



**PORSI  
JAWARA II**  
UIN K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan 2026

PETUNJUK TEKNIS

# PORSI JAWARA II 2026

*Energi Juara Harmoni  
Nusantara*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID  
PEKALONGAN

Pekalongan, 9 - 13 September 2026

 [uingusdur.ac.id](http://uingusdur.ac.id)

    [uingusdur.official](https://www.instagram.com/uingusdur.official)





# **PORSI JAWARA II**

UIN K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan 2026





# SAMBUTAN REKTOR

## UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

**P**uji syukur ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga PORSI JAWARA II 2026 dapat diselenggarakan dengan baik. Atas nama pimpinan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, kami menyampaikan selamat datang kepada seluruh kontingen, pendamping, juri, wasit, dan tamu undangan yang berpartisipasi dalam kegiatan ini. Kami merasa bangga dan terhormat atas kepercayaan yang diberikan kepada kampus kami sebagai tuan rumah penyelenggaraan PORSI JAWARA II 2026.

PORSI JAWARA II 2026 bukan sekadar ajang kompetisi olahraga, seni, dan ilmiah, melainkan juga sarana pembinaan karakter, pengembangan potensi, dan penguatan jejaring antarmahasiswa PTKIN. Kegiatan ini menjadi ruang yang mempertemukan beragam talenta, kreativitas, dan prestasi mahasiswa dalam suasana kompetisi yang sehat dan bermartabat. Melalui berbagai cabang yang dipertandingkan dan dilombakan, mahasiswa didorong untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimal sekaligus menjunjung tinggi nilai sportivitas dan integritas. Lebih dari itu, PORSI JAWARA II 2026 menjadi momentum untuk memperkuat persaudaraan dan kolaborasi di lingkungan PTKIN se-Jawa dan Madura. Sejalan dengan tema "**Energi Juara Harmoni Nusantara**", kegiatan ini diharapkan mampu menghadirkan semangat berprestasi

yang berpadu dengan nilai kebersamaan, persatuan, dan penghargaan terhadap keberagaman.

Sebagai bagian dari pendidikan tinggi keagamaan Islam, PTKIN memiliki tanggung jawab untuk melahirkan generasi yang unggul secara intelektual, spiritual, dan sosial. Oleh karena itu, PORSI JAWARA II 2026 merupakan salah satu instrumen strategis dalam mengembangkan kapasitas mahasiswa agar memiliki daya saing, kepemimpinan, serta kemampuan beradaptasi di tengah dinamika zaman. Mahasiswa tidak hanya dituntut berprestasi dalam bidang akademik, tetapi juga mampu menunjukkan keunggulan dalam berbagai bidang pengembangan minat dan bakat. Melalui kegiatan ini, nilai-nilai moderasi beragama, integritas, kerja sama, dan semangat kebangsaan diharapkan semakin mengakar dalam diri setiap peserta.

Kami berharap PORSI JAWARA II 2026 dapat berlangsung dengan lancar, aman, tertib, dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi seluruh peserta. Marilah kita menjadikan setiap pertandingan dan perlombaan sebagai wahana untuk belajar, bertumbuh, dan membangun persahabatan yang lebih erat antarmahasiswa PTKIN. Semoga kegiatan ini melahirkan prestasi terbaik sekaligus memperkuat kontribusi PTKIN dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkarakter, berdaya saing, dan berakhlak mulia.

Pekalongan, Juni 2026

Rektor,

Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag.





# Daftar Isi

<b>SAMBUTAN REKTOR</b>	<b>3</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>6</b>
A. Dasar Pemikiran.....	6
B. Dasar Hukum.....	7
C. Tema.....	7
D. Tujuan.....	7
E. Sasaran.....	8
F. Waktu dan Tempat.....	8
G. Panitia.....	8
H. Peserta.....	8
I. Anggaran.....	8
<b>BAB II KEPESERTAAN</b>	<b>9</b>
A. Undangan Peserta.....	9
B. Pendaftaran Peserta.....	9
C. ID Card.....	10
D. Tata Tertib Peserta dan Official.....	10
E. Logo, Bendera dan Maskot.....	10
<b>BAB III WASIT/JURI DAN DEWAN HAKIM</b>	<b>12</b>
A. Rekrutmen.....	12
B. Ketentuan Penilaian.....	12
C. Protes.....	12
<b>BAB IV BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN</b>	<b>13</b>
A. <b>OLAHRAGA</b> .....	<b>13</b>
1. Tenis Meja.....	13
2. Bulu Tangkis.....	14
3. Catur.....	15
4. Pencak Silat.....	18
5. Karate.....	19





6.	Taekwondo .....	20
7.	Futsal .....	21
8.	Bola Voli .....	22
9.	E-Sport .....	24
10.	Wall Climbing/ Panjang Dinding .....	25
<b>B.</b>	<b>BIDANG SENI .....</b>	<b>27</b>
1.	Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) .....	27
2.	Musabaqah Hifdzil Qur'an (MHQ) .....	28
3.	Musabaqah Syarh Al-Qur'an (MSQ) .....	29
4.	Kaligrafi .....	30
5.	Pop Solo Islami .....	32
6.	Da'i Da'iyah .....	34
7.	Film Pendek .....	35
8.	Lomba Cipta dan Baca Puisi Mahasiswa Asing .....	37
<b>C.</b>	<b>BIDANG ILMIAH .....</b>	<b>39</b>
1.	Debat Bahasa Arab .....	39
2.	Debat Bahasa Inggris .....	42
3.	Debat Konstitusi .....	45
4.	Musabaqah Fahmil Al-Qur'an (MFQ) .....	53
5.	Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) .....	56
6.	Karya Inovasi Media Pembelajaran .....	58
7.	Musabaqah Qira'atil Kutub (MQK) .....	63
8.	Business Plan .....	65
9.	Lomba Peradilan Semu .....	72
	<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
	<b>REKAPITULASI JENIS LOMBA DAN PESERTA .....</b>	<b>82</b>



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Dasar Pemikiran

Pendidikan tinggi pada hakikatnya bertujuan mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, serta berbudaya demi kepentingan bangsa dan negara. Di samping itu, pendidikan tinggi juga diarahkan untuk menghasilkan lulusan yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan/atau teknologi guna mendukung kepentingan nasional serta meningkatkan daya saing bangsa di tingkat global.

Upaya membangun manusia Indonesia yang berkarakter, berbudaya, dan memiliki semangat kebangsaan merupakan tanggung jawab strategis lembaga pendidikan tinggi, termasuk Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN). Lingkungan perguruan tinggi yang kondusif dan progresif akan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia sekaligus memperkuat daya saing bangsa dalam menghadapi dinamika global di berbagai bidang kehidupan.

Dalam konteks perkembangan zaman, perguruan tinggi dituntut untuk mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sekaligus memfasilitasi pengembangan bakat, minat, dan kompetensi mahasiswa secara bertanggung jawab. Melalui peran tersebut, PTKIN diharapkan mampu melahirkan intelektual, ilmuwan,

dan tenaga profesional yang kreatif, berbudaya, serta memiliki integritas moral yang kuat. Selain itu, perguruan tinggi juga berkewajiban menanamkan karakter tangguh, sikap toleran, nilai demokratis, serta keberanian dalam menegakkan kebenaran dan keadilan demi kepentingan bangsa dan negara.

Sebagai bagian dari tanggung jawab akademik dan sosial, PTKIN perlu berkomitmen melaksanakan berbagai program konstruktif yang memberikan manfaat nyata bagi masyarakat, baik dalam pengembangan intelektualitas, profesionalitas, moralitas, akhlak, maupun kehidupan sosial kemasyarakatan. Dalam kerangka tersebut, PORSI JAWARA II 2026 menjadi salah satu upaya strategis yang dilaksanakan secara berkesinambungan. Melalui penyelenggaraan PORSI JAWARA II 2026 diharapkan tumbuh budaya akademik yang semakin kuat, berkembangnya kreativitas dan daya saing mahasiswa dalam bidang ilmiah, serta lahirnya berbagai inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat. Di samping itu, kegiatan ini juga diharapkan mampu mendorong civitas akademika PTKIN untuk meningkatkan minat dan prestasi di bidang olahraga dan seni, sekaligus memperkuat sinergi dengan perguruan tinggi lainnya.

PORSI JAWARA II 2026 merupakan ajang kompetisi bidang olahraga, seni, dan ilmiah bagi mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) yang berada di bawah koordinasi Direktorat





Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia. Meskipun pelaksanaannya semula direncanakan pada tahun 2025, penyesuaian kebijakan efisiensi menyebabkan kegiatan tersebut baru dapat diselenggarakan pada tahun 2026. PORSI JAWARA II 2026 dilaksanakan dalam format multi-event sebagai sarana pembinaan dan pengembangan mahasiswa berprestasi di bidang olahraga, seni, dan ilmiah, sekaligus sebagai media penguatan silaturahmi antar-PTKIN.

Berdasarkan uraian tersebut, penyusunan Petunjuk Teknis PORSI JAWARA II 2026 menjadi hal yang sangat penting sebagai pedoman operasional dalam pelaksanaan kegiatan. Petunjuk teknis ini disusun untuk memberikan arah, ketentuan, dan aturan pelaksanaan yang harus dipedomani oleh seluruh pihak dalam penyelenggaraan PORSI JAWARA II 2026 di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

## **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 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2019 tentang Pendidikan Tinggi Keagamaan;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional;
8. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 152 Tahun 2024 tentang Kementerian Agama;
9. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;
10. 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 II 2026 adalah ***"Energi Juara Harmoni Nusantara"***

## **D. Tujuan**

1. Menanamkan dan menguatkan nilai-nilai kebangsaan melalui aktivitas kompetitif dan pengembangan potensi mahasiswa di bidang olahraga, seni, riset, dan ilmiah sebagai sarana membangun persatuan, toleransi, serta harmoni sosial dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. Membangun sinergi dan jejaring kelembagaan antar-Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) melalui kegiatan yang mendorong



- pengembangan prestasi akademik dan nonakademik guna mempersiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki kapasitas kepemimpinan, kompetensi, serta dedikasi yang tinggi.
3. Mengembangkan kualitas mahasiswa PTKIN melalui pembinaan kesehatan fisik, penguatan kedisiplinan, peningkatan kreativitas, dan penanaman nilai sportivitas sebagai bagian dari pembentukan karakter insan akademik yang berbudaya dan berintegritas.
  4. Mendorong terciptanya capaian prestasi mahasiswa pada tingkat nasional melalui optimalisasi pengembangan kemampuan dan daya saing di bidang olahraga, seni, riset, dan ilmiah.

## **E. Sasaran**

Sasaran PORSI JAWARA II PTKIN 2026 adalah mahasiswa PTKIN di bawah Kementerian Agama RI.

## **F. Waktu dan Tempat**

PORSI JAWARA II 2026 se-Jawa dan Madura diselenggarakan pada tanggal 09 s.d 13 September 2026 di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Adapun rincian waktu dan tempat pelaksanaan masing- masing perlombaan sebagaimana terlampir.

## **G. Panitia**

Panitia PORSI JAWARA II 2026 adalah tenaga pendidikan dan kependidikan, serta mahasiswa.

## **H. Peserta**

Peserta Kegiatan PORSI JAWARA II 2026 terdiri dari Panitia Pelaksana, Pimpinan Kontingen, Official, Wasit/Juri dan Dewan Hakim.

## **I. Anggaran**

Anggaran PORSI JAWARA II 2026 ini bersumber dari DIPA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Tahun Anggaran 2026.



## BAB II KEPESERTAAN

### A. Undangan Peserta

1. Panitia menyampaikan informasi pelaksanaan PORSI JAWARA II 2026 di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid kepada seluruh PTKIN;
2. Informasi pelaksanaan PORSI JAWARA II 2026 disertai dengan Petunjuk Teknis PORSI JAWARA II 2026.
3. Undangan kepada seluruh pimpinan PTKIN untuk menghadiri PORSI JAWARA II 2026 di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan disampaikan oleh Rektor pada tanggal 09 Juli 2026.

### B. Pendaftaran Peserta

1. Sosialisasi pendaftaran peserta dilaksanakan pada tanggal 15 - 20 Juli 2026.
2. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui laman resmi : <https://porsi-jawara.uingusdur.ac.id/>
3. Pendaftaran peserta dilaksanakan dalam 2 (dua) tahapan:
  - a. Tahap pertama merupakan pendaftaran by number, yaitu pendaftaran cabang olahraga/jenis lomba, nomor pertandingan yang diikuti, serta jumlah peserta.
  - b. Tahap kedua merupakan pendaftaran by name, yaitu pendaftaran nama atlet dan official.
4. Pendaftaran peserta by number dilaksanakan pada tanggal 01 – 03 Agustus 2026.
5. Pendaftaran peserta by name dilaksanakan pada tanggal 04 – 15 Agustus 2026.
6. Verifikasi berkas pendaftaran dilaksanakan pada tanggal 16 – 30 Agustus 2026.
7. Pendaftaran ulang Peserta dilaksanakan pada tanggal 1 – 5 September 2026.
8. Technical Meeting dilaksanakan pada tanggal 9 September 2026.
9. Panitia tidak melayani pendaftaran secara manual di luar jadwal yang telah ditentukan.
  - a. Berkas pendaftaran meliputi:
    - 1) Kartu Tanda Penduduk (KTP);
    - 2) Kartu Tanda Mahasiswa (KTM);
    - 3) Kartu Rencana Studi (KRS) terbaru;
    - 4) Tautan Forlap Dikti;
    - 5) Surat rekomendasi dari pimpinan PTKIN
    - 6) Foto Copy passport bagi mahasiswa asing peserta lomba Puisi;
    - 7) Foto peserta.
  - b. Lokasi masing-masing cabang lomba akan diumumkan melalui laman resmi PORSI JAWARA II 2026, yaitu <https://porsi-jawara.uingusdur.ac.id/>





### **C. ID Card**

1. Panitia pelaksana memberikan ID Card kepada seluruh peserta kontingen sesuai tugas dan fungsinya.
2. ID Card wajib digunakan pada setiap pertandingan/perlombaan maupun saat memasuki arena pertandingan/perlombaan. Pemain/peserta lomba dapat digururkan jika pada saat menjelang pertandingan/perlombaan tidak dapat menunjukkan ID Card.
3. Peserta dapat dinyatakan gugur apabila tidak dapat menunjukkan ID Card sebelum pertandingan/perlombaan dimulai.

### **D. Tata Tertib Peserta dan Official**

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif program Diploma III (DIII) atau Strata I (S1) dari seluruh jurusan/program studi pada PTKIN.
2. Setiap peserta diperkenankan mengikuti paling banyak 2 (dua) nomor pertandingan. Apabila jadwal pertandingan berbenturan, peserta wajib memilih salah satu nomor pertandingan.
3. Setiap PTKIN hanya diperkenankan mengirimkan 1 (satu) peserta/tim pada setiap cabang lomba.
4. Peserta wajib membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau dokumen lain yang menunjukkan status sebagai mahasiswa aktif selama kegiatan berlangsung.
5. Peserta wajib mengenakan pakaian yang formal, sopan, dan sesuai dengan jenis perlombaan.
6. Peserta wajib menjunjung tinggi nilai akhlakul karimah, sportivitas, dan budaya ketimuran.
7. Peserta wajib hadir tepat waktu di lokasi kegiatan. Keterlambatan berisiko menyebabkan diskualifikasi. Dalam keadaan tertentu yang menyebabkan keterlambatan, peserta wajib menghubungi panitia.
8. Peserta tidak diperkenankan menggunakan telepon genggam dan/atau perangkat elektronik lainnya selama pertandingan/perlombaan berlangsung, kecuali perangkat yang telah ditetapkan sebagai bagian dari perlombaan.
9. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan arena perlombaan tanpa izin panitia, kecuali dalam keadaan mendesak.
10. Peserta yang melanggar ketentuan akan dikenakan sanksi sesuai tingkat pelanggaran, dan panitia berhak memberikan diskualifikasi terhadap pelanggaran yang dikategorikan berat.
11. Official tidak diperkenankan membawa alat atau perangkat yang dapat mengganggu jalannya pertandingan/perlombaan.
12. Official dilarang mengganggu jalannya pertandingan atau perlombaan.
13. Pimpinan kontingen bertanggung jawab dalam mengoordinasikan dan mengingatkan official.

### **E. Logo, Bendera dan Maskot**

1. Panitia wajib mencantumkan logo dan maskot pada setiap atribut PORSI JAWARA II 2026 sebagaimana tercantum dalam lampiran.





2. Bendera PORSI JAWARA II 2026 berukuran 2 x 3 meter dikibarkan selama penyelenggaraan kegiatan, mulai upacara pembukaan hingga upacara penutupan.
3. Bendera kontingen dikibarkan selama pelaksanaan PORSI JAWARA II 2026 di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan sesuai ketentuan panitia.
4. Panitia wajib membuat maskot yang merepresentasikan kebudayaan daerah penyelenggara.
5. Panitia memasang baliho, spanduk, banner, dan umbul-umbul pada lokasi akomodasi kontingen, arena pertandingan, serta tempat-tempat strategis lainnya untuk kepentingan publikasi PORSI JAWARA II 2026.



# **PORSI JAWARA II**

UIN K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan 2026



Link Download Logo

[https://drive.google.com/drive/folders/1Veom6\\_-o6C6hKWlcOh1ICTgi-67j46ZuC?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Veom6_-o6C6hKWlcOh1ICTgi-67j46ZuC?usp=sharing)

Link Download Maskot

[https://drive.google.com/drive/folders/18Elu7HKvUfbsl9kbTmGzqmeA7H-dam\\_cE?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/18Elu7HKvUfbsl9kbTmGzqmeA7H-dam_cE?usp=sharing)



# BAB III WASIT/JURI DAN DEWAN HAKIM

## HAKIM

### A. Rekrutmen

1. Panitia melakukan rekrutmen Wasit/Juri dan Dewan Hakim setelah tahapan pendaftaran by number selesai dilaksanakan.
2. Seluruh pimpinan PTKIN dapat mengusulkan Wasit/Juri dan Dewan Hakim untuk seluruh cabang perlombaan, dengan ketentuan seluruh biaya menjadi tanggung jawab PTKIN pengusul.
3. Panitia melakukan verifikasi berkas paling lambat pada pertengahan Agustus 2026.
4. Penetapan Wasit/Juri dan Dewan Hakim dilakukan oleh panitia.

### B. Ketentuan Penilaian

1. Wasit/Juri dan Dewan Hakim wajib bersikap objektif dan independen dalam menjalankan tugas penilaian.
2. Wasit/Juri dan Dewan Hakim wajib hadir di lokasi perlombaan paling lambat 15 (lima belas) menit sebelum perlombaan dimulai.
3. Penempatan Wasit/Juri dan Dewan Hakim ditentukan oleh panitia.
4. Keputusan Wasit pada Lomba Bidang Olahraga bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Dalam hal terdapat keberatan terhadap keputusan Juri/Dewan Hakim pada Lomba Bidang Seni dan Ilmiah, peserta dapat mengajukan keberatan kepada Tim Arbitrase.
6. Tim Arbitrase terdiri atas pengurus Forum Wakil Rektor 3 Regional Jawa-Madura, terdiri dari 6 orang yang ditunjuk oleh Forum.

### C. Protes

1. Protes yang berkaitan dengan aspek teknis kepada Juri/Dewan Hakim diajukan kepada Tim Arbitrase paling lambat satu jam setelah lomba selesai dilaksanakan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan dalam Technical Meeting.
2. Sengketa/protes tersebut diajukan secara tertulis kepada Tim Arbitrase dengan disertai pembayaran uang protes sebesar Rp250.000,00 (dua ratus lima puluh ribu rupiah).
3. Keputusan Tim Arbitrase diputuskan oleh 3 dari 6 orang anggota Tim Arbitrase yang tidak mempunyai konflik kepentingan dengan pihak yang mengajukan sengketa/protes.
4. Keputusan Tim Arbitrase diberikan paling lambat 2 jam setelah laporan diterima dari pihak yang mengajukan sengketa/protes.
5. Keputusan Tim Arbitrase bersifat final dan mengikat.



# 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
  - 5) Ganda Campuran
- 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 perguruan tinggi;
  - 4) Setiap pemain yang 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 mengirimkan atlet tenis meja untuk nomor (a) 1 orang tunggal putra; (b) 1 orang tunggal putri; (c) 1 tim ganda putra; (d) 1 tim ganda putri; (e) 1 tim ganda campuran.
  - 7) Untuk nomor ganda (putra, putri) setiap pasangan wajib memakai seragam minimal di bagian atas; dan pemakaian seragam pemain ganda harus berbeda dari lawannya. Apabila sama akan dilakukan undian untuk mengganti seragam;
  - 8) Apabila Pemain yang dipanggil selama 10 menit tidak datang, maka dinyatakan WO;
  - 9) Setiap pemain yang bertanding diwajibkan menandatangani hasil pertandingan.
- c. Sistem Pertandingan
  - 1) Peraturan yang dipakai adalah peraturan ITTF/PTMSI;
  - 2) Meja yang dipergunakan standar internasional/nasional;
  - 3) Bola yang dipergunakan standar ukuran 40 mm warna putih;
  - 4) Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur (Knockout);
  - 5) Bet yang digunakan harus berbeda warna karet serta berlogo ITTF, wasit berhak mendiskualifikasi bet apabila tidak terdapat logo ITTF;
  - 6) Pemakaian karet harus menutup seluruh permukaan bet dan





- permukaan karet harus rata;
- 7) Wasit berhak menyatakan bet yang digunakan sah/tidak dan apabila dinyatakan tidak sah maka pemain tersebut diberikan waktu 5 menit untuk mengganti bet nya;
  - 8) Pemakaian bet bintik diperkenankan dan apabila ada bintik yang rontok/lepas lebih dari 3 maka bet dinyatakan tidak sah;
  - 9) Pemakaian karet bintik proses tidak diperkenankan;
  - 10) Apabila ada kesalahan service akan diberikan peringatan 1 kali dan selanjutnya apabila terulang maka poin menjadi milik lawan.
  - 11) 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;
  - 12) 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;
  - 13) Time out diberikan 1 kali dalam setiap partai untuk masing- masing pemain;
  - 14) Time out bisa diajukan oleh pemain yang bertanding/official;
  - 15) Waktu time out adalah 1 menit.

## 2. Bulu Tangkis

- a. Kategori Perlombaan
  - 1) Tunggal Putra
  - 2) Tunggal Putri
  - 3) Ganda Putra
  - 4) Ganda Putri
  - 5) Ganda Campuran
- b. Peraturan Pertandingan
  - 1) Setiap PTKIN maksimal mengirimkan 1 tim untuk setiap kategori perlombaan;
  - 2) Tim ganda putra dan/atau ganda putri diperbolehkan merangkap pada tim ganda campuran;
  - 3) Peserta diwajibkan hadir 30 menit sebelum jadwal pertandingan yang telah ditetapkan panitia;
  - 4) Selama pertandingan berlangsung pemain tidak diperkenankan mengubah Shuttlecock kecuali atas izin dari wasit;
  - 5) Untuk setiap pertandingan panitia hanya menyediakan maksimal 2 shuttlecock, selebihnya biaya shuttlecock ditanggung oleh peserta.
  - 6) Apabila peringatan wasit tidak diindahkan tiga kali berturut-turut ketika pemain mengulur-ulur waktu permainan, maka pemain tersebut akan di diskualifikasi.
  - 7) Pemain yang mengalami cedera atau sakit pada saat pertandingan dan tidak dapat melanjutkan permainan, maka dinyatakan kalah



dan tidak diberikan waktu istirahat;

- 8) Time out (jeda) otomatis pada setiap skor 11 dan setiap tim diperbolehkan meminta time out (jeda) antara kepada wasit dengan pertimbangan sepenuhnya oleh wasit, jeda otomatis diberikan maksimal 120 detik (2 menit) dan jeda antara maksimal 60 detik (1 menit);
  - 9) Pelatih diperbolehkan memberikan instruksi verbal kepada pemain pada saat jeda otomatis dan saat perpindahan set;
  - 10) Apabila terjadi gangguan lebih dari 30 menit, panitia dapat dapat menunda pertandingan dengan catatan permainan yang telah berlangsung dianggap sah dan permainan dilanjutkan dari sisa permainan yang belum dipertandingkan;
  - 11) Seluruh pertandingan akan dipandu dan diawasi oleh wasit yang ditunjuk oleh panitia pelaksana;
  - 12) Wasit dan hakim garis disiapkan oleh panitia pelaksana;
  - 13) 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 sesuai aturan BWF;
  - 3) Pertandingan dimulai sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan panitia;
  - 4) 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.
  - 5) 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 oleh panitia 3 kali berturut-turut.
    - e) Salah satu peserta dari kategori ganda berhalangan atau sakit sehingga tidak bisa bertanding.
    - f) Panitia menyiapkan shuttlecock yang akan digunakan dalam pertandingan;
    - g) Shuttlecock yang digunakan dalam pertandingan adalah shuttlecock standar PBSI yang disediakan oleh panitia.
    - h) Setiap pemain diwajibkan berpakaian seragam bulutangkis sesuai standar yang berlaku sejak babak penyisihan;
    - i) Untuk peserta putri diwajibkan menggunakan Jilbab, manset dan Legging/ training olahraga.

### 3. Catur





- a. Kategori Perlombaan
  - 1) Kategori Catur Cepat (G15+5 detik) Perorangan Putra
  - 2) Kategori Catur Cepat (G15+5 detik) Perorangan Putri
  - 3) Kategori Catur Kilat (G10+3 detik) Perorangan Putra
  - 4) Kategori Catur Kilat (G10+3 detik) Perorangan Putri
- b. Ketentuan Peserta
  - 1) Peserta merupakan Mahasiswa Aktif di PTKIN;
  - 2) Peserta dapat melakukan dobel pertandingan pada kategori yang berbeda (misalnya Mahasiswa X Adalah peserta catur kategori Cepat Putra dapat menjadi peserta pada kategori Kilat Putra);
  - 3) Masing-masing kontingen PTKIN dapat mengajukan maksimal 1 peserta per kategori perlombaan;
  - 4) Peserta wajib memakai jersey/almamater/baju yang menunjukkan identitas kampus;
  - 5) Peserta dianggap memahami aturan teknis perlombaan berdasarkan Sistem Swiss Manager;
- c. Peraturan Pertandingan Secara Umum (Untuk semua kategori)
  - 1) Setiap PTKIN maksimal mengirimkan 2 peserta 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.
- d. Peraturan Pertandingan Secara Khusus
  - 1) Kontrol waktu dan waktu pikir
    - a) Catur Cepat (G15+5 detik): 15 menit tambahan increment 5 detik untuk setiap pemain.
    - b) Catur Kilat (G10+3 detik) : 10 menit increment 3 detik



untuk setiap pemain.

- 2) Catur Cepat (G15+5 detik)
  - 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 (G10+3 detik)

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 Skak, 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 caturnya pemain jatuh, maka lawan harus membuat klaim dengan cara menghentikan jam caturnya dan memanggil wasit. Jika kedua pemain jam caturnya jatuh maka permainannya berakhir remis.
- e. Sistem Pertandingan
- 1) Peraturan permainan FIDE terkini disesuaikan dengan peraturan PERCASI;
  - 2) Tanpa batas waktu WO;
  - 3) Pertandingan mempergunakan sistem Swiss dengan menyesuaikan jumlah peserta dengan pairing menggunakan program Pairing Swiss Manager;
  - 4) Pemegang buah putih wajib membawa peralatan catur.
- f. Penentuan Juara
- 1) Match Point (MP);
  - 2) Direct encounter;
  - 3) Buchholz (Variable with parameter);
  - 4) Sonernborn Berger (with real point);
  - 5) Fide Tie Break.

#### **4. Pencak Silat**

- a. Kategori Perlombaan
  - 1) Pencak Silat Seni Tunggal Putra
  - 2) Pencak Silat Seni Tunggal Putri
  - 3) Pencak Silat Seni Ganda Putra
  - 4) Pencak Silat Seni Ganda Putri
- b. Ketentuan Umum
  - 1) Peraturan pertandingan yang dipergunakan ialah Peraturan Pertandingan Hasil MUNAS IPSI Tahun 2025;
  - 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 Putra dan 1 orang Putri untuk nomor kategori tunggal; dan 2 orang Putra dan 2 Orang Putri untuk kategori ganda.
  - 2) Peserta boleh mengikuti 2 kategori yang di pertandingan, baik itu nomor kategori tunggal dan nomor kategori ganda (merangkap) sesuai dengan kategori jenis kelamin.





- 3) Apabila peserta tidak hadir setelah dipanggil sebanyak 3 kali, maka peserta akan didiskualifikasi.
- 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) Senjata lepas dan keluar gelanggang pada dasarnya bukan merupakan suatu pelanggaran yang menyebabkan terjadinya hukuman pengurangan nilai. Akan tetapi ada beberapa hal yang perlu mendapatkan penjelasan sebagai berikut:
    - a) 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.
    - b) Kategori Ganda

Senjata lepas dan keluar gelanggang, kalau senjata tersebut tidak dipergunakan lagi dalam penampilan, maka hal tersebut bukan merupakan pelanggaran. Tetapi kalau senjata tersebut dipergunakan lagi dan "masuk gelanggang" dengan cara apapun, maka hal tersebut merupakan pelanggaran keluar gelanggang dan mendapatkan hukuman sesuai dengan ketentuan.
  - 5) Senjata akan di verifikasi kembali oleh aparat pertandingan saat atlet mendaftarkan senjata sesaat sebelum memulai pertandingan.
  - 6) Pendamping pesilat waktu bertanding sebanyak 1 orang dan memakai pakaian silat standar IPSI dan sabuk official berwarna orange;

## 5. Karate

- a. Kategori Perlombaan





- 1) Karate KATA Perorangan Putra
- 2) Karate KATA Perorangan Putri
- b. Peraturan Pertandingan
  - 1) Peserta setiap kontingen delegasi mengirimkan 1 orang Putra dan 1 Orang Putri.
  - 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 setelah dipanggil 3 kali berturut-turut, maka akan didiskualifikasi.
- c. Sistem Pertandingan
  - 1) Menggunakan sistem gugur dengan gugur.
  - 2) Ketentuan Kata yang dimainkan adalah Tokui WKF;
  - 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 benda 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.

## 6. Taekwondo

- a. Kategori Perlombaan





- 1) Poomsae Individu Putra
- 2) Poomsae Individu Putri
- b. Ketentuan Umum
  - 1) Peserta setiap kontingen delegasi mengirimkan 1 orang untuk nomor kategori.
  - 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:

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

## 7. 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.
  - 5) Durasi pertandingan babak penyisihan dilaksanakan 2x15 menit (bersih) dan babak final 2x20 menit (bersih);
  - 6) Setiap tim memiliki jatah timeout satu kali di setiap babak dengan durasi waktu satu menit;
  - 7) Jika pertandingan berakhir seri, maka langsung dilakukan adu penalti, kecuali Final ada tambahan waktu 10 menit;
  - 8) Keputusan wasit bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
  - 9) Bola yang digunakan adalah Bola Futsal ukuran 4.
- c. Sistem Pertandingan  
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 dan/atau sepatu gimnastik dengan sol karet atau terbuat dari bahan yang sejenisnya;
  - 6) Setiap pemain dilarang memakai aksesoris yang membahayakan pemain lain;
  - 7) Penyimpangan terhadap peraturan di atas, maka tim/pemain dinyatakan diskualifikasi.
- e. Protes Pemain dan Sanksi
- 1) Pemain yang diperkenankan protes atas keputusan wasit hanya kapten;
  - 2) Pemain yang mendapatkan sanksi kartu merah pada pertandingan sebelumnya tidak diperkenankan mengikuti 1 kali pertandingan selanjutnya;
- 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.
  - 6) Tim yang melakukan tindakan anarkis yang memicu keributan akan menyebabkan tim terkena diskualifikasi;

## 8. Bola Voli

- a. Kategori Perlombaan
- 1) Bola Voli Putra
  - 2) Bola Voli Putri
- b. Peraturan Pertandingan
- 1) Jumlah satu tim putra maupun putri maksimal terdiri atas 14 pemain, serta tiga orang official;
  - 2) Apabila pemain lebih dari 12 wajib menggunakan 2 Libero;
  - 3) Peraturan permainan yang digunakan adalah peraturan bola voli internasional yang sedang berlaku dan disahkan oleh pengurus pusat PBVSI;
  - 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 PORSI Jawara I Jember di UIN Ahmad Shiddiq Jember;
  - 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  
Pemimpin pertandingan terdiri atas wasit berlisensi dari PBVSI.
- f. Walk Out (WO)  
WO dijatuhkan apabila:
  - 1) Peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 30 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) Panitia tidak menyediakan bola untuk melakukan pemanasan.
- h. Pakaian
  - 1) Setiap pemain diwajibkan berseragam olahraga bola voli sesuai peraturan yang berlaku sejak babak penyisihan;
  - 2) Untuk peserta putri wajib melengkapi pakaian dengan kerudung, Mandset dan Legging;
  - 3) Seragam tim harus bernomor punggung dan nomor dada;
  - 4) Pada kaos pemain wajib dituliskan nama perguruan tinggi yang diwakili dan di bagian belakang (punggung) harus ditulis nama pemain;
  - 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.





- 7) Seragam Kapten memiliki tanda berupa garis lurus di bawah nomor dada;

## 9. E-Sport

- a. Kategori Perlombaan
  - 1) 5 vs 5 (Regu)
- b. Ketentuan Umum
  - 1) Setiap tim terdiri dari 5 pemain inti dan maksimal 2 pemain cadangan;
  - 2) Setiap pemain hanya boleh terdaftar dalam satu tim;
  - 3) Pemain wajib menggunakan akun yang didaftarkan. ID dan Nickname tidak boleh diubah selama turnamen berlangsung;
  - 4) Pemain wajib menunjukkan kartu identitas (Kartu Pelajar/KTM/KTP) saat pendaftaran ulang jika diminta oleh panitia;
  - 5) Pemain dilarang menggunakan nickname yang mengandung unsur SARA, pornografi, atau kata-kata kasar.
- c. Ketentuan Khusus
  - 1) Teknis
    - a) Pemain bertanggung jawab penuh atas perangkat (smartphone), kuota internet, dan daya baterai masing-masing (perangkat yang digunakan).
    - b) Dilarang menggunakan emulator, aplikasi pihak ketiga, dan berbagai jenis alat bantu lainnya.
    - c) Pemain wajib hadir di in-game lobby / ruang tunggu paling lambat 10 menit sebelum jadwal pertandingan. Keterlambatan lebih dari waktu toleransi dianggap walkover (WO).
    - d) Segala kendala seperti lag, crash atau gangguan koneksi adalah tanggungjawab pribadi pemain dan tidak ada pertandingan ulang (rematch) karena alasan tersebut
  - 2) Etika dan Sportivitas
    - a) Pemain dilarang menggunakan fitur All Chat (chat yang bisa dilihat lawan) untuk memprovokasi, mengejek, atau mengeluarkan kata-kata kasar;
    - b) Penggunaan cheat, hack, script, atau program ilegal lainnya akan berakibat pada diskualifikasi langsung dan pelarangan partisipasi di turnamen mendatang;
    - c) Semua keputusan wasit/panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
  - 3) Pelaporan
    - a) Dokumentasi : Setiap tim yang menang wajib melakukan screenshot (SS) sebanyak 1 kali dengan komposisi: "Hasil Akhir Pertandingan (Match Result)" dan mengirimkannya ke admin untuk validasi.
    - b) Kondisi Darurat : Jika terjadi masalah di luar kendali (force majeure) seperti server down dari pengembang (Moonton), panitia berhak menjadwalkan ulang berdasarkan kondisi di lapangan;





- d. Sistem Pertandingan
  - 1) Mode permainan: Custom Room - Draft Pick
  - 2) Sistem gugur (Single Elimination)
  - 3) Babak penyisihan : Best of 1 (BO1)
  - 4) Babak semifinal / final: Best of 3 (BO3)
- e. Ketentuan Pakaian (Dresscode)
  - 1) Peserta dianjurkan mengenakan jersey tim yang seragam;
  - 2) Jika tim tidak memiliki jersey khusus, peserta wajib mengenakan pakaian yang rapi dan sopan;
  - 3) Dilarang menggunakan celana pendek, sandal, atau pakaian yang mengandung unsur SARA, pornografi, atau promosi judi online/ konten illegal.

## 10. Wall Climbing/ Panjang Dinding

- a. Persyaratan Umum
  - 1) Peserta merupakan mahasiswa aktif dari Perguruan Tinggi masing-masing. Status keaktifan ini wajib dibuktikan dengan menunjukkan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) asli yang masih berlaku pada saat registrasi;
  - 2) Peserta cabang lomba panjat dinding tidak diperbolehkan merangkap atau mengikuti lebih dari satu nomor perlombaan. Setiap peserta hanya berhak mendaftar dan bertanding pada satu nomor kategori.
- b. Jadwal Pertandingan
  - 1) Kategori Lead (Putra dan Putri)
    - Hari : Kamis s.d Jumat
    - Tanggal : 10 – 11 September 2026
    - Tempat : Area Wall Climbing UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
  - 2) Kategori Speed Classic (Putra dan Putri)
    - Hari : Sabtu, 12 September 2026
    - Tanggal : 12 September 2026
    - Tempat : Area Wall Climbing UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- c. Sistem Pertandingan
  - 1) Kategori Lead (Putra dan Putri)
    - a) Batas waktu pemanjatan maksimal bagi setiap peserta adalah 6 menit.
    - b) Setiap peserta diberi kesempatan pemanjatan 2 kali di jalur yang berbeda yaitu jalur A dan B.
    - c) Penilaian pemanjatan didasarkan pada ketinggian runner (titik pengaman) terakhir yang berhasil dicapai serta catatan waktu pemanjatan.
    - d) Apabila peserta melebihi batas waktu maksimal pemanjatan, maka penilaian yang digunakan adalah ketinggian yang





dicapai pada saat batas waktu berakhir.

- 2) Kategori Speed Classic (Putra dan Putri)
  - a) Setiap peserta diberi kesempatan pemanjatan 2 kali di jalur yang berbeda yaitu jalur A dan B.
  - b) Penilaian pemanjatan berdasarkan kecepatan atau waktu tempuh yang dicapai.
  - c) Peserta yang terjatuh atau kedua tangannya terlepas dari posisi pemanjatan sebelum mencapai top dinyatakan gugur (fall) dan tidak mendapatkan catatan waktu pada jalur tersebut.
- d. Perlengkapan dan Peraturan Pertandingan
  - 1) Perlengkapan Pertandingan
    - a) Panitia hanya menyediakan perangkat pengaman dasar berupa harness dan sepatu panjat dengan ketersediaan ukuran yang terbatas.
    - b) Peserta diharuskan untuk membawa perlengkapan pribadi yang sesuai dengan ukuran masing-masing, meliputi harness, sepatu panjat, chalk bag (kantong kapur), dan magnesium pribadi demi kenyamanan bertanding.
  - 2) Peraturan Pertandingan
    - a) Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak, final, serta tidak dapat diganggu gugat atau diprotes dengan alasan apa pun.
    - b) Seluruh komponen perlombaan dilarang keras merokok di dalam ruang karantina, ruang tunggu transit, maupun di seluruh zona kompetisi.
    - c) Seluruh peserta dilarang membuang sampah sembarangan, menceoret-coret, atau merusak fasilitas dan perlengkapan di lingkungan area perlombaan.
    - d) Peserta wajib mengenakan nomor punggung (BIB) yang telah dibagikan oleh panitia selama bertanding. Peserta yang tidak mengenakan nomor punggung tidak diperkenankan untuk memasuki jalur panjat.
    - e) Peserta dilarang keras melakukan tindakan, mengeluarkan perkataan, atau melakukan perbuatan yang tidak sopan, kasar, serta hal-hal lain yang berpotensi mengganggu ketertiban dan kelancaran acara.
    - f) Peserta dilarang membawa atau menggunakan alat komunikasi (telepon genggam), laptop, maupun alat perekam suara/video di dalam ruang karantina, ruang tunggu transit, dan area zona kompetisi.
  - e. Tata Tertib Peserta
    - 1) Perlombaan akan dilaksanakan melalui 2 tahapan babak, yaitu Babak Kualifikasi untuk diambil 8 besar dan Babak Final untuk penentuan juara 1,2,3.
    - 2) Pada setiap babak, seluruh peserta yang dinyatakan lolos wajib melakukan registrasi ulang di meja panitia.
    - 3) Apabila peserta terlambat dan melebihi batas waktu registrasi yang telah ditentukan, maka peserta tersebut langsung dinyatakan





didiskualifikasi.

- 4) Adapun batas toleransi keterlambatan waktu registrasi awal yaitu 15 menit setelah penutupan dan batas toleransi keterlambatan registrasi babak semifinal dan final yaitu 10 menit setelah pengumuman.
- 5) Pemanggilan giliran memanjat untuk setiap peserta akan dilakukan maksimal sebanyak 3 kali. Jika setelah panggilan ketiga peserta belum hadir di area transit, maka peserta dinyatakan didiskualifikasi.
- 6) Apabila waktu sterilisasi ruang karantina telah ditutup dan peserta belum memasuki zona karantina, maka peserta tersebut dinyatakan didiskualifikasi.
- 7) Peserta dilarang keras meninggalkan ruang atau zona karantina tanpa izin resmi dari petugas atau panitia yang berjaga.
- 8) Seluruh peserta diwajibkan mengenakan pakaian atau kaos identitas atau berlogo resmi dari perguruan tinggi masing-masing selama kegiatan berlangsung. Khusus. Untuk putri diharap memakai pakaian yang sopan dan tertutup seperti jilbab dan pakaian atau celana Panjang atau dekker/training.
- 9) Adapun hal-hal yang belum tertulis tarkait peraturan atau tata tertib pertandingan maupun diskualifikasi ditentukan oleh dewan juri.

## **B. BIDANG 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 7 - 10 menit;
  - 2) Qiro'at yang dimusabaqahkan adalah Qiroat Imam Ashim riwayat Hafs Thariq As- Syatibiyah 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, mendaftarkan ulang dan mengambil nomor peserta 30 menit sebelum musabaqah dimulai;
    - b) Setiap peserta memilih maqra yang telah ditentukan oleh panitia, antara lain :
      - QS. Hud : 41
      - QS. Yusuf : 4
      - QS. Al-Kahfi : 1
      - QS. Maryam : 1
      - QS. Al-Qashash : 76
    - c) Peserta wajib membawakan minimal 4 Nagham (Lagu).





- 2) Babak Final
  - a) Peserta babak final diikuti oleh 5 (lima) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan untuk masing-masing kategori;
  - b) Peserta babak final mengambil nomor peserta sebelum babak final Musabaqoh dimulai;
  - c) Peserta memilih Maqra yang telah ditentukan oleh panitia pada saat akan tampil ke depan;
- d. Unsur yang Dinilai
  - 1) Bidang Tajwid
  - 2) Bidang Fashohah dan Adab
  - 3) Bidang Naghham (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) 20 Juz Putra
  - 2) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 20 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) Fashahah 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) Al- Qur'an dan Etika Teknologi di Era Kecerdasan Buatan (AI);
    - b) Pendidikan Karakter dan Akhlak;
    - c) Moderasi Beragama, Toleransi dan Kerukunan Umat Beragama;
    - d) Ekoteologi : Aktualisasi Iman dalam Menghadapi Krisis Global;
    - e) Ketahanan Keluarga di Tengah Disrupsi Digital;
    - f) Ekonomi dan Kemandirian Umat Berbasis Teknologi
  - 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) Tilawah Al Quran, yaitu ayat-ayat yang sesuai dengan materi yang disampaikan.
    - b) Sari Tilawah, ayat secara deklamasi sesuai konteks.





- c) Pensyarah, Penyampaian dengan Teknik Pidato (retorika dakwah) natural tanpa teks.
- c. Tahapan MSQ
  - 1) Durasi penampilan babak penyisihan dan final 15 menit dan dilaksanakan secara Offline.
  - 2) Babak Final
    - a) Babak ini dilaksanakan secara offline dengan diikuti oleh 3 (tiga) tim dengan nilai terbaik secara berurutan pada babak sebelumnya;
    - b) Setiap tim 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 15 menit;
    - e) Lama tampil ditentukan oleh waktu - countdown
- 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
- b. Ketentuan Umum
  - 1) Peralatan berupa alat tulis/dekor dan cat dipersiapkan sendiri oleh masing-masing peserta;
  - 2) Waktu yang disediakan untuk setiap kategori kaligrafi adalah





selama 7 jam termasuk ISHOMA (Istirahat, sholat, makan);

- 3) Peserta yang terlambat tidak mendapatkan tambahan waktu;
- 4) Peserta tidak diperkenankan menerima bantuan orang lain secara langsung dalam pembuatan karyanya;
- 5) Peserta diperbolehkan membawa mal dekorasi dan tidak boleh membawa mal tulisan;
- 6) Peserta tidak diperbolehkan membawa contekan karya;
- 7) Peserta menjaga kebersihan sekitar tempat lomba (disediakan kertas koran untuk mengantisipasi cipratan cat);
- 8) Hasil karya peserta lomba menjadi hak milik panitia.
- 9) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- 10) Peserta wajib mengikuti prosedur pelaksanaan lomba

c. Ketentuan Khusus

1) Tahapan Perlombaan

a) Cabang Kaligrafi Dekorasi

- (1) Peserta membuat satu karya dengan menuliskan ayat yang ditentukan oleh panitia yang diberikan pada saat *Technical Meeting*
- (2) Peserta diberikan kebebasan untuk menuangkan imajinasinya dengan menggunakan cat atau alat lukis yang cocok dengan papan triplek.
- (3) Panitia hanya menyediakan media berupa 1 papan triplek ukuran 80 x 120 cm untuk setiap peserta.
- (4) Kaidah yang digunakan ditentukan masing-masing peserta dengan syarat memenuhi kaidah khat dengan perpaduan dekorasi Timur Tengah dan Khas Nusantara.
- (5) Peserta diperbolehkan menggunakan semua dari 7 (tujuh) jenis khat yakni; Naskhi, Riq'ah, Tsuluts, Kufi, Diwani, Farisi, Diwani Jali atau minimal 5 (lima) jenis

b) Cabang Kaligrafi Naskah

- (1) Peserta membuat dua karya berupa karya wajib dan karya pilihan dengan menuliskan ayat yang ditentukan oleh panitia yang diberikan pada saat *Technical Meeting* (TM);
- (2) Peserta diberikan kebebasan untuk menuangkan imajinasinya dengan menggunakan handam atau pena ukuran 2-6 mm dan tinta
- (3) Panitia hanya menyediakan media berupa kertas manila/BC ukuran 80 x 60 cm, maksimal 2 lembar untuk setiap peserta.
- (4) Peralatan berupa handam dan tinta dipersiapkan sendiri oleh masing-masing peserta.
- (5) Peserta harus menggunakan jenis khat berupa Naskhi untuk karya wajib dan diperbolehkan menggunakan dari 6 (enam) jenis khat yakni; Riq'ah, Tsuluts, Kufi, Diwani, Farisi, Diwani Jali atau minimal 4 (empat) jenis.



2) Unsur Penilaian

a) Cabang Keligrafi Dekorasi

(1) Kebenaran kaidah khath dengan materi :

- ⦿ Bentuk dan Proporsi Huruf (15%)
- ⦿ Jarak Spasi dan Letak Huruf (15%)
- ⦿ Keserasian dan Komposisi antar Huruf (10%)

(2) Keindahan khath dengan materi

- ⦿ Kekayaan Imajinasi (10%)
- ⦿ Kebersihan dan Kehalusan (10%)

(3) Keindahan hiasan dengan materi

- ⦿ Kekayaan Imajinasi dan Tata Warna (15%)
- ⦿ Keserasian Format (15%)
- ⦿ Kebersihan dan Kehalusan (10%)

b) Cabang Kaligrafi Naskah

(1) Kebenaran kaidah khath dengan materi:

- ⦿ Bentuk dan proporsi huruf (15%)
- ⦿ Jarak spasi dan letak huruf (15%)
- ⦿ Keserasian dan komposisi antar huruf (10%)

(2) Keindahan khath dengan materi:

- ⦿ Kekayaan imajinasi (10%)
- ⦿ Kebersihan dan kehalusan (10%)

(3) Keindahan hiasan dengan materi

- ⦿ Kekayaan imajinasi dan tata warna (15%)
- ⦿ Keserasian format (15%)
- ⦿ Kebersihan dan kehalusan (10%)

d. Penentuan Juara

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi pada masing-masing kategori;
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama pada kategori dekorasi dan naskah, maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari unsur kebenaran kaidah khath,

## 5. Pop Solo Islami

a. Kategori Perlombaan

Pop Solo Islami Putra/Putri

b. Ketentuan Umum

- 1) Lomba pop solo islami dilaksanakan dalam 1 (satu) tahap yang diselenggarakan secara luring (luar jaringan);
- 2) Setiap peserta membawakan lagu yang telah dipersiapkan/dilatih sesuai dengan ketentuan lomba;
- 3) Peserta membawakan 1 lagu wajib dan 1 lagu pilihan diantara lagu-lagu yang telah ditentukan panitia.
- 4) Peserta harus mengirimkan file musik instrumental (minus one dan



- tanpa backing vocal) dalam format mp3 paling lambat tanggal 10 Agustus 2026 melalui website panitia.
- 5) Peserta diizinkan menggunakan file musik instrumental dari hasil unduhan internet atau hasil aransemen pribadi.
  - 6) Bentuk penyajian adalah tunggal (solo).
- c. Lagu
- 1) Lagu Wajib
    - ⦿ Rapuh — Opick
    - ⦿ Sepanjang Hidup (versi Indonesia) - Maher Zain
  - 2) Lagu Pilihan
    - ⦿ Sesungguhnya - Ungu
    - ⦿ Ketika Kaki dan Tangan Bicara – Chrisye
    - ⦿ Ku sadari (Akhirnya) - Gigi
    - ⦿ Bila Waktu Telah Berakhir – Opick
    - ⦿ Muhammad Nabiku – Haddad Alwi
    - ⦿ Ayat-ayat Cinta – Rossa
    - ⦿ Pada-Mu Ku Bersujud – Afgan
    - ⦿ Kekasih-Mu – Fathin Shidqia
    - ⦿ Tobat Maksiat – Wali
    - ⦿ Ramadhan datang – Tompi
    - ⦿ Muhasabah Cinta - Adcoustic
- d. 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
    - e) Penampilan
  - 3) Ketertiban
    - a) Kostum
    - b) Kerapihan





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

## 6. Da'i Da'iyah

- a. Kategori Perlombaan
- 1) Da'i / Da'iyah
- b. Tema
- Tema lomba Da'i/Da'iyah ialah *"Ekoteologi : Merawat Bumi, Menjaga Iman"*.
- c. Peraturan Lomba
- 1) Setiap lembaga hanya diperbolehkan mengirimkan maksimal 1 peserta
  - 2) Peserta lomba menggunakan kostum sopan dan rapi.
  - 3) Peserta lomba tidak diperbolehkan membawa teks pada saat tampil.
  - 4) Peserta lomba wajib datang 15 menit sebelum acara dimulai.
  - 5) Jika peserta lomba tidak ada di lokasi saat nomor urutnya disebutkan sebanyak tiga kali maka secara otomatis ia tampil diurutkan terakhir dan jika ia belum hadir, maka dianggap telah mengundurkan diri.
  - 6) Peserta lomba menyampaikan materi sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia.
  - 7) Teks materi dakwah masih original dan tidak mengandung plagiarisme.
  - 8) Materi dakwah tidak boleh mengandung unsur ujaran kebencian, provokasi, diskriminasi, atau bertentangan dengan nilai-nilai syariat dan peraturan perundang-undangan
  - 9) Semua kebutuhan pendukung disiapkan oleh masing-masing peserta.
  - 10) Durasi waktu penampilan maksimal 7 (tujuh) menit.
  - 11) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
  - 12) 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 akan dikenakan pengurangan nilai akhir dengan ketentuan :
      - (1) Melebihi 30 detik : pengurangan 5 poin
      - (2) Melebihi 60 detik : pengurangan 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

## 7. 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 **"Warisan Nusantara"**, dengan empat sub tema yang dapat dipilih peserta, yaitu : Nilai Luhur dalam Tradisi Lokal, Budaya Lokal sebagai Identitas dan warisan, Pelestarian Alam Berbasis Nilai 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 dengan Resolusi : 1920 x 1080 px (kamera jenis apapun) dengan Durasi : 10 – 30 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 melalui website panitia paling lambat 10 Agustus 2026, dengan menyertakan keterangan (ketua tim):
  - a) Nama lengkap;



- b) Alamat;
  - c) Nomor HP yang bisa dihubungi;
  - d) Judul film;
  - e) Sinopsis Film; dan
- 10) Batas pendaftaran dan pengiriman karya adalah tanggal 10 Agustus 2026 melalui website panitia, kemudian pengumuman nominator tanggal 17 Agustus 2026;
- 11) Panitia berhak melakukan diskualifikasi jika ditemukan pelanggaran.
- 12) Keputusan dewan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

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 budaya.

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 melalui website PORSI JAWARA;
- 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       | 7) Sinematografi           |
| 2) Ide cerita         | 8) Penataan artistik       |
| 3) Teknik editing     | 9) Kesesuaian tema         |
| 4) pengambilan gambar | 10) Pesan yang disampaikan |
| 5) Segitiga Exposure  |                            |
| 6) Audio              |                            |

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.

## 8. Lomba Cipta dan Baca Puisi Mahasiswa Asing



- a. Kategori Perlombaan  
 Lomba Cipta dan Baca Puisi Mahasiswa Asing (Putra/Putri)
- b. Ketentuan Umum
  - 1) Lomba cipta dan baca puisi dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap, yaitu Tahap 1 secara daring (***pengumpulan naskah puisi paling lambat tanggal 10 Agustus 2026***) dan Tahap 2 secara luring (pembacaan puisi);
  - 2) Nilai akhir merupakan gabungan dari nilai Tahap 1 dan Tahap 2;
  - 3) Bentuk penyajian adalah tunggal (solo), tanpa iringan musik dalam bentuk apa pun;
  - 4) Durasi pembacaan puisi maksimal 10 (sepuluh) menit;
  - 5) Peserta yang melebihi batas waktu yang ditentukan akan dikenakan pengurangan nilai;
  - 6) Urutan penampilan ditentukan melalui undian yang dilakukan sebelum perlombaan dimulai;
  - 7) Peserta wajib hadir di lokasi perlombaan 30 (tiga puluh) menit sebelum acara dimulai untuk melakukan registrasi ulang;
  - 8) Peserta bersiap menunggu giliran setelah registrasi ulang selesai dilakukan.

- c. Tema Puisi  
 Peserta memilih salah satu dari tiga tema berikut :

No.	Tema	Deskripsi
1	Indonesia di Mataku	Puisi mengekspresikan kesan, pengalaman, dan pandangan mahasiswa asing terhadap Indonesia, mencakup alam, budaya, masyarakat, serta kehidupan sehari-hari yang mereka temui selama tinggal di sini.
2	Bahasa Rasa	Puisi mengangkat bagaimana bahasa, terutama bahasa Indonesia menjadi jembatan hati yang menghubungkan perbedaan budaya, latar belakang, dan bangsa dalam kehidupan sehari-hari.
3	Tanah Singgah	Puisi mengekspresikan perasaan, kenangan, dan makna yang tercipta selama menjalani kehidupan di Indonesia sebagai tanah rantau yang perlahan terasa seperti rumah kedua.

- d. Ketentuan Penulisan Puisi
  - 1) Puisi ditulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar;
  - 2) Puisi wajib mencantumkan judul dengan HURUF KAPITAL, dan di bawah judul dicantumkan nama pencipta dengan huruf kapital pada setiap awal kata. Contoh :

---

**JEMBATAN**  
**Sutardji Calzoum Bachri**

---

- 3) Jumlah baris puisi minimal 15 (lima belas) baris dan maksimal 40 (empat puluh) baris;





- 4) Puisi merupakan karya orisinal peserta sendiri, bukan jiplakan, salinan, tiruan, terjemahan/saduran, atau hasil kerja mesin Artificial Intelligence (AI);
  - 5) Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias gender;
  - 6) Puisi belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikuti sertakan dalam lomba lain;
  - 7) Puisi diketik di atas kertas A4, font Times New Roman ukuran 12, spasi 1,5;
  - 8) Peserta wajib mengumpulkan puisi dalam format PDF melalui website panitia selambat-lambatnya H-8 sebelum hari pelaksanaan lomba;
  - 9) Peserta menyerahkan 2 (dua) eksemplar print-out puisi kepada panitia pada hari pelaksanaan lomba;
  - 10) Puisi yang telah dikumpulkan tidak dapat diubah atau diganti setelah batas waktu pengumpulan;
  - 11) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam petunjuk teknis ini akan disampaikan pada saat technical meeting.
- e. Ketentuan Penampilan
- 1) Peserta membacakan puisi ciptaannya sendiri yang telah dikumpulkan kepada panitia;
  - 2) Pembacaan puisi dilakukan tanpa iringan musik dalam bentuk apa pun;
  - 3) Peserta diperbolehkan menggunakan gerak tubuh (gesture) secukupnya sebagai pendukung penghayatan puisi;
  - 4) Peserta diwajibkan membawa naskah puisi saat tampil;
  - 5) Peserta wajib mengenakan pakaian yang sopan, rapi, dan mencerminkan identitas budaya masing-masing;
  - 6) Peserta yang tidak hadir saat dipanggil tanpa keterangan dianggap mengundurkan diri.
- f. Cara Penjurian
- 1) Penjurian dilakukan oleh 1 (satu) orang juri yang berkompeten di bidang sastra dan bahasa Indonesia;
  - 2) Juri langsung memberikan penilaian setelah masing-masing peserta selesai menampilkan puisinya;
  - 3) Penilaian bersifat rahasia;
  - 4) Setelah seluruh peserta tampil, juri menetapkan pemenang lomba berdasarkan akumulasi nilai Tahap 1 dan Tahap 2;
  - 5) Keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- g. Unsur Penilaian
- Penilaian mencakup dua tahap dengan rincian aspek sebagai berikut :



No.	Aspek Penilaian	Sub-aspek	Bobot	Skor (1-10)	Nilai
1.	Keindahan dan Kualitas Puisi	1) Tema dan Gagasan 2) Diksi/Pemilihan Kata 3) Kepaduan Struktur dan Makna	30%		
2.	Teknik Pembacaan Puisi	1) Intonasi dan Dinamika Suara 2) Ekspresi dan Penghayatan 3) Artikulasi dan Ketepatan Pelafalan	40%		
3.	Penampilan	1) Ketertiban dan Kesopanan 2) Kostum dan Kerapihan 3) Kepercayaan Diri	30%		
<b>Total Nilai</b>			<b>100%</b>		

- c. Penentuan Juara
- 1) Juara I, II, dan III ditetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan;
  - 2) Apabila terdapat peserta dengan nilai kumulatif yang sama, penentuan pemenang didasarkan pada nilai tertinggi dari aspek Teknik Pembacaan Puisi.

## C. BIDANG ILMIAH

### 1. Debat Bahasa Arab

a. Kategori Perlombaan

Debat Bahasa Arab merupakan cabang lomba Tim terdiri dari 3 orang.

b. Ketentuan Khusus

- 1) Setiap PTKIN mengirimkan 1 (satu) tim.
- 2) Setiap tim terdiri dari 3 (tiga) orang pembicara.
- 3) Peserta wajib menggunakan Bahasa Arab Fushah selama debat berlangsung.
- 4) Tim terdiri dari tim pro (قائل) dan tim kontra (مضارع).
- 5) Peserta tidak diperkenankan menggunakan alat komunikasi selama perlombaan.
- 6) Peserta wajib hadir 10 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 7) Hal-hal yang belum tercantum akan ditentukan saat technical meeting.

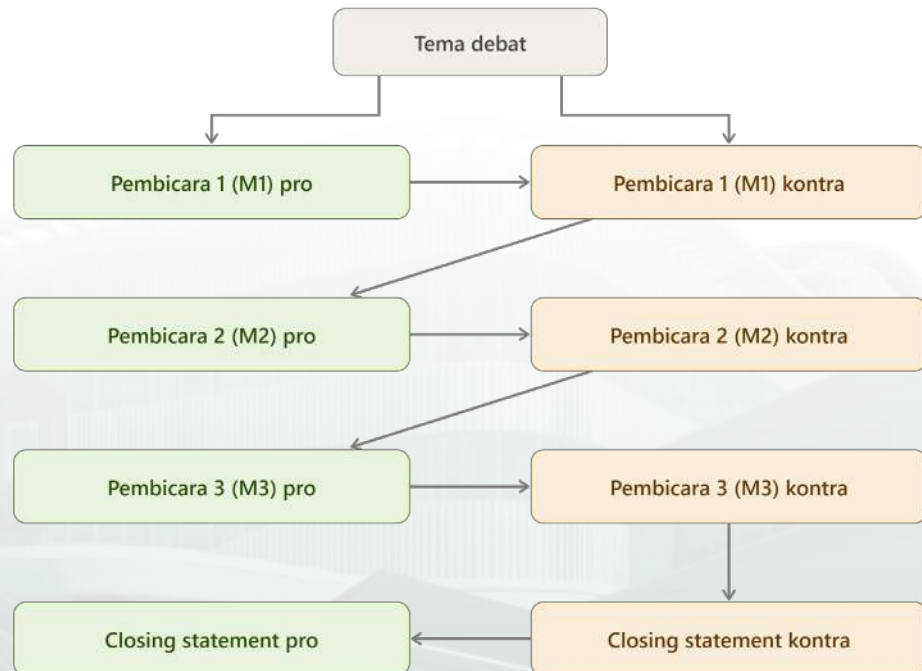
c. Format Perlombaan

- 1) Sistem debat menggunakan format debat parlementer dua tim, yaitu tim pro dan tim kontra.
- 2) Mosi akan ditentukan panitia sesuai tema yang telah ditetapkan.



Tim diberikan waktu persiapan sebelum debat dimulai sesuai keputusan panitia.

- 3) Seluruh peserta wajib menaati tata tertib perlombaan.
- d. Mekanisme Lomba
  - 1) Urutan pembicara:



- a) Pembicara 1 tim pro.
  - b) Pembicara 1 tim kontra.
  - c) Pembicara 2 tim pro.
  - d) Pembicara 2 tim kontra.
  - e) Pembicara 3 tim pro.
  - f) Pembicara 3 tim kontra.
  - g) Closing statement tim kontra.
  - h) Closing statement tim pro.
- 2) Durasi waktu:
    - a) Pembicara 1 : 7–8 menit.
    - b) Pembicara 2 : 6–7 menit.
    - c) Pembicara 3 : 6–7 menit.
    - d) Closing statement : 4–5 menit.
  - 3) Interupsi (Mudakhalah):
    - a) Diperbolehkan setelah menit pertama dan sebelum 1 menit terakhir.
    - b) Dilakukan dengan mengangkat tangan dan mengucapkan "Mudakhalah".
    - c) Pembicara berhak menerima atau menolak interupsi.
    - d) Interupsi dilakukan secara singkat, jelas, dan relevan dengan pembahasan.





- 4) Tugas Pembicara
  - a) Pembicara I Tim Pro:
    - (1) Menyampaikan latar belakang masalah.
    - (2) Menjelaskan definisi dan batasan mosi.
    - (3) Menjelaskan posisi tim pro terhadap mosi.
    - (4) Menyampaikan argumen utama pertama.
  - b) Pembicara I Tim Kontra:
    - (1) Menyanggah definisi atau batasan dari tim pro apabila diperlukan.
    - (2) Menjelaskan posisi tim kontra terhadap mosi.
    - (3) Menyampaikan argumen utama pertama.
  - c) Pembicara 2:
    - (1) Menyanggah argumen lawan.
    - (2) Memperkuat argumen tim.
    - (3) Menambahkan argumen baru dari berbagai sudut pandang.
    - (4) Menjawab interupsi atau pertanyaan lawan.
  - d) Pembicara 3:
    - (1) Membantah seluruh argumen lawan.
    - (2) Memperkuat posisi tim.
    - (3) Menyimpulkan alur kemenangan tim.
    - (4) Tidak diperkenankan menyampaikan argumen baru.
  - e) Closing Statement:
    - (1) Menyimpulkan jalannya debat.
    - (2) Menegaskan keunggulan tim.
    - (3) Menjelaskan alasan tim layak dimenangkan.
    - (4) Tidak diperkenankan menyampaikan argumen baru maupun bantahan baru.
- e. Teknis Perlombaan
  - 1) Babak Penyisihan
    - a) Babak penyisihan terdiri dari satu putaran.
    - b) Penentuan lawan, pro/kontra serta urutan tampil pada saat Technical Meeting.
    - c) Pelaksanaan perlombaan dilaksanakan secara Offline.
    - d) Babak ini akan meloloskan 8 tim dengan akumulasi 8 nilai tertinggi dari babak penyisihan menggunakan sistem poin.
    - e) Hasil babak penyisihan diumumkan setelah semua tim selesai bertanding.
    - f) Pembagian Mosi debat ada pada babak ini, akan dibagikan pada H-2 pertandingan.
  - 2) Babak Perempat Final
    - a) Penentuan lawan pada babak perempat final ditentukan berdasarkan peringkat di atas.





- b) Pembagian mosi pada babak ini akan dibagikan pada H-1 pertandingan
  - c) Pembagian pro/kontra dibagikan 30 menit sebelum dimulainya perlombaan.
  - d) Hasil babak ini akan diumumkan setelah semua tim selesai bertanding.
  - e) Babak ini akan menghasilkan 4 tim dengan akumulasi 4 nilai tertinggi dari babak penyisihan menggunakan sistem poin.
- 3) Babak Semifinal
- a) Penentuan lawan pada babaksemi Final ditentukan berdasarkan peringkat di atas.
  - b) Pembagian Mosi debat pada babak ini akan dibagikan pada H-1 pertandingan
  - c) Penentuan pro/kontra ditentukan 30 menit sebelum dimulainya lomba.
  - d) Babak ini akan menghasilkan 2 tim yang berlaga di final.
  - e) Juara 3 ditentukan berdasarkan nilai tertinggi dari 2 tim yang gugur di semifinal.
  - f) Perolehan poin setiap tim pada babak ini diumumkan setelah semua tim selesai bertanding
- 4) Babak Final
- a) Penentuan mosi dan pro/kontra ditentukan 30 menit sebelum lomba dimulai.
  - b) Pada babak ini akan ditentukan Juara 1 dan 2 berdasarkan poin tertinggi.
  - c) Pemenang akan diumumkan pada saat setelah penghitungan skor di hari itu juga
  - d) Peserta tidak diperkenankan meninggalkan perlombaan tanpa izin dari panitia.
- f. Ketentuan Protes dan Sanggahan
- 1) Setiap tim diperbolehkan mengajukan protes atau sanggahan terkait teknis perlombaan maupun hasil penilaian dengan menyertakan alasan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.
  - 2) Protes hanya dapat diajukan oleh perwakilan tim kepada panitia maksimal 15 menit setelah hasil pertandingan diumumkan.
  - 3) Protes disampaikan secara sopan dan tertulis kepada panitia pelaksana.
  - 4) Hal-hal yang tidak tercantum dalam juknis akan ditentukan kemudian melalui keputusan panitia dan dewan juri.
  - 5) Apabila protes dinyatakan valid setelah melalui proses peninjauan oleh panitia & dewan juri, maka hasil perlombaan dapat diputuskan dan ditetapkan secara mutlak.
  - 6) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

## 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 *briefing* yang diselenggarakan panitia;
- 7) Bersamaan dengan penyelenggaraan *technical meeting*, akan diselenggarakan *briefing*.
- 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 NI). 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

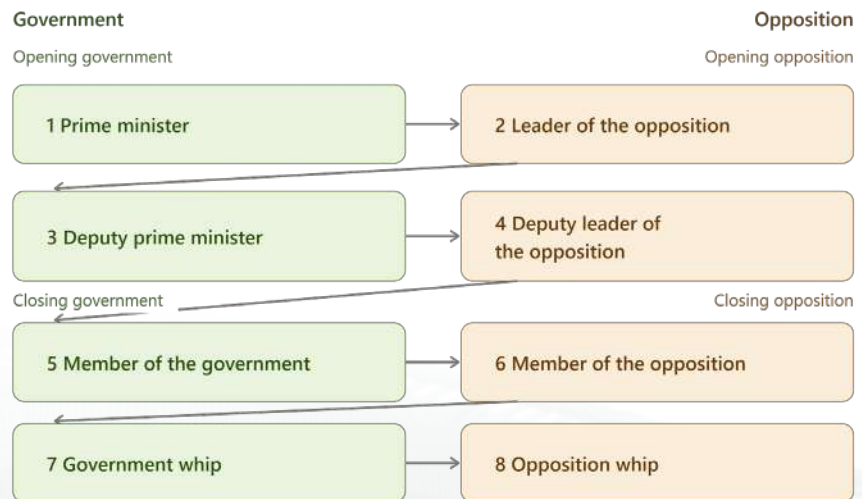
Opening Opposition (OO): Pemimpin Oposisi dan Wakil Pemimpin Oposisi

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.

### 3. Debat Konstitusi

#### a. Ketentuan Umum

##### 1) Nama Kegiatan

Debat Konstitusi PORSI JAWARA II 2026.

##### 2) Kepesertaan

Debat Konstitusi PORSI JAWARA II 2026 diikuti oleh mahasiswa PTKIN Se- Jawa dan Madura di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia. Anggota Tim Peserta adalah mahasiswa aktif strata satu (SI).

##### 3) Pendaftaran Keikutsertaan Lomba

Pendaftaran peserta dilaksanakan melalui website panitia sesuai tanggal yang telah ditetapkan panitia.

#### b. Ketentuan Khusus

##### 1) Tata Tertib adalah peraturan yang digunakan selama pelaksanaan Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA II 2026;

##### 2) Panitia Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA II 2026 berwenang untuk membuat, mengubah dan



memperbarui tata tertib dan peraturan pelaksanaan Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa;

- 3) Peserta adalah tim yang mendaftar secara resmi kepada panitia pelaksana Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA II 2026;
- 4) Setiap tim peserta terdiri dari 3 (tiga) orang mahasiswa aktif dan dapat terdiri dari peserta laki-laki, perempuan, maupun gabungan laki-laki dan perempuan dalam satu tim.
- 5) Semua perwakilan peserta Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA II 2026 diwajibkan mengikuti technical meeting;
- 6) Semua peserta Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA II 2026 menggunakan nama inisial yang ditentukan pada saat technical meeting.
- 7) Semua peserta Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA II 2026 diharuskan menanggalkan semua atribut yang menunjukkan identitas perguruan tinggi yang diwakilinya.
- 8) Segala hal terkait tata tertib dan peraturan pelaksanaan Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA II 2026 yang belum tercantum dan belum diatur akan ditentukan kemudian oleh panitia sesuai kebutuhan dan sebagaimana mestinya.

c. Sistem Kompetisi

1) Sistem Umum Kompetisi

Kompetisi Debat Konstitusi Mahasiswa PORSI JAWARA II 2026 dilaksanakan secara luring (offline) dan menggunakan kombinasi sistem non-impromptu serta impromptu. Sistem kompetisi dirancang untuk :

- a) memberikan ruang kompetisi yang adil dan edukatif bagi mahasiswa lintas disiplin ilmu;
- b) mengukur kemampuan riset, analisis konstitusional, serta kemampuan berpikir kritis dan argumentatif peserta;
- c) mendorong kualitas debat yang tidak hanya cepat secara responsif, tetapi juga kuat secara substansi akademik.

2) Penentuan Posisi Tim

- a) Penentuan posisi sebagai Tim Pro dan Tim Kontra dilakukan melalui undian sebelum pertandingan dimulai.
- b) Seluruh peserta wajib hadir paling lambat 15 menit sebelum pertandingan dimulai untuk registrasi dan pengundian posisi

3) Sistem Mosi

a) Babak Penyisihan

Pada babak penyisihan digunakan sistem non-impromptu, yaitu:

- (1) Mosi diumumkan pada saat technical meeting;
- (2) peserta diperbolehkan melakukan riset dan persiapan sebelum hari perlombaan.

b) Babak 6 Besar, Semifinal, dan Final



Pada tahap ini digunakan sistem impromptu, yaitu:

- (1) Mosi diberikan sesaat sebelum pertandingan dimulai;
  - (2) peserta diberikan waktu persiapan terbatas sesuai ketentuan panitia.
- 4) Sistem Pertandingan
- a) Babak Penyisihan
    - (1) Peserta dibagi ke dalam 2 group besar dan di dalamnya terdapat chamber-chamber.
    - (2) Setiap chamber terdiri dari 3 (tiga) tim.
    - (3) Dalam setiap chamber, masing-masing tim akan bertanding 2 kali.
    - (4) Penilaian menggunakan sistem akumulasi nilai dewan juri.
    - (5) Tim dengan nilai tertinggi pada masing-masing chamber berhak lolos ke babak berikutnya.
  - b) Babak 6 Besar
    - (1) Babak ini diikuti oleh seluruh juara chamber hasil babak penyisihan.
    - (2) Sistem debat menggunakan metode impromptu.
    - (3) Penilaian menggunakan sistem akumulasi skor dari dewan juri.
    - (4) Empat tim dengan nilai tertinggi akan lolos ke babak semifinal
  - c) Babak Semifinal
    - (1) Setiap juara grup akan lolos ke babak 6 besar
    - (2) Sistem babak 6 besar menggunakan metode impromptu
    - (3) Menggunakan sistem akumulasi nilai akan diambil 4 terbaik.
    - (4) Penentuan posisi Pro dan Kontra tetap dilakukan melalui undian.
    - (5) Pemenang pertandingan melaju ke babak semi-final.
    - (6) Tim yang bertanding babak semi final akan menggunakan sistem penyisihan dengan akumulasi nilai
    - (7) Bagi tim yang menang dalam akumulasi nilai akan masuk ke babak final dan bagi tim yang kalah akan masuk ke perebutan juara 3
  - d) Babak Final
    - (1) Diikuti oleh 2 tim terbaik.
    - (2) Penentuan posisi Pro dan Kontra dilakukan melalui undian.
    - (3) Pemenang ditetapkan sebagai Juara I dan tim yang kalah sebagai Juara II
    - (4) Pemenang akan dilihat dari skor akumulasi nilai dewan juri, apabila terdapat nilai seri maka ditentukan dari juri terbanyak yang memenangkan tim yang sedang



bertanding.

e) Gambar Ilustrasi Pertandingan Babak Penyisihan



f) Gambar Ilustrasi pertandingan babak enam besar, semi final dan final



d. Teknis Debat

1) Ketentuan Umum

- a) Setiap pertandingan mempertemukan dua tim, yaitu Tim Pro dan Tim Kontra.
- b) Setiap tim terdiri dari 3 (tiga) orang pembicara.





- c) Salah satu pembicara 1 atau pembicara 2 dapat ditunjuk sebagai penyampai closing statement.
- d) Debat dilaksanakan secara luring (offline).
- 2) Technical Meeting
  - a) Technical meeting dilaksanakan H-1 sebelum perlombaan.
  - b) Mosi babak penyisihan diumumkan pada saat technical meeting.
  - c) Panitia akan menjelaskan:
    - ⦿ sistem pertandingan;
    - ⦿ tata tertib;
    - ⦿ teknis perlombaan;
    - ⦿ mekanisme penilaian;
    - ⦿ pengundian chamber.
- 3) Registrasi dan Persiapan Pertandingan
  - a) Peserta wajib hadir paling lambat 15 menit sebelum pertandingan dimulai.
  - b) Tim yang terlambat lebih dari 15 menit dapat dinyatakan gugur atau kalah WO sesuai keputusan panitia.
  - c) Sebelum debat dimulai akan dilakukan:
    - ⦿ registrasi ulang peserta;
    - ⦿ pengundian posisi Pro/Kontra;
    - ⦿ pengecekan kesiapan peserta.
- 4) Case Building (Persiapan Akhir)
  - a) Pada babak impromptu, peserta diberikan waktu persiapan akhir selama 10 menit.
  - b) Peserta diperbolehkan membawa catatan dan bahan riset yang telah dipersiapkan sebelumnya.
  - c) Selama closed preparation:
    - ⦿ peserta tidak diperkenankan mengakses internet;
    - ⦿ peserta tidak diperkenankan berkomunikasi dengan pihak luar;
    - ⦿ peserta tidak diperkenankan menerima bantuan argumentasi dari pihak lain.
- 5) Ketentuan Point of Information (POI)
  - a) Ketentuan Umum
    - ⦿ POI hanya berlaku pada pidato utama.
    - ⦿ POI tidak berlaku pada closing statement.
    - ⦿ Durasi maksimal penyampaian POI adalah 15 detik.
    - ⦿ Pembicara berhak menerima atau menolak POI.
    - ⦿ Setiap tim diperbolehkan mengajukan maksimal 3 (tiga) POI kepada setiap pembicara lawan.
  - b) Waktu POI
    - ⦿ Untuk pidato 3 menit:



- POI diperbolehkan pada menit ke-1 sampai menit ke-2.
- ⦿ Untuk pidato 5 menit:  
 POI diperbolehkan pada menit ke-1 sampai menit ke-4.

### KETENTUAN POINT OF INFORMATION (POI)

#### 1. KETENTUAN UMUM POI

- POI hanya diperbolehkan pada pidato utama:
  - Pembicara 1
  - Pembicara 2
  - Pembicara 3
- POI tidak diperbolehkan pada sesi Closing Statement/ Pidato Penutup
- Pembicara berhak menerima atau menolak POI
- Durasi maksimal penyampaian satu POI adalah 15 detik
- Setiap tim diperbolehkan maksimal 3 (tiga) POI kepada setiap pembicara lawan

**⚠️ POI harus singkat, jelas, relevan, dan disampaikan dengan sopan.**

#### 2. WAKTU PENGAJUAN POI

**PIDATO DURASI 3 MENIT**

POI diperbolehkan pada menit ke-1 sampai menit ke-2.

**PIDATO DURASI 5 MENIT**

POI diperbolehkan pada menit ke-1 sampai menit ke-4.

#### 3. MEKANISME PENGAJUAN POI

- Peserta yang ingin mengajukan POI:
  - Berdiri atau angkat tangan
  - Ucapkan "POI", "Interupsi" atau isyarat yang ditentukan moderator
- Pembicara dapat:
  - Menerima POI (memperhatikan)
  - Menolak POI (melanjutkan pidato)
- Jika diterima, sampaikan POI menyampaikan dalam waktu maksimal 15 detik.
- Setelah POI selesai, pembicara wajib langsung melanjutkan pidatonya.

#### 4. BATASAN POI

- Hanya terkait dengan substansi/argumentasi yang sedang dibahas.
- Disampaikan singkat, jelas, dan sopan.
- Tidak diperbolehkan memotong pembicaraan secara berlebihan.
- Tidak diperbolehkan interupsi di luar waktu POI.
- Tidak diperbolehkan menggunakan kata-kata yang menyerang pribadi, menghina, atau tidak etis.

#### 5. CONTOH POI YANG BAIK

POI, apakah data tersebut digunakan untuk seluruh populasi atau hanya sampai tertentu?

- Relevan dengan argumen lawan
- Singkat dan jelas
- Bersifat kritis, bukan menyerang

#### 6. PELANGGARAN POI

- Menyampaikan POI melebihi batas waktu (15 detik).
- Melakukan interupsi di luar waktu yang diperbolehkan.
- Berbicara tanpa izin moderator.
- Mengganggu jalannya debat.
- Menggunakan kata-kata tidak sopan atau menyerang pribadi.

**⚖️ Sanksi: Teguran dari moderator, pengurangan nilai, atau sanksi lain sesuai keputusan dewan juri.**

#### 7. RINGKASAN

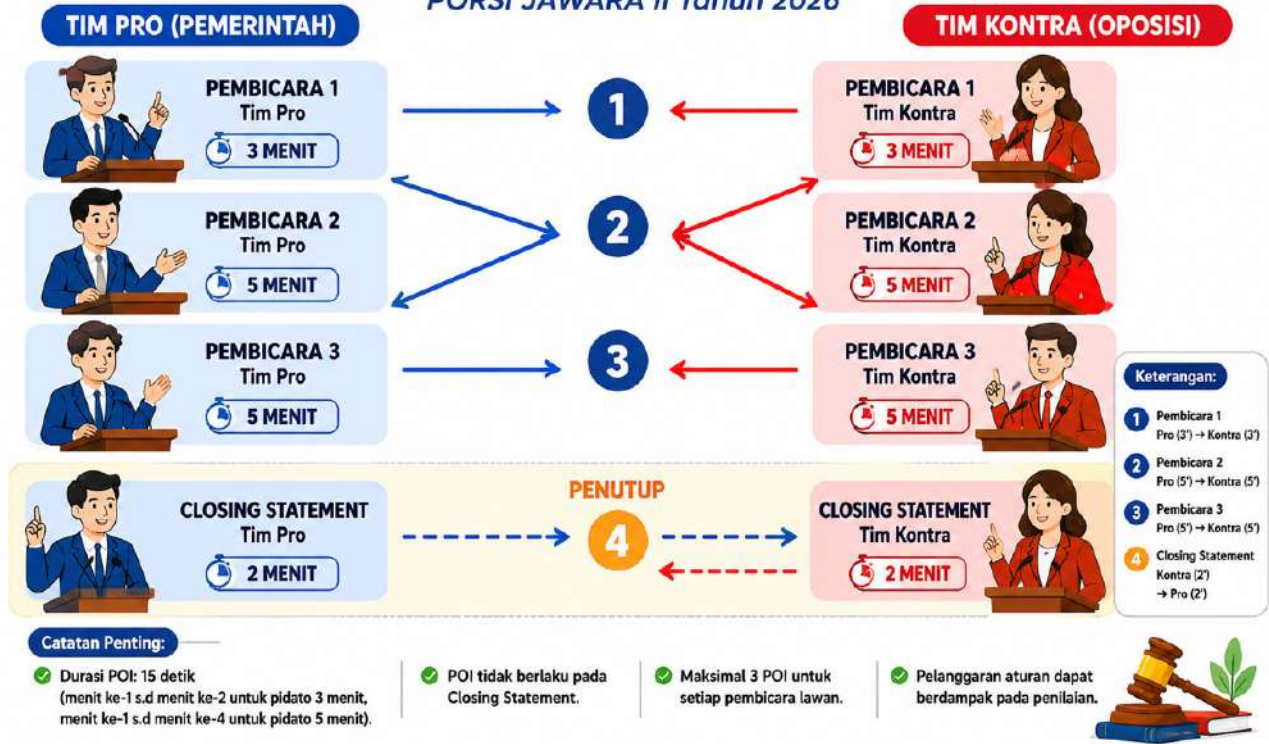
- POI = Interupsi singkat untuk uji argumen lawan
- Durasi maks. 15 detik
- Maks. 3 POI/tim ke setiap pembicara lawan
- Hanya pada menit yang diperbolehkan
- Sopan, relevan, dan konstruktif

- 6) Ketentuan Etika Debat
  - a) Peserta dilarang melakukan serangan pribadi (ad hominem);
  - b) Dilarang menggunakan ujaran diskriminatif atau penghinaan;
  - c) Dilarang mengganggu jalannya pertandingan;
  - d) Tidak diperkenankan melakukan tindakan tidak sportif;
  - e) tidak diperbolehkan menggunakan bantuan waktu pihak luar selama pertandingan berlangsung.
  - f) Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenakan sanksi oleh panitia dan dewan juri.
- e. Format Debat
  - 1) Setiap pertandingan mempertemukan dua tim, yaitu Tim Pro dan Tim Kontra.
  - 2) Setiap tim terdiri dari 3 pembicara inti dan 1 closing statement (diambil dari pembicara 1 atau 2).
  - 3) Mosi akan diumumkan sesuai timeline yang ditetapkan panitia (non-impromptu), sehingga peserta memiliki waktu untuk melakukan riset dan persiapan sebelum hari pelaksanaan debat.
  - 4) Penentuan posisi Tim Pro dan Tim Kontra dilakukan melalui undian sebelum pertandingan dimulai.



## URUTAN BICARA DEBAT KONSTITUSI

PORSI JAWARA II Tahun 2026



### 5) Ketentuan Waktu

- Toleransi keterlambatan waktu pidato maksimal 20 detik.
- Tidak terdapat toleransi waktu pada sesi closing statement.
- Peserta wajib menghentikan pidato ketika waktu berakhir
- Tugas Setiap Pembicara :
  - Pembicara 1
    - ⦿ Membangun dasar argumentasi tim;
    - ⦿ Mendefinisikan mosi;
    - ⦿ Menjelaskan posisi dan kerangka berpikir tim.
  - Pembicara 2
    - ⦿ Memperkuat argumentasi tim;
    - ⦿ Memberikan bantahan terhadap lawan;
    - ⦿ Menambahkan analisis dan data pendukung.
  - Pembicara 3
    - ⦿ Memperdalam analisis;
    - ⦿ Membandingkan kekuatan argumentasi kedua tim;
    - ⦿ Menegaskan pembuktian posisi tim.
  - Closing Statement
    - ⦿ Merangkum keseluruhan argumentasi tim;
    - ⦿ Menegaskan alasan mengapa tim layak memenangkan debat.

### f. Penilaian

- Matter (Isi/Substansi) bobot : 40%



Menilai kualitas isi argumentasi yang disampaikan. Yang dinilai meliputi:

- a) Kesesuaian argumen dengan mosi.
- b) Kedalaman analisis dan logika berpikir.
- c) Kekuatan data, fakta, atau contoh yang digunakan.
- d) Kemampuan membantah argumen lawan secara relevan.
- e) Konsistensi antara argumen satu dengan yang lain.

Note : Semakin kuat, relevan, dan berbobot isi argumennya, semakin tinggi nilai Matter yang diperoleh.

2) Manner (Cara Penyampaian) bobot: 30%

Menilai bagaimana peserta menyampaikan argumennya. Yang dinilai meliputi:

- a) Kejelasan dan kelancaran berbicara.
- b) Artikulasi dan intonasi suara.
- c) Kontak mata dan bahasa tubuh.
- d) Kepercayaan diri.
- e) Kemampuan menyampaikan argumen secara persuasif.

Note : Manner tidak menilai gaya berlebihan, tetapi menilai seberapa efektif pesan dapat dipahami oleh juri dan audiens.

3) Method (Struktur dan Strategi) bobot: 30%

Menilai cara peserta menyusun dan mengatur argumen. Yang dinilai meliputi:

- a) Struktur pidato yang runtut dan sistematis.
- b) Pembagian peran yang jelas antar pembicara.
- c) Konsistensi strategi tim dari awal hingga akhir.
- d) Kemampuan merangkum dan menegaskan posisi tim.

Note: Method menunjukkan seberapa terorganisir dan terarah tim dalam membangun debat.

4) Rentang nilai setiap kriteria penilaian pada seluruh babak 70 – 100.

5) Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat

g. Timeline

Registrasi Peserta : Rabu, 9 September 2026

Waktu : 09.00 – 15.00 WIB

---

Technical Meeting : Rabu, 9 September 2026

Waktu : 16.00 WIB

---

Babak Penyisihan : Kamis, 10 September 2026

Waktu : Menyesuaikan

---

Babak enam besar, Semifinal dan Final : Jum'at, 11 September 2026

Waktu : Menyesuaikan

---



h. Mosi Debat

- 1) Negara gagal memenuhi amanat konstitusi dalam menjamin hak kesehatan rakyat akibat defisit sistem JKN/BPJS.
- 2) Pemerintah harus memprioritaskan kesehatan preventif berbasis komunitas daripada pembangunan fasilitas kesehatan besar.
- 3) Inkonstitusionalitas Kriminalisasi Masyarakat Adat dalam Pemanfaatan Biomassa dari Hutan Ulayat demi Target Net Zero Emission.
- 4) Kebijakan anggaran negara lebih berpihak pada proyek populis dibandingkan pembangunan berkelanjutan.
- 5) Model ekonomi ekstraktif melanggar konstitusi karena mengorbankan hak generasi masa depan.
- 6) Rekonstruksi Hak Menguasai Negara (HMN) atas Wilayah Adat dalam Proyek Strategis Nasional Geotermal.
- 7) Negara gagal memberikan perlindungan hukum terhadap korban kekerasan seksual di lingkungan pendidikan.
- 8) Normatifisasi living law (hukum adat) antara kepastian hukum dan penyangkalan hak konstitusional Masyarakat adat.
- 9) Dekriminalisasi Pasal Pencemaran Nama Baik dalam UU ITE demi Menjamin Hak Konstitusional Warga Negara.
- 10) Negara harus menetapkan darurat nasional sampah sebagai bentuk kegagalan kebijakan lingkungan.
- 11) Program MBG merupakan bentuk constitutional welfare policy yang wajib dipertahankan meskipun membebani fiskal negara.
- 12) Anomali dalam kepastian hukum akibat tumpang tindih kewenangan audit kerugian negara.
- 13) Penerapan peradilan militer terhadap kasus pidana umum bertentangan dengan prinsip *equality before the law*.

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

a. Ketentuan Peserta

- 1) Musabaqah Fahmil Al-Qur'an (MFQ) merupakan cabang lomba beregu/tim.
- 2) Peserta lomba adalah tim yang terdiri dari 3 (tiga) orang mahasiswa (putera/puteri/campuran) dengan komposisi: 1 (satu) orang sebagai Juru Bicara dan 2 (dua) orang sebagai Pendamping.
- 3) Setiap Perguruan Tinggi (PTKIN) hanya berhak mengirimkan 1 (satu) tim perwakilan.
- 4) Setiap regu berhak mendaftarkan 1 (satu) orang Pengamat Resmi (Official/Dosen Pembimbing) yang akan menempati tempat khusus yang disediakan panitia.
- 5) Seluruh tim delegasi diwajibkan mengirimkan perwakilannya untuk mengikuti Technical Meeting.

b. Format dan Sistem Perlombaan

MFQ menggunakan 4 (empat) tahap perlombaan, yaitu Penyisihan, Semi





final, Perebutan juara ke 3, dan Final.

- 1) Pada babak penyisihan, perlombaan dilaksanakan dengan melombakan minimal 3 regu dalam satu sesi.
- 2) Regu yang memperoleh nilai tertinggi dalam setiap sesi menjadi pemenang dalam sesi tersebut, dan berhak maju ke tahap Semifinal.
- 3) Dua regu terbaik pada babak semifinal maju ke babak final.
- 4) Dua regu terbaik ketiga dan keempat di tahap semifinal akan berlomba untuk memperebutkan juara ke 3
- 5) Penentuan Nilai Seri (Tie-Breaker):
  - a) Apabila ada 2 regu atau lebih memperoleh nilai yang sama di akhir sesi, maka majlis hakim memberikan 3 (tiga) soal tambahan berformat Cepat Tepat (Rebutan) untuk diperebutkan sehingga terjadi perbedaan nilai.
  - b) Nilai soal tambahan hanya berlaku untuk regu yang sama nilainya dan tidak mempengaruhi kedudukan regu yang lain.
  - c) Jika setelah 3 (tiga) soal tambahan nilai masih sama, akan diberikan 1 (satu) soal sudden death (siapa cepat dan benar, ia menang).

c. Materi Perlombaan

Materi MFQ disusun secara eksklusif oleh Tim Pembuat Soal PORSI JAWARA II 2026 yang mengacu pada kurikulum nasional terbaru, dengan cakupan materi meliputi :

- 1) Hafalan ayat Al-Qur'an 10 juz
- 2) Terjemah Al-Qur'an
- 3) Pemahaman ayat Al-Qur'an
- 4) Al Mu'jam al Mufahras li Alfadh al Qur'an
- 5) Tajwid dan Nagham
- 6) Ilmu dan Tafsir Al-Qur'an
- 7) Kisah-kisah dalam Al-Qur'an
- 8) Bahasa Arab dan Inggris
- 9) Hadits dan Ulumul Hadits
- 10) Fiqh, Ushul Fiqh, Qawaidul Fiqh
- 11) Aqidah dan Akhlak
- 12) SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

d. Penampilan dan Pelaksanaan Lomba

- 1) Peserta/regu harus sudah hadir di lokasi perlombaan minimal 15 menit sebelum sesi perlombaannya dimulai;
- 2) Penampilan peserta diatur berdasarkan nomor undian dan jadwal penampilan. Peserta yang dipanggil 3 (tiga) kali berturut-turut namun tidak hadir di panggung dinyatakan gugur.
- 3) Penentuan tempat duduk setiap regu disampaikan pada saat Technical Meeting. Masing-masing regu menempati tempat duduk yang telah ditentukan dan memperkenalkan nama anggota masing-masing regu sebelum berlomba;
- 4) Soal terdiri dari dua kategori: soal paket dan soal cepat tepat





- (rebutan).
- 5) Setiap regu memilih kode soal paket regu terlebih dahulu, kemudian disampaikan kepada dewan hakim.
  - 6) Mekanisme Soal Paket Regu
    - a) Soal paket regu adalah soal khusus untuk masing-masing regu yang harus dijawab oleh regu yang memilihnya. Masing-masing regu mendapat 10 soal.
    - b) Soal paket regu dapat diulang pembacaannya maksimal 2 kali.
    - c) Soal paket regu hanya boleh dijawab oleh juru bicara, kecuali soal melantunkan naghām (dengan seizin juru bicara). Jika anggota lain menjawab tanpa izin, jawaban dianggap tidak sah (0 poin).
    - d) Penilaian : Setiap jawaban soal dinilai langsung oleh dewan hakim dan dicatat di papan tulis/score board/slide.
      - (1) Jawaban benar sempurna bernilai 100 poin.
      - (2) Jawaban benar sebagian (kurang sempurna) bernilai 50 poin. Jawaban salah bernilai 0 poin.
    - e) Setiap regu yang tidak dapat menjawab pertanyaan paketnya dalam waktu 5 detik (atau menjawab salah), maka soal dilempar ke regu lain sesuai urutan.
  - 7) Mekanisme Soal Cepat Tepat (Rebutan)
    - a) Soal cepat tepat adalah soal dengan jawaban tertutup/mutlak sehingga tidak ada nilai antara, dengan jumlah soal 10 butir.
    - b) Soal cepat tepat hanya dibacakan sekali, tanpa ada pengulangan.
    - c) Setiap anggota regu berhak menjawab soal cepat tepat. Jawaban yang dinilai adalah jawaban pertama yang diucapkan.
    - d) Regu boleh menjawab soal cepat tepat meskipun dewan hakim belum selesai membacakan soal dengan memencet bel terlebih dahulu. Dewan hakim tidak melanjutkan pembacaan soalnya.
    - e) Penilaian: Setiap soal cepat tepat bernilai +100 (tambah seratus) jika benar, dan -100 (kurang seratus) jika salah.
  - 8) Ketentuan waktu menjawab:
    - a) Pertanyaan mencari ayat (*al Mu'jam al Mufahras li Alfadh al Qur'an*) diberi waktu maksimal 15 detik setelah soal dibacakan. Kitab disediakan oleh panitia. Apabila menemukan jawaban, peserta cukup berdiri dan menyebutkannya. Hakim/Panitia akan mendatangi meja untuk melakukan verifikasi jawaban.
    - b) Sedangkan soal selain Mu'jam diberi waktu paling lama 5 detik setelah bel ditekan atau soal dibacakan.
- e. Kriteria Penilaian
- 1) Jawaban dinilai Benar Sempurna (+100 poin) apabila jawaban benar secara substansi, lengkap, dan sesuai dengan kunci jawaban yang telah ditetapkan Tim Pembuat Soal.





- 2) Apabila jawaban kurang sempurna maka rentang nilainya adalah 25, 50 dan 75.
  - 3) Jawaban dinilai Salah (0 poin) apabila jawaban tidak relevan, tidak sesuai kunci, atau melewati batas waktu.
- f. Tata Tertib
- 1) Tanda mulai, soal regu, soal cepat tepat dan selesainya waktu diatur mutlak oleh dewan hakim.
  - 2) Setiap tim dilarang menggunakan alat elektronik dan dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apa pun selama jalannya perlombaan.
  - 3) Peserta dilarang keras melakukan interupsi secara verbal yang memotong jalannya perlombaan.
  - 4) Segala hal terkait tata tertib dan peraturan pelaksanaan lomba MFQ yang belum tercantum dan belum diatur akan ditentukan kemudian oleh panitia paling lambat disampaikan saat *Technical Meeting*.

## 5. Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI)

### a. Kategori Perlombaan

Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) merupakan cabang lomba beregu/tim, di mana satu regu terdiri dari 3 (tiga) orang mahasiswa (boleh campuran putra dan putri)

### b. Ketentuan Khusus

- 1) Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) 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 **"Ekoteologi Al-Quran : Reaktualisasi Konsep Kholifah Fil Ardh dalam menghadapi Krisis Iklim dan Kerusakan Lingkungan Global "**.
- 2) Perlombaan bersifat beregu/tim.
- 3) Setiap PTKIN hanya boleh mengirim 1 perwakilan regu/tim.
- 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 WIB.
- 8) Peserta diberikan waktu ISHOMA 1 (satu) jam yakni pukul 11.30- 12.30 WIB.
- 9) Setiap karya tulis akan dicek kemiripannya dengan turnitin, untuk





mengantisipasi plagiarisme.

- 10) Jika terdapat pembaharuan informasi, panitia akan menyampaikannya saat Technical Meeting dilaksanakan.
  - 11) 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 adalah maksimal 25%, jika melebihi maka akan mengurangi penilaian).
    - 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 Footnote (catatan kaki).  
Manajemen referensi menggunakan aplikasi bawaan Ms Word.
    - e) Sistematika penulisan mengikuti gaya selingkung jurnal standar sebagai berikut:  
Judul Karya (No. Urut Peserta dengan Mencantumkan Nama dan Instansi)
      - Pendahuluan
      - Pembahasan I (Nama Pembahasan Merupakan Kreasi Penulis)
      - Pembahasan II 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 akses internet.
  - 3) Setiap karya tulis akan dicek kemiripan 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) menit 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) Hasil karya peserta menjadi milik panitia.
  - 6) Ketentuan Presentasi:
    - a) Presentasi berdurasi maksimal 10 menit dan tanya jawab 20 menit.
    - b) Presentasi dianjurkan menggunakan power point
  - 7) 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
  - 8) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
  - 9) Peraturan lain dapat disampaikan saat Technical Meeting dilaksanakan.

## 6. Karya Inovasi Media Pembelajaran

### a. Nama Kegiatan

Kegiatan ini bernama Lomba Inovasi Media Pembelajaran Tingkat Mahasiswa PTKIN pada Pekan Olahraga dan Seni Jawa Madura (PORSI JAWARA) II 2026 yang diselenggarakan di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 9-12 September 2026.

### b. Tema Lomba

Tema Lomba Inovasi Media Pembelajaran PORSI JAWARA II 2026 adalah : ***"Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi, Literasi Digital, dan Nilai Moderasi Beragama untuk Pendidikan PTKIN yang Kreatif, Inklusif, dan Berdampak."***

Tema ini dipilih untuk mendorong mahasiswa PTKIN menghasilkan karya media pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan pendidikan masa kini. Melalui tema ini, peserta diharapkan mampu menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga mengintegrasikan literasi digital, nilai-nilai keislaman, moderasi beragama, kearifan lokal, serta kebutuhan pembelajaran yang inklusif dan berkelanjutan.

### c. Subtema Karya

- 1) Media pembelajaran berbasis literasi digital dan kecakapan abad





ke-21.

- 2) Media pembelajaran berbasis nilai Islam, moderasi beragama, dan kebangsaan.
- 3) Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jawa-Madura.
- 4) Media pembelajaran berbasis teknologi, kecerdasan buatan, dan inovasi digital.
- 5) Media pembelajaran untuk pendidikan inklusif dan ramah peserta didik.
- 6) Media pembelajaran kreatif untuk penguatan karakter, akhlak, dan kepedulian sosial.
- 7) Media pembelajaran yang mendukung pembelajaran mandiri, kolaboratif, dan mudah diakses.

d. Pengertian Lomba

Lomba Inovasi Media Pembelajaran adalah kompetisi pembuatan media/alat pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang dirancang secara kreatif, sistematis, edukatif, dan aplikatif. Video pembelajaran yang dimaksud dapat mengacu pada model video edukasi modern seperti Quipper Video, yaitu video yang menyajikan materi secara ringkas, jelas, menarik, terstruktur, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Karya yang dilombakan harus menunjukkan adanya unsur kebaruan, kreativitas, serta kemampuan menyelesaikan masalah pembelajaran melalui media video.

e. Peserta Lomba

- 1) Peserta adalah mahasiswa aktif Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN).
- 2) Peserta mengikuti lomba secara berkelompok/tim.
- 3) Setiap tim maksimal terdiri atas 3 orang mahasiswa.
- 4) Setiap tim berasal dari PTKIN yang sama.
- 5) Setiap PTKIN dapat mengirimkan delegasi sesuai ketentuan panitia PORSI JAWARA II 2026.

f. Ketentuan Karya

- 1) Karya berupa video pembelajaran.
- 2) Video merupakan karya asli peserta dan belum pernah menjadi juara pada lomba sejenis.
- 3) Video harus memuat materi pembelajaran yang jelas, edukatif, dan sesuai dengan tema lomba.
- 4) Video dapat berbentuk penjelasan materi, animasi edukatif, demonstrasi, simulasi, cerita pembelajaran, tutorial, atau kombinasi beberapa bentuk penyajian.
- 5) Video wajib memiliki alur pembelajaran yang sistematis, minimal memuat pembukaan, pengantar materi, penjelasan inti, contoh/ilustrasi/simulasi, penguatan konsep, dan penutup atau refleksi.
- 6) Video menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan komunikatif. Penggunaan bahasa daerah atau bahasa asing diperbolehkan sepanjang diberi penjelasan atau teks pendukung.



- 7) Video tidak boleh memuat unsur pornografi, kekerasan, ujaran kebencian, diskriminasi, SARA, radikalisme, terorisme, plagiarisme, atau konten yang bertentangan dengan nilai akademik dan nilai keislaman.
  - 8) Apabila menggunakan musik, gambar, animasi, cuplikan, ikon, atau materi pihak ketiga, peserta wajib memastikan bahwa bahan tersebut bebas hak cipta atau mencantumkan sumber secara layak.
  - 9) Video dapat dibuat dengan bantuan aplikasi desain, aplikasi editing, animasi, maupun teknologi AI, sepanjang peserta tetap menjadi perancang utama ide, naskah, struktur materi, dan penyajian karya.
  - 10) Penggunaan teknologi AI wajib dilakukan secara etis, tidak menggantikan keseluruhan kreativitas peserta, dan tidak melanggar hak cipta pihak lain
- g. Ketentuan Teknis Video
- 1) Format file video: MP4.
  - 2) Orientasi video: landscape 16:9.
  - 3) Durasi video disarankan 5-12 menit.
  - 4) Resolusi video minimal 720p dan disarankan 1080p.
  - 5) Audio harus jelas dan tidak terganggu oleh suara latar yang berlebihan.
  - 6) Teks, gambar, ilustrasi, dan suara harus tersusun proporsional.
  - 7) Video diberi judul karya dan identitas tim pada bagian awal atau akhir video.
  - 8) File video diberi nama dengan format: Nama PTKIN\_Nama Tim\_Judul Karya. Contoh: UIN Gusdur Pekalongan\_Tim Edukreatif\_Belajar Fiqih Interaktif.mp4.
- h. Sistematika Ringkas Deskripsi Karya.
- Selain video, peserta menyerahkan deskripsi singkat karya sebanyak 2-4 halaman yang memuat :
- 1) Judul karya.
  - 2) Nama anggota tim.
  - 3) Asal PTKIN.
  - 4) Latar belakang masalah pembelajaran.
  - 5) Tujuan pembuatan video.
  - 6) Sasaran pengguna video.
  - 7) Materi yang disampaikan.
  - 8) Alur atau konsep video.
  - 9) Unsur inovasi.
  - 10) Manfaat karya.
  - 11) Daftar sumber atau bahan pendukung yang digunakan.
- i. Mekanisme Pengumpulan Karya
- 1) Peserta mengunggah file video pembelajaran ke dalam Google Drive masing-masing tim.
  - 2) File video harus dapat diakses oleh panitia dan dewan juri dengan



pengaturan akses "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat".

- 3) Peserta mengirimkan link Google Drive kepada panitia melalui website panitia.
- 4) Link Google Drive yang dikirimkan harus memuat:
  - a) file video pembelajaran dalam format MP4;
  - b) deskripsi singkat karya format pdf.
- 5) Peserta bertanggung jawab memastikan link dapat dibuka dan file dapat diunduh/diputar dengan baik.
- 6) Panitia tidak bertanggung jawab atas kegagalan akses akibat kesalahan pengaturan link, file rusak, atau keterlambatan pengiriman.

j. Mekanisme Lomba

Lomba dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu tahap penyisihan dan tahap final.

1) Tahap I : Penyisihan

Pada tahap penyisihan, dewan juri menilai seluruh video pembelajaran yang dikirimkan oleh peserta. Penilaian dilakukan berdasarkan kualitas karya, kesesuaian dengan tema, kreativitas, kejelasan materi, komposisi visual-audio, dan teknik penyampaian untuk menentukan 10 tim finalis.

2) Tahap II: Final

Peserta yang lolos ke tahap final wajib mengikuti presentasi dan wawancara di hadapan dewan juri secara luring.

- a) Presentasi karya dilakukan maksimal 10 menit.
- b) Wawancara atau tanya jawab dilakukan maksimal 10 menit.
- c) Presentasi dapat memuat penjelasan ide, proses pembuatan, keunggulan, sasaran pengguna, nilai inovasi, dan potensi penerapan video pembelajaran.
- d) Juara ditentukan berdasarkan nilai akhir tertinggi.
- e) Apabila terdapat nilai akhir yang sama, penentuan peringkat didasarkan pada nilai presentasi yang lebih tinggi.

k. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi
1	Keaslian	Karya merupakan hasil ide dan produksi peserta, bukan hasil plagiasi atau duplikasi karya lain.
2	Spesifik	Video memiliki sasaran pembelajaran, materi, dan karakteristik yang jelas.
3	Inovatif	Video menunjukkan unsur kebaruan, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi secara tepat.
4	Sistematis	Materi disusun runtut, mudah dipahami, dan memiliki alur pembelajaran yang jelas.
5	Aplikatif	Video mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.
6	Inspiratif	Video mampu memberi gagasan baru dan mendorong pengembangan media pembelajaran lain.



I. Komponen Penilaian Tahap I

Pada tahap penyisihan, juri menilai karya video berdasarkan komponen berikut:

No.	Komponen	Indikator
1	Kesesuaian tema	Karya sesuai dengan tema utama atau subtema lomba.
2	Kejelasan materi	Materi disampaikan secara benar, ringkas, dan mudah dipahami.
3	Kreativitas penyajian	Video menampilkan ide, visual, animasi, ilustrasi, atau pendekatan yang menarik.
4	Komposisi media	Keseimbangan antara teks, gambar, suara, narasi, musik, dan tampilan visual.
5	Teknik penyampaian	Penyampaian komunikatif, runtut, tidak monoton, dan sesuai dengan sasaran pembelajaran.
6	Kualitas teknis	Gambar, suara, editing, dan tampilan video layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

m. Komponen Penilaian Tahap II

Pada tahap final, juri menilai presentasi dan wawancara berdasarkan komponen berikut:

No.	Komponen	Indikator
1	Penguasaan karya	Peserta memahami ide, materi, proses, dan tujuan karya.
2	Argumentasi inovasi	Peserta mampu menjelaskan letak kebaruan dan keunggulan video.
3	Potensi penerapan	Peserta mampu menjelaskan manfaat dan kemungkinan penggunaan video dalam pembelajaran.
4	Kemampuan presentasi	Penyampaian jelas, efektif, percaya diri, dan sesuai waktu.
5	Kemampuan menjawab pertanyaan	Peserta mampu menjawab pertanyaan juri secara logis, tepat, dan akademik.

n. Bobot Penilaian

No.	Tahap Penilaian	Bobot
1	Proses dan produk video pembelajaran	60%
2	Presentasi dan wawancara final	40%
3	Nilai akhir	Nilai Tahap I + Nilai Tahap II

o. Ketentuan Diskualifikasi

- 1) Terbukti melakukan plagiarisme.
- 2) Mengirimkan karya yang pernah menjadi juara pada lomba sejenis.
- 3) Memuat konten yang bertentangan dengan etika akademik, nilai keislaman, atau ketentuan hukum yang berlaku.
- 4) Melanggar ketentuan jumlah anggota tim.
- 5) Memberikan data peserta atau dokumen yang tidak benar.



- 6) Tidak hadir pada tahap final tanpa alasan yang dapat diterima panitia.
  - 7) Melakukan tindakan tidak sportif selama pelaksanaan lomba.
- p. Hak Cipta dan Publikasi
- 1) Hak cipta karya tetap berada pada peserta.
  - 2) Panitia berhak menggunakan, menayangkan, atau mempublikasikan karya peserta untuk kepentingan dokumentasi, publikasi, dan pengembangan kegiatan PORSI JAWARA II 2026 dengan tetap mencantumkan identitas pembuat karya.
  - 3) Peserta bertanggung jawab penuh atas orisinalitas karya dan penggunaan seluruh unsur pendukung dalam video.
- q. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Waktu
1	Pendaftaran peserta	Menyesuaikan jadwal resmi panitia
2	Pengumpulan karya video dan deskripsi karya melalui Google Drive	Paling lambat Senin, 10 Agustus 2026, pukul 23.59 WIB
3	Penilaian tahap penyisihan	11–15 Agustus 2026
4	Pengumuman 10 finalis	16 Agustus 2026

## 7. Musabaqoh Qira'atil Kutub (MQK)

- a. Kategori Perlombaan  
 Musabaqah Qira'atil Kutub Putra/Putri
- b. Ketentuan Khusus
- 1) Masing-masing Perguruan Tinggi hanya boleh mengirimkan 1 (satu) orang peserta.
  - 2) Kitab yang akan dibaca adalah kitab Tafsir Al-Munir (*Marah Labid Li Kasyfi Ma'na Al-Qur'an Al Majid*) karya Syekh Nawawi Al-Bantani.
  - 3) Lomba MQK ini terdiri dari dua babak, babak penyisihan dan babak final.
  - 4) Pada semua babak, peserta membaca kitab yang sudah ditentukan maqra' (materi yang dibaca) oleh panitia.
- c. Format Perlombaan
- 1) Peserta membaca bahasan materi yang telah ditentukan, kemudian menerjemahkan / menjelaskan isi teks, dan dilanjutkan sesi tanya jawab oleh juri.
  - 2) Maqra' (materi yang dibaca) akan ditentukan melalui undian yang diambil peserta sesaat sebelum naik panggung dari tafsir surat al-Baqarah (Juz 1 dan 2).
  - 3) Peserta Finalis ditentukan berdasarkan nilai tertinggi 1 sampai 5 untuk masing-masing kategori.
  - 4) 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.
  - a) Durasi penampilan babak penyisihan tiap peserta maksimal 10 menit (membaca teks 3 menit, menerjemahkan / menjelaskan 3 menit, dan menjawab pertanyaan juri 4 menit).
  - b) Durasi untuk babak final masing-masing peserta 15 menit, 3 menit membaca teks, 4 menit menerjemahkan dan menjelaskan kontekstualisasi ayat (analisis tafsir) dan 8 menit tanya jawab mendalam dengan Dewan Hakim)
  - c) Dewan juri memiliki wewenang untuk mengakhiri bacaan peserta sebelum waktu penampilan peserta selesai.
  - d) Masing-masing juri (Kaidah Nahwu dan Sharaf & Fahm al-Matn & Tafsir) hanya boleh memberikan 1 (satu) pertanyaan untuk babak Semifinal dan 2 pertanyaan untuk babak Final kepada peserta sesuai bidang yang dinilai dan alokasi waktu yang tersedia.
  - e) Pertanyaan yang diberikan kepada peserta tidak boleh berupa pertanyaan susulan (bersifat mengejar).
  - f) Penampilan Peserta akan dipandu dengan layar count-down atau isyarat lampu, dengan ketentuan:
    - (1) Lampu Putih : Persiapan
    - (2) Lampu Hijau : Mulai membaca
    - (3) Lampu Biru : menjelaskan isi teks
    - (4) Lampu Kuning : Sesi membaca dan menerjemahkan / menjelaskan peserta berakhir, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab.
    - (5) Lampu Merah : Sesi berakhir.

e. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian Babak Semifinal :

- 1) Fashahah dan Qira'ah (Kebenaran membaca teks sesuai kaidah khat, kelancaran (istirsal), dan ketepatan melafalkan huruf (makhraj) 30%.
- 2) Kaidah Nahwu dan Sharaf (Ketepatan menentukan i'rab, perubahan bentuk kata (sharaf), struktur kalimat (tarkib), dan kedudukan kata) 35%.
- 3) Fahm al-Matn & Tafsir (Ketepatan terjemahan, pemahaman kontekstual ayat, penjelasan asbabun nuzul (jika ada), serta kemampuan menjawab pertanyaan juri) 35%.

Kriteria Penilaian Babak Final :

- 1) Fashahah dan Qira'ah (Keindahan tanaffus (jeda baca) dan ketepatan





- waqf dan ibtida' pada teks tafsir yang panjang) 20%
- 2) Kaidah Nahwu dan Sharaf (Kemampuan argumentasi (al-ihitjaj) terhadap pilihan i'rab jika didebat oleh juri) 40%.
  - 3) Fahm al-Matn & Tafsir (Eksplorasi teologis / hukum dari ayat, asbabun nuzul, serta relevansi kontekstual ayat al-Baqarah tersebut di masa kini) 40%.

## 8. Business Plan

### a. Kategori Perlombaan

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

### b. Ketentuan Khusus

- 1) Lomba mengambil tema khusus **"Smart Collaboration : menembus batas Disrupsi Digital Lewat Sociopreneurship Berkelanjutan"**;

Ide bisnis dapat dikembangkan dalam berbagai bidang, seperti :

- a) Pendidikan
- b) Lingkungan
- c) Kesehatan
- d) UMKM & Ekonomi Kreatif
- e) Teknologi & Digital Platform
- f) Sosial & Pemberdayaan Masyarakat
- g) Pertanian & Pangan
- h) Ekonomi Hijau

- 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 menyeleksi proposal Business Plan peserta yang masuk ke Sekretariat

- 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 sebanyak 6 finalis dan di seleksi menjadi 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.
  - g) Kesesuaian antara proposal dengan prototype yang dipresentasikan;
  - h) Ketepatan waktu presentasi sesuai dengan durasi yang telah ditentukan;
- 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.
  - 8) Business Plan tersebut adalah karya original dari peserta, bukan merupakan plagiarisme dari business Plan yang sudah ada;
  - 9) Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti ada indikasi plagiarisme dan kecurangan.
- f. Keputusan Juri dan Pembatalan Kemenangan
- 1) Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat. Setiap hasil penilaian yang telah ditetapkan merupakan keputusan akhir yang mengikat seluruh peserta.
  - 2) Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila ditemukan adanya indikasi plagiarism, kecurangan, atau pelanggaran terhadap ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia.
  - 3) Yang dimaksud dengan kecurangan meliputi segala bentuk tindakan yang tidak sesuai dengan aturan, seperti manipulasi data, penggunaan karya yang bukan milik sendiri, maupun tindakan tidak jujur selama proses kompetisi berlangsung.
- g. Kepesertaan





- 1) Setelah proses pendaftaran selesai, susunan anggota tim yang telah didaftarkan tidak dapat diubah atau digantikan dengan alasan apapun.
  - 2) Peserta wajib mengikuti seluruh ketentuan, prosedur, dan jadwal yang telah ditetapkan oleh panitia. Keterlambatan dalam pengumpulan proposal atau ketidaksesuaian dengan ketentuan dapat mengakibatkan diskualifikasi.
  - 3) Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian kompetisi, mulai dari tahap pendaftaran, pengumpulan proposal, hingga presentasi final.
- h. Hak dan Tanggungjawab Peserta
- 1) Peserta berhak memperoleh informasi yang jelas terkait prosedur kompetisi, sistem penilaian, serta transparansi hasil perlombaan.
  - 2) Peserta bertanggung jawab untuk memastikan bahwa proposal yang diajukan tidak melanggar hukum, bebas dari unsur SARA, serta sesuai dengan norma sosial dan kesusilaan yang berlaku.
- i. Ketentuan Lainnya
- 1) Panitia bertanggung jawab untuk memastikan bahwa proposal yang diajukan tidak melanggar hukum, bebas dari unsur SARA, serta sesuai dengan norma sosial dan kesusilaan yang berlaku
  - 2) Seluruh keputusan yang berkaitan dengan kompetisi ini bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat oleh pihak manapun.
  - 3) Dengan mengikuti kompetisi ini, peserta dianggap telah memahami dan menyetujui seluruh ketentuan yang berlaku, serta berkomitmen untuk menjaga integritas kompetisi agar berjalan secara adil, transparan, dan professional
- j. 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) Bahasa dan Ejaan
    - a) Proposal harus ditulis menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang berlaku.
    - b) Gunakan bahasa yang formal, jelas, dan mudah dipahami, serta hindari penggunaan bahasa yang terlalu informal atau tidak sesuai dengan konteks akademik.
    - c) Setiap penggunaan kata asing atau istilah teknis wajib disertai penjelasan atau terjemahan dalam tanda kurung pada penyebutan pertama.
- k. Desain Cover Proposal
- 1) Desain cover proposal bersifat kreatif, namun tetap harus memperhatikan ketentuan yang berlaku.
  - 2) Cover proposal wajib mencantumkan:





- a) Logo PORSI JAWARA II 2026 di bagian kiri (jelas dan sesuai standar panitia)
  - b) Logo instansi peserta di bagian tengah.
  - c) Logo UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan di bagian kanan (jelas dan sesuai standar universitas)
- 3) Desain cover tidak diperkenankan menggunakan gambar atau elemen yang tidak relevan dengan tema maupun yang berpotensi menyinggung pihak tertentu.
- 4) Seluruh logo harus ditampilkan secara proporsional, jelas, dan tidak saling bertumpuk.
- l. Tingkat Plagiarisme
- 1) Peserta wajib melakukan pengecekan tingkat plagiarisme menggunakan perangkat atau software anti-plagiarisme sebelum mengirimkan proposal.
  - 2) Proposal yang diajukan harus memenuhi batas maksimal tingkat plagiarisme sebesar 25%.
  - 3) Apabila ditemukan tingkat plagiarisme melebihi batas yang ditentukan, maka proposal akan didiskualifikasi dan peserta dinyatakan gugur dari kompetisi.
- m. Pengumpulan Proposal
- 1) Proposal dikirimkan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia dalam bentuk file PDF melalui platform yang ditentukan.
  - 2) Format penamaan file proposal adalah:
  - 3) Nama Tim\_Nama Ketua\_Asal Instansi\_Judul Karya.pdf
  - 4) Naskah proposal dikirimkan melalui website panitia paling lambat tanggal 10 Agustus 2026.
  - 5) Proposal yang dikirimkan melebihi batas waktu yang telah ditentukan tidak akan diterima, dan peserta dinyatakan gugur dari kompetisi.
- n. Hak Cipta dan Kewajiban Hukum
- 1) Peserta menjamin bahwa seluruh ide, konsep, dan materi yang disusun dalam proposal merupakan karya asli tim serta tidak melanggar hak cipta pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat pelanggaran hak cipta atau penggunaan materi tanpa izin, maka proposal akan dibatalkan dan peserta dinyatakan gugur dari kompetisi.
  - 2) Dengan mengikuti kompetisi ini, peserta dianggap telah memahami dan menyetujui seluruh ketentuan yang berlaku, serta bertanggung jawab untuk menyusun proposal sesuai dengan standar yang ditetapkan guna mendukung kompetisi yang adil, transparan, dan profesional.
- o. Format penulisan mengikuti struktur sebagai berikut:
- 1) Judul  
Judul dibuat secara menarik, singkat, padat dan jelas
  - 2) Sampul proposal memuat:
    - a) Judul proposal





- b) Logo PORSI JAWARA II 2026 (di bagian kiri)
  - c) Logo instansi/perguruan tinggi peserta (di bagian tengah)
  - d) Logo UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan (di bagian kanan)
  - e) Nama anggota tim
  - f) Nama perguruan tinggi
  - g) Tahun penyusunan proposal
- 3) Daftar isi

Daftar isi memuat seluruh bagian utama dan subbagian dalam proposal yang disusun secara sistematis, serta dilengkapi dengan nomor halaman yang jelas untuk memudahkan pembaca.

- 4) Executive summary
- Di bagian awal dari proposal harus memuat :
- a) Executive summary merupakan uraian singkat yang mencakup keseluruhan konsep/isi proposal.
  - b) Executive summary maksimal terdiri dari 1 halaman.
- 5) Pendahuluan
- Pada bagian pendahuluan, proposal harus menjelaskan mengenai :
- a) Latar belakang dan motivasi anda memilih bisnis ini;
  - b) Justifikasi pemilihan obyek usaha;
  - c) Tujuan usaha yang hendak dicapai;
  - d) Latar belakang bisa dilengkapi dengan hasil survei pasar, agar didapat data awal yang cukup.

- 6) 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 penyampaiannya ke pelanggan atau proses produksinya. Pada bagian ini peserta harus menjelaskan:
- a) Jelaskan dengan rinci produk yang anda tawarkan. Meliputi jenis, nama, dan karakteristik;
  - b) Keunggulan produk anda dibanding produk lain yang ada di pasaran
  - c) Keterkaitan dengan produk lain termasuk perolehan bahan baku.
  - d) Ketika memulai bisnis, belum tentu langsung sempurna, ada perbaikan- perbaikan yang harus dilakukan. Kemukakan kekurangan/kelemahan pada produk anda saat ini.

- 7) 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:





- a) Profil kosumen
  - b) Potensi dan segmentasi pasar
  - c) Pesaing dan peluang pasar
  - d) Media promosi yang akan digunakan
  - e) Target atau rencana penjualan satu tahun
  - f) Strategi pemasaran yang akan diterapkan
- 8) Analisis Produksi atau Operasi
- Bagian ini harus menjelaskan bagaimana produk atau jasa dihasilkan. Uraian pada bagian ini akan mencakup :
- a) Bahan baku, bahan penolong dan peralatan yang digunakan.
  - b) Proses produksi/operasi.
  - c) Jumlah produk/jasa yang dihasilkan.
  - d) Hasil / Foto Produk yang dihasilkan.
- 9) Analisis Keuangan
- a) Investasi yang diperlukan (kebutuhan modal disertai kebutuhannya)
  - b) Penentuan harga pokok penjualan
  - c) Rencana Neraca awal dan Neraca akhir tahun
  - d) Rencana laporan Laba/Rugi
  - e) Analisis sumber daya manusia
  - f) Pemanfaatan SDM
  - g) Kualifikasi SDM yang dibutuhkan
  - h) Spesifikasi jabatan (Job Description)
- 10) 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.
- 11) Daftar Pustaka
- Daftar Pustaka terdiri dari referensi atau sumber yang digunakan dalam penyusunan proposal menggunakan format APA.
- 12) Lampiran
- a) Foto produk, Proses produksi, dan bentuk pengemasan produk.
  - b) Bussines Model Canvas.
  - c) Peta lokasi bisnis.
  - d) Hal yang diperlukan atau mendukung proposal bisnis.
  - e) Daftar riwayat hidup peserta.
  - f) Surat Biodata Tim
  - g) Lembar Pengesahan
  - h) Lembar pernyataan orisinalitas



i) **Bukti Turnitin**

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.

p. **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).

q. **Format Prototype Produk**

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

- 1) Produk yang dihasilkan akan dipresentasikan 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.
- 4) Prototype dapat berupa produk fisik maupun non-fisik (jasa/digital) yang direpresentasikan dalam bentuk mockup, aplikasi, atau media visual lainnya;
- 5) Produk yang ditampilkan harus sesuai dengan proposal yang telah diajukan;
- 6) Peserta wajib menjelaskan fungsi, keunggulan, dan cara kerja produk saat presentasi;
- 7) Prototype diharapkan memiliki nilai kebermanfaatn dan potensi untuk dikembangkan secara nyata.

r. **Kriteria Penilaian**

1) **Tahap 1 (Seleksi Proposal)**

Tim juri akan menyeleksi seluruh proposal Business Plan yang masuk ke panitia.

No.	Aspek Penilaian	Bobot Penilaian
1	Sistematika penulisan (sesuai ketentuan panitia)	20%
2	Kesesuaian dengan tema	20%
3	Inovasi dan kreativitas	25%
4	Kelayakan implementasi	20%
5	Produk yang dihasilkan	15%
<b>Total</b>		<b>100%</b>



2) Tahap 2 (Presentasi & Prototype)

Peserta yang lolos akan mempresentasikan Business Plan dan prototype produk di hadapan dewan juri.

No.	Aspek Penilaian	Bobot Penilaian
1	Penguasaan materi	20%
2	Sistematika penyampaian materi dan produk	15%
3	Kemampuan dalam interaksi dengan audiens	15%
4	Orisinalitas produk	20%
5	Kelayakan untuk dipasarkan	15%
6	Prospek produk barang / Jasa yang di hasilkan	15%
<b>Total</b>		<b>100%</b>

## 9. Lomba Peradilan Semu

a. Timeline Kegiatan

No.	Tanggal	Nama Acara
1	10 Agustus 2026	Pengumpulan Berkas Babak Penyisihan (Softfile)
		Pengumpulan Berkas Babak Penyisihan (Hardfile, cap pos)
3	11 - 17 Agustus 2026	Penjurian Berkas
4	18 Agustus 2026	Pengumuman Finalis
5	9 September 2026	Technical Meeting Babak Final
6	<b>10 - 11 September 2026</b>	<b>Pelaksanaan Lomba</b>

b. Rundown Kegiatan

10 September 2026 - Sidang Semu Babak Final Hari Pertama

No.	Waktu	Kegiatan	Tempat
1	08.00 - 10.00 WIB	Sidang Delegasi I	Ruang Sidang Fakultas Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2	10.00 - 12.00 WIB	Sidang Delegasi II	
3	13.00 - 15.00 WIB	Sidang Delegasi III	

11 September 2026 - Sidang Semu Babak Final Hari Kedua

No.	Waktu	Kegiatan	Tempat
1	08.00 - 10.00	Sidang Delegasi IV	Ruang Sidang Fakultas Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2	10.00 - 12.00	Sidang Delegasi V	

c. Tata Tertib Kompetisi

- 1) Setiap Delegasi wajib untuk menaati seluruh tata tertib yang telah ditetapkan;
- 2) Setiap Delegasi wajib mengikuti rangkaian acara yang ditentukan oleh pihak panitia;
- 3) Setiap Delegasi yang mengikuti kompetisi sidang semu wajib hadir





- maksimal 30 menit sebelum persidangan dimulai;
- 4) Wajib bagi setiap Delegasi untuk mengenakan pakaian yang sopan dan rapi selama kegiatan berlangsung;
  - 5) Wajib bagi setiap Delegasi untuk membawa dan menggunakan jas almamater dan *ID Card* (kartu tanda identitas) selama kegiatan berlangsung, kecuali ketika pelaksanaan lomba;
  - 6) Setiap Delegasi yang hadir wajib menjaga ketertiban serta kebersihan selama kegiatan berlangsung;
  - 7) Wajib bagi Delegasi untuk menjaga setiap fasilitas yang disediakan oleh panitia;
  - 8) Wajib bagi Delegasi untuk menjaga kerukunan antara sesama peserta delegasi lainnya;
  - 9) Dilarang bagi setiap Delegasi membawa senjata tajam, menggunakan narkoba, obat terlarang, ataupun benda lainnya yang membahayakan orang lain;
  - 10) Dilarang meninggalkan lokasi kegiatan tanpa sepengetahuan panitia pelaksana;
  - 11) Bagi seluruh delegasi yang melanggar tata tertib peraturan akan dikenakan sanksi, dapat berupa:
    - a) Teguran lisan;
    - b) Pengurangan nilai;
    - c) Penyitaan;
    - d) Diskualifikasi.
- d. Ketentuan Kompetisi
- 1) Ketentuan Umum  
Dalam peraturan kompetisi ini yang dimaksud dengan:
    - a) Kompetisi *Moot Court Competition* Pekan Olahraga, Seni, dan Ilmiah se-Jawa Madura UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang selanjutnya dalam peraturan ini disebut MCC PORSI JAWARA adalah kompetisi peradilan semu antar Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) se-Jawa Madura Tahun 2026 yang diselenggarakan oleh UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
    - b) Mahasiswa adalah mahasiswa atau mahasiswi program S-1 Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) dan Surat Keterangan Aktif Kuliah milik mahasiswa bersangkutan yang masih berlaku.
    - c) Delegasi adalah perwakilan dari Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) se-Jawa Madura yang terdiri dari Peserta Kompetisi dan *Official Team*.
    - d) Peserta kompetisi adalah mahasiswa sebagaimana tercantum dalam Surat Keterangan Delegasi pada kolom peserta kompetisi yang terdiri dari Ketua Delegasi dan Anggota Delegasi.
    - e) *Official Team* bertugas mendampingi serta melengkapi



- kebutuhan peserta kompetisi dan bukan merupakan peserta kompetisi.
- f) Berkas Kompetisi adalah berbagai dokumen dan/atau surat-surat yang dibuat oleh peserta kompetisi untuk kepentingan penilaian dalam kompetisi.
  - g) Ringkasan simulasi persidangan adalah dokumen yang memuat ringkasan dan bukan merupakan berkas kompetisi, yang dibuat oleh peserta kompetisi dalam rangka membantu dewan juri untuk memahami simulasi persidangan dari peserta kompetisi.
  - h) *Technical Meeting* adalah pertemuan yang diselenggarakan oleh panitia yang bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai teknis pelaksanaan, tata tertib kompetisi, dan sistem kompetisi, yang diikuti paling banyak 2 (dua) orang perwakilan Delegasi.
  - i) Nama tim adalah nama yang diberikan oleh panitia kepada setiap Delegasi yang telah melakukan pendaftaran dan wajib digunakan selama kompetisi berlangsung untuk menyamakan identitas Delegasi serta menjamin netralitas penilaian Dewan Juri.
  - j) Dewan Juri adalah pihak yang mempunyai kewenangan untuk melakukan penilaian yang telah ditetapkan dalam kompetisi.
  - k) Babak penyisihan adalah kompetisi yang diikuti seluruh Delegasi dari Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) se-Jawa Madura yang telah mendaftar dan mengirimkan berkas kompetisi.
  - l) Babak Final merupakan kompetisi yang diikuti oleh 6 (enam) tim Delegasi yang mendapat nilai tertinggi pada babak penyisihan.
  - m) Sanksi adalah hukuman yang dijatuhkan oleh panitia bagi setiap Delegasi yang melanggar tata tertib kompetisi dan/atau ketentuan lain yang diberlakukan pada kompetisi.
  - n) Diskualifikasi adalah keputusan panitia untuk membatalkan dan/atau mencabut hak keikutsertaan Delegasi dalam kompetisi ini.
  - o) Identitas Perguruan Tinggi adalah hal-hal yang mengacu pada nama, unsur, elemen dan/atau yang mengandung identitas Perguruan Tinggi beserta kompetisi.
- 2) Delegasi
- a) Delegasi yang berhak mengikuti kompetisi Sidang Semu adalah seluruh mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) se-Jawa dan Madura.
  - b) Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan 1 (satu) Delegasi.
  - c) Setiap Delegasi beranggotakan maksimal 20 (dua puluh) orang yang terdiri dari
    - (1) Peserta Kompetisi maksimal 16 (enam belas) orang.



- (2) *Official Team* terdiri dari maksimal 2 (dua) orang.
- d) Setiap Delegasi dalam perlombaan pada kompetisi Babak Final tidak diperbolehkan:
- (1) Menggunakan seragam, pakaian, almamater, jaket dan/atau sejenisnya yang terdapat logo, tulisan, gambar dan/atau sejenisnya yang menunjukkan perguruan tinggi asal delegasi.
  - (2) Menyebutkan nama-nama guru besar dan/atau dosen yang dapat menunjukkan perguruan tinggi asal delegasi.
  - (3) Membawa selebaran banner dan/atau spanduk yang dapat menunjukkan perguruan tinggi asal delegasi.
  - (4) Melakukan segala bentuk tindakan yang dapat menunjukkan perguruan tinggi asal delegasi.
- e) Apabila sampai dengan batas waktu waktu pendaftaran yang ditentukan dalam kompetisi ini tidak terpenuhi, maka jumlah delegasi dalam babak final ditentukan oleh pihak panitia selaku penyelenggara kompetisi.
- 3) Hak dan Kewajiban Delegasi
- Setiap delegasi berhak untuk :
- a) Mendapatkan pendampingan *Liaison Officer* (LO) selama kompetisi;
  - b) Memperoleh informasi penilaian yang diberikan oleh dewan juri;
  - c) Mendapatkan sertifikat peserta bagi setiap delegasi;
  - d) Mendapatkan penghargaan dan sertifikat juara bagi delegasi yang memperolehnya;
- Setiap delegasi wajib untuk :
- a) Mengikuti seluruh rangkaian acara yang telah ditetapkan dalam kompetisi ini;
  - b) Mengenakan pakaian yang rapi dan sopan sesuai norma yang berlaku;
  - c) Membawa dan mempersiapkan perlengkapan sidang sendiri kecuali yang telah disediakan oleh panitia sebagaimana tercantum dalam petunjuk pelaksanaan kompetisi;
  - d) Menjaga ketertiban, kerukunan dan silaturahmi dengan sesama delegasi;
  - e) Menjaga kebersihan, keamanan dan ketertiban umum selama kompetisi berlangsung;
  - f) Menjaga dan memelihara fasilitas yang diberikan oleh panitia selama kompetisi;
  - g) Membayar ganti rugi apabila terbukti merusak fasilitas yang disediakan oleh panitia MCC PORSI JAWARA II 2026 sesuai dengan harga barang;
  - h) Tidak meninggalkan tempat dilaksanakannya kompetisi tanpa sepengetahuan dan seizin panitia;



- 4) Penggantian Anggota Delegasi
  - a) Penggantian anggota Delegasi dapat dilakukan paling lambat 1 (satu) hari sebelum keberlangsungan kompetisi babak Final.
  - b) Penggantian anggota Delegasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) hanya dapat dilakukan dengan alasan sebagai berikut :
    - (1) Sakit;
    - (2) Tugas fakultas/Perguruan Tinggi;
    - (3) Tugas Negara;
    - (4) Mengundurkan diri;
    - (5) Meninggal dunia;
    - (6) Terkena sanksi pidana.
  - c) Penggantian anggota Delegasi wajib mengirimkan surat pemberitahuan dan Surat Penugasan Delegasi Pengganti.
- 5) Technical Meeting
  - a) Setiap Delegasi wajib mengikuti *Technical Meeting* yang diselenggarakan oleh panitia sesuai dengan tempat dan waktu yang telah ditetapkan;
  - b) Setiap Delegasi mengirim maksimal 2 (dua) orang anggota Delegasi sebagai perwakilan;
  - c) *Technical Meeting* bertujuan untuk memberikan informasi mengenai peraturan kompetisi, petunjuk pelaksanaan, tata tertib, dan petunjuk teknis kompetisi;
  - d) Segala hal yang telah ditetapkan dan disepakati di dalam *Technical Meeting* bersifat final dan mengikat;
  - e) Delegasi yang tidak mengikuti *Technical Meeting* dianggap mengetahui dan menyetujui dengan hasil *Technical Meeting*.
- 6) Sistem Kompetisi
  - a) Sistem kompetisi terdiri dari 2 (dua) babak, yaitu:
    - (1) Babak penyisihan; dan
    - (2) Babak final.
  - b) Babak penyisihan diikuti oleh seluruh Delegasi yang telah mendaftar.
  - c) Setiap Delegasi yang masuk 5 (lima) besar nilai tertinggi pada babak penyisihan akan maju ke babak final.
  - d) Nilai tertinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) Adalah akumulasi nilai berkas yang didapat Delegasi pada babak penyisihan.
  - e) Jika terdapat kesamaan nilai akumulasi tertinggi pada babak penyisihan, maka delegasi yang berhak maju ke babak final akan ditentukan secara subsidiaritas dengan beberapa komponen penilaian berkas berdasarkan:
    - (1) Komponen penilaian sidang kesesuaian dengan peraturan perundang-undangan hukum formil dengan nilai tertinggi;
    - (2) komponen penilaian sidang kesesuaian dengan



- peraturan perundang-undangan hukum materiil dengan nilai tertinggi;
- (3) Komponen penilaian kreativitas berkas kompetisi dengan nilai tertinggi;
  - (4) Komponen penilaian kelengkapan berkas perkara dengan nilai tertinggi;
  - (5) Ketepatan waktu pengumuman berkas perkara babak penyisihan.
- f) Delegasi yang memperoleh nilai akumulasi tertinggi pada babak final akan menjadi juara.
- g) Jika terdapat kesamaan nilai pada babak final maka delegasi yang berhak menjadi juara akan ditentukan secara subsidiaritas berdasarkan:
- (1) Komponen penilaian sidang kesesuaian dengan peraturan perundang-undangan hukum formil dengan nilai tertinggi;
  - (2) Komponen penilaian sidang kesesuaian dengan peraturan perundang-undangan hukum materiil dengan nilai tertinggi;
  - (3) Komponen penilaian penampilan dan kreativitas dengan nilai tertinggi;
  - (4) Komponen penilaian ketepatan waktu simulasi sidang dengan nilai tertinggi.
- 7) Pengumpulan Berkas
- a) Berkas pada babak penyisihan kompetisi sidang semu diterima oleh panitia dalam bentuk *Softfile* paling lambat pada tanggal 10 Agustus 2026 Pukul 17.00 WIB melalui website panitia.
  - b) Berkas kompetisi wajib diserahkan kepada panitia dalam *Softfile* dan *Hardfile* disertai surat pernyataan keaslian karya berkas yang telah diisi dan ditandatangani di atas materai;
  - c) Berkas babak penyisihan diprint dan dijilid sebanyak 3 (tiga) rangkap dalam bentuk *Hard Cover* berwarna Merah dikirim dan diterima oleh sekretariat panitia pelaksana Kampus II UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang beralamat di Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah 51161, paling lambat 10 Agustus 2026 pukul 17.00 WIB (cap pos).
  - d) Berkas Kompetisi babak penyisihan diberikan lembar pemisah dan tandai pembatas;
  - e) Ringkasan Simulasi Persidangan diterima oleh panitia dalam bentuk *Hard File* yang dijilid sebanyak 3 (tiga) rangkap berwarna Merah dan diserahkan 1 (satu) hari sebelum kompetisi babak final berlangsung kepada panitia.
  - f) Berkas kompetisi dan ringkasan simulasi persidangan tidak boleh mencantumkan nama, identitas, dan/atau logo Instansi asal Delegasi yang mengikuti kompetisi.





- 8) Dewan Juri dan Sistem Penilaian Dewan Juri
  - a) Dewan juri terdiri atas:
    - (1) Praktisi;
    - (2) Akademisi.
  - b) Kriteria penilaian babak penyisihan (penilaian berkas):
    - (1) Kesesuaian dengan hukum formil;
    - (2) Kesesuaian dengan hukum materil;
    - (3) Kelengkapan berkas perkara;
    - (4) Ketepatan waktu pengumpulan berkas perkara.
  - c) Kriteria penilaian babak final:
    - (1) Kesesuaian dengan hukum formil;
    - (2) Kesesuaian dengan hukum materil;
    - (3) Kemampuan mendalami peran;
    - (4) Penampilan dan kreativitas;
    - (5) Ketepatan waktu simulasi persidangan.
  - d) Keterlambatan pengiriman berkas kompetisi babak penyisihan akan mendapatkan 0 poin dalam hal ketepatan waktu pengiriman berkas penyisihan.
  - e) Keputusan dewan juri bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat oleh siapapun.
- 9) Sanksi
  - a) Pengurangan poin;
  - b) Ganti rugi; dan/atau
  - c) Diskualifikasi
- 10) Petunjuk Teknis Pelaksanaan Lomba
  - a) Ketentuan berkas babak penyisihan yang diterima adalah sebagai berikut:
    - (1) Setiap Delegasi wajib untuk menyerahkan atau mengirimkan berkas babak penyisihan dalam bentuk Soft File dalam format PDF dan Hard File sebanyak 3 rangkap;
    - (2) Berkas babak penyisihan tidak boleh mencantumkan identitas Perguruan Tinggi dari Delegasi;
    - (3) Setiap Delegasi yang menyerahkan atau mengirimkan berkas babak penyisihan dengan jumlah kurang dari jumlah yang ditetapkan dianggap belum mengumpulkan berkas babak penyisihan sampai jumlah kekurangan berkas diserahkan kepada panitia;
    - (4) Berkas babak penyisihan diberi label sesuai dengan contoh pada petunjuk teknis;
  - b) Berkas Kompetisi wajib disertai surat pernyataan keaslian karya berkas yang telah diisi dan ditandatangani di atas materai;
  - c) Setiap pengurangan nilai berkas akan diakumulasikan pada nilai akhir babak penyisihan.
- e. Pengumpulan Berkas Babak Final





- 1) Setiap Delegasi wajib membuat ringkasan simulasi persidangan dan diserahkan kepada panitia saat technical meeting paling lambat pada tanggal 9 September 2026;
- 2) Ringkasan simulasi persidangan diserahkan dalam bentuk *Hard File* dan dijilid sebanyak 3 (tiga) rangkap dengan warna Merah;
- 3) Format ringkasan simulasi persidangan:
  - a) Ukuran Kertas F4;
  - b) Spasi 1,5;
  - c) Font Arial 12 Pt;
  - d) Margin Kiri 4, Kanan 3, Atas 3, Bawah 3;
  - e) Memuat sekurang-kurangnya nama-nama Delegasi, peran serta alur persidangan.
  - f) Cover ringkasan simulasi persidangan memuat Nama Delegasi dan dilarang mencantumkan logo atau identitas Perguruan Tinggi.

f. Ketentuan Simulasi Sidang Babak Final

- 1) Simulasi persidangan diperankan oleh Peserta Kompetisi sebanyak-banyaknya berjumlah 16 (enam belas) orang;
- 2) Setiap Delegasi diberikan waktu clearing selama 10 (sepuluh) menit untuk mempersiapkan penampilan sidang;
- 3) Durasi penampilan sidang terhitung pada saat hakim mengetok palu sidang pertama kali;
- 4) Tabel Penilaian Durasi Sidang:

No.	Durasi Pesidangan	Poin
1	00.00 - 54.59	0 Poin
2	55.00 - 74.59	50 poin
3	75.00 - 79.59	75 poin
4	80.00 - 90.00	100 poin
5	90.00 - 100.00	25 poin
6	> 100.00	0 poin (Diberhentikan oleh panitia)

- 5) Durasi penampilan sidang ditutup pada saat hakim mengetok palu sidang sebagai penutup persidangan dengan ideal waktu 90 menit;
- 6) Melewati menit ke-100 (seratus), maka Panitia akan menghentikan persidangan dengan menghentikan timer meskipun persidangan belum selesai;
- 7) Perlengkapan sidang yang disediakan oleh panitia :
  - a) Bendera Merah Putih;
  - b) Meja dan Kursi Sidang;
  - c) Palu Hakim;
  - d) Proyektor;
  - e) Kitab Suci (Al-Quran);
  - f) Papan Nama (Majelis Hakim, Kuasa Hukum, dan Panitera



Pengganti). Selain ketentuan yang disebutkan di atas, Delegasi wajib menyiapkan keperluan sidang masing-masing.

- g) Delegasi dapat mengirimkan 1 (satu) orang *Official Team* sebagai saksi dari *time keeper* yang dilakukan oleh panitia pada saat delegasi yang bersangkutan menampilkan simulasi persidangan.
- h) Selama jalannya persidangan, *Official Team* dan/atau Pendamping dilarang membantu Delegasinya dalam bentuk apapun.
- i) Selama jalannya persidangan, delegasi dilarang menyebutkan dan/atau menggunakan atribut yang dapat membuat Dewan Juri mengetahui identitas PTKIN dari Delegasi yang bersangkutan.
- j) Kasus Posisi

Kasus Posisi dapat diakses pada link drive berikut :

[https://drive.google.com/drive/folders/1JSPnYjjlURhyq7ds\\_R7wu2ldkmfaW9qx](https://drive.google.com/drive/folders/1JSPnYjjlURhyq7ds_R7wu2ldkmfaW9qx)

---

**PETUNJUK TEKNIS**  
**MOOT COURT COMPETITION**  
**PEKAN OLAHRAGA, SENI, DAN ILMIAH SE-JAWA MADURA**  
**UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN 2026**

---





## **BAB V PENUTUP**

Petunjuk Teknis PORSI JAWARA II 2026 disusun sebagai pedoman operasional dalam pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan agar penyelenggaraan berlangsung secara tertib, terarah, dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Dokumen ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi panitia pelaksana, wasit, juri, dewan hakim, official, dan seluruh peserta dalam menjalankan tugas, fungsi, serta partisipasinya masing-masing selama kegiatan berlangsung.

Melalui Petunjuk Teknis ini, penyelenggaraan PORSI JAWARA II 2026 diharapkan mampu terlaksana secara efektif, profesional, sportif, dan akuntabel sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal. Apabila di kemudian hari terdapat hal-hal yang belum diatur dalam Petunjuk Teknis ini, maka ketentuan lebih lanjut akan ditetapkan oleh panitia pelaksana dengan persetujuan panitia penyelenggara.



# REKAPITULASI JENIS LOMBA DAN PESERTA PORSI JAWARA II 2026

Bidang Lomba	No	Cabang Lomba	Kategori/Nomor	Jumlah Pemain
OLAHRAGA	1	Tenis Meja	Tunggal Putra	1
			Tunggal Putri	1
			Ganda Putra	2
			Ganda Putri	2
			Ganda Campuran	2
	2	Bulu Tangkis	Tunggal Putra	1
			Tunggal Putri	1
			Ganda Putra	2
			Ganda Putri	2
	3	Catur	Ganda Campuran	2
			Catur Cepat (G15+5) Putra	1
			Catur Cepat (G15+5) Putri	1
			Catur Kilat (G10+3) Putra	1
	4	Pencak Silat	Catur Kilat (G10+3) Putri	1
			Seni Tunggal Putra	1
			Seni Tunggal Putri	1
			Seni Ganda Putra	2
	5	Karate	Seni Ganda Putri	2
			Kata Perorangan Putra	1
			Kata Perorangan Putri	1
	6	Taekwondo	Poomsae Individu Putra	1
			Poomsae Individu Putri	1
	7	Futsal	Futsal Putra (maks.12 pemain;2 ofc.)	12
	8	Bola Voli	Bola Voli Putra (maks.14 pemain;3 ofc.)	14
			Bola Voli Putri (maks.14 pemain;3 ofc.)	14
	9	E-Sport	Beregu (5 pemain inti;2 cadangan)	7





Bidang Lomba	No	Cabang Lomba	Kategori/Nomor	Jumlah Pemain
SENI	10	Wall Climbing	Lead Putra	1
			Lead Putri	1
			Speed classic putra	1
			Speed classic putri	1
	1	MTQ	MTQ Putra	1
			MTQ Putri	1
	2	MHQ	MHQ 20 Juz Putra	1
			MHQ 20 Juz Putri	1
			MHQ 30 Juz Putra	1
			MHQ 30 Juz Putri	1
	3	MSQ	Beregu (3 orang)	3
	4	Kaligrafi	Dekorasi (1 orang;PA atau PI)	1
			Naskah (1 orang;PA atau PI)	1
	5	Pop Solo Islami	1 orang PA atau PI	1
	6	Da'i Da'iyah	1 orang PA atau PI	1
	7	Film Pendek	Beregu (3 orang)	3
8	Lomba Cipta dan Baca Puisi Mahasiswa Asing	1 orang PA atau PI	1	
ILMIAH	1	Debat Bahasa Arab	Beregu (3 orang)	3
	2	Debat Bahasa Inggris	Beregu (2 orang)	2
	3	Debat Konstitusi	Beregu (3 orang)	3
	4	MFQ	Beregu (3 orang)	3
	5	LKTI	Beregu (3 orang)	3
	6	Karya Inovasi media pembelajaran	Beregu (maks. 3 orang)	3
	7	MQK	1 orang PA atau PI	1
	8	Business Plan	Beregu (maks. 3 orang)	3
	9	Peradilan Semu	Beregu (maks. 16 org;2 Ofc)	16
JUMLAH				135





# UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

Kampus 1:

Jl. Kusuma Bangsa No.9 Kota Pekalongan 51141

Kampus 2:

Jl. Pahlawan Km.5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan 51161