



PEDOMAN PELAKSANAAN PESOMA

**UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN
ZUHRI PURWOKERTO**

DISUSUN OLEH:
PANITIA PELAKSANA
TAHUN 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan Rahmat, Hidayah dan Inayahnya Pedoman Pelaksanaan Pekan Seni dan Olahraga Mahasiswa (PESOMA) Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2024 diselesaikan.

Ikhtiyar mencerdaskan anak bangsa yang dibarengi dengan penguatan karakter, moral dan akhlak terus menerus dilakukan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Lahirnya mahasiswa yang cerdas, cakap, kreatif dan inovatif tidak hanya mengandalkan kurikulum yang diajarkan saat dibangku kuliah, melainkan harus dilaukan dengan berbagai pendekatan. Salah satunya dengan menyelenggarakan event-event kompetisi.

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto akan menyelenggarakan kompetisi mahasiswa yang disebut dengan PESOMA atau Pekan Seni dan Olahraga Mahasiswa. PESOMA bertujuan untuk menjaring bakat-bakat mahasiswa UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang seni, olahraga, ilmiah, dan sebagainya. Selain itu, ajang kompetisi PESOMA juga diharapkan menjadi program strategis bagi pembinaan para mahasiswa di lingkungan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Pedoman Pelaksanaan PESOMA ini disusun sebagai pedoman bagi panitia penyelenggara, dewan juri, pelatih/official dan peserta serta berbagai pihak yang terlibat dalam proses PESOMA. Terima kasih kami sampaikan kepada segenap pihak yang telah berpartisipasi menyusun Pedoman Pelaksanaan PESOMA ini. Semoha kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik, berkualitas dan memenuhi harapan semua pihak.

Wakil Rektor III

Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	4
A. LATAR BELAKANG	4
B. DASAR HUKUM.....	6
C. TUJUAN.....	6
D. MOTTO DAN TAGLINE KEGIATAN.....	6
E. TEMA KEGIATAN	7
F. WAKTU PELAKSANAAN	7
G. KETENTUAN UMUM PESERTA.....	7
H. CABANG LOMBA	8
BAB II KOMPONEN DAN MEKANISME	9
A. PERSYARATAN PESERTA.....	9
B. DAFTAR PESERTA.....	9
C. PANITIA PELAKSANA.....	10
D. TECHNICAL MEETING.....	10
E. WASIT, JURI DAN DEWAN HAKIM.....	10
F. LOGO	10
G. PEMBUKAAN DAN PENUTUP	10
H. Tata Tertib.....	11
I. SANKSI.....	11
BAB III TEKNIS PELAKSANAAN	12
A. CABANG LOMBA FUTSAL	12
B. CABANG LOMBA BOLA VOLI	15
C. CABANG LOMBA TENIS MEJA.....	17
D. CABANG LOMBA BULU TANGKIS	18
E. CABANG LOMBA SENI PENCAK SILAT	19
F. CABANG LOMBA BUSINESS PLAN	21
G. CABANG LOMBA KARYA ILMIAH MAHASISWA (KIM)	26
H. CABANG LOMBA DEBAT BAHASA ARAB.....	27



I.	CABANG LOMBA DEBAT BAHASA INGGRIS	29
J.	CABANG LOMBA POP SOLO	34
K.	CABANG LOMBA CIPTA BACA PUISI	36
L.	CABANG LOMBA MUSABAQOH SYARHIL QUR'AN (MSQ)	37
M.	CABANG LOMBA MUSABAQOH TILAWATIL QUR'AN (MTQ).....	39
N.	CABANG LOMBA MUSABAQOH HIFDZIL QUR'AN (MHQ)	39
O.	CABANG LOMBA MUSABAQOH QIROATUL KUTUB (MQK)	41
BAB IV		42
LAMPIRAN-LAMPIRAN		43
Lampiran I Filosofi Logo.....		44
Lampiran II Daftar Peserta.....		45



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Salah satu prinsip penyelenggaraan pendidikan adalah pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural dan kemajemukan bangsa.

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. Cita-cita tersebut harus lahir dari pendidikan tinggi, baik pada Perguruan Tinggi Umum (PTU) maupun Perguruan Tinggi Keagamaan Negeri dan Swasta (PTKN & PTKS).

Dalam konteks kekinian, Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) harus mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bakat minat dan keahlian mahasiswanya dengan penuh tanggung jawab. Hal ini penting, agar Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (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. Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri harus berkomitmen melakukan hal-hal konstruktif yang dapat dirasakan manfaatnya oleh anak-anak bangsa, baik dalam pengembangan intelektual, profesional, moral karakter dan akhlak serta pengembangan sosial kemasyarakatan.

Lahirnya mahasiswa yang cerdas, cakap, kreatif, dan inovatif tidak hanya mengandalkan kurikulum yang diajarkan di bangku kuliah, tetapi harus dilakukan dengan berbagai pendekatan. Salah satunya dengan penyelenggaraan kegiatan kompetensi baik regional, nasional maupun internasional. Dalam rangka mengembangkan mahasiswa yang berakarakter, bermoral, berakhlakul karimah, cerdas, sehat jasmani dan rohani serta memiliki komitmen kebangsaan di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) perlu diselenggarakan kegiatan pembinaan prestasi mahasiswa.

Mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri khususnya pada lingkungan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto (UIN SAIZU) diharuskan untuk belajar dan berkembang serta menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui ajang kompetisi bidang seni dan olahraga mahasiswa dipacu untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kreatif, berinovasi, berkolaborasi dan multitasking. Dengan demikian lulusan UIN SAIZU Purwokerto dapat menjadi lulusan yang unggul, berdaya saing, adaptif, fleksibel, produktif dan berkepribadian islami, sehingga dapat membantu membangun Indonesia atau daerah setempat melalui ide-ide kreatifnya. Ide-ide yang berkembang dalam Pekan Seni dan Olahraga Mahasiswa (PESOMA) I diharapkan bermanfaat bagi masyarakat luas serta mengedepankan bakat dan minat mahasiswa UIN SAIZU Purwokerto.

PESOMA merupakan ajang penyelenggaraan kompetisi seni dan olahraga bagi mahasiswa UIN SAIZU Purwokerto. PESOMA dilaksanakan secara multievent yang diselenggarakan setiap tahun dengan maksud mencari mahasiswa unggul dan berprestasi dalam bidang seni dan olahraga serta memperkuat silaturahmi antar Fakultas di UIN SAIZU Purwokerto. Selain itu, mahasiswa yang berhasil juara dalam kompetisi PESOMA ini nantinya akan diikuti sertakan sebagai perwakilan UIN SAIZU Purwokerto dalam ajang kompetisi tingkat daerah dan nasional yang diselenggarakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan teknologi Republik Indonesia.

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 Pendidikan Nasional.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
6. Peraturan Presiden Nomor 47 tahun 2009 tentang pembentukan Organisasi Kementrian Negara sebagaimana telah beberapa kali diubah dengan Peraturan Presiden Nomor 13 tahun 2014 tentang Perubahan kelima atas Peraturan Presiden Nomor 47 tahun 2009 tentang Pembentukan Organisasi Kementrian Negara.
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 10 tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementrian Agama.
8. Peraturan Presiden Nomor 41 tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

C. TUJUAN

Pelaksanaan PESOMA I Tahun 2024 bertujuan:

1. Memperteguh semangat kebangsaan melalui seni dan olahraga guna menghasilkan anak bangsa yang mengedepankan perdamaian dan persatuan bangsa.
2. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang seni dan olahraga.
3. Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam berbagai cabang lomba PESOMA.
4. Menjaring mahasiswa yang memiliki minat dan bakat dalam bidang seni dan olahraga yang nantinya akan didelegasikan pada ajang yang lebih tinggi.

D. MOTTO DAN TAGLINE KEGIATAN

Tagline kegiatan Pekan Seni dan Olahraga Mahasiswa (PESOMA) I UIN SAIKU Purwokerto tahun 2024 adalah **“Unjuk Aksi, Raih Prestasi”**.

E. TEMA KEGIATAN

Tema kegiatan Pekan Seni dan Olahraga Mahasiswa (PESOMA) I UIN SAIZU Purwokerto tahun 2024 adalah **“Berkompetisi, Mengukir Prestasi dan Raih Kemenangan”**.

F. WAKTU PELAKSANAAN

Pekan Seni dan Olahraga Mahasiswa (PESOMA) I UIN SAIZU Purwokerto tahun 2024 akan dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024. Adapun rincian kegiatan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rangkaian kegiatan PESOMA I Tahun 2024

No	Kegiatan	Pelaksanaan
1.	Pendaftaran Peserta	28 Maret – 17 April 2024 (<i>online</i>)
2.	Pengumpulan Karya yang Online	1 April – 17 April 2024 (<i>online</i>)
3.	Verifikasi Berkas Peserta	12 April 2024 (<i>online</i>)
4.	Technical Meeting	Diserahkan kepada masing-masing penanggung jawab lomba
5.	Pengumuman Peserta	22 April 2024 (<i>online</i>)
6.	Perlombaan	30 April 2024 (<i>offline</i>)

G. KETENTUAN UMUM PESERTA

Adapun ketentuan umum peserta PESOMA adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif Progam Sarjana dari UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dibuktikan dengan Surat Keterangan Aktif Kuliah.
2. Merupakan perwakilan dari masing-masing fakultas ditunjukan dengan Surat Rekomendasi dari Wakil Dekan 3.
3. Mahasiswa terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD-Dikti) Kemendikbudristek. Pengecekan melalui laman:
<https://pddikti.kemendikbud.go.id/>
4. Peserta mendaftar pada laman: <https://pesoma.uinsaizu.ac.id>
5. Berkas persyaratan yang harus di upload oleh peserta diantaranya:
 - a. Curriculum Vitae (CV)
 - b. Surat Keterangan Aktif Kuliah
 - c. Surat Rekomendasi dari Wakil Dekan 3

- d. Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
 - e. Transkrip Nilai Terbaru
 - f. Link Forlap Dikti Pada Laman : <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>
 - g. Pas Foto Background Merah
 - h. Bukti Pembayaran UKT Semester Genap
6. Setiap mahasiswa hanya diperbolehkan mengikuti 1 (satu) cabang lomba saja.

H. CABANG LOMBA

PESOMA I tahun 2024 memperlombakan 15 cabang lomba seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Cabang Lomba PEESOMA 2024

No	Cabang Lomba	Bentuk		Penyisihan		Final (luring)
		Individu	Tim	Daring	Luring	
1.	Futsal		✓		✓	✓
2.	Bola Voli		✓		✓	✓
3.	Tenis Meja	✓			✓	✓
4.	Bulu Tangkis	✓			✓	✓
5.	Seni Pencak Silat	✓			✓	✓
6.	Business Plan		✓	✓		✓
7.	Karya Ilmiah Mahasiswa (KIM)		✓	✓		✓
8.	Debat Bahasa Arab		✓		✓	✓
9.	Debat Bahasa Inggris		✓		✓	✓
10.	Pop Solo	✓		✓		✓
11.	Cipta Baca Puisi	✓			✓	✓
12.	Musabaqoh Syarhil Qur'an (MSQ)	✓			✓	✓
13.	Musabaqoh Tilawatil Qur'an (MTQ)	✓			✓	✓
14.	Musabaqoh Hifdzil Qur'an (MHQ)	✓			✓	✓
15.	Musabaqoh Qiratul Kuttub (MQK)	✓			✓	✓

BAB II

KOMPONEN DAN MEKANISME

A. PERSYARATAN PESERTA

Adapun persyaratan peserta PESOMA adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif Program Sarjana dari UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dibuktikan dengan Surat Keterangan Aktif Kuliah.
2. Merupakan perwakilan dari masing-masing fakultas ditunjukkan dengan Surat Rekomendasi dari Wakil Dekan 3.
3. Mahasiswa terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD-Dikti) Kemendikbudristek. Pengecekan melalui laman:
<https://pddikti.kemendikbud.go.id/>
4. Peserta mendaftar pada laman: <https://pesoma.uinsaizu.ac.id>
5. Berkas persyaratan yang harus di upload oleh peserta diantaranya:
 - a. Curriculum Vitae (CV)
 - b. Surat Keterangan Aktif Kuliah
 - c. Surat Rekomendasi dari Wakil Dekan 3
 - d. Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
 - e. Transkrip Nilai Terbaru
 - f. Link Forlap Dikti Pada Laman : <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>
 - g. Pas Foto Background Merah
 - h. Bukti Pembayaran UKT Semester Genap
6. Setiap mahasiswa hanya diperbolehkan mengikuti 1 (satu) cabang lomba saja.

B. DAFTAR PESERTA

Peserta PESOMA I UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2024 merupakan utusan dari 26 (dua puluh enam) Program Studi yang terdiri dari 5 (lima) Fakultas. Berikut nama-nama fakultas yang ada di UIN SAIZU Purwokerto:

1. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
2. Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK)
3. Fakultas Syariah
4. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI)
5. Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora (FUAH)

C. PANITIA PELAKSANA

Panitia Pelaksana adalah orang yang diberi tanggung jawab dan amanah untuk menyelenggarakan PESOMA I UIN SAIZU Purwokerto tahun 2024 dengan pembagian tugas-tugas tertentu.

D. TECHNICAL MEETING

1. Technical Meeting wajib dilaksanakan oleh panitia pelaksana bag setiap cabang lomba yang waktunya ditentukan kemudian.
2. Technical meeting menjelaskan dan mensosialisasikan tentang aturan-aturan teknik pertandingan dan perlombaan berdasarkan Pedoman Pelasanan PESOMA I UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2024.

E. WASIT, JURI DAN DEWAN HAKIM

1. Wasit, juri dan dewan hakim merupakan dosen, tenaga pendidik UIN SAIZU Purwokerto yang ditunjuk secara langsung oleh panitia pelaksana.
2. Wasit, juri dan dewan hakim bertugas memimpin perlombaan dan pertandingan.

F. LOGO

1. Logo dicantumkan pada setiap atribut PESOMA I UIN Porf. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2024.
2. Logo PESOMA I UIN Porf. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2024 dibuat sesuai dengan kebudayaan Banyumasan.
3. Baliho/spanduk/baner dipasang disetiap ruangan yang digunakan untuk melaksanakan perlombaan/pertandingan serta di tempat-tempat yang strategis.

G. PEMBUKAAN DAN PENUTUP

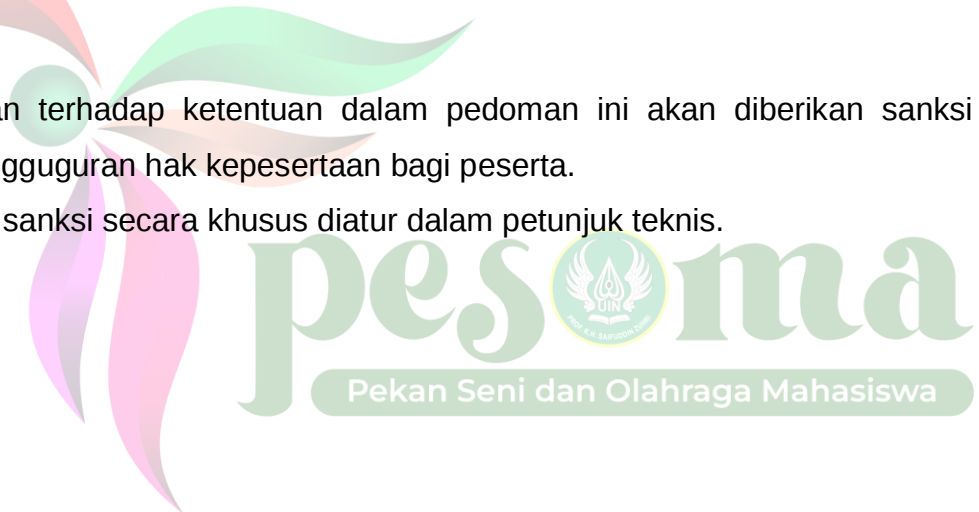
1. Upacara pembukaan dan penutupan PESOMA I UIN Porf. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2024 dilaksanakan sesuai dengan protokoler yang berlaku di lingkungan UIN SAIZU Purwokerto.
2. Upacara pembukaan dilaksanakan pada Selasa, 30 April 2024 pukul 08.00 WIB dan upacara penutupan dilaksanakan segera setelah perlombaan dan pertandingan selesai.
3. Upacara pembukaan dan penutupan di ikuti oleh seluruh panitia pelaksana, wasit/juri/dewan hakim, dan peserta.

H. Tata Tertib

1. Setiap peserta wajib mengikuti upacara pembukaan dan upacara penutupan yang diselenggarakan oleh panitia pelaksana.
2. Setiap peserta wajib melakukan registrasi ulang sebelum perlombaan dimulai kepada panitia/penanggung jawab perlombaan.
3. Setiap peserta wajib datang 30 menit sebelum perlombaan dimulai serta mengambil nomor urut kepesertaan.
4. Peserta wajib berpakaian sopan dan rapih dan memakai jas almamater pada saat upacara pembukaan dan penutupan.
5. Untuk cabang olahraga bagi peserta putri diwajibkan menggunakan kerudung dan training panjang.
6. Untuk cabang lomba seni peserta wajib menggunakan jas almamater pada saat perlombaan.

I. SANKSI

1. Pelanggaran terhadap ketentuan dalam pedoman ini akan diberikan sanksi berupa pengguguran hak kepesertaan bagi peserta.
2. Pemberian sanksi secara khusus diatur dalam petunjuk teknis.



BAB III

PETUNJUK TEKNIS

A. CABANG LOMBA FUTSAL

1. Ketentuan Umum

- a. Peraturan pertandingan dalam cabang olahraga futsal menggunakan standar pertandingan futsal yang sudah ditetapkan oleh FIFA.
- b. Line up pemain maksimal 12 orang
- c. Setelah technical meeting daftar pemain dan official yang terdaftar tidak dapat diubah.

2. Ketentuan Khusus

a. Kategori Pertandingan

Futsal Putra antar Fakultas

b. Pelaksanaan Technical Meeting

Hari, tanggal : Senin, 29 April 2024

Waktu : Pukul 13.00 WIB s.d. selesai

Tempat : Homepage UKM Olahraga Lt II, Gd. UKM UIN SAIZU

c. Pelaksanaan Perlombaan

Hari, tanggal : Selasa, 30 April 2024

Waktu : Pukul 08.00 WIB s.d. selesai

Tempat : PH Futsal

d. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem Grup Setengah Kompetisi.
- 2) Tim terbagi menjadi 2 grup.

e. Perlengkapan Pertandingan

- 1) Seragam atau kostum yang digunakan oleh pemain harus bernomor punggung.
- 2) Warna seragam atau kostum yang digunakan sama kecuali untuk penjaga gawang.
- 3) Kaos kaki yang digunakan pemain harus setinggi lutut.
- 4) Sepatu yang digunakan harus sesuai dengan standar futsal.

- 5) Dilarang mempergunakan segala jenis aksesoris baik gelang, kalung, cincin, anting dll.
- 6) Pemain yang melanggar peraturan akan dikenakan sanksi berupa kartu kuning.
- f. Durasi Pertandingan
 - 1) Durasi pertandingan pada babak grup sampai dengan semifinal adalah 10 menit. Waktu istirahat antar babak adalah 5 menit.
 - 2) Durasi pertandingan pada babak final adalah 20 menit dengan waktu istirahat antar babak adalah 5 menit.
3. Tata Tertib Pertandingan
 - a. Peraturan ini mengacu pada peraturan futsal PSSI.
 - b. Jumlah pemain terdaftar maksimal 12 rang yang berstatus sebagai mahasiswa di Fakultas masing-masing.
 - c. Pertandingan menggunakan system grup setengah kompetisi dengan pertandingan setiap tim bermain atas bawah.
 - d. Perhiungan perolehan poin ditentukan dengan:
 - 1) Menang nilai 3, kalah nilai 0, seri nilai 1
 - 2) Jika pada akhir penyisihan grup tim mendapatkan poin yang maka, maka untuk menentukan kedudukan peringkat/ranking grup ditentukan dari:
 - a) Selisih gol
 - b) Gol memasukan lebih banyak
 - c) *Head to head*
 - e. Setiap grup diambil juara grup dan runner up grup untuk masu ke babak
 - f. akan bertanding melakukan Warming Up (pemanasan) terlebih dahulu semifinal.
 - g. Jumlah minimal pemain dalam satu tim agar dilaksanakan pertandingan adalah tidak kurang dari 4 orang termasuk kipper. Apabila sampai waktu pertandingan jumlah pemain kurang dari 4 orang, maka secara otomatis tim tersebut dinyatakan kalah Walk Out (WO) dengan skor 3-0.
 - h. Tim yang akan bertanding diwajibkan hadir dan melakukan Registrasi Ulang serta mengisi Daftar Susunan Pemain (DSP) sekurang-kurangnya 1 (satu) jam sebelum jadwal pertandingan, untuk selanjutnya diserahkan ke meja wasit MINIMAL 15 menit sebelum jadwal pertandingan.

- i. Tim yang pada area yang telah disediakan, karena begitu memasuki Lapangan, pertandingan (Kick Off) segera dimulai.
- j. Apabila sampai dengan Jadwal bertanding dimulai Tim yang akan sampai dengan waktu dipanggil untuk ketiga kalinya tetap tidak hadir maka Tim tersebut langsung dinyatakan kalah WO (walk out) dengan skor 3–0. h.
- k. Time out diberikan 1 (satu) kali dalam 1 (satu) babak untuk setiap team, dan pada saat time out waktu jalan, namun saat memasuki 2 (dua) menit terakhir masing-masing babak tidak diperbolehkan meminta time out.
- l. Adapun Tim Yang pemainnya terkena Kartu Merah boleh memasukkan Pemain Pengganti lain setelah 2(dua) menit pertandingan berlangsung. Apabila Pemain yang dilarang bertanding tetap dimainkan maka tim tersebut secara otomatis didiskualifikasi.
- m. Peraturan Pertandingan dan Peraturan Permainan mutlak diterapkan dalam turnamen ini, dan segala pelanggaran bisa berbuah sanksi baik Kartu Kuning ataupun Kartu Merah.
- n. Apabila terjadi seorang Pemain mendapatkan 2 Kartu Kuning di 2 pertandingan berbeda maka pemain dikenakan sanksi absen 1 pertandingan berikutnya, kemudian apabila pemain mendapatkan kartu kuning kedua otomatis Kartu Merah maka pemain akan absen pada 1 pertandingan sedangkan Kartu Merah langsung maka pemain dikeluarkan dari Tim dan dilarang duduk di Bench Pemain serta dilarang bermain untuk 2 pertandingan berikutnya.
- o. Apabila dalam sebuah pertandingan terjadi perkelahian masal maka pertandingan akan langsung dihentikan oleh Wasit dan kedua Tim yang bertanding akan langsung di Diskualifikasi
- p. Apabila dalam sebuah pertandingan kedua tim yang bertanding memakai seragam dengan warna sama maka tim yang disebut terakhir yang harus mengganti warna kostumnya atau memakai rompi yang disediakan oleh panitia, kecuali pertandingan final akan diadakan toss coin untuk menentukan tim yang mempergunakan rompi.
- q. Bila terjadi Force Majeur, panitia pelaksana akan mengambil kebijakan sesuai dengan keputusan panitia pelaksana.

- r. Apabila dalam sebuah pertandingan terjadi pelanggaran sebanyak 6x, maka akan dilaksanakan second penalty.

4. Walk Out (WO)

WO dijatuhkan apabila:

- a. Peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 10 menit dari jadwal yang telah ditentukan.
- b. Menolak bertanding sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- c. Memakai pemain yang tidak terdaftar sebagai pemain.
- d. Peserta tidak hadir di lapangan setelah dipanggil panitia 3 kali berturut-turut.
- e. Keluar arena perlombaan.

5. Ketentuan Lain-lain

Peraturan lain-lain yang belum tercantum dalam tata tertib dan peraturan pertandingan ini akan disampaikan dan dapat ditanyakan serta disepakati bersama pada saat Temu Teknik (Technical Meeting)

B. CABANG LOMBA BOLA VOLI

1. Ketentuan Umum

- a. Line up pemain maksimal 14 orang.
- b. Peraturan yang digunakan adalah peraturan bola voli internasional yang sedang berlaku dan disahkan oleh pengurus pusat PBVSI.
- c. Peserta merupakan mahasiswa perwakilan dari masing-masing fakultas di UIN SAIZU Purwokerto.
- d. Official yang tidak hadir pada Techninal Meeting dianggap telah memahami dan menyetujui hasil putusan pada Technical Meeting.

2. Ketentuan Khusus

- a. Kategori pertandingan

Bola Voli Putra antar Fakultas

- b. Pelaksanaan Technical Meeting

Hari, tanggal : Sabtu, 27 April 2024

Waktu : Pukul 09.00 WIB s.d. selesai

Tempat : Homebase UKM Olahraga Lt II, Gd. UKM UIN SAIZU

- c. Pelaksanaan Perlombaan

Hari, tanggal : Selasa, 30 April 2024

Waktu : Pukul 08.00 WIB s.d. selesai

Tempat : Lapangan Bola Voli UIN SAIZU Purwokerto

d. Sistem pertandingan

- 1) Pertandingan menggunakan sistem Grup Setengah Kompetisi.
- 2) Tim tergabung dalam 1 grup

e. Perlengkapan

- 1) Lapangan yang digunakan adalah lapangan bola voli standar dengan ukuran $P = 18\text{ m}$, $L = 9\text{ m}$ dan tinggi net putra = 2,43 m.
- 2) Bola yang digunakan adalah Bola Voli No.5.
- 3) Seragam atau kostum yang digunakan oleh pemain harus bernomor punggung.
- 4) Warna seragam atau kostum yang digunakan sama kecuali untuk libero.
- 5) Setiap pemain wajib menggunakan sepatu.

3. Tata Tertib Pertandingan

- a. Peraturan pertandingan menggunakan peraturan PBVSI yang berlaku.
- b. Satu tim terdiri dari (maksimal) 12 pemain dengan 6 pemain inti. Diperbolehkan membawa 14 pemain dengan catatan libero harus 2.
- c. Peserta datang 15 menit sebelum pertandingan dimulai.
- d. Pemanggilan peserta / regu dilakukan max. 3 kali dengan jeda waktu masing-masing pemanggilan adalah : panggilan 1 - panggilan ke 2 : 5 menit, Pemanggilan ke 2 - ke 3 : 2 menit, Bagi regu yang dipanggil sebanyak 3 x tidak datang atau tidak lengkap pemainnya dinyatakan kalah.
- e. Seluruh pertandingan dilaksanakan two winning set (2 set kemenangan), apabila terjadi skor 1-1 maka dilanjutkan dengan set ke 3.
- f. Sistem perhitungan menggunakan rally point dengan skor 25, apabila terjadi douce (24-24) maka regu yang unggul 2 angka terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang pada set tersebut.
- g. Apabila terjadi rubber set, skor kemenangan adalah 15 poin, apabila terjadi douce (14-14) maka regu yang unggul 2 angka terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang pada set tersebut.
- h. Perhitungan perolehan poin ditentukan dengan : Menang nilai 3, kalah 0.
- i. Dalam satu grup diambil juara grup dan runner up grup untuk masuk ke babak final.

- j. Tidak ada TTO (Technical Time Out), masing-masing tim mempunyai kesempatan meminta 2 kali TO (Time Out) kepada wasit dalam setiap setnya.
 - k. Official/ Pembina / Pendukung / Pendamping tidak diperkenankan mendikte / mengintervensi wasit.
 - l. Keputusan wasit tidak dapat diganggu gugat.
 - m. Bagi regu yang tidak mewakilkan official / pembinanya pada technical meeting wajib mengikuti peraturan yang telah disepakati pada technical meeting.
 - n. Kejuaraan diambil Juara 1, 2, dan 3 bersama.
4. Walk Out (WO)
- WO dijatuhkan apabila:
- a. Peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 10 menit dari jadwal yang telah di tentukan.
 - b. Menolak bertanding sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
 - c. Memakai pemain yang tidak terdaftar sebagai pemain.
 - d. Peserta tidak hadir di lapangan setelah dipanggil panitia 3 kali berturut-turut.
 - e. Keluar arena perlombaan.
5. Ketentuan Lain-lain
- Peraturan lain-lain yang belum tercantum dalam Tata Tertib dan Peraturan Pertandingan ini akan disampaikan dan dapat ditanyakan serta disepakati bersama pada saat Temu Teknik (Technical Meeting).

C. CABANG LOMBA TENIS MEJA

- 1. Ketentuan Umum
 - a. Pemain yang akan bertanding wajib menyerahkan ID Card kepada wasit.
 - b. Pemain tidak diperkenankan memahami pakaian berwarna putih/dominan putih.
 - c. Pemain menerima nomor punggung dari panitia dan wajib digunakan selama pertandingan berlangsung.
- 2. Ketentuan Khusus
 - a. Kategori Tenis Meja
 - 1) Tenis Meja Tunggal Putra
 - 2) Tenis Meja Tunggal Putri

b. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem pertandingan yang digunakan mengacu pada aturan PTMSI.
- 2) Babak penyisihan menggunakan sistem pool kecil dan selanjutnya diambil 2 (dua).
- 3) Setelah diambil 2 pemain dari pool kecil, maka untuk babak selanjutnya sampai final menggunakan sistem gugur.
- 4) Apabila terjadi kesalahan service diberikan peringatan 1 kali dan apabila terus terulang maka poin menjadi milik lawan.
- 5) Apabila terjadi skor 2-2, maka setelah mencapai angka 5, maka kedua pasangan bertukar tempat begitu juga penerima service berganti.
- 6) Time out diberikan 1 kali dalam setiap partai untuk masing-masing pemain.
- 7) Waktu time out adalah 1 menit.

D. CABANG LOMBA BULU TANGKIS

1. Ketentuan Umum

- a. Peserta wajib hadir 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
- b. Selama perlombaan berlangsung pemain tidak diperbolehkan mengubah shuttlecock.
- c. Tiga kali berturut-turut peringatan wasit tidak diindahkan ketika pemain mengulur-ulur waktu permainan, maka pemain tersebut dinyatakan diskualifikasi.
- d. Pemain yang mengalami cedera atau sakit pada saat perlombaan dan tidak dapat melanjutkan permainan, dinyatakan kalah.
- e. Apabila terjadi gangguan lebih dari 30 menit, panitia dapat menunda pertandingan dengan catatan permainan yang telah selesai dianggap sah dan permainan dilanjutkan dari sisa pertandingan yang belum dipertandingkan

2. Ketentuan Khusus

- a. Kategori pertandingan
 - 1) Kategori Tunggal Putra
 - 2) Kategori Tunggal Putri
- b. Sistem pertandingan
 - 1) Pertandingan menggunakan sistem gugur.

- 2) Seluruh pertandingan dilaksanakan 3 (tiga) set kemenangan.
 - 3) Babak final dilaksanakan dengan sistem 3 (tiga) set kemenangan.
 - 4) Scoring menggunakan sistem relly point 21.
- c. Pakaian
- 1) Untuk peserta putri diwajibkan menggunakan kerudung dan pakaian training atau legging olahraga.
 - 2) Pada kaos pemain peserta dibagian belakang terdapat nomor punggung.
- d. Walk Out (WO)
- WO dijatuhkan apabila:
- 1) Peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 10 menit dari jadwal yang telah di tentukan.
 - 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.

E. CABANG LOMBA SENI PENCAK SILAT

1. Ketentuan Umum
 - a. Peraturan pertandingan yang dipergunakan ialah Peraturan Pertandingan Hasil MUNAS IPSI yang telah direvisi mengikuti aturan PERSILAT tahun 2022.
 - b. Semua peserta dianggap telah memahami dan mengerti isi peraturan tersebut.
 - c. Peserta wajib menyediakan perlengkapan sendiri.
2. Ketentuan Khusus
 - a. Kategori pertandingan
 - 1) Seni Tunggal IPSI (Putra dan Putri)
 - 2) Solo Kreatif (Putra dan Putri)
 - b. Sistem dan alur pertandingan
 - 1) Pertandingan akan dilaksanakan babak final
 - 2) Pembagian nomor urut pada babak final dilaksanakan ketika Technical Meeting

c. Pakaian

- 1) Pakaian pesilat menggunakan pakaian seragam IPSI tanpa logo perguruan.
- 2) Pesilat putri wajib menggunakan jilbab full hitam pada saat perlombaan

d. Penilaian

1) Seni Tunggal IPSI

- a) Seni tunggal IPSI adalah penampilan jurus selama 3 menit yang dilakukan oleh seorang pesilat dengan menampilkan gerakan-gerakan tunggal baku.
- b) Seni tunggal IPSI adalah penampilan menurut gerak yang berurutan.
- c) Toleransi waktu kurang lebih 5 detik dari penampilan 3 menit.
- d) Jika batas waktu toleransi melebihi batas, maka akan dikenakan sanksi yang sesuai.
- e) Pesilat boleh menahan gerakan maksimum 5 detik untuk setiap gerakan. Apabila lebih dari 5 detik akan dikenakan hukuman pengurangan nilai 0,5. Dewan juri yang akan melakukan pengamatan.
- f) Jika pesilat gagal melanjutkan penampilannya karena alasan apapun, ketua pertandingan akan menyatakan pesilat tersebut didiskualifikasi.
- g) Diperbolehkan mengeluarkan suara, tetapi pelatih tidak boleh memberikan panduan atau perintah dengan suara keras.
- h) Penilaian diumumkan setelah semua pertandingan terlaksana kemudian akan diumumkan secara terbuka.

2) Solo Kreatif

- a) Solo kreatif adalah penampilan koreografi berdurasi 1 (satu) sampai 3 (tiga) menit yang dibawakan oleh satu orang pesilat.
- b) Penampilan harus disertai dengan senjata nusantara.
- c) Senjata bilahnya harus tumpul, runcingnya tidak tajam dan sesuai dengan ukurannya.
- d) Iringan music dengan menggunakan MP3.

e. Peralatan pertandingan

- 1) Perlengkapan pertandingan disediakan oleh panitia pelaksana pertandingan pencak silat PESOMA 2024, kecuali senjata yang dipergunakan atlet disediakan masing-masing.

- 2) Semua senjata yang dapat digunakan dalam pertandingan harus sesuai dengan peraturan pertandingan hasil MUNAS IPSI yang telah direvisi mengikuti aturan PESILAT tahun 2022
 - 3) Senjata akan diverifikasi kembali oleh aparat pertandingan saat atlet mendaftarkan senjata sesaat sebelum memulai pertandingan.
- f. Pengajuan keberatan/tidak puas
- 1) Peserta dapat menyampaikan keberatannya dengan mengisi formulir yang tersedia pada sekretaris pertandingan. Pengambilan formulir pengajuan keberatan atas hasil pertandingan dilakukan selambat-lambatnya 10 menit setelah keputusan pemenang oleh ketua pertandingan.
 - 2) Keputusan atas keberatan tersebut diselesaikan oleh ketua pertandingan setelah berkonsultasi dengan segenap aparat pertandingan yang bertugas dan disampaikan kepada peserta yang bersangkutan selambat-lambatnya 2 jam sejak diterimanya pengajuan keberatan.
 - 3) Pengajuan keberatan hanya diterima bila disampaikan atas dasar dan cara yang sesuai dengan budi luhur dan etika pencak silat.

F. CABANG LOMBA BUSINESS PLAN

1. Ketentuan Umum
 - a. Business plan yang diusulkan harus memberikan benefit secara individu dan juga solusi terhadap permasalahan yang ada di masyarakat.
 - b. Business plan yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum dan norma kesusilaan.
 - c. Business plan yang diusulkan berlaku untuk perencanaan bisnis yang belum beroperasi atau pengembangan usaha yang sudah berjalan.
 - d. Business plan yang diusulkan harus bias diimplementasikan sebagai bisnis nyata.
 - e. Business plan belum pernah dilombakan sebelumnya.
 - f. Business plan tersebut adalah karya original dari peserta, bukan merupakan plagiarisme dari business plan yang sudah ada.
 - g. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti ada indikasi plagiarisme dan kecurangan.

2. Ketentuan Khusus

a. Kategori perlombaan

Business plan merupakan cabang lomba tim/regu/kelompok dengan satu kelompok terdiri maksimal 3 orang.

b. Syarat perlombaan

- 1) Lomba mengambil tema khusus **“Kreatifitas Anak Muda dalam Menyikapi Perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi”**
- 2) Peserta mempunyai visi dan keinginan berwirausaha yang dibuktikan dengan proposal business plan (ketentuan ada di usaha) dan daftar riwayat hidup (termasuk pengalaman usaha)
- 3) Peserta bersedia membuat prototype produk yang akan dipresentasikan.
- 4) Peserta wajib mengunggah **surat pernyataan keaslian** dengan dibubuhi materai 10.000.
- 5) Similaritasnya maksimal 30%.

c. Mekanisme perlombaan

- 1) Babak penyisihan dilakukan secara daring dengan mengunggah file proposal berbentuk pdf pada laman : <https://pesoma.uinsaizu.ac.id>
- 2) Tim juri akan menyeleksi proposal business plan peserta yang masuk ke panitia.
- 3) Tahap pertama seleksi, tim juri akan menyeleksi seluruh proposal business plan yang masuk.
- 4) Tahap kedua, peserta yang dinyatakan lolos dalam seleksi tahap pertama akan mempresentasikan business plan dan prototype produknya di depan juri dan akan diseleksi 3 pemenang.

d. Format penulisan proposal

- 1) Panjang proposal business plan adalah 15 – 20 halaman
- 2) Ditulis dengan format A4 dengan ketentuan:
 - a) Margin : 4 – 3 – 4 – 3 (atas – bawah – kiri – kanan)
 - b) Font : Times New Roman
 - c) Font size : 12
 - d) Line spacing : 1.5, justify

3) Format penulisan mengikuti struktur sebagai berikut:

a) Judul

Judul dibuat secara menarik, singkat, padat dan jelas.

b) Executive summary

Dibagian awal dari proposal harus memuat:

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

c) Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, proposal harus menjelaskan mengenai:

- Latar belakang dan motivasi anda memilih bisnis ini.
- Justifikasi pemilihan objek usaha
- Tujuan usaha yang hendak di capai
- Latar belakang bias dengan hasil survei pasarm agar didapat data awal yang cukup

d) Karakter bisnis

Karakter bisnis yang dimaksud disini bias berupa produk dan/atau jasa.

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

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

e) Analisis pasar

Pada bagian ini proposal harus memuat analisis potensi atau peluang terserapnya produk di pasar serta strategi yang akan diadopsi agar

produk bias bersaing dengan produk sejenis yang ada di pasar. Bagian ini akan memuat antara lain:

- Profil konsumen
- Potensi dan segmentasi pasar
- Pesaing dan peluang pasar
- Media promosi yang akan digunakan
- Target atau rencana penjualan satu tahun
- Strategi pemasaran yang akan diterapkan

f) Analisis produk atau operasi

Bagian ini harus menjelaskan bagaimana produk atau jasa dihasilkan.

Uraian pada bagian ini mencakup:

- Bahan baku, bahan tambahan dan peralatan yang digunakan.
- Proses produksi/operasi.
- Jumlah produk/jasa yang dihasilkan.
- Hasil/foto produk yang dihasilkan.

g) Analisis keuangan

- Investasi yang diperlukan (kebutuhan modal disertai kebutuhannya)
- Penentuan harga pokok penjualan.
- Rencana neraca awal dan neraca akhir tahun
- Rencana laporan laba/rugi
- Analisis sumber daya manusia
- Pemanfaatan SDM
- Kualifikasi SDM yang dibutuhkan
- Spesifikasi jabatan (Job description)

h) Sistem penggajian dan kompensasi

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

e. Format presentasi

Kriteria presentasi (bagi peserta yang dinyatakan lolos seleksi pada babak penyisihan):

- 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 text, film, animasi, gambar, suara.

- 4) Masing-masing peserta diberi waktu presentasi maksimal 30 menit (mencakup presentasi 10 menit dan Tanya jawab 20 menit)

f. Format prototype

Kriteria prototype produk (bagi peserta yang dinyatakan lolos seleksi pada babak penyisihan):

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

3. Unsur yang Dinilai

a. Babak penyisihan (penilaian proposal business plan)

- 1) Sistematika penulisan (minimal harus mencakup keseluruhan point yang telah ditentukan oleh panitia).
- 2) Business plan yang diajukan harus sesuai dengan tema yaitu “...”
- 3) Inovatif dan kreatif
- 4) Kelayakan implementasi di lapangan
- 5) Produk yang dihasilkan

b. Babak final (presentasi)

- 1) Penguasaan terhadap materi yang disampaikan
- 2) Sistematika penyampaian materi dan produk
- 3) Kemampuan dalam berinteraksi dengan audiens
- 4) Kemampuan meyakinkan dewan juri dalam orisinalitas produk barang/jasa yang dihasilkan
- 5) Prospek produk barang/jasa yang dihasilkan

4. Penentuan Juara

- a. Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan.
- b. Jika terdapat peserta yang memiliki nilai kumulatif sama, maka penentuan peserta terbaiknya didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang kemenarikan prototype

G. CABANG LOMBA KARYA ILMIAH MAHASISWA (KIM)

1. Kategori Perlombaan

Karya Ilmiah Mahasiswa (KIM) merupakan karya inovasi sosial keagamaan dengan bentuk tim maksimal terdiri dari 3 orang.

2. Ketentuan

a. Kompetisi dalam bentuk karya ilmiah terkait temuan hasil penelitian atau analisis dalam bidang sosial keagamaan yang dihubungkan dengan tema **“Sudut Pandang Agama dalam Menyikapi Demokrasi yang Terjadi pada Saat ini.”**.

b. Penekanan diarahkan pada intervensi dan model untuk oemecahan masalah beraitan dengan keberagaman di Indonesia.

c. Tahap penyisihan yaitu secara daring, naskah di kirimkan pada laman:

<https://pesoma.uinsaizu.ac.id>

d. Tahap final, yaitu naskah yang terpilih dan akan di presentasikan secara luring di depan para juri.

3. Presentasi

a. File presentasi di kirimkan paling lambat tanggal 29 April 2024 pada laman:

<https://pesoma.uinsaizu.ac.id>

b. Peserta datang pada 30 menit sebelum perlombaan dimulai dan melakukan registrasi ulang serta mengambil nomor urut presentasi.

c. Peserta berpakaian rapih, sopan dan memakai jas almamater.

d. Peserta menyampaikan presentasi maksimal 15 menit dilanjutkan dengan pertanyaan dewan juri.

e. Peserta yang datang terlambat dalam batas toleransi yang ditetapkan dewan juri dapat mengikuti perlombaan tanpa ada tambahan waktu lagi.

f. Peserta dilarang meninggalkan ruang presentasi sebelum waktu berakhir.

4. Unsur yang Dinilai

a. Penilaian Naskah

1) Originalitas

2) Distingsi

3) Inovatif

4) Aplikatif

b. Penilaian Presentasi

- 1) Penguasaan Materi
 - 2) Komunikatif
 - 3) Penyajian
 - 4) Sikap
5. Penentuan Juara
- a. Juara 1, 2, dan 3 di tetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan.
 - b. Jika terdapat peserta yang memiliki nilai kumulatif sama, maka penentuan peserta terbaiknya didasarkan pada nilai tertinggi dari penguasaan materi.

H. CABANG LOMBA DEBAT BAHASA ARAB

1. Kategori Perlombaan

Debat bahasa arab merupakan cabang lomba tim/regu/kelompok yang terdiri maksimal 3 orang

2. Ketentuan perlombaan

- a. Lomba ini adalah kompetisi berbasis tim dengan masing-masing tim beranggotakan maksimal 3 orang.
- b. Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun sejak dimulainya lomba
- c. Debat disampaikan dalam bahasa arab fushah dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur SARA.
- d. Debater tidak diperbolehkan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari Al-Qur'an dan/atau Hadits.
- e. Debater tidak diperbolehkan memakai alat komunikasi apapun selama perlombaan debat.
- f. Tim harus sudah siap di tempat sepuluh menit sebelum jadwal lomba debat dimulai.

3. Format perlombaan

- 1) Kompetisi menggunakan system parlemen britania. Pada setiap sesi terdapat 4 tim yang bertanding yang masing-masing mengambil peran sebagai Opening Government (OG), Closing Government (CG), Opening Opposition (OO), Clocing Opposition (CO).

- 2) Mosi akan diberikan secara mendadak sesaat sebelum perlombaan debat dimulai. Mosi yang akan diberikan mengambil topic pendidikan, sosial budaya, ekonomi, politik, lingkungan dan sains/teknologi.
- 3) Panitia memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun case building dan tidak ada waktu tambahan yang akan diberikan. Dokumen tertulis/cetak bias digunakna selama case building ini, tetapi tidak berlaku pada saat debat.
- 4) Urutan pembabakan lomba adalah sebagai berikut:
 - a) Babak penyisihan. Panitia akan membagi tim-tim peserta kedlam beberapa chamber (tergantung jumlah tim) dengan masing-masing terdiri dari 4 (empat) tim. Empat babak debat akan dimainkan dalam setiap chamber dengan masing-masing tim akan bergantian mendapatkan peran sebagai sebagai Opening Government (OG), Closing Government (CG), Opening Opposition (OO), Clocing Opposition (CO).
 - b) Babak final. Babak ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 4 tim terbaik untuk memilih juara 1, 2, dan 3.

4. Mekanisme perlombaan

- a. Debat dimulai setelah 15 menit case building. Semua tim diperbolehkan menggunakan dokumen cetak/tulis untuk membangun motion yang jelas dan tidak ambigu, namun tidak diperkenankan menggunakan alat elektronik.
- b. Semua tim harus sudah ada di tempat debat yang sudah disediakan lima menit sebelum debat dimulai.
- c. Masing-masing anggota tim diberikan waktu menyampaikan gagasan mendasar (substantive speeches) dengan urutab pembicara sebagai berikut:
 - 1) Perdana menteri
 - 2) Pemimpin oposisi
 - 3) Wakil perdana menteri
 - 4) Wakil pemimpin oposisi
 - 5) Anggota partai berkuasa
 - 6) Anggota partai oposisi
 - 7) Government whip
 - 8) Opposition whip

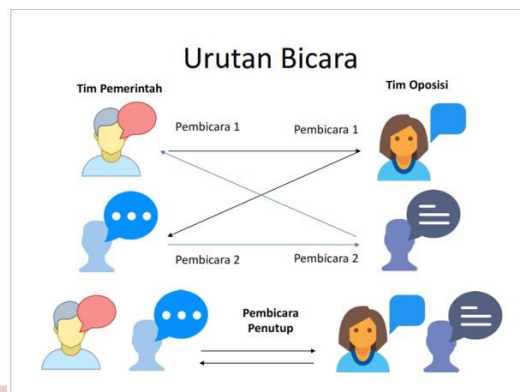
Opening government (OG): perdana menteri dan wakil perdana menteri

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:



- d. Panjang bicara masing-masing adalah maksimum berdurasi 7 menit
- e. Tim lawan diperbolehkan mengajukan point of information (POI) pada menit pertama dan menit keenam ketika pembicara sedang menyampaikan mosi dengan durasi maksimum 15 detik.
- f. 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.
- g. Pembicara yang sedang berpidato boleh menerima atau menolak POI tersebut.
- h. Hal-hal lain yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada saat technical meeting.

I. CABANG LOMBA DEBAT BAHASA INGGRIS

1. Kategori Perlombaan

Debat bahasa Inggris merupakan cabang lomba tim/regu/kelompok yang terdiri maksimal 3 orang

2. Ketentuan perlombaan

- a. Lomba ini adalah kompetisi berbasis tim dengan masing-masing tim beranggotakan maksimal 3 orang.

- b. Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun sejak dimulainya lomba
- c. Debat disampaikan dalam bahasa Inggris dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur SARA.
- d. Debater tidak diperbolehkan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari Al-Qur'an dan/atau Hadits.
- e. Debater tidak diperbolehkan memakai alat komunikasi apapun selama perlombaan debat.
- f. Tim harus sudah siap di tempat sepuluh menit sebelum jadwal lomba debat dimulai.

3. Format perlombaan

System yang digunakan dalam lomba debat ini dari Panduan *Australasian Debate System*. Penjelasan *Australasian Debate System* sebagai berikut:

1) Mosi debat

Mosi adalah topic atau judul perdebatan yang akan diargumentasikan. Mosi yang akan diberikan mengambil topic pendidikan, social budaya, ekonomi, politik, lingkungan dan sains/teknologi. Babak penisihan akan menggunakan *prepared motion* (mosi akan diluncurkan pada saat Technical Meeting) sedangkan babak final akan menggunakan *impromptu motion* atau mosi akan diberikan sesaat sebelum lomba dimulai.

2) Ketentuan tim

Terdapat 10 tim yang saling berlawanan, masing-masing terdiri dari 3 pembicara yang terdiri atas:

a) Pihak Pro

Pihak pro adalah pihak yang berhak mendefinisikan, mendukung dan mempertahankan mosi. Pihak Pro beranggotakan:

- Pembicara 1 – pada dasarnya bertugas untuk menyampaikan latar belakang serta urgensi mengapa tim tersebut setuju terhadap mosi.
- Pembicara 2 – akan membawa argumentasi dan analisis lebih lanjut serta menyanggah argumentasi lawan.
- Pembicara 3 – akan menyimpulkan jalannya perdebatan dan meyakinkan audiens khususnya Juri bahwa argumentasi timnya lebih baik daripada tim lawan

b) Pihak Kontra

Pihak kontra bertugas menyampaikan argument menegasi dari mosi yang diperdebatkan serta membatah klaim, kasus serta argument yang dismpaikan pihak pro. Pihak kontra beranggotakan:

- Pembicara 1 – pada dasarnya bertugas untuk menyampaikan latar belakang serta urgensi mengapa tim tersebut setuju terhadap mosi.
- Pembicara 2 – akan membawa argumentasi dan analisis lebih lanjut serta menyanggah argumentasi lawan.
- Pembicara 3 – akan menyimpulkan jalannya perdebatan dan meyakinkan audiens khususnya Juri bahwa argumentasi timnya lebih baik daripada tim lawan

4. Mekanisme perlombaan

Peserta akan diundi untuk menentukan tim pro atau tim kontra.

a. *Opening Argument:* Pembicara 1 – akan menyampaikan argumentasi pembuka yang diawali oleh Tim Pro dilanjutkan dengan Tim Kontra (maksimal 4 menit).

b. *Debate:* Terdiri dari 2 (dua) bagian, yaitu:

- 1) Pembicara 2 – dari masing-masing tim akan menyampaikan argumentasi tambahan. Baik untuk menguatkan maupun membantah argument lawan (maksimal 4 menit).
- 2) Pembicara 3 – dari masing-masing tim akan menyampaikan argument untuk menguatkan maupun membantah argument lawan (maksimal 4 menit)

c. *Closing Argument:*

Setiap tim yang diwakili oleh satu juru bicara dari timnya yang bertugas (pembicara ke-1 atau ke-2) untuk menyampaikan pernyataan penutup atas argumentasinya sesuai dengan posisi setiap tim yang dimulai oleh Tim Kontra (maksimal 2 menit untuk setiap tim dalam pertandingan)

5. Urutan pembabakan lomba

a. Babak Penyisihan

- 1) Mosi babak penyisihan akan diberikan pada saat technical meeting.
- 2) Panitia akan melakukan pengundian terhadap tim untuk menentukan lawan dari masing-masing tim sesaat sebelum lomba dimulai.

- 3) Penentuan tim pro dan tim kontra dilakukan dengan cara pengundian sesaat sebelum acara debat dimulai.
- 4) Dua tim dengan nilai tertinggi dalam babak ini melanjutkan ke babak final.
- 5) Penentuan urutan nilai tertinggi menggunakan system skor tim. Tim dengan nilai tertinggi ke-3 akan dinyatakan sebagai juara 3.
- 6) Jika terdapat skor yang sama, maka urutan nilai tertinggi akan ditentukan berdasarkan margin.

b. Babak Final

- 1) Ketua tim diwajibkan kembali mengambil undian untuk menentukan tim pro dan tim kontra.
- 2) Setelah mengambil undian akan diberikan mosi debat baru (*impromptu*)
- 3) Peserta akan diberikan waktu 30 menit untuk melakukan *case building*

6. Pengelolaan Waktu

Jangka waktu yang dimiliki pembicara dalam menyampaikan argumennya adalah sebagai berikut:

- a. Pembicara pertama, pembicara kedua dan pembicara ketiga diberikan waktu 4 menit dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Pada menit ke-3 (tiga) time keeper akan memberikan ketukan sebanyak 1 (satu) kali untuk menandakan waktu tinggal 1 menit.
- 2) Pada menit ke-4 (empat) time keeper akan memberikan ketukan sebanyak 2 (dua) kali .
- 3) Setelah pembicara menghabiskan waktu 4 menit 20 detik, maka time keeper mengetuk secara berkelanjutan hingga pembicara mengakhiri pembicaraanya.
- 4) Jika pembicara masih tetap memaparkan argumentasinya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka argument tersebut tidak akan dinilai oleh dewan juri.

- b. Reply speaker diberikan waktu 4 menit 20 detik dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Pada menit ke-1 (satu) time keeper akan memberikan ketukan sebanyak 1 (satu) kali untuk menandakan waktu sudah mencapai 1 (satu) menit.
- 2) Pada menit ke-2 (dua) time keeper akan memberikan ketukan sebanyak 2 (dua) kali

- 3) Setelah pembicara menghabiskan waktu 4 menit 20 detik, maka time keeper mengetuk secara berkelanjutan hingga pembicara mengakhiri pembicaraanya.
- 4) Jika pembicara masih tetap memaparkan argumentasinya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka argument tersebut tidak akan dinilai oleh dewan juri.

7. Point of Information (Pol)

- a. Interupsi tidak diperkenankan pada saat reply speaker dari masing-masing tim berbicara.
- b. Interupsi diperkenankan pada saat 1st speaker, 2nd speaker dan 3rd speaker berbicara.
- c. Interupsi diperkenankan apabila diterima oleh pembicara yang di interupsi.
- d. Waktu maksimal untuk menyampaikan interupsi adalah 30 detik dan tidak diperkenankan menyampaikan Pol berulang-ulang yang bertujuan mengganggu konsentrasi lawan (trashing).
- e. Yang boleh menjawab interupsi hanyalah pembicara yang ditunjuk.
- f. Pol tidak boleh sebelum 1 menit pertama dan pada menit terakhir (7-8 menit) karena pada waktu tersebut adalah protected minutes yang bertujuan memberikan kesempatan kepada pembicara untuk membuka dan menyimpulkan argumentasinya.
- g. Akan ada tanda ketukan setelah 1 menit pertama sebagai tanda Pol sudah dapat diberikan.
- h. Pihak lawan harus berdiri saat akan melakukan Pol kepada pembicara dan juga saat penyampaian Pol.

8. Penilaian

Pelaksanaan lomba debat meliputi aspek-aspek penilaian sebagai berikut:

a. Isi (*content*)

Isi adalah logika argumentasi yang disampaikan oleh pembicara, terlepas dari gaya bicaranya. Isi dinilai dari kekuatan logika, relevansi argument dan penggunaan data-data yang terkait dengan topic debat.

b. Penyampaian (*style*)

Penyampaian adalah cara pendebat menyampaikan argumentasinya menyangkut bagaimana pembicara mengontrol dan mengelola bahasa tubuh, volume suara, kontak mata dan variasi ekspresi

c. Strategi

Strategi berkaitan dengan kemampuan pembicara dalam memanfaatkan waktu dan menyampaikan argument yang terstruktur, efektif dan efisien

9. Ketentuan Lainnya

Hal-hal yang belum tertantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada saat technical meeting.

J. CABANG LOMBA POP SOLO

1. Ketentuan Umum

- a. Lomba pop solo akan dilaksanakan dalam satu tahap yang diselenggarakan secara luring.
- b. Peserta harus mengirimkan nada dasar dan file MIDI lagu yang akan dinyanyikan.
- c. Pengiriman nada dasar dan file MIDI lagu melalui laman : <https://pesoma.uinsaizu.ac.id>
- d. Bentuk penyajian adalah tunggal (solo)
- e. Setiap peserta membawakan lagu yang telah dipersiapkan/dilatih sesuai dengan ketentuan lomba
- f. Peserta membawakan lagu wajib dan lagu pilihan diantara lagu-lagu yang telah ditentukan panitia.

2. Ketentuan Khusus

a. Kategori perlombaan

- 1) Kategori pop solo putra
- 2) Kategori pop solo putri

b. Lagu

1) Lagu wajib

- a) Pop solo putra : Jangan Rubah Takdirku (Andmesh/Badai)
- b) Pop solo putri : Tak Ingin Usai (Keisya Levronika/Mario G. Klau)

2) Lagu pilihan

- a) Pop solo putra

- Hingga Tua Bersama (Rizky Febian/Fery Hudaya)
- Tapi Tahukah Kamu? (Dygha/Kamasean)
- Bagaimana Kalau Aku Tidak Baik-baik Saja (Judika/Judika)
- Bunga Terakhir (Bebi Romeo)
- Tanpa Rasa Bersalah (Fabio Asher)

b) Pop solo putri

- Sisa Rasa (Mahalini/Tintin, Mahalini)
- Mungkin Hari Ini Esok atau Nanti (Anneth/Anneth)
- Tuter Batin (Yura Yunita/Yura Yunita)
- Takan Berpaling Darimu (Rossa)
- Teruskanlah (Agnes Monica/Pay dan Dewi)

c. Mekanisme Perlombaan

1) Babak Penyisihan

- a) Babak penyisihan dilakukan secara daring.
- b) Peserta membuat video dan mengunggahnya pada platform Instagram pribadi masing-masing. Akun Instagram tidak boleh di privat.
- c) Upload vide dengan menggunakan hastag #pesoma2024 serta menandai akun instagram @pesoma_uinsaizu.
- d) Peserta mengirimkan link instagram pada laman : <https://pesoma.uinsaizu.ac.id>
- e) Peserta yang dinyatakan lolos babak final akan diumumkan pada website pesoma sesuai dengan tanggal yang sudah di tentukan.

2) Babak Final

- a) Perlombaan dilakukan di Hall Perpus
- b) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai dan melakukan registrasi ulang dilanjutkan dengan mengambil nomor urut.
- c) Jumlah peserta dalam babak final yaitu 10 mahasiswa.

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 diskuis untuk menetapkan juara pop solo.

3. Unsur yang Dinilai

- a. Materi suara : Warna Suara/Timbre (20%)
- b. Teknik Vokal : Pernapasan, Produksi suara, Artikulasi, Improvisasi, Pitch (50%)
- c. Ekspresi dan Penghayatan (20%)
- d. Penampilan (Performance secara keseluruhan) (10%)

4. Penentuan Juara

- a. Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan.
- b. Jika terdapat peserta yang memiliki nilai kumulatif sama, maka penentuan peserta terbaiknya didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang teknik vokal.

K. CABANG LOMBA CIPTA BACA PUISI

1. Ketentuan Umum

- a. Perlombaan dilaksanakan dalam satu tahap secara luring
- b. Peserta hadir di tempat perlombaan paling lambat 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
- c. Peserta mendaftar ulang dan registrasi kepada panitia pelaksana.
- d. Panitia hanya menyediakan kertas untuk menulis puisi.
- e. Karya yang terindikasi plagiasi akan didiskualifikasi.

2. Ketentuan Khusus

- a. Kategori perlombaan
 - 1) Kategori puitis putra
 - 2) Kategori puitis putri
- b. Tahap perlombaan

Lomba dilaksanakan dalam satu babak secara luring dengan urutan penulisan puisi dialnjut dengan pembacaan puisi.
- c. Ketentuan penulisan puisi
 - 1) Tema penulisan puisi bertemakan lokalitas.
 - 2) Tidak dibatasi jumlah halaman
 - 3) Tidak menyinggung SARA

- 4) Unsur yang dinilai: relevansi tema, diksi, gaya bahasa, orisinalitas.
 - 5) Waktu penulisan puisi selama 90 menit.
 - 6) Peserta yang datang terlambat tidak diberi tambahan waktu.
- d. Ketentuan pembacaan puisi
- 1) Peserta membacakan karya puisinya.
 - 2) Durasi pembacaan maksimal 10 menit.
 - 3) Unsur yang dinilai meliputi interpretasi (ekspresi dan gestur), vokal, penampilan dan penguasaan panggung.
 - 4) Peserta yang dipanggil sebanyak 3 kali untuk membacakan puisi tidak/belum hadir diberi kesempatan 1 kali setelah peserta terakhir membacakan puisinya.
3. Penentuan Juara
- a. Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan.
 - b. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

L. CABANG LOMBA MUSABAQOH SYARHIL QUR'AN (MSQ)

1. Kategori perlombaan
Tim terdiri dari 3 orang, boleh campuran putra dan putri
2. Ketentuan MSQ
 - a. Peserta memilih 2 dari 6 topik syarahan yang ditentukan oleh panitia pada saat pendaftaran. Topic syarahan antara lain sebagai berikut:
 - 1) Bersatu dalam keberagaman
 - 2) Urgensi nilai halal dalam al-qur'an
 - 3) Al-qur'an dan pemanfaatan teknologi
 - 4) Etika berkomunikasi dalam teknologi informasi
 - 5) Dakwah di era digital
 - 6) Ekonomi syariah dalam pembangunan nasional
 - b. Setiap topic hanya boleh diambil/dijadikan satu judul syarahan
 - c. Lama penampilan 15 -20 menit untuk setiap regu
 - d. Unsur peserta dalam satu tim/regu terdiri dari:
 - 1) Pensyarah
 - 2) Tilawah al-qur'an

3) Sari tilawah

3. Tahapan MSQ

- a. Babak penyisihan dilakukan secara bersamaan dengan cabang lomba MTQ pada satu tempat yang sama.
- b. Peserta menyerahkan 1 (satu) naskah syarahan kepada panitia sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.
- c. Penyerahan naskah syarahan dilakukan secara daring melalui laman :
<https://pesoma.uinsaizu.ac.id>
- d. Peserta datang ke lokasi perlombaan 30 menit sebelum perlombaan dimulai.
- e. Peserta melakukan daftar ulang kepada panitia dan mengambil nomor urut.
- f. Lama penampilan peserta minimal 15 menit dan maksimal 20 menit.

4. Unsur yang Dinilai

- a. Bidang tilawah
 - 1) Tajwid
 - 2) Adab dan fashohah
 - 3) Lagu dan suara
- b. Bidang terjemah dan materi syarahan maqro
 - 1) Ketepatan terjemah
 - 2) Sistematika
 - 3) Isi
 - 4) Kaidah dan gaya bahasa
- c. Bidang penghayatan dan retorika
 - 1) Vokal
 - 2) Intonasi dan aksentuasi
 - 3) Gaya dan mimic.

5. Penentuan Juara

- a. Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan.
- b. Jika terdapat peserta yang memiliki nilai kumulatif sama, maka penentuan peserta terbaiknya didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang syarah.

M. CABANG LOMBA MUSABAQOH TILAWATIL QUR'AN (MTQ)

1. Ketentuan Umum
 - a. Durasi penampilan peserta maksimal 10 menit
 - b. Qiro'at yang dimusabaqohkan adalah qiroat ... dengan martabat ...
 - c. Keputusan dewan hakim bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
 - d. Hal-hal yang belum dijelaskan pada petunjuk teknis ini akan disampaikan dalam technical meeting.
2. Ketentuan Khusus
 - a. Kategori MTQ
 - 1) MTQ Putra
 - 2) MTQ Putri
 - b. Tahapan MTQ
 - 1) Perlombaan dilaksanakan di Masjid UIN SAIZU Purwokerto
 - 2) Perlombaan berlangsung secara bersamaan dengan cabang lomba MSQ.
 - 3) Peserta hadir, mendaftar ulang dan mengambil nomor peserta 30 menit sebelum musabaqoh dimulai.
 - 4) Setiap peserta membawakan 1 (satu) maqra bebas sesuai dengan kebiasaan yang dibacanya.
 - 5) Peserta wajib membawakan minimal 3 lagu yang diawali dengan bayati dan diakhir dengan bayati.
3. Unsur yang Dinilai
 - a. Bidang Tajwid
 - b. Bidang Fashohah dan Adab
 - c. Bidang Lagu dan Suara
4. Penentuan Juara
 - a. Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan.
 - b. Jika terdapat peserta yang memiliki nilai kumulatif sama, maka penentuan peserta terbaiknya didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang Tajwid.

N. CABANG LOMBA MUSABAQOH HIFDZIL QUR'AN (MHQ)

1. Ketentuan Umum
 - a. Setiap peserta tampil membawakan qiroat sesuai dengan kemampuannya.

- b. Jumlah pertanyaan untuk setiap peserta sebanyak 5 soal
- c. Peserta memilih maqro yang telah disediakan oleh panitia.

2. Ketentuan Khusus

a. Kategori MHQ

- 1) 30 Juz putra
- 2) 30 Juz putri

b. Tahapan MHQ

- 1) Peserta hadir secara langsung dilokasi perlombaan, mendaftar ulang dan mengambil nomor peserta 30 menit sebelum musabaqoh dimulai.
- 2) peserta memilih dan melantunkan maqro soal yang telah disediakan oleh panitia.
- 3) Juri melakukan penilaian setelah peserta selesai melantunkan maqro soal.
- 4) Setelah semua peserta selesai melakukan perlombaan, juri berdiskusi untuk menentukan siapa yang memiliki nilai tertinggi

c. Tata tertib MHQ

- 1) Peserta tampil adalah yang telah melakukan daftar ulang di meja panitia
- 2) Peserta dipanggil sesuai nomor gilir yang telah di undikan
- 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 dianggap gugur.

3. Unsur yang Dinilai

- a. Tahfidz
- b. Tajwid
- c. Fashohah dan adab

4. Penentuan Juara

- a. Juara 1, 2, dan 3 di tetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan.
- b. Jika terdapat peserta yang memiliki nilai kumulatif sama, maka penentuan peserta terbaiknya didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang Tahfidz

O. CABANG LOMBA MUSABAQOH QIROATUL KUTUB (MQK)

1. Kategori perlombaan
 - a. MQK Putra
 - b. MQK Putri
2. Ketentuan Khusus
 - a. Peserta datang 30 menit sebelum musabaqoh dimulai dan melakukan registrasi ulang serta mengambil nomor urut peserta.
 - b. Kitab yang akan dibaca adalah kitab **Fathul Mu'in**.
 - c. Peserta memilih dan membaca Maqra' yang telah disiapkan oleh panitia sesuai urutan.
 - d. Peserta membaca Maqra' dengan perkata (harakat dan arti) serta menggunakan bahasa Indonesia selama 2 menit.
 - e. Peserta menjelaskan maksud umum dari Maqro' yang dibaca selama 2 menit.
 - f. Dewan juri menyampaikan pertanyaan kepada peserta terkait bacaan dan pemaknaan selama 3 menit
3. Unsur yang Dinilai
 - a. Fashohah dan Thalqah
 - b. Terjemahan
 - c. Fahm Lafzh
 - d. Fahm al-Jumal
 - e. Kaidah Nahwu dan Sharaf
 - f. Jawaban Pertanyaan
4. Penentuan Juara
 - a. Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan berdasarkan jumlah nilai tertinggi secara berurutan.
 - b. Jika terdapat peserta yang memiliki nilai kumulatif sama, maka penentuan peserta terbaiknya didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang Fahm Lafzh, Fahm al-Jumal serta Kaidah Nahwu dan Sharaf.

BAB IV

PENUTUP

Alhamdulillah Pedoman Pelaksanaan Pekan Seni dan Olahraga (PESOMA) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto telah tersusun dengan baik. Semoga Pedoman Pelaksanaan ini dapat digunakan oleh Panitia Pelaksana, Wasit/Juri/Dewan Hakim, Official dan Peserta dengan baik. Dengan adanya pedoman pelaksanaan ini, diharapkan PESOMA UIN SAIZU dapat berjalan dengan baik dan lancar. Hal-hal yang belum diatur dalam Pedoman Pelaksanaan ini akan diatur lebih lanjut oleh panitia pelaksana dengan melibatkan berbagai pihak.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

pesoma
Pekan Seni dan Olahraga Mahasiswa



Secara keseluruhan makna logo PESOMA ini memiliki arti **“MENUJU PADA SATU TUJUAN YANG SAMA”**. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

- Tulisan PESOMA menunjukan nama kegiatan yang diselenggarakan
- Terdapat logo UIN SAIZU Purwokerto menunjukan tempat diselenggarakan kegiatan PESOMA ini.
- 5 (lima) helaian pita melambangkan jumlah fakultas yang ada di UIN SAIZU Purwokerto sebagai berikut:
 - Warna Merah Hitam melambangkan Fakultas Syariah
 - Warna Hijau melambangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 - Warna Coklat melambangkan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 - Warna Merah Muda melambangkan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
 - Warna Ungu melambangkan Fakultas Ushuluddin, Adan dan Humaniora
- Lingkaran tengah yang menjadi pusat setiap pita mengartikan bahwa setiap fakultas memiliki tujuan yang sama yaitu mencerdaskan anak bangsa melalui kurikulum perkuliahan yang digunakan oleh UIN SAIZU Purwokerto.

Lampiran II
Daftar Peserta Lomba

No	Nama Fakultas	No	Cabang Lomba	Jmlh Mhs	Ket.
1.	Fakultas Syariah	1.	Futsal	24	2 tim
		2.	Bola Voli	14	1 tim
		3.	Tenis Meja	4	Pa & Pi
		4.	Bulu Tangkis	4	Pa & Pi
		5.	Seni Pencak Silat	4	Pa & Pi
		6.	Business Plan	6	2 tim
		7.	Karya Ilmiah Mahasiswa (KIM)	6	2 tim
		8.	Debat Bahasa Arab	6	2 tim
		9.	Debat Bahasa Inggris	6	2 tim
		10.	Pop Solo	4	Pa & Pi
		11.	Cipta Baca Puisi	4	Pa & Pi
		12.	Musabaqoh Syarhil Qur'an (MSQ)	6	2 tim
		13.	Musabaqoh Tilawatil Qur'an (MTQ)	4	Pa & Pi
		14.	Musabaqoh Hifdzil Qur'an (MHQ)	4	Pa & Pi
		15.	Musabaqoh Qiratul Kuttub (MQK)	4	Pa & Pi
2.	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	1.	Futsal	24	2 tim
		2.	Bola Voli	14	1 tim
		3.	Tenis Meja	4	Pa & Pi
		4.	Bulu Tangkis	4	Pa & Pi
		5.	Seni Pencak Silat	4	Pa & Pi
		6.	Business Plan	6	2 tim
		7.	Karya Ilmiah Mahasiswa (KIM)	6	2 tim
		8.	Debat Bahasa Arab	6	2 tim
		9.	Debat Bahasa Inggris	6	2 tim
		10.	Pop Solo	4	Pa & Pi
		11.	Cipta Baca Puisi	4	Pa & Pi

		12.	Musabaqoh Syarhil Qur'an (MSQ)	6	2 tim
		13.	Musabaqoh Tilawatil Qur'an (MTQ)	4	Pa & Pi
		14.	Musabaqoh Hifdzil Qur'an (MHQ)	4	Pa & Pi
		15.	Musabaqoh Qiratul Kuttub (MQK)	4	Pa & Pi
3.	Fakultas Dakwah dan Komunikasi	1.	Futsal	24	2 tim
		2.	Bola Voli	14	1 tim
		3.	Tenis Meja	4	Pa & Pi
		4.	Bulu Tangkis	4	Pa & Pi
		5.	Seni Pencak Silat	4	Pa & Pi
		6.	Business Plan	6	2 tim
		7.	Karya Ilmiah Mahasiswa (KIM)	6	2 tim
		8.	Debat Bahasa Arab	6	2 tim
		9.	Debat Bahasa Inggris	6	2 tim
		10.	Pop Solo	4	Pa & Pi
		11.	Cipta Baca Puisi	4	Pa & Pi
		12.	Musabaqoh Syarhil Qur'an (MSQ)	6	2 tim
		13.	Musabaqoh Tilawatil Qur'an (MTQ)	4	Pa & Pi
		14.	Musabaqoh Hifdzil Qur'an (MHQ)	4	Pa & Pi
		15.	Musabaqoh Qiratul Kuttub (MQK)	4	Pa & Pi
4.	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	1.	Futsal	24	2 tim
		2.	Bola Voli	14	1 tim
		3.	Tenis Meja	4	Pa & Pi
		4.	Bulu Tangkis	4	Pa & Pi
		5.	Seni Pencak Silat	4	Pa & Pi
		6.	Business Plan	6	2 tim
		7.	Karya Ilmiah Mahasiswa (KIM)	6	2 tim
		8.	Debat Bahasa Arab	6	2 tim
		9.	Debat Bahasa Inggris	6	2 tim

		10.	Pop Solo	4	Pa & Pi
		11.	Cipta Baca Puisi	4	Pa & Pi
		12.	Musabaqoh Syarhil Qur'an (MSQ)	6	2 tim
		13.	Musabaqoh Tilawatil Qur'an (MTQ)	4	Pa & Pi
		14.	Musabaqoh Hifdzil Qur'an (MHQ)	4	Pa & Pi
		15.	Musabaqoh Qiratul Kuttub (MQK)	4	Pa & Pi
5.	Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora	1.	Futsal	24	2 tim
		2.	Bola Voli	14	1 tim
		3.	Tenis Meja	4	Pa & Pi
		4.	Bulu Tangkis	4	Pa & Pi
		5.	Seni Pencak Silat	4	Pa & Pi
		6.	Business Plan	6	2 tim
		7.	Karya Ilmiah Mahasiswa (KIM)	6	2 tim
		8.	Debat Bahasa Arab	6	2 tim
		9.	Debat Bahasa Inggris	6	2 tim
		10.	Pop Solo	4	Pa & Pi
		11.	Cipta Baca Puisi	4	Pa & Pi
		12.	Musabaqoh Syarhil Qur'an (MSQ)	6	2 tim
		13.	Musabaqoh Tilawatil Qur'an (MTQ)	4	Pa & Pi
		14.	Musabaqoh Hifdzil Qur'an (MHQ)	4	Pa & Pi
		15.	Musabaqoh Qiratul Kuttub (MQK)	4	Pa & Pi