



PETUNJUK TEKNIS
REKTOR CUP 2025



MERAJUT POTENSI
MERAIH PRESTASI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Kuasa senantiasa kami panjatkan, atas berkah rahmat dan hidayahnya kami dapat menyelesaikan buku Petunjuk Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Rektor Cup Tahun 2025 merupakan usaha UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember mencerdaskan anak bangsa melalui kegiatan akademik maupun non akademik agar mahasiswa menjadi sehat jasmani maupun rohani, serta memiliki mental spiritual. Mahasiswa masa depan yang menjadi cita-cita bersama adalah mahasiswa yang cerdas secara intelektual, moral-spiritual, emosional dan sosial. Telah menjadi komitmen dari pemegang kebijakan di tingkat kementerian hingga insan akademik pada pendidikan tinggi untuk meningkatkan kualitas mahasiswa baik dari sisi akademik maupun non akademik.

Buku Petunjuk Teknis ini merupakan acuan kegiatan demi kelancaran pelaksanaan Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai sarana strategis mengembangkan tradisi kegiatan olahraga, seni, dan ilmiah bagi mahasiswa. Harapan yang ingin dicapai adalah muncul para olahragawan, seniman, dan peneliti muda yang ahli di bidangnya untuk berkontribusi pada pembangunan bangsa. Usaha membudayakan kegiatan olahraga, seni, dan ilmiah di lingkungan UIN Kiai Achmad Siddiq Jember dapat menjadi kenyataan seiring dengan dibukanya kran akses yang luas dalam peningkatan mutu pada bidang tersebut.

Kami berkeinginan agar Buku Petunjuk Teknis Pekan Olahraga, Seni dan Ilmiah Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember ini dapat dijadikan acuan dan pedoman pada kegiatan ini. Semoga Allah SWT meridloi segala bakti dan usaha mulia kita semua yang bertujuan untuk mengembangkan potensi mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi kita sekaligus meningkatkan kualitas lembaga Pendidikan di Indonesia.

Jember, 28 Oktober 2025

Ketua Panitia

Rektor Cup UIN KHAS Jember



Dr. H. Fauzan, M.Si

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Dasar Pemikiran	1
B. Dasar Hukum	3
C. Tema	4
D. Tujuan	4
E. Sasaran	4
F. Waktu dan Tempat.....	4
G. Panitia	4
H. Peserta	5
I. Anggaran	5
BAB II KEPESERTAAN	6
A. Undangan Peserta	6
B. Pendaftaran Peserta	6
C. ID Card Peserta	7
D. Tata Tertib Peserta.....	7
E. Logo dan Maskot	8
BAB III WASIT/JURI DAN DEWAN HAKIM	9
A. Rekrutmen.....	9
B. Ketentuan Penilaian.....	9
C. Protes.....	9
BAB IV BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN.....	10
A. Bidang Olahraga.....	10
B. Bidang Seni	22
C. Bidang Ilmiah.....	34
BAB V PENUTUP.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Dasar Pemikiran

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

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

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

PTKIN harus berkomitmen melakukan hal-hal konstruktif yang dapat dirasakan manfaatnya oleh anak-anak bangsa baik dalam pengembangan intelektualitas, profesionalitas, moral karakter dan akhlak serta pengembangan sosial kemasyarakatan. Pekan Olahraga, Seni dan Ilmiah dalam bentuk Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember menjadi salah satu solusi dan upaya strategis dan berkesinambungan. Melalui kegiatan ini diharapkan makin suburnya kajian ilmiah keislaman dan riset mahasiswa yang semakin kreatif dan kompetitif, sehingga menghasilkan temuan-temuan baru (inovasi) yang berguna untuk masyarakat. Demikian pula dalam bidang olahraga dan seni, diharapkan dapat memacu civitas akademika PTKIN, untuk menggemari olah raga, mengembangkan budaya berkreasi dan bisa bersinergi dengan dunia perguruan tinggi umum lainnya.

Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember merupakan *event* penyelenggaraan kompetisi olahraga, seni dan ilmiah bagi mahasiswa di lingkungan internal. Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dilaksanakan secara *multi-event* yang secara berkelanjutan akan diselenggarakan setiap tahun dengan maksud memberikan pembinaan dan mencari mahasiswa yang unggul baik dalam prestasi olahraga, seni, maupun ilmiah.

Berdasarkan pemikiran di atas, sangatlah penting untuk di susun Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang dimaksudkan sebagai pedoman dan penetapan berbagai ketentuan atau aturan main yang harus dilaksanakan dalam penyelenggaraan kegiatan ini.

B. Dasar Hukum

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

C. Tema

Tema penyelenggaraan Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember adalah “*Merajut Potensi, Meraih Prestasi* .”

D. Tujuan

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

E. Sasaran

Sasaran Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember adalah mahasiswa aktif di lingkungan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

F. Waktu dan Tempat

Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember diselenggarakan pada tanggal 17 s.d 21 November 2025 di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adapun rincian waktu dan tempat pelaksanaan masing- masing perlombaan sebagaimana terlampir.

G. Panitia

Panitia Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember adalah tenaga pendidikan dan kependidikan, serta mahasiswa.

H. Peserta

Peserta Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember adalah mahasiswa aktif pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

I. Anggaran

Anggaran Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember bersumber dari DIPA UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun Anggaran 2025.

BAB II

KEPESERTAAN

A. Undangan Peserta

1. Panitia menyampaikan informasi pelaksanaan Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember kepada seluruh Fakultas ;
2. Informasi pelaksanaan Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember disertai dengan Petunjuk Teknis;
3. Undangan untuk menghadiri Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember seluruh Pimpinan Fakultas.

B. Pendaftaran Peserta

1. Pendaftaran dilaksanakan dengan mengisi form pendaftaran pada fakultas masing-masing;
2. Jadwal pendaftaran peserta pada tanggal 06 – 12 November 2025;
3. *Technical Meeting* tanggal 14 November 2025;
4. Pembukaan tanggal 17 November;
5. Jadwal Pelaksanaan Lomba tanggal 17 – 21 November 2025;
6. Panitia tidak menerima pendaftaran dengan cara manual di luar jadwal yang telah ditetapkan.
 - a. Berkas Pendaftaran:
Kartu Tanda Mahasiswa (KTM);
 - 1) Surat Rekomendasi dari Pimpinan Dekan / Wakil Dekan III Fakultas.
 - b. Lokasi masing-masing cabang lomba akan diumumkan melalui website Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

C. ID Card Peserta

1. Panitia Pelaksana memberikan ID Card kepada seluruh peserta sesuai tupoksinya;
2. ID Card wajib dipakai pada setiap pertandingan/perlombaan atau pada saat memasuki tempat atau

arena pertandingan/perlombaan;

3. Pemain/peserta lomba dapat digugurkan jika pada saat menjelang pertandingan/perlombaan tidak dapat menunjukkan ID Card.

D. Tata Tertib Peserta dan Official

1. Peserta harus merupakan mahasiswa aktif berasal dari semua jurusan/program studi;
2. Satu Peserta dapat mengikuti cabang lomba maksimal 2 (dua) nomor pertandingan. Dengan ketentuan, jika jadwal berbenturan makapeserta memilih salah satunya;
3. Setiap Fakultas hanya dapat mengirimkan MAKSIMAL 3 peserta/tim pada setiap cabang lomba, KECUALI pada cabang lomba Catur, Futsal, MTQ, dan Business Plan;
4. Peserta wajib membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat lainnya yang menunjukkan sebagai mahasiswa aktif selama mengikuti lomba;
5. Peserta diwajibkan mengenakan pakaian formal, sopan dan sesuai jenis perlombaan wajib menjunjung tinggi nilai ahlakul karimah, sportivitas dan adat ketimuran;
6. Peserta hadir ke tempat acara tepat waktu. Keterlambatan akan beresiko didiskualifikasi. Jika peserta mengalami hal-hal tak terduga sehingga menyebabkan keterlambatan, wajib menghubungi panitia;
7. Peserta tidak diperkenankan menggunakan handphone dan atau alat elektronik lainnya pada saat pertandingan/perlombaan berlangsung;
8. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan tempat berlangsungnya lomba, kecuali terdapat yang sangat mendesak, maka peserta dapat meminta izin kepada panitia;
9. Peserta yang melanggar salah satu peraturan di atas, diberikan tindakan sesuai tingkat kesalahan, dan panitia berhak mendiskualifikasi apabila pelanggaran dikategorikan berat;

10. Official tidak diperkenankan membawa alat atau perangkat yang mengganggu pertandingan/perlombaan;
11. Official tidak boleh mengganggu jalannya pertandingan atau lomba;
12. Pimkon bertanggungjawab untuk mengelola dan mengingatkan official;
13. Masing-masing Fakultas mengirimkan atlet sesuai kategorinya;

E. Logo dan Maskot

1. Panitia harus mencantumkan logo dan maskot pada setiap atribut Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, logo sebagaimana terlampir.
2. Panitia harus membuat maskot sesuai dengan kebudayaan daerah penyelenggara.
3. Panitia memasang baliho/spanduk/baner/umbul-umbul di setiap tempat akomodasi kontingen, arena pertandingan, dan tempat-tempat yang dipandang strategis bagi kepentingan publikasi.

BAB III

WASIT/JURI DAN DEWAN HAKIM

A. Rekrutmen

1. Panitia merekrut Wasit/Juri dan Dewan Hakim setelah selesai pendaftaran by number;
2. Seluruh pimpinan Fakultas dapat mengusulkan wasit/Juri dan Dewan Hakim untuk seluruh mata lomba;
3. Panitia melakukan verifikasi berkas;
4. Panitia menetapkan Wasit/Juri dan Dewan Hakim.

B. Ketentuan Penilaian

1. Wasit/Juri dan Dewan Hakim harus obyektif dan independent.
2. Wasit/Juri dan Dewan Hakim harus sudah berada di lokasi perlombaan 15 menit sebelum waktu perlombaan.
3. Penempatan Wasit/Juri dan Dewan Hakim oleh panitia
4. Keputusan Wasit/Juri dan Dewan Hakim tidak dapat diganggu gugat.

C. Protes

1. Protes yang bersifat teknis kepada Wasit/Juri dan Dewan Hakim diajukan langsung pada saat pertandingan berlangsung sesuai dengan ketentuan yang ditentukan pada saat *Technical Meeting*;
2. Apabila satu sengketa tidak dapat diselesaikan oleh Wasit/Juri dan Dewan Hakim, maka sengketa dapat dilaporkan secara tertulis kepada tim arbitrase.

BAB IV
BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN

A. Olahraga

1. Tenis Meja

a. Kategori Pertandingan

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

b. Peraturan Pertandingan

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

c. Sistem Pertandingan

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

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

2. Bulu Tangkis

a. Kategori Perlombaan

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

b. Peraturan Pertandingan

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

c. Sistem Pertandingan

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

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

3. Catur

a. Kategori Perlombaan

- 1) Kategori Catur Cepat (15+5) Perorangan Putra
- 2) Kategori Catur Cepat (15+5) Perorangan Putri

b. Peraturan Pertandingan Secara Umum (Untuk semua kategori)

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

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

c. Peraturan Pertandingan Secara Khusus

- 1) Kontrol waktu dan waktu pikir
Catur Cepat (15+5) : 15menit dengan increment 5 detik untuk setiap pemain.
- 2) Catur Cepat (15+5)
 - 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.

d. Sistem Pertandingan

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

- 4) Pemegang buah putih wajib membawa peralatan catur.

e. Penentuan Juara

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

4. Pencak Silat

a. Kategori dan Kejuaraan Perlombaan

- 1) Kategori:
 - a) Pencak Silat Seni Tunggal Putra
 - b) Pencak Silat Seni Tunggal Putri
- 2) Kejuaraan:
 - a) Juara 1,2,3 tunggal putra
 - b) Juara 1,2,3 tunggal 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. 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.

d. 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 apabila 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.
- 5) Perlengkapan Pertandingan disediakan oleh Panitia Pelaksana Pertandingan Pencak kecuali senjata yang dipergunakan atlet disediakan oleh masing-masing Kontingen.
- 6) Semua senjata yang dapat digunakan dalam pertandingan harus sesuai dengan Peraturan Pertandingan Hasil MUNAS Tahun 2025 .
- 7) Senjata akan di verifikasi kembali oleh aparat pertandingan saat atlet mendaftarkan senjata sesaat sebelum memulai pertandingan.
- 8) Pendamping pesilat waktu bertanding sebanyak-banyaknya 2 orang dan memakai pakaian hitam-hitam dan sabuk *official*;
- 9) Pendamping pesilat yang bukan official resmi tidak diperkenankan mendampingi pesilat waktu bertanding.

5. Karate

a. Kategori Perlombaan

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

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Setiap fakultas mengirimkan 2 orang untuk nomor kategori tunggal dan 2 orang untuk kategori beregu.
- 2) Area perlombaan harus rata dan tidak berbahaya;
- 3) Area perlombaan harus berupa area persegi berdasarkan standar FORKI, dengan sisi-sisi sepanjang delapan meter (diukur dari luar) dengan tambahan dua meter pada semua sisi – sisi sebagai area aman, dan tempat peserta yang bertanding dan merupakan area kompetisi serta area aman;
- 4) Peraturan pertandingan menggunakan peraturan WKF;

- 5) Garis batas harus dibuat berjarak satu meter dari tempat beristirahat dalam area perlombaan dengan warna berbeda dari keseluruhan area perlombaan;
- 6) Apabila peserta tidak hadir ketika dipanggil maka akan didiskualifikasi.

c. Sistem Pertandingan

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

d. Pakaian

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

- 9) Apabila peserta tidak hadir ketika dipanggil maka akan didiskualifikasi.

e. Sistem Pertandingan

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

f. Pakaian

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

6. Taekwondo

a. Kategori Perlombaan

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

b. Ketentuan Umum

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

c. Kriteria Penilaian

Penilaian secara total 10.0 dengan rincian sebagai berikut:

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

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) Fakultas hanya dapat mengirimkan 1 team futsal;
- 3) Jumlah pemain maksimal 12 orang dan 2 orang official;
- 4) Pertandingan dimulai jika satu tim minimal 5 pemain;
- 5) Official tim tidak boleh bermain.

c. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur.

d. Perlengkapan Pertandingan

- 1) Seragam atau kostum yang digunakan oleh pemain harus bernomor punggung;

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

e. Durasi Pertandingan

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

f. Walk Out (WO)

WO dijatuhkan apabila:

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

8. Bola Voli

a. Kategori Perlombaan

- 1) Voli Putra

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Fakultas hanya dapat mengirimkan 1 tim putra;
- 2) Jumlah pemain maksimal 10 (sepuluh) orang (line up);

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

c. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur.
- 2) Seluruh pertandingan dilaksanakan 3 (tiga) set kemenangan (*three winning set*).

d. Memulai Pertandingan

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

e. Pemimpin Pertandingan

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

f. Walk Out (WO)

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

g. Bola

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

h. Pakaian

- 1) Setiap pemain diwajibkan berseragam olahraga bola voli sesuai peraturan yang berlaku sejak babak penyisihan;

- 2) Seragam tim harus bernomor punggung dan nomor dada;
- 3) Pada kaos pemain peserta di bagian belakang (punggung) harus ditulis nama pemain dan di bawahnya ditulis nama perguruan tinggi yang diwakili;
- 4) Seragam libero harus berwarna kontras dengan seragam timnya;
- 5) Di samping celana dan kaos yang harus seragam, kaos kaki juga harus seragam warnanya, walaupun tidak satu merk.

B. Seni

1. Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ)

a. Kategori Perlombaan

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

b. Peraturan Pertandingan

- 1) Semua mahasiswa aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta MTQ ;melalui Fakultas masing-masing;
- 2) Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing Fakultas;
- 3) Durasi penampilan peserta maksimal 10 menit;
- 4) Qiro'at yang dimusabaqahkan adalah Qiroat Imam Ashim riwayat Hafs Thariq As- Syatibiyah dengan martabat mujawwad;
- 5) Keputusan dewan hakim bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat;
- 6) Hal-hal yang belum dijelaskan pada petunjuk teknis ini akan disampaikan dalam technical meeting.

c. Tahapan MTQ

- 1) Babak Penyisihan
 - a) Peserta hadir, mendaftar ulang dan mengambil nomor peserta 30 menit sebelum musabaqah dimulai
 - b) Setiap peserta memilih maqra yang telah ditentukan oleh panitia, antara lain:
 - QS. Yunus 11
 - QS. Ar-Ra'd 27
 - QS. At-Taubah 4
 - QS. Al Furqon 61
 - QS. An-Nuur 41
 - c) Peserta wajib membawakan minimal 4 lagu.
- 2) Babak Final
 - a) Peserta babak final diikuti oleh 6 (enam) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan untuk masing-masing kategori;

- b) Finalis menyetorkan 3 maqra kepada panitia untuk ditentukan 1 maqra oleh panitia pada saat tampil;
- c) Peserta wajib mendaftar ulang dan mengambil no. urut tampil sebelum perlombaan dimulai;

d. Unsur yang Dinilai

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

e. Penentuan Juara

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

2. Musabaqah Hifdzil Qur'an (MHQ)

a. Kategori Perlombaan

- 1) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 10 Juz Putra
- 2) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 10 Juz Putri
- 3) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 20 Juz Putra
- 4) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 20 Juz Putri

b. Ketentuan Umum MHQ

- 1) Setiap fakultas mengirimkan maksimal 2 peserta untuk setiap kategori
- 2) Peserta tidak boleh merangkap pada 2 (dua) kategori MHQ;
- 3) Setiap peserta tampil membawakan qira'at Imam 'Ashim, riwayat hafs, tariqat syathibiyah dengan martabat murottal;
- 4) Jumlah pertanyaan untuk peserta sebanyak 5 soal;
- 5) 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 giliran yang telah diundi;
- 3) Peserta wajib membacakan kembali 1 (satu) ayat terakhir dari soal yang dibacakan; dan
- 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. Kaligrafi

a. Kategori Perlombaan

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

b. Ketentuan Lomba

- 1) Setiap fakultas mengirimkan maksimal 2 peserta untuk setiap kategori
- 2) Kategori Dekorasi
 - a) Peserta membuat satu karya dengan menuliskan ayat yang ditentukan oleh panitia yang diberikan pada saat Technical Meeting (TM).
 - b) Peserta diberikan kebebasan untuk menuangkan imajinasinya dengan menggunakan cat atau alat lukis yang cocok dengan papan triplek.
 - c) Panitia hanya menyediakan media berupa papan triplek

ukuran 80 x 120 cm.

- d) Peralatan berupa alat tulis/dekor dan cat dipersiapkan sendiri oleh masing-masing peserta.
- e) Kaidah yang digunakan ditentukan masing- masing peserta dengan syarat memenuhi kaidah khat dengan perpaduan dekorasi Timur Tengah dan Khas Nusantara.
- f) Peserta diperbolehkan menggunakan semua dari 7 (tujuh) jenis tulisan Arab yakni; Naskhi, Riq'ah, Tsulutsi, Kufi, Diwani, Farisi, Diwani Jali atau minimal 5 (lima) jenis.
- g) Peserta diperbolehkan membawa mal dekorasi dan tidak boleh membawa mal tulisan.
- h) Waktu yang disediakan selama 7 jam termasuk break isihoma.
- i) Peserta yang terlambat tidak mendapatkan tambahan waktu.
- j) Peserta tidak diperkenankan menerima bantuan orang lain secara langsung dalam pembuatan karyanya.
- k) Peserta menjaga kebersihan sekitar tempat lomba (disediakan kertas koran bekas untuk mengantisipasi cipratan cat).
- l) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat. m) Hasil karya peserta lomba menjadi hak milik panitia.
- m) Peserta wajib mengikuti prosedur pelaksanaan lomba.
- n) Ketentuan penilaian:

(1) Kaidah	30
(2) Kebenaran tulisan	40
(3) Desain, imajinasi, dan finishing	30

3) Naskah

- a) Peserta membuat dua karya berupa karya wajib dan karya pilihan dengan menuliskan ayat yang ditentkan oleh panitia.
- b) Peserta diberikan kebebasan untuk menuangkan imajinasinya dengan menggunakan handam atau pena ukuran 2-6 dan tinta hitam.
- c) Panitia hanya menyediakan media berupa kertas manila/BC ukuran 80 x 60 cm.
- d) Peralatan berupa handam dan tinta yang dipersiapkan sendiri oleh masing-masing peserta.
- e) Kaidah yang digunakan ditentukan masing- masing peserta dengan syarat memenuhi kaidah khot.
- f) Peserta harus menggunakan tulisan Arab berupa Naskhi untuk karya wajib dan diperbolehkan menggunakan semua dari 7 (tujuh) jenis tulisan Arab yakni; Naskhi, Riq'ah, Tsulutsi, Kufi, Diwani, Farisi, Diwani Jali atau minimal 5 (lima) jenis.

- g) Peserta tidak boleh membawa mal tulisan.
- h) Waktu yang disediakan selama 7 jam termasuk break ishoma.
- i) Peserta yang terlambat tidak mendapatkan tambahan waktu.
- j) Peserta tidak diperkenankan menerima bantuan orang lain secara langsung dalam pembuatan karyanya.
- k) Peserta menjaga kebersihan sekitar tempat lomba (disediakan kertas koran bekas untuk mengantisipasi cipratan cat).
- l) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- m) Hasil karya peserta lomba menjadi hak milik panitia.
- n) Peserta wajib mengikuti prosedur pelaksanaan lomba.
- o) Ketentuan penilaian:

(1) Kaidah	30
(2) Kebenaran tulisan	40
(3) Desain, imajinasi, dan finishing	30

4) Lukis

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

- m) Hasil karya peserta lomba menjadi hak milik panitia.
- n) Peserta wajib mengikuti prosedur pelaksanaan lomba.
- o) Ketentuan penilaian:

(1) Konsistensi Kaidah	30
(2) Kebenaran tulisan	40
(3) Desain, imajinasi, dan finishing	30

4. Puitisasi Al-Qur'an

a. Kategori Perlombaan

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

b. Ketentuan Umum

- 1) Lomba Puitisasi Al Qur'an adalah jenis lomba mempuisikan terjemah dan kandungan ayat yang menekankan kemampuan membaca dan menyampaikan pesan Al Qur'an secara puitis yang baik dan benar menurut ketentuan yang berlaku;
- 2) Naskah puitisasi Al-Qur'an adalah karya original peserta yang bersangkutan
- 3) Perlombaan akan dilakukan dalam satu tahap/babak;
- 4) Peserta pada tiap kategori perlombaan maksimal 2 (dua) peserta putra dan 2 (dua) peserta putri, per fakultas.
- 5) Peserta telah didaftarkan/registrasi oleh Fakultas kepada panitia.
- 6) Peserta wajib memakai pakaian sopan.
- 7) Nomor undian diambil saat registrasi ulang sebelum lomba dimulai.
- 8) Peserta wajib memasuki ruangan lomba 15 menit sebelum perlombaan dimulai.

c. Tahapan Perlombaan

- 1) Peserta membuat naskah 2 (dua) buah puitisasi terjemahan Al-Qur'an, yaitu 1 (satu) puisi wajib dan 1 (satu) buah puisi pilihan dari surat yang sudah ditentukan.
- 2) Surat-surat yang dipuitisasikan yaitu:
- 3) a. Surat **wajib** : QS. Al-Syams
- 4) b. Surat **pilihan**: QS. Al-Lahab; Al-Insyirah; Al-'Alaq; atau Al-Tin (pilih salah satu)
- 5) Peserta wajib mengumpulkan 2 rangkap print out teks puisi kepada panitia pada saat registrasi ulang.
- 6) Peserta tampil dengan melihat naskah puitisasi.

- 7) Penampilan puitisasi Al-Qur'an oleh tiap peserta dilaksanakan **minimal 7 menit dan maksimal 10 menit** di hadapan juri.
- 8) Apabila melebihi waktu yang telah ditentukan, maka nilai akan dikurangi.
- 9) Peserta yang tidak hadir setelah tiga kali pemanggilan dinyatakan diskualifikasi, kecuali telah memberikan pemberitahuan sebelumnya. Peserta yang memberi pemberitahuan akan dipanggil ulang setelah nomor undian terakhir.

d. Unsur Penilaian

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

e. Penentuan Juara

- 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 pemahaman dan seterusnya;
- 3) Apabila di kemudian hari ditemukan indikasi plagiasi, maka penetapan.

5. Pop Solo Islami

a. Kategori Perlombaan

Pop Solo Islami Putra/Putri

b. Ketentuan Umum

- 1) Bentuk penyajian adalah tunggal (solo);
- 2) Lomba pop solo islami akan dilaksanakan dalam 2 (satu) tahap yang diselenggarakan secara luring (luar jaringan);
- 3) Peserta harus mengirimkan nada dasar / file MP3 lagu yang akan dinyanyikan pada saat Tecknikal meeting atau 10 menit sebelum lomba dimulai.
- 4) File MP3 yang diserahkan sudah harus fix, sehingga tidak ada kesalahan pemutaran oleh operator.
- 5) Setiap peserta membawakan lagu yang telah dipersiapkan/dilatih

sesuai dengan ketentuan lomba;

- 6) Peserta membawakan lagu wajib dan lagu pilihan diantara lagu-lagu yang telah ditentukan panitia.

c. Lagu

1. Lagu Wajib

- a) Ketika Cinta bertasbih (Melly Guslow)
- b) Sepanjang hidup (versi Indonesia) - Maher Zain

2. Lagu Pilihan

- a) Muhasabah Cinta - Edcoustic
- b) Ketika Kaki dan Tangan Bicara - Chrisye
- c) Rapuh - Opick
- d) Bila Waktu Telah Berakhir – Opick
- e) Ayat-ayat Cinta – Rossa
- f) Pada-Mu Ku Bersujud – Afgan
- g) Kekasih-Mu – Fathin Shidqia.

d. Cara Penjurian Penjurian dilakukan dengan cara:

- 1) Dewan juri langsung memberikan penilaian setelah masing-masing peserta menyanyikan lagu wajib dan pilihan;
- 2) Setelah seluruh peserta tampil membawakan lagu wajib dan pilihan, dewan juri melakukan diskusi untuk menetapkan juara pop Islami;
- 3) Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.

e. Unsur Penilaian

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

f. Penentuan Juara

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;

- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari teknik vokal.

6. Film Pendek

a. Kategori Perlombaan

- 1) Film Pendek merupakan cabang lomba tim terdiri dari 3 orang;
- 2) Setiap Fakultas dapat mengirimkan lebih dari 1 tim, maksimal 3 tim.

b. Ketentuan Umum

- 1) Setiap tim hanya diperbolehkan mengirim 1 karya film terbaiknya;
- 2) Tema lomba film pendek adalah “Bersatu dalam Keberagaman”, dengan empat sub tema yang dapat dipilih peserta, yaitu: Toleransi, Anti Kekerasan, Komitmen Kebangsaan, dan Ramah terhadap tradisi dan budaya lokal;
- 3) Film pendek yang dikirim merupakan karya asli peserta dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba manapun;
- 4) Peserta bertanggung jawab penuh terhadap karya yang dikirimkan. Panitia tidak bertanggung jawab jika terdapat gugatan hak cipta;
- 5) Karya tidak mengandung unsur pornografi, bertentangan dengan norma hukum dan kesusilaan yang berlaku, serta tidak menyinggung SARA (suku, ras dan agama);
- 6) Karya yang dikirimkan menjadi hak milik panitia dan dapat secara bebas digunakan dalam kegiatan atau pun publikasi lembaga terkait program moderasi beragama;
- 7) Film pendek dibuat dalam bentuk softcopy dengan Format : mp4 Kualitas minimal HD [] Resolusi : 1920 x 1080 px (kamera jenis apapun) [] Durasi : 3 – 7 menit termasuk opening dan credit title;
- 8) Karya film pendek disimpan dengan nama file: Nama Fakultas ...UINK HAS JEMBER_Nama Peserta_Judul Film;
- 9) Musik/lagu dan materi lainnya (foto, grafis & lain-lain) tidak melanggar hak cipta.
- 10) Film dikirim dengan format file MP4 dengan mengisi formulir pada alamat dan waktu (ditentukan kemudian), dengan menyertakan keterangan (ketua tim):
 - a) Nama lengkap;
 - b) Alamat;
 - c) Nomor HP yang bisa dihubungi;
 - d) Judul film;
 - e) Sinopsis Film; dan

- f) Alamat akun youtube.
- g) Film juga harus diupload pada akun youtube peserta dengan tagar #REKTOR CUP 2025 UIN KHAS JEMBER,#UNITY IN DIVERSITY

- 11) Batas pendaftaran dan pengiriman karya adalah tanggal 17 November 2025, melalui link berikut : <https://forms.gle/R7GGdBgu33vepcKz6>
- 12) Panitia berhak melakukan diskualifikasi jika ditemukan pelanggaran.

c. Dewan Juri

Dewan juri dalam lomba film pendek akan menilai dari aspek teknis dan aspek substansi karya peserta lomba seperti kesesuaian tema yang telah ditentukan dan kriteria lainnya.

d. Mekanisme penjurian

Mekanisme penjurian lomba Film Pendek akan dilakukan dalam satu tahapan dengan ketentuan 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) Penayangan dan Penilaian Karya dilakukan pada tanggal 20 November 2025 oleh juri dengan tahapan: penilaian individual → sidang pleno dewan juri → penetapan pemenang.

e. Kriteria Penilaian

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

a. 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.

7. Tari Tradisional

a. Ketentuan Peserta

- 1) Peserta adalah mahasiswa UIN KHAS Jember;
- 2) Bentuk penyajian tari dibawakan secara berkelompok dengan peserta minimal 5 orang dan maksimal 10 orang;
- 3) Dalam satu grup peserta diperbolehkan perempuan semua, laki-laki semua atau bercampur antara laki-laki dan perempuan;
- 4) Pendaftaran secara online wajib mengisi link google form: dengan mencantumkan (data diri, asal fakultas, kartu mahasiswa, pas foto menggunakan almamater pas berukuran 3x4 dengan background merah).

b. Peraturan Umum

- 1) Perwakilan peserta (LO) wajib mengikuti Technical Meeting, jika tidak mengikuti maka dianggap sudah menyetujui seluruh ketentuan lomba;
- 2) Peserta menampilkan Kreasi tari yang berpatokan pada tarian Tradisional dari berbagai daerah nusantara dengan tema bebas;
- 3) Peserta diberi waktu 5 - 10 menit untuk menampilkan kreasinya;
- 4) Peserta menggunakan kostum, makeup, properti yang sesuai dengan tarian yang ditampilkan;
- 5) Untuk musik pengiring disiapkan oleh peserta dan juga mengirimkan ke grup saat TM, Panitia hanya menyediakan sound dan panggung;
- 6) Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
- 7) Peserta sudah hadir di lokasi perlombaan maksimal 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
- 8) Peserta yang tidak melakukan registrasi ulang dinyatakan didiskualifikasi;
- 9) Peserta menggunakan name tag yang telah disediakan oleh panitia dan diambil pada saat registrasi ulang;
- 10) Peserta wajib mengumpulkan synopsis tarian pada saat pelaksanaan lomba;
- 11) Setiap peserta harus menaati peraturan yang telah dibuat oleh panitia;
- 12) Peserta diwajibkan menunggu keputusan pemenang dari dewan

juri hingga acara selesai;

- 13) Peserta menyerahkan iringan musik tari pada saat pelaksanaan technical meeting;
- 14) Pengambilan nomor urut dilaksanakan pada saat technical meeting;
- 15) Penampilan tim peserta lomba akan dilaksanakan berdasarkan nomor urut masing-masing;
- 16) Apabila peserta saat pemanggilan ke-3 belum hadir, maka peserta akan tampil urutan terakhir.

c. Penilaian Lomba

- 1) Wiraga: kemampuan gerak tari, keragaman gerak tari
- 2) Wirasa: penghayatan dalam pencapaian ekspresi dan karakter
- 3) Wirama: ketepatan gerak tari dengan iringan musik
- 4) Keserasian Tata Rias, Tata Busana dengan tariannya
- 5) Kekompakan
- 6) Pola Lantai
- 7) Harmonisasi

d. KEJUARAAN

Diambil juara 1, juara 2 dan juara 3

8. Monolog

a. Ketentuan dan Teknis Lomba

- 1) Tema yang diangkat adalah Ekoteologi;
- 2) Setiap kontingen diperbolehkan mendaftarkan Individu atau tim, yang terdiri dari 3 orang;
- 3) Durasi pementasan, termasuk waktu persiapan, maksimal 20 menit;
- 4) Pementasan harus sesuai dengan etika dan nilai-nilai Islam;
- 5) Naskah pementasan bisa merupakan karya sendiri atau karya orang lain yang sesuai dengan tema Ekoteologi;
- 6) Naskah pementasan wajib dikirimkan bersamaan dengan formulir pendaftaran;
- 7) Panitia hanya menyiapkan panggung, laptop dan Sound. (Properti pementasan harus disiapkan oleh masing-masing peserta);
- 8) Peserta diizinkan mengenakan kostum, rias, dan peralatan penunjang acting (hand property), dan ilustrasi musik untuk kebutuhan pertunjukan;
- 9) Seluruh peserta WAJIB mengikuti seluruh rangkaian kegiatan

perlombaan;

- 10) Ketentuan dewan juri dan panitia tidak bisa diganggu gugat;
- 11) Hal-hal yang belum tercantum dalam pedoman ini akan disampaikan kemudian.

b. Penilaian

- 1) Keaktoran (penghayatan, vokal, kelenturan, komunikatif dan kerjasama);
- 2) Penyutradaraan (interpretasi naskah, dan kesatuan);
- 3) Penataan artistik (tata pentas, tata cahaya, tata suara, rias dan busana).

C. Bidang Ilmiah

1. Debat Bahasa Arab

a. Kategori Perlombaan

- 1) Debat Bahasa Arab merupakan cabang lomba Tim terdiri dari 2 orang.
- 2) Fakultas dapat mengirimkan maksimla 2 tim

b. Ketentuan Khusus

- 1) Lomba ini adalah kompetisi berbasis tim dengan masing-masing tim beranggotakan 2 (dua) orang anggota (debater);
- 2) Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun sejak dimulainya lomba;
- 3) Debat disampaikan dalam bahasa Arab Fushah dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur SARA;
- 4) Debater tidak diperbolehkan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari Al-Qur'an dan atau Hadits;
- 5) Debater tidak diperbolehkan menggunakan alat komunikasi apapun selama perlombaan debat;
- 6) Debater wajib mengikuti Seminar on Debating yang diselenggarakan panitia;
- 7) Bersamaan dengan penyelenggaraan technical meeting, akan diselenggarakan Seminar on Debating.
- 8) Tim harus sudah siap di tempat sepuluh menit sebelum jadwal lomba debat dimulai.

c. Format Perlombaan

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

masing-masing terdiri dari empat tim. Empat babak debat akan dimainkan dalam setiap chamber dengan masing-masing tim akan bergantian mendapatkan peran sebagai Opening Government (OG), Closing Government (CG), Opening Opposition (OO), dan Closing Opposition (CO). Dari babak penyisihan ini akan diambil 16 tim dengan nilai tertinggi untuk maju ke perempat final;

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

d. Mekanisme Lomba

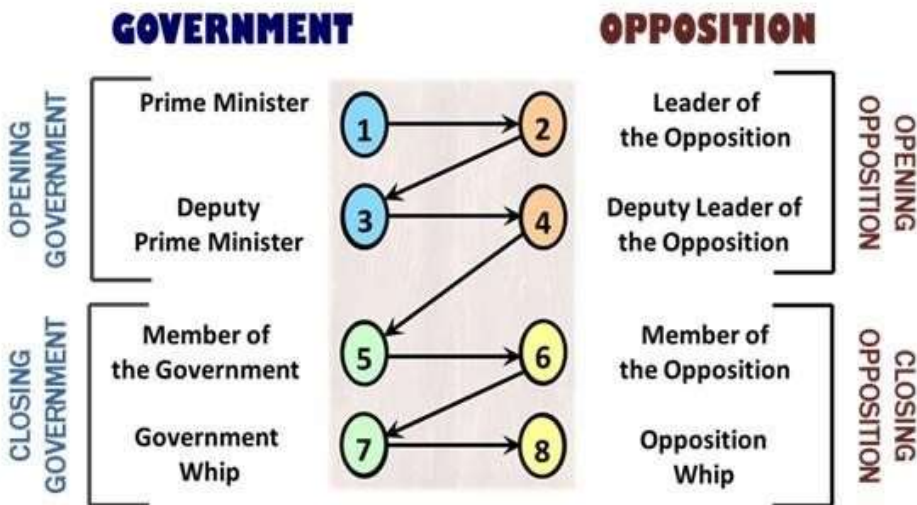
- 1) Debat dimulai setelah lima belas (15) menit case building. Semua tim diperbolehkan menggunakan dokumen cetak/tertulis untuk membangun motion yang jelas dan tidak ambigu, namun tidak diperkenankan menggunakan alat elektronik;
- 2) Semua tim harus berada di tempat debat yang sudah disediakan lima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

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

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

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

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



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

2. Debat Bahasa Inggris

a. Kategori Perlombaan

- 1) Debat Bahasa Inggris merupakan cabang lomba Tim terdiri dari 2 orang.
- 2) Fakultas dapat mengirimkan maksimal 2 tim

b. Ketentuan Khusus

- 1) Lomba ini adalah kompetisi berbasis tim dengan masing-masing tim beranggotakan 2 (dua) orang anggota (debater);
- 2) Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun sejak dimulainya lomba;
- 3) Debat disampaikan dalam bahasa Inggris dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur SARA;
- 4) Debater tidak diperbolehkan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari Al-Qur'an dan atau Hadits;
- 5) Debater tidak diperbolehkan menggunakan alat komunikasi apapun selama perlombaan debat;
- 6) Debater wajib mengikuti Seminar on Debating yang diselenggarakan panitia;
- 7) Bersamaan dengan penyelenggaraan technical meeting, akan diselenggarakan Seminar on Debating.
- 8) Tim harus sudah siap di tempat sepuluh menit sebelum jadwal lomba debat dimulai.

c. Format Perlombaan

- 1) Kompetisi menggunakan sistem Parlemen Britania (British Parliamentary/BP) dengan keseluruhan dewan juri merupakan undangan panitia penyelenggara (tanpa N1). Pada setiap sesi, terdapat 4 tim yang bertanding yang masing-masing akan mengambil peran sebagai Opening Government (OG), Closing Government (CG), Opening Opposition (OO), dan Closing Opposition (CO).
- 2) Mosi yang akan diberikan adalah impromptu motion atau mosi mendadak sesaat sebelum perlombaan debat dimulai. Mosi yang akan diberikan mengambil topik pendidikan, sosial budaya, ekonomi, politik, lingkungan, dan sains/teknologi.
- 3) Panitia akan memberikan waktu selama 15 menit untuk penyusunan case building dan tidak ada waktu tambahan yang akan diberikan. Dokumen tertulis/cetak bisa digunakan selama case building ini, tetapi tidak berlaku ketika debat berlangsung.
- 4) Urutan pembabakan lomba adalah sebagai berikut :
 - 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.

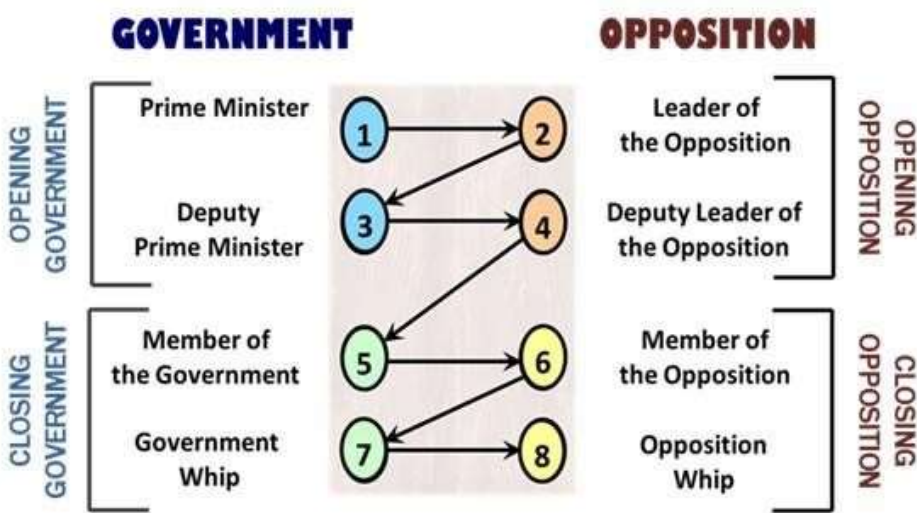
Opening Government (OG): Perdana Menteri dan

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. Karya Inovasi Sosial Keagamaan

a. Kategori Perlombaan

- 1) Karya Inovasi Sosial Keagamaan merupakan cabang lomba tim maksimal terdiri dari 3 orang.
- 2) Setiap fakultas dapat mengirimkan peserta maksimal 2 tim

b. Ketentuan

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

c. Presentasi

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

4. Inovasi Media Pembelajaran

a. Kategori Perlombaan

Karya Inovasi Media Pembelajaran merupakan cabang lomba tim maksimal terdiri dari 3(tiga) orang dalam satu tim.

b. Ketentuan Khusus

- 1) Tema lomba Karya Inovasi Media Pembelajaran adalah: “Pendidikan di Era Disrupsi Digital”;
- 2) Hasil karya merupakan inovasi asli yang dibuat oleh mahasiswa dan belum pernah dipublikasikan atau dilombakan sebelumnya;
- 3) Bentuk inovasi media pembelajaran dapat berupa:
 - a) Media video sumber belajar;
 - b) Media digital interaktif;
 - c) Aplikasi pembelajaran.
- 4) Setiap peserta wajib menyertakan bukti atau deskripsi karya yang meliputi:
 - a) Desain inovasi media pembelajaran;
 - b) Pembagian tugas setiap anggota tim;
 - c) Langkah-langkah pembuatan media (dilengkapi screenshot setiap tahap);
 - d) Hasil produk (tautan Google Drive atau YouTube);
 - e) Implikasi atau dampak penggunaan media pembelajaran.
- 5) Karya tidak boleh mengandung unsur pornografi, Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan (SARA), radikalisme, maupun terorisme. File hasil karya wajib diunggah ke YouTube agar dapat diakses oleh kalangan dunia pendidikan.
- 6) File karya akan diuji oleh **2 tim penilai** untuk menilai:
 - a) kelancaran penggunaan media,
 - b) kesesuaian dengan tema,
 - c) kreativitas,
 - d) ketepatan komposisi antara teks, gambar, dan suara,
 - e) serta teknik penyampaian materi.
- 7) Setiap tim akan mengikuti **sesi presentasi dan wawancara** untuk menilai efektivitas penerapan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT).

c. Kriteria Penilaian

- 1) Asli
Karya merupakan hasil pemikiran dan kreativitas sendiri, bukan hasil plagiasi;
- 2) Spesifik

Karya memiliki kekhasan dan keunikan yang relevan serta menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Inovatif: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat mengandung unsur kekinian dan kreativitas;

3) Inovatif

Karya mengandung unsur kebaruan, kreativitas, dan relevan dengan perkembangan teknologi dan pendidikan terkini;

4) Sistematis

Karya disusun secara runtut dan logis sehingga mudah dipahami dan diterapkan oleh pengguna atau audiens;

5) Aplikatif

Karya mudah diterapkan, digunakan, dan dikembangkan lebih lanjut oleh pengguna dalam konteks pembelajaran;

6) Inspiratif

Karya mampu menginspirasi pihak lain untuk melakukan pembaruan dan inovasi dalam pembelajaran. Bobot Penilaian

d. Bobot dan Rubrik Penilaian:

Bobot penilaian dalam lomba Karya Inovasi Media Pembelajaran terdiri atas dua komponen utama, yaitu Proses dan Produk (60%) serta Presentasi (40%). Nilai akhir merupakan hasil penjumlahan dari kedua komponen tersebut:

$$\text{Nilai Akhir} = \text{I} + \text{II}$$

I. Penilaian Proses dan Produk (60%)

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor Maksimum
1	Keaslian Karya (Asli)	Karya merupakan hasil ide dan kreativitas sendiri, bukan plagiat, serta belum pernah dilombakan sebelumnya.	10
2	Kesesuaian Tema	Karya sesuai dengan tema “Pendidikan di Era Disrupsi Digital” dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.	10
3	Kreativitas dan Inovasi	Karya menunjukkan unsur kebaruan, ide kreatif, dan pemanfaatan teknologi secara efektif.	10
4	Desain dan Kualitas Media	Tampilan media menarik, sistematis, mudah digunakan, dan menyajikan konten pembelajaran secara jelas.	10
5	Manfaat dan Keberterapan (Aplikatif)	Media mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.	10

6	Nilai Inspiratif	Karya mampu menginspirasi pengguna lain untuk berinovasi dalam pembelajaran.	10
Total Skor Maksimal (I)			60

II. Penilaian Presentasi (40%)

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor Maksimum
1	Kemampuan Presentasi	Penyampaian materi jelas, sistematis, komunikatif, dan menarik perhatian audiens.	10
2	Pemahaman terhadap Karya	Peserta memahami konsep, proses pembuatan, serta keunggulan media yang dibuat.	10
3	Argumentasi dan Ketepatan Jawaban	Peserta mampu menjawab pertanyaan juri secara logis dan berbasis data/teori.	10
4	Efektivitas Penerapan Media	Peserta mampu menjelaskan cara penggunaan media dan menunjukkan efektivitasnya dalam pembelajaran.	10
Total Skor Maksimal (II)			40

Rumus Nilai Akhir

Nilai Akhir = (Skor Proses dan Produk) + (Skor Presentasi)

Nilai Maksimum = 100

Keterangan:

- Penilaian menggunakan skala 1–10 untuk setiap indikator.
- Penilaian dilakukan oleh minimal 3 orang juri, dan nilai akhir merupakan rata-rata dari seluruh juri.
- Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

5. Musabaqah Qiraatil Qutub (MQK)

a. Kategori Perlombaan

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

b. Ketentuan Umum

Kitab: Tafsir Jalalain (Surat al-Baqarah: Juz I-II)

c. Ketentuan Khusus

- 1) Terdapat dua kategori perlombaan: MQK Putra dan MQK Putri
- 2) Masing-masing Fakultas hanya boleh mengirimkan 2 (dua) peserta.

- 3) Lomba MQK ini dilaksanakan satu babak untuk mencari juara yang didasarkan atas perolehan nilai tertinggi;
- 4) Peserta membaca kitab yang sudah ditentukan dengan tema atau bab yang telah ditentukan oleh panitia.

d. Format Perlombaan

- 1) Peserta membaca bahasan materi yang telah ditentukan, kemudian menjelaskan isi teks dan dilanjutkan sesi tanya jawab;
- 2) Maqra' (materi yang dibaca) akan ditentukan oleh dewan juri secara random;
- 3) Peserta finalis, akan ditentukan berdasarkan nilai tertinggi 1 sampai 5;
- 4) Juara lomba ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1, 2 dan 3.

e. Mekanisme Perlombaan

- 1) Peserta berkumpul di venue lomba 30 menit sebelum waktu dimulai;
- 2) Panitia membacakan tata tertib lomba, setelah semua peserta hadir, atau sesudah memasuki waktu lomba meskipun belum semua peserta hadir;
- 3) Panitia memanggil peserta untuk tampil sesuai dengan nomor urut tampil;
- 4) Nomor urut tampil diundi pada saat *Technical Meeting*;
- 5) Peserta memulai dan mengakhiri penampilan dengan salam;
- 6) Durasi penampilan babak penyisihan tiap peserta maksimal 8 menit (membaca 3 menit, menjelaskan 2 menit, menjawab pertanyaan juri 3 menit);
- 7) Durasi untuk babak final masing-masing peserta 14 menit (membaca 4 menit, menjelaskan 4 menit, menjawab pertanyaan juri 6 menit);
- 8) Dewan juri memiliki wewenang untuk mengakhiri bacaan peserta sebelum waktu penampilan peserta selesai.

f. Kriteria Penilaian

- 1) Qira'ah 15%
- 2) Fahmul lafadz (makna perkata) 15%
- 3) Fahmul jumal (pemahaman murad) 30%
- 4) Tanya jawab 40%

6. Business Plan

a. Kategori Perlombaan

- 1) Business Plan merupakan cabang lomba tim maksimal terdiri dari 3 orang.
- 2) Tim dari Fakultas tidak dibatasi.

b. Ketentuan Umum

- 1) Business Plan yang diusulkan harus memberikan manfaat ekonomi dan sosial, serta kontribusi nyata terhadap keberlanjutan lingkungan (*green economy*).
- 2) Usulan Business Plan tidak boleh melanggar peraturan perundangan, ketertiban umum, maupun norma kesusilaan.
- 3) Usaha yang diajukan dapat berupa:
 - a) Rencana bisnis baru (*start-up*) yang belum beroperasi; atau
 - b) Pengembangan usaha eksisting (*existing business*) yang akan ditingkatkan dengan aspek *green innovation* atau digitalisasi.
- 4) Proposal yang diajukan harus dapat diimplementasikan secara nyata sebagai model bisnis berkelanjutan.
- 5) Business Plan belum pernah dilombakan sebelumnya di tingkat manapun.
- 6) Seluruh karya adalah orisinal, bukan hasil plagiarisme atau tiruan dari proposal lain.
- 7) Dewan juri berhak membatalkan kemenangan apabila ditemukan indikasi plagiarisme atau kecurangan.

c. Ketentuan Khusus

- 1) Tema Lomba
“Greenpreneurship di Era Digital: Menuju Net Zero Emission dan UMKM Berdaya” Peserta mempunyai visi dan keinginan berwirausaha yang dibuktikan dengan proposal business plan (ketentuan ada di lampiran) dan daftar riwayat hidup (termasuk pengalaman usaha);
- 2) Peserta harus menunjukkan visi dan misi kewirausahaan yang berorientasi pada keberlanjutan (*sustainability*);
- 3) Peserta wajib menyertakan prototype atau mock-up produk sesuai karakteristik bisnis (barang, jasa, *digital platform*, atau aplikasi);
- 4) Peserta melampirkan daftar riwayat hidup singkat seluruh anggota tim (termasuk pengalaman wirausaha jika ada);
- 5) Proposal dapat dikembangkan lintas disiplin ilmu — menggabungkan aspek ekonomi, teknologi, sosial, dan lingkungan.

d. Format / Mekanisme Perlombaan

- 1) Tahapan Seleksi:

- a. Satu tahap seleksi dilaksanakan secara offline pada hari pelaksanaan lomba.
 - b. Tim juri akan melakukan penilaian langsung terhadap proposal, presentasi, dan prototype produk.
- 2) Aspek Penilaian Proposal:
- c. Sistematika penulisan dan kelengkapan isi (mengikuti format lampiran);
 - d. Kesesuaian ide dengan tema lomba dan isu keberlanjutan;
 - e. Tingkat inovasi dan kreativitas;
 - f. Kelayakan implementasi dan dampak sosial-lingkungan;
 - g. Potensi kontribusi terhadap pemberdayaan UMKM dan net zero emission.
- 3) Aspek Penilaian Presentasi:
- h. Penguasaan terhadap materi dan ide bisnis;
 - i. Kejelasan sistematika penyampaian materi dan produk;
 - j. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan audiens/juri;
 - k. Kemampuan meyakinkan dewan juri terhadap orisinalitas, kelayakan, dan potensi bisnis;
 - l. Kelayakan hasil produksi untuk dipasarkan secara luas;
 - m. Prospek bisnis jangka panjang dan keberlanjutan (sustainability).

e. Penjurian

- 1) Tim juri berasal dari unsur:
 - a. Akademisi (pakar ekonomi, bisnis, dan teknologi digital);
 - b. Praktisi bisnis hijau dan UMKM berkelanjutan;
 - c. Pelaku startup digital dan investor sosial (impact investor).
- 2) Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

f. Format Penulisan Proposal

- 1) Panjang Proposal: 15–20 halaman (tidak termasuk cover dan lampiran).
- 2) Format:
 - a. Kertas A4
 - b. Margin: 4–3–4–3 (atas–bawah–kiri–kanan)
 - c. Font: Times New Roman, size 12

- d. Spasi: 1,5
- e. Format file: PDF
- f. Lampiran (foto/gambar/diagram) diberi nomor halaman romawi.

3) Struktur Proposal:

1. Judul
 - Singkat, jelas, dan menarik.
2. Executive Summary (maks. 1 halaman)
 - Ringkasan menyeluruh konsep bisnis, tujuan, produk, pasar, dan proyeksi.
3. Pendahuluan
 - Latar belakang dan motivasi usaha;
 - Relevansi dengan tema greenpreneurship dan digitalisasi;
 - Tujuan usaha dan dampak sosial-lingkungan.
4. Karakter Bisnis / Produk
 - Jenis dan karakteristik produk/jasa;
 - Inovasi dan keunggulan kompetitif;
 - Keterkaitan dengan prinsip green economy dan digital transformation.
5. Analisis Pasar
 - Profil konsumen dan segmentasi;
 - Analisis pesaing dan peluang pasar;
 - Strategi pemasaran dan media promosi;
 - Proyeksi penjualan 1 tahun.
6. Analisis Produksi / Operasi
 - Proses produksi, bahan baku, alat, dan tenaga kerja;
 - Penggunaan teknologi ramah lingkungan atau digitalisasi;
 - Estimasi kapasitas produksi dan hasil produk.
7. Analisis Keuangan
 - Estimasi kebutuhan modal dan sumber pendanaan;
 - Perhitungan harga pokok penjualan;
 - Proyeksi laporan laba-rugi dan neraca;
 - Break-even point dan potensi profitabilitas.
8. Analisis SDM dan Organisasi
 - Struktur tim dan job description;
 - Kualifikasi SDM;
 - Sistem penggajian dan kompensasi.
9. Analisis Dampak Sosial dan Lingkungan (Green Impact)
 - Kontribusi terhadap pengurangan emisi karbon;
 - Dampak terhadap pemberdayaan masyarakat/UMKM;

- Rencana keberlanjutan (sustainability plan).

10. Lampiran

- Foto produk/prototype, sertifikat, izin usaha (jika ada), dll.

g. Format Presentasi

- 1) Program yang digunakan: PowerPoint, Canva, Prezi, atau software presentasi lainnya.
- 2) Materi presentasi merupakan hasil karya sendiri.
- 3) Isi slide boleh memuat teks, gambar, video, atau animasi.
- 4) Durasi:
 - a) Presentasi: 10 menit
 - b) Tanya jawab: 10 menit
- 5) Tim wajib membawa peralatan pendukung sendiri, panitia hanya menyediakan meja dan kursi.
- 6) Aspek Penilaian Tambahan:
 - a) Estetika tampilan presentasi.
 - b) Kemampuan menjawab pertanyaan dengan data dan logika bisnis.
 - c) Kesesuaian narasi dengan prinsip greenpreneurship dan digital sustainability.

h. Format Prototype Produk

- 1) Prototype wajib mewakili ide inti bisnis.
- 2) Dapat berupa produk fisik, aplikasi, atau model digital.
- 3) Tampilan harus menarik, kreatif, dan inovatif.
- 4) Produk siap ditampilkan saat presentasi.

i. Pengumpulan Proposal

- 1) Proposal dikumpulkan paling lambat H-2 sebelum hari pelaksanaan, yaitu tanggal 10 November 2025, pukul 23.59 WIB.
- 2) Proposal dikirim dalam bentuk file PDF melalui tautan resmi panitia (akan diumumkan kemudian).
- 3) Seluruh peserta wajib bergabung dalam grup WhatsApp resmi lomba untuk memudahkan komunikasi.

j. KONTAK PANITIA

Informasi lebih lanjut dapat menghubungi: Nur Hidayat (Koordinator Lomba Business Plan Rektor Cup UIN KHAS Jember 2025)

0857-3305-5386 (NURHIDAYAT)

k. LAIN-LAIN

- 1) Segala hal yang belum diatur dalam juknis ini akan ditetapkan kemudian oleh panitia.
- 2) Peserta dianggap memahami dan menyetujui seluruh ketentuan dalam juknis ini sejak mendaftar.

BAB V PENUTUP

Alhamdulillah Buku Petunjuk Teknis Rektor Cup Tahun 2025 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember telah tersusun sesuai dengan pedoman pelaksanaan. Semoga Petunjuk Teknis ini dapat digunakan oleh Panitia Pelaksana, Wasit, Juri, Dewan Hakim dan Peserta dengan baik. Dengan adanya petunjuk teknis ini, kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Hal-hal yang belum diatur dalam petunjuk teknis ini, akan diatur lebih lanjut oleh panitia pelaksana dengan diketahui oleh panitia penyelenggara.