

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP

LOMBA TENIS MEJA

A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus menjunjung tinggi sportivitas dan kejujuran.
2. Ketika pertandingan harus menyerahkan formulir sebanyak jumlah peserta.
3. Setiap kontingen Kampus memakai kostum, kaos ber lengan, celana training dan bersepatu.
4. Peserta yang tidak tercantum dalam formulir pendaftaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.

B. Ketentuan Perlombaan

1. Pertandingan menggunakan sistem gugur
2. Satu pertandingan terdiri dari tiga babak.
3. Jika babak kedua dimenangkan pemain dengan score 2-1 maka pemain berhak bermain lomba berikutnya.
4. Setiap pemain dan tim harus bersedia dan siap bertanding lebih dari sekali dalam sehari.
5. Adapun pengambilan juara dari poin terbanyak yang diperoleh.
6. Tidak ada Batasan waktu, setiap pertandingan akan selesai jika point sudah memenuhi ketentuan pertandingan

C. Kategori Pertandingan

1. Kategori Tunggal
 - a. Setiap kampus cabang mengirim 2 pemain
 - b. Tidak ada Batasan umur dalam perlombaan.
2. Kategori Ganda
 - a. Setiap kampus cabang mengirim satu regu yang berjumlah 2 pemain.
 - b. Tidak ada batasan umur dalam perlombaan.

D. Ketentuan penilaian Untuk Kategori Tunggal

1. Servis berganti pemain setelah pemain tersebut melakukan servis sebanyak 2x.
2. Pemegang servis bebas menempatkan bola dari segala penjuru lapangan.
3. Permainan satu set berakhir apabila pemain mencapai nilai 11 dan kemenangan diraih apabila mencapai jumlah kemenangan set yang ditentukan.
4. Bola servis harus dilempar.
5. Ketika pemain melakukan servis tanpa melempar bola terlebih dahulu, dianggap poin (pihak lawan akan mendapat 1 poin).
6. Apabila terjadi deuce, permainan berakhir jika selisih nilai adalah 2. Contoh: 15-13, 18-16

E. Ketentuan penilaian Untuk Kategori Ganda

1. Setiap bola mati menghasilkan nilai satu untuk pemain lawan.
2. Servis berganti pemain setelah pemain tersebut melakukan servis sebanyak 2x.
3. Pemain bergantian menerima bola dari lawan.
4. Pemegang servis hanya bisa melakukan servis dari sisi kanan lapangan kearah sisi kiri lapangan lawan.
5. Permainan satu set berakhir apabila pemain mencapai nilai 11 dan kemenangan diraih apabila mencapai jumlah kemenangan set yang ditentukan
6. Apabila terjadi deuce, permainan berakhir jika selisih nilai adalah 2. Contoh: 15-13, 18-16.
7. Apabila pemain menyentuh lapangan (meja) dan mengganggu keadaan lapangan, akan dihitung sebagai tambahan satu poin untuk pihak lawan.
8. Netting, terjadi ketika bola servis mengenai net akan melakukan servis ulang.
9. Pemain yang melakukan netting sebanyak 3x akan kehilangan poin (pihak lawan akan mendapat 1 poin).

10. Dalam permainan ganda, bola servis yang masuk ke sisi lapangan kanan lawan (sisi yang salah) dianggap tidak masuk, pemain lawan kemudian akan memperoleh 1 poin.
11. Ketika pemain melakukan servis tanpa melempar bola terlebih dahulu, dianggap poin (pihak lawan akan mendapat 1 poin).