

PERATURAN DAN SISTEM PERTANDINGAN TURNAMEN TENIS MEJA CV. DUTA RIAU KONSULTAN CUP 2 TUNGGA PUTRA

Dalam Rangka Memeriahkan HUT Kemerdekaan Republik Indonesia

I. KETENTUAN UMUM

- Pertandingan yang dipertandingkan adalah kategori Tunggal Putra.
- Peserta wajib melakukan pendaftaran sesuai jadwal yang ditentukan panitia.
- Peserta wajib memberikan data diri yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan.
- Peserta wajib hadir di lokasi pertandingan paling lambat 30 menit sebelum jadwal pertandingan.
- Peserta yang tidak hadir setelah dipanggil sebanyak 3 kali atau melewati batas waktu yang ditetapkan panitia dapat dinyatakan kalah WO (walk over).
- Peserta wajib menggunakan pakaian olahraga yang sopan dan nyaman untuk pertandingan.
- Peserta wajib menjaga sportivitas, ketertiban, kebersihan, dan keamanan selama kegiatan berlangsung.

II. SISTEM PERTANDINGAN

- Pertandingan menggunakan sistem gugur (knockout).
- Peserta yang menang berhak melanjutkan ke babak berikutnya, sedangkan peserta yang kalah langsung tersingkir dari turnamen.
- Penentuan pasangan pertandingan dilakukan melalui undian atau drawing oleh panitia.
- Jika jumlah peserta tidak sesuai dengan jumlah ideal bagan (8, 16, 32, 64, dan seterusnya), panitia dapat memberikan bye kepada peserta tertentu berdasarkan hasil undian.
- Babak yang digunakan dapat berupa babak awal, 16 besar, 8 besar, semifinal, perebutan juara 3, dan final, menyesuaikan jumlah peserta.
- Panitia berhak menyesuaikan bagan pertandingan apabila terdapat perubahan jumlah peserta atau kondisi teknis.

III. SISTEM POIN / SKOR

- Setiap game menggunakan sistem rally point.
- Satu game dimenangkan oleh pemain yang terlebih dahulu mencapai 11 poin.
- Jika skor mencapai 10–10 (deuce), permainan dilanjutkan sampai salah satu pemain unggul 2 poin.
- Contoh: 12–10, 13–11, 14–12, dan seterusnya merupakan skor kemenangan yang sah.
- Setiap reli menghasilkan satu poin, terlepas dari siapa yang melakukan servis.
- Servis berpindah setiap 2 poin.
- Saat skor mencapai 10–10, servis berpindah setiap 1 poin.
- Pemenang pertandingan adalah pemain yang memenangkan jumlah game sesuai format pertandingan yang ditetapkan panitia.

IV. FORMAT PERTANDINGAN YANG DIREKOMENDASIKAN

Babak	Format	Keterangan
Babak Awal s.d. 8 Besar	Best of 3	Menang 2 game terlebih dahulu
Semifinal	Best of 3	Menang 2 game terlebih dahulu
Perebutan Juara 3	Best of 3	Menang 2 game terlebih dahulu

Catatan: Jika panitia ingin pertandingan lebih singkat, seluruh babak dapat menggunakan Best of 3. Jika waktu memungkinkan, final dapat menggunakan Best of 5.

V. KETENTUAN SERVIS

- Bola harus diletakkan pada telapak tangan yang terbuka dan tidak menggenggam.
- Bola dilambungkan secara vertikal sebelum dipukul.
- Servis dilakukan dari belakang garis akhir meja dan tidak boleh disembunyikan dari lawan.
- Bola servis harus memantul terlebih dahulu di bidang meja sendiri kemudian ke bidang meja lawan.
- Jika servis menyentuh net tetapi tetap masuk secara sah, wasit menyatakan let (servis diulang).
- Kesalahan servis menyebabkan poin diberikan kepada lawan.

VI. PERGANTIAN SERVIS DAN POSISI

- Pemain melakukan servis sebanyak 2 kali berturut-turut sebelum giliran servis berpindah kepada lawan.
- Pada kondisi deuce (10–10 atau lebih), pergantian servis dilakukan setiap 1 poin.
- Pada awal game berikutnya, pemain yang menerima servis pada game sebelumnya menjadi pemain yang melakukan servis terlebih dahulu, sesuai urutan yang ditentukan wasit.

VII. BOLA, MEJA, BET, DAN PERALATAN

- Bola pertandingan disediakan atau ditentukan oleh panitia.
- Peserta wajib menggunakan peralatan yang sesuai ketentuan pertandingan.
- Penggunaan bet pribadi diperbolehkan selama memenuhi ketentuan dan tidak mengganggu jalannya pertandingan.
- Jika terjadi kerusakan peralatan pertandingan, permainan dapat dihentikan sementara atas keputusan wasit.
- Peserta dilarang mengganti peralatan secara tidak wajar untuk mengulur waktu pertandingan.

VIII. WAKTU DAN WO (WALK OVER)

- Peserta wajib melakukan registrasi ulang/konfirmasi kehadiran sebelum pertandingan.
- Peserta yang dipanggil dan tidak hadir setelah 3 kali pemanggilan dapat dinyatakan WO.
- Batas toleransi keterlambatan dapat ditetapkan panitia, misalnya maksimal 10 menit dari jadwal pertandingan.
- Keputusan WO berada pada kewenangan wasit dan panitia berdasarkan kondisi di lapangan.
- Peserta yang dinyatakan WO tidak berhak meminta pertandingan diulang, kecuali terdapat kesalahan teknis dari panitia.

IX. TIME-OUT DAN JEDA

- Untuk turnamen komunitas, time-out dapat dibatasi atau ditiadakan agar pertandingan berjalan efektif.
- Jeda antar-game dapat diberikan oleh wasit sesuai kebutuhan teknis.
- Jeda tidak boleh digunakan untuk sengaja mengulur waktu.

X. PERILAKU DAN SPORTIVITAS

- Peserta wajib menghormati wasit, panitia, lawan, dan penonton.
- Dilarang melakukan penghinaan, provokasi, tindakan kasar, atau tindakan yang mengganggu pertandingan.
- Dilarang merusak fasilitas atau peralatan pertandingan.
- Pelanggaran berat dapat dikenai peringatan, kehilangan poin, kehilangan game, atau diskualifikasi sesuai keputusan wasit/panitia.
- Peserta wajib menerima hasil pertandingan dengan sportif.

XI. PROTES DAN KEBERATAN

- Protes terkait keputusan pertandingan harus disampaikan dengan sopan kepada wasit atau panitia.
- Protes harus dilakukan pada saat kejadian atau segera setelah pertandingan selesai.
- Keputusan wasit terkait fakta permainan di lapangan menjadi keputusan akhir.
- Keputusan panitia terkait administrasi, jadwal, dan teknis turnamen bersifat final.

XII. SISTEM PENENTUAN PEMENANG

- Pemain yang memenangkan pertandingan berdasarkan jumlah game yang ditentukan dinyatakan sebagai pemenang.
- Pemenang melaju ke babak berikutnya pada bagan sistem gugur.
- Pemain yang kalah pada semifinal mengikuti pertandingan perebutan Juara 3 jika pertandingan tersebut diselenggarakan.
- Pemenang final ditetapkan sebagai Juara 1 dan pemain yang kalah di final sebagai Juara 2.

XIII. KETENTUAN TAMBAHAN

- Panitia dapat melakukan perubahan jadwal apabila terjadi keadaan teknis, cuaca, gangguan fasilitas, atau kondisi lain yang tidak dapat dihindari.
- Setiap perubahan akan disampaikan kepada peserta.
- Hal-hal yang belum tercantum dalam peraturan ini akan diputuskan oleh panitia dan/atau wasit berdasarkan kebutuhan pertandingan.
- Dengan mengikuti turnamen, peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh peraturan.

XIV. CONTOH SISTEM GUGUR

Contoh apabila terdapat 16 peserta:

- Babak 16 Besar: 16 peserta → 8 pemenang.
- Babak 8 Besar: 8 peserta → 4 pemenang.

- Semifinal: 4 peserta → 2 pemenang.
- Perebutan Juara 3: 2 peserta → 1 pemenang.
- Final: 2 peserta → Juara 1 dan Juara 2.

Contoh skor satu pertandingan Best of 3: Pemain A menang Game 1 dengan 11–7, kalah Game 2 dengan 8–11, lalu menang Game 3 dengan 11–9. Hasil akhir: A menang 2–1 dan maju ke babak berikutnya.

PERATURAN INI DAPAT DISESUAIKAN DENGAN KEBUTUHAN PANITIA DAN KONDISI TURNAMEN.