

SYARAT DAN KETENTUAN TENIS LAPANGAN FISIP SPORT INVITATION 2026

Persyaratan Umum Peserta :

1. Perwakilan tim mengisi formulir pendaftaran Tenis Lapangan – FISIP Sport Invitation 2026 (dikecek) dan mengumpulkan berkas pendukung lainnya yang meliputi:
 - a. *Screenshot* status mahasiswa aktif atau status akademik terakhir di SIAK-NG.
 - b. Bukti pembayaran pendaftaran dengan format berita transfer: **FISIP Sport Invitation Tenis Lapangan – [Asal Fakultas]**.
2. Mengisi *entry name* dan persyaratan melalui Google Form pada [Pendaftaran FISIP Sport Invitation](#). Seluruh persyaratan harus dikirim paling lambat sebelum menghadiri *technical meeting* pada tanggal **18 Agustus 2026**.
3. Melampirkan *contact person* yang dapat dihubungi untuk setiap pertandingan pada formulir pendaftaran.
4. Perwakilan tim melakukan pembayaran biaya pendaftaran sesuai dengan nominal yang terlampir melalui rekening **901389385570 (SeaBank a/n Adrianna Louise Aryasatya)**.

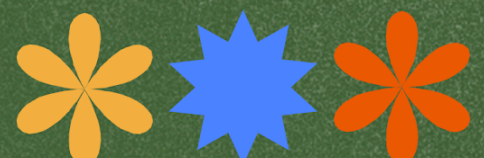
Biaya Registrasi Tim:

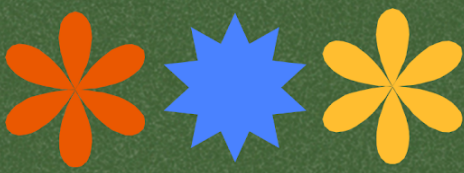
1. Setiap tim dikenakan biaya pendaftaran sebesar Rp100.000,00 (sudah termasuk uang *walk out* (WO) sebesar Rp50.000,00).
2. Apabila tim mengundurkan diri setelah membayar biaya pendaftaran (termasuk uang WO), biaya tersebut tidak dapat dikembalikan.

Ketentuan Pemain:

1. Setiap fakultas mengirimkan dua tim yang masing-masing terdiri atas maksimal 2 (dua) orang dengan rincian sebagai berikut:
 - a. 1 (satu) pemain inti tunggal putra.
 - b. 1 (satu) pemain cadangan tunggal putra.
 - c. 1 (satu) pemain inti tunggal putri.
 - d. 1 (satu) pemain cadangan tunggal putri.

Seluruh anggota tim merupakan mahasiswa aktif yang berasal dari fakultas yang sama.





Tanggal : 20 Agustus 2026
Venue : Lapangan Tenis PNJ

Peraturan Tenis Lapangan FISIP Sport Invitation 2026

A. Format Kompetisi

- a. Sistem kompetisi yang digunakan adalah sistem gugur dengan hanya 1 pemenang dari masing-masing nomor pertandingan.
- b. Nomor pertandingan yang dimainkan adalah tunggal putra dan tunggal putri.

B. Peraturan Pertandingan

1. Peraturan Permainan

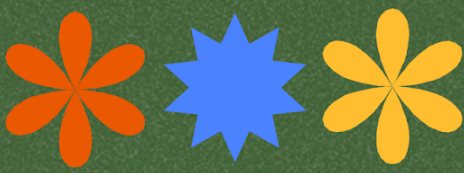
- a. Pemain diwajibkan membawa perlengkapannya masing-masing (bola disediakan).
- b. Pemain tidak diperbolehkan untuk menahan, mendorong, atau menjatuhkan lawan, baik dengan bola, raket, maupun anggota tubuh.
- c. Pemain tidak diperbolehkan melempar raket saat pertandingan.
- d. Pertandingan menggunakan *short rules*.
- e. Peserta akan dinyatakan kalah *walk out* (WO) apabila yang bersangkutan tidak hadir di lapangan pertandingan setelah diberikan waktu tunggu selama 15 (lima belas) menit sejak jadwal pertandingan dimulai.
- f. Registrasi ulang dibuka 30 (tiga puluh) menit sebelum pertandingan dimulai dan ditutup maksimal 15 (lima belas) menit setelah jadwal pertandingan yang telah ditentukan.

C. Peraturan Khusus

1. Peserta

- a. Peserta FISIP Sport Invitation 2026 merupakan mahasiswa aktif Universitas Indonesia yang sesuai dengan persyaratan umum pendaftaran.
- b. Setiap fakultas mengirimkan 1 (satu) tim yang terdiri atas
 - 1 (satu) pemain tunggal putra.
 - 1 (satu) pemain cadangan tunggal putra.

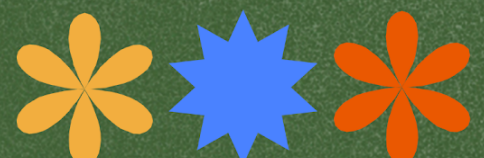


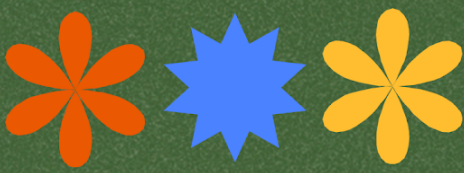


- 1 (satu) pemain tunggal putri.
- 1 (satu) pemain cadangan tunggal putri.
- c. Susunan pemain tidak dapat diubah setelah *entry name* dilakukan.
- d. Setiap tim wajib memiliki minimal 1 (satu) *official* dan maksimal 3 (tiga) *official*.
- e. Keputusan wasit bersifat mutlak.
- f. Peserta membawa perlengkapan bermain sendiri (bola disediakan panitia).

2. Sistem Kompetisi

- a. Keputusan wasit bersifat mutlak.
- b. Sebelum dan sesudah pertandingan, pemain dari kedua tim saling bersalaman dengan lawan dan wasit.
- c. Sebelum pertandingan dimulai, pemain diberi kesempatan untuk mencoba lapangan dan bola selama 2 (dua) menit.
- d. Sebelum pertandingan dimulai, pemain yang telah hadir diperbolehkan melakukan pemanasan selama 15 (lima belas) menit apabila tim lawan belum hadir.
- e. Wasit memimpin undian untuk menentukan sisi lapangan dan pemain pertama yang melakukan servis.
- f. Setiap pemain akan bermain secara bergantian di kedua sisi lapangan permainan. Pergantian posisi dilakukan setiap *game*.
- g. Untuk babak penyisihan dan semifinal, tidak menggunakan sistem *deuce*, tetapi pada babak final menggunakan sistem *deuce*.
- h. Babak penyisihan dan semifinal adalah 6 (enam) *game* x 1 (satu) *set*. Apabila skor menjadi 5–5, pemenang adalah pemain yang lebih dahulu mencapai skor 6–5.
- i. Babak final adalah 8 (delapan) *game* x 1 (satu) *set*. Apabila skor menjadi 7–7, pemenang adalah pemain yang lebih dahulu mencapai skor 9–7. Apabila skor menjadi 8–8, pertandingan dilanjutkan dengan *super tiebreak* (hingga *set* 10).
- j. Apabila hujan, maka pertandingan akan ditunda paling lama 30 (tiga puluh) menit. Jika hujan belum berhenti di waktu yang ditentukan, maka pertandingan akan ditunda sesuai kesepakatan antara peserta, *official*, dan panitia.
- k. Waktu istirahat saat perpindahan sisi lapangan adalah 1





(satu) menit dan diberikan pada setiap *game*.

- l. Saat pertandingan, pemain dilarang mengejek pemain lain. Pelanggaran akan dikenai maksimal tiga kali teguran. Apabila pelanggaran tetap dilakukan, lawan akan memperoleh tambahan poin sesuai keputusan wasit.
- m. Apabila saat pertandingan terdapat salah satu pemain yang cedera, maka akan diberi waktu istirahat selama 5 (lima) menit. Apabila masih belum dapat melanjutkan pertandingan, waktu istirahat dapat diperpanjang selama 3 (tiga) menit. Apabila setelah waktu tersebut kondisi pemain belum memungkinkan untuk melanjutkan pertandingan, pemain tersebut dinyatakan kalah.

3. Wasit

- a. Panitia berkewajiban menunjuk 1 (satu) wasit utama untuk memimpin setiap pertandingan.
- b. Wasit hanya dapat menerima protes dari kapten tim dan/atau pelatih.
- c. Wasit memiliki kewenangan penuh dalam mengambil keputusan selama pertandingan berlangsung, baik di dalam maupun di luar lapangan pertandingan.

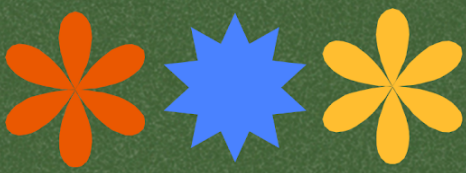
4. Force Majeure

- a. *Force majeure* adalah suatu keadaan yang menyebabkan pertandingan tidak dapat dilanjutkan.
- b. Apabila terjadi gangguan (*force majeure*), panitia berhak menunda, memindahkan, atau menghentikan pertandingan. Apabila pertandingan ditunda, skor tetap mengacu pada kedudukan skor saat pertandingan dihentikan.
- c. Apabila pemain mengalami cedera ringan, pertandingan ditunda selama 5 (lima) menit. Jika lebih dari waktu yang sudah ditentukan, maka pemain yang cedera dinyatakan tidak mampu melanjutkan permainan.
- d. Apabila pemain mengalami cedera parah pada set penentuan dan tidak dapat melanjutkan pertandingan, pemain lawan dinyatakan sebagai pemenang.

5. Keamanan dan Penonton

- a. Setiap tim diperbolehkan membawa penonton, tetapi tidak diperbolehkan membawa atribut supporter.





- b. Penonton dilarang melakukan tindakan yang dapat memicu keributan.
- c. Penonton dilarang untuk melempar dan membuang benda, seperti botol, sampah, dan lain-lain, ke dalam lapangan pertandingan maupun ke arah penonton lainnya.
- d. Penonton dilarang memasuki lapangan pertandingan dalam kondisi atau situasi apa pun.

6. Lain-lain

- a. Jadwal keseluruhan pertandingan akan dipublikasikan kepada setiap perwakilan tim setelah *technical meeting* berlangsung.
- b. Tim yang tidak hadir dalam *technical meeting* dianggap menyetujui peraturan yang telah disepakati.

