



Buklet Lomba

SPORTFEST FRADA 2025



DAFTAR ISI

PEMBUKAAN.....	2
Latar Belakang.....	2
Informasi Kegiatan.....	2
PERATURAN UMUM.....	3
Tim.....	4
Keputusan Panitia dan Wasit.....	5
Jadwal.....	5
Aturan Fair Play.....	6
BULU TANGKIS.....	7
Peraturan Umum.....	8
Sistem Kompetisi.....	9
BASKET PUTRA 3x3.....	11
Peraturan Umum.....	12
Sistem Kompetisi.....	13
FUTSAL.....	16
Sistem Kompetisi.....	17
Peraturan Teknis.....	20
VOLI.....	26
Peraturan Umum.....	27
Peraturan Permainan.....	28
Sistem Kompetisi.....	30
PENGHARGAAN.....	32
Penghargaan Tiap Cabang Olahraga.....	33



PEMBUKAAN

Latar Belakang

Buklet atau buku panduan ini disusun dengan tujuan sebagai petunjuk bagi peserta dalam mengikuti event olahraga **Frada Cup 2025** untuk memberikan kejelasan, kepastian dan menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam pelaksanaan acara tersebut. Selain itu, buklet ini bertujuan menjadikan **Frada Cup 2025** sebagai event olahraga yang adil, aman dan kondusif.

Buklet ini berisi tentang peraturan umum dan peraturan teknis dari masing-masing cabang olahraga yang akan dilombakan di **Frada Cup 2025**.

Informasi Kegiatan

1. Nama kegiatan: "**Frada Cup 2025**".
2. Kegiatan akan dilaksanakan pada:
hari, tanggal : Sabtu - Minggu, 24–25 Mei 2025
tempat : Sporthalle Weserstraße
Rektor-Forestier-Straße 2
55122 Mainz
3. Kegiatan ini merupakan ajang kompetisi olahraga yang memperlombakan beberapa cabang olahraga, antara lain:
 - Bola Basket Putra 3x3
 - Bola Voli
 - Bulu Tangkis Ganda Putra dan Campuran
 - Futsal



PERATURAN UMUM



1. Setiap peserta hanya diperbolehkan bermain untuk 1 (satu) tim di setiap nomor pertandingan.
2. Setiap peserta wajib terdaftar di tim yang telah mengisi form pendaftaran serta menyelesaikan segala persyaratan administratif.
3. Setiap tim dan peserta wajib melakukan **daftar ulang pada hari H** pelaksanaan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh panitia. Informasi lebih lanjut mengenai pendaftaran ulang akan dijelaskan pada Buklet Pendaftaran.
4. Peserta hanya diperbolehkan untuk memasuki lapangan pada saat lapor diri dan bertanding.
5. Setiap peserta wajib menggunakan pakaian olahraga dan **sepatu olahraga khusus indoor**. Peraturan mengenai pakaian olahraga akan dijelaskan lebih lanjut dalam **Peraturan Umum Masing Masing Cabang Olahraga**.
 - a. Untuk olahraga kontak fisik seperti basket dan futsal peserta dilarang menggunakan aksesoris seperti:
 - i. Kalung
 - ii. Gelang
 - iii. Jam tangan
 - iv. Cincin
 - v. dan aksesoris lainnya yang dapat membahayakan peserta lain.
6. Panitia tidak memberikan waktu untuk pemanasan, sehingga pemanasan hanya boleh **dilakukan diluar venue pertandingan dan diluar Rundown Pertandingan**.
 - a. Apabila kedua tim sepakat untuk pemanasan di dalam venue, maka waktu pertandingan akan secara otomatis dipotong.
 - b. Waktu maksimal pertandingan mengacu pada apa yang telah ditetapkan di **Rundown Pertandingan**.



Tim

1. Apabila ada tim yang memasukan peserta selain dari nama peserta yang telah didaftarkan maka tim tersebut akan **didiskualifikasi dari rangkaian lomba**, terlepas bertanding atau tidak bertandingnya pemain tersebut dan mengakibatkan hilangnya **seluruh Kaution**.
2. Apabila terdapat tim yang didiskualifikasi maka tim yang telah gugur berhak bermain kembali menggantikan tim tersebut.

Keputusan Panitia dan Wasit

1. Segala keputusan yang telah diambil oleh panitia dan wasit bersifat **mengikat dan mutlak** serta tidak dapat diubah atau diganti dengan alasan apapun.
2. Wasit setiap tim wajib menjalankan tugasnya sampai akhir pertandingan, apabila tidak maka akan mengakibatkan **pemotongan Kaution** sebanyak **15 (lima belas) Euro** (kecuali **Badminton = 10 Euro**) Aturan mengenai jumlah dan fungsi dari wasit mengacu pada aturan di masing masing cabang olahraga.
3. Apabila wasit terlambat datang maka akan ada **pemotongan Kaution** sebanyak **5 (lima) Euro**.
4. Pemotongan **kaution** yang tidak diatur pada peraturan umum akan dijelaskan lebih lanjut dalam peraturan masing masing cabang olahraga.

Jadwal

1. Jadwal yang ditetapkan panitia tidak dapat diubah dengan alasan apapun.
2. Jadwal *fix* pertandingan akan ditentukan pada *Technical Meeting*.
3. Apabila keterlambatan diakibatkan oleh transportasi, maka pemotongan kaution berubah menjadi **5 (lima) Euro** dengan melampirkan bukti berupa *screenshots* atau surat dari *Deutsche Bahn*.
4. Setiap babak, *set*, maupun pertandingan tidak akan mendapatkan tambahan waktu dengan alasan apapun demi menjamin terlaksananya acara secara tepat waktu. Segala protes mengenai lamanya pertandingan tidak akan diterima maupun diproses oleh panitia.



Aturan Fair Play

1. Diskualifikasi kepada peserta dikenakan Kepada :
 - a. Dengan sengaja mengulur waktu sehingga menyebabkan terhambatnya jalannya pertandingan.
 - b. Menghina wasit dan/atau panitia, ataupun melakukan kekerasan fisik kepada wasit, panitia atau tim lawan.
 - c. Melempar barang kepada wasit, panitia ataupun tim lawan.
2. Wasit berhak melaporkan hal ini kepada panitia apabila poin **nomor 1 (satu)** dilanggar oleh pemain.
3. Peserta, panitia, maupun penonton yang memiliki bukti atas terjadinya pelanggaran-pelanggaran yang disebutkan di Buklet Lomba berhak untuk melapor kepada panitia agar pihak yang bersangkutan dapat dikenakan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.



BULU TANGKIS



Peraturan Umum

1. Pertandingan pada fase grup menggunakan sistem poin. Masing-masing tim dalam satu grup akan saling bertanding, tim yang mendapatkan jumlah poin terbanyak akan lanjut ke fase lanjutan.
2. Score system menggunakan "*Rally Point*".
3. Setiap peserta hanya diperbolehkan bertanding dalam 1 (satu) nomor pertandingan dan hanya diperbolehkan bertanding dalam dalam 1 (satu) tim.
4. Peserta dilarang untuk sengaja menunda pertandingan, merusak atau mengubah bulu kok untuk memperlambat kelajuan, memukul net, meninggalkan lapangan tanpa persetujuan wasit, berlaku dan berkata kasar.
5. Apabila peserta yang cedera di lapangan tidak dapat melanjutkan pertandingan, maka tim dari peserta tersebut dinyatakan kalah dan poin sementara akan dicatat serta tim yang menang mendapatkan poin maksimum.
6. Setiap tim wajib mencalonkan **1 (satu) orang sebagai hakim garis**. Hakim garis wajib tiba **10 (sepuluh) menit** dan melapor di **meja tengah di lapangan sebelum pertandingan dimulai**. Jika wasit yang bertugas tidak hadir, maka akan dikenakan pemotongan *Kaution* sebesar **10 (sepuluh) Euro**.
7. **5 (Lima) menit** sebelum pertandingan berlangsung, panitia akan memanggil peserta sebanyak **1 (satu) kali**.
8. Setiap peserta diwajibkan melapor ke meja panitia dan berada di dekat lapangan **5 (lima) menit** sebelum pertandingan tim tersebut dimulai.
9. Jika tim **tidak melakukan lapor diri** di meja panitia dalam kurun waktu 5 (lima) menit sebelum pertandingan, maka tim tersebut akan **dinyatakan kalah (WO)**.
10. Setiap peserta dianjurkan untuk membawa kok masing-masing dikarenakan panitia tidak menyediakan kok untuk pemanasan.
11. Panitia hanya menyediakan 2 kok untuk setiap pertandingan fase grup dan 3 kok untuk setiap pertandingan fase lanjutan (quarter final, semi final, serta final). Apabila peserta membutuhkan kok tambahan, hal tersebut merupakan tanggungan peserta.



12. Jika selama *rally* kok mengenai atap, pemukul terakhir akan dianggap sebagai *fault* dan poin diberikan kepada musuh. Jika selama *rally* kok mengenai fasilitas Halle (ring basket, gantungan tali, dsb.), maka poin akan diulang.
13. Jika setelah servis kok mengenai atap atau fasilitas Halle (*ring* basket, gantungan tali, dsb.), maka poin akan diulang.
14. Peraturan bulu tangkis Frada Cup 2025 mengacu pada **peraturan BWF**. Apabila terdapat hal-hal yang tidak tertulis dalam buklet lomba, buklet pendaftaran, maupun peraturan BWF, maka hal tersebut akan dibicarakan pada saat *technical meeting*.
15. Pembagian grup akan ditentukan oleh panitia penyelenggara Frada Cup 2025.

Sistem Kompetisi

1. Nomor pertandingan bulutangkis dalam Frada Cup 2025 terdiri dari Ganda Putra dan Ganda Campuran.
2. Pada saat pergantian set, peserta wajib bertukar tempat (*court*).
3. Kompetisi akan dimulai dengan **Fase Grup**, kemudian akan dilanjutkan ke **Fase Gugur** yaitu Quarter Final, Semi Final, dan Final. Untuk Ganda Campuran, **Fase Gugur** terdiri dari Semi Final, dan Final.
4. Fase Grup terdiri dari **2 (dua) set** dengan maksimal **12 (dua belas) poin** (1 *Rubber-Set* x 12 poin jika dibutuhkan) tanpa istirahat dan diberlakukan aturan **deuce** dengan **maksimal 21 (dua puluh satu) poin**.
5. Penyisihan dalam Fase Grup **Ganda Putra** akan ditentukan sesuai dengan urutan tim dengan hasil terbaik. Juara 1 Grup akan lanjut ke **Fase Gugur**. Selanjutnya dipilih beberapa tim juara 2 Grup berdasarkan hasil terbaik, sampai kuota Quarter Final terpenuhi (8 tim). Jika ada tim yang memiliki jumlah kemenangan yang sama, maka **selisih set** yang akan menjadi penentu (dan selanjutnya poin jika masih terdapat hasil yang sama).



6. Penyisihan dalam Fase Grup **Ganda Campuran** akan ditentukan sesuai dengan urutan tim dengan hasil terbaik Juara 1 Grup akan lanjut ke **Fase Gugur**. Selanjutnya dipilih beberapa tim juara 2 Grup berdasarkan hasil terbaik, sampai kuota Semifinal terpenuhi (4 tim). Jika ada tim yang memiliki jumlah kemenangan yang sama, maka **selisih set** (dan selanjutnya poin) akan menjadi penentu.
7. Jika dalam menentukan urutan juara dalam grup terdapat seri, maka dilakukan perbandingan jumlah menang, lalu selisih set, dan selisih poin. Jika masih seri, akan dilakukan perbandingan **Head-to-Head (H2H)**.
8. Fase Gugur terdiri dari **2 (dua) set** dengan maksimal **21 (dua puluh satu) Poin** (1 *Rubber-Set* x 21 poin jika dibutuhkan), dan diberlakukan aturan **deuce** dengan **maksimal 30 (tiga puluh) poin**. Peserta diberikan waktu istirahat **1 (satu) menit pada saat pergantian set**.
9. Pada setiap awal pertandingan peserta diberikan waktu **1 (satu) menit** untuk pemanasan di dalam lapangan dengan kok masing-masing.



BASKET PUTRA 3x3



Peraturan Umum

1. Setiap tim terdiri dari 3 (lima) peserta inti dan maksimal 2 (dua) peserta cadangan.
2. Tim yang akan bertanding **wajib melapor ke meja panitia dan berada di dekat lapangan 10 (sepuluh) menit sebelum bertanding** dan siap bertanding sesuai waktu yang telah ditentukan panitia.
3. Tim yang tidak hadir **5 (lima) menit** setelah waktu yang ditentukan panitia akan dinyatakan **terdiskualifikasi (WO)** dan pertandingan dimenangkan oleh tim lawan dengan skor 21-0. Tim yang terdiskualifikasi karena ketidakhadiran akan dikenakan pemotongan **Kaution** sebesar **20 (dua puluh) Euro**.
4. Anggota tim diwajibkan mengenakan **jersey/trikot bernomor**. Nomor peserta di dalam satu tim harus berbeda. Jika warna jersey dari kedua tim sama/ sulit dibedakan, maka salah satu tim, yang sudah ditentukan oleh panitia, wajib mengenakan rompi yang disediakan oleh panitia.
5. Setiap peserta diwajibkan untuk mengenakan sepatu olahraga khusus indoor saat memasuki lapangan pertandingan.
6. Setiap tim wajib menyediakan **perwakilan wasit** sebanyak **minimal 2 (dua) orang**. Jika wasit yang bertugas tidak hadir, maka pertandingan akan dilanjutkan dengan wasit dari panitia.
7. Wasit dalam satu pertandingan merupakan wasit dari kontingen lain yang sedang tidak bertanding.
8. Bola akan disediakan oleh pihak panitia penyelenggara Frada Cup 2025.



Sistem Kompetisi

1. Peraturan yang berlaku di dalam lapangan saat pertandingan adalah segala peraturan yang **tertera di buklet** ini serta peraturan yang mengacu kepada **peraturan FIBA**.

2. Sistem Pertandingan

2.1. Penyisihan Grup

- 2x7 menit waktu kotor dengan tanpa istirahat per babak.
- **Time-out** diberikan terhadap masing-masing tim **sekali** per pertandingan dengan durasi **30 (tiga puluh) detik**.
- Sistem *Group* : 6 (enam) tim dibagi dalam 2 (dua) *group*. Peringkat pertama dan kedua masing-masing *group* akan bertanding di semi final, kemudian tim yang memenangkan semifinal akan bertemu di final memperebutkan juara pertama dan kedua.
- Tim yang menang dalam pertandingan akan mendapat **skor 1 (satu)**, sedangkan tim yang kalah **tidak mendapatkan skor**. Jika ada persamaan skor di dalam *group*, maka untuk menentukan urutan juara akan dilakukan **perhitungan selisih poin pertandingan** yang dimenangkan oleh tim yang memiliki skor lebih besar di dalam *group* tersebut.

2.2. Fase Gugur

- **Semifinal** : 2x10 menit waktu kotor dengan istirahat 2 (dua) menit dan **2 (dua) menit akhir** setiap babak akan diberlakukan **waktu bersih**. Diadakan 2 (dua) kali Time-out per babak dengan durasi 30 (tiga puluh) detik.
- **Final**: 2x7 menit waktu bersih dengan istirahat 2 (dua) menit. **Time-out** diadakan sebanyak 2 (dua) kali per babak dengan durasi 30 (tiga puluh) detik.
- **Over-time** : Penyisihan *group*, Semifinal dan Final dengan durasi 3 Menit **tanpa Time-Out**.



3. Pertandingan akan dimulai dengan **Jump Ball**.

- 3.1. Pergantian peserta (*player substitution*) dapat dilakukan sebanyak mungkin dan harus dilakukan saat **bola mati** (*Out of bounds, Free Throw dan Foul*). Selain babak final, waktu akan tetap berjalan pada saat pergantian peserta. Peserta pengganti yang akan masuk kedalam pertandingan diwajibkan melapor ke panitia yang bersangkutan.
- 3.2. Berlaku selain di babak final, waktu pertandingan akan dihentikan jika hal seperti contoh berikut terjadi: kecelakaan terhadap peserta yang membutuhkan bantuan medis saat pertandingan atau hal lainnya yang menyebabkan pertandingan harus diberhentikan dalam waktu **lebih dari 1 (satu) menit**.
- 3.3. Seperti yang tertera di poin **sistem kompetisi**, *violations* yang terliput dalam **peraturan FIBA** berlaku saat pertandingan seperti contoh berikut :
 - *Dribbling violation (traveling, double-dribble & carry)*
 - *3 seconds violation*
 - *12 shot clock violation*
 - *Goaltending*
 - *Kicking/Striking & etc*

4. Pelanggaran (*foul*) :

4.1. **Team foul** :

- **Defensive foul** yang dilakukan oleh peserta saat lawan melakukan aksi **non-shooting** akan menghadiahkan **ball-possession** untuk tim lawan melalui *throw-in*
- **Defensive foul** yang dilakukan oleh peserta saat lawan melakukan aksi **shooting** akan menghadiahkan **free-throw** untuk tim lawan (sekali jika *field goal* terjadi, sekali jika *field goal* tidak terjadi di dalam 3-point line, dua kali jika *field goal* tidak terjadi di luar 3-point line)
- **Foul** yang dilakukan oleh tim yang bertanding baik **offensive maupun defensive** akan dihitung dan dicatat akumulatif di dalam 1 (satu) pertandingan.



- **Team foul** ketujuh dan seterusnya di dalam 1 (satu) pertandingan akan menghadihkan dua kali *free-throw* untuk tim lawan.
- **Team foul** kesepuluh dan seterusnya akan menghadihkan 2 (dua) kali *free-throw* dan *ball-possession* untuk tim lawan.

4.2. **Flagrant foul:**

- Wasit berhak memberikan **flagrant foul** terhadap peserta yang secara sengaja/tidak sengaja menyebabkan kontak fisik keras terhadap peserta lain yang berpotensi mengakibatkan cedera.
- Anggota tim yang mendapatkan **flagrant foul** dari wasit dalam 1 (satu) pertandingan akan segera dikeluarkan dari pertandingan.
- Anggota tim yang mendapatkan dua kali **flagrant foul** di 1 (satu) atau lebih pertandingan, maka anggota tersebut segera didiskualifikasi dari acara Frada Cup 2025 dan tidak dapat melanjutkan pertandingan. Tim tersebut akan dikenakan **pemotongan Kaution sebesar 20 Euro**.

4.3. **Technical foul :**

- Wasit berhak memberikan **technical foul** terhadap peserta, peserta cadangan, penonton atau pun pelatih selama berjalannya pertandingan.
- Siapapun yang mendapatkan **technical foul** sebanyak 2 (dua) kali di dalam 1 (satu) pertandingan akan dikeluarkan dari arena lapangan.



FUTSAL



Sistem Kompetisi

1. Umum

- 1.1. Kompetisi Futsal Frada Cup 2025 terdiri dari 3 (tiga) fase, yaitu
 - i. Fase Grup
 - ii. Fase Gugur
 1. Fase Perempat Final
 2. Fase Semi Final
 - iii. Final
- 1.2. Tidak ada pertandingan untuk memperebutkan juara ketiga.
- 1.3. Apabila **Kaution** dari sebuah tim **lebih sedikit** dari **0 Euro** setelah sebuah pertandingan, maka tim tersebut **wajib membayarkan Kaution kembali** untuk kedua kalinya sehingga **Kaution** tim **tidak lebih sedikit** dari **0 Euro** agar dapat melanjutkan ke fase berikutnya, jika tim tidak dapat memenuhi syarat tersebut, maka tim tersebut akan didiskualifikasi.
- 1.4. **Tidak** ada waktu *time-out* pada pertandingan.

2. Fase Grup

- 2.1. Pembagian grup akan dilaksanakan pada saat *technical meeting*.
- 2.2. Pembagian grup untuk tim-tim yang berasal dari kontingen yang sama, tidak akan dilakukan secara acak, melainkan akan dilakukan secara manual pada saat *technical meeting*.
- 2.3. Apabila sebuah kontingen mengirim tim dengan jumlah lebih banyak dari pada grup yang tersedia maka akan ada tim yang berasal dari kontingen yang sama berada di grup yang sama.
- 2.4. Sistem poin yang digunakan pada fase grup
 - i. Menang = 3,
 - ii. Seri = 1,
 - iii. Kalah = 0
- 2.5. Waktu pertandingan selama fase grup adalah 2 x 7 menit “kotor”.



2.6. Urutan klasemen dari sebuah grup dan penentuan peringkat ketiga dari masing masing grup yang akan melaju ke **Fase Gugur** akan ditentukan secara berurut oleh:

- i. Poin Pertandingan,
- ii. Selisih gol masuk dan gol keluar (jumlah gol yang dicetak dikurang dengan gol kemasukan),
- iii. Head to Head antar tim yang merebutkan posisi,
- iv. Jumlah gol keluar (gol yang dicetak oleh sebuah tim)

3. Fase Gugur

3.1. Umum

- i. Setelah semua pertandingan pada fase grup selesai, maka tim yang berada pada peringkat 1 (satu) dan 2 (dua) pada masing masing grup berhak melanjutkan ke fase gugur dengan catatan kondisi Kaution mengacu pada **Sistem Kompetensi Umum**.
- ii. Apabila jumlah tim yang lolos lebih sedikit dari 8 (delapan) tim,
 1. maka peringkat ketiga dari grup yang memiliki jumlah tim lebih dari 3 (tiga) tim akan otomatis maju ke fase perempat final.
 2. Tim dari grup yang jumlah total timnya 3 (tiga), maka peringkat 3 dari masing masing grup akan diadu berdasarkan **Sistem Kompetensi 2.6**.
- iii. Tim yang kalah akan langsung gugur dan tereliminasi dari rangkaian perlombaan.

3.2. Fase Perempat Final

- i. Waktu pertandingan adalah 2 x 7 menit "kotor".
- ii. Waktu istirahat antar babak adalah 1 (satu) menit atau 60 (enam puluh) detik.



- iii. Pertandingan yang berakhir dengan seri akan diselesaikan dengan adu tendangan penalti, aturan yang berlaku mengacu pada aturan sebagai berikut:
 1. Wasit akan melakukan lempar koin untuk memilih tim mana yang mengirimkan wakilnya untuk menendang dan tim mana yang mengirimkan wakilnya untuk menjadi kiper.
 2. Apabila tendangan pertama gol maka tim tersebut dianggap menang, apabila tidak gol yang masuk maka tim dari kiper akan dianggap menang.
 3. Tidak ada penendang kedua atau seterusnya.

3.3. Fase Semi Final

- i. Waktu pertandingan adalah 2 x 8 menit “kotor”.
- ii. Waktu istirahat antar babak adalah 1.5 (satu setengah) menit atau 90 (sembilan puluh) detik.
- iii. Pertandingan yang berakhir dengan seri akan diselesaikan dengan adu tendangan penalti, aturan yang berlaku mengacu pada aturan sebagai berikut:
 1. Masing - masing tim menyiapkan satu peserta untuk menendang, apabila setelah kedua peserta dari masing-masing tim telah menendang dan kedudukan skor masih sama, maka tendangan penalti akan terus berlanjut, sampai satu tim mengungguli 1 (satu) gol dari tim yang lain.
 2. Apabila setelah penendang ketiga dari masing masing tim kedudukan masih seri maka berlaku fase tendangan **3.2.iii**.

3.4. Fase Final

- i. Waktu pertandingan adalah 2 x 12 menit “kotor”.
- ii. Waktu istirahat antar babak adalah 2 (dua) menit atau 120 (seratus dua puluh) detik.



- iii. Pertandingan yang berakhir dengan seri akan diselesaikan dengan adu tendangan penalti, aturan yang berlaku mengacu pada aturan sebagai berikut:
 1. Masing masing tim mengirim 3 (tiga) penendang.
 2. Apabila setelah penendang ketiga dari masing masing tim kedudukan masih seri maka tendangan penalti akan terus berlanjut sampai satu tim mengungguli tim yang lain setelah kedua peserta dari tim tersebut menendang.

Peraturan Teknis

1. Umum

- 1.1. Apabila terdapat aturan yang tidak tertulis secara lengkap atau jelas atau tidak disebutkan, maka peraturan yang berlaku adalah peraturan yang mengacu pada **aturan FIFA Futsal**.
- 1.2. Ukuran lapangan 40 x 20 m² untuk setiap pertandingan di seluruh fase.

1.3. Waktu Pertandingan

1.3.1. Kotor

- Waktu terus berjalan tanpa terkecuali.
- Dalam kasus khusus seperti, ada peserta yang mengalami cedera serius, dimana waktu sudah terbangun lebih dari 3 (tiga) menit, maka 3 (tiga) menit yang telah terbangun tidak akan ditambahkan ke dalam pertandingan dan waktu pertandingan akan diberhentikan.

1.3.2. Bersih

- Waktu akan berhenti jika terjadi:
 - Pelanggaran,
 - Bola out (keluar lapangan),,
 - Kick-in,
 - Berhentinya permainan dengan alasan apapun.



1.4. Kick-In

1.4.1. Waktu pengambilan maximal 3 (tiga) detik, dihitung ketika peserta memegang bola.

1.4.2. Kondisi bola

- Diam,
- Berada tepat atau dibelakang garis.
- Di depan garis ketika 50 (lima puluh) persen dari bola memasuki lapangan.

1.4.3. Kondisi peserta

- Kedua kaki **di luar lapangan**,
- Apabila ada kaki yang masuk kedalam lapangan atau menginjak garis lapangan maka akan menghasilkan *kick-in* untuk tim lawan.

1.4.4. Peserta dari tim yang bertahan minimal berjarak 5 (lima) langkah dari bola.

1.4.5. Pelanggaran mengakibatkan tendangan kedalam untuk tim lawan.

1.5. Tendangan Bebas / *Free kick*

1.5.1. **Tidak langsung (*indirect / two touch*)** akan diberikan ketika

- Kiper menguasai bola lebih dari 6 (enam) detik saat melakukan lemparan.
- Kiper menangkap bola atau menyentuh bola dengan tangannya (*back-pass*), saat bola belum sama sekali menyentuh lawan (berlaku juga pada *kick-in*).
- *Handball* oleh kiper.

1.5.2. **Langsung (*direct*)** akan diberikan ketika

- Menendang atau mengganjal lawan,
- Memukul, mendorong, memegang, meludah pada lawan,
- *Sliding tackle* dalam usaha merebut bola ketika bola dikuasai oleh lawan,
- Memegang bola secara sengaja.



- Pelanggaran pada daerah bertahan sendiri jika terjadi *offensive foul*.

1.5.3. Tendangan bebas cepat berhak dilakukan di daerah tim sendiri (daerah bertahan sendiri).

1.5.4. Di daerah serang tendangan bebas hanya boleh oleh tim yang menyerang setelah wasit meniupkan peluit.

1.5.5. Pagar betis harus berjarak 8 (delapan) langkah dari bola menuju arah gawang.

1.6. **Tendangan Penjuru / Corner**

1.6.1. Waktu pengambilan maksimal 5 (lima) detik, dihitung saat bola diletakkan di lapangan.

1.6.2. Peserta yang bertahan minimal berjarak 5 (lima) langkah.

1.6.3. Kondisi bola dan peserta seperti pada aturan *kick in*.

1.7. **Second Penalty**

1.7.1. Akan diberikan kepada sebuah tim jika tim lawan melakukan pelanggaran (termasuk *handball*, namun tidak berlaku saat pelanggaran pada *kick-in* atau pergantian peserta) sebanyak 5 (lima) kali pada satu babak.

1.7.2. Pelanggaran keenam dan seterusnya akan langsung menghasilkan tendangan *second penalty*.

1.7.3. Tendangan *second penalty* dilakukan tanpa penjagaan pagar betis.

1.7.4. Pemutihan pelanggaran untuk *second penalty* dilakukan pada setiap akhir babak.

1.8. **Bola terkena langit-langit lapangan**

1.8.1. Apabila bola terkena langit-langit di atas maka

- Menghasilkan *kick-in* apabila di luar kotak penalti
- Menghasilkan tendangan penjuru (*corner*) apabila di dalam kotak penalti.

1.9. **Gol dan Out**

1.9.1. Bola dinyatakan gol ketika bola seluruhnya masuk ke dalam gawang.



- 1.9.2. Bola dinyatakan *out* ketika bola seluruhnya keluar dari lapangan (garis).

2. Tim

2.1. Umum

- 2.1.1. Jumlah maksimal pemain dari masing - masing tim adalah 10 (sepuluh) pemain. Yang terdiri dari minimal 5 (lima) pemain inti dan maksimal 5 (lima) pemain cadangan.
- 2.1.2. Tim yang akan bertanding wajib datang tepat waktu dan **wajib melaporkan diri ke meja panitia** dan berada di dekat lapangan sebelum bertanding dalam jangka waktu **minimal 1 (satu)** pertandingan sebelum pertandingan tersebut. Bilamana tim yang akan bertanding tidak hadir setelah pemanggilan ketiga (**10 (sepuluh) menit** sebelum bertanding), maka tim tersebut akan dinyatakan **WALK OUT (WO)** dengan skor kekalahan dan mengakibatkan hilangnya seluruh kauson.
- 2.1.3. Jika dalam pertandingan jumlah anggota tim **lebih sedikit** dari 3 (tiga) orang (karena terkena kartu merah atau ada pemain yang terlambat) maka tim tersebut akan dinyatakan **Walk-Out** (WO: kalah 3-0) atau skor saat pertandingan, diambil yang lebih besar.
- 2.1.4. Dalam satu tim hal sebagai berikut wajib dipakai:
- Seragam/jersey (sama atau warna senada) dan bernomor punggung yang berbeda untuk setiap peserta dari tim yang sama,
 - Celana pendek (sama atau warna senada), apabila peserta memakai celana dalam stretch pants, warnanya harus sama dengan celana pendek utama,
 - Kaos kaki (seragam atau warna senada).
- 2.1.5. Setelah bunyi peluit wasit maka pertandingan akan dimulai.



2.2. Pergantian Peserta

2.2.1. Setiap tim berhak melakukan pergantian peserta sebanyak mungkin dengan ketentuan sebagai berikut

- Tidak harus menunggu bola mati,
- Peserta yang akan diganti harus keluar terlebih dahulu sebelum pengganti masuk,
- Apabila peserta pengganti masuk (1 (satu) atau 2 (dua) kaki masuk kedalam lapangan / menginjak garis) sebelum peserta yang akan digantikan keluar, maka peserta pengganti akan mendapatkan kartu kuning.

3. Peserta

3.1. Kartu

3.1.1. Denda **5 (lima) Euro** untuk **SETIAP** kartu kuning.

3.1.2. Denda **10 (sepuluh) Euro** untuk **SETIAP** kartu merah, sehingga peserta yang mendapat kartu kuning sebanyak 2 (dua) kali pada satu pertandingan mendapat denda **20 (dua puluh) Euro**.

3.1.3. Jika peserta mendapatkan dua kartu kuning, maka :

- Dalam satu pertandingan akan mendapatkan satu kartu merah.
- Dalam dua pertandingan yang berurutan (akumulasi kartu kuning) maka peserta tersebut tidak bisa bertanding di satu pertandingan selanjutnya.
- Tidak ada masa pemutihan pada fase apapun.

3.1.4. Jika peserta mendapatkan kartu merah, maka:

- peserta tersebut dikeluarkan dari pertandingan dan tidak bisa bertanding kembali di pertandingan yang sama, serta satu pertandingan berikutnya.
- Setelah 2 (dua) menit setelah dikeluarkannya kartu merah (kecuali jika terjadi gol dari tim manapun sebelum mencapai



dua menit), tim yang mendapat kartu merah dapat memasukkan peserta baru dari peserta cadangan).

3.2. Sliding tackle

- 3.2.1. Dengan 1 (satu) kaki, dimana telapak kaki dari peserta yang melakukan sliding tackle mengenai kaki lawan, akan mendapatkan kartu kuning.
- 3.2.2. Sliding tackle dengan 2 (dua), dimana salah satu atau kedua telapak kaki dari peserta yang melakukan sliding tackle mengenai kaki lawan, akan mendapatkan kartu merah.

4. Wasit

- 4.1. Setiap tim wajib melampirkan nama peserta yang akan menjadi wasit sebanyak **2 (dua)** orang.



VOLI





Peraturan Umum

1. Satu tim terdiri dari 6 (enam) peserta inti dan maksimal 6 (enam) orang peserta **cadangan**.
2. Setiap peserta dalam satu tim diwajibkan memakai **warna Jersey** yang sama, kecuali **Libero** memakai warna berbeda.
3. Pertandingan voli dapat berisikan peserta pria dan/atau wanita. Jumlah peserta pria atau wanita dalam tim (dua belas peserta) tidak dibatasi (contoh: semua pria, semua wanita, 1 wanita dan sisanya pria, dst.). Tinggi net yang digunakan sesuai dengan net voli putra (2,43 m)
4. Pergantian peserta boleh dilakukan dalam jumlah yang tidak terbatas dan ketika bola mati, tetapi peserta hanya dapat diganti dan dimasukkan kembali hanya di posisi yang sama dalam 1 (satu) set pertandingan.
5. Jumlah peserta minimum yang diperbolehkan bertanding di lapangan adalah 4 (empat) orang, apabila pada saat pertandingan kurang dari 4 (empat) orang dalam satu tim, tim tersebut **dinyatakan kalah**.
6. Setiap tim wajib mengirimkan **2 (dua) wasit, 2 (dua) hakim garis, dan 1 (satu) pencatat skor (lima orang)**.
 - a. Jika jumlah peserta dalam tim hanya terdiri dari 4 (empat) orang, maka akan diberikan 1 (satu) perwakilan dari panitia sebagai **pencatat skor**.
7. Setiap peserta berhak mendaftar cabang olahraga lain selain voli, namun apabila ada jadwal pertandingan yang bertabrakan, maka hal tersebut **diluar tanggung jawab panitia**.
8. Panitia **tidak menyediakan waktu pemanasan**, maka peserta diharapkan melakukan pemanasan diluar/sebelum jadwal pertandingan dimulai.
9. Peserta diharapkan untuk hadir di tempat (lapangan) **15 (lima belas) menit** sebelum jadwal pertandingan timnya dimulai, untuk mengantisipasi pergeseran jadwal pertandingan.



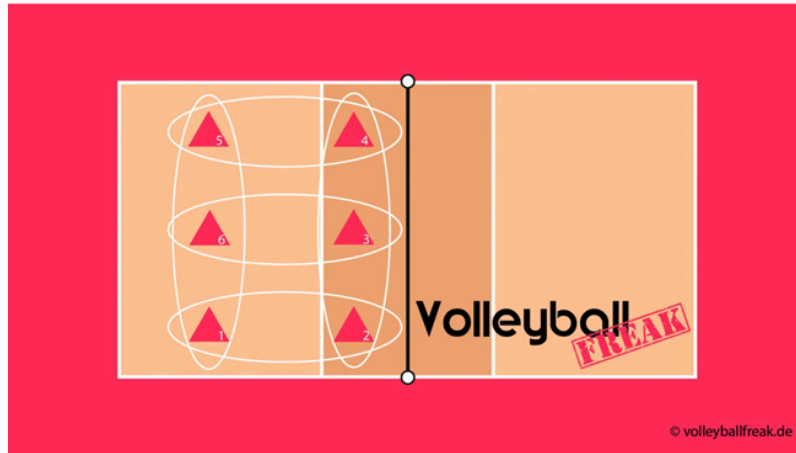
Tim dinyatakan WO (Walk Out) dan kalah dengan skor 0 - Skor Maksimal (juga berlaku kepada panitia skor, hakim garis dan wasit), jika:

Tidak hadir di lapangan sama sekali.

- Tidak hadir di lapangan setelah tiga kali panggilan (terlambat lebih dari lima menit dari jadwal yang sudah ditentukan panitia).
- Berjumlah kurang dari 4 (empat) peserta di lapangan.

Peraturan Permainan

1. Permainan dianggap foul dan angka untuk lawan jika:
 - Bola menyentuh atap Halle.
 - Satu tim memantulkan bola lebih dari **tiga kali** secara berurutan, kecuali *block contact*.
 - Satu peserta memantulkan bola **dua kali** secara berurutan, kecuali *block contact*, **dimana kontak dilakukan selama satu gerakan**.
 - Bola ditangkap atau dilempar (*double*).
 - Tangan atau anggota badan menyentuh net.
 - Peserta belakang melakukan serangan lebih tinggi dari net di daerah serang.
 - Servis peserta lawan *diblock*.
 - Kaki sepenuhnya melewati garis pembatas daerah lawan dan/atau mengganggu permainan lawan.
 - Saat servis posisi peserta tidak sesuai dengan posisi yg tercatat (contoh: peserta belakang berdiri didepan peserta di depannya saat servis).



2. Permainan tidak dianggap foul jika:

- Bola menyentuh net dan masuk ke daerah lawan.
- Pada kontak pertama tim, bola dapat menyentuh beberapa bagian tubuh seorang pemain secara beruntun, **selama kontak terjadi dalam satu aksi**.
- Kaki **tidak sepenuhnya** melewati garis pembatas dan tindakan ini **tidak mengganggu** dengan permainan lawan.

3. Posisi peserta:

- Urutan rotasi ditentukan oleh daftar posisi.
- Jika regu penerima servis berhasil mendapat hak untuk servis pesertanya berputar satu posisi searah jarum jam.

4. Servis:

- Para peserta harus mengikuti giliran servis seperti tercatat dalam daftar posisi.
- Tim yang memenangkan *rally* berhak melakukan servis.

5. Diluar dari aturan yang tertera disini, peraturan permainan **mengikuti peraturan internasional (FIVB)**.

Sistem Kompetisi

1. Babak Grup dan Semifinal

- 1.1. Pertandingan Voli campuran akan dilaksanakan dengan menggunakan sistem grup, kemudian akan diambil perwakilan dari 2 (dua)



tim (juara grup dan *runner up* grup) untuk bertanding di semifinal, lalu 2 (dua) tim pemenang akan lanjut ke babak final.

- 1.2. Setiap pertandingan terdiri dari **2 (dua) set** dengan poin maksimal **25 (dua puluh lima) poin** setiap set.
- 1.3. Setiap tim hanya mendapatkan 1 (satu kali) *time out* dengan durasi 30 detik (tiga puluh) dalam satu set.
- 1.4. Pada babak grup, pemenang setiap pertandingan akan mendapat **3 (tiga) poin, kalah 0 (nol) poin, seri 1 (satu) poin**. Apabila di dalam babak grup terdapat tim dengan perolehan poin yang sama, maka pemenang akan ditentukan dari jumlah set yang dimenangkan. Dan apabila tim tersebut juga masih memiliki perolehan jumlah set yang sama, maka pemenang akan ditentukan dari selisih poin setiap set.
- 1.5. Waktu maksimal tiap pertandingan **45 (empat puluh lima) menit**. Waktu pertandingan adalah waktu kotor. Bila waktu yang telah diberikan panitia telah habis, pemenang pertandingan adalah tim yang memiliki nilai poin tertinggi. Apabila:
 - 1.5.1. Kedua tim memiliki poin yang sama, maka berlaku aturan „*matchpoint*“.
- 1.6. Tidak ada istirahat diantara setiap set.

2. Babak Final

- 2.1. Pertandingan voli menggunakan sistem BO5 (*Best of Five*).
- 2.2. Pertandingan berlangsung 5 set dan membutuhkan **tiga set** bagi satu tim untuk memperoleh kemenangan. Diperlukan 25 (dua puluh lima) poin untuk memenangkan satu set.
- 2.3. Berlaku *deuce*
 - 2.3.1. Apabila masing-masing tim memenangkan 2 (dua) set pertandingan, maka akan memainkan set ke-5, untuk memenangkan set kelima dibutuhkan 15 (lima belas) poin.
 - 2.3.2. Setiap tim hanya mendapatkan sekali *time out* dengan durasi 30 (tiga puluh) detik dalam satu set.



2.3.3. Waktu maksimal pertandingan adalah **120 (seratus dua puluh)** menit. Waktu pertandingan adalah waktu kotor. Bila waktu yang telah diberikan panitia telah habis, pemenang pertandingan adalah tim yang memiliki nilai poin tertinggi. Apabila kedua tim memiliki poin yang sama, maka berlaku aturan „*matchpoint*“.

2.4. Tidak ada istirahat diantara setiap set.

3. Wasit dan Hakim Garis

3.1. Setiap tim diwajibkan ikut serta mewakilkan 2 (dua) orang wasit, 2 (dua) orang hakim garis dan 1 (satu) orang pencatat skor. Perwakilan (total 5 orang) dari setiap tim yang diwakilkan akan mendapat jadwal untuk membantu jalannya pertandingan ketika timnya sedang tidak bertanding.

3.2. Wasit, hakim garis dan pencatat skor harus berada di meja Panitia di tengah lapangan **10 (sepuluh) menit** sebelum pertandingan dimulai. Jika tidak hadir, maka akan dianggap tidak ada dan akan dikenakan sanksi berupa pemotongan ***Kaution*** sebesar **15 (lima belas) Euro**.

Kaution ditarik ketika jadwal main dimulai dan orang yang bertanggung jawab belum datang

***Note:** Setiap tim diharapkan untuk membawa bola masing-masing untuk pemanasan, dikarenakan Panitia tidak menyediakan bola untuk pemanasan.



PENGHARGAAN



Penghargaan Tiap Cabang Olahraga

1. Bulu Tangkis
 - a. Ganda Putra
 - i. Juara 1 : Uang tunai senilai 70€ dan medali emas
 - ii. Juara 2 : Medali perak
 - b. Ganda Campuran
 - i. Juara 1 : Uang tunai senilai 70€ dan medali emas
 - ii. Juara 2 : Medali perak
2. Bola Basket Putra 3x3
 - a. Juara 1 : Uang tunai senilai 100€ dan medali emas
 - b. Juara 2 : Medali perak
3. Bola Voli
 - a. Juara 1 : Uang tunai senilai 150€ dan medali emas
 - b. Juara 2 : Medali perak
4. Futsal
 - a. Juara 1 : Uang tunai senilai 200€ dan medali emas
 - b. Juara 2 : Medali perak