



P3MKBI

Jateng DIY

**Persatuan Penggemar – Peternak Merpati Kolong Bebas
Indonesia**

SURAT KEPUTUSAN PERSATUAN PENGGEAR – PETERNAK MERPATI KOLONG BEBAS INDONESIA

**Rapat Pembahasan Peraturan P3MKBI 2022
Wonosobo – 19 Januari 2022**

TENTANG TATA TERTIB & PERATURAN LOMBA TAHUN 2022

P3MKBI | 1

Sekretariat:

Gang 3c, RT 04/RW04 No. 352, Desa Banyu Urip Kecamatan Pekalongan Selatan

Kota Pekalongan

Hp. 08156943574

PERATURAN ORGANISASI STANDAR LAPAK/KOLONG NASIONAL

1. Jarak antar tiang pemancang kolongan adalah minimal 10 meter persegi empat, di tempatkan dan ditancapkan sejajar membentuk formasi kubus 4 sudut dengan bercat warna merah dan putih.
2. Tinggi 4 tiang pemancang lapak kolong 8 meter.
3. Panjang geber link/kolong atas adalah 6 meter persegi dan di pasang geber/bendera berbentuk segitiga berjejer berwarna merah dan putih, di bagian sudut sudut link/kolong atas di tarik tambang sepanjang 2 meter sebagai penghubung antar tiang dan link/kolong yang juga di pasangi geber/bendera berwarna merah putih pula.
4. **Panjang geber link/kolong bawah sama persis yaitu 6 meter persegi dengan di pasang sejajar dengan link/kolong atas, dan tinggi link/kolong bawah 20 cm.**
5. **Jarak ideal antara pedok dan lapak/kolong minimum 15 meter.**
6. Disediakan tempat kusus untuk parkir kendaraan (mobil dan motor).
7. **Jarak tempuh penerbangan antara start - finish minimal 800m dengan jarak maksimal 1000m.**
8. Di utamakan bermedan lapang dan terbangkan lepasan melawan arus angin.
9. Tidak ada sekat bawah.

TEKNIS DAN PENDAFTARAN

1. Jum'at pagi, Pendaftaran resmi di buka mulai jam 09.00 - 17.00wib dengan sistem pengocokan undian (kartu) secara bertahap sesuai jumlah cukup peserta yang mendaftar/terdaftar.
2. Merpati peserta lomba di terbangkan mulai jam 10.00 wib - 11.30 wib. Istirahat (jeda) 1.5 jam dari jam 11.30 - 13.00 wib.
3. Lomba akan di lanjutkan lagi mulai jam 13.00 wib sampai dengan selesai sesuai waktu yang di tentukan secara estafet.
4. Bagi para peserta yang sudah mendaftarkan merpatinya pada hari Jum'at oleh karena waktu yang tidak memungkinkan (sore) dan belum diterbangkan maka akan di lanjut keesokan harinya (sabtu jam 10.00 wib) sesuai jadwal yang tertera di atas.
5. Sabtu pagi, Pendaftaran di buka jam 09.00 wib - 12.00 wib. istirahat 1 jam (12.00 - 13.00 wib). jam 13.00 wib lomba dimulai kembali sampai dengan selesai.
6. Minggu pagi, apabila penerbangan Daftar ulang dihari sabtu belum selesai maka dilanjutkan dihari minggu dan dilanjut babak ke 2 (dua)
7. **Dibabak kualifikasi/penyisihan Peserta berhak mendaftarkan merpatinya berulang sebanyak 2 kali selanjutnya disebut Daftar Ulang 1 (DU1) dan Daftar Ulang 2 (DU2).**
8. **Apabila peserta lebih dari 1200 burung maka Daftar ulang hanya dilakukan sekali.**
9. Bagi peserta lomba yang terlambat atau tidak hadir di nyatakan gugur sebagai peserta lomba.
10. Merpati bermasalah tentang kepemilikan nya dilarang mengikuti lomba.
11. Sistem gugur diberlakukan dibabak kedua (setelah babak kualifikasi/penyisihan).

TATA TERTIB DAN PERATURAN LOMBA

1. Selama dalam lingkungan dan area lapak setiap peserta wajib saling menghormati sesama pemain baik dengan teman (team) sendiri maupun (team) lain.
2. Apabila terjadi merpati hilang saat latihan maupun lomba harap segera melapor ke panitia penyelenggara, panitia tidak bertanggung jawab atas kehilangan tersebut namun hanya sebatas berusaha semaksimal mungkin untuk mencari dan membantu menemukannya.
3. Panitia penyelenggara bersedia dan berusaha mencari burung merpati yang hilang, Namun hanya terhadap burung yang telah di laporkan perihal kehilangan nya.
4. Saat lomba berjalan hendaknya merpati merpati (jantan) lain dimasukan ke dalam dondang/kandang agar tidak mengganggu aktifitas jalannya lomba.
5. Baik merpati maupun dondang/kandang para peserta harus ditempatkan pada tempat yang telah disediakan panitia penyelenggara agar tertib serta bisa di jaga oleh pihak crew/team nya sendiri.
6. Kendaraan wajib di parkir pada tempat yang tersedia, kerusakan atau kehilangan diluar tanggung jawab panitia penyelenggara lomba.
7. Dilarang melatih/ngelob atau pemanasan burung merpati ditempat terbuka ketika kegiatan lomba sedang atau masih berlangsung, kecuali pihak panitia telah memberikan izin dan kesempatan saat (jeda/istirahat) pada waktu yang telah ditetapkan sesuai peraturan.
8. Team pelepas lomba atau joki penerbangan dilarang menaiki kendaraan dengan kecepatan tinggi.
9. Peserta lomba diwajibkan membaca dan juga memahami tata tertib dan peraturan lomba yang telah di bagikan oleh pihak panitia penyelenggara.
10. Tidak di perkenankan menggunakan frekuensi komunikasi walkitalki yang sama dengan wasit/juru pantau.

11. Tidak diperkenankan dan di larang keras bagi joki penggeber membawa alat telekomunikasi pada saat masuk arena.
12. Dilarang berjudi dalam bentuk apapun secara perorangan (pribadi) atau bersama sama.
13. Dilarang mengkonsumsi miras atau narkoba (mabuk) di area sekitar lapak.
14. Segala ketentuan tata tertib & peraturan lomba tidak dapat di ganggu gugat.
15. Peserta lomba yang telah berpartisipasi dalam lomba berkewajiban mentaati segala peraturan yang telah di tetapkan serta di berlakukan oleh pihak panitia penyelenggara.

TEKNIS PENDAFTARAN DAN PERATURAN LOMBA

1. Calon peserta mendatangi lapak selambat lambat nya 30 menit guna persiapan dan mendaftarkan merpatinya untuk mengikuti lomba sebelum lomba dimulai.
2. Calon peserta lomba mendaftarkan merpatinya dengan mencantumkan data serta identitas lengkap merpati pada formulir pendaftaran.
3. Calon peserta lomba yang hendak mendaftarkan merpatinya mendatangi meja sekertariat guna mengisi formulir pendaftaran dengan mengisi data sebagai berikut:
(a) Nama Burung (b) Warna Jantan dan warna Betina (c) Nama Joki/Pemilik dan Nama Team
4. Peserta lomba membayar Lunas uang pendaftaran (Administrasi).
5. Tenggang waktu sebelum lomba di mulai bisa dimanfaatkan untuk melakukan pelatihan/ngelob/pemanasan bagi burung merpati yang hendak di ikut sertakan dalam perlombaan.
6. Manakala lomba sudah berlangsung kegiatan pelatihan/mengelob/pemanasan di tempat terbuka tidak di benarkan.
7. Dianggap gugur bagi peserta lomba yang sudah mendaftarkan diri merpatinya namun terlambat atau tidak hadir dan panitia penyelenggara sudah memberikan perhatian dan peringatan dengan memanggil nama burung/team/ pemiliknya namun tidak segera menanggapi atau bahkan tidak hadir sampai burung diberangkatkan.
8. Peserta lomba diberikan kesempatan untuk memasukkan merpati nya sendiri ke dondang/kandan pelepas yang telah di sediakan oleh pihak penyelenggara lomba, tapi tidak di benarkan/dilarang melepaskan sendiri (pada waktu di tempat start penerbangan).
9. Sistem gugur di berlakukan setelah babak penyisihan/

- kualifikasi (babak ke dua) sampai dengan babak final.
10. Kedua belah pihak (joki geber) peserta lomba memasuki arena/lapak setelah menerima panggilan dari pihak panitia penyelenggara lomba dan di perkenankan untuk memasuki lapangan.
 11. Ke dua belah pihak joki yang sudah siap siaga mengambil titik tempat di dalam arena, berdiri atau berjongkok di atur sesuai hasil undian yang tertulis di kartu (titik A atau titik B).
 12. Kewajiban joki Harus menempati posisi di dalam garis sebelum start sesuai hasil undian baik titik A maupun titik B, setelah peluit dibunyikan bebas ambil posisi dengan catatan tidak berusaha mencurangi lawan.
 13. Sikap siap siaga menyambut kedatangan burung merpati nya yang datang berlomba bagi kedua belah pihak joki, dipersilahkan untuk berdiri atau duduk berjongkok namun konsisten dengan keputusannya, bagi joki yang mengambil sikap berdiri maka tidak di benarkan duduk berjongkok sebelum peluit tanda duel di dibunyikan, demikian pula sebaliknya bagi joki yang mengambil sikap duduk berjongkok tidak di diperbolehkan berdiri sebelum peluit berbunyi. Hal ini di berlakukan ketika burung lomba sudah terpantau dan kedua belah pihak joki sama sama mengetahui perihal keberadaan dan posisi burung, hal tersebut di terapkan semata mata untuk meminimalisir tindak kecurangan serta demi menjaga ketertiban jalannya lomba.
 14. Merpati dianggap menang dan berhak lanjut ke babak berikutnya jika masuk kolong dan hinggap di tanah/landasan terlebih dahulu dari lawan duanya serta tidak mengalami Diskualifikasi, kecuali pada merpati yang mendapatkan Jokker.
 15. Merpati lomba yang masuk kolong atas dan jatuh terlebih dahulu di dalam link/geber pembatas bawah dengan mendahului lawannya di anggap lolos dan menang walau

mental dan tergelincir keluar hingga melewati garis pembatas/geber/link bawah.

16. Merpati peserta lomba wajib terbang serta ngolong di tiap sesi/babak nya jika ingin lolos ke babak selanjutnya kecuali yang mendapatkan Joker.
17. Jika terjadi gangguan, burung lomba datang bersama-sama dengan burung pulang dan termasuk gangguan burung predator lainnya ataupun burung lepas dari sangkar peserta yang berada di pedok apapun hasil pertandingan di anggap SAH.
18. Burung datang depan belakang yang depan terpantau tapi tidak masuk kolong dan yang di belakang tidak terpantau datangnya maka yang belakang di nyatakan lolos ke babak berikutnya.
19. Burung tidak terpantau oleh Wasit baik satu atau keduanya, entah yang datang duluan atau belakangan tidak terpantau keduanya di anggap lolos ke babak berikutnya.
20. Burung satu team/satu pemilik/satu joki tidak di pertemukan dalam duel selagi masih ada lawan duel atau team lain termasuk jika ada JOKER.
21. Jika terjadi keadaan burung satu team berjumlah melebihi lawan yang ada dan di dapati berjumlah ganjil maka team tersebut berhak mendapatkan JOKER, apa bila berjumlah genap maka satu team beda pemilik dan beda joki dipertemukan dalam duel termasuk jika ada JOKER.
- 22. Jika jumlah merpati Satu team lebih 3,5,7 ekor dst dari lawan/team lain, maka 1 ekor mendapatkan JOKER dan yang lainnya beda pemilik serta beda joki dipertemukan dalam duel.**
23. Merpati yang mendapatkan JOKER wajib terbang dan hinggap di landasan dengan sempurna tanpa kewajiban masuk kolong, yang dimaksud hinggap sempurna adalah Area jatuh/mendarat Jocker hinggap

di tanah/landasan didalam lingkaran/link/geber/ garis pembatas 6 x 6 meter.

24. **Pada saat sisa burung 10 besar dan tidak ada lawan maka burung pada satu team beda Joki bisa bertemu dan dipertandingkan. Kecuali Jika jumlah burung ganjil dan satu Joki yang sama otomatis salah satu burung berhak mendapat Jokker.**
25. Draw, lolos bersama kebabak berikutnya.
26. **Pada babak final jika terjadi Draw akan diterbangkan sampai didapatkan pemenangnya sampai waktu habis, jika waktu habis belum ada pemenang maka hadiah Juara 1 dan 2 akan dibagi dua, untuk perolehan point akan diundi dan total hadiah dipotong 10% apabila hadiah dalam bentuk barang / unit akan diambil tunai untuk diuangkan.**
27. Jika terjadi kesalahan nomer urut penerbangan peserta lomba, kedua merpati yang telah terbang dan sampai di finis/lapak di nyatakan masuk ke babak berikutnya.
28. Garis pembatas tengah berlaku ketika burung belum masuk kolong, namun setelah merpati masuk kolong bebas.
29. Apabila merpati peserta finalis milik satu team/satu pemilik/satu joki dan merasa keberatan untuk melanjutkan pertandingan atau dengan alasan apapun maka di anggap mengundurkan diri dari jalannya pertandingan dengan kata lain terjadi juara bersama.
30. Diberikan kesempatan dua (2) kali penerbangan bagi merpati finalis, namun jika dalam dua kali kesempatan yang di berikan merpati finalis tetap tidak ada yang masuk kolong maka juara 1,2,3,4 di nyatakan sebagai juara bersama dan mendapatkan hadiah 90% dari nilai belanja.
31. Peserta yang telah mendaftarkan merpati nya sebagai peserta lomba di anggap SAH dan tunduk patuh terhadap peraturan yang berlaku, hal hal yang mengenai tindakan peserta di luar peraturan dan ketentuan ini dianggap tidak

- SAH dan dapat berakibat batalnya menjadi peserta lomba.
32. Burung (merpati) peserta lomba lepas di perjalanan baik salah satu atau kedua di anggap lolos semua (di anggap KESALAHAN secara teknis panitia penyelenggara).

KONDISI CUACA BURUK

1. Berkenaan dengan kondisi alam dan cuaca buruk seperti Hujan, Banjir, Angin Besar dan lain lain, jam penerbangan lomba bisa berubah sewaktu waktu menilik situasi dan kondisi alam yang ada.
2. Jika terjadi cuaca buruk dan sepakat untuk terbang maka segala resiko apapun burung yang sudah terbang dianggap SAH hasilnya dan bagi yang belum terbang apabila cuaca makin tidak menentukan oleh karena hujan deras maka burung akan di terbangkan menunggu Hujan berhenti (cuaca layak untuk melanjutkan jalannya lomba).
3. Jika terjadi gangguan alam seperti angin topan, hujan, badai, kabut atau gangguan burung lain atau benda lain dan Wasit/Hakim memberikan peringatan atau joki keberatan untuk melanjutkan pertandingan serta mendapatkan persetujuan Wasit/Hakim maka penerbangan bisa diulang. namun apabila joki tidak mengindahkan peringatan dan pemberitahuan dari Wasit/Hakim dengan bergerak menglepek sesuai kondisidan keadaan lomba maka dinyatakan SAH, pertandingan tidak dapat di ulang.
4. Jika terjadi kondisi alam dan cuaca seperti di atas dan joki diam tidak menggeber setelah peluit tanda di bunyikan dan mengusulkan untuk tanding ulang, usulan di terima, kecuali joki menggeber/ngepek setelah bunyi peluit maka apapun hasilnya pertandingan di nyatakan SAH.
5. Apabila gangguan cuaca (hujan besar) lama dan menyita waktu sementara gelagatnya tidak mungkin untuk meneruskan jalannya lomba hadiah akan di bagikan. Dengan ketentuan yang sudah terbang dan (masuk) menang mendapatkan bagian dua kali lipat dari yang belum terbang, adapun yang sudah terbang namun (tidak masuk) kalah dengan alasan apapun yang kalah tidak

mendapatkan bagian.

6. Manakala lomba sudah berjalan namun situasi dan kondisi alam yang tidak menguntungkan serta tidak memungkinkan untuk melanjutkan jalannya pertandingan/lomba oleh karena sebab bencana alam, hujan atau badai, angin atau kehabisan waktu untuk melanjutkan pertandingan dan hari terlalu sore/petang (Maghrib pukul 17.30 menit) hingga terjadi juara bersama maka untuk hadiah yang sudah disiapkan panitia dalam bentuk barang/unit akan di ambil tunai atau diuangkan ketetapan potongan 10% di berlakukan.

KETENTUAN BATAS WAKTU PENERBANGAN TERHADAP BURUNG LOMBA

1. Batas waktu 2 menit dari penerbangan sampai peluit dibunyikan (dihitung dengan *stop watch*) dan waktu yang berjalan adalah mutlak tidak dapat di ganggu gugat dan Dispensasi (semisal burung terpantau sekalipun).
2. Batas waktu 30 detik dari peluit dibunyikan wasit sampai hinggap atau turun di landasan arena.
3. Waktu di mulainya lomba yang di tentukan oleh panitia adalah mutlak tidak ada Dispensasi dan bagi peserta lomba yang terlambat hadir ketika batas waktu yang di tetapkan telah tiba di anggap Diskualifikasi.
4. Merpati tertinggal lawan duel terhitung dari pelepasan hingga 2 menit berlalu namun belum sampai finis/lapak/kalangan di Diskualifikasi.
5. Terhitung 2 menit jarak dan rentang waktu tiap sesi penerbangan dari pasangan duel ke pasangan duel merpati lainnya terhitung dari mulai di lepaskan, jika melebihi batas waktu tersebut dan belum sampai di finis/lapak baik gandeng maupun datang sendirian di nyatakan Diskualifikasi.
6. Batas waktu penerbangan berakhir adalah pukul 17.30 setelah ada kesempatan dari seluruh peserta yang tersisa untuk melanjutkan lomba dan terbang dan setelah proses pengundian maka burung di mewajibkan terbang hingga kloter selesai walaupun sesampai nya di lepasan jam menunjukkan lebih dari batas waktu yang tentukan.
7. Peserta yang mengundurkan diri dan tidak bersedia burung nya untuk di terbangkan sebelum waktu yang di tentukan (17.30) maka di anggap gugur.
8. Ketika jam sudah menunjukkan lebih dari batas waktu yaitu lebih dari pukul 17.30. Namun ada salah satu peserta yang burungnya tidak mau diterbangkan maka lomba di anggap selesai (tidak diterbangkan).

9. Panitia tidak bertanggung jawab jika terjadi hal hal yang tidak di inginkan (burung hilang dll) ketika jam sudah menunjukkan pukul 17.30 namun seluruh peserta yang tersisa sepakat untuk melanjutkan lomba, sesuai kesempatan burung tetap di terbangkan.

PROTES DAN GUGATAN

1. Segala bentuk gugatan atau protes para peserta lomba yang di ajukan atas dasar keputusan Wasit yang dianggap meragukan, hendaknya dilakukan ketika masih didalam arena kolong/link bawah dengan berbicara dengan wasit atau dengan mengangkat tangan sebagai tanda protes sebelum joki meninggalkan atau keluar dari arena,
2. Protes tidak berlaku ketika peserta lomba sudah meninggalkan arena lomba atau melewati kolong/link bawah arena.
3. Jika peserta mendapati keputusan Wasit/Hakim yang meragukan protes dinyatakan sah selagi masih didalam ruang atau link/lingkaran Arena lapangan pada waktu bersamaan setelah kejadian.
4. Kecuali Jika protes telah ditanggapi dan Wasit /Juri mempersilahkan untuk melanjutkan ke Kesekretariatan (Dewan Juri) untuk menuntaskan perkara, sehingga tidak mengganggu jalannya lomba.
5. Hak protes dan gugatan joki diluar ketentuan yang berlaku di anggap gugur atau Diskualifikasi.
6. Keputusan Wasit (Sah) tidak dapat di ganggu gugat. kecuali ada banding/proses yang sesuai peraturan dan tata cara protes yang berlaku maka nilai berlaku sesuai keputusan voting Dewan Juri.
7. Protes usul buka Camera di perkenankan sebelum putaran babak berikutnya berlangsung dan telah menyelesaikan administrasi.
8. Hasil nilai putar ulang sesuai keadaan yang sebenarnya seperti gambaran dalam Video rekam ulang, jika terjadi perselisihan maka voting di berlakukan oleh team dewan juri kemudian hasil voting akan di umumkan oleh Juri/Wasit.
9. Apabila terjadi keputusan dewan juri dalam sengketa

protes rekaman video tidak terjadi kesepakatan maka dengan ini dewan juri melibatkan atau menyerahkan keputusan akhirnya kepada Dewan Juri Agung.

10. Vonis Diskualifikasi di berlakukan terhadap peserta yang mengajukan protes diluar ketentuan dan peraturan yang berlaku sehingga menimbulkan keributan atau memicu kerusuhan.
11. Besarnya biaya protes dari babak pertama sampai dengan sebelum babak 30 besar dikenai biaya 2x lipat besarnya biaya pendaftaran utama.
12. Besarnya biaya protes pada saat burung masih sisa 30 besar maka dikenai biaya 3x lipat besarnya pendaftaran utama
13. Besarnya biaya protes pada saat burung masih sisa 20 besar maka dikenai biaya 4x lipat besarnya pendaftaran utama
14. Besarnya biaya protes pada saat burung masih sisa 10 besar maka dikenai biaya 5x lipat besarnya pendaftaran utama
15. Besarnya biaya protes pada saat burung semifinal dan Final maka dikenai biaya 6x lipat besarnya pendaftaran utama

DISKUALIFIKASI MERPATI

1. Merpati tidak masuk kolong atas maupun kolong/link/geber/pembatas lingkaran bawah yang telah di tetapkan oleh pihak panitia penyelenggara di nyatakan Diskualifikasi kecuali merpati yang mendapatkan JOKER hanya diwajibkan mendarat sempurna di dalam lingkaran bawah.
2. Merpati yang masuk kolong atas namun jatuh diluar link/geber/garis bawah pembatas arena walau salah satu anggota badannya nempel penbatas di dinyatakan gugur/Diskualifikasi, Bagi merpati yang salah satu anggota badannya nempel di pembatas namun jatuh nya di dalam di anggap lolos.
3. Merpati lomba di anggap lolos ke babak selanjutnya jika masuk kolong atas turun dan hinggap sepenuhnya di dalam lingkaran link/geber/garis pembatas arena, Jika datang dan turun bersama lawan harus jatuh di landasan terlebih dahulu mendahului lawan duelnya.
4. Di anggap masuk kebabak berikutnya bagi merpati yang masuk kolong atas jatuh di dalam link/geber/pembatas lingkaran bawah dengan mendahului lawan duenyal atau turun sendirian tanpa lawan walaupun mental/tergelincir keluar arena.
5. Merpati peserta lomba di ganti/dirubah atau hilang di Diskualifikasi.
6. Diskualifikasi juga jika membasahi merpati yang di ikut sertakan dalam lomba meliputi badan/sayap dan ekor secara berlebihan dengan sengaja untuk membuat terbang rendah. kecuali membasahi bagian kaki.
7. Merpati yang bermasalah dalam kepemilikan atau pemilik membeli dari orang lain dan pemilik pertama mengetahui dan menemukan di saat merpati dalam menjalani lomba merpati tersebut di Diskualifikasi. kecuali pemilik pertama merelakan serta membolehkan untuk melanjutkan lomba.

8. Merpati dalam kondisi berubah warna atau dalam sengketa kepemilikan di larang atau tidak di diperbolehkan mengikuti lomba.
9. Apabila merpati terbang dan datang sendirian atau mendahului lawan duel nya dengan rentang jarak lebih dari 5 meter kemudian joki merpati yang di belakang ikut bersama mengelepek/menggeber bermaksud dan bertujuan untuk mengganggu/menggagalkan atau menggugurkan (berlaku curang) agar lawan tidak masuk kolong dengan melakukan gerakan gerakan yang di anggap tidak sportif seperti nglepek/nggeber di bawah pinggang di nyatakan Diskualifikasi dan meskipun merpati yang di depan atau yang datang sendirian gagal tidak ngolong di anggap masuk ke babak berikutnya. kecuali warna merpati sama serta joki samar mengenali merpati nya boleh menggeber bersama asal Sportif.
10. Jika dalam kondisi joki samar karena warna merpati sama maka kedua joki diperbolehkan mengelepek/menggeber bersama asal berusaha memasukkan merpati ke kolong dan dengan cara yang sportif maka yang gugur tetap di nyatakan gugur.
11. Apabila burung datang 1 (sendirian) dan penggeber sangsi itu burung siapa maka di perbolehkan menggeber bersama sama asal sportif dan bermaksud memasukkan burung ke kolong, namun apabila wasit menganggap joki yang ikut menggeber ternyata burung tersebut bukan milik nya dan dengan cara menggeber yang tidak sportif joki tersebut di Diskualifikasi dan burung yang di depan di anggap lolos ke babak berikutnya walau pun gagal ngolong.
12. Merpati di larang diganti namanya atau bergabung dengan team lain dan merubah kartu peserta lain ketika sudah memasuki babak sistem gugur (babak kedua).
13. Diskualifikasi bagi merpati yang sudah masuk babak kualifikasi (penyisihan) tapi di ganti dengan merpati lain

yang bukan semestinya dan sangsi berat dijatuhkan atas kecurangan tersebut bagi joki/pemilik adalah Kartu Hitam.

DISKUALIFIKASI JOKI

1. Joki masuk arena lapak/kolong setelah menerima dan mendengar panggilan sesuai nomor urut terbangun, jika terlambat datang setelah tanda peluit di dibunyikan dinyatakan gugur dan Diskualifikasi.
2. Betina wajib di belakang punggung joki bila sebelum tanda peluit di dibunyikan dan apabila betina terlepas atau keluar daribelakang punggung di anggap Diskualifikasi.
3. Diskualifikasi bagi joki yang mendahului menggeber atau betina keluar dari belakang punggung sebelum peluit di bunyikan sebagai tanda siap duel.
4. Diskualifikasi juga bagi joki yang bergerak gerak atau bergoyang goyang dan Wasit serta Hakim Garis menyatakan sebagai tindak kecurangan.
5. Joki berteriak memanggil merpati nya sebelum peluit tanda (duel) juga dinyatakan Diskualifikasi.
6. Diskualifikasi di jatuhkan kepada Joki yang kakinya berdiri atau menginjak atau keluar garis pembatas (geber/link) bawah yang telah di pasang dan ditetapkan sebagai pembatas oleh pihak panitia penyelenggara lomba.
7. Joki bergerak, memanggil atau menglepek mendahului tanda peluit wasit dinyatakan Diskualifikasi, kecuali atas perintah wasit karena merpati menjauhi lapak dan kehilangan arah.
8. Menggeber/menglepek merpati di bawah kepala yang lebih cenderung pada tindak kecurangan sebagai upaya untuk menggugurkan lawan duel di Diskualifikasi.
9. Joki wajib menggeber/menglepek di atas kepala terlebih dahulu sebelum merpati masuk kolong. Jika awal menggeber/nglepek di bawah bahu/pundak di Diskualifikasi.
10. Dikenai Diskualifikasi bagi joki yang menggeber/nglepek dalam lomba dengan betina yang bukan pasangan dari burung merpati yang sedang di lombakan.

11. Joki yang menggeber/menglepek dengan gaya atau gerakan membuang kebelakang dengan sengaja bertujuan agar merpati lawan duel nya keluar Link/geber/garis pembatas landasan di Diskualifikasi.
12. Diskualifikasi juga di jatuhkan kepada Joki yang dengan sengaja menyenggol badan, kaki atau menutup badan joki lawan duel nya.
13. Joki menglepek maju kedepan melebihi garis tengah link bawah dengan maksud menjebloskan/menggugurkan merpati lawan duel agar nggerobog/ngesot/nyrompot di bawah tali kolong di Diskualifikasi.
14. Joki menggeber betina terlebih dulu saat merpati terbang depan - belakang dengan jarak lebih dari 5 meter Atau sejajar namun tidak gandeng/beda jalur satu sisi kanan lapak dan yang lain nya sisi kiri lapak dan salah satunya sampai terlebih dahulu, setelah setelah mendapat tanda peluit dan joki tersebut maju melebihi garis tengah pembatas bertujuan menggugurkan lawan yang datang terlebih dahulu oleh karena merpati nya jauh tertinggal di belakang maka merpati yang datang terlebih dahulu di nyatakan masuk dan merpati nya yang tertinggal jauh di belakang di Diskualifikasi.
15. Diskualifikasi juga di jatuhkan pada joki yang berupaya menangkap merpati lawan duel nya atau menghambat dengan menghalang halangi turunnya merpati lawan.
16. Joki yang melepas betinanya atau betina terlepas dari tangan juga di Diskualifikasi.
17. Termasuk Diskualifikasi juga di jatuhkan terhadap joki yang dengan sengaja menghalang halangi dengan menutup badan lawan saat menggeber.
18. Vonis Diskualifikasi juga di jatuhkan terhadap Joki yang bersama sama menggeber/nglepek namun berupaya menggugurkan lawan dengan gerakan yang di anggap tidak sportif (nglepek di bawah kepala dan bahu, maju melebihi garis tengah, menutup lawan atau lainnya

(gerakan atau tindakan yang di anggap kecurangan) seperti yang tertera di pasal pasal Diskualifikasi di atas. sementara merpati nya jauh tertinggal di belakang. terkecuali warna merpati sama dan joki samar mengenali miliknya boleh nggeber/nglepek bersama asal sportif.

19. Apabila Diskualifikasi di jatuhkan terhadap salah satu joki maka burung merpati milik joki tersebut dinyatakan gugur tidak bisa meneruskan pertandingan.
20. Jika salah satu joki di Diskualifikasi dalam menggeber (melakukan tindak kecurangan) maka burung merpatinya Gugur Hak nya untuk melanjutkan pertandingan dan burung merpati joki lawan masuk atau tidak masuk kolong di anggap lolos.
21. Bagi joki yang mengganti/menukar burung lomba, merupakan tindak kecurangan besar dan berat maka joki dan semua burung yang digeber atas nama joki tersebut di anggap Gugur Semua sebagai konsekuensi dan hukuman atas tindak kecurangan yang dilakukan.
22. Pergantian joki yang tidak sesuai registasi kartu peserta tanpa seijin panitia penyelenggara lomba di Diskualifikasi.
23. Joki dilarang menggeber/nglepek jika mengetahui merpati nya jauh tertinggal di belakang kecuali warna merpati sama atau samar mengenali player miliknya.

TEKNIS DAN SISTEM PENERBANGAN OLEH JOKI PENERBANG LOMBA

1. Teknis dan Sistem pelaksanaan jalannya pertandingan di atur oleh pihak panitia penyelenggara untuk menghindari habisnya waktu dan juara bersama.
2. Teknis dan Sistem penerbangan merpati yang di dilombakan di tempat penerbangan/start dilakukan oleh joki penerbangan yang di sediakan oleh pihak panitia penyelenggara lomba demi untuk menghindari hal hal yang bisa menghambat jalannya lomba, dan tempo penerbangan merpati yang akan di adu/duelkan diikutkan merpati satu dari lainnya guna menghindari tabrakan antar merpati (jika di lepas bersamaan) ketika di lepas yang bisa saja menjadikan merpati kaget ahirnya terbang memutar dan kehilangan arah kembali ke finis/lapak.
3. Karena tingkat Agresivitas dan Vitalitas setiap player merpati berbeda beda keputusan merpati mana yang akan diterbangkan terlebih dahulu di serahkan sepenuhnya menurut kebijakan joki penerbangan lomba yang telah di tunjuk oleh pihak panitia penyelenggara lomba. dengan ketentuan sebagai berikut:
4. Player yang paling banyak meronta dan cenderung ingin terbang di dahulukan untuk terbang dari lawan duel nya.
5. Jika di dapati kedua player yang mendapat giliran untuk terbang sama diam nya maka joki melakukan sedikit gerakan dengan menggoyang goyangkan kedua merpati secara bergantian dengan berlahan secara aman demi untuk melihat dan mengetahui player mana yang lebih merespon atas gerakan tersebut, maka player yang lebih merespon berkesempatan untuk di terbangkan terlebih dahulu.
6. Usaha yang di lakukan joki penerbangan lomba di atas sebatas untuk perbandingan dan menimbang antar kedua player mana yang lebih merespon. di khawatirkan player yang cenderung diam jika di terbangkan terlebih dahulu

menclok atau hinggap di tanah dan bisa terjadi hal ini di ikuti oleh lawan duel nya dan sudah barang tentu hal ini akan mengganggu dan menghambat pertandingan.

7. Dan di perbolehkan jika ada permintaan dan usul dari pihak joki pantau peserta lomba, dalam hal ini merpati milik team nya mau di lepas terlebih dahulu atau di ikutkan.
8. Di berikan kesempatan 2 kali untuk di terbangkan bagi merpati player peserta lomba yang menclok/hinggap di tanah saat di terbangkan oleh joki penerbang lomba. Jika dalam 2x kesempatan namun tetap tidak mau terbang maka Hak merpati player tersebut Gugur untuk melanjutkan pertandingan/lomba.
9. Usaha di ambilnya merpati lomba yang menclok/hinggap di lakukan bagi merpati yang hinggap namun masih terjangkau oleh joki penerbangan lomba. apa bila jarak hinggap jauh dari jangkauan atau menclok/hinggap di genting dan pepohonan, joki penerbang lomba tetap mengusahakan agar merpati dapat terbang untuk menuntaskan pertandingan dengan cara berteriak mengusir atau bertepuk tangan atau melemparkan benda yang tidak mengarah pada merpati nya secara langsung dan hanya sebatas usaha untuk mengusir dengan tidak membahayakan merpati peserta lomba.

TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB DEWAN JURI - WASIT

1. Wasit bertugas memimpin jalannya pertandingan.
2. Berkedudukan mutlak sebagai pemimpin team dewan juri (Hakim Garis).
3. Wasit sebagai pemberi keputusan nilai kemenangan atas setiap pertandingan hingga selesai, keputusan nya Mutlak & Syah baik langsung atau tidak langsung berdasarkan kesamaan nilai dari 3 Hakim Garis.
4. Apabila hasil keputusan Wasit di ragukan dan peserta merasa keberatan hingga mengajukan protes Maka keputusan Wasit tidak syah/batal. Wasit wajib mengembalikan keputusannya melalui *voting* dari ke 3 Hakim Garis.
5. Demikian pula jika Wasit merasa ragu untuk mengambil keputusan atau salah satu dari ke tiga Hakim Garis meragukan keputusan Wasit lantas mengajukan Interupsi atas hasil duel pasangan merpati lomba maka kebijakan mengambil keputusan sepenuhnya di serahkan pada ke tiga Hakim Garis untuk *voting*.
6. Sepanjang jalannya lomba diberlakukan wasit kusus yang di fungsikan untuk diskualifikasi joki.

ASISTEN WASIT/HAKIM GARIS

1. Bertugas sebagai pembantu Wasit dan juga sebagai Juru Pantau untuk memantau jalur/arah dan jalan terbang merpati peserta lomba, Memberi tanda atau meniup peluit serta berhak memberikan nilai *Voting* bila mana melihat hal hal yang mengakibatkan Diskualifikasi.
2. Hakim Garis Bertugas sebagai pengawas. Mempunyai hak penuh atas tugas sebagai Dewan Juri Lapangan yang membantu tugas Wasit dalam mengambil keputusan.
3. Bila mana terjadi atas segala kesalahan Diskualifikasi baik oleh merpati maupun joki melalui tanda intrupsi banding Hakim Garis dapat membatalkan keputusan Wasit, satu orang Hakim Garis bernilai 1 (satu) atas Intrupsi (*voting*).
4. Setiap Hakim Garis mempunyai Hak dan Kewajiban serta Tanggungjawab yang sama dalam mensukseskan jalannya lomba, kuasa atas mengambil Keputusan, Intrupsi serta nilai *Voting*.
5. Bilamana Hakim Garis mengajukan banding atas apa yang di lihatnya harus di usulkan secara langsung seketika itu ke pemimpin jalannya pertandingan yaitu Wasit, kemudian Wasit mengusulkan untuk segera mengadakan *voting* dan *voting* dilakukan oleh ketiga (3) Hakim Garis.
6. Hakim Garis tidak punya kuasa dan kewenangan menunjuk atau memutuskan kemenangan atau kesalahan Diskualifikasi terhadap peserta lomba secara tunggal (sendiri) dan tidak Sah serta kalah gugatannya setelah nilai voting di digugurkan oleh Hakim Garis lainnya (1 : 2 = Satu kalah dan yang dua menang).
7. Hakim Garis dilarang mengeluarkan suara keras dan hanya memberikan isyarat/tanda kepada Wasit, bila terjadi Diskualifikasi lantas menjelaskan kepada Wasit atas kejadian yang dia lihat sehingga intrupsi banding di ajukan. maka keputusan mutlak di tentukan lewat *Voting* dari

Hakim Garis.

8. Hakim Garis bertugas di bawah kepemimpinan Wasit, dalam hal ini jika terjadi kesalahan oleh Hakim Garis hingga 3x maka sangsi di jatuhkan atas Hakim Garis yang bersalah (dikeluarkan).
9. Hasil nilai jumlah dari Voting akan di Umumkan secara langsung Menang atau Kalahnya player peserta lomba oleh Wasit selaku pemimpin Sah jalannya pertandingan lomba. Dan hasil dari nilai voting dari ketiga (3) Hakim Garis tidak dapat di ganggu gugat.

HAL HAL YANG MEMBATALKAN KEPUTUSAN WASIT

1. Salah menunjuk pemenang atau kejadian lain yang mengakibatkan salah satu atau kedua duanya dari merpati terjadinya Diskualifikasi Merpati atau melihat Diskualifikasi Joki. Keterangan lihat peraturan Diskualifikasi bagi Joki & Merpati.
2. Protes peserta yang naik banding dengan membuka rekaman ulang Video Shooting.
3. Wasit atau Dewan Juri/Hakim Garis berhak melimpahkan kewajiban dan keputusannya kepada Dewan Juri Agung bila terjadi gugat atau protes naik banding.

HAL HAL YANG MENGENAI VOTING DIADAKAN

1. Peserta protes karena merasa ragu atas keputusan Wasit dan merasa di curangi.
2. Salah satu Hakim Garis memberikan tanda Interupsi karena melihat kejanggalan/kesalan.
3. Kesalahan dalam menunjuk pemenang karena samar atau sudut/jarak pandang Wasit terhalang halangi kedua Joki ketika merpati lomba turun.
4. Wasit ragu untuk mengambil keputusan oleh karena samar melihat ke dua merpati turun dan jatuh hinggap di landasan Arena hampir bersamaan.
5. Sidang *Voting* dapat dan di lakukan seketika itu di ruang lingkup Arena. Jika tidak memungkinkan untuk di laksanakan seketika itu *Voting* bisa di lakukan setelah selesai dari bapak yang sedang berlangsung, sebelum pengundian kartu untuk duel di babak selanjutnya.
6. Ketika Sidang *Voting* yang tertunda di gelar Musyawarah berlangsung di Sekertariat dengan dihadiri pihak penuntut (peserta) Wasit, Hakim Garis dan di saksikan oleh Dewan Juri Agung. Kemudian hasil keputusan di Umumkan oleh Wasit dengan seksama.
7. Hasil keputusan Musyawarah tersebut Sah/Mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. dalam hal ini panitia penyelenggara lomba hanya sebatas Moderator dan Saksi bukan sebagai pengambil keputusan.

VIDEO SHOOTING/CAMERA VIDEO

1. *Camera video* adalah salah satu sarana media elektronik yang di gunakan sebagai alat perekam aktifitas jalannya perlombaan dan sebagai barang bukti otentik media perihal kejadian yang sebenarnya.
2. Camera diletakkan pada posisi yang tidak mengganggu aktifitas dan jalannya perlombaan dan di tempatkan di tempat yang mendapatkan sudut pandang serta kualitas gambar yang baik.
3. Hasil rekaman video jalannya perlombaan bisa di jadikan dan sebagai barang bukti otentik yang mempunyai nilai kuat (melebihi keputusan Dewan Juri).
4. Pemutaran rekam ulang video atas protes/gugatan peserta lomba di saksikan oleh kedua belah pihak (team) peserta lomba dan Dewan Juri, atas dasar yang terlihat dari kejadian yang sebenarnya (rekam ulang video) segala kejadian yang tampak dalam Video adalah Benar dan Mutlak.
5. Hasil keputusan dari Musyawarah dengan membuka rekam ulang video adalah keputusan yang tertinggi Sah dan Mutlak oleh karenanya tidak dapat di ganggu gugat.
6. Jika denda untuk membuka rekam ulang video telah di bayar oleh peserta lomba yang protes/menggugat maka seketika itu pula keputusan dewan juri di lapangan gugur/batal, dan keputusan ulang menunggu hasil pemutaran rekaman video yang kemudian diputuskan kembali oleh Wasit sesuai kejadian yang sebenarnya yang tergambar dalam rekaman video saat kejadian di lapangan.
7. Denda oleh karena membuka video rekam ulang dikembalikan sepenuhnya kepada peserta yang protes/menggugat jika gugatannya menang.
8. Dan denda harus di bayar di muka oleh pihak penggugat sebelum membuka hasil Kamera Video jika hendak membuka hasil rekaman ulang tersebut dan jika tidak

membayar denda terlebih dahulu maka di anggap tidak serius dalam gugatannya dan Hak nya menjadi gugur. dengan demikian keputusan Wasit/Dewan Juri lapangan masih tetap berlaku dan Sah.

9. Jika terjadi gambar rekaman video yang samar dan tidak bisa membantu menyelesaikan sebagai barang bukti Media sehingga Dewan Juri kesulitan untuk mengambil keputusan maka pemimpin dewan juri (Wasit) di perkenankan (boleh) melimpahkan perkara gugatan/protes peserta lomba tersebut ke pihak Dewan Juri Agung untuk memutuskan perkara.

DEWAN JURI AGUNG

1. Dewan Juri Agung terdiri dari perwakilan Anggota P3MKBI juga bisa dari pihak Team Tamu yang di tunjuk dan di percaya mampu mengemban tugas tersebut juga menguasai soal materi perihal Tata Tertib Serta Peraturan Lomba Yang Berlaku.
2. Penunjukan atau Pengangkatan Team Dewan Juri di sepakati bersama oleh semua pihak yang terkait dalam acara perlombaan, bagi kandidat yang terpilih menanda tangani kesepakatan diatas kertas bermaterai dan di tuntutan berlaku Bijak serta Adil dalam mengambil keputusan sebagai Hakim Tertinggi.
3. Dewan Juri Agung beranggotakan sedikitnya 5 orang.
4. Dewan Juri Agung hanya melakukan kewajibannya apabila diminta oleh Wasit dan Dewan Juri lapangan/pelaksana yang memimpin jalannya perlombaan, untuk memutuskan serta mengambil keputusan hasil akhir dari persoalan yang tergugat. diantara sela sela lomba yang masih dan tetap berlangsung.
5. Dewan Juri Agung tidak di Sah kan mengambil atau memutuskan sendiri, keputusan MUTLAK nya hanya bisa di lakukan lewat keputusan bersama dari ke kelima Dewan Juri Agung yang di tunjuk dan di percaya (sesuai keterangan pasal pasal di atas) dengan jalan dan cara melalui *Voting*.
6. Keputusan hasil akhir dari *voting* Dewan Juri Agung adalah Sah dan Mutlak serta tidak dapat di ganggu gugat jika vonis sudah terjadi.

DEFINISI JOKKER DAN PERATURAN NYA

Perlombaan merpati tinggi kolong bukan lah perlombaan atau kejuaraan semisal olah ragawan (atlit) yang mengadu ketangkasan untuk menjadi juara. dalam padanya Bye (sendiri tanpa lawan) di anggap lolos tanpa tanding.

Perlombaan merpati tinggi kolong lebih mengutamakan hukum dasar dari permainan merpati tinggi kolong itu sendiri yaitu wajib melewati media sebagai alat atau sarana penyeleksi bagi merpati peserta lomba yang ingin lolos ke babak selanjutnya dan menjadi Juara di tiap sesi pertandingan atau tiap babak nya.

Media tersebut sebagai alat penyaringan bagi merpati peserta lomba adalah tali yang terkait berbentuk segi empat dengan di topang oleh empat tiang dan di letakkan di pucuk 4 tiang yang di dirikan pada 4 sudut sejajar dan sama tinggi setinggi 8 - 9 meter dan lebar 4 - 5 meter persegi.

Dengan kata lain istilah Bye dalam dunia merpati tinggi kolong tidaklah cocok di gunakan sebagai kata ganti bagi merpati peserta lomba yang tidak mendapatkan lawan duel.

Untuk menghindari juara tanpa bertanding seperti hukum peraturan Bye pada dunia olah raga dan oleh karena media dan sarana penyaringannya berupa kolongan maka sesuai hukum dasar dan peraturannya yang ada "merpati peserta lomba wajib terbang serta ngolong di tiap sesi/babak nya jika ingin lolos ke babak selanjutnya".

Untuk itu kami menggunakan istilah Jokker untuk lebih selaras dengan sistem dan hukum peraturan permainan merpati tinggi kolong.

Seperti halnya permainan kartu Jokker bisa ngikut kartu manapun dan di mana Jokker berada maka nilainya sama dengan kartu yang dia ikuti.

Merpati lomba yang mendapatkan Jokker pun semisal itu bebas memilih gandeng nya dengan merpati manapun sesuai pilihan joki/pemilik nya atas pertimbangan pilihannya dapat menghantarkan merpati nya untuk bisa lolos kebabak selanjutnya.

PERATURAN JOKKER

1. Jokker mendapatkan kesempatan bebas memilih gandeng/duet terbangnya dengan merpati manapun sesuai pilihan joki/pemilik atas pertimbangan pilihan nya bisa menghantarkan merpati Jokker untuk lolos kebabak selanjutnya.
2. Baik terbang sendiri maupun gandeng Jokker mendapatkan kesempatan peluit tanda start dari Wasit sedari jauh.
3. Walau pun turun kalah dari gandengnya Merpati Jokker tetap lolos ke babak selanjutnya asal landing di dalam link bawah tanpa harus atau wajib ngolong atas tanpa terkena Diskualifikasi.
4. **Bye/Jokker dapat berlaku dalam setiap babak nya dari babak penyisihan hingga final.**
5. Peraturan dan Kewajiban lain nya sesuai peraturan yang di berlakukan.

PUTARAN LOMBA WILAYAH DAN PERATURANNYA

1. Ajang lomba Wilayah di buka untuk umum demi untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas dunia hobi merpati kolong di Indonesia tercinta, Acara pagelaran lomba ini diadakan semata mata adalah bagian dari usaha untuk mewujudkan dan semakin mempererat terikatnya tali persahabatan antar penggemar merpati tinggi kolong bebas yang kian hari makin meriah dengan semakin bertambah banyaknya para penghoby permainan merpati kolong bebas.
2. Dengan visi dan misi untuk mewujudkan Persatuan dan Kesatuan seluruh penggemar merpati tinggi kolong bebas di Indonesia.
3. P3MKBI memulai lembaran baru dengan membuka dan memprakarsai serta menggelar lomba terbuka yang bisadi ikuti oleh seluruh penggemar merpati tinggi kolong bebas di seluruh Indonesia sebagai ajang silaturrahi antar sesama hobi.
4. Untuk itu kami dari P3MKBI Dengan segala kerendahan hati mengajak seluruh penggemar merpati tinggi kolong bebas di Indoneisa untuk bersatu membangun dan mewujudkan bersatunya seluruh penggemar merpati tinggi kolong bebas di Indonesia sesuai Moto & Jargon P3MKBI.

HAL HAL MENGENAI LOMBA WILAYAH

1. Peserta lomba darimana saja berasal bisa mengikuti lomba Wilayah ini dengan cara mengikuti lomba Reguler yang tiap tiap 2 Minggu sekali di adakan oleh P3MKBI yang di adakan dan di gelar di berbagai lapak kolong yang terpilih serta memenuhi syarat untuk mengadakan Ajang bergengsi ini.
2. Para juara di lomba Reguler di tiap tiap lomba yang di adakan oleh P3MKBI inilah yang mengisi data pemenang lomba Wilayah terhitung dari juara 1 - 10 dengan memberikan nilai poin bagi juara lomba Reguler tersebut dan bagi merpati yang sering dan banyak juara di lomba Reguler Ini punya banyak kesempatan pula untuk menduduki puncak Klasemen dari nilai poin yang di dapat atas kemenangan nya di lomba Reguler.
3. Poin poin yang di dapat para merpati peserta lomba di akhir tahun akan di akumulasikan dan pengumpul poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang lomba Wilayah dan berhak mendapatkan Gelar Juara Umum tahunan Beserta Tropi, Hadiah dan Piagam tersendiri di luar Tropi, Hadiah serta Piagam lomba Reguler.
4. Para juara lomba Reguler akan di Umumkan di berbagai media demikian pula perolehan poin yang di dapat oleh para juara di masukan dan di globa nilainya dari tiap tiap lomba untuk mengisi Klasemen Wilayah.
5. Poin di berikan hanya kepada merpati juara lomba bukan pada pemilik atau teamnya, Jadi jika suatu saat merpati tersebut pindah tangan atau pindah pemilik maka poin tersebut masih menjadi milik merpati dan majikan barunya bisa meneruskan dan mengumpulkan poin bagi merpati nya.
6. Merpati Juara lomba Wilayahyang terdaftar dengan satu nama tidak di perkenankan mengganti nama tanpa sepengetahuan dan seijin P3MKBI jika hal ini di langgar poin yang di dapat di lomba lomba sebelumnya hangus

(atau masih tetap milik nama lama) dan jika di lomba berikut nya merpati tersebut juara dengan nama baru maka yang tercatat hanya poinnya yang di dapat dengan nama barunya tersebut.

7. Untuk menghindari kesalahan dalam pemberian poin maupun penyalahgunaan Hak Poin merpati tersebut dari pihak pihak yang tidak bertanggung jawab seyogyanya para pemilik merpati yang sudah mendapatkan poin di lomba Wilayah namun pindah kepemilikan maka baik pemilik lama maupun pemilik baru memberitahukan kepada pihak penyelenggara lomba, atau pengurus paguyuban agar merpati tersebut bisa meneruskan poinnya jika di lomba berikutnya juara kembali di tangan pemilik barunya.
8. Untuk menghindari kecurangan dalam perebutan poin demi menduduki puncak Klasemen merpati merpati yang memiliki poin poin yang tinggi dan punya banyak kesempatan untuk menjadi juara umum lomba Wilayahakan di data secara rinci tentang ciri ciri khusus pada merpati tersebut oleh pihak penyelenggara lomba, meliputi Nama, Warna jantab/Betina pemilik, ring (jika bering) atau ciri paten lainnya.
9. Untuk menentukan Juara Umum tahunan (Wilayah) apabila terjadi poin yang sama di puncak klasemen akhir musim maka merpati yang paling banyak juara satu di nyatakan lebih unggul.
10. Hal Hal mengenai peraturan dan lainnya sesuai Sistem dan Peraturan yang berlaku.

KETENTUAN POIN

Bagi burung merpati yang masuk 10 besar diberikan poin sesuai nomer urut juara yang di peroleh dan poin tersebut di akhir tahun akan di akumulasi untuk mendapatkan juara tahunan dari pemuncak KLASSEMEN di akhir tahun.

Nilai poin yang di berikan sebagai berikut:

Juara 1 (satu) 25 point

Juara 2 (dua) 20 point

Juara 3 (tiga) 15 point

Juara 4 (empat) 10 point

Juara 5 (lima) 5 point

Juara 6 - 10 (enam - sepuluh) 1 poin

POINT DI LOMBA MOBILAN

Adapun khusus lomba akbar/mobilan point dilipat gandakan 2x
Sebagai berikut:

Juara 1 (satu) 50 point

Juara 2 (dua) 40 point

Juara 3 (tiga) 30 point

Juara 4 (empat) 20 point

Juara 5 (lima) 10 point

Juara 6 - 10 (enam - sepuluh) dua poin

PANITIA PENYELENGGARA

Sebagai penyelenggara tidak punya Hak, Wewenang & Kewajiban dalam mengambil keputusan atas yang terjadi dalam persoalan sengketa dan gugatan yang diajukan oleh para peserta lomba.

Panitia hanya bersifat sebagai donatur atau sponsor yang telah memberikan peralihan hak serta tanggung jawab sepenuhnya kepada Panitia Pelaksana Lomba dalam hal ini segala aktivitas perlombaan di percayakan dan di dilaksanakan oleh Team Pelaksana yaitu Wasit, Hakim Garis serta jajaran Sekertariat Administrasi dll.

Panitia Penyelenggara hanya berkewajiban memberikan/memenuhi segala kebutuhan mengenai hadiah dll, atau apapun

segala yang terkait tentang pengeluaran biaya pelaksana lomba merpati ini menjadi tanggung jawabnya.

RING P3MKBI

1. Dimensi Ring Identitas P3MKBI dengan tinggi 7mm.
2. Ring didesain menggunakan nomor ring dan tahun dikeluarkan oleh P3MKBI.
3. Masa berlaku Ring adalah 3 tahun.

Ditetapkan,

Tegal, 12 Desember 2022

**Persatuan Penggemar – Peternak Merpati Kolong
Bebas Indonesia**

Ketua Umum P3MKBI



Muh. Dhiaul Haq