

PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS

ALDAKAWANASETA ORIENTEERING

DINUS FESTIVAL 2024

**ALDAKAWANASETA
ORIENTEERING
DINUS FESTIVAL II**

**TOTAL HADIAH
JUTAAN RUPIAH
+
VOUCHER KULIAH**

Pendaftaran
2 - 27 Januari 2024

Technical Meeting
27 Januari 2024

Pelaksanaan
28 Januari 2024

Rp 70k / tim (2 orang)

Kategori

- Pelajar putra SMA/K sederajat
- Pelajar putri SMA/K sederajat

Contact Person 085742520892 (Niva) | 085900362957 (Salsal)

@mapala_udinus

PENTUNJUK PELAKSANAAN

ALDAKAWANASETA ORIENTEERING DINUS FESTIVAL

I. Latar Belakang

Aldakawanasete merupakan UKM Mapala di Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Aldakawanasete Menyelenggarakan Orienteering Pelajar Putra & Putri tingkat SMA/SMK atau Sederajat dalam rangka kegiatan Dinus Festival 20 Januari sampai 5 Februari 2024. Ikut memeriahkan dan menjadi wadah mencetak atlet atlet orienteering untuk berpartisipasi mencetak prestasi.

II. Waktu dan Tempat

Aldakawanasete Orienteering Dinus Festival 2024 dilaksanakan pada :

- Pembukaan

Hari/Tanggal : Sabtu,27 Januari 2024

Waktu : 16.00 s/d Selesai

Tempat : Ruang D.4.16

- Technical Meeting

Hari/Tanggal : Sabtu,27 Januari 2024

Waktu : 16.00 s/d Selesai

Tempat : Ruang D.4.16

- Pelaksanaan

Hari/Tanggal : Minggu,28 Januari 2024

Waktu : 05.00 s/d Selesai

Tempat : Universitas Dian Nuswantoro dan sekitarnya

- Pengumuman

Hari/Tanggal : Minggu, 28 Januari 2024

Waktu : 10.00 WIB s/d Selesai

Tempat : Universitas Dian Nuswantoro

- Penyerahan Hadiah saat penutupan Dinus Festival

Hari/Tanggal : coming soon

Waktu : coming soon

Tempat : Gedung depan Universitas Dian Nuswantoro

1. Pendahuluan

AODF Adalah Aldakawanasete Orienteering Dinus Festival di Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Kompetisi Score Event secara tim dalam berlari dan bernavigasi, dengan adanya event ini dapat memperat tali silahturohim antarpengiat olahraga alam bebas yang terdiri dari pelajar. event ini juga dapat dijadikan motivasi untuk mengikuti perlombaan ditingkat nasional dan internasional

2. Referensi

- Status dan aturan lomba Dinamik orienteering Competition vi 2013.
- Algojo (halal bi halal agustusan jombor orienteering) 2015.
- Status dan aturan lomba Aldakawanasete Orienteering I 2016
- Status dan aturan lomba Aldakawanasete Orienteering II 2018

3. Jenis, Sifat, dan Tipe

➤ **Jenis**

AODF perlombaan orienteering jenis dsiplin foot orienteering sebagaimana peserta hanya dapat diperbolehkan berlari atau berjalan saat perlombaan berlangsung.

➤ **Sifat**

Sifat perlombaan, 1 tim terdiri dari 2 orang.

➤ **Tipe**

Score Event, peserta boleh mengunjungi semua titik kontrol atau tidak yang tertera pada peta secara acak di medan sebenarnya, setiap titik kontrol mempunyai nilai atau score, bagi yang memperoleh score terbanyak dan waktu yang tercepat dinyatakan sebagai pemenang.

4. Kategori

- Kategori Pelajar

5. Kelas Perlombaan

- Putra
- Putri

6. Nomor Perlombaan

- Orienteering Score Pelajar Putra (P.PA)
- Orienteering Score Pelajar Putri (P.PI)

7. Syarat Peserta

- Peserta adalah pelajar, SMA/SMK/MA sederajat dan kebawah.
- Mendaftarkan diri di festival.dinus.ac.id
- Mengisi formulir pendaftaran disertai surat pernyataan perlombaan bermaterai Rp. 10.000.
- Surat sehat Jasmani dan Rohani.
- Membayar uang pendaftaran.
- Pas Foto 3x4 cm 2 lembar.
- fotokopi KTP/kartu pelajar.
- Surat delegasi.

8. Perlengkapan Peserta

- Disarankan Kompas Baseplate/thumb.
- Disarankan Jam Tangan Digital.
- Pakaian Olahraga (wajib).
- Sepatu (wajib).

9. Larangan

Dilarang membawa gps, altimeter, alat komunikasi, jam tangan yang dilengkapi gps/altimeter. No Dada peserta harus menggunakan no Dada yang telah disediakan oleh panitia pelaksana.

10. Peta Lomba

- Peta dasar yang digunakan RBI (Rupa Bumi Indonesia) yang digambar ulang.
- Setiap tim memperoleh 1 peta.
- Skala peta 1 : 25000.
- Interval Kontur 12,5 meter.
- Legenda Peta dicantumkan pada peta.
- Titik Start/Finish digambarkan pada peta.
- Titik Kontrol digambarkan pada peta.
- No point, kode kontrol, dan score tercantum pada peta.

11. Kartu Kontrol

- Kartu kontrol yang digunakan manual.
- Kartu Kontrol digunakan untuk menandai bahwa peserta telah sampai pada titik kontrol yang dikunjungi.
- Kartu kontrol berisi:
 - No Dada.
 - Nama Tim.
 - Waktu Start.
 - Waktu Finish.
- Kolom-kolom sejumlah titik Kontrol yang harus dikunjungi.
- Setiap kolom Menggunakan No Urut Kontrol (1,2,3,4,5,...), kode kontrol (31,32,33,34,...) dan score. Kartu kontrol diserahkan kepada peserta 4 menit sebelum start dimulai.
- contoh gambar terlampir.

12. Manual Punch

- Manual Punch digunakan untuk melubangi kartu kontrol pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan no urut kontrol yang dikunjungi.
- Manual Punch tergantung pada setiap titik kontrol bersama bendera kontrol.
- Untuk menandai kartu kontrol menggunakan manual punch dari segala arah dan tidak keluar garis kolom yang tersedia, pastikan kartu kontrol benar benar terlubangi oleh manual punch.
- Manual punch yang dipasang mempunyai kode symbol yang berbeda beda yang telah di sesuaikan kode kunci panitia pelaksana.
- Contoh gambar terlampir.

13. Bendera Kontrol

- Bendera kontrol berbentuk Segitiga sama sisi.
- Warna bendera kontrol putih orange. Bendera kontrol berukuran 30x30cm.
- Setiap bendera kontrol terdapat Kode Kontrol yang terpasang pada salah satu sisi bendera.

- Kode kontrol dimulai dari angka (31,32,33,34,35,....)

14. Lintasan Lomba

- Lintasan lomba terdiri dari start, kontrol-kontrol, finish, contoh gambar terlampirkan.
- **Start**
 1. Titik start pada peta ditandai segitiga sama sisi berwarna ungu.
 2. Titik start pada medan sebenarnya ditandai dengan spanduk dan bendera kontrol bertuliskan start.
 3. Terdapat garis pada permukaan tanah untuk menandai dimulainya start.
Contoh layout area start terlampir.
- **Kontrol- kontrol**
 1. Setiap titik kontrol ditempatkan tepat pada medan sebenarnya sesuai dengan yang tercantum pada peta.
 2. Setiap titik kontrol ditandai dengan bendera kontrol
 3. Bendera kontrol dipasang tergantung dengan tinggi 60 cm sampai 100 cm dari permukaan tanah.
 4. Setiap bendera kontrol terdapat kode kontrol sesuai pada diskripsi kontrol peta.
 5. Setiap kontrol terdapat 1 manual punch.
 6. Setiap titik kontrol dijaga oleh panitia penyelenggara (pointer) yang bertugas mengawasi, menjaga, dan check point kontrol kedatangan mereka.
 7. Titik kontrol pada peta berbentuk lingkaran terdapat No kontrol berwarna ungu pada lingkaran.
 8. Titik – titik kontrol dipasang secara acak sesuai yang tercantum pada peta.
Contoh termampir
 9. Jumlah kontrol berbeda beda pada setiap nomor perlombaan
- **Finish**
 1. Finish pada medan sebenarnya akan ditandai spanduk dan berbendera kontrol bertuliskan finish.
 2. Finish pada peta digambarkan dengan segitiga.
 3. Terdapat garis finish pada permukaan tanah untuk menandai berakhirnya lintasan.

15. Prosedur Perlombaan

- Keberangkatan

1. Daftar ulang peserta dilakukan 30 Menit sebelum perlombaan dimulai dengan absensi sesuai dengan no dada yang telah diberikan dan akan dilakukan pemeriksaan terhadap peserta serta kalibrasi waktu.
2. Peserta yang terlambat daftar ulang dinyatakan DNS (did not start) tidak dapat mengikuti perlombaan.
3. Urutan keberangkatan peserta berupa kloter setiap kloter terdiri dari masing masing nomor perlombaan.
4. Urutan keberangkatan start setiap kloter ditentukan oleh panitia dan ditampilkan pada zona karantina.
5. Teknis keberangkatan peserta diberangkatkan dibelakang garis start perkloter sesuai daftar urutan start pada setiap nomor perlombaan.
6. Interval waktu start perkloter 2 menit.
7. Setiap peserta akan dibariskan menurut kloter pada 6 menit sebelum start memasuki area start.
8. 4 menit sebelum start peserta pada setiap kloter mendapatkan kartu kontrol.
9. 2 menit sebelum start peserta diperbolehkan melihat peta tanpa titik kontrol untuk orientasi medan.
10. Peta lomba terletak pada box sesuai nomor perlombaan pada garis start dan peta boleh diambil ketika panitia menyatakan aba aba 3,2,1 GO....!.
11. Waktu start dengan format jam : menit : detik (05:00:00).

- Tugas Peserta.

1. Peserta harus mengujungi kontrol kontrol pada medan sebenarnya dari titik start ke kontrol – kontrol menuju finish secara acak dengan waktu secepat mungkin.
2. Peserta mengujungi kontrol kontrol secara acak pada medan sebenarnya sesuai pada peta dari lintasan masing masing nomor perlombaan.
3. Peserta bebas memilih rutenya sendiri untuk mengujungi titik kontrol.
4. Peserta harus menandai kartu kontrol dengan manual punch sesuai

no kontrol/kode yang dikunjungi.

5. Semua peserta wajib untuk mengisi nomor dada, waktu datang, nama dan tanda tangan di setiap titik kontrol.

- **Finish**

1. Peserta dinyatakan finish setelah menyelesaikan perlombaan melalui garis finish.
2. Peserta menyerahkan kartu kontrol dan peta, pada meja panitia start/finish.
3. Waktu finish dalam format jam :menit :detik(07:30:05).
4. Peta lomba akan dikerahkan setelah perlombaan berakhir.

16. Waktu tempuh dan batas waktu tempuh

- Waktu tempuh adalah waktu peserta menyelesaikan perlombaan.
Waktu Tempuh (WT)= Waktu Finish(WF) - Waktu Start (WS).
- Batas waktu tempuh 135 menit (2jam 15 menit), dengan waktu Ideal 120 menit (2 jam) waktu pinalti 15menit.
- Peserta yang melewati batas waktu ideal masuk kedalam waktu pinalti Score dikurangi 100 setiap 1 menit.
Contoh kasus : jika peserta memasuki garis finish 02:00:05 untuk detik akan di bulatkan menjadi 02:01:00 score di kurangi 100/menit
- Jika peserta memasuki garis finish 01:59:58 score aman karena belum melewati waktu pinalti.
- Peserta yang melebihi batas waktu tempuh (waktu pinalti) dinyatakan DNF (did not finish).

17. Did Not Start (DNS)

- Peserta dinyatakan DNS apabila pada saat daftar ulang diabsensi tidak ada.
- Peserta dinyatakan DNS apabila Persyaratan dan Perlengkapan peserta tidak sesuai dengan yang telah ditentukan panitia, aturan no 7&8.
- Peserta yang dinyatakan DNS kehilangan hak untuk mengikuti perlombaan dan dilarang komplain.
- Waktu komplain/protes 15 menit setelah hasil sementara diumumkan dengan tertulis diserahkan kepada dewan juri.

- Hasil Akan dinyatakan sesungguhnya dan diumumkan Setelah 15 menit Setelah Hasil Sementara diumumkan.

18. Did Not Finish (DNF)

- Peserta dinyatakan DNF apabila mundur sebelum menyelesaikan Perlombaan.
- Waktu tempuh peserta melebihi batas waktu tempuh.

19. Diskualifikasi (DQ)

- Peserta melanggar peraturan no 8 point terakhir.
- Peserta memindahkan, mengambil dan menyembuyikan titik kontrol.
- Peserta tidak memakai no dada.
- Peserta keluar masuk zona karantina tanpa izin panitia penyelenggara.
- Peserta yang menyelesaikan perlombaan tidak diperkenankan memasuki zona karantina start.
- DQ akan diputuskan oleh penyelenggara berdasarkan hasil laporan tertulis panitia/crew pelaksana perlombaan.

20. Score

Score yang digunakan menggunakan Angka Puluhan dan Ratusan Total Score 1500 masing masing nomor perlombaan.

21. Pengumuman Hasil Pemenang Lomba

- Hasil Sementara akan diumumkan 2 jam setelah perlombaan selesai dari masing masing no perlombaan.
- Hasil akan ditempel pada papan pengumuman lomba.
- Peserta akan diperingkatkanurut dari Score terbanyak dan waktu tempuh sesuai nomor perlombaan yang diikuti, apabila terdapat score yang sama akan diambil waktu yang tercepat jikalau waktu tempuh tetap sama akan dinyatakan peringkat yang setara

22. Peserta yang DNS, DNF, DQ tidak di peringkatkan dan dimasukkan dalam daftar DNS, DNF, DQ, HADIAH.

- **P.PA(Pelajar Putra)**
 - ❖ Juara 1 : Rp. 800.000+Piagam+Beasiswa
 - ❖ Juara 2 : Rp. 600.000+Piagam+Beasiswa
 - ❖ Juara 3 : Rp. 400.000+Piagam+Beasiswa
- **P.PI (Pelajar Putri)**
 - ❖ Juara 1 : Rp. 800.000+Piagam+Beasiswa
 - ❖ Juara 2 : Rp. 600.000+Piagam+Beasiswa
 - ❖ Juara 3 : Rp. 400.000+Piagam+Beasiswa

NB:

- **Beasiswa berupa potongan USPI. juara 1 Rp. 10.000.000,-/tim, juara 2 Rp. 7.500.000,-/tim, dan juara 3 Rp. 5.000.000,-/tim (apabila mendaftar di UDINUS)**

23. Dewan Juri

- Ditetapkan oleh penyelenggara.
- Dewan juri terdiri dari 2 orang yang memiliki hak suara.

24. Kesadaran dan Tanggung Jawab Peserta

- Peserta tidak boleh mengkonsumsi narkoba dan miras saat perlombaan.
- Peserta tidak diperbolehkan memberi informasi apapun atau saling membantu menyelesaikan perlombaan. Kecuali kepada peserta yang mengalami kecelakaan/ cidera wajib untuk menolong.
- Peserta harus bersikap ramah tamah dan menjaga sopan santun baik dalam berbicara dan berperilaku pada saat perlombaan ataupun di area lomba.
- Peserta dilarang membuang sampah sembarangan.
- Peserta tidak boleh merusak segala fasilitas yang ada di area perlombaan.
- Peserta tidak boleh membawa gps jam tangan yang dilengkapi altimeter dll sesuai peraturan no 8 point terakhir.
- Peserta tidak boleh membawa peta lain selama perlombaan.
- Peserta selama berlomba disarankan tidak membawa tas atau apapun yang mengganggu kecepatan berlari kecuali perlengkapan perlombaan.
- Semua resiko kecelakaan yang mungkin akan terjadi menjadi tanggung jawab peserta dan akan dibantu dengan p3k yang disediakan, kemudian

jika terjadi sesuatu lebih dari kapasitas panitia akan dilanjutkan penanganan dengan kesepakatan bersama.

25. Official

- Official dilarang memasuki batas area karantina.
- Official tidak boleh keluar masuk area lomba start /finish pada saat lomba berlangsung kecuali mendapat persetujuan dari panitia.
- Official tidak boleh memberikan informasi atau bantuan dilintasan lomba ketika keluar dari area perlombaan start/finish

**“ Selamat Bertanding Jaga Sportifitas dan Persaudaraan “
“ Berlari Mengejar Visi Lestari”
“ SALAM ORIENTEERING”
“ SALAM O INA”**

Semarang, 8 Januari 2024

Disusun Oleh :
Tim Teknis AODF

Dikoreksi Oleh :
Tim Juri AODF

Charis Billy Graham O
NTA:ALAS.2021.XXVII.0215

Hari Ahmad Supriyandi
NTA: ALAS.2017.XXIV.0192

Di Setujui Oleh :
Ketua Umum
ALDAKAWANASETA

Mengetahui :
Ketua Pelaksana AODF

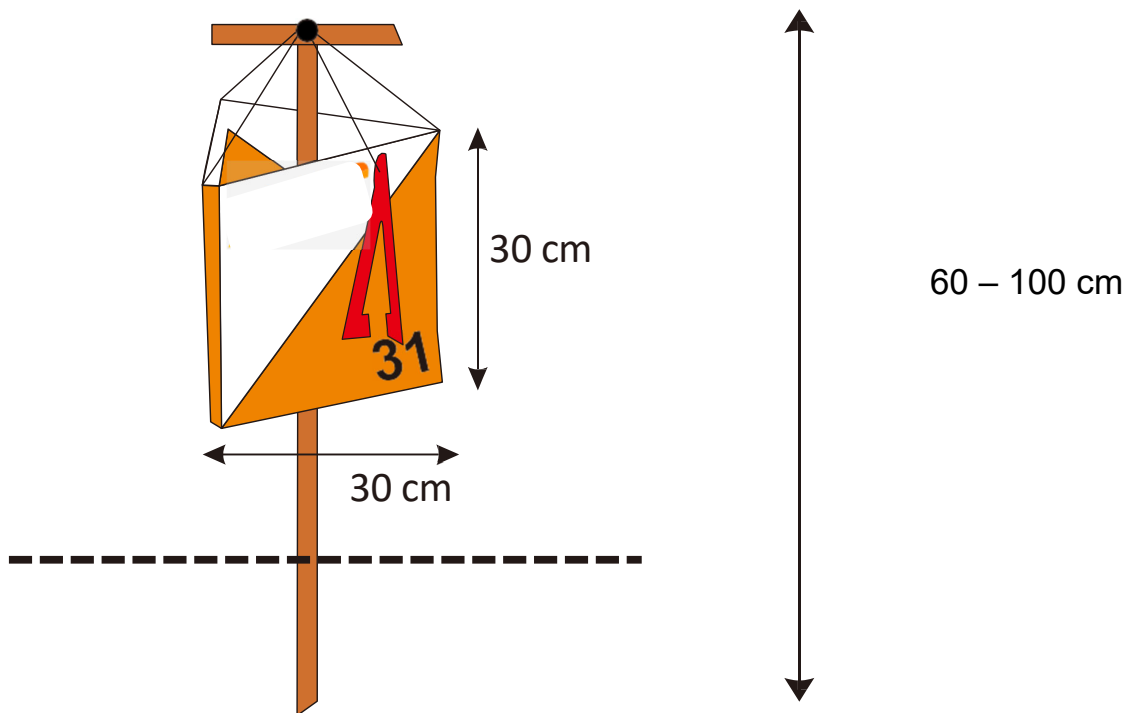
Mezaryo Devly H
NTA:ALAS.2021.XXVII.0220

Viona Putri Rimbi Hapsari
NTA:ALAS.2021.XXVII.0226

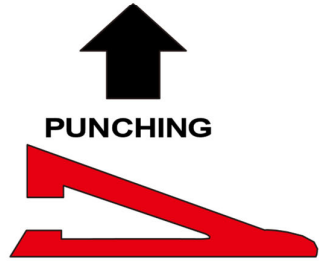
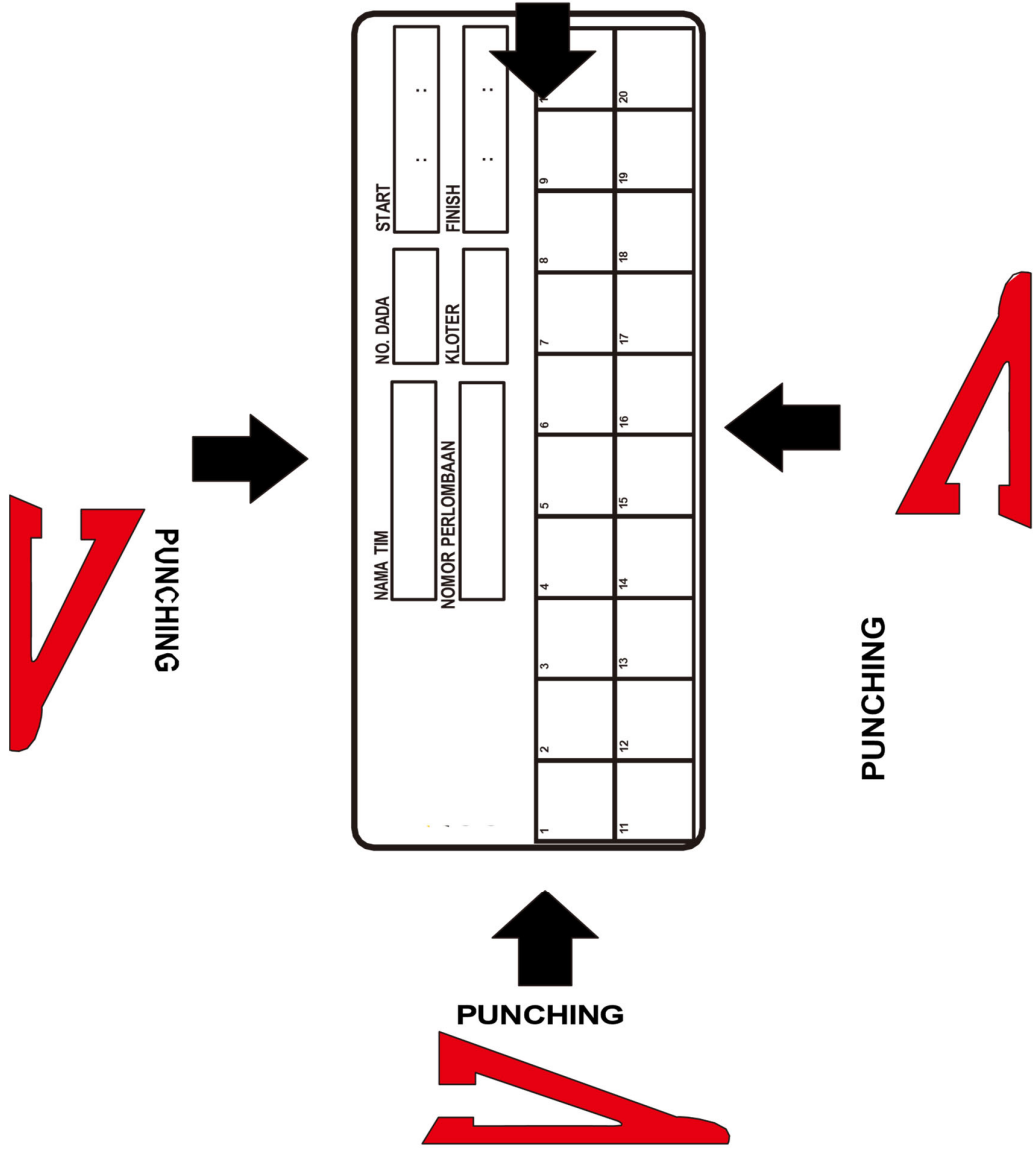
LAMPIRAN LINTASAN LOMBA :

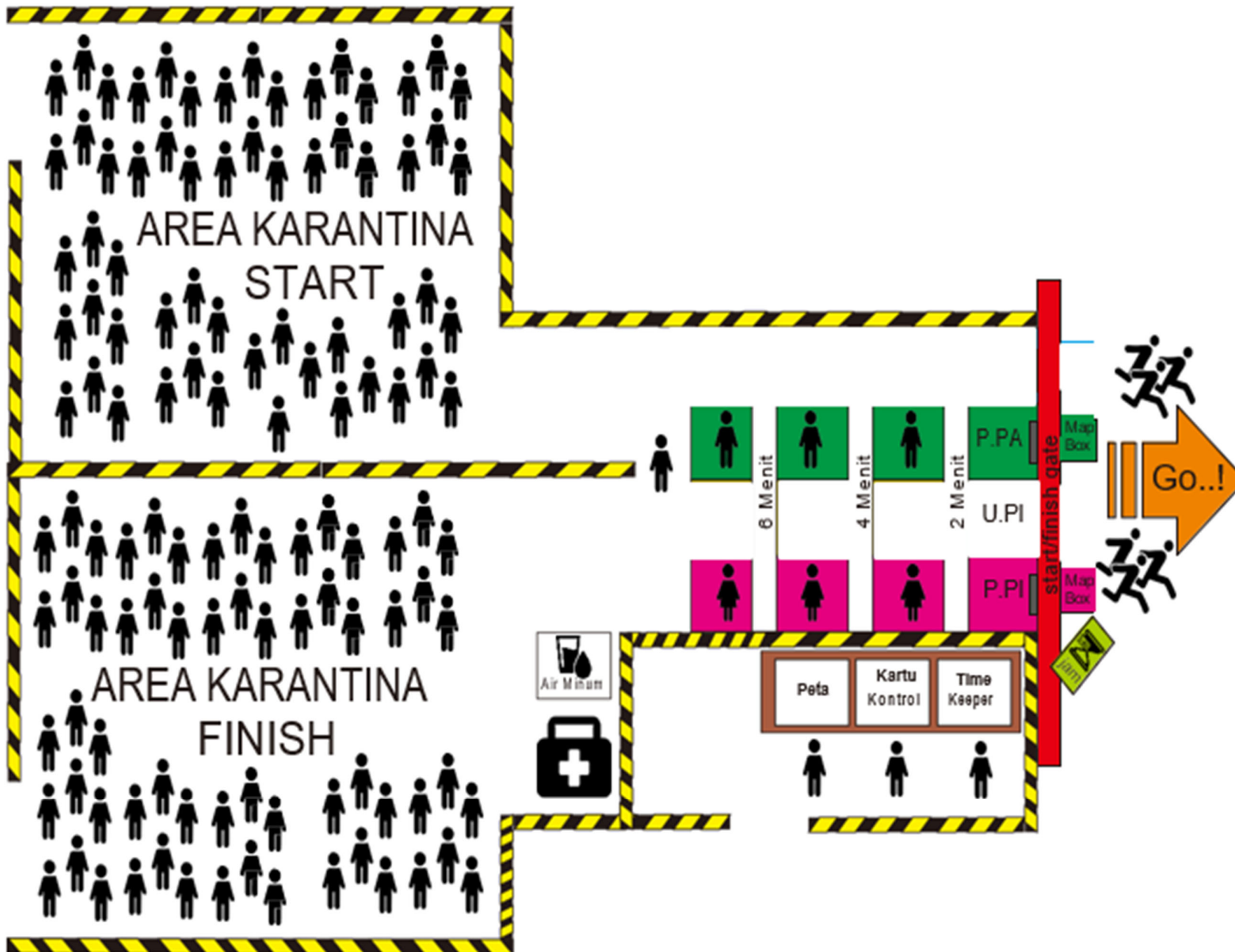


LAMPIRAN BENDERA KONTROL



LAMPIRAN KARTU KONTROL :





LAMPIRAN LAYOUT START-FINISH :

