BUKU PANDUAN
PORSENI
FMIPA UNY
2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI 1

PENDAHULUAN 2

KATEGORI OLAHRAGA 3

1.LOMBA FUTSAL 3

2.LOMBA MOBILE LEGENDS 9

3.LOMBA BASKET PUTRI 13

4.LOMBA BULU TANGKIS 18

KATEGORI SENI 24

1.LOMBA VIDEO CINEMATIC 24

2.LOMBA POSTER 27

3.LOMBA COVER MUSIK 31

4.LOMBA COVER DANCE 34

PENDAHULUAN

PORSENI atau Pekan Olahraga dan Seni merupakan ajang kompetisi mahasiswa Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan UNY. PORSENI kembali hadir dengan mengusung tema **"Take Up Your Sportivity to Move Up Your Creativity"** dalam menyambut apresiasi bakat dan seni mahasiswa tingkat fakultas serta membangun produktivitas dan sportivitas mahasiswa FMIPA UNY. Melalui PORSENI, mari kita tumbuhkan rasa memiliki dalam meningkatkan kreativitas serta rasa kekeluargaan antar mahasiswa FMIPA UNY. PORSENI FMIPA UNY tahun 2022 terdiri dari dua kategori lomba, diantaranya kategori olahraga & E-Sport dan kategori seni. PORSENI FMIPA UNY tahun 2022 juga menghadirkan lomba yang dapat diikuti secara online maupun offline.

KATEGORI OLAHRAGA

1. LOMBA FUTSAL

No.	Jadwal	Kegiatan
1.	26 September - 15 Oktober	Pendaftaran Lomba
2.	18 Oktober 2022	Technical Meeting
3.	22 Oktober 2022	Pelaksanaan Lomba

A. Persyaratan Peserta

1. Setiap Jurusan diwajibkan mengirim minimal 1 tim (kuota lomba 16 tim).
2. Setiap tim diwajibkan membayar uang jaminan Rp. 50.000/tim pada saat Technical Meeting.
3. Satu tim merupakan mahasiswa aktif dari setiap jurusan di FMIPA angkatan tahun 2019-2022 (dibuktikan dengan foto/scan KTM dan dilampirkan di formulir pendaftaran dalam bentuk dokumen (.docx)).
4. Setiap tim berhak mendaftarkan pemain maksimal 10 orang dan 1 official.

B. Peraturan Umum Pemain

1. Semua pemain adalah laki-laki, kecuali official (boleh perempuan).
2. Pemain yang telah “tedaftar dalam 1 tim tidak diperbolehkan untuk bermain di tim lain.
3. Pemain harus mahasiswa dalam satu jurusan di FMIPA UNY.
4. Pemain wajib menggunakan : kaos tim yang seragam, berlengan dan bernomor punggung, warna baju kiper bereda dengan pemain lain, sepatu futsal, kaos kaki, pelindung kaki.
5. Pemain tidak diperbolehkan memakai aksesoris/perhiasan yang membahayakan diri sendiri ataupun pemain lain
   - Pemain tidak boleh berkuku panjang

- Pemain harus menghormati wasit, pemain lawan dan penonton
- Dilarang berkata-kata kotor,sara , mencaci dan memprotes berlebihan
- Seluruh official dan pemain wajib menaati peraturan yang telah ditentukan dan menjunjung tinggi sportivitas.

C. Peraturan Umum Official

1. Official adalah anggota tim yang berperan sebagai manager tim, pelatih, asisten pelatih, dokter/medis tim.
2. Official tidak diperbolehkan bermain.
3. Kelengkapan tim di penuhi oleh masing-masing official.
4. Seluruh official berada di bangku cadangan dan tidak diperkenankan memasuki lapangan saat pertandingan berlangsung.
5. Pelanggaran yang dilakukan pemain atau official saat pertandingan akan berakibat sanksi berupa kartu kuning atau kartu merah.
6. Seluruh official dan pemain wajib menaati peraturan yang telah ditentukan dan menjunjung tinggi sportivitas.

D. Peraturan Umum Pertandingan

1. Pertandingan menggunakan sistem setengah kompetisi dilanjutkan knockout
2. Setiap tim harus registrasi minimal 30 menit sebelum pertandingan.
3. Dalam 5 menit setelah jadwal pertandingan, apabila tim belum lengkap tetap akan dimainkan sesuai keputusan wasit atau tim yang belum hadir dinyatakan WO dengan skor 3-0
4. Pemain yang terkena kartu merah akan dikeluarkan dari pertandingan dan tidak boleh bermain untuk 1 pertandingan selanjutnya, pemain tersebut boleh bermain kembali setelah hukuman berakhir. Tidak ada pemutihan untuk partai final.
5. Pemain yang terkena kartu merah bisa digantikan denggan pemain lain setelah terjadi gol atau setelah 2 menit pertandingan berlangsung dari pemain yang dikeluarkan dan mendapat izin dari wasit

6. Pemain yang mendapat 2 kartu kuning pada 1 pertandingan akan mendapatkan kartu merah
    - Pemain yang mendapatkan 2 kartu kuning pada 2 pertandingan berbeeda akan mendapat akumulasi kartu kuning, pemain tersebut tidak dapat bermain sebanyak satu kali pertandingan berikutnya.
    - Keputusan wasit adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
    - Dilarang membawa senjata tajam, senjata api, minuman keras, obat-obatan terlarang, flare, maupun benda lain yang dapat membahayakan dan menganggu keamanan dan kenyamanan
    - Seluruh pemain, official, dan panitia bersama –sama menjaga ketertiban, keamanan, dan kebersihan pertandingan.
    - Seluruh pemain, official, dan panitia wajib menjaga protocol Kesehatan sesuai anjuran pemerintah.

E. Peraturan Khusus Pertandingan

1. Sistem pertandingan
    - Pertandingan menggunakan sistem setengah kompetisi dilanjutkan gugur / knock out
    - Jika pada babak knockout hasil pertandingan seri maka akan langsung diadakan adu pinalti dan jika hasil masih tetap seri maka akan dilakukan dengan adu koin
2. Durasi pertandingan
    - Durasi pertandingan 2 x 10 menit
    - Durasi pertandingan untuk semifinal dan final 2 x 15 menit
    - Durasi istirahat 5 menit
    - Setiap tendangan kedalam, corner kick, dan penguasaan bola oleh kiper, masing-masing diberi kuasa 4 detik
3. Tendangan kickoff
    - Kickoff awal babak dianggap sah jika bola ditendang / digulirkan bergerak melewati garis tengah lapangan terlebih dahulu.

4. Gol
    - Gol dianggap sah ketika bola secara keseluruhan melewati garis gawang
    - Gol dapat tercipta melalui tendangan langsung pemain terbuka, tendangan bebas, sundulan, dan lemparan bola oleh kiper yang mnyentuh pemain terlebih dahulu
    - Keputusan pengesahan/ tidak di sahkan gol, disahkan oleh wasit saat pertandingan.
5. Pinalti
    - Tendangan dari titik Pinalti diberikan jika salah satu pemain telah melakukan pelanggaran di dalam kotak timnya sendiri
    - Wasit adalah penggambil keputusan tendangan pinalti
    - Babak Tendangan dari titik Pinalti dilakukan bila kedudukan imbang hingga waktu normal, penendang pinalti terdiri dari 3 orang dari masing – masing tim. Jika masih imbang, dilakukan tos coin. Pihak yang menang berhak memilih menjadi penendang atau penjaga gawang.
6. Tendangan Bebas
    - Tendangan bebas langsung diberikan jika terjadi pelanggaran oleh tim lawan (sliding/ takling, mengganjal, ,meludah lawan, memukul lawan, menarik lawan, dll)
    - Tendangan bebas tidak langsung diberikan pada tim lawan, jika seorang penjaga gawang telah melakukan salah satu pelanggaran dibawah ini :
    - Setelah melepaskan bola dari tanggannya, ia menerima kembali dari rekan tim (dengan kaki/tangan), sebelum bola melewati garis tengah atau sebelum dimainkan, atau sebelum disentuh pemain lawan
    - Menyentuh atau menguasai bola dengan tangannya, dengan cara sengaja dikembalikan kepadanya oleh rekan tim (backpass)
    - Menyentuh atau menguasai bola dengan tangannya, setelah ia menerima bola langsung dari tendangan kedalam yang dilakukan oleh rekan tim.

- Menyentuh atau menguasi bola dengan tangan/kaki lebih dari 4 detik
- Tendangan bebas diambil dari titik dimana terjadi pelanggaran

7. Time Out
    - Dalam satu pertandingan setiap tim memiliki hak meminta time out 1 kali dengan durasi maksimal 1 menit
    - Official tim diberi wewenang meminta waktu timeout
    - Timeout boleh diminta setiap saat (kecuali 2 menit terakhir babak pertandingan) , tetapi hanya jika tim tersebut sedang menguasi bola
    - Panitia dapat memberikan izin untuk timeout ketika bola tidak dalam pertandingan dengan meminta izin wasit
    - Saat timeout diberikan, para pemain harus tetap berada di dalam lapangan, jika selama masa time out terjadi pemberian instruksi oleh pelatih/official tim maka proses ini hanya dilakukan di area pembatas lapangan
    - Pelatih/official tim tidak boleh masuk lapangan saat time out diberikan.
8. Tim Medis / Medical care
    - Pertolongan pertama terhadap pemain yang mengalami cidera akan menjadi tanggung jawab official tim yang bersangkutan dan dibantu tim medis panitia.
9. Pergantian Pemain
    - Pergantian pemain dapat dilakukan didalam atau diluar pertandingan yang berlangsung
    - Pemain cadanggan wajib mengenakan rompi
    - Pemain pengganti diperbolehkan masuk jika pemain yang akan digantikan telah keluar melewati garis batas lapangan
    - Pemain pengganti dianggap sah jika telah memasuki lapangan dan pemain yang digantikan telah meninggalkan lapangan
    - Pergantian pemain tidak dibatasi
    - Pergantian pemain dilakukan di daerah yang ditentukan, apabila tidak di daerah yang ditentukan maka akan mendapat sanksi kartu kuning

10. Pelanggaran
    - Menyentuh bola dengan sengaja pada posisi bola hidup, kecuali kiper yang masih berada dalam kotak pinaltinya
    - Takling/Sliding dan tindakan kasar lainnya yang bukan bagian dari peraturan pertandingan yang dilakukan dengan sengaja adalah pelanggaran
    - Mengeluarkan kata- kata yang bersifat menghina, mencacimaki, atau provokasi yang dapat berujung tindak kekerasan
    - Perayaan gol dengan cara melepas beju/kaos akan dinyatakan pelanggaran dan mendapat kartu kuning
    - Keputusan pelanggaran di ambil oleh wasit,

11. Sanksi
    - Denda kartu kuning Rp 15.000,00
    - Denda kartu Merah (langsung) Rp 25.000,00
    - Official yang tidak mematuhi protokol Kesehatan di keluarkan dalam pertandingan.
    - Pelanggaran berat yang dilakukan pemain/official dapat berujung pada kasus hukum yang akan diserahkan kepada pihak berwajib. Pelaku dan manager tim akan dianggap sebagai pihak yang bertanggungjawab, dan akan didenda Rp 1.500.000,00

12. Wasit
    - Wasit adalah pemegang wewenang penuh semua peraturan pertandingan, terhitung saat memasuki lapangan sampai meninggalkan lapangan
    - Semua keputusan wasit adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
    - Wasit pertama dan kedua dapat merubah keputusannya jika menyadari telah membuat kesalahan atau jika mereka beranggapan hal tersebut perlu dilakukan, asalkan permainan belum dimulai kembali atau belum diakhiri
    - Jika wasit pertama dan kedua secara bersamaan mengeluarkan signal pelanggaran namun terjadi perbedaan keputusan maka keputusan yang diambil dan dianggap benar adalah keutusan wasit pertama

- Semua bentuk protes terhadap wasit hanya dapat dilakukan oleh kapten tim dan selama pertandingan belum berakhir.

13. Lain-lain
    - Segala sesuatu yang berhubugan dengan peraturan pertandingan ini yang belum memenuhi aturan umum atau standar maka akan ditentukan di technical meeting.

2. LOMBA MOBILE LEGENDS

No	**Jadwal**	**Kegiatan**
1.	26 September - 24 Oktober 2022	Pendaftaran Lomba
2.	30 Oktober 2022	Technical Meeting
3.	4 dan 6 November 2022	Pelaksanaan Perlombaan

A. Ketentuan Peserta

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif dari setiap jurusan di FMIPA angkatan tahun 2019-2022 (dibuktikan dengan foto/scan KTM yang dilampirkan saat pengisian formulir pendaftaran dalam bentuk dokumen (.docx)).
2. Satu jurusan wajib mengirimkan peserta, minimal 1 tim, maksimal 2 tim dan 1 official.
3. Setiap Tim berisikan 6 pemain dengan susunan 5 Pemain aktif dan 1 Cadangan (opsional). Jika terjadi pertukaran, harap informasikan ke panitia sebelum pertandingan dimulai.
4. Peserta tidak boleh mendaftar 2 kali dengan ID yang sama maupun berbeda (No Multi Slot).
5. Jika adanya keadaan mendesak dan hanya ada 4 peserta dalam 1 tim, Panitia dapat memberikan keputusan.
6. Nama pemain ditetapkan maksimal saat H-3 pertandingan (1 November 2022).
7. Peserta yang boleh bermain hanyalah pemain yang namanya tercantum dalam berkas pendaftaran.

B. Persyaratan Lomba

1. Masing – masing *official* / Ketua Tim mewakili setiap pemain untuk mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap pada link yang sudah disediakan panitia.
2. Melampirkan file foto/scan KTM Pemain, Jika KTM hilang maka diganti file KRS.
3. Pengisian formulir pendaftaran paling lambat dilakukan pada 24 Oktober 2022.
4. Setiap pemain wajib membuat akun Mobile Legend.

C. Ketentuan Lomba

1. Pelaksanaan lomba Mobile Legend sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
2. *Match Mode* menggunakan *Custom – Draft Pick*. Pemenang akan ditentukan ketika:
    a. Salah satu *base* diantara kedua tim hancur.
    b. Salah satu diantara kedua tim menyerah.
    c. Salah Satu tim di diskualifikasi karena melanggar peraturan.
    d. Salah Satu tim melanggar peraturan yang membuat tim lain menang.
3. Pertandingan menggunakan sistem BO 3.
4. Pada pertandingan awal terdapat 3 match (Jika salah satu tim menang 2 kali berturut-turut maka tidak perlu dilakukan match ke 3).
5. *Skin* : *ON* | *Chat Team* : *ON* | *Chat All* : *OFF* | *Sticker* : *ON*
6. Peralatan pertandingan disediakan sendiri oleh pihak peserta seperti: *Smartphone, charger* hp, dan sebagainya. **(Panitia tidak menanggung biaya kuota internet).**

D. Teknis Perlombaan

1. Setiap tim diwajibkan membayar uang jaminan Rp. 50.000/tim pada saat Technical Meeting sebagai jaminan kehadiran perlombaaan dan mengisi formulir online melalui web porseni pada link yang sudah disediakan panitia.
2. Setelah mengisi formulir pendaftaran, peserta wajib konfirmasi pendaftaran ke CP Ningrum_(085278076071) dengan format "Registrasi_ML_Ketua Tim_Jurusan".

3. Setelah melakukan pendaftaran, panitia akan mengundang peserta kedalam whatsapp grup pada H-3 pertandingan.
4. Sebelum pertandingan dimulai, peserta memiliki waktu 5 menit untuk persiapan. Panitia porseni hanya mentoleransi keterlambatan 10 menit dari waktu yang ditentukan.
5. Setiap pemain menggunakan akunnya masing masing sesuai dengan ID yang terdaftar.
6. Untuk pertandingan penyisihan ketua tim wajib saling *add friend in game,* dan membuat *room (draf pick)*. Setiap ketua tim bertanggung jawab menginvite anggota tim masing-masing. Pada waktu pertandingan (Semi Final – Final) panitia akan membuat room dan mengundang para pemain yang akan bertanding.
7. Seluruh peserta melakukan *Screenshots Lobby* dan *In Game*.
8. Setelah pertandingan berakhir, ketua tim melakukan *screenshots* hasil pertandingan untuk dikirimkan ke grup sebagai bukti, contoh:

E. Peraturan Lomba

1. Semua tim harus datang 15 menit sebelum pertandingan dimulai.
2. Semua tim harus online tepat waktu sesuai yang telah ditentukan panitia (15 menit sebelum pertandingan dimulai).
3. Jika terdapat peserta yang belum memasuki room turnamen di jam pertandingan maka dinyatakan WO.
4. Ketika pertandingan akan dimulai (memasuki room match), peserta dilarang meninggalkan pertandingan tanpa izin dari Panitia Porseni.
5. Jika salah satu tim melakukan pick / ban yang salah, maka itu menjadi kesalahan tim itu sendiri dan pertandingan tetap dilanjutkan.
6. Jika salah satu tim melakukan kesalahan saat swap, maka itu menjadi kesalahan tim itu sendiri dan pertandingan tetap dilanjutkan.

7. Jika peserta secara sengaja melakukan disconnect maka pertandingan tetap dilanjutkan.
8. Panitia berhak memberhentikan pertandingan kapan pun.
9. Peserta memiliki kesempatan pause 1 kali dengan maksimal waktu 5 menit, apabila terjadi kendala jaringan internet (Sistem pause hanya berlaku dari Semi Final sampai Final).
10. Jika Permainan tidak bisa dilanjutkan karena kendala teknis, maka Panitia akan bertanya kepada kedua tim apakah akan adanya rematch atau tidak. Jika kedua tim tidak setuju dengan rematch, maka Panitia Porseni berhak menentukan dan memutuskan siapa yang menjadi pemenang.
11. Saat salah satu Tim menandakan Give Up (menyerah), maka Tim yang menang akan langsung memenangkan pertandingan sekaligus.
12. Peserta akan diberitahu Jadwal, Status dan Lawan berikutnya oleh Panitia.
13. Peserta dilarang berkata kasar dan melakukan segala sesuatu yang bersifat provokasi.
14. Pantia tidak bertanggung jawab mengenai kendala teknis (jaringan internet, kondisi device, dsb.) masing-masing peserta.
15. Keputusan wasit bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
16. Tindakan pendaftaran untuk turnamen ini berarti telah menyetujui semua persyaratan, aturan dan regulasi yang dinyatakan, secara keseluruhan.
17. Panitia Porseni mempunyai hak untuk merubah jadwal pertandingan, merubah tanggal pertandingan dan perubahan lainnya. Jika terjadi perubahan maka Panitia akan secepatnya memberikan info ke team yang bertanding.

F. Sanksi

a. Peringatan apabila melontarkan kata-kata yang mengandung SARA.
b. Apabila mengulangi kesalahan yang sama setelah diberi peringatan, maka tim akan didiskualifikasi.
c. Apabila peserta bermain menggunakan ID lain, maka peserta akan didiskualifikasi.
d. Apabila tim membuat keributan maka akan langsung didiskualifikasi.

e. Selama dalam pelaksanaan turnamen pemain dilarang keras membuat keributan, kerusuhan, serta membawa senjata tajam, miras, atau benda yang dapat membahayakan orang lain. Jika ada yang melanggar maka proses hukum akan diberlakukan, sesuai hukum yang berlaku di Indonesia.
f. Apabila bentuk kerusakan akibat keributan ditaksir lebih dari Rp50.000,00 maka seluruh biaya kerusakan menjadi tanggung jawab tim yang bersangkutan.

G. Penghargaan

1. Juara 1 : Sertifikat+ Trofi + Uang pembinaan
2. Juara 2 : Sertifikat+ Trofi + Uang pembinaan
3. Juara 3 : Sertifikat+ Trofi + Uang pembinaan

3. LOMBA BASKET PUTRI

No	Jadwal	Kegiatan
1.	26 September - 24 Oktober 2022	Pendaftaran Lomba
2.	30 Oktober 2022	Technical Meeting
3.	25 November 2022	Pelaksanaan Perlombaan

A. Ketentuan peserta

1. Satu tim merupakan mahasiswa aktif dari setiap jurusan di FMIPA angkatan tahun 2019-2022 (**dibuktikan dengan fotokopi KTM dan dilampirkan di formulir)**
2. Setiap jurusan diwajibkan mengirimkan 1 tim yang terdiri dari 10 peserta (5 pemain + 5 maksimal cadangan) dan sebanyak-banyaknya 2 tim yang terdiri dari 20 peserta (10 pemain + 10 maksimal cadangan) dan maksimal 2 official.
3. Setiap peserta **wajib** memakai kostum dengan warna yang sama dan bernomor punggung.
4. Peserta yang boleh bermain hanyalah pemain yang namanya tercantum dalam berkas daftar pemain yang sudah terdaftar sebelumnya dan yang diisi sebelum pertandingan

5. Kapten/official tim harus mengisi dan menandatangani berita acara pertandingan sebelum dan sesudah pertandingan dimulai

B. Persyaratan Lomba

Setiap tim diwajibkan membayar uang jaminan Rp. 50.000/tim pada saat Technical Meeting sebagai jaminan kehadiran perlombaaan.

1. Masing – masing team mengisi formulir dan mencantumkan nama pemain, official dan pelatih dengan lengkap.
2. Setelah mengisi formulir pendaftaran, peserta wajib konfirmasi pendaftaran ke CP Rosyida_(085932989521) dengan format "Registrasi_BasketPutriPORSENI2022_Ketua Tim_Jurusan_Angkatan"
3. Formulir dilampirkan fotokopi KTM Pemain, Jika KTM hilang maka diganti dengan print out KRS.
4. Berkas Pendaftaran dan uang pendaftaran paling lambat dikumpulkan ke KSK Aprilia (088806699337) paling lambat h-3 pertandingan.

C. Ketentuan lomba

1. Pertandingan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia, tidak ada pergantian jadwal.
2. Segala peraturan permainan mengacu pada peraturan FIBA terbaru dengan sedikit penyesuaian.
3. Tim diwajibkan datang 30 menit sebelum waktu pertandingan yang telah ditentukan guna melakukan pemanasan dan persiapan lainnya.
4. Tim diwajibkan sudah siap dengan kelengkapannya 5 menit sebelum waktu pertandingan dimulai.
5. Waktu toleransi adalah 5 menit sebelum waktu pertandingan (ketika sudah dipanggil 3 kali oleh MC) tim yang tidak datang maka dikenakan pengurangan poin sebesar 6 poin. .
6. Pertandingan dilaksanakan 2 quarter (2 x 10 menit).
7. Pada setiap pertandingan tim memiliki 2 kali hak untuk meminta time out. Time out diberikan selama 1 menit.
8. Sistem kompetisi menggunakan sistem final, dengan diambil peringkat 1, 2 dan 3 tim.
9. Pergantian pemain tidak dibatasi, selama masih menggunakan pemain cadangan yang telah ditentukan.

10. Wasit berjumlah 3 orang.
11. Wasit adalah pemimpin tertinggi dilapangan. Keputusan wasit tidak dapat diganggu gugat.
12. Protes hanya bisa dilayangkan ke table.

D. Teknis perlombaan

1. Sistem pertandingan seperti sistem setengah kompetisi.
2. Urutan partai pertandingan dilakukan dengan sistem mengambil nomor undian.
3. Sebelum memulai pertandingan, pemain diberi kesempatan mencoba lapangan (pemanasan) selama 1 menit. Sebelumnya dilakukan juga undian yang dipimpin wasit untuk menentukan lapangan dan pemain yang pertama melakukan lemparan tepat di tengah lapangan atau yang disebut dengan *jump ball.*
4. Pertandingan dilakukan selama 2x10 menit kotor serta pemenang pertandingan ditentukan berdasarkan point yang didapatkan selama pertandingan.
5. Babak penyisihan dilakukan oleh sejumlah tim yang mengikuti pertandingan dengan sistem gugur, yaitu diantara 2 tim yang bertanding apabila satu tim mendapatkan poin lebih besar maka dinyatakan sebagai pemenang dan 1 diantaranya gugur. Pada babak penyisihan ini akan memperoleh 6 tim yang akan maju ke babak semifinal dan final.
6. Setelah babak penyisihan selesai akan dilanjutkan dengan babak semifinal dan final. Pada babak semifinal sistem yang digunakan masih sama yaitu dengan menggunakan sistem gugur. Pada babak semifinal ini akan diperoleh 3 tim yang akan maju ke babak final.
7. Selanjutnya yaitu babak final, pada babak final ini 3 tim masuk dalam babak ini, maka akan otomatis masuk dalam 3 besar. Pada babak final ini, sistem pertandingan yang digunakan yaitu dengan sistem grup. Sistem penilaian yang digunakan adalah Tim menang mendapat 2 poin, dan Tim kalah mendapat 1 poin, sedangkan pada pertandingan seri akan dilanjutkan babak overtime hingga menemukan selisih angka atau tim pemenang.
8. Jika poin seri atau seimbang, maka akan dilakukan *over time* selama 5 menit dan apabila, poin yang didapatkan oleh setiap tim masih seri atau seimbang, maka akan dilakukan 3 kali

tembakan dari luar garis *three points.* Jika kedudukan masih seri setelah ketiga pemain mengambil giliran, setiap tim mendapat kesempatan tambahan hingga ada pemenang dari pertandingan.

9. Saat pertandingan sedang berlangsung, pemain diberikan kesempatan 1 kali dalam setiap set untuk meminta istirahat minum atau menyeka keringat dengan rincian 1 menit tiap kesempatan.
10. Diberikan waktu istirahat 2 menit bagi pemain dan berganti lapangan setelah setiap menyelesaikan 1 set.
11. Peserta pertandingan diberikan kesempatan untuk pergantian pemain dengan kuota tidak terbatas.
12. Setiap satu partai pertandingan dimenangkan oleh salah satu tim, maka tim tersebut berhak maju ke babak selanjutnya.
13. Pada babak final, pemenang ditentukan melalui skor yang diraih oleh ketiga team.
14. Teknis detail selebihnya akan dibahas saat *technical meeting*.

E. Peraturan pertandingan

1) Peserta

- Peserta wajib menggunakan pakaian dengan warna sama atau sama.
- Peserta wajib datang dan melakukan stretching sekurang-kurangnya 5 menit sebelum pertandingan dimulai.
- Bola dapat dilemparkan ke segala arah memakai kedua tangan atau satu tangan saja.
- Bola dapat dipukulkan ke segala arah menggunakan kedua tangan atau satu tangan. Tetapi tidak boleh dipukul dengan kepalan tangan atau biasa disebut dengan meninju.
- Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus melemparkan bola dimana titik dia menerima bola. Tetapi diperbolehkan berlari dengan kecepatan biasa.
- Jika salah satu tim melakukan pelanggaran sebanyak 3 kali secara berturut - turut. Maka akan terhitung poin untuk tim lawan.

- Bola hanya boleh dipegang oleh telapak tangan. Anggota lain atau lengan tidak diperbolehkan untuk memegang bola.
- Pemain tidak diperbolehkan memukul, mendorong atau menjegal pemain yang lain dengan segala cara.
- Jika bola keluar lapangan, maka bola akan dilemparkan ke dalam lapangan dan dimainkan oleh pemain yang menyentuh bola pertama kali.

2) Official

- Setiap tim diwajibkan memiliki official maksimal 2 orang official.
- Official bukan merupakan peserta pertandingan, baik inti maupun cadangan.
- Official dilarang berkata kasar atau melakukan suatu tindakan yang dapat mengganggu konsentrasi pemain dan menyebabkan pertandingan menjadi tidak kondusif.
- *Official* kedua tim yang akan bertanding harus menyerahkan Daftar Susunan Pemain yang terdiri dari 5 pemain inti dan 1 cadangan kepada seksi pertandingan serta menunjukan seluruh Kartu Identitas Mahasiswa untuk Pengecekan ulang.

3) Wasit

- **Subtitution**
  Wasit akan menyilangkan pergelangan tangan jika salah satu tim akan melakukan pergantian pemain
- **Beckoning-in**
  Wasit akan mengayunkan pergelangan tangan layaknya memanggil seseorang. Beckoning-in merupakan sinyal yang digunakan oleh wasit untuk memanggil pemain ataupun official tim.
- **Charged Time Out**
  Sinyal ini digunakan jika salah satu tim meminta untuk time out. Dalam satu quarter pertandingan bola basket, setiap tim diberi jatah 2 kali time out.
- **One Point**
  Kode one point digunakan saat free throw, dimana pelaksanaannya jika bola benar-benar masuk didalam ring, wasit akan mengayunkan jari ke bawah.

- **Two Point**
  Kode sinyal two point digunakan saat pemain berhasil memasukkan bola ke dalam ring dimana pemain tersebut saat melakukan shooting berada di dalam three point field goal. Wasit akan membuka dua jari, dan jika masuk pergelangan tangan akan diayunkan ke bawah.
- **Three Point**
  Attempt Kode sinya ini dilakukan saat pemain melakukan shooting three point yakni dilakukan di luar garis three point field goal. Dan jika pemain berhasil memasukkan bola ke dalam ring, wasit akan mengangkat kedua tangan dan tiga jari akan terbuka yang menunjukkan tim tersebut mendapat poin tiga.
- **Cancel Score**
  Kode ini digunakan apabila sebelum bola masuk ke dalam ring terjadi pelanggaran yang mengakibatkan score yang diperoleh akan dibatalkan.

F. Penghargaan

1. Juara 1 : Sertifikat+ Trofi + Uang pembinaan
2. Juara 2 : Sertifikat+ Trofi + Uang pembinaan
3. Juara 3 : Sertifikat+ Trofi + Uang pembinaan

4. LOMBA BULU TANGKIS

No	Jadwal	Kegiatan
1	26 September - 24 Oktober 2022	Pendaftaran Lomba
2	30 Oktober 2022	Technical Meeting
3	12 November 2022	Pelaksanaan Perlombaan

A. Ketentuan Peserta

- **Beregu Putra**
  1. Satu tim merupakan mahasiswa aktif dari setiap jurusan yang sama di FMIPA angkatan 2019-2022 yang dibuktikan dengan

scan atau fotokopi KTM yang dilampirkan di formulir pendaftaran.

2. Satu jurusan wajib hanya mengirimkan 1 tim.
3. Setiap tim terdiri dari 5 pemain inti (1 pemain tunggal putra dan 4 pemain ganda putra), maksimal 3 pemain cadangan (opsional), serta 1 *official*.
4. Ketentuan nama pemain ditetapkan maksimal saat *technical meeting*.
5. Pemain wajib menyiapkan raket masing-masing.
6. Setiap pemain memakai pakaian olahraga dengan warna sama (opsional) dan wajib bersepatu.
7. Pemain yang boleh bertanding hanyalah orang yang namanya tercantum dalam berkas daftar pemain yang diisi sebelum pertandingan.
8. Kapten tim harus mengisi dan menandatangani berita acara pertandingan sebelum pertandingan dimulai.

- **Beregu Putri**

1. Satu tim merupakan mahasiswi aktif dari setiap jurusan yang sama di FMIPA angkatan 2019-2022 yang dibuktikan dengan *scan* atau fotokopi KTM yang dilampirkan di formulir pendaftaran.
2. Satu jurusan wajib hanya mengirimkan 1 tim.
3. Setiap tim terdiri dari 5 pemain inti (1 pemain tunggal putri dan 4 pemain ganda putri), maksimal 3 pemain cadangan (opsional), serta 1 *official*.
4. Ketentuan nama pemain ditetapkan maksimal saat *technical meeting*.
5. Pemain wajib menyiapkan raket masing-masing.
6. Setiap pemain memakai pakaian olahraga dengan warna sama (opsional) dan wajib bersepatu.
7. Pemain yang boleh bertanding hanyalah orang yang namanya tercantum dalam berkas daftar pemain yang diisi sebelum pertandingan.
8. Kapten tim harus mengisi dan menandatangani berita acara pertandingan sebelum pertandingan dimulai.

B. Persyaratan Lomba

- **Beregu Putra**

9. Setiap tim diwajibkan membayar uang jaminan Rp. 50.000/tim pada saat Technical Meeting sebagai jaminan kehadiran perlombaaan.
10. Masing-masing tim mengisi formulir, serta mencantumkan nama pemain dan *official* dengan lengkap.
11. Formulir dilampirkan *scan* atau fotokopi KTM pemain. Jika KTM tidak ada, maka diganti dengan KRS.
12. Setelah mengisi formulir pendaftaran, peserta wajib konfirmasi pendaftaran ke CP Aufa_(081328691972) dengan format "Registrasi_BulutangkisPORSENI22_Nama_Jurusan_Angkatan"
13. Berkas pendaftaran dan uang pendaftaran paling lambat dikumpulkan ke KSK saat *technical meeting* pada 30 Oktober 2022.

- **Beregu Putri**
  1. Setiap tim diwajibkan membayar uang jaminan Rp50.000,00/tim pada saat Technical Meeting.
  2. Masing-masing tim mengisi formulir, serta mencantumkan nama pemain dan *official* dengan lengkap.
  3. Formulir dilampirkan *scan* atau fotokopi KTM pemain. Jika KTM tidak ada, maka diganti dengan KRS.
  4. Berkas pendaftaran dan uang pendaftaran paling lambat dikumpulkan ke KSK saat *technical meeting* pada 30 Oktober 2022.

C. Ketentuan Lomba

1. Pertandingan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia dan tidak ada pergantian jadwal.
2. Semua pemain wajib datang 30 menit sebelum waktu pertandingan yang telah ditentukan guna melakukan pemanasan dan registrasi peserta di meja KSK.
3. Semua pemain wajib sudah siap dengan kelengkapannya 5 menit sebelum waktu pertandingan.
4. Waktu toleransi adalah 5 menit sebelum waktu pertandingan (telah dipanggil 3 kali). Bagi yang tidak datang sampai melebihi waktu tersebut dinyatakan kalah *Walkover* (WO).
5. Setiap pertandingan dipimpin oleh 1 wasit utama dan dibantu 2 hakim garis.
6. Wasit utama bertugas memimpin pertandingan dan menghitung

skor yang diperoleh.

7. Hakim garis bertugas membantu wasit utama dalam menyatakan apakah *shuttlecock* masuk atau keluar lapangan pertandingan.
8. Saat ada pelanggaran dan protes ringan, wasit berhak memberikan peringatan pertama berupa lisan. Saat ada pelanggaran dan protes keras, wasit berhak memberikan peringatan berupa kartu kuning. Jika pemain tetap melakukan pelanggaran dan protes lagi, maka akan dikenakan sanksi 1 poin tambahan untuk lawan (kartu merah). Jika tetap melakukan pelanggaran dan protes setelah dikenakan kartu merah, maka wasit berhak mendiskualifikasi pemain (kartu hitam).
9. Wasit adalah pemimpin tertinggi di lapangan. Keputusan wasit tidak dapat diganggu gugat.

D. Teknis Perlombaan

- **Beregu Putra**
  1. Sistem pertandingan seperti Thomas Cup dan menggunakan fase grup (sistem poin).
  2. Urutan partai pertandingan adalah ganda putra 1 - tunggal putra 1 - ganda putra 2.
  3. Sebelum memulai pertandingan, pemain diberi kesempatan mencoba lapangan (pemanasan) dan *shuttlecock* selama 1 menit. Sebelumnya dilakukan juga undian yang dipimpin wasit untuk menentukan lapangan dan pemain yang pertama melakukan servis.
  4. Panitia hanya menyediakan *shuttlecock* maksimal 3 buah setiap partai pertandingan. Apabila meminta pergantian lebih dari 3 kali, maka akan dikenakan biaya Rp10.000,00/*shuttlecock* (masing-masing tim Rp5.000,00).
  5. Setiap pemain yang meminta pergantian *shuttlecock* wajib seizin wasit untuk dilakukan pengecekan terlebih dahulu.
  6. Pemain yang telah mencapai poin 21 dinyatakan memenangkan set (kecuali ketika terjadi *deuce* yang dimulai dari poin 20-20).
  7. Jika poin 20-20, maka pemenang tiap set diberikan kepada pemain yang terlebih dahulu memperoleh selisih 2 poin lebih dari lawannya, dengan rincian poin maksimal adalah 30.
  8. Jika salah satu sudah mencapai poin 11 dalam setiap set, maka akan ada interval yang diberikan untuk pemain istirahat selama

1 menit.

9. Saat pertandingan sedang berlangsung, pemain diberikan kesempatan maksimum 2 kali dalam setiap set untuk meminta istirahat minum atau menyeka keringat dengan rincian 30 detik tiap kesempatan.
10. Diberikan waktu istirahat 2 menit bagi pemain dan berganti lapangan setelah setiap menyelesaikan 1 set.
11. Jika terjadi *rubber game* (set ke-3), maka pemain berganti lapangan kembali setelah salah satu sudah mencapai poin 11.
12. Setiap satu partai pertandingan dimenangkan oleh salah satu tim, maka tim tersebut mendapatkan skor 1.
13. Satu tim dinyatakan memenangkan pertandingan jika memperoleh skor minimal 2 (memenangkan 2 dari 3 partai).
14. Teknis detail selebihnya akan dibahas saat *technical meeting*.

- **Beregu Putri**

1. Sistem pertandingan seperti Uber Cup dan menggunakan fase grup (sistem poin).
2. Urutan partai pertandingan adalah ganda putri 1 - tunggal putri 1 - ganda putri 2.
3. Sebelum memulai pertandingan, pemain diberi kesempatan mencoba lapangan (pemanasan) dan *shuttlecock* selama 1 menit. Sebelumnya dilakukan juga undian yang dipimpin wasit untuk menentukan lapangan dan pemain yang pertama melakukan servis.
4. Panitia hanya menyediakan *shuttlecock* maksimal 3 buah setiap partai pertandingan. Apabila meminta pergantian lebih dari 3 kali, maka akan dikenakan biaya Rp10.000,00/*shuttlecock* (masing-masing tim Rp5.000,00).
5. Setiap pemain yang meminta pergantian *shuttlecock* wajib seizin wasit untuk dilakukan pengecekan terlebih dahulu.
6. Pemain yang telah mencapai poin 21 dinyatakan memenangkan set (kecuali ketika terjadi *deuce* yang dimulai dari poin 20-20).
7. Jika poin 20-20, maka pemenang tiap set diberikan kepada pemain yang terlebih dahulu memperoleh selisih 2 poin lebih dari lawannya, dengan rincian poin maksimal adalah 30.
8. Jika salah satu sudah mencapai poin 11 dalam setiap set, maka akan ada interval yang diberikan untuk pemain istirahat selama 1 menit.

9. Saat pertandingan sedang berlangsung, pemain diberikan kesempatan maksimum 2 kali dalam setiap set untuk meminta istirahat minum atau menyeka keringat dengan rincian 30 detik tiap kesempatan.

10. Diberikan waktu istirahat 2 menit bagi pemain dan berganti lapangan setelah setiap menyelesaikan 1 set.
11. Jika terjadi *rubber game* (set ke-3), maka pemain berganti lapangan kembali setelah salah satu sudah mencapai poin 11.
12. Setiap satu partai pertandingan dimenangkan oleh salah satu tim, maka tim tersebut mendapatkan skor 1.
13. Satu tim dinyatakan memenangkan pertandingan jika memperoleh skor minimal 2 (memenangkan 2 dari 3 partai).
14. Teknis detail selebihnya akan dibahas saat *technical meeting*.

E. Penghargaan

- **Beregu Putra**

  Juara 1 : Uang pembinaan + trofi + piagam penghargaan
  Juara 2 : Uang pembinaan + trofi + piagam penghargaan

- **Beregu Putri**

  Juara 1 : Uang pembinaan + trofi + piagam penghargaan
  Juara 2 : Uang pembinaan + trofi + piagam penghargaan

KATEGORI SENI

1. LOMBA VIDEO CINEMATIC

No.	Jadwal	Kegiatan
1	26 September - 18 November 2022	Pendaftaran Lomba
2.	26 September - 20 November 2022	Publikasi Karya
3.	21 November - 24 November 2022	Penjurian Karya
4.	30 November 2022	Publikasi Finalis 5 (lima) Besar

A. Ketentuan Registrasi Lomba

1. Pendaftaran dapat dilakukan mulai pada hari Senin tanggal 26 September s.d. hari Jumat tanggal 18 November 2022.
2. Pendaftaran peserta dapat dilakukan secara online dengan mengisi link formulir pendaftaran pada web porseni yang sudah disediakan panitia. (Peserta menyiapkan foto/*scan* KTM untuk dilampirkan, jika KTM hilang/rusak dapat digantikan dengan hasil *screenshot* KRS).
3. Setelah mengisi link formulir pendaftaran, peserta wajib konfirmasi pendaftaran ke CP Riri (082214060397) dengan format "Registrasi Video Cinematic_Nama Lengkap_ Nama Tim/Individu_Jurusan".

B. Ketentuan Peserta Lomba

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif FMIPA UNY angkatan 2019-2022 (dibuktikan dengan foto/*scan* KTM yang dilampirkan pada saat pendaftaran).
2. Peserta bersifat perorangan (individu) atau kelompok (maksimal 3 orang).
3. Setiap HIMA **wajib** mengirimkan minimal 1 (satu) peserta dan tidak ada batas maksimal peserta.
4. Setiap peserta diperbolehkan mengikuti cabang lomba lain dalam PORSENI 2022 (tidak diperbolehkan merangkap menjadi ketua lebih dari satu lomba).
5. Setiap peserta diperbolehkan mengirimkan maksimal 1 (satu) karya.

6. Peserta bersifat tetap, sehingga tidak dapat digantikan dikemudian hari dengan alasan apapun.

C. Ketentuan Lomba

1. Video Cinematic menggunakan tema : **"Bingkai Kebersamaan, Tumbuhkan Sportivitas, Buktikan Kreativitas"**
2. Pengambilan video dilakukan pada saat kegiatan pada porseni berlangsung.
3. Pengambilan video diperbolehkan menggunakan kamera DSLR, *mirrorless,* ataupun *smartphone*.
4. Durasi video minimal 2 menit dan maksimal 5 menit.
5. Hasil video yang diikutsertakan dalam lomba merupakan hasil karya asli yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya di media manapun dan belum pernah diikutsertakan atau menang dalam lomba manapun.
6. Video merupakan hasil karya/produksi terbaru (pengambilan video tetap dengan mematuhi protokol kesehatan).
7. Waktu pengambilan video dari hari Selasa tanggal 21 September 2022 s.d. hari Minggu tanggal 20 November 2022.
8. Video dibuat sesuai tema, tidak mengandung konten yang menyinggung unsur SARA (Suku, Agama, dan RAS), kekerasan, dan pornografi.
9. Olah digital diperbolehkan sebatas perbaikan kualitas video (*sharpening, cropping, color balance*, dan saturasi warna), tanpa merubah keaslian objek (tidak boleh mengurangi atau menambahkan objek lain di dalam video).

D. Pelaksanaan Lomba

1. Semua hasil karya yang diterima oleh panitia akan dinilai oleh dewan juri yang dilakukan secara *online*.
2. Karya dikumpulkan paling lambat Minggu, 20 November 2022 pukul 23.59 WIB.
3. Tidak ada toleransi untuk keterlambatan pengumpulan.
4. Penjurian karya akan dilaksanakan secara online mulai Senin, 21 November 2022 s.d. Kamis, 24 November 2022.
5. Urutan publikasi hasil karya tidak menunjukkan juara atau peringkat lomba Video Cinematic (dipublikasikan secara acak).

6. Panitia akan mulai mengunggah 5 (lima) karya video cinematic hasil penjurian tahap sebelumnya pada akun Instagram Porseni FMIPA UNY 2022 (@porseni.fmipauny) pada hari Rabu, 30 November 2022.
7. Tiga video cinematic terbaik berdasarkan penjurian akan dihubungi oleh panitia sebagai pemenang pada tanggal 4 Desember 2022 serta akan dipublikasi di akun instagram PORSENI (@porseni.fmipauny).

E. Teknis Pengumpulan Karya

1. Karya video cinematic yang dilombakan diunggah di akun Instagram masing – masing peserta.
2. Karya diunggah dengan caption:

   [VIDEO CINEMATIC PORSENI FMIPA UNY 2022]

   "Art is not what you see, but what you makes others see." - Edgar Degas

   -Judul Video _ Nama Lengkap_ Jurusan-

   (Caption dari peserta sesuai dengan gambaran karya videonya)

   #videocinematicporseni2022
   #fmipaberkarya
   #porsenifmipauny2022
   #PORSENI2022

3. Publikasi karya wajib menyertakan caption dan menandai akun instagram PORSENI (@porseni.fmipauny).
4. Akun instagram tidak boleh di *private.*
5. Setelah mengunggah karya di instagram, peserta diharuskan mengisi formulir pengumpulan karya yang berisi:
   - File karya video cinematic dengan format mp4 dan diberi nama (*Nama Lengkap_Judul Video_Jurusan_Angkatan)*
   - Link postingan karya. http://porseni.bemfmipauny.com/pengumpulan-karya/
6. Panitia tidak menerima karya melewati batas waktu yang telah ditentukan.

F. Kriteria Penilaian

1. Kreativitas

2. Orisinalitas
3. Konten
4. Estetika
5. Kesesuaian dengan tema

G. Penentuan Juara

1. Pemenang Juara I, II, dan III ditentukan berdasarkan urutan besar total poin yang diberikan oleh dewan juri.
2. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.

H. Penghargaan dan Hadiah

Pemenang lomba video cinematic akan mendapatkan penghargaan dan hadiah sebagai berikut:

1. Juara 1 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.
2. Juara 2 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.
3. Juara 3 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.

2. LOMBA POSTER

No.	Jadwal	Kegiatan
1.	26 September – 5 November 2022	Pendaftaran Lomba
2.	26 September – 8 November 2022	Publikasi Karya oleh Peserta
3.	9 November - 11 November 2022	Penjurian Karya
4.	12 November 2022	Publikasi Finalis 5 (lima) Besar

A. Ketentuan Registrasi Lomba

1. Pendaftaran dapat dilakukan mulai dari tanggal 26 September 2022 s.d. tanggal 5 November 2022.
2. Pendaftaran peserta dapat dilakukan secara online dengan mengisi link formulir pendaftaran pada web porseni yang sudah disediakan panitia. (Peserta menyiapkan foto/scan KTM untuk dilampirkan, jika KTM hilang/rusak dapat digantikan dengan hasil screenshot KRS).

3. Setelah mengisi link formulir pendaftaran, peserta wajib konfirmasi pendaftaran ke CP Nasya (085212698340) dengan format "Registrasi Lomba Poster_Judul Poster_Nama Lengkap_Jurusan"

B. Ketentuan Peserta Lomba

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif FMIPA UNY angkatan 2019-2022 (dibuktikan dengan foto/scan KTM yang dilampirkan pada saat pendaftaran).
2. Peserta bersifat perorangan (individu).
3. Setiap HIMA **wajib** mengirimkan minimal 1 (satu) peserta dan tidak ada batas maksimal peserta.
4. Setiap peserta diperbolehkan mengikuti cabang lomba lain dalam PORSENI 2022 (tidak diperbolehkan merangkap menjadi ketua lebih dari satu lomba).
5. Setiap peserta diperbolehkan mengirimkan maksimal 1 (satu) karya.
6. Peserta bersifat tetap, sehingga tidak dapat digantikan dikemudian hari dengan alasan apapun.

C. Ketentuan Lomba

1. Poster menggunakan tema : **"Bangkitkan Semangat Baru, Menuju Indonesia Bebas Pandemi"**
2. Desain dapat dibuat hanya dengan ilustrasi atau menggabungkan antara ilustrasi dengan foto (catatan: foto merupakan karya sendiri bukan karya orang lain).
3. Peserta diperbolehkan menggunakan software corel draw, adobe photoshop, maupun software editing lainnya.
4. Karya desain tidak boleh mengandung unsur yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia: kesusilaan, moral, kekerasan dan tidak mengandung unsur pornografi, serta menyinggung unsur SARA (Suku, Agama, dan RAS).
5. Karya yang dilombakan merupakan karya asli peserta dan belum pernah diikutsertakan atau dipublikasikan untuk keperluan yang bersifat komersil serta harus bebas dari setiap kontrak atau ikatan lain.
6. Apabila dikemudian hari terdapat gugatan hak cipta, pihak panitia tidak bertanggungjawab atas hal tersebut, panitia akan berasumsi bahwa seluruh desain yang diikutsertakan merupakan karya orisinil peserta.

7. Panitia berhak menggunakan karya untuk keperluan publikasi.

D. Pelaksanaan Lomba

1. Semua hasil karya yang diterima oleh panitia akan dinilai oleh dewan juri yang dilakukan secara online.
2. Karya dikumpulkan paling lambat Selasa, 8 November 2022 pukul 23.59 WIB.
3. Tidak ada toleransi untuk keterlambatan pengumpulan.
4. Penjurian karya akan dilaksanakan mulai Rabu, 9 November 2022 s.d. Jum'at, 11 November 2022.
5. Panitia akan mulai mengunggah 5 (lima) karya poster hasil penjurian tahap sebelumnya pada akun Instagram Porseni FMIPA UNY 2022 (@porseni.fmipauny) pada hari Senin, 12 November 2022.
6. Tiga poster terbaik berdasarkan penjurian akan dihubungi oleh panitia sebagai pemenang pada tanggal 4 Desember 2022 serta akan dipublikasi di akun instagram PORSENI (@porseni.fmipauny).

E. Teknis Pengumpulan Karya

1. Karya dapat dipublikasikan di akun Instagram masing-masing peserta.
2. Karya diunggah dengan caption:

   [POSTER PORSENI FMIPA UNY 2022]

   -Judul Poster _ Nama Lengkap_ Jurusan-

   "Art in not what you see, but what you makes others see" -Edgar Degas

   (Caption dari peserta sesuai dengan gambaran karya posternya)

   Kita Bisa Kita Mampu, Ini Usahaku mana Usahamu

   #posterporseni2022

   #fmipaberkarya

   #porsenifmipauny2022

   #lombaposter

   #PORSENI2022

3. Publikasi karya wajib menyertakan caption dan menandai akun instagram PORSENI (@porseni.fmipauny).
4. Akun instagram tidak boleh di private.
5. Setelah mengunggah karya di instagram, peserta diharuskan mengisi formulir pengumpulan karya yang berisi link postingan karya.
6. Link postingan karya dikumpulkan pada web porseni melalui http://porseni.bemfmipauny.com/pengumpulan-karya/
7. Panitia tidak menerima karya melewati batas waktu yang telah ditentukan.

F. Kriteria penilaian

1. Kebermanfaatan makna yang disampaikan
2. Kesesuaian tema dan ketentuan
3. Kreativitas
4. Orisinalitas
5. Kerapian

G. Penentuan Juara

1. Pemenang Juara I, II, dan III ditentukan berdasarkan urutan besar total poin yang diberikan oleh dewan juri.
2. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.

H. Penghargaan dan Hadiah

Pemenang lomba poster akan mendapatkan penghargaan dan hadiah sebagai berikut:

1. Juara 1 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.
2. Juara 2 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.
3. Juara 3 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.

3. LOMBA COVER MUSIK

No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	26 September - 30 Oktober 2022	24 jam	Pendaftaran
2.	26 September - 3 November 2022	*max.* 20.00 WIB	Pengumpulan instrumen musik dan konfirmasi tambahan alat
3.	27 November 2022	08.00 WIB - selesai	Penampilan dan Penilaian dari Dewan Juri

A. Ketentuan Registrasi Lomba

1. Pendaftaran dapat dilakukan mulai dari tanggal 26 September 2022 s.d. tanggal 30 Oktober 2022.
2. Masing-masing Individu/Ketua Tim mewakili setiap peserta (tim) untuk mengisi link formulir pendaftaran pada web porseni yang sudah disediakan panitia yang dapat dilakukan secara online. (Peserta menyiapkan foto/scan KTM untuk dilampirkan, jika KTM hilang/rusak dapat digantikan dengan hasil screenshot KRS).
3. Setelah mengisi link formulir pendaftaran, peserta wajib konfirmasi pendaftaran ke CP Bintan (088806650645) dengan format "Registrasi Cover Musik_Nama Tim/Individu_Jurusan"

B. Ketentuan Peserta Lomba

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif FMIPA UNY angkatan 2019-2022 (dibuktikan dengan foto/scan KTM yang dilampirkan pada saat pendaftaran).
2. Peserta diperbolehkan individu (*solo cover*) atau tim dengan maksimal 5 (lima) orang.
3. Peserta mengenakan pakaian bebas rapi.
4. Satu tim diperbolehkan 1 (satu) angkatan atau lintas angkatan.
5. Satu tim diperbolehkan putra-putra, putri-putri, atau putra-putri.
6. Satu tim hanya diperbolehkan menampilkan 1 (satu) lagu.
7. Setiap peserta tidak boleh mendaftar lebih dari 1 (satu) tim, baik tim maupun *solo cover.*
8. Setiap HIMA **wajib** mengirimkan minimal satu tim/individu dan tidak ada batas maksimal tim/individu.

9. Peserta dan official bersifat tetap, sehingga tidak dapat digantikan dengan alasan apapun (official dapat merangkap sebagai peserta).
10. Setiap peserta diperbolehkan mengikuti cabang lomba lain dalam PORSENI 2022 (tidak diperbolehkan merangkap menjadi ketua lebih dari satu lomba).

C. Ketentuan Lomba

1. Cover lagu menggunakan tema : **"Bersinergi dalam Harmoni"**
2. Pelaksanaan lomba cover lagu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
3. Peserta bebas memilih lagu apapun.
4. Diperbolehkan mengaransemen kembali musik (jenis musik bebas) atau menggunakan minus one (karaoke).
5. Softfile instrumen bagi pengguna minus one wajib dikumpulkan H-2 perlombaan maksimal pukul 20.00 WIB.
6. Bebas mengcover dengan genre (akustik, pop, dangdut, rock, acapella, rap, dll) menggunakan alat musik yang disediakan atau membawa tambahan alat musik sendiri tanpa bantuan panitia dengan catatan harus mengkonfirmasi kepada panitia maksimal H-2 pukul 20.00 WIB.
7. Peralatan tambahan yang ingin dibawa, menjadi tanggung jawab masing-masing peserta/tim.
8. Panitia hanya menyediakan alat musik berupa keyboard, 2 gitar, 1 bass, 1 cajon, dan mic.
9. Setiap peserta akan diberikan waktu maksimal 3 menit untuk persiapan diluar durasi penampilan. Durasi penampilan minimal 3 menit dan maksimal 7 menit.
10. Keputusan juri dan panitia bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.

D. Pelaksanaan Lomba

1. Hari/Tanggal : Minggu, 27 November 2022
   Waktu : 08.00 - selesai
2. Peserta **wajib** melakukan registrasi ulang ke KSK di saat hari-H perlombaan dengan membawa foto copy KTM, jika KTM hilang/rusak dapat digantikan dengan print out KRS maksimal 30 menit sebelum perlombaan dimulai.

3. Nomor urut akan diberitahukan secara offline oleh panitia pada saat Technical Meeting.
4. Peserta diharapkan sudah berada di tempat perlombaan 30 menit sebelum perlombaan dimulai.
5. Peserta yang terlambat maksimal 5 menit sebelum tampil akan didiskualifikasi secara otomatis dari perlombaan.
6. Pelaksanaan perlombaan sesuai dengan nomor urut yang didapatkan.

E. Kriteria Penilaian

1. Musik
   a. Artikulasi vokal
   b. Aransemen
   c. Harmonisasi
2. Pembawaan/sikap
3. Kesesuaian dengan tema
4. Penggunaan alat musik secara langsung mendapat nilai tambahan

F. Penentuan Juara

1. Pemenang Juara I, II, dan III ditentukan berdasarkan urutan besar total poin yang diberikan oleh dewan juri.
2. Keputusan panitia dan dewan juri mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.

G. Penghargaan dan Hadiah

Pemenang lomba cover lagu akan mendapatkan penghargaan dan hadiah sebagai berikut:

1. Juara 1 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.
2. Juara 2 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.
3. Juara 3 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.

4.LOMBA COVER DANCE

No.	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	26 September – 30 Oktober 2022	24 jam	Pendaftaran Lomba
2.	26 September – 10 November 2022	Max. pukul 20.00 WIB	Konfirmasi dan pengumpulan instrumen musik
4.	13 November 2022	08.00 WIB - selesai	Penampilan dan Penilaian dari Dewan Juri

A. Ketentuan Registrasi Lomba

1. Pendaftaran dapat dilakukan mulai dari hari Senin, 26 September 2022 s.d. hari Minggu, 30 Oktober 2022.
2. Masing-masing Ketua Tim mewakili setiap pemain untuk mengisi link formulir pendaftaran pada web porseni yang sudah disediakan panitia yang dapat dilakukan secara online. (Peserta menyiapkan foto/scan KTM untuk dilampirkan, jika KTM hilang/rusak dapat digantikan dengan hasil screenshot KRS).
3. Setelah mengisi link formulir pendaftaran, peserta wajib konfirmasi pendaftaran ke CP: Mawarda (085784173472) dengan format "Registrasi_Cover Dance_Nama Tim_Jurusan".

B. Ketentuan Peserta Lomba

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif FMIPA UNY angkatan 2019-2022 (dibuktikan dengan foto/scan KTM yang dilampirkan pada saat pendaftaran).
2. Peserta bersifat tim.
3. Setiap HIMA **wajib** mengirimkan minimal 1 (satu) tim dan tidak ada batas maksimal tim.
4. Satu tim terdiri dari 3-5 peserta.
5. Satu tim diperbolehkan 1 (satu) angkatan atau lintas angkatan.
6. Satu tim diperbolehkan putra-putra, putri-putri, atau putra-putri.
7. Peserta mengenakan kostum sesuai dengan dance yang akan ditampilkan dan sopan.
8. Peserta dan official bersifat tetap, sehingga tidak dapat digantikan dengan alasan apapun (official dapat merangkap sebagai peserta).

9. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya cover dance.
10. Setiap peserta hanya diperbolehkan membentuk satu tim dalam cabang lomba cover dance.
11. Setiap peserta diperbolehkan mengikuti cabang lomba lain pada PORSENI 2022 (tidak diperbolehkan merangkap ketua lebih dari satu cabang lomba).

C. Ketentuan Lomba

1. Cover Dance menggunakan tema : **"Move Your Body, Show Your Dance".**
2. Dalam lomba ini peserta wajib mengkombinasikan unsur modern dengan menggambarkan karakter semangat dalam bentuk apapun (misalnya: kostum, lagu, gerakan, atribut, dan sebagainya).
3. Peserta dibebaskan memilih lagu yang akan dicover dan dikonfirmasikan kepada panitia maksimal H-2 pukul 20.00 WIB.
4. Setiap peserta dibebaskan untuk mengaransemen koreografi sesuai dengan kreativitas masing-masing tim.
5. Tidak menampilkan adegan yang menyinggung unsur SARA (Suku, Agama, dan RAS), tidak mengandung unsur pornografi, radikalisme, kekerasan, dan penghinaan terhadap SARA.
6. Keputusan juri dan panitia bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.

D. Pelaksanaan Lomba

1. Hari/Tanggal : Minggu, 13 November 2022
   Waktu : 08.00 WIB - selesai
2. Peserta hadir 30 menit sebelum jadwal yang ditentukan.
3. Nomor urut akan diberitahukan secara offline oleh panitia pada saat Technical Meeting.
4. Peserta melakukan konfirmasi kehadiran kepada panitia yang bertugas.
5. Tidak ada toleransi untuk keterlambatan peserta.
6. Pelaksanaan perlombaan sesuai dengan nomor urut yang didapatkan.
7. Keputusan panitia dan dewan juri mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.

E. Kriteria Penilaian

1. Kesesuaian dengan tema
2. Koreografi
3. Kreativitas
4. Power
5. Keselarasan/kekompakan
6. Kostum
7. Ekspresi

F. Penentuan Juara

1. Pemenang Juara I, II, dan III ditentukan berdasarkan urutan besar total poin yang diberikan oleh dewan juri.
2. Keputusan panitia dan dewan juri mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.

G. Penghargaan dan Hadiah

Pemenang lomba cover dance akan mendapatkan penghargaan dan hadiah sebagai berikut:

1. Juara 1 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.
2. Juara 2 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.
3. Juara 3 : Sertifikat + Trofi + Uang Pembinaan.

PORSENI 2022