



GUIDE BOOK AKSI#5 2026

Ajang Kompetisi dan Kreativitas Siswa

SMP MUHAMMADIYAH 1 MALANG

*"Innovate, Compete, Become
Future Leaders"*



aksi.smpmuhasa.sch.id



@aksimuhasa

Tentang AKSI

Di tengah dinamika perkembangan global dan transformasi pendidikan abad ke-21, kebutuhan akan generasi muda yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga adaptif, kreatif, kolaboratif, dan berkarakter menjadi semakin krusial. Dunia saat ini menuntut lahirnya individu yang mampu berpikir kritis, berinovasi, serta memiliki kepemimpinan yang berlandaskan nilai moral dan spiritual yang kuat.

Sebagai institusi pendidikan yang mengusung visi “Sekolahnya Calon Pemimpin”, SMP Muhammadiyah 1 Malang memiliki komitmen untuk berperan aktif dalam menyiapkan generasi tersebut melalui berbagai program yang terarah, berkelanjutan, dan berdampak. Salah satu wujud nyata dari komitmen tersebut adalah penyelenggaraan Ajang Kompetisi dan Kreativitas Siswa (AKSI) sebagai platform pengembangan potensi peserta didik sejak usia dini.

AKSI dirancang bukan sekadar sebagai ajang perlombaan, melainkan sebagai ekosistem pembelajaran yang mengintegrasikan kompetisi akademik, kreativitas seni, penguatan karakter, serta nilai-nilai keislaman. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya didorong untuk berprestasi, tetapi juga untuk tumbuh sebagai individu yang percaya diri, berintegritas, dan siap menghadapi tantangan masa depan.



MATA LOMBA AKSI#5 2026

SMP MUHAMMADIYAH 1 MALANG

NO	MATA LOMBA	KEPESERTAAN	BIAYA PENDAFTARAN	
			BATCH 1	BATCH 2
			(1-30 September 2026)	(1-19 Oktober 2026)
1	OLIMPIADE			
	Matematika	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
	IPA	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
	IPS	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
	Bahasa Inggris	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
2	LOMBA ISLAMI			
	Da'i Cilik	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
	Tahfidz	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
	Adzan	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
	Kaligrafi	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
3	LOMBA SENI			
	Band	Kelompok (4-7 Siswa)	Rp 150,000.00	Rp 200,000.00
	Solo Vocal	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
	Tari Kontemporer	Kelompok (4-6 Siswa)	Rp 150,000.00	Rp 200,000.00
	Menggambar & Mewarnai	Individu	Rp 75,000.00	Rp 100,000.00
4	LOMBA OLAHRAGA			
	Futsal	Kelompok (10 Siswa)	Rp 200,000.00	Rp 250,000.00
	E-Sport	Kelompok (5-6 Siswa)	Rp 150,000.00	Rp 200,000.00
	Seni Pencak Silat	Individu	Rp 100,000.00	Rp 150,000.00



aksi.smpmuhasa.sch.id



@aksimuhasa

KETENTUAN UMUM LOMBA AKSI#5 2026

A. PERSYARATAN PENDAFTARAN PESERTA

- Peserta merupakan siswa SD/MI dibuktikan dengan surat keterangan aktif dari sekolah.
- Peserta melunasi biaya pendaftaran.
- Siswa yang mendapatkan juara 1 pada AKSI#4 2025 (sebelumnya) tidak diperkenankan mendaftar pada mata lomba yang sama.
- Peserta atau Guru Pendamping mengisi formulir pendaftaran dengan benar untuk keperluan pembuatan sertifikat.
- Peserta yang sudah mendaftarkan diri dan sudah melunasi biaya pendaftaran namun dikemudian hari membatalkan diri maka biaya pendaftaran tidak dapat dikembalikan, dan sekolah yang bersangkutan boleh menggantinya dengan siswa lain.

B. GURU PENDAMPING

- Guru pendamping adalah guru yang mendampingi peserta selama kegiatan berlangsung dan mengajar atau bertugas di tempat peserta sekolah.
- Guru pendamping diharapkan menuliskan nama lengkap dan contact person.

C. TIMELINE DAN LOKASI AKSI#5 2026

1. Pendaftaran

Pendaftaran dibagi menjadi 2 periode:

- Batch 1 : 1 September – 30 September 2026
- Batch 2 : 1 Oktober – 19 Oktober 2026

Pendaftaran dapat dilakukan secara:

- Online : https://linktr.ee/AKSI_5_MUHASA
- Offline : di SMP Muhammadiyah 1 Malang mulai pukul 08.00 – 14.00 WIB

Biaya Pendaftaran dapat dilakukan melalui rekening BRI 005101004040308 atas nama SMP Muhammadiyah 1 Malang atau datang langsung ke TU SMP Muhammadiyah 1 Malang.

2. Technical Meeting

Technical Meeting dilaksanakan secara Online (Daring) menggunakan Aplikasi Zoom Meeting pada:

- Hari, tanggal : Selasa, 20 Oktober 2026
- Waktu : Pukul 13.00 WIB – selesai
- Link Zoom : (akan dibagikan menjelang pelaksanaan)

Pembina masing-masing lomba diharapkan masuk ke link zoom yang diberikan dan menuju Breakout Room sesuai lomba masing-masing.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan lomba AKSI#5 2026 dilakukan dalam 6 hari yang dibagi menjadi 2 periode yaitu:

- **Periode 1**

Waktu : 22 – 24 Oktober 2026

Lomba : Futsal

Tempat : SM Futsal Malang

- **Periode 2**

Waktu : 29 – 31 Oktober 2026

Lomba : Da'I Cilik, Tahfidz, Adzan, Kaligrafi, Olimpiade Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Tari Kontemporer, Band, Solo Vokal, Menggambar dan Mewarnai, E-Sport, dan Seni Pencak Silat.

Tempat : SMP Muhammadiyah 1 Malang

Untuk pembagian jadwal selengkapnya tentang pelaksanaan lomba-lomba dalam AKSI#5 2026 adalah sebagai berikut:

Hari/ Tanggal	Lomba
Kamis – Sabtu, 22-23 Oktober 2026	Futsal
Kamis, 29 Oktober 2026	Olimpiade (MAT, IPA, IPS, BING), Seni Pencak Silat
Jum'at, 30 Oktober 2026	Da'i Cilik, Tahfidz, Adzan, Seni Pencak Silat, Kaligrafi
Sabtu, 31 Oktober 2026	Band, Solo Vocal, Tari Kontemporer, Menggambar & Mewarnai, E-Sport

D. KETENTUAN JUARA

1. Juara 1, 2, dan 3 masing-masing lomba mendapatkan Piala dan Sertifikat Kejuaraan.
2. Khusus mata lomba yang memperebutkan juara Harapan 1, 2, dan 3, maka kepadanya diberikan Sertifikat Kejuaraan.
3. Penentuan Juara Umum Kompetisi AKSI#5 ini berdasarkan akumulasi poin. Sekolah yang memperoleh akumulasi poin paling banyak selama kompetisi AKSI#5 berhak mendapatkan Piala dan Sertifikat Juara Umum.
4. Rincian perolehan poin kejuaraan AKSI#5 2026:
 - Juara 1 memperoleh 3 poin
 - Juara 2 memperoleh 2 poin
 - Juara 3 memperoleh 1 poin

KETENTUAN KHUSUS LOMBA AKSI#5 2026

A. LOMBA DA'I CILIK

1. Nomor urut peserta akan diundi pada saat pelaksanaan lomba.
2. Peserta sudah berada di tempat penyelenggaraan selambatnya 30 menit sebelum acara dimulai dan mengisi daftar hadir peserta.
3. Lomba Pildacil hanya dilakukan satu babak, juara lomba diambil dari urutan nilai tertinggi.
4. Tiap peserta wajib mengumpulkan teks pidato untuk diserahkan kepada panitia (3 rangkap).
5. Durasi pidato maksimal 7 menit (apabila melebihi batas waktu maksimal, akan ada pengurangan nilai)
6. Pilihan tema pidato :
 - a. **Berlomba-lomba dalam kebaikan.**
 - b. **Menjelajah dunia dengan inovasi ilmu pengetahuan.**
 - c. **Pemimpin masa depan yang berakhlakul karimah.**
7. Kriteria penilaian lomba :

Aspek Penilaian	Bobot Nilai
Kelancaran (Penguasaan Materi)	50%
Gestur	25%
Ekspresi	25%

8. Peserta yang sedang menunggu giliran maupun yang telah selesai, tidak diperbolehkan mengganggu peserta lain dan mengganggu jalannya lomba.
9. Jika peserta sudah dipanggil tiga kali namun tidak ada di tempat maka akan diturunkan ke nomor urut terakhir.
10. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Lomba ini memperebutkan Juara 1, 2, dan 3.

B. LOMBA TAHFIDZ

1. Nomor urut peserta akan diundi pada saat pelaksanaan lomba;
2. Peserta sudah berada di tempat penyelenggaraan selambatnya 30 menit sebelum acara dimulai dan mengisi daftar hadir peserta;
3. Juz yang diperlombakan adalah juz 30;
4. Peserta membaca ta'awudz dan basmalah di awal saja, selanjutnya langsung melanjutkan ayat tanpa ta'awudz dan basmalah lagi;
5. Ketika sambung ayat, peserta membaca ayat yang dibaca juri terlebih dahulu, lalu melanjutkan ke ayat berikutnya;
6. Isyarat dari juri : **satu ketukan : SALAH, dua ketukan : BERHENTI MEMBACA AYAT**;
7. Ketika peserta salah membaca ayat, juri memberikan kesempatan kedua, jika tetap salah, juri membantu membacakan awal ayat dengan pengurangan nilai;
8. Teknis pelaksanaan Lomba Tahfiz Quran dilakukan dua babak, sebagai berikut:
 - Juri membacakan satu/dua ayat, peserta menyambung/melanjutkan ke ayat berikutnya hingga juri memberikan isyarat (dua kali ketukan). Sambung ayat dilakukan 2 kali;
 - Juri membacakan ayat suatu surat, peserta melanjutkan hingga akhir surat, lalu melanjutkan ke surat berikutnya (urutan surat dari Annaba' – Annas);
 - Juri membacakan ayat, peserta menyebutkan nama surat ayat yang dibacakan;
 - Pada babak 1 diambil 10 peserta dengan nilai tertinggi untuk melanjutkan ke babak ke-2;
 - Pada babak 2 diambil juara 1, 2, 3 dan harapan 1, 2, 3 dengan nilai tertinggi.
9. Kriteria penilaian lomba :

Aspek Penilaian	Bobot Nilai
Tartil (lancar dan jelas)	40%
Tajwid (hukum bacaan)	30%
Fashahah (ketepatan makhroj an sifatul huruf)	20%
Adabuttilawah	10%
10. Peserta yang sedang menunggu giliran maupun yang telah selesai, tidak diperbolehkan mengganggu peserta lain dan mengganggu jalannya lomba.

11. Jika peserta sudah dipanggil tiga kali namun tidak ada di tempat maka akan diturunkan ke nomor urut terakhir.
12. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

C. LOMBA ADZAN

1. Peserta adalah siswa putra atau laki-laki.
2. Peserta memakai pakaian muslim rapi (baju koko, sarung/celana panjang, peci).
3. Peserta wajib mengikuti urutan tampil sesuai nomor urut peserta.
4. Nomor urut peserta akan diundi pada saat pelaksanaan lomba.
5. Peserta tidak diperkenankan membawa teks bacaan.
6. Peserta tampil tanpa diawali dengan salam
7. Durasi maksimal Adzan adalah 7 menit
8. Lagu bebas
9. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
10. Lomba ini memperebutkan juara 1, 2, dan 3
11. Kriteria penilaian lomba Adzan:

Aspek Penilaian	Kriteria	Bobot Nilai
Makharijul Huruf	Ketepatan dalam pengucapan huruf hijaiyah dan tajwid.	25%
Lafadz & Hafalan	Kelengkapan lafadz adzan & iqamah, tanpa ada bacaan yang tertinggal/salah.	20%
Lagu & Irama (Maqam)	Kesesuaian nada/lagu adzan yang merdu, tidak berlebihan.	20%
Kejelasan Suara	Suara lantang, jelas, tidak terputus-putus.	15%
Adab & Penampilan	Sikap, pakaian rapi, ketenangan, dan kesopanan saat tampil.	10%
Kesesuaian Waktu	Penyampaian adzan sesuai waktu yang ditentukan.	10%

Catatan : Apabila ada perubahan akan diinformasikan pada acara Technical Meeting

D. LOMBA KALIGRAFI

1. Peserta hadir paling lambat 30 menit sebelum lomba dimulai dan melakukan registrasi ulang.
2. Peserta wajib mengikuti urutan tampil sesuai nomor urut peserta.
3. Nomor urut peserta akan diundi pada saat pelaksanaan lomba.
4. Jenis kaligrafi yaitu Kaligrafi Kontemporer.
5. Durasi waktu lomba yaitu 2 jam (120 menit)
6. Teks kaligrafi yang digunakan dalam perlombaan kaligrafi yaitu menulis Potongan

إِنَّ الدِّينَ عِنْدَ اللَّهِ الْإِسْلَامُ

Surat Ali Imran ayat 19 yaitu

7. Peserta diperbolehkan menggunakan Khoth bebas.
8. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan karya cetakan atau gambar yang sudah jadi atau membawa karya yang sudah dibuat sebelumnya.
9. Karya harus dibuat langsung di lokasi perlombaan.
10. Peserta wajib membawa perlengkapan menggambar sendiri (pensil, penghapus, dan penggaris).
11. Peserta membawa alat mewarnai sendiri berupa crayon/ spidol/ pensil warna.
12. Peserta tidak diperkenankan menggunakan cat air/ cat minyak.
13. Panitia hanya menyediakan tempat pelaksanaan lomba dan kertas gambar ukuran A3.
14. Peserta tidak diperkenankan menggunakan telepon genggam selama lomba.
15. Peserta harus menjaga ketertiban dan kebersihan tempat lomba.
16. Peserta tidak diperbolehkan mengganggu peserta lain.
17. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
18. Lomba ini memperebutkan juara 1, 2, 3 dan Harapan 1, 2, 3
19. Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan beberapa aspek berikut:

Aspek Penilaian	Bobot Nilai
Proporsi	30%
Komposisi	30%
Keindahan/ Estetika	30%
Kerapian	10%

E. OLIMPIADE MATEMATIKA, BAHASA INGGRIS, IPA, IPS

1. Peserta wajib memakai seragam sekolah masing-masing.
2. Peserta membawa alat tulis dan alas tulis sendiri.
3. Peserta dilarang membawa buku, catatan, HP, kamus elektronik maupun non-elektronik ke dalam ruang pelaksanaan olimpiade.
4. Pengisian LJK dan jawaban menggunakan pensil 2B.
5. Peserta yang terlambat datang disaat pelaksanaan olimpiade, boleh mengikuti olimpiade tanpa mendapatkan penambahan waktu.
6. Waktu pengerjaan soal 2 jam (120 menit)
7. Jumlah soal:

Jenis Soal	Matematika	Bahasa Inggris	IPA	IPS
Pilihan Ganda	30	40	35	35
Uraian	5	5	5	5
Total Soal	35	45	40	40

8. Kisi-Kisi soal akan disampaikan ketika Technical Meeting (TM).
9. Pedoman Penilaian:
 - a. Penilaian soal pilihan ganda mengikuti aturan berikut:
 - Jawaban benar : poin +4
 - Jawaban salah : poin -1
 - Tidak dijawab : poin 0
 - b. Aturan penilaian Uraian:
 - Skor maksimal setiap nomor uraian adalah 20 poin
 - c. Akumulasi skor peserta akan dijadikan dasar penentuan pemenang.
10. Jika terdapat nilai seri, maka peringkat peserta ditentukan berdasarkan banyak soal yang dijawab benar dan kecepatan waktu mengumpulkan.

F. LOMBA MENGGAMBAR & MEWARNAI

1. Lomba diperuntukkan bagi siswa-siswi Sekolah Dasar (SD) yang dibagi menjadi 2 (dua) Kelompok:
 - a. Kelompok A: Kelas 1, 2, dan 3 SD

- b. Kelompok B: Kelas 4, 5, dan 6 SD
2. Untuk Kelompok A (Kelas 1, 2, dan 3), gambar disediakan panitia, jadi peserta Kelompok A hanya mewarnai saja.
3. Karya harus asli, belum pernah dilombakan/dipublikasikan sebelumnya, dan bukan hasil tiruan karya orang lain.
4. Peserta Kelompok B (Kelas 4, 5, dan 6) membuat gambar sesuai tema AKSI#5 2026 yaitu ***“Innovate, Compete, Become Future Leaders”***.

Peserta dapat memilih salah satu sub tema, antara lain:

- Anak-anak yang menciptakan inovasi.
 - Teknologi untuk masa depan.
 - Semangat belajar dan berprestasi.
 - Kompetisi yang sehat dan sportif.
 - Kerja sama dalam menciptakan perubahan.
 - Sekolah masa depan.
 - Pemimpin muda yang membawa perubahan positif.
5. Waktu pengerjaan selama 2 jam.
 6. Ukuran gambar A3 (kertas gambar disediakan panitia).
 7. Peserta membawa perlengkapan menggambar dan mewarnai sendiri
 8. Alat menggambar dan mewarnai yang diperbolehkan: pensil, penghapus, dan krayon.
 9. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan krayon biasa. Penggunaan cat air, cat poster, krayon cair, krayon semprot, glitter, stiker, dan bahan hias tambahan tidak diperbolehkan.
 10. Karya tidak diperbolehkan mengandung unsur SARA, kekerasan, maupun hal-hal yang tidak pantas.
 11. Lomba ini memperebutkan juara 1, 2, dan 3 dan harapan 1, 2, dan 3.
 12. Kriteria penilaian:

Aspek Penilaian	Bobot Nilai
Kesesuaian dengan tema	25%
Kreativitas dan orisinalitas ide	25%
Komposisi gambar	20%
Teknik dan pewarnaan	20%
Kerapian dan kebersihan	10%

13. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

G. LOMBA SOLO VOKAL

1. Setiap peserta wajib menyanyikan 1 lagu dengan judul lagu bebas
2. Jenis lagu yg dilombakan adalah lagu daerah nusantara, pop nusantara & pop manca negara
3. Iringan lagu menggunakan Minus One (Karaoke)
4. Peserta memakai busana bebas rapi & sopan
5. Peserta tampil sesuai nomor undian yang dipilih.
6. Durasi maksimal penampilan adalah 7 menit
7. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
8. Kriteria penilaian:

Aspek Penilaian	Deskripsi	Bobot
Vokal/Intonasi	Ketepatan nada, kejernihan suara, kekuatan vokal, tidak fals	30%
Irama & Tempo	Ketepatan mengikuti irama, tempo stabil, tidak terburu-buru/lambat	20%
Artikulasi & Diksi	Kejelasan pengucapan kata dan lirik sehingga mudah dipahami	15%
Ekspresi & Penghayatan	Penjiwaan lagu, mimik wajah, komunikasi dengan penonton/juri	20%
Penampilan	Sikap di atas panggung, kostum, percaya diri, estetika gerak sederhana	15%

H. LOMBA TARI KONTEMPORER

1. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.
2. Peraturan dapat berubah dikarenakan kebutuhan panitia.
3. Kostum yang digunakan sesuai dengan tarian, berhijab, tidak vulgar dan tidak SARA.
4. Durasi tarian 5-10 menit. Waktu menari dimulai saat lagu pertama kali diputar. Jika waktu melebihi yang telah ditentukan panitia, maka tarian dianggap selesai pada menit 10:00 semenjak musik diputar.

5. Pengambilan nomor urut dilaksanakan pada saat technical meeting. Nomor urut tim yang tidak menghadiri technical meeting akan dilakukan oleh panitia yang selanjutnya akan diberitahukan kepada tim yang bersangkutan.
6. Penampilan tim peserta lomba akan dilaksanakan berdasarkan nomor urut masing-masing tim.
7. Apabila hingga pemanggilan ketiga peserta belum hadir, maka peserta akan tampil pada urutan terakhir. Dan apabila peserta tersebut tetap tidak hadir saat urutan tampil terakhir setelah pemanggilan 3 kali, maka peserta tersebut akan didiskualifikasi.
8. Format penampilan : Tari Kontemporer dalam bentuk tari kontemporer. Gerakan dasar tari bersifat bebas dengan memasukan unsur tradisional 60%, modern dance 20%, jazz 10%, dan jenis lainnya 10%.
9. Peserta diperbolehkan memasukkan unsur akrobatik di dalamnya.
10. Peserta bebas menentukan tema kreatif mungkin dengan memadukan nuansa tradisional klasik dan modern.
11. Kriteria penilaian:

Aspek Penilaian	Kriteria	Bobot
Gerakan & Teknik	Kerapian, kekuatan, kesesuaian gerak dengan musik	25%
Kekompakan	Keserasian antar anggota kelompok	20%
Ekspresi & Penghayatan	Mimik wajah, emosi, dan penghayatan terhadap tema	20%
Kreativitas	Keunikan ide, variasi gerak, dan inovasi	20%
Kostum & Penampilan	Kesesuaian kostum, kerapian, dan estetika	15%

I. LOMBA BAND

1. Satu grup terdiri dari minimal 4 orang (sudah termasuk vokalis).
2. Durasi performance maksimal 7 menit per lagu.
3. Materi musik yang dilombakan adalah musik band (non – dangdut, akustik).
4. Peserta diperbolehkan membawa alat musik sendiri.
5. Peserta menggunakan kostum dan make-up sesuai kebutuhan dengan memperhatikan aspek kesopanan.
6. Akan dipilih 3 (tiga) juara hasil dari penilaian dewan juri, yaitu juara 1, 2, dan 3

7. Peserta menampilkan 2 lagu bebas
8. Peserta dilarang menampilkan lagu Metalica dan Underground.
9. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

J. LOMBA FUTSAL

KETENTUAN UMUM

1. Panitia mempunyai hak mendiskualifikasi sekolah yang terbukti memakai pemain dari luar sekolah bersangkutan.
2. Peserta yang melakukan protes (terutama yang berkaitan dengan status pemain) harus memakai alasan/dapat membuktikannya sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan oleh panitia.
3. Panitia berhak menutup pendaftaran apabila kuota peserta sudah terpenuhi (32 tim)
4. Setiap peserta harus memakai kaos tim yang bernomor punggung.
5. Apabila kaos tim berwarna sama maka yang harus memakai rompi adalah tim yang berada di nomor bawah pada bagan pertandingan.
6. Warna kaos tim penjaga gawang harus berbeda dan bernomor.
7. Setiap pemain harus memakai celana pendek dan kaos kaki panjang yang warnanya sama.
8. Setiap pemain wajib memakai pelindung kaki (skin deck).

KETENTUAN PROTES

1. Protes yang sifatnya teknis akan diputuskan oleh wasit.
2. Protes yang bersifat non teknis diputuskan oleh panitia kecil yang terdiri dari : Inspektur Pertandingan, Wasit dan Pangel.
3. Protes yang diajukan paling lambat 15 menit setelah pertandingan berakhir.
4. Protes harus diajukan secara tertulis kepada panitia, serta melampirkan data dan bukti dengan membayar Rp.100.000,00. Protes berhasil atau tidak uang pembayaran protes menjadi hak panitia.

KETENTUAN PERTANDINGAN

5. Sistem pertandingan menggunakan Sistem Gugur.
6. Pertandingan dipimpin wasit Futsal Kota Malang.
7. Peraturan permainan futsal yang berlaku dalam kejuaraan futsal ini mengikuti standart peraturan PSSI.

8. Apabila seorang pemain melakukan pemukulan baik terhadap pemain lawan maupun wasit, panitia akan mendiskualifikasi tim yang melakukan pemukulan.
9. Apabila terjadi gangguan wasit berhak memberhentikan dan menunda pertandingan.
10. Setiap peserta wajib hadir 30 menit sebelum pertandingan berlangsung.
11. Waktu pertandingan 2 X 10 menit untuk babak penyisihan dan semifinal.
12. Waktu pertandingan untuk babak final 2 X 15 menit.
13. Time out 1 menit dalam 1 babak (tim yang sedang menguasai bola)
14. Apabila terjadi hasil pertandingan seri akan dilanjutkan babak adu pinalti, apabila sudah 3 kali tendangan hasilnya seri akan dilakukan pinalti ke 4 dengan sistem undi koin.
15. Pemain membayar uang sebesar Rp.100.000 kepada PIC lomba futsal AKSI sebagai uang deposit (uang tersebut digunakan untuk denda jika dalam pertandingan terjadi pelanggaran kartu. Dan akan dikembalikan secara utuh jika tidak terjadi pelanggaran dalam pertandingan.
16. Pemain yang mendapatkan kartu kuning akan dikenakan denda sebesar Rp.10.000, dan distorkan kepanitia.
17. Pemain yang mendapatkan kartu merah tidak dapat ikut serta dalam 1 pertandingan dan di kenakan denda sebesar Rp.15.000, dapat dimasukan kembali setelah 3 menit/ sudah terjadi gol.

K. LOMBA E-SPORT

KETENTUAN UMUM

1. Satu tim beranggotakan 5 pemain inti (wajib) dan 1 pemain cadangan (tidak wajib).
2. Satu tim beranggotakan siswa dari sekolah yang sama.
3. Pemain tidak diperbolehkan untuk berpartisipasi lebih dari 1 tim.
4. Pemain tidak boleh menggunakan tablet.
5. Tim diwajibkan membawa perlengkapan lomba sendiri (kabel roll, charger, kuota internet)
6. Tim dilarang mengganti pemain yang sudah terdaftar termasuk pemain cadangan setelah kompetisi dimulai.

7. Jika pemain berhalangan hadir pada jadwal yang telah ditentukan, maka boleh digantikan pemain lain dan wajib melakukan konfirmasi kepada panitia paling lambat sebelum pertandingan pertama dimulai.
8. Nama player dan nama tim tidak boleh mengandung kata-kata vulgar, kasar, dan SARA.
9. Pemain wajib hadir dan melakukan registrasi ulang pada jadwal yang sudah ditentukan.
10. Jika ada tim yang tidak siap pada waktu yang telah ditentukan, maka lawan mereka akan diberikan kemenangan dengan toleransi waktu 5 menit.
11. Pemain harus bersikap sportif, menjaga sikap, dan sopan terhadap panitia, lawan, anggota tim, di turnamen ini.
12. Pemain dilarang menggunakan kata-kata vulgar atau kata-kata yang tak pantas ketika pertandingan berlangsung.

KETENTUAN DALAM PERMAINAN

1. Pertandingan menggunakan sistem gugur tanpa lower bracket
2. Mode Game yang digunakan adalah Custom Draft Pick BO3
3. Nickname yang diijinkan masuk ke dalam room pertandingan adalah nickname yang terdaftar.
4. Setiap tim diberikan 2x kesempatan pause dengan cara mengangkat tangan.
5. Durasi pause maksimal 3 menit, apabila peserta sudah siap sebelum durasi berakhir maka pertandingan dapat dilanjutkan kembali.
6. Segala bentuk cheat, hack, dan eksploitasi tidak diperkenankan, apabila salah satu tim melanggar maka game akan segera dihentikan dan berakibat diskualifikasi bagi tim yang melanggar.
7. Taunting yang bersifat recall berulang kali, emote, dan quick chat diperbolehkan.
8. Diperbolehkan untuk mengungkapkan perasaan saat bermain. Asalkan tidak mengandung hal-hal yang rasis, mengkata-katai pemain lain, dan menimbulkan keributan (tetap bermain sportif)
9. Pelatih dapat memberikan instruksi pada saat draft pick, tetapi pada saat in game, pelatih tidak diperbolehkan ikut campur/memberikan instruksi kepada pemain. Pelatih tetap diperbolehkan menonton dan mendokumentasikan.
10. Coach/Guru pendamping tidak boleh dalam room saat pertandingan dimulai.

11. Jika pelatih memberikan instruksi pada saat in game maka akan diberi peringatan sebanyak 3 kali, setelah itu pelatih akan dikeluarkan dari ruangan.

L. LOMBA SENI PENCAK SILAT

1. Lomba diperuntukkan bagi siswa-siswi Sekolah Dasar (SD) yang dibagi menjadi 2 (dua) kelompok:
 - a. Kelompok bawah: Kelas 1 – 4
 - b. Kelompok atas: Kelas 5 – 6
2. Kategori Lomba Pelajar SD kelompok bawah (kelas 1 – 4)
 - Seni Tunggal Jurus Bunga Rampai Matahari 1 + salam nasional (tanpa durasi)
 - Seni Tunggal Jurus Lokal Gerak Wajib A empat penjuru + salam nasional (tanpa durasi)
3. Kategori Lomba Pelajar SD kelompok atas (kelas 5 – 6)
 - Seni Tunggal Jurus Bunga Rampai Matahari 1 + salam nasional (tanpa durasi)
 - Seni Tunggal Jurus Lokal Gerak Wajib A empat penjuru + salam nasional (tanpa durasi)
 - Seni Tunggal Tangan Kosong IPSI (durasi 1 menit 20 detik)
 - Seni Tunggal Senjata golok + toya IPSI (durasi 1 menit 40 detik)
4. Sistem perlombaan yang dipergunakan adalah kategori tunggal, Jurus Lokal dan IPSI.
5. Mempergunakan sistem sekali tampil dengan waktu penampilan sesuai kategori pada golongan masing-masing.
6. Tiap kategori Seni Pencak Silat menggunakan sistem pool.
7. Lomba ini memperebutkan juara 1, 2, dan 3