

Peraturan untuk masing-masing cabang pertandingan adalah sebagai berikut:

Olahraga

1. Basket

Jumlah pemain : 8 orang (5 inti, 3 cadangan)

Pemain : Bebas

Waktu Pertandingan

Penyisihan : 2 x 10 menit (Waktu Kotor)

Final & Semi final : 4 x 10 menit (Waktu Kotor)

Waktu Istirahat : 5 menit

Waktu Timeout : 1 menit

Lokasi : Cikal USU

Penentuan side : Jump Ball

Sistem permainan : Sistem Gugur

Urutan tim akan diundi pada saat technical meeting

Sistem Pertandingan

1. Setiap regu mengutus 5 orang untuk bertanding bebas cadangan.
2. Sistem permainan menggunakan sistem gugur.
3. Setiap tim wajib memilih 1 warna sebagai warna kaos timnya (gelap atau terang dengan nomor punggung, jika tidak ada maka dilakban)
4. Peserta wajib memakai sepatu.
5. Setiap tim wajib melapor ulang dan berada di lapangan 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
6. Pemanggilan wasit melebihi 3 kali dianggap WO dengan ketentuan nilai berdasarkan *freethrow* dari perwakilan tim
 - Bola *free throw* sebanyak 3 kali
 - 1 kali bola masuk ring = 10 poin
 - Apabila Bola tidak masuk ring maka skor akan dianggap (5:0)
7. Jika suatu tim menang pada babak penyisihan, maka tim tersebut **DIPERBOLEHKAN** mengganti pemain dari babak penyisihan pertama dengan pemain lain dalam 1 tim yang mendaftar dalam permainan basket.
8. Dilarang menggunakan aksesoris apapun kecuali kaca mata, ikat rambut.
9. Dilarang keras melakukan kekerasan sebelum pertandingan dan sesudah pertandingan.

Aturan Pertandingan

Peraturan disesuaikan dengan peraturan umum dengan modifikasi sebagai berikut :

1. Waktu regu untuk melakukan *shooting* adalah paling lama 24 detik.
2. Bola tidak boleh dipassing kembali ke dalam *backcourt*.
3. Setiap tim terdiri dari 5 pemain inti yang bermain di lapangan dan pemain cadangan bebas.
4. Pergantian pemain inti dan cadangan pada saat pertandingan berlangsung hanya 3 kali setiap babak.

5. Setiap peserta hanya diperbolehkan membuat maksimal 3 personal fouls (pada personal foul ke 4 → fouled out). Hanya berlaku untuk babak penyisihan, pada babak semifinal & final diperbolehkan 4 personal fouls (pada personal foul ke 5 → fouled out). Fouled out dikenakan Rp. 10.000,-
6. Team foul maksimum adalah 3 kali. Setiap foul setelah foul ke 3, maka tim lawan berhak mendapatkan 2 (dua) buah free throw.
7. Pemain hanya boleh berada di daerah bersyarat selama 3 detik dan untuk memindahkan bola dari daerah backcourt ke frontcourt hanya 8 detik.
8. Team foul akan direset pada perpindahan babak, namun pada saat overtime team foul tidak akan direset.
9. Setiap tim memiliki waktu timeout sebanyak 1 menit pada setiap timeout-nya.
10. Apabila pada akhir game, kedua tim memperoleh angka yang sama, overtime akan diadakan.
11. Masa overtime berlangsung selama 1 x 5 menit (waktu kotor).
12. Apabila sampai dengan akhir waktu dari babak overtime masih terdapat perolehan angka yang sama, maka akan dilakukan adu free-throw. Setiap tim diwakili oleh 5 orang pemain yang berada terakhir kali di dalam lapangan dengan masing-masing orang memiliki 1 kali kesempatan.
13. Jika violation dilakukan oleh seorang pemain bertahan ketika bola hendak ditembakkan, maka tim penyerang diberikan :
 - a. 1 kali free throw jika bola masuk ke dalam ring.
 - b. 2 kali free throw jika bola tidak masuk ke dalam ring.
 Jika violation dilakukan di dalam daerah tembakan untuk mencetak 3 angka, maka
 - a. 1 kali free throw jika bola masuk ke dalam ring.
 - b. 3 kali free throw jika bola tidak masuk ke dalam ring.
14. Ketika pemain dalam posisi mengontrol bola maka tidak diperbolehkan berjalan 3 langkah tanpa mendribble bola. Akan dikenakan **FOUL (BUKAN PERSONAL FOUL)**.
15. Tidak boleh double dribbling.
16. Time out hanya diperbolehkan 1 kali tiap babak kecuali overtime.
17. Keputusan wasit bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

2. Voli

Jumlah pemain	: 8 orang (6 inti, 2 cadangan)
Pemain	: Bebas
Lokasi	: Lapangan Benteng
Jumlah set	: 3 (Babak Penyisihan)
Penentuan side	: Toss koin
Sistem permainan	: Sistem Gugur
Time out	: 1 menit
Urutan tim diundi pada saat technical meeting	

Sistem Pertandingan

1. Kemenangan tim ditentukan melalui kemenangan jumlah 2 set.
2. Setiap set menggunakan perhitungan:
 - a. Penyisihan 21 point.
 - b. Final 25 point.
3. Setiap tim terdiri dari 6 pemain inti di lapangan dan pemain cadangan (jumlah bebas).
4. Tim akan dinyatakan gugur jika tidak hadir atau jumlah pemain tidak memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan.
5. Pemain harus hadir dengan jumlah pemain yang ditetapkan 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
6. Pemanggilan wasit melebihi 3 kali akan dianggap **WO**.
7. Jika suatu tim menang pada babak penyisihan, maka tim tersebut **DIPERBOLEHKAN** mengganti pemain dari babak penyisihan pertama dengan pemain lain dalam 1 tim yang mendaftar dalam permainan voli.

Aturan Permainan

Peraturan disesuaikan dengan peraturan umum dengan modifikasi sebagai berikut :

1. Pemain tidak boleh menyentuh net atau melewati garis batas tengah lapangan lawan.
2. Pemain tidak boleh melempar ataupun menangkap bola. Bola harus dipantulkan tanpa mengenai dasar lapangan.
3. Apabila bola yang dipantulkan masih mengudara di luar lapangan, bola masih belum dinyatakan bola out.
4. Seluruh bagian tubuh legal untuk memantulkan bola kecuali dengan cara menendang untuk memasukkan bola, tetapi jika untuk menyelamatkan bola dengan kaki itu sah (tidak boleh terlalu sering).
5. Pada saat servis, bola yang melewati garis servis lapangan dihitung sebagai poin bagi lawan, begitu juga sebaliknya penerima servis lawan yang membuat bola keluar lapangan dihitung sebagai poin lawan.
6. Servis dilakukan di luar belakang garis lapangan.
7. Setiap pemain akan diberikan kesempatan servis sebanyak 2 kali selama bola tidak menyentuh bagian tubuh pemain dan di luar garis lapangan. Jika tidak, akan menjadi poin lawan.
8. Sistem servis adalah sistem rotasi searah jarum jam.
9. Seluruh pemain harus berada di dalam lapangan pada saat servis dilakukan.
10. Servis dilakukan setelah terdengar bunyi peluit yang ditiup oleh wasit.
11. Pemain tidak boleh bergerak sebelum servis dilakukan.
12. Pemain yang sama tidak boleh memukul bola secara berurutan.
13. Bola tidak boleh dipassing dalam 1 side lapangan lebih dari 3 kali.
14. Time out hanya 1 kali setiap babak.
15. Keputusan wasit mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

3. Badminton

Jumlah pemain : 6 orang

Nomor Pertandingan : 1 orang sebagai Tunggal Putra
1 orang sebagai Tunggal Putri
2 orang sebagai Ganda Bebas
2 orang sebagai Cadangan

Lokasi : Grand Maxim

Jumlah set : 3

Penentuan side : Toss koin

Sistem permainan : Sistem Gugur.

Timeout : 1 menit

Urutan tim dan nomor pertandingan akan diundi pada saat technical meeting

Sistem Pertandingan

1. Servis yang benar
 - a. Kepala raket harus berada di bawah pegangan raket saat memukul.
 - b. Perkenaan shuttlecock harus berada dibawah pinggang.
 - c. Rangkaian mengayun raket harus dalam 1 rangkaian (shuttlecock tidak boleh dipukul double).
 - d. Servis tidak bersifat menyerang dan menggertak pemain lawan
2. Servis yang salah
 - a. Pada saat memukul shuttlecock, kepala raket lebih tinggi atau sejajar dengan grip raket.
 - b. Pada titik perkenaan shuttlecock, raket lebih tinggi dari pinggang.
 - c. Kaki melangkah sebelum shuttlecock dipukul.
 - d. Penerima servis bergerak sebelum servis dilakukan.
 - e. Dilakukannya servis menyerang dan menggertak pemain lawan.
3. Apabila terjadi pelanggaran peraturan maka 1 poin akan diberikan kepada lawan
4. Ketika kedudukan poin 20:20, akan diberlakukan deuce 3 poin.
5. Selama pertandingan, pemain **TIDAK DIPERBOLEHKAN** meninggalkan lapangan tanpa izin wasit, termasuk menukar raket yang berada di pinggir lapangan kecuali raket rusak. Disarankan kepada pemain untuk menyediakan lebih dari satu raket dan diletakkan disisi lapangan.
6. Keputusan wasit bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
7. Dalam permainan peserta hanya boleh bermain dalam 1 nomor
8. Pemain harus hadir dengan jumlah pemain yang ditetapkan 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
9. Pemanggilan wasit melebihi 3 kali akan dianggap **WO**.
10. Timeout hanya diperbolehkan 1 kali tiap set.

TUNGGAL

1. Servis harus melewati garis servis lawan dan dilakukan menyilang.
2. Jika servis pada saat penerima atau lawannya belum siap maka servis tersebut tidak sah dan harus diulang oleh pemain yang melakukan serve.

3. Pertandingan menggunakan hitungan 21 poin dengan poin ganjil melakukan serve di sebelah kiri dan genap di sebelah kanan.
4. Pertandingan dilakukan 3 set, kemenangan diraih jika telah memperoleh kemenangan dalam 2 set.
5. Penentuan serve pemain pertama diundi dengan menggunakan koin.
6. Raket dan anggota tubuh tidak boleh menyentuh/ melewati net, jika terjadi 1 poin akan diberikan kepada lawan.
7. Shuttlecock menyentuh net dan jatuh di daerah lawan dinyatakan masuk.
8. Apabila shuttlecock rusak, maka servis diulang dengan menggunakan yang baru.
9. Tidak ada bola **LONG** (bola serve melewati garis ke 2 dari belakang), bila pemain serve melakukan serve sampai ke garis batas belakang, maka bola tidak dinyatakan **LONG** dan dinyatakan hidup. Bila tidak dipukul oleh penerima, 1 poin akan diberikan kepada pemain yang melakukan serve.
10. Ada **SHORT** (bola tidak melewati garis servis), jika pemain serve melakukan serve tidak melewati garis bats serve, maka bola dinyatakan short dan 1 poin diberikan kepada penerima. Jika penerima membalas pukulan bola **SHORT**, maka permainan akan dilanjutkan.
11. Jika serve dilakukan tidak menyilang, 1 poin diberikan kepada penerima.
12. Jika bola serve jatuh tepat di garis servis dan garis tengah maka dinyatakan masuk.
13. Dilarang menyentuh atau berkomunikasi dengan wasit secara tidak sopan, jika terjadi akan diberi peringatan 1 x, peringatan ke 2 akan langsung didiskualifikasi.
14. Apabila shuttlecock yang dipukul oleh pemain **TIDAK SENGAJA** mengenai anggota tubuh wasit, maka tidak akan dikenai peringatan apapun, dan dinyatakan out dan 1 poin diberikan kepada lawan. Dan jika **SENGAJA**, pemain akan diberi 1x peringatan, peringatan ke 2 akan langsung didiskualifikasi.

GANDA

1. Ada bola **SHORT** dan **LONG**, jika bola serve sudah termasuk bola **SHORT/LONG** dan regu penerima membalas bola tersebut maka pertandingan dilanjutkan, dan jika bola tidak dibalas, maka 1 poin untuk regu penerima.
2. Jika pada regu yang melakukan serve mendapatkan angka, maka regu yang melakukan serve berganti kamar dari kanan ke kiri dan sebaliknya. Jika pada regu yang melakukan serve tidak mendapatkan angka, maka regu yang melakukan serve dan regu penerima **TIDAK** dibenarkan berganti kamar, jika dilakukan maka akan diingatkan oleh wasit untuk berdiri di posisi yang seharusnya.
3. Hanya pemain yang menjadi sasaran servis saja yang dapat memukul serve lawan.
4. Peraturan yang tidak tercantum selebihnya sama dengan peraturan pada nomor tunggal.

4. Tenis Meja

Jumlah pemain : 6 orang

Nomor pertandingan

Tunggal Putra : 1 orang

Tunggal Putri : 1 orang

Ganda bebas : 2 orang

Cadangan : 2 orang

Lokasi : Cetiya Prajna Surya

Jumlah set : 3

Penentuan side : Toss koin

Sistem permainan : Sistem gugur Urutan tim dan nomor pertandingan akan diundi pada technical meeting

Sistem Pertandingan

1. Kemenangan tim ditentukan melalui kemenangan 3 nomor pertandingan di dalam tim tersebut.
2. Jika memenangkan 2 nomor, maka tim tersebut dapat melanjutkan ke babak berikutnya.
3. Pada semua nomor pertandingan menggunakan perhitungan 21 poin (sistem rally).
4. Pemain harus hadir dengan jumlah pemain yang ditetapkan 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
5. Pemanggilan wasit melebihi 3 kali akan dianggap **WO**.
6. Pembatasan pemain dalam pertandingan, pemain **HANYA DIPERBOLEHKAN** untuk bermain dalam satu nomor pertandingan.

Aturan Pertandingan Peraturan disesuaikan dengan peraturan umum dengan modifikasi sebagai berikut :

1. Bat disediakan oleh pemain (permukaan bat harus datar).
2. Bola disediakan oleh panitia.
3. Servis diperbolehkan bila pemain melambungkan lalu memukul (chop service) bola ataupun langsung memukul bola.
4. Setiap servis yang mengenai net dan jatuh di area lawan, harus diulangi servisnya. Jika 2x berturut-turut melakukan kesalahan yang sama, maka lawan akan mendapatkan poin.
5. Setiap servis yang mengenai net dan jatuh di area sendiri, maka lawan langsung mendapatkan 1 poin.
6. Servis harus mengenai daerah sendiri 1x lalu memantul ke daerah lawan 1x dan jika memantul 2x di daerah lawan maka pemain yang servis mendapatkan 1 poin.
7. Jika nilai sudah mencapai 20:20, akan diberlakukan deuce 2.
8. Setiap kelipatan 2 poin jumlah dari skor lawan dan sendiri bola akan berpindah tangan.

9. Untuk deuce selisih 2 poin, bola pindah tangan setiap 1 poin.
10. Seluruh bagian tubuh **TIDAK DIPERBOLEHKAN** terkena meja termasuk bet. Jika terkena, maka akan dinyatakan foul fan lawan langsung mendapat 1 poin.
11. Pukulan pada nomor ganda, harus dilakukan bergantian orang.
12. Servis tim ganda akan dilakukan dari side kanan ke side kiri lawan ataupun sebaliknya.
13. Sistem perpindahan tempat pada pasangan terjadi ketika pindah bola.
14. Servis harus dilakukan menyilang. Apabila salah kamar, maka lawan akan mendapatkan poin.
Dalam ganda, pada setiap pergantian servis, pemain yang sebelumnya menerima bola menjadi pelaku servis dan pasangan yang sebelumnya melakukan servis menjadi penerima servis.

5. Catur

Jumlah pemain : 5 orang (3 inti, 2 cadangan)

Pemain : Bebas

Lokasi : Cetiya Prajna Surya

Waktu pertandingan : 30 menit (@ pemain)

Sistem permainan : Sistem gugur

Urutan tim akan diundi pada saat technical meeting

Aturan Pertandingan

Peraturan disesuaikan dengan peraturan umum dengan modifikasi sebagai berikut :

1. 1 tim mengutus 3 orang untuk melakukan permainan catur.
2. 1 tim yang mengutus 3 orang untuk melakukan permainan catur hanya dapat dimainkan 1 orang 1 papan catur.
3. 1 tim harus menyusun urutan dari pemain catur pada papan catur yang akan dimainkan.
4. Kemenangan tim ditentukan oleh kemenangan 2 pemain dalam tim tersebut.
5. Pemain harus hadir dengan jumlah pemain yang ditetapkan 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
6. Pemanggilan wasit melebihi 3 kali akan dianggap **WO**.
7. Sistem permainan adalah simultan dan masing-masing peserta mendapat jatah waktu 30 menit.
8. Pertandingan akan dilakukan sekaligus oleh 2 tim artinya akan ada 3 pertandingan yang akan dilakukan sekaligus.
9. Timer diberhentikan dan dijalankan oleh panitia.
10. Ketika terjadi remis. Maka permainan dinyatakan seri dan harus mengulangi pertandingan tersebut jika kedua tim sama-sama memenangkan 1 pertandingan.
11. Remis dapat terjadi dalam keadaan :
 - a. Raja tidak dalam posisi skak namun tidak dapat melangkah lagi karena jika melangkah akan terjadi skak.
 - b. Terjadi gerakan bolak-balik terhadap bidak yang sama oleh kedua pemain sebanyak 3x berturut-turut.

12. Bila terjadi remis ketika 2 pemain lainnya dalam 1 tim juga mendapat remis, maka akan dilakukan tanding ulang dengan masing-masing pemain mendapat jatah 15 menit. Jika hasil yang diperoleh kembali remis, maka akan dilakukan penghitungan bidak.
13. Bidak catur yang sudah terpegang oleh tangan, harus dijalankan. Jika memegang bidak yang lain maka pemain tersebut dianggap kalah.
14. Pion yang sudah mencapai ujung pertahanan lawan boleh digantikan apapun, kecuali raja.
15. Sistem Rokade (pergantian tempat benteng dan raja) diberlakukan. Langkah untuk rokade adalah raja terlebih dahulu dipindahkan, kemudian baru benteng dipindahkan.
16. Rokade **TIDAK BERLAKU** jika :
 - a. Raja telah bergerak walaupun telah kembali keposisi semula.
 - b. Benteng yang dipilih telah bergerak.
 - c. Diantara raja dan benteng ada bidak lain baik milik sendiri ataupun milik lawan.
 - d. Raja dalam kondisi di skak.
 - e. Raja berakhir dalam skak. Misalnya setelah dilakukannya rokade raja dalam kondisi skak oleh bidak lawan, maka rokade **TIDAK** dapat dilakukan.
 - f. Raja dan benteng yang dipilih harus berada pada barisan terakhir pertahanan sendiri.
17. Sistem En Passant **DIPERBOLEHKAN**. En Passant adalah gerakan menangkap pion ketika pion lawan bergerak dua langkah dan pion sendiri berada disebelah pion yang bergerak tersebut. Pion sendiri dapat memakan pion lawan seakan-akan pion lawan hanya bergerak satu langkah.
18. Jika suatu tim menang di babak penyisihan, maka tim tersebut **TIDAK DIPERBOLEHKAN** mengganti pemain dari babak penyisihan pertama dengan pemain dari 1 tim.
19. Jika pemain dalam satu tim tidak dapat bertanding karena cedera atau alasan yang logis bias digantikan dengan pemain lain dalam satu tim tersebut tetapi harus disertai dengan bukti mengapa yang bersangkutan tidak dapat mengikuti pertandingan.
20. Jika waktu pemain sudah habis dan pertandingan belum selesai, maka pemain tersebut dinyatakan kalah.
21. Apabila dalam suatu permainan, pada suatu ketika tidak pernah lagi terjadi proses makan-dimakan dan juga tidak pernah ada bidak yang dilangkahkahkan selama 50 langkah berturut-turut, maka salah seorang pemain dapat menuntut remis berdasarkan ketentuan ini. Peraturan ini bermaksud untuk mencegah pemain yang bertele-tele dan tidak menentu. Apalagi bila ada pemain yang ingin main terus padahal kemungkinan menang baginya sudah tidak ada.

6. Estafet

Jumlah pemain : 6 orang (4 inti, 2 cadangan)

Urutan pelari

Pertama : Perempuan

Kedua : Laki-laki

Ketiga : Perempuan

Keempat : Laki-laki

Lokasi Pertandingan : USU

Sistem pertandingan : Time Attack

Aturan Pertandingan

Peraturan disesuaikan dengan peraturan umum dengan modifikasi sebagai berikut:

1. Teknik Pemberian Tongkat

Dari bawah jika pemberi memberikan tongkat dengan tangan kanan maka penerima menggunakan tangan kiri. Tangan penerima berada dibawah pinggang.

2. Teknik Penerima Tongkat

- a. Visual : Dengan menoleh ke belakang.
- b. Non visual : Dengan tidak menoleh ke belakang.

Pemberian tongkat harus dilakukan di daerah khusus dan dapat dilakukan sambil berlari

3. Cara Menempatkan Pelari

- a. Pelari pertama akan berlari dari pos 1 menuju pos 2 dengan jarak 50m.
- b. Pelari kedua akan berlari dari pos 2 menuju pos 3 dengan jarak 100m.
- c. Pelari ketiga akan berlari dari pos 3 menuju pos 4 dengan jarak 50m.
- d. Pelari keempat akan berlari dari pos 4 menuju pos 5 dengan jarak 100m.

4. Ketentuan Perlombaan :

- a. Pemberian tongkat harus bersilang, yaitu pelari 1 dan 3 memegang tongkat pada tangan kanan, sedangkan pelari 2 dan 4 menerima / memegang tongkat pada tangan kiri.
- b. **DIPERBOLEHKAN** mengambil tongkat estafet apabila tongkat tersebut terjatuh pada saat pergantian penerimaan tongkat tetapi menerima sanksi **PENAMBAHAN WAKTU** sebanyak 1 detik
- c. Apabila peserta melakukan kesalahan pada saat pemberian / penerimaan tongkat maka akan dikenai sanksi **PENAMBAHAN WAKTU** sebanyak 3 detik.
- d. Pelari dapat menukar posisi tongkat pada saat lari, tetapi pada saat pemberian tongkat harus diberikan dengan posisi seharusnya. Jika melanggar maka akan dikenakan **PENAMBAHAN WAKTU** selama 3 detik kepada pelari selanjutnya.
- e. Tim yang pelarinya menginjak track lawan akan dinyatakan kalah kecuali mengambil tongkat yang terjatuh.
- f. Pelari **WAJIB** menggunakan sepatu.

Buddhist and Lifestyle

1. PES

Peserta : 3 orang / tim

Lokasi : Cetiya Prajna Surya (Jl. Polonia, Gg. Subur No.16, Medan Polonia)

Sistem Pertandingan : 1 tim VS 1 tim (Sistem gugur)

Lama Pertandingan : Penyisihan 10 menit waktu normal per babak, Semifinal & Final 15 menit waktu normal per babak (tergantung bila berakhir seri →Extra time →Penalti)

Tahap Persiapan

1. Peserta wajib mendaftar ulang 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
2. Permainan PES ini akan diadakan 2 hari, dimana hari pertama adalah babak penyisihan untuk mencari 4 tim yang akan masuk ke semifinal yang akan bertanding pada hari kedua dan 2 tim yang menang akan bertanding di final pada hari yang sama.
3. Urutan peserta yang bertanding ditentukan dengan sistem undi dari 3 orang yang diutus tim. Undian akan dilakukan pada hari H permainan.
4. Tim pemenang adalah tim yang anggotanya paling banyak memenangi pertandingan.
5. Bila pertandingan 2x45 menit berakhir seri, maka akan dilanjutkan ke extra-time, dan bila masih tetap seri, maka dilanjutkan ke adu penalty.
6. Permainan menggunakan game data **Pro Evolution Soccer 2017**
7. Mode permainan Exhibition dengan pertandingan klub (Pemilihan Klub yang sama diperbolehkan)
8. General Setting
 - a. Match Level : Top Player
 - b. Match Time : 10 mins (Penyisihan) / 15 mins (Semifinal & Final)
 - c. Overtime : ON
 - d. PK : Normal
 - e. No of Subs : 3
 - f. Condition : Normal

- g. Injuries : ON
- h. Stadium : Allianz Arena
- i. Ball Type : Keputusan kedua peserta
- j. Time : Night
- k. Season : Summer
- l. Weather : Fine
- m. Strips : Keputusan kedua peserta
- n. Length of Grass : Normal
- o. Field Conditions : Dry
- p. Camera Type : Wide
- q. Game Plan diedit sendiri oleh peserta

Aturan Permainan

1. Permainan akan dilakukan di laptop yang akan disediakan oleh panitia dengan Console Joystick, di anjurkan apabila peserta memiliki Console sendiri, bisa membawanya juga.
2. Dilarang mem-*pause* game secara tiba-tiba dengan unsur kesengajaan untuk mengganggu permainan.
3. Segala bentuk kesengajaan yang mengganggu jalannya pertandingan akan diberi sanksi. 3 x peringatan langsung dianggap kalah.
4. Apabila terjadi kesalahan / gangguan teknis seperti Joystick *hang*, laptop bermasalah yang FATAL, maka keputusan akan diserahkan kepada pihak panitia.
5. Keputusan panitia tidak dapat diganggu-gugat

2. DoTA II

Jumlah peserta : 5 orang / tim (1 subs bila diperlukan)

Peserta : Bebas

Sistem Pertandingan : 5 VS 5 (sistem bracket)

Lama Pertandingan : Tergantung permainan

Peraturan Umum

1. Harus melakukan pendaftaran ulang 30 menit sebelum permainan dimulai, dimana anggota tim sudah harus hadir semua.
2. Tim yang bertanding ditentukan dengan sistem undi, dan permainan dilakukan dengan sistem bracket.
3. Captain Mode, posisi Radiant & Dire ditentukan RANDOM in-game.
4. No Restricted Item.
5. No banned hero
6. Backdoor allowed
7. Blocking Creep Allowed
8. Chat to all tidak diperbolehkan kecuali permintaan pause, glhf dsb yang tidak mengandung unsur hinaan atau gangguan.
9. Penggunaan semua jenis bug dan illegal tools akan diDISKUALIFIKASI
10. Teammate Killing allowed (deny)
11. Dilarang mem-pause game secara tiba-tiba dengan unsur kesengajaan untuk mengganggu permainan.

Peraturan Permainan

1. Pause game hanya dapat dilakukan jika ada masalah teknis
2. Jika terjadi DC pada pemain salah satu tim, game akan di-pause hingga pemain tersebut reconnect kembali.
3. Jika semua pemain DC (blackout) dibawah 30 menit, maka game akan diulang (samehero), apabila diatas 30 menit maka pemenang ditentukan berdasarkan hasil pertimbangan juri (berdasarkan kill death dan tower yang hancur).

Point berupa :

Kill : 1

Tower 1 : 1

Tower 2 : 2

Tower 3 : 3

Barrack : 3

Tower dalam : 5

Bila point seri maka *Death* akan dilihat. *Death team* yang lebih banyak dianggap kalah.

4. No time limit
5. Peringatan sebanyak 3 kali = Diskualifikasi
6. Pemenang adalah tim yang pertama kali menghancurkan Ancient musuh.
7. Bila salah satu tim menyerah, maka otomatis tim lawan akan menjadi pemenang.
8. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat dengan alasan apapun.

3. Mission Rush

Jumlah peserta : 6 orang

Peserta : Minimal 2 perempuan dan 2 pria ikut bermain

Lokasi : USU

Peraturan Umum

1. Misi atau system pertandingan pada setiap babak berbeda-beda, dan akan diberitahukan pada hari H.
2. Akan ada briefing tambahan pada hari H mengenai jenis pertandingan yang akan dijalani, oleh sebab itu tim harus hadir tepat waktu.
3. Satu tim wajib memakai baju dengan warna yang sama (peserta diharapkan melapor ke panitia maksimal sehari sebelum pertandingan untuk menghindari peserta antar tim yang memilih warna yang sama).
4. Tim diperbolehkan melaporkan warna baju ke panitia dalam jangka waktu seminggu hingga 1 hari sebelum pertandingan.
5. Peserta harus memakai sepatu.
6. Peserta diharapkan membawa baju ganti dan celana ganti.
7. Pada setiap babak, ada pendaftaran ulang. Peserta **DIWAJIBKAN** sudah hadir (lengkap) 30 menit sebelum pertandingan untuk daftar ulang.
8. Setiap tim akan ditemani oleh 1 PJ. Anggota tim dilarang berpencar hingga tempat yang tidak terlihat oleh PJ tim tersebut.
9. Jika ada anggota tim tidak bisa hadir pada pertandingan berikutnya dan harus diganti, maka penggantian pemain harus diberitahukan pada akhir pertandingan kepada panitia daftar ulang pada pertandingan sebelumnya. Misalnya tim lolos masuk ke babak II, tetapi A tidak bisa hadir, maka penggantian pemain harus dilaporkan maksimal sehari sebelum pertandingan selanjutnya.

10. Panitia berhak menghentikan pertandingan untuk sementara bagi tim yang terkait jika ada masalah (tindak kekerasan, cedera, dll).
11. Bila ada peserta yang melakukan tindakan kekerasan, maka team tersebut akan di diskualifikasi.
12. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

Peraturan umum sebelum mulai acara

- HP dikumpul kepada PJ ketika permainan dimulai. Bagi siapa yang ketahuan menggunakan HP, akan dikenakan sanksi berupa didiskualifikasi dan denda sebesar Rp.60.000 . Jangan pernah menanyakan lokasi yang diberikan kepada satpam yang bertugas. Panitia tidak bertanggung jawab apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.
- Tidak diizinkan untuk bercakap kotor atau berkata kasar ataupun mengancam PJ untuk memberitahukan lokasi. Tugas PJ hanyalah mengawasi peserta agar peserta tidak kesasar atau kehilangan arah BUKAN memberitahukan lokasi pos. Jika terjadinya pelanggaran ini, PJ berhak memberikan sanksi yang selayaknya.
- Anggota Tim tidak boleh berpencair sampai tidak terlihat oleh PJ, Jika terjadi maka tim tersebut akan minus 50 point.
- Peraturan permainan pada masing-masing pos akan diberitahukan pada pos masing-masing.
- Permainan pada masing-masing pos memiliki poin-poin tersendiri yang akan diberitahukan penjaga pos.

4. Berpacu dalam Melodi

Jumlah peserta : 3 orang/tim

Peserta : Bebas

Lokasi : Cetiya Prajna Surya (Jl. Polonia, Gg. Subur No.16, Medan Polonia)

- Urutan tim akan diundi pada saat *Technical meeting*
- Peserta wajib mendaftar ulang 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
- Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin terbanyak.
- Stage 1 hingga stage terakhir dimainkan perebutan poin
- Pemain dilarang menggunakan gadget saat pertandingan berlangsung. (pemain akan didiskualifikasi apabila kedapatan melanggar aturan)

5. Cepat Tepat

Jumlah peserta : 3 orang/tim

Peserta : Bebas

Lokasi : Cetiya Prajna Surya (Jl. Polonia, Gg. Subur No.16, Medan Polonia)

Jenis soal : Pertanyaan Mengenai Pengetahuan Umum dan Buddhist

- Peserta wajib mendaftar ulang 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
- Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin terbanyak.

Sistem Pertandingan

Babak penyisihan (Sistem Tertulis)

1. Setiap kelompok diberi kertas berisi 40 soal, yang harus diselesaikan dalam waktu 40 menit.
2. 40 soal itu terdiri dari 20 soal tentang pengetahuan umum dan 20 soal mengenai Buddhis dalam bentuk pilihan berganda.
3. Poin : Benar : + 4
Salah : - 1
5. 6 kelompok dengan nilai tertinggi masuk ke babak berikutnya.
6. Kelompok yang melakukan kecurangan dalam mengerjakan soal akan Didiskualifikasi.
7. Peserta dilarang menggunakan buku / koran / majalah ataupun mengeluarkan HP dan segala jenis barang elektronik lainnya selama pertandingan berlangsung.

Babak Semifinal dan Final (Sistem Lisan)

- Pada cepat tepat semifinal sekali bertanding 3 Tim. (2 x 3 Tim)
- 2 tim dengan nilai tertinggi pada babak semifinal/pertandingan langsung lolos ke babak final.
- Pada cepat tepat final, sekali bertanding 3 tim.

STAGE 1 [Semi Final] (6 tim)

- Terdapat 10 pertanyaan yang harus dijawab tiap tim.
- Jawaban yang benar akan diberi nilai 10.
- Kesalahan / tidak dapat menjawab soal tidak akan diberi pengurangan poin.
- Waktu menjawab hanya 10 detik / pertanyaan.

STAGE 2 [Final] (3 tim)

- Terdapat 10 pertanyaan yang akan diberikan pada tiap tim.
- Setiap tim akan diberikan waktu 10 detik/pertanyaan untuk menjawab.
- Jawaban yang benar akan diberi nilai 10, salah -5 dan tidak ada pengurangan nilai jika tidak menjawab soal.
- Jika jawaban salah atau tidak dapat dijawab, maka soal akan dialihkan ke kelompok lain, dengan nilai benar +10, salah/tidak menjawab -5.

- Penentuan kelompok yang berhak menerima soal yang dialihkan adalah kelompok yang lebih dahulu menekan bel.
- Soal hanya boleh dilemparkan 1 kali.

STAGE 3 [Final] (3 tim)

- Stage ini adalah stage take/pass
- Terdapat 15 pertanyaan pada stage ini.
- Peserta diperbolehkan menjawab pertanyaan tersebut maupun melemparkannya ke tim lain.
- Jawaban yang benar akan diberi nilai 10 dan salah -5.
- Apabila 3 tim seri, maka akan diberikan 1 pertanyaan rebutan untuk menentukan juara 2 dan 1 pertanyaan rebutan lagi untuk menentukan juara 3.
- Apabila 2 tim seri, maka akan diberikan 1 pertanyaan rebutan untuk menentukan juara 2 atau juara 3.
- Keputusan panitia tidak dapat diganggu-gugat.

Seni

1. Porseni Idol

Jumlah peserta : 1 orang (solo)/2orang(duo)/3orang(trio) / tim

Jadwal Pertandingan

Tanggal : 17 september 2017

Tempat : -

Urutan tim akan diundi pada saat technical meeting

Print out teks dan arti lagu diperbolehkan dan dikumpulkan bersamaan dengan disc.

Teknis Pertandingan

1. Setiap tim menyanyikan 1 lagu untuk pertandingan.
2. Lagu yang dinyanyikan bebas sesuai pilihan peserta.
3. Ketentuan
 - Untuk lagu yang akan dinyanyikan menggunakan Disc sendiri
 - Lagu bebas yang dipilih harus 100% karaoke, jika ada vocal voice maka akan dikurangi poin 10
 - Tidak diperbolehkan menggunakan alat musik saat perform
 - Berpakaian sopan
4. Batas waktu penyerahan disc dan penyesuaian kunci nada : tanggal – 2 september 2017
5. Diharapkan kepada peserta untuk mendaftar ulang 15 menit sebelum jadwal tampil, Jika tidak, peserta dianggap gugur.
6. Penjurian terdiri dari 3 juri utama (@ rentang poin :0 - 25). Maks penilaian oleh 3 juri : 300 poin.
7. Kriteria penilaian :
 - Teknik vocal (25%)
 - Artikulasi (25%)
 - Performance (25%)
 - Harmonisasi (25%)
8. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

2. Design Poster

Jumlah karya : 1 karya / kelompok

Jadwal pengumpulan

Tanggal : Paling lambat tanggal – 2 september 2017(Hardcopy dan softcopy)

Waktu : Paling lambat pukul 16.00

Tempat : Grand Maxim atau lapangan Benteng

Teknis Pertandingan

- b. Bertema “Porseni KMB USU”
- c. Ukuran poster : A3
- d. Output : Print Out dan Softcopy (bentuk CD, Foto asli disertai edit dalam bentuk jpeg).
- e. Ketentuan
 - Karya harus grafis (komputer).
 - Pemakaian software : Adobe Illustrator, Corel Draw, Photoshop.
 - Karya berupa hasil buatan kelompok dan belum pernah dipublikasikan sama sekali.
 - Harus dicantumkan logo KMB USU dan USU dengan posisi logo KMB USU berada disebelah kanan logo USU.
 - Peserta dianggap mengundurkan diri jika terlambat mengumpulkan poster (keterlambatan dimaklumi 30 menit dengan alasan yang dapat diterima oleh panitia, dan dikurangi poin sebanyak 10 poin). Apabila mengumpulkan keesokkan harinya di keluarkan dan dikenakan denda
 - Apabila terdapat plagiat, maka kelompok akan didiskualifikasi dalam perlombaan design poster
- f. Penjurian terdiri dari tiga juri utama (@ rentang poin : 0-10). (Maks penilaian untuk 3 juri : 90 poin)
- g. Kriteria penilaian :
 - Kerapian
 - Artistik /Kreativitas
 - Keunikan
- h. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

3. Uno Stacko

Jumlah Peserta : 3 orang per tim

Jadwal Pertandingan

Tanggal

Penyisihan : 6 Agustus 2017

Final : 3 September 2017

Tempat : Cetiya Prajna Surya

Urutan tim akan diundi pada saat technical meeting

Teknis Pertandingan

- a. Peserta diperbolehkan untuk menggoyang balok ketika menarik balok asalkan menara tidak sampai jatuh. Berpindahnya letak menara tidak berpengaruh selama menara masih belum jatuh.
- b. Tiap permainan dimainkan 2 tim.
- c. Tiap tim diwakilkan oleh 3 orang dan akan menarik balok bergantian sesuai dengan urutan anggota (orang pertama yang menarik, kemudian orang kedua, dst. hingga membentuk siklus).

- d. Urutan anggota ditentukan sebelum memulai pertandingan dan urutan tidak boleh diganti hingga permainan berakhir. Bila kedapatan oleh panitia, maka akan dipenalti dengan mengambil 2 balok.
- e. Bagi pemain yang membuat menara jatuh maka pemain tersebut akan keluar dari permainan dan permainan dilanjutkan hingga salah satu tim berhasil mengeluarkan 2 pemain dari tim lawan.
- f. Jika balok yang lain tidak sengaja tergeser maka balok tersebut dibiarkan saja (tidak boleh disentuh dan dikembalikan ke posisi sebelumnya)
- g. Apabila satu atau lebih balok yang di menara jatuh oleh pemain maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari permainan.
- h. Tim pemenang diambil dengan jumlah kemenangan 2 ronde (3 ronde maksimal).
- i. 1 ronde untuk mengeluarkan 1 pemain (Tiap 1 ronde akan dihitung selesai jika ada pemain yang keluar).
- j. Selama permainan berlangsung anggota tidak boleh membantu temannya yang sedang menarik balok ataupun mengganggu lawannya maupun mengucapkan kata-kata kasar, jika hal itu terjadi maka akan dikenakan peringatan (2x peringatan, pada peringatan ketiga maka pemain akan keluar).
- k. Pemain hanya boleh menarik dengan menggunakan satu tangan (tidak boleh menggunakan lebih dari 2 jari) dan siku pemain tidak boleh berada di atas meja. Tidak boleh menahan balok apabila menahan balok akan dikenakan penalti pengambilan 2 balok.
- l. Tiap pemain diberi waktu 90 detik untuk menarik keluar balok gilirannya.
- m. 60 detik untuk melihat, 30 detik untuk mengambil . Jika dalam 60 detik tidak memilih balok, maka dikenakan penalti 1 balok.
- n. Jika dalam 60 detik sudah menarik balok, tetapi tidak jadi diambil harus dikembalikan ke tempat semula. Setelah itu baru mengambil balok yg lain.
- o. Letakan balok dengan rapi (tidak asal-asalan).
- p. Peletakan balok harus bertahan selama 5 detik baru boleh di lanjutkan oleh pemain selanjutnya.
- q. Saat pengambilan double balok diberikan waktu 90 detik, lebih dari 2 balok diberikan waktu 180 detik.
- r. Jika waktu telah lewat 60 detik namun peserta sudah memegang sebuah balok sebelum waktu berakhir maka ia harus menarik balok tersebut, jika ia gagal menarik balok tersebut maka ia dianggap gugur.
- s. Diharapkan kepada tim untuk mendaftar ulang 15 menit sebelum jadwal pertandingan. Jika tidak, maka dianggap gugur.
- t. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

4. **Photography**

Jumlah karya : 2 foto / kelompok

Jadwal pengumpulan

Tanggal : Paling lambat 2 september 2017 (Hard copy dan softcopy)

Waktu : Paling lambat pukul 16.00
Tempat : Grand Maxim atau lapangan Benteng

Teknis Pertandingan

- a. Tema : Porseni through the looking glass
- b. Ukuran foto : 8R (20cm x 25cm)
- c. Kertas Foto yang digunakan : Dove (kasar) atau glossy (kilat)
- d. Output : Print Out dan Softcopy (bentuk CD, Foto asli disertai edit dalam bentuk jpeg).
- e. Ketentuan
 - Penggunaan kamera bebas.
 - Pengambilan objek gambar hanya diperbolehkan pada saat jalannya porseni.
 - Foto berupa hasil jepretan sendiri dan belum pernah dipublikasikan sama sekali.
 - Tidak diperkenankan untuk menggunakan digital imaging (menambah/mengurangi unsur gambar). (jika melanggar dikurang 10 poin)
 - Olah digital sebatas **KONTRAS, BRIGHTNESS, LEVEL, SATURATION, and CROPPING**
- f. Peserta dianggap mengundurkan diri jika terlambat mengumpulkan foto (keterlambatan dimaklumi 30 menit dengan alasan yang dapat diterima oleh panitia, dan dikurangi poin sebanyak 10 poin)
- g. Keterangan yang wajib disertai, ditulis di belakang foto / distikerkan
 - Narasi foto.
 - Kamera yang dipakai (menyangkut judul. foto, iso, saturation, f, shutter speed, and white balance).
 - Dikumpulkan pada tanggal – 2 September 2017 (1 foto dibelakang berisi narasi dan 1 lembar narasi pada kertas HVS)
- h. Penjurian terdiri dari tiga juri utama (@ rentang poin :0- 10). (Maks point untuk 3 juri : 120 poin)
- i. Kriteria penilaian :
 - Moment
 - Pencahayaan
 - Penyampaian pesan dari foto
 - Artistik
- j. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.