



**CAMPUS LEAGUE
UNIGAMES 2026
SHORINJI KEMPO**
— GREATNESS STARTS HERE —



Nomor : 002/PAN-UNIGAMES/SK/IX/2026.
Lampiran : 1 (Satu) Berkas Technical Handbook.
Hal : Undangan Kejuaraan Shorinji Kempo
Campus League Unigames 2026.

Jakarta, 25 September 2026.

Kepada Yth.

Rektor Universitas/Pimpinan Perguruan Tinggi (terlampir)

Seluruh Indonesia

di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelenggaraan rangkaian kegiatan **Campus League Unigames 2026**, panitia pelaksana akan menggelar **Kejuaraan Cabang Olahraga Shorinji Kempo** antar-Perguruan Tinggi. Kegiatan ini bertujuan untuk mempererat nilai-nilai persaudaraan, sportivitas, dan meningkatkan prestasi olahraga mahasiswa di tingkat nasional.

Terkait hal tersebut, kami mengundang kontingen Shorinji Kempo dari Perguruan Tinggi yang Bapak/Ibu pimpin untuk berpartisipasi dalam kejuaraan yang akan dilaksanakan pada:

Hari / Tanggal : Minggu - Selasa, 6 – 8 Desember 2026.
Tempat : Universitas Pelita Harapan (UPH), Lippo Karawaci, Kabupaten Tangerang, Banten.

Adapun tahapan pendaftaran kontingen diselenggarakan dalam dua tahap sebagai berikut:

- 1. Pendaftaran Tahap I (Pendaftaran Kontingen & Intensi) : Paling lambat tanggal 31 Oktober 2026**
 - a. Administrasi Persyaratan Pendaftaran (Surat Rekomendasi dan Keterangan Perguruan Tinggi).
 - b. Registrasi By Name dan By Number
 - c. Mendaftar via online melalui aplikasi : <https://campusleague.perkemi.org>.
- 2. Pendaftaran Tahap II (Registrasi Nama Atlet & Nomor Tanding) : Paling lambat tanggal 10 November 2026.**
 - a. Mengisi formulir administrasi Campus League 2026 (Formulir dapat diunduh di situs <https://campusleague.perkemi.org>).
 - b. Disampaikan kepada Panpel Campus League Unigames 2026 via email:
admin@campusleague.id, cc : clu.shorinjikempo@gmail.com.

Technical Hand Book, peraturan/syarat pendaftaran, rincian nomor pertandingan dan surat-surat pernyataan yang perlu dilengkapi dan diisi, terlampir bersama surat ini atau dalam bentuk digital dapat diunduh di website <https://campusleague.perkemi.org>.

Apabila terdapat hal lain tidak atau belum tersampaikan dalam surat ini akan diberitahukan lebih lanjut.

Demikian surat undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian, dukungan, dan partisipasi Perguruan Tinggi yang Bapak/Ibu pimpin, kami ucapkan terima kasih.

Pusdiklat Kempo "Sidharta A. Martoredjo", Jl. C62 RT. 03 / RW. 03, Jati Makmur, Pondok Gede, RT.003/RW.006, Jatimakmur, Kec. Pondokgede, Kota Bekasi (17413), Jawa Barat.



**CAMPUS LEAGUE
UNIGAMES 2026
SHORINJI KEMPO**
— GREATNESS STARTS HERE —



PERKEMI



SHORINJI KEMPO

Hormat kami,
Campus League Unigames 2026,

PANITIA PELAKSANA

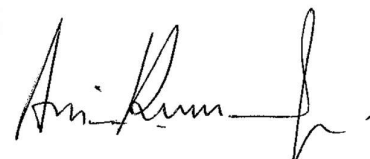
Ketua,



Idham Julana, S.H.

Mengetahui,

Technical Delegate,


Ir. Adi Raviadi Abbas, M.M.

Mengetahui,

**PB PERKEMI,
Ketua Umum**



Laksdya TNI (Purn) Prof. Dr. Agus Setiadji, S.A.P, M.A.

**Campus League
Head of Competition And
Talent Development,**



Dave Leopold

Tembusan:

1. Majelis Tinggi Perkemi.
2. Direktur Utama PT.Perada Swara Productions.
3. Wakil Ketua Umum I, II, dan III PB Perkemi.
4. Sekretaris Jenderal PB Perkemi.
5. Steering Commiittee Campus League Unigames 2026, Shorinji Kempo.
6. Ketua Komisi Pembinaan Prestasi dan Pemanduan Bakat PB Perkemi.
7. Ketua Komisi Pelajar dan Mahasiswa PB Perkemi.
8. Ketua Umum Perkemi Pengprov di seluruh Indonesia.
9. Ketua Umum Perkemi Pengkab/Pengkot di seluruh Indonesia.
10. Ketua Perkemi Pengdo di seluruh Indonesia.



Lampiran Surat Nomor : 002/PAN-UNIGAMES/SK/IX/2026

Tanggal 25 September 2026

DAFTAR LAMPIRAN UNDANGAN

- 1 Akademi Komunikasi Radya Binatama
- 2 Akademi Komunitas Wakatobi
- 3 Akademi Manajemen Informatika BSI Purwokerto
- 4 Akademi Metrologi dan Instrumentasi
- 5 Akademi Minyak dan Gas Bumi
- 6 Akademi Penerbang Indonesia
- 7 Balai Pendidikan dan Pelatihan Transportasi Darat (BPPTD) Menpawah
- 8 IKIP Bima
- 9 IKIP Mataram
- 10 IKPIA Perbanas (Institut Keuangan Perbankan dan Informatika Asia Perbanas)
- 11 Institut Ahmad Dahlan Probolinggo
- 12 Institut Bisnis dan Informatika Kesatuan
- 13 Institut Bisnis Nusantara
- 14 Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata
- 15 Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
- 16 Institut Informatika Indonesia Surabaya
- 17 Institut Kalbis
- 18 Institut Kesenian Jakarta
- 19 Institut Manajemen Telkom
- 20 Institut Pemerintahan Dalam Negeri
- 21 Institut Pertanian Bogor
- 22 Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkal Pinang
- 23 Institut Sains dan Teknologi AKPRIND
- 24 Institut Sains dan Teknologi Nasional
- 25 Institut Sains Terapan dan Teknologi Surabaya
- 26 Institut Seni Budaya Indonesia Aceh
- 27 Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
- 28 Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua
- 29 Institut Seni Indonesia Denpasar
- 30 Institut Seni Indonesia Padang Panjang
- 31 Institut Seni Indonesia Surakarta
- 32 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 33 Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie
- 34 Institut Teknologi Bandung
- 35 Institut Teknologi Kalimantan
- 36 Institut Teknologi Nasional
- 37 Institut Teknologi Petroleum Balongan
- 38 Institut Teknologi Robotik
- 39 Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- 40 Institut Teknologi Sumatera
- 41 Institut Teknologi Telkom
- 42 Institut Transportasi dan Logistik Trisakti



- 43 International University Liaison Indonesia
- 44 Inti College Indonesia
- 45 LSPR Institute of Communication and Business
- 46 Politeknik Akademi Kimia Analisis
- 47 Politeknik Akademi Pimpinan Perusahaan
- 48 Politeknik Akademi Teknologi Industri
- 49 Politeknik Akademi Teknologi Kulit
- 50 Politeknik ATI
- 51 Politeknik Enjiniring Pertanian Indonesia
- 52 Politeknik Ilmu Pelayaran
- 53 Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Makassar
- 54 Politeknik Ilmu Pemasarakatan
- 55 Politeknik Imigrasi
- 56 Politeknik Kelautan dan Perikanan (KP) Sidoarjo
- 57 Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan (Poltekkes Kemenkes) Aceh
- 58 Politeknik Kesejahteraan Sosial
- 59 Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan (PKTJ) Tegal
- 60 Politeknik Keuangan Negara STAN
- 61 Politeknik KP Bitung
- 62 Politeknik KP Bone
- 63 Politeknik KP Dumai
- 64 Politeknik KP Jembrana
- 65 Politeknik KP Karawang
- 66 Politeknik KP Kupang
- 67 Politeknik KP Pangadaran
- 68 Politeknik KP Sorong
- 69 Politeknik LP3I Makassar
- 70 Politeknik LPP Yogyakarta
- 71 Politeknik Manufaktur Bandung
- 72 Politeknik Negeri Jakarta
- 73 Politeknik Negeri Jakarta
- 74 Politeknik Negeri Jakarta
- 75 Politeknik Negeri Media Kreatif
- 76 Politeknik Negeri Padang
- 77 Politeknik Pariwisata Bali
- 78 Politeknik Pariwisata Lombok
- 79 Politeknik Pariwisata Makassar
- 80 Politeknik Pariwisata Medan
- 81 Politeknik Pariwisata NHI Bandung
- 82 Politeknik Pariwisata Palembang
- 83 Politeknik Pelayaran
- 84 Politeknik Pelayaran
- 85 Politeknik Pelayaran
- 86 Politeknik Pelayaran
- 87 Politeknik Pelayaran
- 88 Politeknik Pelayaran
- 89 Politeknik Pembangunan Pertanian Bogor



- 90 Politeknik Pembangunan Pertanian Gowa
- 91 Politeknik Pembangunan Pertanian Malang
- 92 Politeknik Pembangunan Pertanian Manokwari
- 93 Politeknik Pembangunan Pertanian Medan
- 94 Politeknik Pembangunan Pertanian Yogyakarta - Magelang
- 95 Politeknik Penerbangan
- 96 Politeknik Penerbangan
- 97 Politeknik Penerbangan
- 98 Politeknik Penerbangan
- 99 Politeknik Penerbangan
- 100 Politeknik Penerbangan Indonesia
- 101 Politeknik Perkeretaapian Indonesia (PPI) Madiun
- 102 Politeknik Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Negara-Lembaga Administrasi Negara
- 103 Politeknik Siber dan Sandi Negara
- 104 Politeknik Statistika
- 105 Politeknik STMI
- 106 Politeknik STTT
- 107 Politeknik Teknologi Kimia Industri
- 108 Politeknik Transportasi Darat (Poltrada) Bali
- 109 Politeknik Transportasi Darat Indonesia STTD (PTDI-STTD) Bekasi
- 110 Politeknik Transportasi Sungai, Danau, dan Penyeberangan Palembang (Poltektrans SDP) Palembang
- 111 Poltekkes Kemenkes Bandung
- 112 Poltekkes Kemenkes Banjarmasin
- 113 Poltekkes Kemenkes Banten
- 114 Poltekkes Kemenkes Bengkulu
- 115 Poltekkes Kemenkes Denpasar
- 116 Poltekkes Kemenkes Gorontalo
- 117 Poltekkes Kemenkes Jakarta I
- 118 Poltekkes Kemenkes Jakarta II
- 119 Poltekkes Kemenkes Jakarta III
- 120 Poltekkes Kemenkes Jambi
- 121 Poltekkes Kemenkes Jayapura
- 122 Poltekkes Kemenkes Jogja
- 123 Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur Samarinda
- 124 Poltekkes Kemenkes Kendari
- 125 Poltekkes Kemenkes Kupang
- 126 Poltekkes Kemenkes Makassar
- 127 Poltekkes Kemenkes Malang
- 128 Poltekkes Kemenkes Maluku Ambon
- 129 Poltekkes Kemenkes Mamuju
- 130 Poltekkes Kemenkes Manado
- 131 Poltekkes Kemenkes Mataram
- 132 Poltekkes Kemenkes Medan
- 133 Poltekkes Kemenkes Padang
- 134 Poltekkes Kemenkes Palangkaraya
- 135 Poltekkes Kemenkes Palembang
- 136 Poltekkes Kemenkes Palu



- 137 Poltekkes Kemenkes Pangkal Pinang
- 138 Poltekkes Kemenkes Pekanbaru Riau
- 139 Poltekkes Kemenkes Pontianak
- 140 Poltekkes Kemenkes Semarang
- 141 Poltekkes Kemenkes Sorong
- 142 Poltekkes Kemenkes Surabaya
- 143 Poltekkes Kemenkes Surakarta
- 144 Poltekkes Kemenkes Tanjung Pinang
- 145 Poltekkes Kemenkes Tanjungkarang
- 146 Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya
- 147 Poltekkes Kemenkes Ternate
- 148 Sekolah Tinggi Filsafat Widya Sasana
- 149 Sekolah Tinggi Ilmu Akuntansi Mataram
- 150 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Kertanegara Malang
- 151 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Makassar Bongaya
- 152 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Prasetya Mulya
- 153 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi STMY
- 154 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Budi Luhur Cimahi
- 155 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mitra RIA Husada
- 156 Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Inti
- 157 Sekolah Tinggi Ilmu Pelayaran
- 158 Sekolah Tinggi Intelijen Negara
- 159 Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Simbosis
- 160 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Bumi Gora
- 161 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Kharisma
- 162 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Lombok
- 163 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Dharma
- 164 Sekolah Tinggi Meteorologi Klimatologi dan Geofisika
- 165 Sekolah Tinggi Multi Media MMTC
- 166 Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram
- 167 Sekolah Tinggi Perikanan (STP) Bogor
- 168 Sekolah Tinggi Perikanan (STP) Jakarta
- 169 Sekolah Tinggi Perikanan (STP) Karawang
- 170 Sekolah Tinggi Perikanan (STP) Serang
- 171 Sekolah Tinggi Perikanan (STP) Wakatobi
- 172 Sekolah Tinggi Pertanahan Nasional
- 173 Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto
- 174 Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia
- 175 Sekolah Tinggi Teknologi Nuklir
- 176 Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri
- 177 Sekolah Usaha Perikanan Menengah (SUPM)-Ladong
- 178 STIA Abdul Haris Makassar
- 179 STIE I.E.U. (Indonesian European University)
- 180 STIE Kusuma Negara
- 181 STIKES Katolik St. Vincentius a Paulo Surabaya
- 182 STIMIK ESQ Business School
- 183 STKIP Kristen Wamena



- 184 STMIK Adhi Guna
- 185 STMIK Bandung Bali
- 186 STMIK Bina Mulia Palu
- 187 SUPM-Bone
- 188 SUPM-Kota Agung
- 189 SUPM-Kupang
- 190 SUPM-Pariaman
- 191 SUPM-Pontianak
- 192 SUPM-Sorong
- 193 SUPM-Tegal
- 194 SUPM-Waiheru
- 195 Universitas "W.R. Supratman"
- 196 Universitas 17 Agustus 1945 Cirebon
- 197 Universitas 17 Agustus Samarinda
- 198 Universitas 45 Mataram
- 199 Universitas Advent Indonesia
- 200 Universitas Ahmad Dahlan
- 201 Universitas Airlangga
- 202 Universitas Al Azhar Indonesia
- 203 Universitas Al Muslim Peusangan
- 204 Universitas Alkhairaat
- 205 Universitas Al-Khairiyah
- 206 Universitas Amikom Purwokerto
- 207 Universitas AMIKOM Yogyakarta
- 208 Universitas Andalas
- 209 Universitas Angkling Darmo
- 210 Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- 211 Universitas Bakrie
- 212 Universitas Bale Bandung
- 213 Universitas Bangka Belitung
- 214 Universitas Banten
- 215 Universitas Baturaja
- 216 Universitas Bengkulu
- 217 Universitas Bhakti Kencana
- 218 Universitas Bhakti Kencana Jakarta Timur
- 219 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
- 220 Universitas Bina Bangsa
- 221 Universitas Bina Bangsa Getsempena
- 222 Universitas Bina Darma
- 223 Universitas Bina Insani
- 224 Universitas Bina Nusantara
- 225 Universitas Bina Nusantara (Kampus Alam Sutera)
- 226 Universitas Bina Nusantara (Kampus Kemanggisian)
- 227 Universitas Bina Sarana Informatika
- 228 Universitas Bina Sarana Informatika (Kaliabang)
- 229 Universitas Bina Sarana Informatika (Margonda)
- 230 Universitas Binus



- 231 Universitas Bojonegoro
- 232 Universitas Borneo Tarakan
- 233 Universitas Bosowa
- 234 Universitas Brawijaya
- 235 Universitas Buana Perjuangan Karawang
- 236 Universitas Buddhi Dharma
- 237 Universitas Budi Luhur
- 238 Universitas Bunda Mulia
- 239 Universitas Catur Insan Cendekia
- 240 Universitas Cenderawasih
- 241 Universitas Ciputra
- 242 Universitas Cordova Indonesia
- 243 Universitas Dharma Persada
- 244 Universitas Dian Nuswantoro
- 245 Universitas Dinamika
- 246 Universitas Diponegoro
- 247 Universitas Dwijendra
- 248 Universitas Esa Unggul
- 249 Universitas Fajar
- 250 Universitas Gadjah Mada
- 251 Universitas Gajayana
- 252 Universitas Galuh Ciamis
- 253 Universitas Gunadarma
- 254 Universitas Gunadarma
- 255 Universitas Gunadarma (Kampus K)
- 256 Universitas Gunung Rinjani
- 257 Universitas Halu Oleo
- 258 Universitas Handayani Makassar
- 259 Universitas Hasanuddin
- 260 Universitas HKBP Nommensen
- 261 Universitas Ibn Khaldun Bogor
- 262 Universitas Indonesia
- 263 Universitas Islam Al-Azhar Mataram
- 264 Universitas Islam Balitar
- 265 Universitas Islam Batik Surakarta
- 266 Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon
- 267 Universitas Islam Darul Ulum Lamongan
- 268 Universitas Islam Indonesia
- 269 Universitas Islam Lamongan
- 270 Universitas Islam Majapahit
- 271 Universitas Islam Makassar
- 272 Universitas Islam Malang
- 273 Universitas Islam Mulia Yogyakarta
- 274 Universitas Islam Nahdlatul Ulama
- 275 Universitas Islam Negeri Prof. Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
- 276 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- 277 Universitas Islam Nusantara



- 278 Universitas Islam Riau
- 279 Universitas Islam Sultan Agung
- 280 Universitas Islam Sumatera Utara
- 281 Universitas Islam Syekh Yusuf
- 282 Universitas Jambi
- 283 Universitas Jambi
- 284 Universitas Jember
- 285 Universitas Jenderal Achmad Yani
- 286 Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
- 287 Universitas Jenderal Soedirman
- 288 Universitas Katolik Darma Cendika
- 289 Universitas Katolik De La Salle Manado
- 290 Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
- 291 Universitas Katolik Parahyangan
- 292 Universitas Katolik Santo Thomas
- 293 Universitas Katolik Soegijapranata
- 294 Universitas Katolik Widya Mandala Madiun
- 295 Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
- 296 Universitas KH. Bahaudin Mudhary Madura
- 297 Universitas Khairun
- 298 Universitas Klabat
- 299 Universitas Komputer Indonesia
- 300 Universitas Krisnadwipayana
- 301 Universitas Kristen Artha Wacana
- 302 Universitas Kristen Duta Wacana
- 303 Universitas Kristen Indonesia
- 304 Universitas Kristen Indonesia Tomohon
- 305 Universitas Kristen Krida Wacana
- 306 Universitas Kristen Maranatha
- 307 Universitas Kristen Petra
- 308 Universitas Kristen Satya Wacana
- 309 Universitas Kuningan
- 310 Universitas Lambung Mangkurat
- 311 Universitas Lampung
- 312 Universitas Langlangbuana
- 313 Universitas Ma Chung
- 314 Universitas Mahasaraswati Mataram
- 315 Universitas Majalengka
- 316 Universitas Malikussaleh
- 317 Universitas Maritim Raja Ali Haji
- 318 Universitas Matana
- 319 Universitas Mataram
- 320 Universitas Mathla'ul Anwar
- 321 Universitas Mayjen Sungkono
- 322 Universitas Medan Area
- 323 Universitas Mercu Buana Jakarta
- 324 Universitas Mercu Buana Yogyakarta



- 325 Universitas Merdeka Malang
- 326 Universitas Methodist Indonesia
- 327 Universitas MH Thamrin Jakarta
- 328 Universitas Muhammadiyah Kudus
- 329 Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin
- 330 Universitas Muhammadiyah Bandung
- 331 Universitas Muhammadiyah Bekasi
- 332 Universitas Muhammadiyah Bekasi Karawang
- 333 Universitas Muhammadiyah Bengkulu
- 334 Universitas Muhammadiyah Bogor
- 335 Universitas Muhammadiyah Cirebon
- 336 Universitas Muhammadiyah Depok
- 337 Universitas Muhammadiyah Garut
- 338 Universitas Muhammadiyah Gresik
- 339 Universitas Muhammadiyah Indonesia
- 340 Universitas Muhammadiyah Jakarta
- 341 Universitas Muhammadiyah Jember
- 342 Universitas Muhammadiyah Kalimantan
- 343 Universitas Muhammadiyah Magelang
- 344 Universitas Muhammadiyah Makassar
- 345 Universitas Muhammadiyah Malang
- 346 Universitas Muhammadiyah Manado
- 347 Universitas Muhammadiyah Mataram
- 348 Universitas Muhammadiyah Metro
- 349 Universitas Muhammadiyah Palembang
- 350 Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan
- 351 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
- 352 Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- 353 Universitas Muhammadiyah Purworejo
- 354 Universitas Muhammadiyah Semarang
- 355 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- 356 Universitas Muhammadiyah Sukabumi
- 357 Universitas Muhammadiyah Sukabumi Utara
- 358 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- 359 Universitas Muhammadiyah Surabaya
- 360 Universitas Muhammadiyah Surakarta
- 361 Universitas Muhammadiyah Tangerang
- 362 Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
- 363 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- 364 Universitas Mulawarman
- 365 Universitas Multimedia Nusantara
- 366 Universitas Muria Kudus
- 367 Universitas Musamus Merauke
- 368 Universitas Muslim Indonesia
- 369 Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo
- 370 Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta
- 371 Universitas Nahdlatun Wathan



**CAMPUS LEAGUE
UNIGAMES 2026
SHORINJI KEMPO**
— GREATNESS STARTS HERE —



- 372 Universitas Nasional
- 373 Universitas Nasional Pasim
- 374 Universitas Negeri Gorontalo
- 375 Universitas Negeri Jakarta
- 376 Universitas Negeri Makassar
- 377 Universitas Negeri Malang
- 378 Universitas Negeri Manado
- 379 Universitas Negeri Medan
- 380 Universitas Negeri Padang
- 381 Universitas Negeri Semarang
- 382 Universitas Negeri Surabaya
- 383 Universitas Negeri Yogyakarta
- 384 Universitas Nusa Cendana
- 385 Universitas Padjadjaran
- 386 Universitas Padjadjaran
- 387 Universitas Palangka Raya
- 388 Universitas Pamulang
- 389 Universitas Pancaksakti Tegal
- 390 Universitas Pancasila
- 391 Universitas Panji Sakti
- 392 Universitas Papua
- 393 Universitas Paramadina
- 394 Universitas Pattimura
- 395 Universitas Pejuang Republik Indonesia
- 396 Universitas Pelita Bangsa
- 397 Universitas Pelita Harapan
- 398 Universitas Pembangunan Jaya
- 399 Universitas Pembangunan Jaya
- 400 Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta
- 401 Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
- 402 Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta
- 403 Universitas Pendidikan Ganesha
- 404 Universitas Pendidikan Indonesia
- 405 Universitas Pendidikan Nasional
- 406 Universitas Pepabri Makassar
- 407 Universitas Peradaban Bumiayu
- 408 Universitas Perjuangan Siliwangi
- 409 Universitas Persada Indonesia Y.A.I
- 410 Universitas Pertahanan
- 411 Universitas Pertamina
- 412 Universitas PGRI Banyuwangi
- 413 Universitas Potensi Utama
- 414 Universitas Pramita Indonesia
- 415 Universitas Prasetya Mulya (Kampus S2)
- 416 Universitas Presiden
- 417 Universitas Primagraha
- 418 Universitas Primakara



- 419 Universitas Raharja
- 420 Universitas Riau
- 421 Universitas Sains Al Qur'an
- 422 Universitas Sam Ratulangi
- 423 Universitas Samawa
- 424 Universitas Samudra
- 425 Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- 426 Universitas Sariputra Indonesia Tomohon
- 427 Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- 428 Universitas Sebelas Maret
- 429 Universitas Semarang
- 430 Universitas Sembilanbelas November
- 431 Universitas Serang Raya
- 432 Universitas Siliwangi
- 433 Universitas Singaperbangsa Karawang
- 434 Universitas Sriwijaya
- 435 Universitas Stikubank
- 436 Universitas Subang
- 437 Universitas Sugeng Hartono
- 438 Universitas Sulawesi Barat
- 439 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- 440 Universitas Sultan Mahesa
- 441 Universitas Sumatera Utara
- 442 Universitas Surabaya
- 443 Universitas Surakarta
- 444 Universitas Surya
- 445 Universitas Sutomo
- 446 Universitas Swadaya Gunung Jati
- 447 Universitas Swiss German
- 448 Universitas Syiah Kuala
- 449 Universitas Tadulako
- 450 Universitas Tangerang Raya
- 451 Universitas Tanjungpura
- 452 Universitas Tanri Abeng
- 453 Universitas Tarumanagara
- 454 Universitas Teknologi Digital
- 455 Universitas Teknologi Nusantara
- 456 Universitas Teknologi Yogyakarta
- 457 Universitas Telkom
- 458 Universitas Terbuka
- 459 Universitas Teuku Umar
- 460 Universitas Tidar
- 461 Universitas Timor
- 462 Universitas Tjut Nyak Dhien
- 463 Universitas Trisakti
- 464 Universitas Trunojoyo Madura
- 465 Universitas Udayana



**CAMPUS LEAGUE
UNIGAMES 2026
SHORINJI KEMPO**
— GREATNESS STARTS HERE —



- 466 Universitas Veteran Bangun Nusantara
- 467 Universitas Wahid Hasyim
- 468 Universitas Warmadewa
- 469 Universitas Widya Dharma
- 470 Universitas Widyagama
- 471 Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
- 472 Universitas Wiralodra
- 473 Universitas YARSI
- 474 Universitas YPIB Majalengka
- 475 Univesitas Teknologi Muhammadiyah Jakarta





TECHNICAL HANDBOOK

**UNIGAMES 2026
CABOR SHORINJI KEMPO
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN, LIPPO VILLAGE, LIPPO KARAWACI
KABUPATEN TANGERANG – BANTEN.**

1. Waktu dan Tempat

a. Pertandingan

Hari/Tanggal : 6 s.d 8 Desember 2026.
Waktu : 08.00 WIB s.d Selesai
Tempat : Kampus UPH, Lippo Village, Lippo Karawaci,
Kabupaten Tangerang.

b. Test Venue, Timbang Badan, dan Technical Meeting

Hari/Tanggal : 5 Desember 2026.
Waktu : 1) 08.00 WIB s.d selesai *Test Venue*
2) 09.00 WIB s.d 15.00 WIB *Timbang Badan*
3) 19.00 WIB *Technical Meeting*
Tempat : Kampus UPH, Lippo Village, Lippo Karawaci, Kabupaten Tangerang, Banten.

2. Nomor Pertandingan dan Medali

a. Nomor Pertandingan (21 Nomor)

NO	Jenis Nomor/Kelas Pertandingan	Keterangan	KEBUTUHAN MEDALI			JUMLAH MEDALI
A.	Kelompok Putra	Peringkat	EMAS	PERAK	PERUNGGU	
1	Randori Kelas 55 Kg Putra (50 - 55 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
2	Randori Kelas 60 Kg Putra (>55 - 60 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
3	Randori Kelas 65 Kg Putra (>60 - 65Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
4	Randori Kelas 70 Kg Putra (>65 Kg - 70 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
5	Randori Kelas 75 Kg Putra (>70 - 75 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
6	Embu Tandoku Kyu 2/Kyu 1 Putra	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
7	Embu Tandoku Kyu 4/Kyu 3 Putra	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
8	Embu Tandoku Yudansha Putra	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
9	Embu Berpasangan Kyu Kenshi Putra	Juara 1, 2, 3 Bersama	2	2	4	8
Kebutuhan Medali			10	10	20	40



B.	Kelompok Putri	Peringkat	EMAS	PERAK	PERUNGGU	JUMLAH
10	Randori Kelas 45 Kg Putri (40 - 45 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
11	Randori Kelas 50 Kg Putri (>45 - 50 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
12	Randori Kelas 55 Kg Putri (>50 - 55 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
13	Randori Kelas 60 Kg Putri (>55 - 60 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
14	Randori Kelas 65 Kg Putri (>60 - 65 Kg)	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
15	Embu Tandoku Kyu 2/Kyu 1 Putri	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
16	Embu Tandoku Kyu 4/Kyu 3 Putri	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
17	Embu Tandoku Yudansha Putri	Juara 1, 2, 3 Bersama	1	1	2	4
18	Embu Berpasangan Kyu Kenshi Putri	Juara 1, 2, 3 Bersama	2	2	4	8
Kebutuhan Medali			10	10	20	40
C.	Kelompok Campuran	Peringkat	EMAS	PERAK	PERUNGGU	JUMLAH
19	Embu Berpasangan Kyu Kenshi Campuran	Juara 1, 2, 3 Bersama	2	2	4	8
20	Embu Berpasangan Yudansha Campuran	Juara 1, 2, 3 Bersama	2	2	4	8
21	Embu Beregu Campuran	Juara 1, 2, 3 Bersama	4	4	8	16
Kebutuhan Medali			8	8	16	32
Total Medali			28	28	56	112

3. Kuota Atlet

Kategori	per Kontingen	per Nomor
Putra	10 atlet	- Embu Perorangan (Tandoku): Tidak ada batasan jumlah peserta pada setiap Perguruan Tinggi - Randori Perorangan: Maksimal 1 atlet setiap Perguruan Tinggi - Embu Berpasangan: Maksimal 1 pasang setiap Perguruan Tinggi (1 pasang = 2 atlet)
Putri	10 atlet	- Embu Perorangan (Tandoku): Tidak ada batasan jumlah peserta pada setiap Perguruan Tinggi - Randori Perorangan: Maksimal 1 atlet setiap Perguruan Tinggi - Berpasangan (Embu): Maksimal 1 pasang setiap Perguruan Tinggi (1 pasang = 2 atlet)
Campuran		- Berpasangan (Embu): Maksimal 1 pasang setiap Perguruan Tinggi (1 pasang terdiri dari 1 Putra dan 1 Putri)



		- Beregu (Embu): Maksimal 1 regu setiap Perguruan Tinggi (1 tim terdiri dari 4 atlet; dengan komposisi 4 putra, atau 4 putri, atau 2 putra dan 2 putri, atau 3 putra dan 1 putri, atau 1 putra dan 3 putri)
Total	20 atlet	

4. Persyaratan Peserta

a. Atlet

Semua atlet yang akan bertanding pada pelaksanaan Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo wajib memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1) Persyaratan Umum

- a) Mahasiswa aktif jenjang Diploma (D1, D2, D3 dan D4) dan Strata (S1, S2, S3) dari Perguruan Tinggi di Indonesia yang terdaftar pada PDDIKTI .
- b) Definisi mahasiswa aktif adalah mahasiswa yang telah dan/atau masih mempunyai kewajiban menyelesaikan Satuan Kredit Semester (SKS) di fakultas nya dan tidak dalam kondisi Cuti Kuliah.
- c) Atlet Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo adalah Mahasiswa Aktif dari Perguruan Tinggi. Status Aktif wajib dibuktikan dengan menyertakan dokumen asli berupa KTM, KHS, dan/atau KRS/bukti pembayaran masuk Perguruan Tinggi (khusus mahasiswa baru).
- d) Maksimal berusia 23 tahun, kelahiran tahun 2003 atau setelahnya.
- e) Mahasiswa pascasarjana (S2 dan S3) diperbolehkan mengikuti Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo selama masih memenuhi persyaratan batas umur yang berlaku.
- f) Memiliki e-KTP bagi yang sudah berusia 17 tahun ke atas atau Akte Kelahiran bagi atlet yang berusia di bawah 17 tahun atau tanda pengenal lainnya yang sah dan dapat diterima oleh panpel.
- g) Memiliki Kartu Keluarga.
- h) Kartu BPJS Ketenagakerjaan yang masih aktif.
- i) Menyertakan Surat Keterangan dari Dokter yang menyatakan layak untuk dapat mengikuti Kejuaraan Beladiri Shorinji Kempo.
- j) Tergabung dalam UKM atau Dojo Shorinji Kempo pada perguruan tingginya. Jika di perguruan tinggi tidak terdapat UKM atau Dojo, maka peserta tetap dapat mengikuti Campus League selama dapat rekomendasi dari Perguruan Tinggi.
- k) Memiliki Indeks Prestasi Kumulatif minimal $\geq 2,25$ yang dibuktikan dengan transkrip nilai, kecuali bagi Mahasiswa Baru angkatan tahun 2026 menyerahkan Kartu Rencana Studi.
- l) Atlet peserta hanya dapat didaftarkan oleh 1 (satu) perguruan tinggi pada 1 (satu) cabang olahraga.
- m) Atlet peserta adalah yang didaftarkan oleh Perguruan Tinggi kepada panpel sesuai dengan tatacara pendaftaran yang berlaku.



- n) Atlet peserta yang telah didaftarkan diabsahkan oleh Tim Keabsahan Cabang Olahraga.
- o) Atlet peserta tidak dalam hukuman terkait doping atau skorsing organisasi.
- p) Bersedia mengikuti **PERATURAN PENDAFTARAAN CAMPUS LEAGUE UNIGAMES SHORINJI KEMPO 2026** yang mewajibkan kepada setiap atlet untuk melaksanakan kegiatan sosial yang diatur didalam Pasal 6 dan Workshop Akademik pada Pasal 7 Peraturan Pendaftaran tersebut di atas. (Terlampir)

2) Persyaratan Khusus

- a) Atlet peserta harus seorang kenshi yang benar-benar terdaftar sebagai mahasiswa di salah satu pada Perguruan Tinggi yang berkewenangan mengutusny.
- b) Setiap atlet maupun ofisial yang didaftarkan telah menyelesaikan kewajiban sebagai anggota PERKEMI.
- c) Atlet peserta Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo adalah seorang kenshi dengan tingkatan **KYU 4 sampai dengan DAN-III**.
- d) Setiap kontingen berkewajiban memberikan bukti yang sah terhadap sabuk/tingkatan sehubungan dengan persyaratan pertandingan yaitu dengan sertifikat tingkatan yang dapat diterima oleh Panpel atau sudah terdata dengan jelas di **SIMPERKEMI**.
- e) Setiap atlet harus memakai *dogi* yang bersih serta rambut yang rapi. Atlet yang tidak memenuhi syarat tersebut dianggap tidak **“Qualified”** untuk bertanding, oleh karenanya **dapat didiskualifikasi**.
- f) Setiap atlet harus memakai badge tingkatan dan **sodesho** (nama) asal Perguruan Tinggi (contoh terlampir) pada *dogi* yang dipakainya.
- g) Panpel dapat menolak setiap atlet dan atau ofisial untuk mengikuti Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo, apabila persyaratan sebagaimana disebutkan diatas tidak dipenuhi.

3) Usia Atlet

- a) **Kategori Embu: Minimal usia 15 tahun** pada pelaksanaan pertandingan Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo.
- b) **Kategori Randori: Minimal usia 18 tahun** pada pelaksanaan pertandingan Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo.

4) Tingkatan Atlet

- a) **Kategori Embu: Minimal tingkat Kyu 4** pada pelaksanaan pertandingan Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo.
- b) **Kategori Randori: Minimal tingkat Kyu 3** pada pelaksanaan pertandingan Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo.

b. Ofisial

Ofisial adalah peserta yang didaftarkan oleh Perguruan Tinggi kepada panpel sesuai dengan tatacara pendaftaran yang berlaku.



5. Pendaftaran Peserta

- a. Pendaftaran peserta Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo diselenggarakan oleh Pannel Campus League Unigames 2026 dan di tembuskan ke panitia PERKEMI.
- b. Pendaftaran peserta Campus League UniGames 2026 Cabor Shorinji Kempo dapat dilakukan oleh **Perguruan Tinggi secara langsung atau melalui Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan/atau Dojo Shorinji Kempo yang berada di lingkungan Perguruan Tinggi tersebut, dengan persetujuan dan diketahui oleh pimpinan Perguruan Tinggi yang bersangkutan.**
- c. Perubahan/penggantian peserta paling telat 1 hari sebelum *Technical Meeting*. Perubahan sebagaimana dimaksud dapat dilakukan pada kondisi: (1) Sakit atau cedera berat disertai surat keterangan dokter, (2) Meninggal dengan menyertakan surat keterangan kematian, (3) Berhalangan karena tugas negara yang dibuktikan dengan surat dari instansi yang bersangkutan.
- d. Setiap Perguruan Tinggi diperbolehkan untuk mengikuti seluruh nomor pertandingan yang diselenggarakan (tidak ada pembatasan).
- e. Setiap Perguruan Tinggi bebas mendaftarkan atletnya pada nomor embu perorangan tandoku putra dan atau putri.
- f. Setiap Perguruan Tinggi maksimal mendaftarkan 1 atlet pada setiap nomor randori.
- g. Setiap Perguruan Tinggi maksimal mendaftarkan 1 pasang (2 atlet) pada tiap nomor embu berpasangan putra/putri/campuran.
- h. Setiap Perguruan Tinggi maksimal mendaftarkan 1 regu (4 atlet) pada nomor embu beregu campuran.
- i. Setiap atlet maksimal diperbolehkan mendaftarkan 3 (tiga) nomor pertandingan yang berbeda.
- j. Setiap peserta putra dilarang mengikuti nomor dan kelas pertandingan kelompok putri, demikian pula setiap peserta putri dilarang mengikuti nomor dan kelas pertandingan kelompok putra.
- k. Setiap atlet yang mendaftarkan **nomor Randori WAJIB mengikuti nomor Embu** (Berpasangan / Tandoku / Beregu), apabila ketentuan ini dilanggar maka peserta akan di diskualifikasi untuk nomor pertandingan Randori yang diikuti.
- l. Pendaftaran ofisial maksimal 50% dari jumlah atlet yang didaftarkan.
- m. Pendaftaran peserta dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:
 - (i). Pendaftaran tahap pertama (by name & by number) dilakukan melalui situs <https://campusleague.perkemi.org/>, mulai tanggal 25 September sampai dengan 31 Oktober 2026.
 - (ii). Pendaftaran tahap kedua dilakukan melalui email Campus League: admin@campusleague.id, mulai tanggal 20 Oktober sampai dengan 10 November 2026, setelah Kontingen menyelesaikan pendaftaran tahap pertama.

6. Biaya Pendaftaran:

- a. Pendaftaran Kontingen : Rp 1.000.000,- (satu juta rupiah) per kontingen.
- b. Kontribusi Peserta : Rp 500.000,- (lima ratus ribu rupiah) per orang (Atlet atau ofisial) *sudah termasuk mendapatkan konsumsi makan siang dan malam pada tanggal 6, 7 dan 8 Desember 2026.*
- c. Biaya Pendaftaran Kontingen dan Kontribusi Peserta dibayarkan melalui Bank BRI dengan Nomor Rekening: 041901001079300 Atas Nama PERSAUDARAAN SHORINJI KEMPO INDONESIA.



7. Jadwal Pertandingan

HARI KE-	HARI/TANGGAL	JAM (WIB)	KEGIATAN
1	Minggu, 6 Desember 2026	08.00 - 17.00	Penyisihan
2	Senin, 7 Desember 2026.	08.00 - 17.00	Penyisihan dan Final
		17.00 - selesai	Upacara Penghormatan Pemenang
3	Selasa, 8 Desember 2026.	08.00 - 17.00	Penyisihan dan Final
		17.00 - selesai	Upacara Penghormatan Pemenang

8. Penimbangan Berat Badan dan *Technical Meeting*

a. Penimbangan Berat Badan

- 1) Penimbangan berat badan wajib dilakukan kepada seluruh peserta Randori untuk setiap kelas, dilaksanakan oleh panpel dibawah pengawasan pejabat teknis dari PB PERKEMI dan minimal 2 (dua) ofisial dari kontingen yang berbeda sebagai saksi untuk masing-masing kelas.
- 2) Pengawas dan saksi wajib mengisi dan menandatangani form/berkas penimbangan berat badan.
- 3) Setiap peserta yang telah melakukan penimbangan berat badan hanya dapat mengikuti kelas pertandingan Randori yang sesuai dengan berat badan kenshi bersangkutan. Dengan dasar dan/atau dalih apapun tidak diperkenankan pindah kelas untuk mengikuti pertandingan Randori di kelas lain.
- 4) Penimbangan berat badan dilakukan mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB, apabila terdapat kelebihan atau kekurangan dari berat badan atlet maka diberikan toleransi hingga 3 (tiga) jam setelah penimbangan berat badan. Jika hingga batas waktu yang ditentukan masih belum sesuai persyaratan, maka tidak diberikan toleransi dan akan didiskualifikasi dari kelas pertandingan yang diikutinya.
- 5) Tidak ada toleransi terhadap kelebihan atau kekurangan berat badan sesuai kelas pertandingan yang diikutinya.
- 6) Pelanggaran terhadap ketentuan berat badan ini secara otomatis akan mengakibatkan diskualifikasi bagi peserta yang bersangkutan dan oleh karenanya setiap peserta yang melakukan pelanggaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan kelas Randori dimana peserta tersebut didaftarkan.

b. *Technical Meeting*

- 1) Untuk menetapkan dan menentukan urutan pertandingan maka akan diadakan undian pada *Technical Meeting* yang waktu dan tempatnya akan ditentukan dan diberitahukan oleh panpel kepada setiap ofisial. *Technical Meeting* harus dihadiri oleh para Ofisial seluruh kontingen.
- 2) Ofisial kontingen yang tidak hadir dalam *Technical Meeting* dengan alasan apapun dianggap menerima, menyetujui dan mendukung keputusan hasil *Technical Meeting*.
- 3) Undian dapat dilakukan dengan sistem manual, elektronik, maupun gabungan antara manual dan elektronik, sesuai dengan musyawarah dan mufakat para peserta *Technical Meeting*.



c. Prosedur Pemanggilan Atlet

Apabila setelah “Pemanggilan Ketiga”, atlet yang dipanggil tersebut tidak hadir dan tidak siap tampil dalam pertandingan, maka atlet bersangkutan akan dinyatakan *Walk Out* oleh Koordinator Court.

d. Oficial

- 1) Setiap atlet pertandingan randori yang tidak didampingi oficial yang terdaftar akan ditolak dan tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.
- 2) Setiap oficial ketika mendampingi atlet dalam arena pertandingan randori wajib mengenakan *dogi* dan membawa papan nama kontingen.
- 3) Setiap oficial dengan dalih apapun tidak dibenarkan mengikuti pertandingan atau bertindak sebagai atlet.
- 4) Setiap oficial sedapat mungkin adalah seorang kenshi yang telah mengetahui dan memahami setiap peraturan pertandingan randori PERKEMI dan peraturan pertandingan embu WSKO yang berlaku, akan tetapi oficial dapat pula dijabat oleh seorang non-kenshi yang merupakan anggota PERKEMI (Biasa atau Luar Biasa) atau merupakan anggota pengurus dari provinsi/kota/kabupaten/dojo PERKEMI yang bersangkutan serta harus mengetahui dan memahami peraturan PERKEMI, Peraturan Pertandingan Embu dan Randori yang berlaku termasuk peraturan pelaksanaan pertandingan ini.

9. Teknis Pertandingan

- a. Pertandingan Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo untuk Embu menggunakan peraturan WSKO (World Shorinji Kempo Organization) dan untuk Randori menggunakan Peraturan Pertandingan Permainan PB PERKEMI. Semua peserta pertandingan Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo dianggap telah mengetahui dan memahami isi dari peraturan tersebut.

b. Embu Tandoku, Embu Berpasangan, dan Embu Beregu

- 1) Pertandingan embu (Embu Tandoku, Embu Berpasangan, dan Embu Beregu) menggunakan peraturan *World Shorinji Kempo Organization* (WSKO) tahun 2016 dengan sistem 6 (enam) komposisi teknik.
- 2) Peserta embu akan dibagi menjadi beberapa pool sesuai jumlah peserta. Setiap peserta embu akan ditempatkan pada diagram/bagan pertandingan masing-masing pool sesuai nomor undian yang diputuskan pada saat *Technical Meeting*.
- 3) Apabila terdapat maksimal 9 (sembilan) peserta pada suatu nomor pertandingan embu, maka nomor pertandingan tersebut akan dilaksanakan dalam 2 (dua) babak yaitu Babak Pertama dan Babak Kedua. Nilai yang diperoleh pada babak pertama dan babak kedua akan dijumlah, kemudian dibagi 2 (dua). Hasil pembagian merupakan hasil akhir yang akan dipergunakan untuk menentukan pemenang.
- 4) Apabila terdapat lebih dari 9 (sembilan) peserta pada suatu nomor pertandingan embu, maka akan diberlakukan pembagian pool. Babak pertama pada masing-masing pool merupakan babak penyisihan. Babak kedua adalah babak final yang merupakan penentuan pemenang. Jumlah peserta yang akan lolos dan bertanding pada babak final berjumlah 8 (delapan) atau 9 (sembilan) peserta dari jumlah keseluruhan peserta.



- 1) Apabila dibagi dalam 2 (dua) pool, maka peserta babak final diambil dari Rangking 1 (satu), 2 (dua), 3 (tiga), dan 4 (empat) dari masing-masing pool.
 - 2) Apabila dibagi dalam 3 (tiga) pool, maka peserta yang mengikuti babak final diambil Rangking 1 (satu), 2 (dua), dan 3 (tiga) dari masing-masing pool .
 - 3) Apabila dibagi dalam 4 (empat) pool, maka peserta yang mengikuti babak final diambil Rangking 1 (satu) dan 2 (dua).
- 5) Apabila peserta embu baru selesai bertanding dan harus mengikuti pertandingan lainnya dalam waktu berdekatan, maka akan diberikan kesempatan untuk istirahat paling lama 10 menit.
- 6) Penampilan Embu Tandoku
- 1) Proses Pelaksanaan Pertandingan (sebagai pemain Embu Tandoku). Pada prinsipnya, peserta harus melakukan Embu Tandoku dengan cara yang dinyatakan di bawah ini:
 - i. Ketika peserta dipanggil, peserta akan maju untuk berdiri di dalam arena yang telah ditentukan dan memberi *Gassho Rei* kepada wasit, yang dalam hal ini ke arah Wasit Utama. Sedangkan peserta lainnya menunggu di luar arena.
 - ii. Kenshi yang sudah ada berada di lapangan harus memberi *Gassho Rei* lebih dahulu untuk menandakan penilaian dimulai setelah dipersilakan oleh panitera.
 - iii. Saat melaksanakan atau tampil di lapangan, memulai dan mengakhiri teknik harus kembali menghadap ke arah Wasit Utama.
 - iv. Kenshi akan mengakhiri Embu Tandoku dengan memberi *Gassho Rei* ke arah Wasit Utama untuk menandakan bahwa tekniknya sudah selesai diperagakan, dan peserta dapat langsung meninggalkan lapangan.
 - 2) Komposisi Teknik
Embu Tandoku yang dilakukan peserta terdiri dari enam komposisi. Salah satu komposisi didefinisikan sebagai berikut:
 - (1) Suatu "komposisi" dianggap terdiri dari gerakan sekuensial dari *Zanshin* sampai *Zanshin*.
 - (2) *Harai* sebelum *Juho Ken* tidak dianggap merupakan satu komposisi (sebuah *Hangeki* harus terdiri dari serangkaian dua serangan balasan). Komposisi Embu Solo / Tandoku terdiri enam komponen yang dipilih dari daftar teknik dasar dan tidak ada teknik yang tumpang tindih. Jika menggunakan teknik yang tidak termasuk dalam daftar di bawah ini, **maka 15 poin akan dikurangi dari nilai total.**
 - a) **Tingkatan Yudansha**
 [tenchi ken dai ikkei] - [dai ni kei] - [dai san kei] - [yon kei] - [dai go kei] - [dai rokkei]
 [giwaken dai ikkei] - [dai nikei]
 [ryuo ken dai ikkei (bentuk solo kote nuki)] - [ryuo ken dai san kei (bentuk solo ryote yori nuki)]
 [ryu no kata (bentuk solo gyaku gote)]
 [ko manji ken]
 [byakuren ken dai ikkei]



b) Tingkatan Kyu Kenshi

Kyu 1 s.d Kyu 3

[tenchi ken dai ikkei] - [dai ni kei] - [dai san kei] - [yon kei] - [dai go kei] - [dai rokkei]

[giwaken dai ikkei] - [dai nikei]

[ryuo ken dai ikkei (bentuk solo kote nuki)]

[ryu no kata (bentuk solo gyaku gote)]

[byakuren ken dai ikkei]

Kyu 4

[tenchi ken dai ikkei] - [dai ni kei] - [dai san kei] - [yon kei]

[giwaken dai ikkei] - [dai nikei]

[ryuo ken dai ikkei (bentuk solo kote nuki)]

[bentuk solo gyaku gote]

* “Giwaken dai ikkei”, “dai nikei”, “manji ken”, dan “byakuren ken dai ikkei”, dilakukan hanya dalam satu arah.

* *Ryu no kata* (bentuk solo gyaku gote) dikategorikan sebagai teknik untuk tingkatan Dan-III, tapi “gyaku gote uragaeshinage uragatame” ditemukan di kurikulum Kyu-3, sehingga dapat digunakan oleh Kyu Kenshi sebagai “*bentuk solo gyaku gote*”.

7) Larangan Embu, Waktu Embu dan Pengurangan Nilai

1) Larangan Embu

- (1) Peserta Embu baik pada Embu Berpasangan maupun Embu Beregu dilarang menggunakan teknik yang bukan pada tingkatannya.
- (2) Peserta Embu Solo atau Tandoku dilarang menggunakan teknik diluar teknik yang telah ditentukan seperti *ukemi*. Apabila melanggar maka nilai total akan dikurangi sebanyak 15 poin.

2) Waktu Embu

- (1) Permainan Embu Berpasangan atau Beregu harus berlangsung antara 1 menit 30 detik sampai dengan 2 menit, yang dimulai saat *Gassho Rei* dan diakhiri dengan *Gassho Rei*.
- (2) Permainan Embu Solo atau Tandoku harus berlangsung antara 1 menit sampai dengan 1 menit 15 detik, yang dimulai saat *Gassho Rei* dan diakhiri dengan *Gassho Rei*.

3) Pengurangan Nilai

Pengurangan nilai akan diterapkan berdasarkan hal-hal sebagai berikut:

Deskripsi	Pengurangan dari Total Nilai
Waktu penampilan embu lebih pendek daripada jangka waktu minimum yang diperkenankan	5 poin dikurangi untuk setiap rentang 10 detik lebih pendek daripada jangka waktu yang ditentukan

Waktu penampilan embu lebih lama daripada jangka waktu maksimal yang diperkenankan	5 poin dikurangi untuk setiap rentang 10 detik lebih lama daripada jangka waktu yang ditentukan
Embu terdiri dari kurang daripada 6 komposisi	10 poin
Embu terdiri dari lebih daripada 6 komposisi	10 poin
Penggunaan teknik yang tidak layak bagi tingkatan peserta	10 poin dikurangi dari keseluruhan nilai bagi setiap teknik yang digunakan
Grup embu, bilamana tidak melakukan kumi/embu solo atau gerakan yang sama	10 poin
Grup embu, bilamana " <i>Sannin-gake</i> " digunakan	Diskualifikasi

c) Tata Cara Penilaian Embu

- (1) Setiap embu akan dinilai oleh sekelompok yang terdiri dari 5 (lima) orang wasit, dan nilai total akan dihitung dari nilai yang diberikan oleh 3 (tiga) dari 5 (lima) orang wasit tersebut dengan menghapus nilai tertinggi dan terendah.
- (2) Apabila terdapat 2 (dua) orang wasit yang memberikan total nilai tertinggi atau terendah, maka total nilai tertinggi dengan nilai mutu teknis tertinggi atau total nilai terendah dengan nilai mutu teknis terendah akan dihapuskan dari perhitungan nilai total.
- (3) Penempatan urutan (pemeringkatan) pemenang embu akan ditempatkan sesuai dengan total nilai yang diperoleh.
- (4) Apabila dua pasangan memiliki total nilai yang sama, maka wasit akan melakukan tata cara berikut untuk menentukan penempatan mereka sebagai juara. Apabila penempatan tersebut masih belum dapat ditentukan setelah melakukan tata cara berikut, maka para wasit akan menentukan penempatan juara.
 - i. Peserta embu dengan nilai mutu teknis tertinggi akan ditempatkan pada posisi teratas dibandingkan yang lainnya.
 - ii. Penempatan ditentukan sesuai dengan total poin yang diberikan Wasit Utama kepada mereka (walau nilai dari Wasit Utama tidak dimasukkan dalam total nilai).
 - iii. Penempatan mereka ditentukan berdasarkan nilai mutu teknis yang diberikan oleh Wasit Utama (walau nilai dari Wasit Utama tidak dimasukkan dalam total nilai).

c. Randori

- 1) Randori Perorangan



- a) Pertandingan Randori Perorangan ini menggunakan Peraturan Pertandingan dan Permainan Randori PERKEMI.
 - b) Peserta Randori Perorangan untuk masing-masing kelas akan dibagi menjadi beberapa pool sesuai jumlah peserta. Setiap peserta akan ditempatkan pada diagram/bagan pertandingan masing-masing pool sesuai nomor undian yang diputuskan pada saat *Technical Meeting*.
 - c) Pembagian Pool
 - (1) Apabila terdapat maksimal 8 (delapan) peserta pada suatu nomor pertandingan randori, maka nomor pertandingan tersebut akan dilakukan dalam 1 pool.
 - (2) Apabila terdapat 9 (sembilan) sampai 16 (enam belas) peserta pada suatu nomor pertandingan randori, maka nomor pertandingan tersebut akan dibagi kedalam 2 (dua) Pool; yaitu: Pool A dan Pool B.
 - (3) Apabila terdapat 17 (tujuh belas) sampai 32 (tiga puluh dua) peserta pada suatu nomor pertandingan randori, maka nomor pertandingan tersebut akan dibagi kedalam 4 (empat) pool, yaitu Pool A, Pool B, Pool C dan Pool D.
 - d) Sistem Pertandingan
 - (1) Masing-masing peserta Randori di setiap pool akan bertanding dengan menggunakan **sistem gugur**.
 - (2) Apabila pertandingan Randori Perorangan dibagi kedalam 2 (dua) pool, maka Juara Pool A akan berhadapan dengan Juara Pool B dalam babak Final untuk menentukan Juara 1 dan Juara 2. *Runner Up* Pool A dan *Runner Up* Pool B akan menjadi Juara 3 Bersama pada nomor pertandingan tersebut.
 - (3) Apabila pertandingan Randori Perorangan dibagi kedalam 4 (empat) pool, maka Juara Pool A akan berhadapan dengan Juara Pool B, dan Juara Pool C akan berhadapan dengan Juara Pool D pada babak Semi Final. Kemudian pemenang babak Semi Final; Juara Pool A-B akan berhadapan dengan Juara Pool C-D dalam babak Final untuk menentukan Juara 1 dan Juara 2. *Runner Up* Pool A-B dan *Runner Up* Pool C-D akan menjadi Juara 3 Bersama pada nomor pertandingan tersebut.
 - e) Apabila peserta randori baru selesai bertanding dan harus mengikuti pertandingan lainnya dalam waktu berdekatan, maka akan diberikan kesempatan untuk istirahat selama 5-10 menit.
- 2) Larangan Randori
- Hal-hal yang dirinci di bawah ini **dilarang** untuk dipergunakan atau dilakukan oleh setiap peserta Randori, yaitu:
- a) Menendang kepala atau leher.
 - b) Menendang diluar *Do*.
 - c) Memakai kuda-kuda (*kamae*) selain kuda-kuda (*kamae*) Shorinji Kempo.
 - d) Memukul dan/atau menendang kemaluan (*kin-teki*).
 - e) Setelah lawan jatuh, memukul dan atau menendang *Do* lebih dari 1 (satu) kali dan atau memukul dan atau menendang di luar *Do*.



- f) Keluar Arena Randori.
 - g) Melakukan *ashi-barai* (sapuan dengan mempergunakan kaki) kecuali dengan *omote-ashi* (sapuan dengan mempergunakan bagian dalam kaki, dan bagian yang diperbolehkan diserang hanya bagian mata kaki ke bawah).
 - h) Memukul kepala/muka dalam keadaan berangkulan (*clinch*).
 - i) Memukul dengan cara mengesekkan sarung tangan.
 - j) Bergumul, mengangkat dan/atau membanting lawan di luar teknik Shorinji Kempo.
 - k) Mengajukan protes dan/atau berdebat dengan arbiter, koordinator, wasit, panitera, ofisial, lawannya atau penonton.
 - l) Dengan sengaja membuka pertahanan terhadap serangan lawan untuk memberikan kesempatan kepada lawannya untuk mendapatkan nilai.
 - m) Berperilaku tidak tertib dan/atau tidak sopan dan/atau mengeluarkan kata-kata tidak senonoh atau cemoohan.
 - n) Melancarkan serangan *uraken*, *shaken*, *furi-tsuki*, *kagi-tsuki*, *hiji-ate* atau *hiza-ate* di luar Do.
 - o) Melakukan suatu serangan (termasuk *ushiro-geri*) tanpa melihat sasaran/lawan.
 - p) Menyerang bagian belakang lawan.
 - q) Melakukan setiap tindakan, perbuatan atau teknik yang bukan teknik Shorinji Kempo.
 - r) Melakukan setiap tindakan yang bertentangan dengan jiwa dan sifat kesatria.
- 3) Cedera
- a) Dalam hal seorang atlet Randori sewaktu berlangsungnya pertandingan mengalami cedera yang diakibatkan oleh kesalahannya sendiri, sehingga atlet itu tidak dapat melanjutkan pertandingan, hal mana telah mendapat penegasan tertulis dari Tim Medis, maka atlet tersebut dinyatakan sebagai "**tidak mampu untuk melanjutkan pertandingan**", kepada lawannya diberikan *Ippon* nilai 10 (sepuluh) dan dinyatakan oleh Wasit Utama sebagai pemenang pertandingan.
 - b) Dalam hal seorang atlet Randori sewaktu berlangsungnya pertandingan mengalami cedera yang diakibatkan oleh kesalahan lawannya, sehingga peserta itu tidak dapat melanjutkan pertandingan, hal mana telah mendapat penegasan tertulis dari Tim Medis, maka lawannya yang melakukan kesalahan, akan dinyatakan dikenakan denda (*batsu*) sebesar 5 (lima), 10 (sepuluh), atau **diskualifikasi** dari nomor pertandingan Randori yang diikutinya, dan kehilangan hak-haknya sebagai peserta pada nomor Randori tersebut termasuk **hak menjadi juara**, tetapi masih diperbolehkan bertanding di nomor yang lain. Apabila diskualifikasi ketika babak final maka juara 2 akan diperebutkan oleh peserta juara 3 Bersama. Bagi peserta yang cedera itu akan memperoleh nilai 10 (sepuluh) dan dinyatakan oleh Wasit Utama sebagai pemenang pertandingan.
 - c) Penegasan tertulis yang dikeluarkan oleh Tim Medis adalah bersifat final dan mengikat serta tidak dapat diajukan protes atasnya, serta wajib dipatuhi oleh setiap pihak tanpa terkecuali. Tim Medis tidak dapat mencabut atau mengeluarkan pernyataan "sehat" pasca cedera yang dialami atlet randori.



4) Penilaian Randori

- a) Bila diperoleh skor yang sama (seri), wasit dapat menentukan pemenang melalui keputusan *Yusei Kachi*. Apabila hasil pertandingan pada babak penyisihan adalah seri, dan dikarenakan wasit belum dapat memberikan keputusan *Yusei Kachi*, maka wasit dapat melakukan perpanjangan sebanyak 1 kali. Apabila hasil pertandingan pada babak semifinal atau babak final adalah seri, dan dikarenakan wasit belum dapat memberikan keputusan *Yusei Kachi*, maka wasit dapat melakukan perpanjangan sebanyak 2 kali.
- b) Apabila pada babak penyisihan maupun babak final masing-masing peserta memiliki hasil skor yang sama akan tetapi berbeda hierarkinya maka untuk menentukan pemenang akan langsung diputuskan wasit dengan memperhatikan urutan hierarki nilai sebagai berikut:
 - (1) Mujoken Kachi (15)
 - (2) Ippon (10)
 - (3) Dua (2) kali Wazari (5)
 - (4) Satu (1) Batsu sepuluh (10) atau dua (2) kali batsu lima (5)
 - (5) Wazari (5)
 - (6) Batsu lima (5)

d. Medali Pemenang

- 1) Embu Berpasangan
1 (satu) pasang Juara 1 (medali emas), 1 (satu) pasang Juara 2 (medali perak), dan 2 (dua) pasang Juara 3 bersama (medali perunggu) untuk setiap nomor pertandingan Embu Berpasangan.
- 2) Embu Tandoku
1 (satu) orang Juara 1 (medali emas), 1 (satu) orang Juara 2 (medali perak), dan 2 (dua) orang Juara 3 bersama (medali perunggu) untuk setiap nomor pertandingan Embu Tandoku.
- 3) Embu Beregu
1 (satu) regu Juara 1 (medali emas), 1 (satu) regu Juara 2 (medali perak), dan 2 (dua) regu Juara 3 bersama (medali perunggu) untuk setiap nomor pertandingan Embu Beregu.
- 4) Randori
Seorang Juara 1 (medali emas), seorang Juara 2 (medali perak), dan 2 (dua) orang Juara 3 Bersama (medali perunggu) untuk setiap nomor pertandingan Randori Perorangan.
- 5) **Juara Umum**
Panpel Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo akan menentukan Juara Umum, dan penentuan Juara Umum akan dilakukan sesuai ketentuan pada Peraturan Umum Campus League Unigames 2026; yaitu berdasarkan jumlah perolehan medali yang diperoleh setiap kontingen.
- 6) Keping medali pemenang setiap nomor pertandingan:
 - a) Randori: 1 Emas, 1 Perak, 2 Perunggu.
 - b) Embu Solo: 1 Emas, 1 Perak, 2 Perunggu.
 - c) Embu Berpasangan: 2 Emas, 2 Perak, 4 Perunggu.



d) Embu Beregu: 4 Emas, 4 Perak, 8 Perunggu.

7) Rekapitulasi Medali

Sebaran medali hasil pertandingan Campus League Unigames 2026 cabang Shorinji Kempo yang diperoleh masing-masing kontingen Perguruan Tinggi akan dilaporkan kepada Panitia Campus League Unigames 2026 untuk rekapitulasi perolehan medali masing-masing Perguruan Tinggi.

10. Pakaian & Peralatan Pertandingan

- a. Peralatan yang digunakan dan pakaian yang dikenakan oleh atlet dan ofisial adalah yang relevan dalam kompetisi, harus mematuhi peraturan dan ketentuan PERKEMI. Seluruh peserta dan pendukung yang berada di area pertandingan tidak boleh memasang segala bentuk iklan komersial pada pakaian dan peralatan yang digunakan tanpa persetujuan PB PERKEMI dan panpel Campus League Unigames 2026.
- b. Pertandingan wajib dilaksanakan di atas matras.
- c. Para atlet dan ofisial pada saat melaksanakan pertandingan wajib menggunakan *dogi* beserta atribut *Sleeve Badge* (Sodesho) nama Kontingen Perguruan Tinggi masing-masing dan patch pada lengan kiri, serta menjahit *Pacth* Campus League dibawah *Seleeve Badge* (Sodeso).
- d. Para atlet randori perorangan wajib menggunakan peralatan pertandingan berupa, pelindung dada (*do*), pelindung kepala, sarung tinju (*hands glove*) dan pelindung kemaluan (panpel tidak menyediakan pelindung kemaluan, silakan menyiapkan secara mandiri).
- e. Peserta randori yang menggunakan behel atau kawat gigi diperbolehkan mengenakan *gumshield* (pelindung gigi dan gusi).

11. Technical Delegate, Arbitrase (Dewan Hakim), Koordinator Pertandingan, Koordinator Wasit dan Wasit.

Seluruh personel Arbitrase (Dewan Hakim), Wasit, serta perangkat teknis pertandingan lainnya yang bertugas pada pertandingan Campus League Unigames 2026 cabang Shorinji Kempo ditunjuk dan ditetapkan oleh PB PERKEMI.

a. *Technical Delegate*

Technical Delegate atau Delegasi Teknis adalah perwakilan resmi PB PERKEMI yang ditunjuk untuk memastikan seluruh aspek teknis penyelenggaraan Campus League Unigames 2026 cabang Shorinji Kempo telah memenuhi standar, ketentuan, dan peraturan yang ditetapkan oleh PB PERKEMI. *Technical Delegate* bertanggung jawab melakukan verifikasi kesiapan teknis sebelum pertandingan, melakukan koordinasi dengan panpel dan seluruh perangkat pertandingan, memberikan keputusan atas permasalahan teknis yang timbul selama penyelenggaraan kejuaraan sesuai kewenangannya, serta memastikan seluruh rangkaian pertandingan berlangsung secara tertib, aman, dan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

b. Arbitrase (Dewan Hakim)

Arbitrase (Dewan Hakim) adalah perangkat pertandingan yang terdiri atas Ketua Dewan Hakim beserta anggota Dewan Hakim yang memiliki kewenangan untuk memeriksa, mempertimbangkan, dan memutuskan keberatan atau permohonan peninjauan yang diajukan oleh peserta sesuai dengan ketentuan dan peraturan pertandingan yang berlaku. Dewan Hakim bertindak secara independen,



objektif, dan keputusan yang ditetapkan bersifat final sesuai ruang lingkup kewenangannya.

c. Koordinator Pertandingan

Koordinator Pertandingan adalah seorang wasit yang ditunjuk oleh PB PERKEMI untuk mengoordinasikan seluruh pelaksanaan pertandingan pada hari-H. Koordinator Pertandingan bertugas mengawal jalannya pertandingan, mengatur aliran nomor pertandingan, memberikan arahan teknis kepada Koordinator Wasit, serta memastikan pelaksanaan pertandingan berlangsung sesuai dengan peraturan pertandingan yang berlaku.

d. Koordinator Wasit

Koordinator Wasit adalah seorang wasit yang ditunjuk oleh PB PERKEMI untuk mengoordinasikan seluruh pelaksanaan tugas perwasitan pada masing-masing court selama kejuaraan. Koordinator Wasit bertugas menyusun pembagian tugas wasit, mengatur penempatan wasit pada suatu court, melakukan penggantian wasit apabila diperlukan, memberikan arahan teknis kepada wasit, serta memastikan pelaksanaan perwasitan berlangsung sesuai dengan peraturan pertandingan yang berlaku.

e. Wasit

Wasit adalah seseorang yang memiliki kompetensi, lisensi, dan sertifikat perwasitan Shorinji Kempo yang masih berlaku serta memperoleh penugasan resmi dari PB PERKEMI untuk memimpin, mengawasi, dan mengambil keputusan selama pertandingan sesuai dengan peraturan pertandingan yang berlaku. Dalam melaksanakan tugasnya, wasit wajib bertindak secara profesional, objektif, adil, independen, menjunjung tinggi sportivitas, serta mengutamakan keselamatan atlet.

12. Permohonan Peninjauan

- a. Setiap permohonan peninjauan wajib menyerahkan biaya permohonan sebesar Rp 1.000.000 (satu juta rupiah) dan dibayarkan langsung pada waktu pengajuan permohonan peninjauan dan panpel memberikan tanda terima/kwitansi.
- b. Dalam pertandingan yang berdasarkan jiwa dan semangat ksatria tidak layak adanya protes. Untuk menampung ketidakpuasan dari peserta, maka hanya dapat dilakukan permohonan peninjauan sebanyak 1 (satu) kali untuk setiap *match*.
- c. Permohonan peninjauan pada pertandingan Embu dapat dilakukan pada kesalahan yang dilakukan oleh panitera seperti: tidak tepatnya waktu saat peserta mulai atau berakhir, atau kesalahan pencatatan hasil pertandingan oleh panitera. Sedangkan nilai yang diberikan oleh wasit terhadap peserta adalah bersifat final atau mutlak.
- d. Permohonan peninjauan harus merinci:
 - 1) keputusan yang dimohonkan untuk ditinjau;
 - 2) dilengkapi dengan dasar-dasar dari permohonan peninjauan;
 - 3) ditandatangani oleh ofisial yang mengajukan peninjauan.
- e. Pengajuan permohonan peninjauan pada suatu pertandingan hanya dapat dilakukan pada saat *match* berlangsung dengan cara:
 - 1) Panitera membunyikan bel pendek sebanyak 3 (tiga) kali, agar Wasit Utama dan para Wasit



- Pembantu mengetahui akan adanya pengajuan permohonan peninjauan.
- 2) Wasit Utama wajib menunda pengumuman pemenang pertandingan yang diwasitinya, dan memerintahkan agar para peserta untuk duduk di tempatnya masing-masing di dalam atau di luar arena.
 - 3) Apabila permohonan peninjauan mengenai keputusan wasit, maka Wasit Utama mengumpulkan para Wasit Pembantu untuk membahas permohonan peninjauan yang diajukan, dan apabila diperlukan Wasit Utama dapat memanggil ofisial yang mengajukan peninjauan untuk menjelaskan dasar permohonannya.
 - 4) Apabila permohonan peninjauan mengenai pencatatan keputusan wasit dan/atau pencatatan waktu oleh panitera, maka Wasit Utama mengumpulkan para Wasit Pembantu dan/atau panitera yang bertugas untuk membahas peninjauan yang dimohonkan, dan apabila diperlukan Wasit Utama dapat memanggil ofisial yang mengajukan peninjauan untuk menjelaskan dasar permohonannya.
 - 5) Selanjutnya para wasit menentukan keputusan mereka, memanggil kedua ofisial dan memberitahukan tentang keputusan para wasit.
 - 6) Apabila dicapai kesepakatan, maka para ofisial yang terlibat dalam *match* tersebut diminta untuk menandatangani formulir permohonan peninjauan sebagai bukti persetujuan mereka atas kesepakatan yang dicapai, Wasit Utama memberitahukan hal tersebut kepada panitera, dan selanjutnya pengumuman hasil pertandingan dilakukan.
 - 7) Apabila tidak dicapai kesepakatan mengenai penyelesaian peninjauan, maka permohonan peninjauan diteruskan kepada Dewan Hakim untuk ditindaklanjuti.
 - 8) Dalam hal terjadinya kejadian dimaksud di atas, pertandingan yang berikutnya di arena yang sama, apabila memungkinkan dapat dilakukan sambil menunggu keputusan Dewan Hakim yang bertugas sehubungan dengan permohonan peninjauan yang diajukan.
 - 9) Di dalam menindaklanjuti permohonan peninjauan, Dewan Hakim yang bertugas wajib meminta dan mempertimbangkan penjelasan dari Koordinator Wasit yang bertugas, Wasit Utama, para Wasit Pembantu, serta kedua ofisial yang terlibat pada *match* tersebut.
 - 10) Selanjutnya Dewan Hakim yang bertugas mempertimbangkan dengan seksama dan dengan seadil-adilnya setiap dan seluruh bukti dan penjelasan yang diterima/dikumpulkannya, kemudian menjatuhkan keputusannya secara tertulis dan menandatangani.
 - 11) Keputusan Dewan Hakim kemudian diberitahukan kepada kedua ofisial, para wasit dan panitera yang bertugas.
 - 12) Selanjutnya Wasit Utama meminta agar para Wasit Pembantu, ofisial, dan para atlet yang terlibat kembali ke tempatnya untuk bersiap dan pengumuman hasil pertandingan dilakukan
- f. Kontingen yang melakukan protes dengan tindakan yang tidak patut, seperti membuat keributan atau perilaku onar, dapat ditolak protesnya dan apabila terus berlanjut maka kontingen tersebut dapat di-DISKUALIFIKASI dari Campus League Unigames 2026 cabor Shorinji Kempo.



13. Upacara Penghormatan Pemenang

Medali emas, perak, dan perunggu akan diberikan kepada para peserta yang berada di peringkat empat teratas pada masing-masing nomor pertandingan. Lima belas menit sebelum Upacara Penghormatan Pemenang dimulai, para peraih medali akan diantar menuju ruang tunggu untuk bersiap-siap. Peraih medali harus mengenakan seragam resmi kontingen masing-masing.

Jakarta, 25 September 2026.

Hormat kami,

Campus League Unigames 2026,

PANITIA PELAKSANA

Ketua,



Idham Julana, S.H.

Mengetahui,

Technical Delegate,



Ir. Adi Raviadi Abbas, M.M.

Mengetahui,

PB PERKEMI,

Ketua Umum



Laksdya TNI (Purn) Prof. Dr. Agus Setiadji, S.A.P, M.A.

Campus League

**Head of Competition And
Talent Development,**



Dave Leopold

**PERATURAN PENDAFTARAN
CAMPUS LEAGUE UNIGAMES 2026
CABANG OLAHRAGA SHORINJI KEMPO**

Pasal 1

Sifat Peraturan

1. Keputusan Panitia Pelaksana *Campus League UniGames 2026* Cabang Olahraga (“Cabor”) Shorinji Kempo (*selanjutnya disebut **Campus League UniGames 2026***) bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Semua Peserta *Campus League UniGames 2026* Cabang Olahraga Shorinji Kempo wajib mengikuti semua aturan yang telah ditetapkan oleh Panitia Pelaksana Campus League UniGames 2026.

Pasal 2

Pendaftaran

1. Tahapan Registrasi adalah urutan langkah yang wajib dilakukan oleh calon peserta untuk mengikuti kompetisi *Campus League UniGames 2026*, dengan ketentuan tahapan registrasi sebagai berikut:
 - 1.1. Mengirimkan surat pernyataan keikutsertaan dari Perguruan Tinggi.
 - 1.2. Setelah mengirimkan surat pernyataan keikutsertaan, Pihak *Campus League UniGames* akan memberitahukan secara resmi kepada Calon Peserta yang dimaksud, bahwa pihak tersebut berwenang mengajukan dokumen persyaratan pendaftaran pertandingan melalui link yang disediakan.
 - 1.3. Dokumen persyaratan pendaftaran *Campus League UniGames 2026* untuk Cabang Olahraga Shorinji Kempo dikirimkan melalui surel (surat elektronik) resmi *PERKEMI clu.shorinjikempo@gmail.com*.
 - 1.4. Calon Peserta yang sudah mengirimkan dokumen persyaratan pendaftaran, **wajib** melakukan konfirmasi kepada Panitia *Campus League UniGames* bagian Registrasi melalui nomor **0812-1044-8153** pada hari kerja yaitu Senin s.d Jumat
 - 1.5. Proses registrasi dinyatakan selesai apabila seluruh dokumen Calon Peserta Perseorangan sudah lengkap dengan persentase 100%
 - 1.6. Biaya keikutsertaan pada registrasi *Campus League UniGames untuk Cabang Olahraga Shorinji Kempo* terdiri dari:
 - 1.6.1. Biaya Kontingen: Rp 1.000.000,- (satu juta rupiah)
 - 1.6.2. Biaya per atlet: Rp 500.000,- (lima ratus ribu rupiah) per Orang.
 - 1.7. Pembayaran dilakukan melalui rekening resmi *Campus League UniGames* sebagai berikut:

Nama Bank : BRI
Nomor Rekening : 041901001079300
Atas Nama : PERSAUDARAAN SHORINJI KEMPO INDONESIA
(Rekening PERKEMI)

- 1.8. Pembayaran atas biaya pendaftaran dilakukan paling lambat hari Sabtu, tanggal 31 Oktober 2026. Setelah melakukan pembayaran, Peserta diwajibkan untuk mengirimkan bukti pembayaran disertai keterangan berupa nama Perguruan Tinggi dan kategori yang diikuti melalui nomor 0821-1174-0008.
- 1.9. Jadwal Pendaftaran *Campus League UniGames 2026 untuk Cabang Olahraga Shorinji Kempo*, ditetapkan hingga hari Selasa, tanggal 10 November 2026 dan dapat berubah sewaktu-waktu sesuai dengan keadaan dan ketentuan lain yang berlaku. Setiap perubahan jadwal pendaftaran akan diumumkan secara resmi.

Pasal 3

Jadwal dan Pelaksanaan *Campus League UniGames 2026* *Cabor Shorinji Kempo*

1. *Campus League UniGames 2026* adalah Cabang Olahraga *Shorinji Kempo* kompetisi Shorinji Kempo yang diselenggarakan oleh *Campus League UniGames* yang berkolaborasi dengan PB PERKEMI pada tahun 2026.
2. **Jadwal dan Arena Pelaksanaan:**
 - 2.1. 6 - 8 Desember 2026 : Lapangan Futsal Universitas Pelita Harapan, Lippo Karawaci, Kabupaten Tangerang.

Waktu dan tempat pelaksanaan *Campus League UniGames 2026 Cabang Olahraga Shorinji Kempo* yang telah kami cantumkan di atas sewaktu-waktu dapat berubah menyesuaikan kondisi dan faktor dari pihak ketiga. Apabila terjadi perubahan jadwal maupun lokasi, kami akan segera memberitahukannya secara resmi kepada Peserta.

Pasal 4

Peserta *Campus League UniGames 2026 Cabor Shorinji Kempo*

Peserta *Campus League UniGames 2026* adalah Perguruan Tinggi yang mengirimkan Mahasiswa/i untuk mengikuti kegiatan kompetisi cabang olahraga yang diselenggarakan *Campus League UniGames*. Mahasiswa/i Perguruan Tinggi yang ikut dalam kompetisi *Campus League UniGames* terdiri dari Pemain, Pelatih, Manajer dan Staf Official lainnya.

1. Perguruan Tinggi

- 1.1. Perguruan Tinggi adalah institusi pendidikan yang terdaftar di Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi, Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.

- 1.2. Perguruan Tinggi yang mendaftar wajib menyertakan Surat Rekomendasi dari Rektorat atau Bagian Kemahasiswaan di Perguruan Tinggi tersebut. (Contoh surat rekomendasi Perguruan Tinggi terlampir).
- 1.3. Perguruan Tinggi yang mendaftar untuk ikut dalam kegiatan *Campus League UniGames* **wajib** menyetujui semua bentuk program pemasaran dan promosi *Campus League UniGames* serta sponsor, antara lain menyediakan ruang, lokasi, ataupun titik-titik strategis yang dapat digunakan untuk kegiatan promosi.
- 1.4. Perguruan Tinggi dengan ini menyatakan persetujuan dan memberikan izin kepada pihak penyelenggara *Campus League UniGames* beserta sponsor resmi yang terkait, untuk dapat menggunakan, menyimpan, mendistribusikan, serta mempublikasikan segala bentuk dokumentasi yang mencakup gambar, rekaman suara, maupun rekaman video yang dihasilkan selama berlangsungnya kegiatan *Campus League UniGames* , baik untuk kepentingan publikasi, promosi, maupun kebutuhan komersial, tanpa memerlukan persetujuan tambahan maupun kompensasi dalam bentuk apapun di kemudian hari.
- 1.5. Tim Perguruan Tinggi diperbolehkan memiliki sponsor untuk mendukung kegiatan tim, dengan ketentuan sebagai berikut:
 - 1.5.1. Sponsor bukan merupakan produk rokok, minuman keras, alat kontrasepsi, serta produk-produk lainnya yang dianggap tidak pantas oleh *Campus League UniGames* .
 - 1.5.2. Sponsor bukan merupakan kompetitor langsung dari sponsor *Campus League UniGames* dan setiap team **wajib** memberikan informasi mengenai sponsor dan durasi kontrak sponsor (info mengenai sponsor dapat dikonfirmasi ke Bagian Registrasi *Campus League UniGames*)
 - 1.5.3. Sponsor tidak boleh berasal dari pihak atau badan usaha yang dilarang oleh Undang-Undang Republik Indonesia maupun peraturan yang berlaku dalam bidang Keolahragaan.
 - 1.5.4. Sponsor tidak boleh berasal dari industri atau pihak yang berkaitan dengan judi, pinjaman online ilegal, maupun bentuk usaha sejenis yang bertentangan dengan nilai pendidikan dan prinsip fair play.

2. Tim Peserta

- 2.1. Tim peserta adalah perwakilan dari Perguruan Tinggi yang terdaftar untuk mengikuti *Campus League UniGames Cabang Olahraga Shorinji Kempo 2026* yang terdiri dari pemain, pelatih, manager dan official yang telah didaftarkan. Untuk Pelatih, Manager dan atau Official dapat dirangkap.
- 2.2. Setiap peserta boleh mendaftar lebih dari 1 (satu) nomor pertandingan dan paling banyak 3 (tiga) nomor pertandingan selama mengikuti kompetisi *Campus League UniGames 2026*.

- 2.3. Setiap peserta tidak boleh merangkap sebagai personel Tim Peserta Perguruan Tinggi lain atau Panitia Pelaksana Pertandingan dengan jabatan yang menurut keputusan Panitia Campus League UniGames dapat menimbulkan konflik kepentingan.
- 2.4. Tim Peserta Campus League UniGames 2026 hanya boleh mewakili nama Perguruan Tinggi dan **BUKAN** mewakili nama fakultas. Setiap Perguruan Tinggi boleh mengikuti setiap nomor pertandingan yang tersedia.

3. Pemain

- 3.1. Pemain yang mengikuti *Campus League UniGames 2026* adalah *student-athlete* yang berstatus Mahasiswa Aktif (full time): sedang menjalani perkuliahan (jenjang D1, D2, D3, S1, S2, dan S3) dan tergabung dalam **tim Shorinji Kempo Perguruan Tinggi** yang bersangkutan.
- 3.2. Definisi Mahasiswa Aktif adalah Mahasiswa yang telah dan/atau masih mempunyai **kewajiban** menyelesaikan Satuan Kredit Semester (SKS) di fakultasnya dan tidak dalam kondisi Cuti Kuliah.
- 3.3. Pemain *Campus League UniGames 2026* adalah Mahasiswa asli berstatus Mahasiswa Aktif dari Perguruan Tinggi. Status Aktif **wajib** dibuktikan dengan menyertakan dokumen asli berupa KTM, KHS, dan/atau KRS/bukti pembayaran masuk Perguruan Tinggi (khusus mahasiswa baru).
- 3.4. Pemain *Campus League UniGames 2026* **wajib** memiliki IPK terakhir minimal **2,25** kecuali mahasiswa baru yang belum memiliki nilai IPK.
- 3.5. Peserta yang berhak didaftarkan dan bermain dalam kompetisi ini adalah mahasiswa dengan tahun kelahiran **2003, 2004, dan seterusnya**. Pemain dengan tahun kelahiran *2002, 2001, dan tahun-tahun sebelumnya* dinyatakan tidak memenuhi syarat untuk berpartisipasi.
- 3.6. Mahasiswa pascasarjana (S2 dan S3) diperbolehkan mengikuti *Campus League UniGames 2026* selama masih memenuhi persyaratan batas umur dan batasan bermain di *Campus League UniGames*
- 3.7. Setiap pemain berkesempatan mengikuti *Campus League UniGames 2026* maksimal 4 (empat) musim kompetisi, terhitung mulai dari musim kompetisi tahun 2026.
- 3.8. Pemain *Campus League UniGames 2026* **wajib** mengunggah dokumen asli sebagai persyaratan pendaftaran. Dokumen yang dimaksud:
 - 3.8.1. KTP/SIM (asli).
 - 3.8.2. Transkrip Nilai/Kartu Hasil Studi Semester (asli) yang mencantumkan IPK terakhir. (*khusus Mahasiswa baru dapat menggunakan KRS/Bukti pembayaran masuk Perguruan Tinggi*).
 - 3.8.3. Pas foto 4x6 mengenakan kostum tim dan postur dan posenya di dalam foto **wajib** bersifat formal.
 - 3.8.4. Surat Pernyataan Pemain/Atlet yang ditandatangani atlet bersangkutan di atas materai yang menyatakan bahwa pemain tersebut adalah benar mahasiswa aktif di Perguruan Tinggi tersebut. (contoh surat terlampir)

- 3.8.5. Surat Untuk Kepentingan Promosi yang ditandatangani atlet bersangkutan di atas materai. (contoh surat terlampir)
- 3.8.6. Surat Keterangan Penerimaan Beasiswa (bagi yang mendapatkan beasiswa) yang ditandatangani oleh atlet yang bersangkutan. (contoh surat terlampir)
- 3.9. Pemain *Campus League UniGames 2026* **TIDAK** sedang dalam menjalani masa skorsing dari PERKEMI.
- 3.10. Seluruh peserta *Campus League UniGames 2026* **wajib** memberikan alamat surel (surat elektronik) pribadi yang aktif dan nomor ponsel (telepon seluler) yang dapat dihubungi, serta akun media sosial (medsos), yakni Instagram dan Tiktok
- 3.11. Setiap peserta **diwajibkan** memiliki BPJS Ketenagakerjaan (BPJSTK) yang masih aktif. Peserta yang tidak dapat menunjukkan bukti kepesertaan aktif tidak diperkenankan mengikuti *Campus League UniGames* .
- 3.12. Pemain yang lulus dan melanjutkan ke jenjang studi yang lebih tinggi:
 - 3.12.1. Apabila pemain yang sudah pernah terdaftar mengikuti *Campus League UniGames* terdaftar kembali sebagai mahasiswa baru di Perguruan Tinggi lain (dengan status tidak lulus dari perguruan tinggi sebelumnya), pemain tersebut **wajib** vakum dari *Campus League UniGames* terlebih dahulu selama 1 (satu) musim.
 - 3.12.2. Pemain yang telah resmi lulus dari Perguruan Tinggi (dibuktikan dengan Ijazah kelulusan) lalu berkuliah kembali di Perguruan Tinggi lain dapat langsung mengikuti *Campus League UniGames* .
 - 3.12.3. Jika ada pemain yang telah lulus dan melanjutkan studi ke jenjang Pendidikan yang lebih tinggi, baik di Perguruan Tinggi yang sama maupun Perguruan Tinggi lain, keterlibatannya di *Campus League UniGames* pada musim sebelumnya akan tetap diperhitungkan sesuai dengan ketentuan Pasal 4 poin 3.7
- 3.13. Pemain Pindah Fakultas/Jurusan
 - 3.13.1. Pemain yang sudah pernah mengikuti *Campus League UniGames* kemudian terdaftar Kembali menjadi mahasiswa baru pada Perguruan Tinggi yang sama, di fakultas yang sama, dengan jurusan yang sama, dan akan membela tim yang sama tidak diperbolehkan mengikuti *Campus League UniGames* selama satu musim.
 - 3.13.2. Pemain yang sudah pernah mengikuti *Campus League UniGames* kemudian terdaftar Kembali menjadi mahasiswa baru pada Perguruan Tinggi yang sama, di fakultas yang berbeda, dengan jurusan yang berbeda, dan akan membela tim yang sama dapat mengikuti *Campus League UniGames* dengan menunjukkan IPK terakhir (min 2,25) saat mahasiswa tersebut kuliah di fakultas dan jurusan sebelumnya sebagai bukti keabsahan.

- 3.13.3. Pemain yang sudah pernah mengikuti *Campus League UniGames* kemudian terdaftar Kembali menjadi mahasiswa baru pada Perguruan Tinggi yang sama, di fakultas yang berbeda, dengan jurusan yang berbeda, dikarenakan mahasiswa tersebut dikeluarkan dan/atau Drop Out dari fakultas sebelumnya, harus vakum dari *Campus League UniGames* selama 1 (satu) musim.
- 3.13.4. Bukti keabsahan bagi mahasiswa baru adalah dengan menyertakan KRS (Kartu Rencana Studi) atau tanda bukti pembayaran masuk Perguruan Tinggi dan/atau Surat Pemberitahuan yang menyatakan bahwa Mahasiswa yang bersangkutan telah diterima sebagai Mahasiswa baru di Perguruan Tinggi/fakultas tersebut.
- 3.13.5. Panitia berhak melakukan verifikasi data pemain melalui dokumen resmi maupun informasi dari PB Perkemi.
- 3.13.6. Jika ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan ini, maka: Pemain tersebut akan didiskualifikasi dari pertandingan, dan di dalam nomor pertandingan yang telah dimainkan oleh pemain tersebut akan dinyatakan kalah.
- 3.14. Pemain yang telah Lulus
 - 3.14.1. Pemain *Campus League UniGames 2026* yang telah Lulus dilarang mengikuti *Campus League UniGames 2026*
 - 3.14.2. Pemain yang dinyatakan lulus berdasarkan **status pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (Pangkalan DIKTI)** adalah mahasiswa yang dalam sistem tersebut telah tercatat dengan status "**Lulus**" sesuai data resmi dari perguruan tinggi asalnya. Status ini menunjukkan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan seluruh **kewajiban** akademik dan administratif sesuai ketentuan perguruan tinggi, sehingga tidak lagi berstatus sebagai mahasiswa aktif. Data ini bersifat resmi dan menjadi acuan dalam verifikasi kelayakan partisipasi pada *Campus League UniGames*
 - 3.14.3. Pemain yang telah lulus disaat *Campus League UniGames 2026* sedang berlangsung, pemain tersebut dilarang mengikuti sisa *Campus League UniGames 2026*.
 - 3.14.4. Apabila ditemukan Pemain yang telah lulus saat *Campus League UniGames 2026* sedang berlangsung dan tetap melanjutkan/mengikuti *Campus League UniGames 2026* tanpa memberitahukan kepada pihak *Campus League UniGames* :
 - 3.14.4.1. Pemain tersebut akan didiskualifikasi dari pertandingan, dan di dalam partai yang telah dimainkan setelah **lulus** oleh pemain tersebut akan dinyatakan kalah.

3.14.4.2. Pelatih dan Manajer tim tersebut akan mendapatkan sanksi tidak dapat mendampingi tim yang dilatih/dipimpin bertanding di dalam 3 (tiga) pertandingan berikutnya setelah soal Kelulusan tersebut diketahui oleh *Campus League UniGames*. Hukuman berlanjut pada musim berikutnya.

3.15. Penanganan Cedera Bagi Pemain

Pihak panitia *Campus League UniGames* hanya akan memberikan pertolongan pertama kepada pemain yang mengalami cedera selama pertandingan. Penanganan lebih lanjut, termasuk perawatan medis lanjutan, sepenuhnya menjadi tanggung jawab tim masing-masing dengan memperhatikan ketentuan kepesertaan Atlet pada BPJS Ketenagakerjaan.

3.16. Mahasiswa Asing

3.16.1. Mahasiswa asing yang diperbolehkan mengikuti kompetisi ini adalah **mahasiswa internasional yang menjalani program studi penuh (*full study*) di Perguruan Tinggi di Indonesia**, bukan peserta program pertukaran pelajar (*student exchange*).

3.16.2. Adapun yang dimaksud dengan ketentuan tersebut adalah sebagai berikut:

3.16.2.1. **Terdaftar sebagai mahasiswa aktif** pada Perguruan Tinggi di Indonesia dalam program studi reguler.

3.16.2.2. Menjalani masa studi penuh dan terdaftar sebagai mahasiswa tetap, bukan mahasiswa tamu atau sementara.

3.16.2.3. Bukan bagian dari program:

- Pertukaran pelajar antar negara (*exchange program*).
- Short course / program jangka pendek.
- Program transfer sementara dari universitas luar negeri.

3.16.2.4. Dapat menunjukkan dokumen resmi yang membuktikan status sebagai mahasiswa aktif reguler (KTM, surat keterangan aktif kuliah, atau dokumen resmi dari kampus).

3.16.2.5. Memiliki izin tinggal resmi (KITAS/KITAP)

3.16.2.6. Tidak terikat kontrak profesional aktif di luar negeri.

3.16.2.7. Memenuhi regulasi administrasi PERKEMI.

4. Official

4.1. Setiap tim memiliki official minimal 1 (satu) manajer (jika ada). Tim juga boleh memiliki ofisial lain minimal 2 (dua) termasuk pelatih, tenaga medis, staf perlengkapan, dan jabatan lainnya. Setiap tim Perguruan Tinggi dapat mendaftarkan minimal 2 (dua) official.

4.2. Manajer, pelatih, dan official dari masing-masing tim **wajib** mengupload KTP (asli), foto 3x4.

- 4.3. Manajer Tim bertugas sebagai penanggung jawab tim dalam semua urusan dengan Panitia *Campus League UniGames* dan Panitia Pelaksana. Manajer Tim berperan sebagai penghubung antara Peserta Perseorangan dengan Panitia *Campus League UniGames* dan Panitia Pelaksana. Manajer Tim **wajib** memberikan alamat surel (surat elektronik) dan nomor ponsel (telepon seluler) aktif kepada Panitia *Campus League UniGames* untuk berbagai kepentingan
- 4.4. Selama pertandingan berlangsung, ofisial **wajib** mengenakan pakaian rapih. Yang dimaksud dengan Pakaian Rapih Adalah:
 - 4.4.1. Dogi, kemeja atau kaus polo berlengan.
 - 4.4.2. Celana panjang yang bersih dan rapi.
 - 4.4.3. Bagi Perempuan yang mengenakan Rok kain (di bawah lutut) yang bersih dan rapi.

Jika tidak berpakaian sesuai dengan ketentuan, ofisial dilarang mendampingi tim selama pertandingan

Pasal 5

Kostum

1. Warna dan Ketentuan Kostum dan Dogi.
 - 1.1. Mengenakan Dogi dan Obi Shorinji Kempo yang berlaku.
 - 1.2. Memasang Sodeso pada lengan sebelah kiri atas.
 - 1.3. Memasang Badge Tanda Tingkatan pada lengan kanan.
 - 1.4. Mengenakan Emblem/Badge Campus League sesuai ketentuan.
 - 1.4.1. Tanggung Jawab Tim
Apabila tim tidak dapat memenuhi ketentuan kostum sebagaimana diatur di atas, maka panitia berhak menentukan penyesuaian atau memberikan sanksi sesuai regulasi kompetisi yang berlaku.
2. Kostum **wajib** dilengkapi emblem/badge *Campus League UniGames* yang diletakkan di dada sebelah kiri dibawah **sodesho** emblem nama Perguruan Tinggi yang berlatar belakang hitam.
3. Emblem/Badge *Campus League UniGames* akan dibagikan paling lambat H-1 sebelum pertandingan pertama dimulai sesuai dengan jumlah pemain yang telah resmi terdaftar di *Campus League UniGames 2026*. Apabila emblem yang telah dibagikan hilang, pemain dapat membeli emblem *Campus League UniGames* seharga Rp100.000, - (seratus ribu rupiah).
4. Jika ada emblem sponsor berupa apparel dan atau yang lain-nya, maka ukuran-nya kurang lebih dari 6 x 4 cm dan/atau dalam ukuran yang diputuskan wajar oleh Panitia *Campus League UniGames* . TIDAK diletakkan di atas emblem *Campus League UniGames*

5. Nama punggung yang tertulis di kostum (jika ada) harus merupakan bagian dari nama asli pemain, merupakan penggalan nama/suku nama yang penuh dan penulisannya sesuai dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP) dan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

Pasal 6

Kegiatan Sosial / Social Service (SS)

1. Setiap Peserta **wajib** melakukan kegiatan sosial setiap musimnya di lokasi-lokasi yang sudah disetujui oleh Panitia Campus League UniGames 2026, dengan ketentuan bahwa kewajiban ini berlaku per cabang olahraga per tahun.
2. Kegiatan sosial yang dimaksud adalah melaksanakan *coaching clinic* ke sekolah-sekolah (SD, SMP, SMA), bakti sosial, donor darah, dan lain-lain
3. Sebelum memulai kegiatan sosial, Manajer Peserta Perseorangan **wajib** menginfokan dan mendaftarkan lokasi kegiatan beserta dengan info pengurus lembaga tersebut ke alamat email **admin@campusleague.id**. Subjek emailnya adalah SS (spasi) Perguruan Tinggi (spasi) Cabang Olahraga (spasi) Tahun. Contoh: SS Perguruan Tinggi Nusantara Shorinji Kempo 2026.
4. Kegiatan sosial setiap peserta perseorangan harus diinfokan berupa foto kegiatan (minimal 10 foto dan 1 video dengan durasi minimal 1 menit) dan dokumen berupa laporan kegiatan yang dikirimkan ke **admin@campusleague.id** Bukti kegiatan sosial yang **wajib** diunggah ke dokumen tim yaitu sebagai berikut:
 - 4.1. Surat Pernyataan Organisasi, merupakan surat pengantar dari UKM atau Perguruan Tinggi yang menjelaskan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta perseorangan pada saat melakukan kegiatan sosial.
 - 4.2. Surat Petisi Lembaga, merupakan surat pernyataan dari lembaga tempat tim UKM atau Perguruan Tinggi yang menyatakan bahwa peserta perseorangan tersebut telah melakukan kegiatan sosial. Surat ini **wajib** ditandatangani oleh pengurus lembaga dan stempel Lembaga tersebut.
 - 4.3. Foto Kegiatan, minimal 10 (sepuluh) foto dan 1 video dengan durasi minimal 1 menit yang menampilkan kegiatan yang dilakukan oleh tim peserta, kondisi lokasi, bentuk bantuan yang diberikan, foto seluruh anggota tim yang akan mengikuti *Campus League UniGames*
 - 4.4. Daftar Hadir Peserta, mencantumkan nama anggota tim dan ditandatangani per Peserta Perseorangan
5. Peserta perguruan tinggi yang mengikuti *Campus League UniGames 2026*, tetapi belum melengkapi persyaratan melakukan dan/atau mengikuti kegiatan sosial, tidak diperbolehkan mengikuti *Campus League UniGames* musim berikutnya.

6. Apabila Peserta Perguruan Tinggi tidak melengkapi data kegiatan sosial tersebut, tim tidak dapat ikut serta pada *Campus League UniGames* musim berikutnya
7. Dokumen persyaratan SS (social service) di-upload dan di kirim ke email (admin@campusleague.id) paling lambat 3 (tiga) hari setelah kick off Fase Regional.

Pasal 7

Kegiatan Workshop Akademik

1. Setiap tim peserta (pemain/ student athlete) **wajib** melakukan kegiatan **akademik** setiap musimnya dengan ketentuan bahwa kewajiban ini berlaku per cabang olahraga per tahun.
2. Kegiatan akademik yang dimaksud adalah menyelesaikan minimal tiga materi pelatihan yang disediakan di kanal online/website Campus League UniGames. Sistem pengajaran atau pelatihan diberikan melalui LMS (*Learning Management Sytem*) yang disediakan oleh Campus League UniGames. Detail materi pelatihan dapat dilihat di kanal khusus akademik Campus League UniGames .
3. Sebelum memulai kegiatan pelatihan, para peserta diharapkan bisa menghubungi admin untuk mendapatkan kode unik, lalu masuk ke kanal Campus League UniGames, *campusleague.id*. untuk dapat memulai pelatihan.
4. Tim perguruan tinggi yang belum melengkapi persyaratan melakukan dan/atau mengikuti kegiatan akademik, tidak diperbolehkan mengikuti *Campus League UniGames* musim berikutnya.

Pasal 8

Sanksi

1. Keterlambatan Dokumen
 - 1.1. Tim Perguruan Tinggi yang belum selesai melakukan Registrasi sampai pada batas waktu yang ditentukan, tim tersebut tidak dapat mengikuti *Campus League UniGames 2026*.
 - 1.2. Manajer Tim yang belum mengumpulkan dokumen yang ditentukan oleh Panitia *Campus League UniGames* pada saat Registrasi dengan batas waktu proses Verifikasi *Campus League UniGames 2026*. Panitia *Campus League UniGames* akan menetapkan denda keterlambatan dokumen pendaftaran tersebut sebesar Rp500.000, -/dokumen/per orang/per hari.
2. Pemalsuan Dokumen (Akta, Ijazah, KTM, KRS, KHS, dan lain-lain)
 - 2.1. Pemain yang melakukan Pemalsuan Dokumen akan didiskualifikasi dan dikenai sanksi tidak dapat mengikuti *Campus League UniGames* selama minimal 1 (satu) tahun.
 - 2.2. Pihak yang bertanggung jawab akan dilaporkan kepada pihak **berwajib** karena dinilai telah melakukan tindakan kriminal berupa pemalsuan dokumen dan tidak boleh terlibat dalam kegiatan *Campus League UniGames* minimal selama 1 (satu) tahun.

- 2.3. Bagi pemain/ofisial timnya terbukti melakukan pemalsuan dokumen, pemain akan terkena sanksi denda sebesar Rp50.000.000 (lima puluh juta rupiah) dan larangan bermain selama minimal 1 (satu) tahun kompetisi *Campus League UniGames*. Bila sanksi tidak dijalankan, tim yang bersangkutan tidak boleh mengikuti event *Campus League UniGames* berikutnya.
 - 2.4. Pihak yang bersangkutan akan dikenakan sanksi berupa kewajiban melaksanakan kegiatan bakti sosial selama **18 (delapan belas) jam** sebagai bentuk tanggung jawab dan konsekuensi atas pelanggaran yang dilakukan
3. Mengundurkan Diri
- 3.1. Tim yang mengundurkan diri setelah mengirimkan surat persyaratan, dikenai sanksi denda sebesar Rp25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah) dan tidak dapat mengikuti kompetisi *Campus League UniGames* minimal 1 (satu) tahun. Bila sanksi tidak dijalankan, tim yang bersangkutan tidak boleh mengikuti event *Campus League UniGames* berikutnya.
 - 3.2. Tanggung jawab terhadap administrasi pengunduran diri dan denda dibebankan kepada Tim Perguruan Tinggi.

Pasal 9

Keadaan Kahar (Force Majeure)

Keadaan Kahar (Force Majeure) adalah suatu keadaan yang terjadi diluar kekuasaan manusia, seperti banjir, kebakaran, petir, gempa bumi, wabah, perang, perang saudara, huru-hara, pemogokan, pembatasan oleh penguasa dari suatu pemerintahan, atau dikarenakan suatu keadaan atau kejadian alamiah yang tidak dapat diduga sebelumnya atau tidak dapat dihentikan. Hal-hal lain yang terjadi di luar kuasa Panitia *Campus League UniGames* dan Panitia Pelaksana Pertandingan juga bisa dianggap Keadaan Kahar (Force Majeure)

Pasal 10

Penutup

Hal-hal lain yang tidak atau belum diatur dalam peraturan pendaftaran ini atau perlu diatur kembali, akan ditetapkan kemudian oleh pihak *Campus League UniGames* dalam bentuk kebijakan.

**Head of Competition And Talent
Development,**



Dave Leopold



SHORINJI KEMPO DO GI'S GUIDES



1. Sodesho dijahit pada bahu/lengan kiri seperti pada gambar.
2. Emblem Campus League dijahit dilengan kiri dibawah Sodesho Perguruan Tinggi.
3. Tanda Tingkatan di lengan kanan.
4. Nama dapat memilih opsi A atau opsi B.

CONTOH SODESHO

