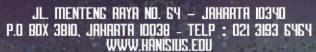


SEQUOR ERGO SUM





### PERATURAN TENIS MEJA

### **CANISIUS COLLEGE CUP 2018**

CONTACT PERSON : Stefanus Adi Nugroho | 08561213242 | ID LINE: nstefanusadi UMUM

- Peraturan umum yang berlaku dalam pertandingan tenis meja pada Canisius College Cup 2018 adalah peraturan umum yang berlaku di ITTF (International Table Tennis Federation) saat ini, dengan berbagai modifikasi yang dijelaskan di bawah ini.
- Peserta diharapkan untuk menjaga ketertiban, dan dilarang keras menimbulkan perselisihan dengan peserta lain. Segala bentuk perselisihan tidak akan ditolerir dan akan mengakibatkan diskualifikasi kepada pihak yang memulai perselisihan tersebut.
- 3. Peserta diwajibkan untuk hadir di arena pertandingan paling lambat 15 menit sebelum jadwal pertandingan yang telah ditentukan. Apabila ternyata peserta belum datang pada jadwal yang telah ditentukan, maka akan dilakukan 3 kali panggilan. Panggilan pertama dimulai pada jadwal yang telah ditentukan, dan setiap panggilan memiliki selang waktu 5 menit. Apabila 5 menit setelah panggilan ketiga (berarti 15 menit setelah waktu yang dijadwalkan) peserta belum dapat hadir di arena pertandingan, maka peserta yang tidak hadir tersebut dianggap kalah WO.
- 4. Peserta dikenakan kekalahan WO (Walk Over) apabila:
  - Peserta tidak hadir di arena pertandingan sesuai dengan ketentuan nomor 3 di atas.
  - Peserta yang bertanding tidak sesuai dengan ID Card dan tidak terdaftar di sekretariat sebagai peserta pertandingan tenis meja CC Cup 2018 yang sah.
  - Peserta tidak menggunakan pakaian yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
  - Peserta tidak memiliki perlengkapan pertandingan yang wajib dibawa peserta.
     5. Kekalahan WO yang dimaksud adalah :
  - Peserta yang bersangkutan menerima kekalahan 11-0 tiap gamenya dengan kekalahan tim 3-0 pada babak group, dan kekalahan 2-0 pada babak gugur.



SEQUOR ERGO SUM





Dengan demikian, peserta akan secara otomatis tersingkir dari kompetisi apabila kalah WO pada babak gugur.

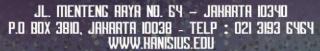
- 5. Perwakilan masing-masing tim (bukan pelatih) diwajibkan untuk menanda tangani scoresheet setelah pertandingan berakhir. **PESERTA**
- 2.1. Kriteria Peserta
- Peserta yang berhak mengikuti pertandingan tenis meja CC Cup 2018 ini adalah siswa SMA dan sederajat dari sebuah sekolah saja, pada tahun ajaran 2017/2018.
   Peserta mewakili sekolah yang bersangkutan, dan tidak mewakili yayasan dari sekolah tersebut. (Sekolah beda tetapi satu yayasan, tidak dapat mendaftar sebagai satu tim).
- 2. Pertandingan Tenis Meja CC Cup 2018 hanya dibuka untuk pelajar putra saja.
- 3. Peserta yang berhak mengikuti pertandingan tenis meja CC Cup 2018 adalah mereka yang lahir paling telat pada tanggal 1 Januari 1999. Kelahiran 31 Desember 1998 dan seterusnya tidak diperbolehkan untuk mendaftarkan diri dan mengikuti pertandingan tenis meja dalam CC Cup 2018.
- 4. Bagi individu yang tidak memenuhi syarat-syarat di atas tidak diperkenankan untuk berpartisipasi dalam CC Cup 2018.

#### 2.2. ID Card

- ID Card akan diberikan kepada setiap peserta yang telah melengkapi syarat administratif dan ketentuan lainnya, dan telah sah dinyatakan sebagai peserta CC Cup 2018.
- 2. ID Card yang telah diberikan, wajib dibawa setiap kali melakukan pertandingan. Apabila peserta yang akan bertanding tidak membawa ID Card, maka peserta tersebut dianggap menerima kekalahan WO, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian Aturan Umum, Poin nomor 4 dan 5.
- 3. Pihak penyelenggara CC Cup 2018 dan segenap Keluarga Besar Kolese Kanisius (KBKK) tidak bertanggung jawab atas kehilangan ID Card peserta. Apabila ID Card peserta hilang atau rusak, maka peserta yang bersangkutan diwajibkan untuk menghubungi pihak sekretariat.
- ID Card yang dikeluarkan oleh pihak panitia CC Cup 2018 hanya berlaku selama
   CC Cup 2018 berlangsung.



SEQUOR ERGO SUM





### 2.3. Tim

- 1. Pertandingan Tenis Meja CC Cup 2018 menggunakan sistem tim.
- 2. 1 Tim **minimal** terdiri atas 3 orang peserta, dan **maksimal** terdiri dari 5 orang peserta.
- 3. Sebelum pertandingan dimulai, peserta (tim) diwajibkan menyerahkan daftar pemain yang akan bertanding untuk tiap partainya kepada wasit atau petugas yang sedang bertugas, tanpa adanya perjanjian dalam bentuk apapun dengan tim lawan.
- 4. Dalam setiap tim, hanya diperbolehkan 1 anggota tim yang bermain rangkap.
- 5. Pemain cadangan diperbolehkan dalam tim. Pemain cadangan dapat dimainkan apabila salah anggota tim utama berhalangan hadir. Tim dapat melakukan rotasi pemain, dengan pemain yang telah terdaftar dalam tim tersebut.

#### SERAGAM DAN PERALATAN

- 3.1. Seragam
  - 1. Peserta dalam 1 tim yang sama wajib mengenakan pakaian tim.
  - Pakaian tim meliputi baju dengan warna dan motif yang sama, serta celana berwarna dasar sama. (Untuk celana, diperbolehkan berbeda motif, asal warna dasar atau warna yang dominan sama untuk tiap anggota tim)
  - Warna pakaian tidak diperbolehkan berwarna sama dengan warna bola.
     (Pertandingan CC Cup akan menggunakan bola berwarna jingga)
  - 4. Peserta diwajibkan menggunakan sepatu olahraga dalam pertandingan.
  - Peserta yang tidak menggunakan seragam tim ketika akan bertanding, akan menerima kekalahan WO, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian Aturan Umum, Poin nomor 4 dan 5.
- 3.2. Perlengkapan Pertandingan
  - 1. Bola pingpong, meja pingpong, dan net disediakan oleh panitia.
  - 2. Peserta diwajibkan menggunakan bat pingpong masing-masing.
  - 3. Bat pingpong yang digunakan peserta, wajib memenuhi ketentuan sebagai berikut:
    - Memiliki karet di kedua sisinya, satu sisi berwarna merah, dan sisi lainnya berwarna hitam. Peserta dilarang menggunakan warna karet lain, terutama menggunakan warna karet yang sama untuk kedua sisinya.



SEQUOR ERGO SUM

JL. MENTENG RRYR NO. 64 - JAHARTA 10340 P.O BOX 3810, JAHARTA 10038 - TELP : 021 3193 6464 Www.hanisius.edu



 Segala jenis karet diperbolehkan dalam pertandingan, asalkan memiliki logo ITTF yang tertera pada karet bat tersebut. Logo ini wajib ada pada kedua sisi karet bat. Logo ITTF. Yang dimaksud adalah logo ITTF seperti



ini :

Copyright © International Table Tennis Federation, taken from ittf.com

- ☐ Khusus untuk bat berbintik, memiliki kepadatan bintik melebihi 10 bintik /
  cm² dan kurang dari 30 bintik / cm²
- Tidak memiliki lubang dengan diameter yang melebihi batas wajar. Batas wajar akan ditentukan oleh wasit sebelum bertanding. Apabila bat peserta dianggap tidak wajar, maka peserta tersebut diperbolehkan meminjam bat dari peserta lain.
- Luas penampang karet tidak melebihi luas penampang kayu.
- 4. Sebelum pertandingan dimulai, peserta berhak untuk menginspeksi bat lawan tandingnya.
- 5. Sebelum pertandingan dimulai, bat masing -masing peserta wajib diserahkan kepada wasit untuk diinspeksi kelayakkannya.
- 6. Peserta tidak diperkenankan untuk mengganti bat setelah pertandingan dimulai. Dalam pergantian set, bat wajib diletakkan di atas meja, dan tidak disentuh hingga pertandingan dimulai kembali. Apabila ternyata bat mengalami kerusakan parah ketika pertandingan sudah berlangsung, maka pergantian bat diperbolehkan, asalkan bat yang baru memenuhi syarat dan telah diinspeksi wasit. Kerusakan parah yang dialami harus telah dilihat wasit dan disetujui oleh pihak wasit. Kerusakan parah terjadi apabila bat yang mengalami kerusakan dinilai wasit tidak layak pakai.
- Peserta yang melanggar ketentuan akan perlengkapan pertandingan, akan mengalami kekalahan WO pada pertandingan yang akan dijalankan hari itu, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian Aturan Umum, Poin nomor 4 dan 5.



SEOUOR ERGO SUM





#### PERATURAN PERTANDINGAN

- Setiap pertandingan dijalankan dengan sistem three-winning set (The best of five) untuk babak penyisihan sampai dengan babak semifinal.
- 2. Babak perebutan juara 3 dan final menggunakan sistem *four-winning set* (The best of seven).
- 3. Setiap set memiliki poin normal 11.
- 4. Sistem deuce akan berlaku tanpa batas, di mana pemain terus mencari selisih 2 poin apabila kedua pemain telah memiliki kedudukan 10-10 dan seterusnya.
- Apabila bat pemain menyentuh meja ketika rally sedang berlangsung, atau ketika melakukan servis, maka akan dianggap fault dan berbuah poin bagi lawan.

### **KUOTA PESERTA**

- 1. Kuota Peserta pada pertandingan tenis meja ini adalah 16 tim peserta.
- 2. Peserta terbagi dalam 4 group yang berbeda.
- 3. Untuk ketentuan tim, dan persyaratannya, dapat dilihat pada bagian Peserta di atas. (Poin II)
- 4. Setiap sekolah, maksimal mengirimkan 1 tim untuk bertanding pada cabang tenis meja CC Cup 2018.
- 5. Tim tuan rumah diperbolehkan mengirimkan lebih dari satu tim untuk bertanding pada cabang tenis meja CC Cup 2018.

### SISTEM PERTANDINGAN

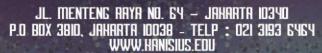
Pertandingan akan terbagi menjadi 2, yaitu babak group dan babak gugur.

#### **Babak Group**

- Pada babak group, setiap pertandingan menjalankan 3 buah partai (Tunggal
   Ganda Tunggal 2), tanpa melihat kemenangan pada dua partai pertama.
- 2. Peserta yang lolos ke babak gugur adalah peserta yang meraih 2 peringkat teratas di group nya masing-masing.
- 3. Kemenangan akan memperoleh poin +3, kekalahan akan memperoleh poin 0.
- 4. Tim yang kalah Walk Over (WO) akan memperoleh poin 0.
  - 4. 1 Sistem Skor



SEDUDR ERGO SUM





5. Apabila pada akhirnya terdapat 2 tim yang memiliki perolehan poin sama, maka peringkat dalam group ditentukan dari banyaknya partai yang dimenangkan oleh tim yang bersangkutan. Apabila ternyata masih memiliki perolehan yang sama, maka akan diadakan permainan tunggal antara kedua tim (1 orang saja) dengan sistem one-winning set untuk menentukan peringkat.

### Babak Gugur

- Permainan pada babak gugur berlangsung hingga satu tim mendapatkan 2 kemenangan pada 2 partai yang berbeda.
- 2. Setiap partai menggunakan sistem *three-winning-set*. Khusus babak perebutan juara 3 dan babak final, menggunakan sistem *four-winning set*.
- Tim yang kalah akan langsung gugur, dan semifinalis yang kalah akan bertanding pada perebutan juara ketiga.

### **BAGAN PERTANDINGAN**

Pool A				
Tim	A1	A2	A3	A4
A1				5.
A2				
A3				6
44				

Pool				Barrer
Tim	B1	B2	B3	B4
B1				
B2				
В3	65 .c.			9
B4				

Pool	C			
Tim	C1	C2	C3	C4
Cl				
C2				8
C3				
CA		8	8 .	

Pool	D	S7-	90	200
Tim	DI	D2	D3	D4
B1				
B2	15 az		200	8
В3				
B4		ĵ.	Ĭ.	

