Pada bagian ini proposal harus memuat analisis potensi atau peluang terserapnya produk di pasar serta strategi yang akan diadopsi agar produk bisa bersaing dengan produk sejenis yang ada di pasar. Bagian ini akan memuat, antara lain:

- (1) Profil kosumen
- (2) Potensi dan segmentasi pasar
- (3) Pesaing dan peluang pasar
- (4) Media promosi yang akan digunakan
- (5) Target atau rencana penjualan satu tahun

(6) Strategi pemasaran yang akan diterapkan

6) Analisis produksi atau operasi

Bagian ini harus menjelaskan bagaimana produk atau jasa dihasilkan. Uraian pada bagian ini akan mencakup:

- (1) Bahan baku, bahan penolong dan peralatan yang digunakan.
- (2) Proses produksi/operasi.
- (3) Jumlah produk/jasa yang dihasilkan.
- (4) Hasil / Foto Produk yang dihasilkan.

7) Analisis keuangan

- (1) Investasi yang diperlukan (kebutuhan modal disertai kebutuhannya)
- (2) Penentuan harga pokok penjualan
- (3) Rencana Neraca awal dan Neraca akhir tahun
- (4) Rencana laporan Laba/Rugi
- (5) Analisis sumber daya manusia
- (6) Pemanfaatan SDM
- (7) Kualifikasi SDM yang dibutuhkan
- (8) Spesifikasi jabatan (Job Description)

8) Sistem penggajian dan kompensasi

Rencana anggaran biaya berisi uraian anggaran biaya antara lain meliputi kebutuhan investasi dan kebutuhan modal kerja.

Sistematika penyajian di atas hanya merupakan contoh acuan dan tidak menjadi aturan baku yang menutup pengembangan konsep oleh para peserta untuk melengkapi proposal Business Plan namun paling tidak harus mencakup keseluruhan point yang telah disebutkan di atas.

f. Format Presentasi

Kriteria Presentasi:

- 1) Program yang digunakan adalah Power Point, Flash atau program lainnya;
- 2) Format materi presentasi hasil karya sendiri;
- 3) Isi slide dalam presentasi dapat berupa: teks, film, animasi, gambar, suara.
- 4) Masing-masing peserta diberi waktu presentasi maksimal 30 menit (mencakup presentasi 10 menit dan tanya jawab 20 menit).

g. Format Prototype Produk

Kriteria Prototype Produk (bagi peserta yang lolos seleksi tahap kedua):

- 1) Produk yang dihasilkan akan di presentasikan kepada dewan juri (perlengkapan dan peralatan dibawa sendiri, panitia hanya menyediakan meja dan kursi);
- 2) Tampilan produk harus menarik, kreatif dan inovatif;
- 3) Prototype produk sudah siap pada saat presentasi.

BAB V

PENUTUP

Alhamdulillah Buku Petunjuk Teknis Pekan Olahraga, Seni dan Ilmiah (PORSI JAWARA) I Se-jawa dan Madura telah tersusun dengan baik sesuai dengan pedoman pelaksanaan. Semoga Petunjuk Teknis ini dapat digunakan oleh Panitia Pelaksana, Wasit, Juri, Dewan Hakim dan Peserta dengan baik. Dengan adanya petunjuk teknis ini, diharapkan PORSI JAWARA I dapat berjalan dengan baik dan lancar. Hal-hal yang belum diatur dalam petunjuk teknis ini, akan diatur lebih lanjut oleh panitia pelaksana dengan diketahui oleh panitia penyelenggara.