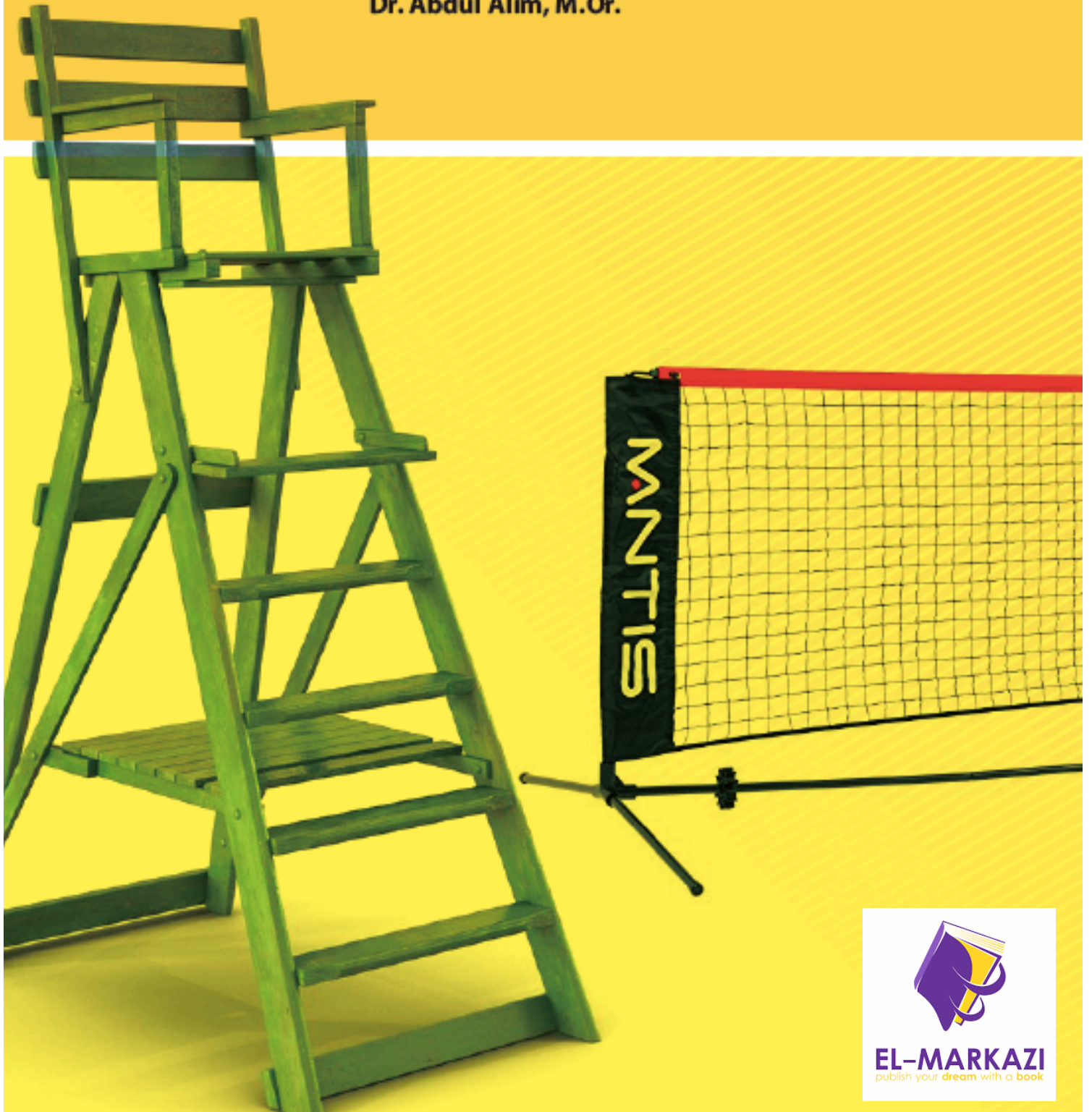


Perwasitan **TENIS**

Dr. Abdul Alim, M.Or.



EL-MARKAZI
publish your dream with a book

PERWASITAN TENIS LAPANGAN

Penulis:

Abdul Alim, M.Or.

Cetakan I, 2017

Cetakan II, 2018

Desain Sampul:

Sugeng Setianugroho

Cover dan Tataletak:

Oemar @canra

Penerbit:

El-Markazi Sukses Grup

Website: www.elmarkazi.com

Email: elmarkazipublisher@gmail.com

Bengkulu, Indonesia

Isbn No:

978-602-5441-53-14

KATA PENGANTAR

Perkembangan tenis di Indonesia dapat dikatakan berkembang pesat. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya fasilitas lapangan tenis yang dibangun pada lingkup daerah di Indonesia. Selain itu, indikator berkembangnya tenis di Indonesia dapat dilihat dari semakin banyaknya penyelenggaraan pertandingan tenis yang diikuti oleh banyak petenis. Namun, perkembangan tenis di Indonesia belum diikuti dengan perkembangan perwasitan tenis itu sendiri.

Dapat diperhatikan bahwa masih sedikit wasit Indonesia yang menjadi wasit internasional. Selain itu, jika diperhatikan wasit yang bertugas pada beberapa pertandingan nasional merupakan orang yang sama. Diperlukan usaha yang berkesinambungan untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas wasit tenis Indonesia. Salah satu upaya yang sudah dilakukan adalah dengan memasukan mata kuliah perwasitan tenis sebagai salah satu mata kuliah yang harus dipelajari oleh mahasiswa. Usaha ini pun masih kurang maksimal karena kurangnya sosialisasi perwasitan tenis dan kurangnya sumber buku perwasitan tenis di Indonesia.

Buku perwasitan tenis ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan sumber belajar bagi mahasiswa olahraga dalam memahami perwasitan cabang olahraga tenis. Buku ini menjelaskan tentang sejarah, sarana dan prasarana, metode penskoran dan sistem pertandingan, peraturan pertandingan, ketentuan sikap dan hukuman, serta tugas dan tanggung jawab petugas lapangan atau pertandingan.

Terwujudnya buku perwasitan tenis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih khususnya

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis.

kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan buku ini. Kritik dan saran penulis harapkan, sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan dan penyempurnaan buku ini.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Penulis berharap buku ini dapat membantu mahasiswa khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta maupun pembaca secara umum untuk dapat lebih memahami perwasitan tenis.

Yogyakarta, Maret 2018

Abdul Alim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I SEJARAH TENIS	1
A. Sejarah Tenis Di Dunia	1
B. Sejarah Skoring Dalam Tenis	4
C. Turnamen Tenis Internasional	5
D. Tenis Di Indonesia	7
E. Turnamen Tenis Di Indonesia	9
BAB II SARANA DAN PRASARANA TENIS	15
A. Sarana Dan Prasarana Pertandingan	15
B. Peralatan & Atribut Petenis	22
BAB III SKORING & SISTEM PERTANDINGAN TENIS	29
A. Penskoran	29
B. Sistem Servis	33
BAB IV PERATURAN PERTANDINGAN	44
A. <i>Toss</i>	44
B. Peraturan Servis	45
C. Bola Dalam Permainan (<i>Ball In Play</i>)	49
D. Bola Dianggap Sah	50
E. Permainan yang Diulang (<i>Let</i>)	50
F. Pemain Kehilangan Poin	51

G. Pengembalian yang Benar (<i>Good Return</i>)	52
H. Perpindahan Tempat	53
I. Gangguan	53
J. Permainan Berlanjut	54
K. Istirahat Pemain	55
L. Perbaiki Kesalahan	59
BAB V KETENTUAN ETIKA DAN HUKUMAN PEMAIN	63
A. Kode Etika Pemain/ Peserta	63
B. Hukuman Terhadap Pelanggaran Kode Etik	66
C. Mengumumkan Pelanggaran	67
BAB VI ETIKA, TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB	
PETUGAS LAPANGAN	69
A. Kode Etik Petugas Lapangan	69
B. Tugas dan Tanggung Jawab Petugas Lapangan	71
C. Wasit Garis (<i>Line Umpire</i>)	84
BAB VII CALLS, POSTUR DAN SIGNAL	99
A. Wasit	99
B. Wasit Garis (<i>Line Umpire</i>)	106
GLOSARIUM	112
DAFTAR PUSTAKA	134

BAB I

SEJARAH TENIS

Tenis merupakan jenis olahraga atau permainan menggunakan raket untuk memukul bola ke daerah lawan yang dapat dimainkan oleh dua orang untuk permainan tunggal (*single*) atau antara empat orang (dua tim) untuk permainan ganda (*doubles*). Permainan tenis dimainkan oleh berbagai lapisan masyarakat baik dari segi sosial maupun umur. Cikal bakal permainan tenis dimulai dari permainan-permainan yang menyerupai permainan tenis. Menurut beberapa sejarawan, permainan tenis yang sesungguhnya (*real tennis*) dimulai di Perancis pada abad 16.

A. SEJARAH TENIS DI DUNIA



Gambar 1. Jeu De paume

Sejarah tenis dimulai dengan permainan yang disebut *jeu de paume* (permainan telapak tangan). Sebagian besar sejarawan menyakini bahwa *jeu de paume* yang dimainkan pada abad 12 di Prancis inilah yang akhirnya berkembang menjadi permainan tenis. *Jeu de paume* mulai disebut dengan *tennis* ketika raket digunakan

dalam permainan tersebut pada abad ke 16. Mayor Harry Gem dan Augurio Perera merupakan orang yang mengembangkan *jeu de paume* menjadi permainan yang menggunakan raket. Permainan ini sangat populer di Prancis dan Inggris, walaupun hanya dimainkan di *indoor*. Henry VIII dari Inggris merupakan penggemar permainan ini. Pada masa itu klub tenis pertama didirikan di Leamington Prancis.



Gambar 2. Racquets and balls.

Permainan tenis sempat meredup dan akhirnya pada tahun 1873 Mayor Walter Clopton Wingfield menghidupkan kembali permainan tenis dengan mendesain dan mematenkan permainan tersebut. Wingfield menyebut permainan tersebut dengan sebutan *spairistike* (keterampilan bermain bola) yang selanjutnya dikenal dengan sebutan "*sticky*". Pada masa itu untuk menghibur tamunya di sebuah pesta kebun di tanah miliknya yang terletak di Llanelidan, Wales. Wingfield mengembangkan permainannya berdasarkan

olahraga *outdoor tennis* dan *real tennis* dan pada akhirnya Wingfield meyebut permainan yang didesainnya sebagai *tennis*.

Kejuaraan tenis yang pertama diselenggarakan adalah Wimbledon di London pada tahun 1877. Tahun 1874 Mary Ewing Outerbridge, seorang sosialita muda kembali dari Bermuda tempat bertemunya Mary dengan Mayor Wingfield. Kemudian Mary mempersiapkan lapangan tenis di Staten Island Cricket Club di New Brighton Staten Island, New York. Tahun 1880 turnamen nasional di Amerika pertama kali digelar. Pemenang dari turnamen nasional pertama di Amerika tersebut adalah seorang berkewarganegaraan inggris yang bernama O.E Woodhouse.

Selama berlangsungnya pertandingan-pertandingan tenis, terdapat perbedaan aturan pada masing-masing *Club*. Hal ini menjadi pemicu dibentuknya *United States Lawn Tennis Association* (USLTA) pada tanggal 21 Mei 1881, sebagai badan asosiasi tenis resmi yang dapat membakukan aturan tenis dan mengatur kompetisi tenis. Sementara itu asosiasi tenis *International Lawn Tennis Federation* (ILTF) yang berwenang terhadap permainan tenis di Inggris, Skotlandia dan Wales dibentuk pada tahun 1888 yang kemudian berubah menjadi *International Tennis Federation* (ITF) pada tahun 1913.

Kejuaraan tunggal pria yang sekarang dikenal dengan US Open pertama dimulai pada tahun 1881 di Newport, Rhode Island, sedangkan kejuaraan nasional tunggal putri pertama digelar pada tahun 1887. Selain di Amerika Serikat tenis juga populer di Perancis. Perancis Open pertama diselenggarakan pada tahun 1891. Pertandingan tenis juga diselenggarakan di Australia pada

tahun 1905 yaitu Australia Open. Wimbledon, US Open, French Open, dan Australia Open merupakan 4 turnamen tenis bergengsi. Keempat turnamen tersebut disebut sebagai *Majors* atau *Slam*.



Gambar 3. Lawn tennis in the U.S., 1887

B. SEJARAH SKORING DALAM TENIS

Terdapat perbedaan yang cukup kentara pada skoring tenis dengan skoring olahraga lainnya. Asal-usul skoring tenis dengan format 15, 30, dan 40 diyakini berasal dari Prancis pada abad pertengahan. Referensi paling awal skoring tenis adalah dalam balada oleh Charles D'Orleans pada 1435 yang mengacu pada *Quarante cinque* (yang memunculkan skor 40) dan pada tahun 1522 ada kalimat dalam bahasa latin "kita menang tiga puluh, kita menang empat puluh lima". Teori pertama yang tercatat tentang asal usul lima belas diterbitkan pada tahun 1555 dan 1579. Namun asal-usul konvensi ini tetap tidak jelas.

Ada kemungkinan bahwa format perhitungan jam digunakan dalam skoring tenis, dengan perpindahan seperempat jarum jam untuk menunjukkan skor 15, 30, dan 45. Ketika jarum jam pindah ke

60, maka permainan selesai. Namun, dalam rangka untuk memastikan bahwa permainan tidak bisa dimenangkan oleh perbedaan satu poin pada skor, gagasan "*deuce*" diperkenalkan. Untuk membuat poin tetap dalam "60", angka 45 pada jam diubah menjadi 40. Oleh karena itu, jika kedua pemain memiliki poin 40, pemain pertama yang mendapatkan skor sepuluh poinnya menjadi 50. Jika pemain tersebut berhasil mendapatkan skor lagi maka poin bergerak ke angka 60 yang berarti *game* atau akhir pertandingan. Namun, jika pemain gagal mencetak poin pada kesempatan kedua, maka jam akan kembali ke 40 "*deuce*".

Teori lain adalah bahwa skoring pada tenis datang dari permainan *jeu de Paume*. Ketika *server* mencetak poin, ia bergerak maju 15 ft. Jika dia mencetak poin lagi, ia akan pindah lagi 15 ft. Jika dia mencetak ketiga kalinya, ia hanya bisa bergerak 10 ft lebih dekat.

Asal usul penggunaan "*love*" untuk nol juga diperdebatkan. Ada kemungkinan bahwa penggunaan kata *love* berasal dari istilah Prancis untuk "telur" (*l'oeuf*) karena telur terlihat seperti angka nol. Hal ini mirip dengan asal-usul istilah "bebek" dalam kriket, diduga dari "telur bebek", mengacu pada *batsman* yang telah dipanggil keluar tanpa menyelesaikan lari.

C. TURNAMEN TENIS INTERNASIONAL

Turnamen tenis sering diselenggarakan berdasarkan *gender* dan ranking pemain. Penyelenggaraan turnamen diatur untuk kelompok umur tertentu, dengan batas umur maksimal untuk pemain junior dan batasan umur minimum untuk pemain senior. Untuk

menjaga agar pertandingan dalam turnamen yang besar tetap kompetitif maka dilakukan rating secara berkala.

1. *Grand Slam Tournaments*

Empat turnamen *Grand Slam* yaitu Wimbledon, US Open, French Open, dan Australia Open dianggap sebagai turnamen tenis yang paling bergengsi di dunia. Pelaksanaan turnamen tersebut diselenggarakan setiap tahun. Dalam turnamen tersebut pada partai tunggal (*singles*) dibatasi untuk 128 orang pemain pada masing-masing *gender*. Terlepas dari itu, Olimpiade, Davis Cup, Fed Cup, dan Hopman Cup merupakan turnamen yang diatur oleh ITF. Saat ini, turnamen *Grand Slam* merupakan satu-satunya turnamen yang menyelenggarakan nomer ganda campuran. Turnamen *Grand Slam* dilihat sebagai puncak musim pertandingan, sebagai contoh US Open Series. Berikut jadwal turnamen *Grand Slam*.

Grand Slam Tournaments

Periode	Turnamen	Lokasi	Lapangan
Januari	Australia Open	Melbourne	<i>Hard</i>
Mei-Juni	French Open	Paris	Tanah Liat
Juni-Juli	Wimbledon	London	Rumput
Agustus-September	US Open	New York	<i>Hard</i>

2. *Masters 1000*

Tur Dunia *ATP Masters 1000* merupakan kelompok dari sembilan turnamen yang merupakan eselon tertinggi kedua dalam turnamen tenis pria. Sama halnya dengan penyelenggaraan *grand*

slam, setiap even *master 1000* diadakan setiap tahun pula. *Men's Tour* mulai dijalankan pada tahun 1990 saat *Association of Tennis Professionals (ATP)* dipimpin oleh Hamilton Jordan. Direktur mendesain sembilan turnamen (*top nine tournaments*) di luar acara *Grand Slam* sebagai even “*Super Nine*” yang akhirnya menjadi *Tennis Masters Series*. Delapan pemain terbaik dunia bersaing di *ATP World Tour Finals* pada akhir pelaksanaan turnamen tenis tahunan tersebut.

ATP pada tanggal 31 Agustus 2007 mengumumkan akan terjadinya perubahan besar pada *Tennis Masters Series* di tahun 2009. Tahun 2009 *Master Series* berganti nama menjadi “*Masters 1000*”, dengan penambahan angka 1000 mengacu pada jumlah poin ranking yang diterima oleh pemenang pada setiap turnamen. Pada tahun 2011 enam dari sembilan turnamen *master series* mengkombinasikan *ATP* dan *WTA*.

D. TENIS DI INDONESIA

Kemunculan tenis di Indonesia dimulai sekitar tahun 1920an. Pada masa tersebut banyak murid-murid Indonesia yang memasuki sekolah-sekolah menengah *Stovia*, *Rechrsschool*, dan *NIAS* yang pada perkembangannya memperkenalkan tenis ke lingkungan yang lebih luas. Oleh karena itu, besar kemungkinan kemunculan dan perkembangan tenis di Indonesia merupakan andil dari orang belwasit.

Pada akhir tahun 1934 Indonesia dapat memperlihatkan kejaannya dalam pertandingan tenis yang diadakan oleh pihak belwasit di Indonesia. Pada tahun tersebut tiga wakil pribumi

mengikuti kejuaraan nasional yang diadakan oleh *De Alegemeene Nederlandsche Lawn Tennis Bond (ANILTB)* di Malang, Jawa Timur. Tiga wakil pribumi tersebut berhasil memenangkan kejuaraan tenis nasional. Pada partai tunggal putra, Soemadi dan Sambodjo Hoerip maju pada babak final yang kemudian pertandingan tersebut dimenangkan oleh Sambodjo. Pada partai ganda putra, pasangan Indonesia memenangkan pertandingan atas pasangan belwasit dengan skor 6-3, 6-4, sedangkan pada partai ganda campuran pasangan belwasit juga dikalahkan oleh pasangan Indonesia yaitu Samboedjo dan Soelastri atas Bryan dan Nn. Schermbeek dengan perolehan skor 6-4, 6-2. Hal tersebut memperlihatkan bahwa perkembangan tenis di Indonesia semakin pesat.

Pencapaian tiga wakil pribumi tersebut memotivasi Indonesia Moeda untuk menyelenggarakan pekan olahraga yang mana tennis merupakan salah satu cabang yang dipertandingkan. Kejuaraan tersebut diselenggarakan pada tahun 1935 yang diprakarsai oleh dr Hoerip yang diketahui sebagai bapak tenis Indonesia. Kejuaraan yang diadakan di Semarang tersebut diikuti oleh 70 petenis dari seluruh Jawa. Pertandingan ini dimuat dalam surat kabar *De Locomotif* pada tanggal 30 Desember 1935. Hal ini menunjukkan bahwa pertandingan tenis yang diprakarsai oleh dr. Hoerip ini menjadi perhatian dan pantauan dari pihak Kolonial Belwasit. Pada pelaksanaan pertandingan tersebut juga dilaksanakan pembentukan Persatuan *Lawn Tennis* Indonesia (*PELTI*) yang dikukuhkan pada tanggal 26 Desember 1935.

Pembentukan Persatuan *Lawn Tennis* Indonesia (PELTI) merupakan gagasan dari Budiyanto Martoatmodjo yang merupakan tokoh tenis dari Jember. Tujuan pembentukan PELTI adalah mengembangkan dan memajukan permainan *Lawn tennis* di Indonesia bagi bangsa Indonesia. Dengan demikian diharapkan akan dicapai tali persaudaraan yang erat antara seluruh persatuan tenis dan pemain tenis di Indonesia. Selain itu, PELTI juga bertujuan menyebarkan peraturan permainan, memberi keterangan dan bantuan dalam pembuatan lapangan tenis dan juga mengadakan, mengatur serta memberikan dukungan bagi terlaksananya pertandingan. Tujuan lainnya dari pembentukan PELTI adalah memasyarakatkan permainan tenis.

E. TURNAMEN TENIS DI INDONESIA

Perkembangan tenis di Indonesia sudah pesat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pertandingan-pertandingan ataupun turnamen tenis. Beberapa pertandingan atau turnamen tenis di Indonesia di antaranya: Piala Tugu Muda, Detec Open, Kejurnas AFR Remaja Tenis, New Armada Cup, Combiphar Open, Indonesia Mens Future, dan pertandingan-pertandingan yang diadakan oleh daerah masing-masing di Indonesia. Berikut jadwal pertandingan yang dirilis oleh PELTI.

Jadwal Pertandingan Junior Tahun 2017

Tanggal	Pertandingan
21 November 2017	CBR JUNIOR MINI DAN SUPER CIRCUIT
08 November 2017	SPORTAMA NASIONAL JUNIOR MASTER
03 November 2017	CBR JUNIOR MINI
27 Oktober 2017	CBR JUNIOR MINI DAN SUPER CIRCUIT
13 Oktober 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 12
13 Oktober 2017	CBR JUNIOR MINI DAN SUPER CIRCUIT
09 Oktober 2017	WIDJOJO SOEJONO INTERNATIONAL JUNIOR 17
06 Oktober 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 11
02 Oktober 2017	AGS ITF INTERNATIONAL JUNIOR 2017
22 September 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 10
15 September 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 9
08 September 2017	CBR JUNIOR MINI
15 Agustus 2017	CBR JUNIOR MINI DAN SUPER CIRCUIT
11 Agustus 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 7
28 Juli 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 6
24 Juli 2017	PIALA TUGU MUDA 2017

16 Juli 2017	THAMRIN CUP INTERNATIONAL JUNIOR
09 Juli 2017	AGS ITF INTERNATIONAL JUNIOR 2017
07 Juli 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 5
07 Juli 2017	CBR JUNIOR MINI
03 Juli 2017	DETEC OPEN 2017
19 Mei 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 4
11 Mei 2017	KEJUARAAN TENIS YUNIOR PIALA GUBERNUR JAMBI 2/2017
11 Mei 2017	KEJUARAAN TENIS UNEJ CUP 3 / 2017
11 Mei 2017	CBR JUNIOR MINI
08 Mei 2017	TENIS YUNIOR MAESA PASKAH 2017
05 Mei 2017	AFR REMAJA TENIS JAKARTA 63
25 April 2017	CBR JUNIOR MINI DAN SUPER CIRCUIT
21 April 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 3
14 April 2017	LIGA TENIS JUNIOR NASAU WALIKOTA JAMBI 2017
14 April 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 2
14 April 2017	CBR JUNIOR MINI
10 April 2017	COMBIPHAR INDONESIA OPEN F6 2017
09 April 2017	IMB PEGADAIN JUNIOR OPEN

09 April 2017	PIALA YAYUK BASUKI
07 April 2017	AFR REMAJA TENIS JAKARTA 62
27 Maret 2017	TENIS JUNIOR METRO CHAMPIONSHIP
21 Maret 2017	KEJURNAS YUNIOR PIALA BUPATI MALANG 2017
21 Maret 2017	CBR JUNIOR MINI
17 Maret 2017	AFR REMAJA TENIS SULTENG
26 Februari 2017	NASAU LIGA TENIS JUNIOR NASIONAL
24 Februari 2017	CBR JUNIOR MINI DAN SUPER CIRCUIT
23 Februari 2017	PROBOLINGGO CUP III/2017
17 Februari 2017	REMAJA TENIS JAKARTA 60
17 Februari 2017	CBR JUNIOR MINI
09 Februari 2017	KEJURNAS TENIS DANREM 042/GAPU JAMBI
03 Februari 2017	SPORTAMA JUNIOR SUPER SERIES 1
20 Januari 2017	CHRISTOPHER RUNGKAT JUNIOR MINI
13 Januari 2017	REMAJA TENIS JAKARTA 59
09 Januari 2017	NEW ARMADA 2017

Jadwal Pertandingan Senior Tahun 2017

Tanggal	Pertandingan
9 Mei 2017	MANADO OPEN
09 April 2017	PEGADAIAN TENNIS OPEN 2017
07 April 2017	DAVIS CUP INA VS KUW
03 April 2017	COMBIPHAR INDONESIA OPEN F4 2015
01 April 2017	PEGADAIAN OPEN 2017
27 Maret 2017	COMBIPHAR INDONESIA OPEN F4 2017
21 Maret 2017	CBR SUPER CIRCUIT
26 Februari 2017	NASAU LIGA TENIS NASIONAL
18 Februari 2017	COMBIPHAR INDONESIA MEN'S OPEN 17/SERIES 3
11 Februari 2017	COMBIPHAR INDONESIA MEN'S OPEN 17/SERIES 2
04 Februari 2017	COMBIPHAR INDONESIA MEN'S OPEN 17/SERIES 1
18 Desember 2016	SIRKUIT NASIONAL PELTI
10 Desember 2016	MF6 COMBIPHAR OPEN 2016
03 Desember 2016	MF5 COMBIPHAR OPEN 2016
29 November 2016	ACEH OPEN 2016

26 November 2016	MF4 COMBIPHAR OPEN 2016
13 November 2016	SIRNAS NUSA DUA BALI OPEN 2016
03 Oktober 2016	IMB-CBR TENNIS CIRCUIT 3 MAKASSAR
05 September 2016	CHRISTOPHER BENJAMIN RUNGGAT TENIS TURNAMEN II/2016
28 Agustus 2016	INDONESIA MEN,S FUTURE 2016
21 Agustus 2016	BANK PERMATA MEN'S FUTURE 2016
14 Agustus 2016	INDONESIA PGN MEN'S FUTURE 2016
08 Agustus 2016	KEDAULATAN RAKYAT OPEN 2016

BAB II

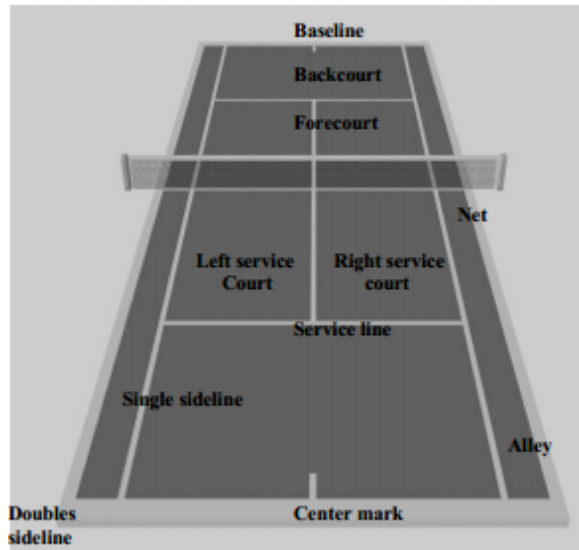
SARANA DAN PRASARANA TENIS

Sarana dan prasarana dalam pertandingan tenis merupakan bagian penting dalam terlaksananya pertandingan tenis. Sarana dan prasarana yang memadai akan berakibat pada kelancaran pelaksanaan pertandingan tenis.

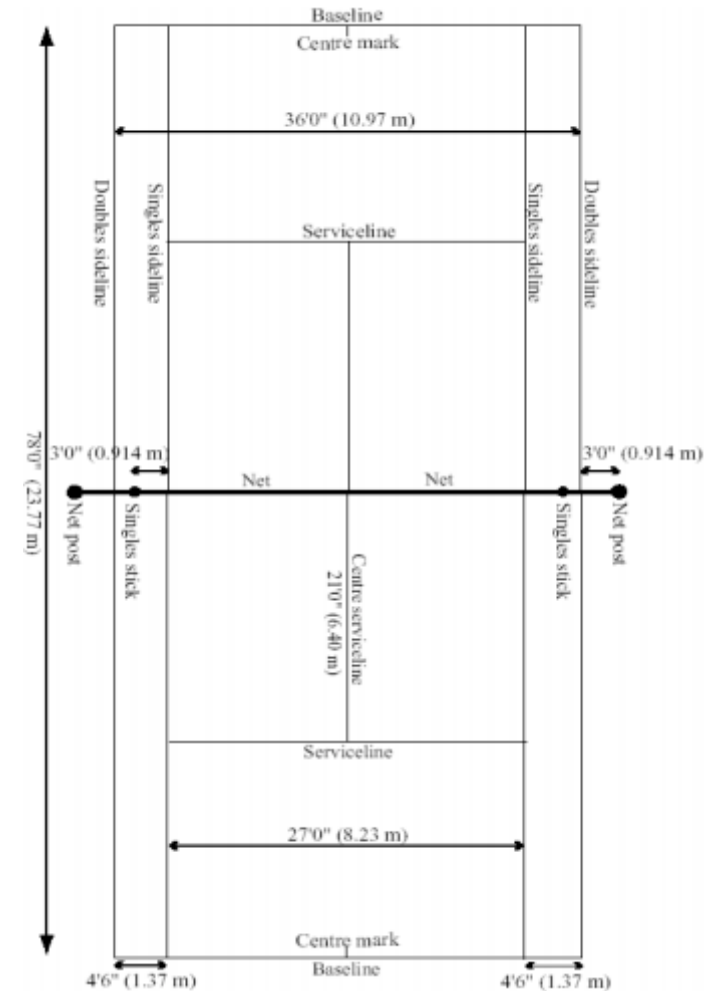
A. SARANA DAN PRASARANA PERTANDINGAN

1. LAPANGAN

Lapangan yang digunakan dalam tenis adalah lapangan dengan bentuk persegi panjang yang memiliki panjang 23,77 meter dan lebar 8,23 meter untuk permainan *single*, sedangkan lapangan tenis yang digunakan untuk permainan *doubles*, lebar lapangannya adalah 10,97 meter. Lapangan tenis ini terdiri dari *forecourt*, *backcourt*, *alley*, *baseline*, *single line*, dan *doubles line*.



Gambar 4. Bagian Lapangan Tenis



Gambar 5. Ukuran Lapangan Tenis

Terdapat berbagai macam jenis lapangan tenis. Berdasarkan bentuk bangunannya terdapat dua jenis lapangan tenis, yaitu lapangan tenis terbuka (*outdoor*) dan lapangan tenis tertutup (*indoor*). Berdasarkan jenis permukaan lapangan, terdapat tiga jenis permukaan lapangan yang digunakan dalam pertandingan tenis, yaitu:

1. Lapangan tenis dengan permukaan rumput (*grass court*)
2. Lapangan tenis dengan permukaan keras (*hard court*)
3. Lapangan tenis dengan permukaan tanah liat (*gravel*)



Gambar 6. Lapangan Rumput (*Grass Court*)



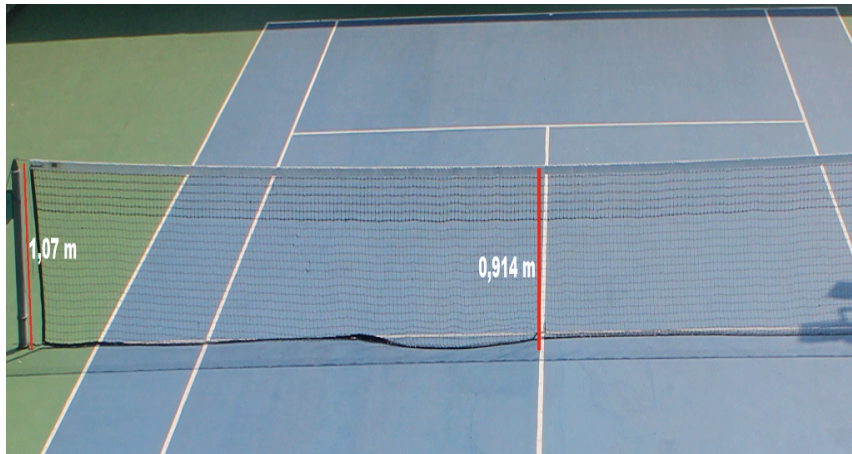
Gambar 7. Lapangan dengan Permukaan Keras (*Hard Court*)



Gambar 8. Lapangan Tanah Liat (*Gravel*)

2. NET

Lapangan tenis terbagi menjadi dua daerah yang dibatasi oleh net yang terletak di tengah lapangan. Net terbuat dari kabel logam dan jaring-jaring, di kedua ujungnya terikat pada tiang dengan tinggi 1,07 meter. Net harus dipastikan memenuhi seluruh lebar lapangan sehingga bola tidak akan dapat menerobos masuk bila bola tidak melewati atas net. Pada tengah net terdapat *strap* yang digunakan untuk mengontrol tinggi net bagian tengah. Tinggi net pada bagian tengah adalah 0,914 meter. Kabel logam yang ada pada net ditutupi oleh *band* secara keseluruhan yang kemudian langsung menyambung dengan jaring-jaring. Adapun ukuran maksimum diameter kabel logam adalah 0,8 cm dengan lebar *band* 5 cm dan 6,35 cm pada masing-masing ujung *band* serta lebar *strap* 5 cm.

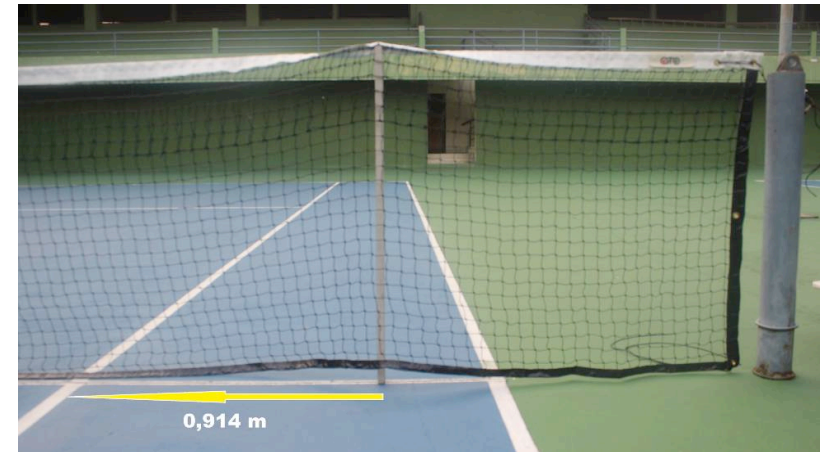


Gambar 9. Net

Terdapat perbedaan aturan net antara pertandingan tunggal (*single*) dengan pertandingan ganda (*double*). Berikut penjabaran aturan net pada pertandingan tunggal dan ganda:

1. Pertandingan Tunggal

Pada pertandingan tunggal, daerah lapangan yang digunakan hanya sebatas daerah lapangan *single* yaitu tanpa daerah sayap atau *alley*. Bola yang terjatuh pada daerah *alley* pada saat pertandingan tunggal berlangsung dianggap *out*. Tinggi net pada bagian tengah adalah 0,914 meter, sedangkan tinggi pada ujung daerah *single* harus setinggi 1,07 meter sehingga diperlukan *single stick* untuk dapat menyokong net agar tingginya dapat menjadi 1,07 meter. Peletakan *single stick* dilapangan tidak boleh melebihi 7,5 cm dari luar garis lapangan *single*.



Gambar 10. Penempatan *Single Stick*

2. Pertandingan Ganda

Daerah yang digunakan pada saat pertandingan ganda adalah seluruh daerah lapangan yaitu daerah permainan *single* dan daerah *alley*. Dalam pertandingan ganda tidak perlu adanya *single stick* karena daerah permainannya sampai pada daerah *alley* sehingga tinggi pada net pada ujungnya sudah 1,07 meter.

3. PERLENGKAPAN PENDUKUNG

Selain perlengkapan tetap yang ada pada pertandingan tenis seperti: lapangan tenis dan net, terdapat pula beberapa perlengkapan pendukung pada pertandingan tenis seperti *backstop* dan *sidestop*, kursi wasit dan aparatur pertandingan, kursi penonton, serta seluruh perlengkapan pendukung yang berada di sekitar lapangan. Perlengkapan pendukung dalam pertandingan tenis sangat diperlukan keberadaannya guna kelancaran pertandingan tenis itu sendiri.



Gambar 11. Lapangan dan Perlengkapan Pendukung

4. BOLA

Bola tenis yang disetujui penggunaannya oleh ITF untuk pertandingan-pertandingan resmi adalah bola dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Bola terbuat dari karet dengan permukaan luar yang rata.
2. Warna bola tenis harus berwarna putih atau kuning
3. Jika terdapat sambungan maka harus ada jahitannya.
4. Garis tengah bola harus lebih dari 6,35cm (2,5inci) dan kurang dari 6,67cm (2 5/8 inci)
5. Berat bola lebih dari 56,7 gram dan kurang dari 58,5 gram.
6. Kekuatan memantul bola lebih dari 135cm (53 inci) tetapi kurang dari 147cm (58 inci) bila dijatuhkan dari ketinggian 254cm (100inci) diatas dasar beton.

7. Bola harus dapat merubah bentuk lebih dari 0,56cm (0,220inci) tetapi kurang dari 0,74cm (0,290inci) bila ditekan dan apabila tekanan dilepaskan dapat merubah bentuk kembali lebih dari 0,80cm (0,315inci) tetapi kurang dari 1,08cm (0,425inci) jika dibebani seberat 8,165kg.



Gambar 12. Bola Tenis

(Sumber: Tutorials Point Tennis, 2012: 7)

B. PERALATAN & ATRIBUT PETENIS

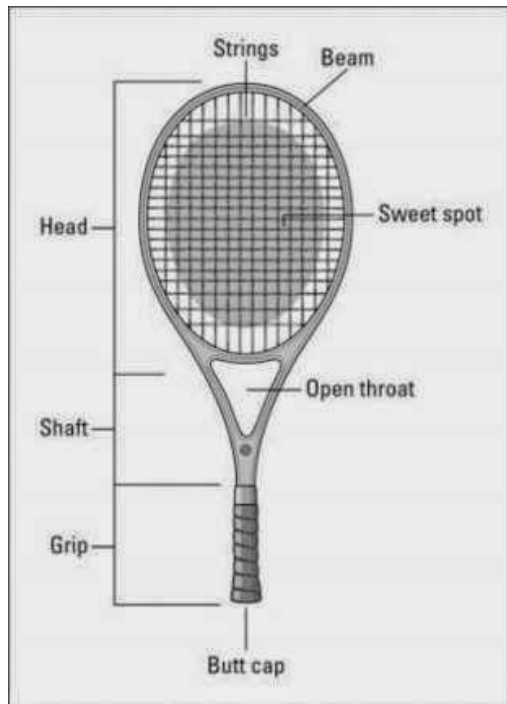
Terdapat berbagai macam peralatan dan atribut yang digunakan petenis saat bermain atau bertanding tenis. Berikut macam dan aturan atribut yang dipakai oleh petenis:

1. Raket Tenis

Raket yang dipakai dalam bermain tenis harus terdiri dari rangka (*frame*) dan senar (*string*). Frame terdiri dari pegangan (*grip*), leher raket (*throat*) dan kepala raket (*head*).

Ukuran gagang raket atau pegangan raket yaitu dari 4- 4 ⁷/₈ inci. Terdapat perbedaan ukuran berat raket tenis yang digunakan pada setiap tingkatan umur petenis. Perbedaan ukuran berat raket tenis yang digunakan tersebut dimaksudkan untuk mempermudah petenis dalam menggunakan raket yang disesuaikan dengan usia dan kondisi fisiknya. Ketentuan ukuran berat raket yang biasanya digunakan, yaitu:

- a. Junior ± 350 gram
- b. Remaja putri ± 360 gram
- c. Remaja putra ± 397 gram
- d. Senior wanita ± 398 gram
- e. Senior pria ± 420 gram



Gambar 13. Bagian Raket



Gambar 14. Raket Tenis

Peraturan penggunaan raket yang ditentukan oleh ITF adalah sebagai berikut:

- a. Permukaan raket harus rata dan terdiri dari suatu pola senar yang dianyam saling menyilang dihubungkan ke kerangka raket yang terjalin berselang-seling atau terikat pada persilangannya dan pola pemasangan senar pada umumnya harus sama dan khususnya tidak kurang padat dibagian tengah dari bagian lain. Senar harus bebas dari benda-benda yang menempel dan menonjol kecuali yang dipakai semata-mata dan khusus untuk membatasi atau mengurangi kerusakan serta getaran yang dianggap pantas ukuran dan penempatannya untuk maksud tersebut.

- b. Panjang kerangka raket secara keseluruhan tidak lebih dari 81.28 cm (32 inci) termasuk gagang raket (*handle*) dan lebarnya 31.75 cm (12.5 inci). Panjang permukaan senar tidak lebih dari 39.37 cm (19.5 inci) dan lebarnya tidak lebih dari 29.21 cm (11.5 inci)
- c. Kerangka raket termasuk gagang harus bebas dari benda-benda yang menempel dan menonjol selain dari yang semata-mata dan khususnya digunakan untuk membatasi dan mengurangi kerusakan serta getaran atau untuk membagi bobot dan dalam ukuran serta penempatan yang wajar untuk maksud tersebut.
- d. Kerangka raket termasuk gagang, senar harus bebas dari usaha-usaha yang memungkinkan perubahan nyata dari bentuk raket atau merubah bobot kearah membujur poros raket yang mana akan merubah waktu/saat ayunan raket menjadi lambat selama dalam permainan.

2. Gelang atau Pembalut Pergelangan Tangan (*Wrist Band*)

Pembalut pergelangan tangan digunakan untuk menyerap keringat disekitar tangan supaya tangan petenis tetap kering dan raket tidak licin karena terkena keringat. Bahan *wrist band* berupa bahan yang dapat menyerap keringat seperti bahan untuk handuk. Pada pertandingan Wimbledon warna *wrist band* diharuskan berwarna putih.



Gambar 15. *Wrist Band*

3. Ikat Kepala (*Head Band*)

Sama halnya dengan *wrist band*, *head band* digunakan petenis dengan tujuan untuk menyerap keringat disekitar kepala dan kening serta untuk mengikat atau membalut kepala agar rambut tidak menutupi muka. Pada pertandingan Wimbledon warna *head band* harus berwarna putih.



Gambar 16. Ikat Kepala (*Head Band*)

4. Sepatu

Terdapat aturan khusus dalam penggunaan sepatu pada petenis. Dasar atau alas sepatu yang digunakan petenis tidak boleh terbuat dari bahan yang dapat merusak lapangan. Direkomendasikan untuk menggunakan sepatu khusus tenis saat bertanding. Sepatu lainnya seperti sepatu khusus berlari atau sepatu bulutangkis tidak cocok digunakan untuk bermain tenis karena akan menghambat gerak petenis saat dilapangan. Khusus untuk Wimbledon, sepatu yang digunakan harus berwarna putih.



Gambar 17. Sepatu Tenis

5. Baju atau Pakaian

Baju dan celana yang digunakan oleh petenis saat bertanding biasanya terbuat dari bahan yang tidak meyerap keringat sehingga membuat petenis tetap merasa tidak gerah. Bahan yang biasanya digunakan untuk membuat pakaian tenis yaitu polyester. Baju dan celana yang digunakan petenis biasanya

didesain khusus untuk bermain tenis. Ketentuan warna pakaian yang digunakan petenis yaitu tidak boleh berwarna sama dengan bola. Untuk pertandingan ganda (*doubles*) warna baju satu tim harus sama dan harus berbeda warna dengan tim lawan. Khusus untuk Wimbledon, warna pakaian yang digunakan harus berwarna putih.



Gambar 18. Pakaian Petenis

BAB III

SKORING & SISTEM PERTANDINGAN TENIS

A. PENSKORAN

Metode penskoran pada permainan tenis berbeda dengan mayoritas metode penskoran cabang olahraga lainnya. Metode penskoran pada permainan tenis menurut *ITF Rules of Tennis* (2016) adalah sebagai berikut:

1. Skor Dalam Setiap Game (*Score in a Game*)

a. Game

Perolehan skor pada poin game stwasitr adalah sebagai berikut:

- 1) Skor 0 = Love
- 2) Skor Pertama = 15
- 3) Skor Kedua = 30
- 4) Skor Ketiga = 40
- 5) Skor Keempat = Game

Apabila skor kedua pemain sama-sama mencapai skor 40 maka disebut “*deuce*” dan poin tambahan harus dimainkan untuk menentukan pemenang dalam game pertama. Diperlukan selisih dua kali kemenangan untuk dapat memenangkan game dalam posisi *deuce*. Apabila *server* yang mendapatkan poin pertama maka disebut

keunggulan *server* “*advantage server*” atau *ad in*, sedangkan bila yang mendapat poin pertama adalah penerima servis maka disebut keunggulan penerima “*advantage receiver*” atau *ad out*. Pemain yang berhasil memperoleh poin kembali setelah selesai memperoleh poin keunggulan maka dapat memenangkan game tersebut. Apabila pada perolehan poin setelah poin keunggulan, kedua pemain memperoleh poin yang sama lagi maka skor kembali *deuce* dan pemain melanjutkan permainan kembali hingga ada salah satu pemain mencapai skor *game* (selisih dua).

b. Poin Penentuan (*Deciding Point*)

Dalam pelaksanaan pertandingan tenis terdapat metode penskoran “*No-Ad*”. Metode *No-Ad* merupakan metode penskoran tanpa menggunakan *deuce*. Apabila kedua pemain mencapai skor 40 sama, maka satu kali skor penentu harus dimainkan. Penerima servis boleh memilih menerima servis dari sisi lapangan sebelah kiri ataupun sebelah kanan. Dalam kategori permainan ganda (*doubles*) pemain penerima servis dalam menerima servis tidak dapat memilih atau bergantian tempat dalam menerima servis dalam skor penentu. Pada kategori ganda campuran (*mixed double*), pemain dengan jenis kelamin yang sama dengan *server* diharuskan menjadi penerima bola servis (*receiver*) dalam skor penentu. Pemain atau tim yang memenangkan skor penentu maka memenangkan game tersebut.

c. *Tie Break Game*

Dalam game *tie break* perhitungan skor dihitung dengan cara sebagai berikut: kosong, 1, 2, 3, 4, 5, dst. Pada *tie break* normal untuk memenangkan game tersebut diperlukan pencapaian skor 7, namun apabila terjadi skor 6 sama maka harus mencari selisih dua poin, sedangkan untuk *super tie break*, petenis diharuskan memenangkan poin sampai dengan 10. Sama dengan *tie break* biasa, pada *super tie break* apabila terjadi skor 9 sama maka harus mencari selisih dua poin untuk dapat memenangkan game.

2. Skor Dalam Set (*Score in Set*)

Terdapat perbedaan metode penskoran dalam set. Dua metode yang digunakan dalam set, yaitu: a. *Advantage set*, dan b. *Tie break set*.

a. *Advantage Set*

Metode *advantage set* yaitu pemain atau tim yang memenangkan 6 (enam) game merupakan pemenang set. Apabila terjadi skor 5 (lima) sama maka set harus dilanjutkan sampai terjadi selisih skor 2 game.

b. *Tie Break Set*

Pada metode *Tie break set* apabila terjadi skor 6 sama, maka *tie break* harus dimainkan. *Tie break* dalam set ada dua macam yaitu *Match tie break* dengan 7 (tujuh) poin dan *Match tie break* dengan 10 poin.

3. Skor Dalam Pertandingan

Terdapat berbagai macam metode penskoran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pertandingan tenis. Berikut metode penskoran yang umumnya digunakan dalam pertandingan tenis.

a. *Pro Set*

Kemenangan pada *pro set* ditentukan dengan pencapaian kemenangan 8 game. Apabila terjadi skor tujuh sama maka dilanjutkan dengan game tambahan dengan jumlah selisih dua skor game, namun apabila kedudukan skor 7 sama maka dilanjutkan dengan *tie break* normal.

b. *The Best of Three Sets*

Maksimal jumlah set yang dimainkan pada *the best of three set* adalah sebanyak 3 set. Pemain atau tim yang memenangkan 2 set maka memenangkan pertandingan.

c. *The Best of Five Sets*

Maksimal jumlah set yang dimainkan pada *the best of five set* adalah sebanyak 5 set. Pemain atau tim yang memenangkan 3 set maka memenangkan pertandingan.

d. *The Best of Three Sets with Deciding Match Tie Break 10*

Metode penskoran pertandingan ini biasa digunakan untuk partai ganda (*doubles*). Metode penskoran ini sama seperti *the best of three* namun apabila terjadi skor 1 set sama maka *super tie break* (10 poin) harus dimainkan.

e. *Short Sets*

Sama seperti *the best of three set*, namun pada setiap setnya pemain atau tim mencari kemenangan sampai 4

game, apabila 3 sama maka mencari selisih 2 game dan apabila 4 sama maka *tie break* normal (7 poin) dimainkan.

B. SISTEM PERTANDINGAN

Pertandingan tenis dapat dilaksanakan melalui beberapa cara sistem pertandingan. Sistem pertandingan tersebut meliputi: 1. Sistem gugur, 2. Sistem kompetisi, dan 3. Sistem kelompok (*pool*).

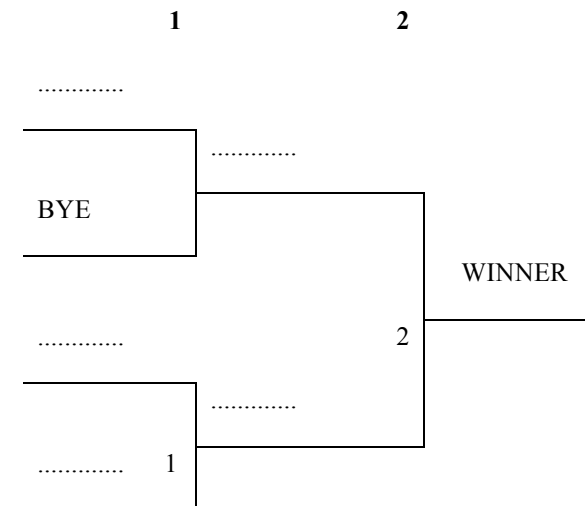
1. Sistem Gugur

Dua prinsip yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan sistem gugur, yaitu: a. Pemain atau tim yang telah kalah harus tereliminasi dari pertandingan, dan b. Jumlah pemain atau tim harus merupakan bilangan 2 atau berpangkat 2, jika jumlah pemain atau tim tidak memenuhi bilangan tersebut maka pelaksanaan pertandingan divariasikan dengan *bye*.

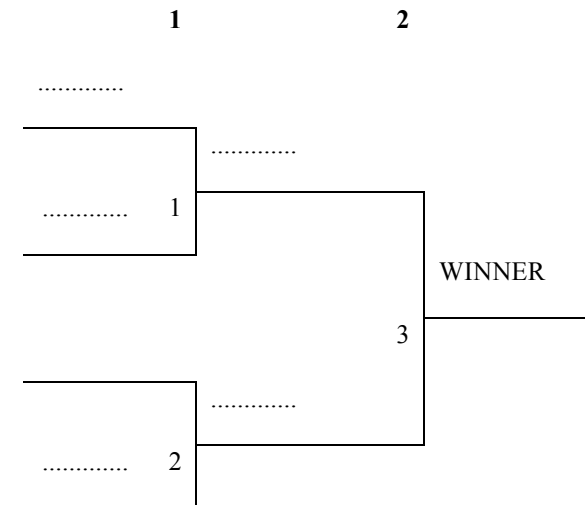
Terdapat dua macam sistem dalam sistem gugur yaitu: a. sistem gugur biasa (*single elimination*), dan b. sistem gugur dengan ronde kalah (*double elimination*).

a. Sistem Gugur Biasa (*Single Elimination*)

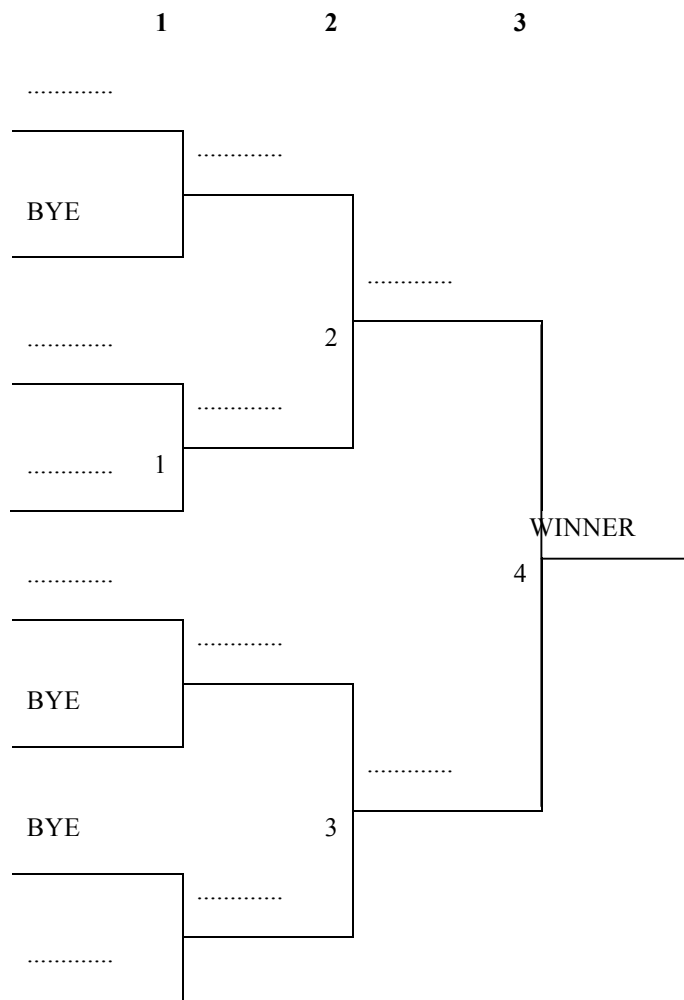
Pemain atau tim yang kalah langsung tereliminasi pada sistem ini. Keuntungan dari sistem gugur biasa (*single elimination*) adalah format pertandingan mudah dipahami, dapat mengakomodasi jumlah pemain yang banyak, pertandingan sedikit, sedangkan kekurangan sistem ini di antaranya: pemain yang kalah hanya dapat bermain satu kali, penempatan yang akurat sangat penting (John, 2006: 22). Berikut disajikan skema *drawing* sistem gugur biasa.



Gambar 19. Sistem Gugur Biasa dengan 3 Peserta
Sumber: John (2006: 25)

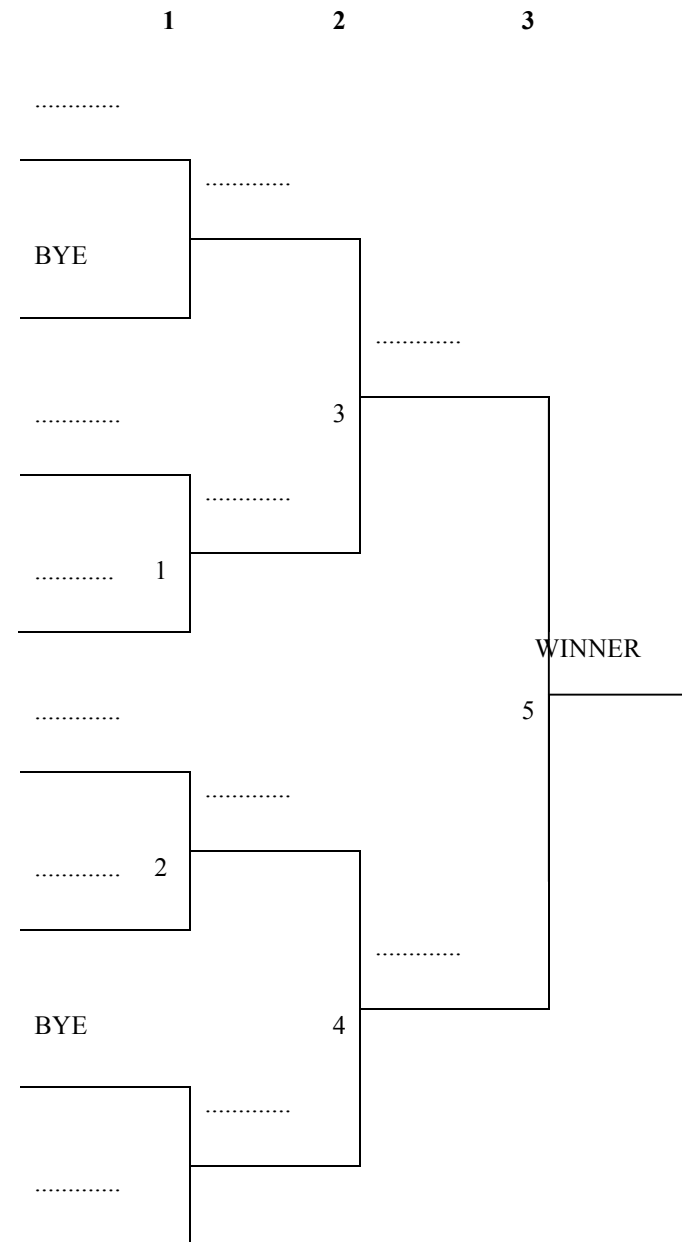


Gambar 20. Sistem Gugur Biasa dengan 4 Peserta
Sumber: John (2006: 26)



Gambar 21. Sistem Gugur Biasa dengan 5 Peserta

Sumber: John (2006: 27)



Gambar 22. Sistem Gugur Biasa dengan 6 Peserta

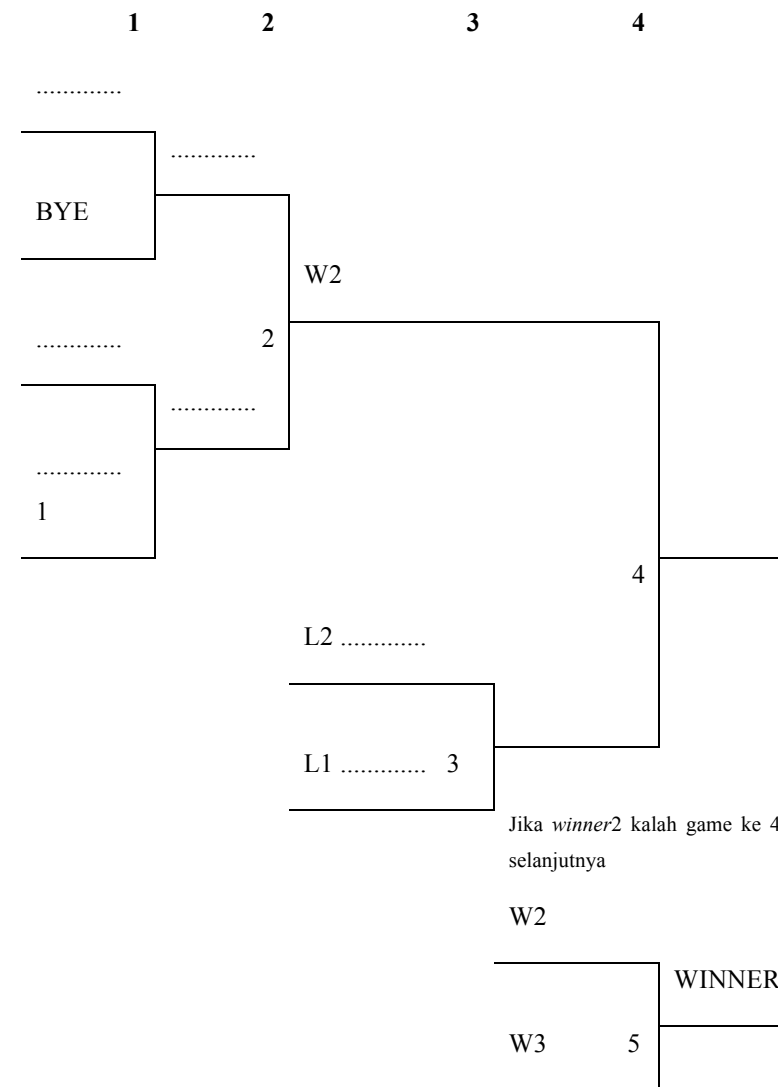
Sumber: John (2006: 28)

b. Sistem Gugur dengan Ronde Kalah (*Double Elimination*)

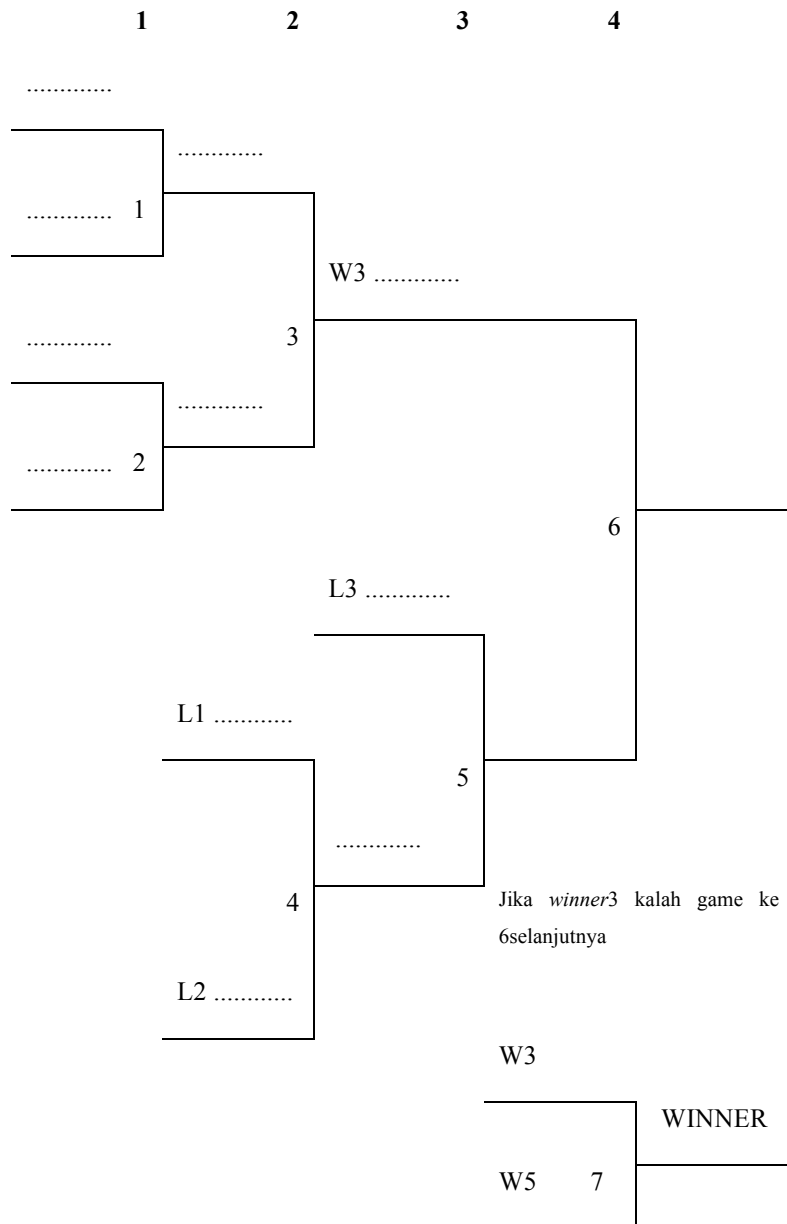
Bentuk sistem gugur yang kedua adalah sistem gugur dengan ronde kalah (*double elimination*). Format pertandingan yang diterapkan pada sistem gugur dengan ronde kalah (*double elimination*) ini adalah pemain atau tim yang kalah pada pertandingan pertama belum dieliminasi dari pertandingan. Pemain atau tim yang mengalami dua kali kekalahan akan dinyatakan kalah dan dikeluarkan dari pertandingan.

Keunggulan dari sistem ini di antaranya: setiap pemain atau tim sedikitnya bertanding dua kali, pemain yang kalah pada pertandingan pertama tetap memiliki kesempatan untuk memenangkan pertandingan, penempatan pemain bukan merupakan hal yang krusial.

Kekurangan dari sistem ini meliputi: beberapa pemain dimungkinkan bermain banyak partai atau pertandingan, dan pemain lainnya hanya sedikit pertandingan; serta banyak partai yang dipertandingkan (John, 2006: 70). Berikut disajikan skema *drawing* sistem gugur dengan ronde kalah (*double elimination*).



Gambar 23. Sistem Gugur Biasa dengan 3 Peserta
Sumber: John (2006: 74)



Gambar 24. Sistem Gugur Biasa dengan 4 Peserta

Sumber: John (2006: 75)

Skema sistem gugur menggunakan ronde kalah dengan jumlah pemain lebih dari 4 peserta dapat menyesuaikan selanjutnya.

2. Sistem Kompetisi

Sistem kompetisi juga sering disebut dengan *Round Robin Tournament*. Sistem ini terdiri dari 2 format sistem yaitu:

a. setengah kompetisi, dan b. kompetisi penuh.

a. Setengah Kompetisi

Format sistem setengah kompetisi menggunakan *round robin* dapat dilihat pada gambar berikut.

Group.....(For 3 players)

	A	B	C	Games Won	Matches Won
A					
B					
C					

Order of play (3 players)

AVB	BvC	AvC
------------	-----	-----

Group.....(For 4 players)

	A	B	C	D	Games Won	Matches Won
A						
B						
C						
D						

Order of Play (4 players)

AvC	BvD	AvD	BvC	CvD	AvB
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Group.....(For 5 players)

	A	B	C	D	E	Games Won	Matches Won
A							
B							
C							
D							
E							

Order of Play (5 players)

AvC	BvD	AvE	BvC	AvD	BvE	CvD	AvB	CvE	DvE
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Gambar 25. Sistem Setengah Kompetisi dengan Round Robin

Sumber: ITF, Mike Barell

Setiap pemain atau tim, masing-masing bertanding satu kali (satu kali berhadapan) dalam sistem setengah kompetisi. Cara yang biasa digunakan dalam pertandingan tenis untuk penentuan susunan rotasi sehingga masing-masing pemain atau tim dapat saling bertemu yaitu menggunakan cara *round robin*. Berikut disajikan format setengah kompetisi menggunakan *round robin*.

b. Kompetisi Penuh

Format sistem kompetisi penuh menggunakan *round robin* dapat dilihat pada gambar berikut.

9 Player Round Robin

EVENT															
DATE															
Member ID	Rating	Name	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Wins			Position
A			#5.R2	#9.R3	#14.R4	#18.R5	#23.R6	#27.R7	#4.R1						
B			#6.R2	#13.R4	#17.R5	#22.R6	#26.R7	#3.R1	#12.R3						
C			#9.R3	#13.R4	#21.R6	#25.R7	#2.R1	#7.R2	#20.R5						
D			#14.R4	#17.R5	#21.R6	#1.R1	#6.R2	#11.R3	#28.R7						
E			#18.R5	#22.R6	#25.R7	#1.R1	#10.R3	#15.R4	#8.R2						
F			#23.R6	#26.R7	#2.R1	#6.R2	#10.R3	#19.R5	#16.R4						
G			#27.R7	#3.R1	#7.R2	#11.R3	#15.R4	#19.R5	#24.R6						
H			#4.R1	#12.R3	#20.R5	#28.R7	#5.R2	#16.R4	#8.R2						
I															

Order of Play (9 Player)

	Matches							
Round one	A v B	D v F	C v G	E v H	D v E	C v F	B v G	A v H
Round two	A v C	E v F	D v G	B v H	B v C	A v D	E v G	F v H
Round three	B v A	F v D	G v C	H v E	E v D	F v C	G v B	H v A
Round four	C v A	F v E	G v D	H v B	C v B	D v A	G v E	H v F

Gambar 26. Sistem Kompetisi Penuh dengan *Round Robin*

Sumber: LTA (2015)

Berbeda dengan sistem setengah kompetisi yang hanya memfasilitasi setiap peserta masing-masing berhadapan satu kali. Sistem kompetisi penuh memfasilitasi setiap peserta untuk saling berhadapan sebanyak dua kali. Sama halnya dengan sistem setengah kompetisi, cara yang biasa digunakan dalam sistem kompetisi penuh untuk penentuan susunan rotasi sehingga masing-masing pemain atau tim dapat saling bertemu dua kali yaitu menggunakan cara *round robin*. Berikut disajikan format kompetisi penuh dengan *round robin*.

3. Sistem Kelompok (*Pool*)

Sistem kelompok (*pool*) dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan keterbatasan waktu, tempat, banyaknya peserta, dan permasalahan lainnya. Pertimbangan dalam pelaksanaan sistem *pool* yaitu jumlah pemain yang banyak dan jika menggunakan sistem kompetisi akan memakan waktu lebih lama, sedangkan bila menggunakan sistem gugur peserta hanya bermain satu kali. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan sistem *pool* dapat menggunakan sistem gugur, sistem kompetisi, maupun keduanya.

Pelaksanaan sistem *pool* terbagi menjadi beberapa kelompok atau *pool*. Pemenang dan *runner up* masing-masing *pool* akan saling berhadapan. Sebagai contoh pertandingan yang menggunakan dua kelompok (*pool*) yaitu *pool A* dan *pool B*. Setelah masing-masing *pool* memperoleh pemenang dan *runner up pool*, maka pemenang *pool A* akan bertanding melawan

runner up pool B, dan pemenang *pool B* akan bertanding melawan *runner up pool A*. Masing-masing pemenang dari dua pertandingan tersebut akan bertanding memperebutkan juara pertama.

BAB IV

PERATURAN PERTANDINGAN

Peraturan pertandingan dibuat sebagai upaya untuk kelancaran pelaksanaan pertandingan. Dengan adanya peraturan pertandingan yang resmi, maka seluruh permainan tenis akan memiliki aturan yang sama sehingga tidak akan menimbulkan perdebatan pada saat bertanding. Berikut dijelaskan peraturan pertandingan tenis berdasarkan *ITF Rules of Tennis (2016)*.

A. *TOSS*

Sebelum pertandingan dimulai dan pemanasan (*warm up*) dilakukan maka wasit bertugas untuk menjelaskan sistem dan peraturan pertandingan yang kemudian dilanjutkan dengan *toss* untuk menentukan pilihan *servis* atau pilihan tempat. Pemain yang memenangkan *toss* dapat memilih pilihan sebagai berikut:

1. Memilih menjadi *server* atau penerima servis pada game pertama dalam pertandingan. Apabila pemenang *toss* memilih pilihan ini maka lawan harus memilih daerah lapangan yang ditempati untuk game pertama.
2. Memilih daerah lapangan yang akan ditempati pada game pertama. Apabila pemenang *toss* memilih pilihan ini maka

lawan harus memilih untuk menjadi *server* atau penerima servis pada game pertama dalam pertandingan.

3. Meminta lawan untuk memilih salah satu pilihan dari dua pilihan yang ada.

Setelah melakukan *toss* maka masing-masing pemain menempatkan diri di lapangan sesuai dengan hasil *toss*. Selanjutnya pemain yang melakukan servis disebut *server* dan pemain yang menerima servis dari *server* disebut *receiver* atau penerima servis.

B. PERATURAN SERVIS

Dalam permainan tenis setiap pemain memiliki dua kali kesempatan melakukan servis pada setiap poin (dalam satu daerah). Jika servis pertama tidak berhasil, maka *server* dapat melakukan servis kedua pada tempat yang sama. Terdapat beberapa ketentuan dari ITF mengenai servis.

1. Servis yang Benar atau Sah

Terdapat beberapa aturan yang menentukan sah tidaknya suatu servis. Berikut servis yang sah menurut ITF (2016: 8).

- a. Servis dilakukan dari daerah lapangan sebelah kiri atau sebelah kanan. Posisi pemain saat servis di daerah lapangan sebelah kanan tidak boleh melampaui garis tengah (*centre mark*) hingga posisi badan berada di daerah lapangan sebelah kiri, begitu juga

sebaliknya saat mendapat kesempatan servis dari daerah lapangan sebelah kiri.

- b. Sebelum melakukan servis, kedua kaki *serve* harus berada di belakang *baseline* antara *centre mark* dan *sideline*. Penilaian sah tidaknya servis karena permasalahan posisi berdiri *serve* mulai dinilai saat bola sudah terkena raket.
- c. Dalam posisi *tie break*, servis pertama harus dimulai daerah lapangan sebelah kiri.
- d. Bola harus dipukul atau terkena raket sebelum bola jatuh atau memantul di lapangan.
- e. Bola servis harus melampaui net dan jatuh ke daerah servis lawan dengan arah berlawanan (*cross*) sebelum penerima bola memukul bola servis.

2. Kesalahan Servis

Menurut aturan ITF (2016) terdapat beberapa kesalahan dalam servis.

- a. *Server* melakukan *foot fault*. *Foot fault* terjadi apabila pemain atau *server* melakukan gerakan berikut selama servis:
 - 1) Berpindah posisi dengan berjalan maupun lari.
 - 2) Kaki menyentuh *baseline*
 - 3) Kaki menyentuh area diluar perpanjangan garis bayangan dari *sideline*

- 4) Kaki menyentuh *centre mark*.
- b. Pukulan *server* tidak mengenai bola saat berusaha memukul bola.
- c. Bola servis menyentuh perlengkapan tetap (pendukung) di lapangan, *singles stick* atau tiang net sebelum jatuh atau menyentuh lapangan.
- d. Bola servis menyentuh bagian tubuh atau segala sesuatu yang dibawa atau dipakai oleh *server* maupun *partner* atau pasangan.

3. Pukulan Servis Kedua (*Second Service*)

Jika servis pertama salah, *server* harus melakukan servis lagi tanpa penundaan dari bagian/ daerah lapangan yang sama saat melakukan servis yang salah tadi, kecuali servis yang salah tadi dilakukan dari belahan lapangan yang salah.

4. Waktu Untuk Melakukan Servis (*When To Service & Receive*)

Server tidak boleh melakukan servis sampai penerima servis belum siap. Namun demikian penerima servis harus bermain dengan waktu yang wajar dari *server* dan harus siap menerima servis pada saat *server* telah siap dalam waktu yang wajar melakukan servis. Penerima yang berusaha untuk mengembalikan bola servis akan dianggap

telah siap. Jika itu menunjukkan bahwa penerima belum siap servis tersebut tidak dinyatakan sebagai suatu servis yang salah.

5. Urutan Melakukan Servis (*Order Of Service*)

Pada akhir setiap game, penerima servis harus menjadi *server* dan *server* akan menjadi penerima servis pada game berikutnya. Untuk pertandingan ganda setiap pasangan yang melakukan servis pada game pertama disetiap setnya harus menentukan pemain mana yang akan menjadi *server*. Begitu juga sebelum game kedua dimulai pasangan lainnya juga harus menetapkan pemain mana yang akan menjadi *server* pada game itu. *Partner* dari pemain yang melakukan servis pertama maka akan melakukan servis yang ketiga, kawan pemain yang melakukan servis kedua maka akan melakukan servis keempat. Urutan ini harus dilanjutkan sampai berakhir set tersebut

6. Urutan Penerima Servis Dalam Permainan Wasit (*Order Of Receiving In Doubles*)

Pasangan yang akan menjadi penerima servis pada game pertama dari suatu set harus menentukan pemain mana yang akan menjadi penerima servis pada poin pertama, begitu juga pasangan yang akan menjadi penerima servis game kedua harus menetapkan pemain mana yang

harus menerima pada poin pertama urutan ini harus dilanjutkan sampai berakhir set tersebut.

7. Pukulan Ulang pada Servis (*Let in Servis*)

Apabila terjadi let saat berlangsungnya servis, maka servis tersebut tidak dihitung dan harus diulang. Berikut let dalam servis terjadi jika:

- a. Bola servis menyentuh net, sabuk atau band; kemudian bola tersebut masuk ke dalam daerah servis lawan dengan benar, maka servis harus diulang.
- b. Bila bola servis menyentuh net, kemudian langsung mengenai *receiver* atau benda yang dipakai *receiver* sebelum bola menyentuh lapangan.
- c. Bola servis dipukul pada saat penerima servis belum siap. Dalam kasus servis yang diulang servis tersebut tidak dihitung dan pemberi servis harus mengulang servis tetapi servis yang diulang tidak dapat membatalkan servis yang salah sebelumnya.

C. BOLA DALAM PERMAINAN (*BALL IN PLAY*)

Bola dalam keadaan permainan ditetapkan sejak dimulainya servis hingga poin diperoleh. Apabila wasit menyatakan *fault* atau *let*, maka bola belum dalam keadaan permainan.

D. BOLA DIANGGAP SAH

1. Bola menyentuh net, tiang net, *single stick*, kabel metal, *strap*, ataupun *band* pada net dan berhasil melampaui net kemudian menyentuh lapangan lawan.
2. Bola dikembalikan dari luar tiang net, kemudian bola tersebut menyentuh tiang dan masuk ke dalam lapangan.
3. Raket pemain melewati net setelah memukul bola di daerahnya, kemudian bola masuk pada daerah lawan yang benar
4. Bola jatuh dilapangan lawan dengan benar namun memantul kembali.

E. PERMAINAN YANG DIULANG (*LET*)

Let dilakukan apabila terjadi kondisi-kondisi sebagai berikut:

1. Saat Servis bola mengenai net
2. Saat servis sebelum bola jatuh ke lapangan mengenai penerima (*receiver*)
3. Penerima (*receiver*) dalam keadaan belum siap menerima servis
4. Adanya bola atau benda asing yang masuk ke lapangan saat permainan berlangsung.

Dalam semua pengulangan permainan, kecuali pada saat servis maka poin itu harus dimainkan kembali dengan servis pertama. Apabila let terjadi setelah pemain melakukan

satu kali kesalahan pada servis pertama, maka permainan diulang dari servis ke dua.

F. PEMAIN KEHILANGAN POIN (*PLAYERS LOSES POINT*)

Pemain kehilangan poin jika:

1. Pemain melakukan dua kali kesalahan dalam servis berurutan,
2. Pemain tidak berhasil mengembalikan bola karena bola sudah memantul di lapangan dua kali berurutan,
3. Sebelum bola memantul di lapangan bola mengenai badan pemain, maka pemain yang terkena badannya akan kehilangan poin,
4. Bola mengenai perlengkapan atau benda yang ada di lapangan,
5. *Receiver* memukul bola servis sebelum bola memantul di lapangan,
6. Saat bola dipukul bola menyentuh raket lebih dari satu kali secara berurutan atau pemain sengaja menangkap bola dengan raket,
7. Selama a posisi *ball in play*, pemain atau raket pemain tersebut menyentuh net, tiang net, *singles stick*, kabel metal, *strap* atau *band*, dan daerah lapangan lawan,
8. Pemain memukul atau mengembalikan bola sebelum bola melewati net (masih berada di daerah lawan),

9. Bola yang dimainkan menyentuh pemain atau apapun yang dipakai dan dibawa pemain, kecuali raket,
10. Bola menyentuh raket saat raket tidak dipegang pemain,
11. Pemain dengan sengaja secara material merubah bentuk dari raket pada saat bola dalam permainan,
12. Dalam permainan ganda (*doubles*) kedua pemain dalam tim yang sama menyentuh bola saat berupaya memukul atau mengembalikan bola pada lawan.

G. PENGEMBALIAN YANG BENAR (*GOOD RETURN*)

Pengembalian yang benar bila:

1. Bola menyentuh net, tiang net / tongkat tunggal, kabel metal, *band* atau sabuk net kemudian bola menyentuh pada bagian lapangan yang benar,
2. Setelah bola yang dalam permainan jatuh pada bagian lapangan yang benar kemudian berputar atau kembali melewati net pemain lawan berusaha meraih bola dan memukul bola dari lapangan yang benar,
3. Bola pengembalian yang melewati tiang netapakah itu diatas atau dibawah tinggi net bahkan bila menyentuh tiang net selama masuk dilapangan yang benar,
4. Bola melewati bawah kabel net antara tongkat tunggal dan tiang net tanpa menyentuh net, kabel net atau tiang net dan jatuh dilapangan yang benar,

5. Raket pemain melewati net setelah memukul bola yang sudah masuk pada sisi lapangannya dan bola jatuh pada lapangan yang benar,
6. Pemain memukul bola yang dalam permainan yang menyentuh bola lain yang terletak dilapangan yang benar.

H. PERPINDAHAN TEMPAT

Pemain berpindah atau bergantian tempat setiap jumlah skor dalam set yang diperoleh dari kedua pemain berjumlah ganjil. Sebagai contoh perolehan skor game yang diharuskan berpindah tempat adalah 1-0, 1-2, 3-2, 5-2, dan selanjutnya. Pemain juga harus melakukan perpindahan tempat setiap akhir set untuk memulai set yang baru, kecuali total jumlah game adalah genap maka pemain tidak berpindah tempat, sedangkan pada *tie break* pemain atau tim akan berpindah tempat setelah tiap enam poin atau kelipatan 6.

I. GANGGUAN (*HINDRANCE*)

Apabila seorang pemain terganggu saat bermain akibat kesengajaan oleh lawan, pemain tersebut dianggap memenangkan angka. Bagaimanapun poin harus diulang jika gangguan dalam permainan disebabkan ketidaksengajaan pemain lawan atau sesuatu yang diluar kontrol pemain lawan seperti masuknya bola ke lapangan saat berlangsungnya permainan.

J. PERMAINAN BERLANJUT (*CONTINUOUS PLAY*)

Ketentuan permainan harus terus sberlanjut sejak pertandingan dimulai (ketika servis pertama dilakukan) sampai pertandingan selesai.

1. Antara poin, maksimal 20 detik. Ketika pemain melakukan pertukaran tempat pada saat akhir game maksimal 90 detik waktu yang diperbolehkan. Setelah selesai game pertama dalam setiap set permainan harus segera dimulai tanpa ada istirahat. Pada saat akhir setiap set harus diberikan istirahat maksimal 120 detik. Waktu maksimal dimulai sejak bola terakhir mati sampai servis berikut dilakukan.
2. Jika alasan diluar kontrol pemain seperti pakaian, sepatu, raket yang rusak atau patah dan perlu ditukar (kecuali raket) pemain diperbolehkan untuk mengganti dengan waktu yang wajar untuk menyelesaikan masalah tersebut
3. Tidak diperkenankan mengambil waktu dengan tujuan memperbaiki kondisi fisik tetapi bila pemain mengalami cedera dan membutuhkan perawatan boleh memintanya harus pada saat pindah tempat (*change over*) kecuali cedera yang dikarenakan kejadian mendadak.
4. Penyelenggara dapat menetapkan istirahat 10 menit antara set kedua dan ketiga, biasanya untuk tunggu putri saja
5. Pemanasan diberikan selama 5 menit.

K. ISTIRAHAT PEMAIN

1. Waktu Antar Turnamen

Apabila *referee* mendapatkan pemberitahuan dari pemain bahwa pemain tersebut baru menyelesaikan pertandingan final suatu turnamen perorangan atau beregu pada minggu sebelumnya, kemudian pengawas pertandingan atau *referee* dapat memberikan waktu istirahat selama satu hari untuk pertandingan pertamanya. Apabila tidak memungkinkan maka pemain tersebut akan dijadwalkan bertanding pada giliran terakhir.

2. Antara Babak Kualifikasi dan Babak Utama

Pemain yang berhasil lolos ke babak kualifikasi diberi tenggang waktu sedikiktnya 12 jam untuk bertanding di babak utama. Apabila pemain bermain dua kali pertandingan pada babak kualifikasi dalam satu hari, maka di hari berikutnya pemain tersebut tidak dijadwalkan bermain pada putaran pertama babak utama.

3. Antar Pertandingan

Setiap pemain per hari dijadwalkan maksimum bertanding pada satu pertandingan nomor tunggal dan satu pertandingan nomor ganda. Bila seorang pemain harus meyelesaikan pertandingan nomor tunggal dan ganda pada hari yang sama, maka pemain tersebut diberi waktu istirahat dari pertandingan nomor tunggal ke pertandingan nomor ganda dengan minimal periode istirahat sebagai berikut:

- a. Apabila bermain kurang dari 1 jam, maka diberikan istirahat 30 menit
- b. Apabila bermain antara 1 jam dan 1¹/₂ jam, maka diberikan istirahat 1 jam (60 menit)
- c. Apabila bermain lebih dari 1¹/₂ jam, maka diberikan istirahat 1¹/₂ jam.

4. Medis

a. Kondisi medis

Kondisi medis merupakan kondisi saat terjadinya sakit medis atau cedera otot saat pemanasan atau selama bertanding sehingga membutuhkan evaluasi medis atau perawatan medis dari dokter pertandingan. Kondisi cedera yang diperbolehkan mendapat perawatan adalah cedera akut dan cedera non akut, sedangkan kondisi yang tidak diizinkan mendapatkan perawatan medis adalah sebagai berikut:

- 1) Semuakondisi medis yang ditetapkan oleh dokter bahwa kondisi kesehatan pemain tidak akan bertambah baik dengan mendapatkan perawatan.
- 2) Semua bentuk kondisi medis yang diderita sebelum pemanasan atau pertandingan.
- 3) Kelelahan umum
- 4) Semua kondisi yang memerlukan suntikan atau infuse kecuali untuk diabetes.

b. Pemeriksaan Dokter Pertandingan

Selama pemanasan atau pertandingan, pemain diizinkan meminta kepada wasit untuk mendapatkan pemeriksaan dari dokter pertandingan untuk mengevaluasi kondisi kesehatannya. Tujuan pemeriksaan dari dokter adalah untuk menentukan apakah kondisi pemain diizinkan untuk mendapatkan perawatan medis atau tidak.

c. Waktu Perawatan Cedera

Waktu perawatan cedera (*medical time out*) diizinkan oleh *referee* ketika dokter pertandingan memberikan keputusan bahwa pemain membutuhkan perawatan. Waktu perawatan dimulai ketika dokter sudah memulai perawatan saat pergantian set atau saat *change over*. Waktu perawatan yang diberikan adalah 3 menit. Pemain diizinkan mendapat waktu perawatan kembali bila mengalami cedera baru pada bagian tubuh yang berbeda dan pemain hanya boleh menerima satu kali untuk cedera yang sama.

d. Prosedur Waktu Perawatan Cedera

Perawatan cedera saat pemanasan diberikan waktu 3 menit atau 90 detik setelah selesai waktu pemanasan. Apabila setelah mendapatkan perawatan, pemain tidak dapat melakukan pertandingan maka pertandingan tersebut tidak boleh dilanjutkan dan pemain yang mengalami cedera dinyatakan kalah.

Pemain dapat meminta dan menerima perawatan cedera dari dokter pertandingan saat perpindahan tempat atau istirahat antar set. Wasit dapat menghentikan pertandingan dan memanggil dokter masuk ke lapangan untuk memberikan pemeriksaan dan saran kepada pemain mengenai kondisi kesehatannya.

5. Toilet Break

Pemain dibolehkan meminta izin meninggalkan lapangan untuk ke toilet. Izin ke toilet harus dilakukan pada saat istirahat antar set. Pada pertandingan tunggal putri, pemain diizinkan sebanyak dua (2) kali *toilet break* selama pertandingan, sedangkan untuk pertandingan tunggal putra, pemain diizinkan mengambil *toilet break* sebanyak satu (1) kali untuk pertandingan dengan sistem *the best of three*, dan dua (2) kali selama pertandingan dengan sistem *the best of five*. Dalam pertandingan ganda, setiap tim diberikan izin sebanyak dua (2) kali. Jika salah satu tim meninggalkan lapangan secara bersama-sama, maka dihitung satu (1) kali *toilet break*. Setiap pemain yang meninggalkan lapangan untuk ke toilet, maka dihitung sebagai izin ke kamar kecil tanpa memperhatikan apakah lawannya telah atau belum mengambil *toilet break*. Setiap *toilet break* yang dilakukan setelah pemanasan maka dihitung telah mengambil kesempatan yang dimiliki untuk izin ke toilet. Penambahan izin ke toilet diperkenankan namun akan

mendapatkan hukuman berupa pelanggaran waktu apabila pemain tidak siap dalam waktu yang telah ditetapkan yaitu 120 detik istirahat antar set.

L. PERBAIKAN KESALAHAN (*CORRECTING ERROR*)

Merupakan suatu ketentuan ketika suatu kesalahan dalam penerapan peraturan permainan tenis diketahui, semua poin sebelumnya harus tetap. Kesalahan yang ditemukan harus diperbaiki sebagai berikut :

1. Selama game biasa atau game tie break, jika seorang pemain melakukan servis dari belahan yang salah harus segera diperbaiki sesegera mungkin setelah kesalahan diketahui dan pemberi servis harus melakukan servis dari belahan yang benar sesuai dengan skornya. Suatu kesalahan dalam servis sebelum kesalahan diketahui harus tetap dihitung,
2. Selama game biasa atau *tie break* pemain salah lapangan. Kesalahan harus segera diperbaiki dan pemberi servis harus melakukan servis dari sisi lapangan yang benar sesuai dengan skornya,
3. Jika seorang pemain salah urutan dalam servis pada permainan game biasa pemain yang semestinya melakukan servis harus segera melakukan servis sejak kesalahan itu diketahui. Jika game telah selesai dan kesalahan diketahui

maka urutan yang salah tersebut dipertahankan sampai selesainya set tersebut,

4. Servis *fault* yang dilakukan sebelum kesalahan diketahui tetap dihitung oleh lawannya sebelum kesalahan diketahui tidak dihitung. Dalam permainan ganda jika salah urutan servis dalam pasangan servis yang salah yang dilakukan oleh pasangannya sebelum kesalahan diketahui tetap dihitung,
5. Jika seorang pemain salah urutan servis dalam tie break dan kesalahan diketahui setelah suatu jumlah poin genap dimainkan kesalahan segera diperbaiki secepatnya. Jika kesalahan diketahui setelah diketahui jumlah poin ganjil dimainkan maka urutan yang salah harus dipertahankan sampai selesai *tie break* tersebut. Servis *fault* yang dilakukan oleh lawannya sebelum kesalahan diketahui tidak dihitung. Dalam permainan ganda jika salah urutan servis dalam pasangan servis yang salah yang dilakukan oleh pasangannya sebelum kesalahan diketahui tetap dihitung,
6. Selama suatu game biasa atau *tie break* dalam permainan ganda jika kesalahan urutan menerima servis maka kesalahan ini harus terus dipertahankan sampai game tersebut. Dan pada game berikutnya saat mereka menjadi penerima servis dalam set tersebut pasangan tersebut harus melanjutkan urutan menerima servis yang benar sebelumnya,

7. Jika terjadi kesalahan suatu *tie break* telah dimulai saat kedudukan 6 sama padahal telah disepakati sebelumnya bahwa set tersebut akan menggunakan “*advantage set*“ maka kesalahan harus segera diperbaiki bila kesalahan diketahui jika hanya satu poin yang telah dimainkan. Jika kesalahan diketahui setelah poin kedua dimainkan maka set tersebut harus diselesaikan dengan format *tie break*.
8. Jika terjadi kesalahan suatu game biasa telah dimulai saat kedudukan 6 sama padahal telah disepakati sebelumnya bahwa set tersebut akan menggunakan *tie break set* maka kesalahan harus segera diperbaiki bila kesalahan diketahui hanya satu poin yang telah dimainkan. Jika kesalahan diketahui setelah poin kedua dimainkan maka set tersebut harus diselesaikan dengan *advantage set* sampai kedudukan mencapai 8 sama, maka suatu game *tie break* harus dimainkan,
9. Jika terjadi kesalahan suatu *advantage set* atau *tie break set* telah dimuali padahal telah disepakati sebelumnya bahwa set terakhir aka diselesaikan dengan format “ *tie break penentuan* “ (*deciding match tie break*) kesalahan harus segera diperbaiki secepatnya jika hanya satu poin yang telah dimainkan . Jika kesalahan diketahui setelah poin kedua dimainkan maka pertandingan dilanjutkan sampai salah satu pemain / pasangan mencapai tiga game (kemudian memenangkan set tersebut) atau skor mencapai 2

sama maka suatu game *tie break* penentuan harus dimainkan. Tetapi bilamanakesalahan diketahui setelah game kelima dimulai / dimainkan maka game tersebut dilanjutkan sampai selesai dengan format *tie break set*,

10. Jika terjadi kesalahan pergantian bola kesalahan (kealpaan pergantian bola) harus diperbaiki pada saat pemain atau tim tersebut mendapat giliran servis. Pergantian bola tidak boleh dilakukan pada saat game berlangsung.

BAB V

KETENTUAN ETIKA DAN HUKUMAN PEMAIN

Sebelum petugas bertugas pada suatu turnamen petugas harus mengetahui apakah ketentuan sikap diberlakukan apa tidak. Biasanya untuk setiap turnamen yang resmi TDP (Turnamen Diakui Pelti), ITF (*international Tennis Federation*) harus menerapkan ketentuan sikap untuk mengontrol jalannya setiap pertandingan supaya pertandingan berjalan dengan lancar. Ketentuan sikap berlaku untuk petugas pertandingan dan pemain/peserta

A. KODE ETIKA PEMAIN/ PESERTA

Secara umum wasit harus menerapkan ketentuan etika sesegera mungkin saat pemain melakukan pelanggaran. Berikut ketentuan sikap bagi pemain:

1. Pakaian dan Peralatan (*Dress and Equipment*)

Pada prinsipnya pemain harus mengenakan pakaian yang didesain memang untuk pertandingan tenis, oblong pun apabila di desain untuk pertandingan tenis maka diperbolehkan seorang pemain mengenakannya. Untuk Ganda pemain junior harus mengenakan pakaian yang warnanya sama, baik celana maupun kaosnya sedangkan untuk ganda senior untuk putra bisa mengenakan warna yang mirip atau hampir sama, tetapi untuk ganda senior

putrid bebas atau boleh mengenakan warna yang tidak sama.

2. Memperlambat tanpa alasan (*Unreasonable Delay*)

Sesuai dengan peraturan tenis, permainan harus berkelanjutan, jika pemain melebihi waktu 20 detik (antar poin), atau dalam situasi

- a. Menolak untuk bermain
- b. Kehilangan kondisi fisik
- c. Setelah perawatan cedera

Apabila pemain melanggar ketentuan tersebut maka hukumannya yaitu *time violation*: “peringatan, poin, poin, poin, dst “

3. Menerima dan Memberi Petunjuk (*Coaching and Coaches*)

Pemain tidak boleh menerima petunjuk selama berlangsungnya pertandingan (kecuali beregu pada saat pindah tempat)

4. Ucapan kotor yang dapat didengar (*Audible Obscenity*)

Pemain tidak boleh mengucapkan kata-kata kotor yang diketahui secara umum, yang biasanya dengan keras yang dapat didengar oleh wasit, penonton wasit garis dan semua orang yang sedang menyaksikan pertandingan tersebut

5. Perbuatan kotor yang dapat dilihat (*Visible Obsenity*)

Pemain tidak dibenarkan membuat gerakan tangan atau twasit dengan jari atau tangan, raket, bola tenis atau peralatan lainnya yang diketahui secara umum bahwa hal tersebut adalah kotor.

6. Memperlakukan bola secara kasar / tidak layak (*Abuse of ball*)

Pemain tidak dibenarkan atau melanggar atau dengan marah dan kasar memukul, menendang atau melemparkan bola :

- a. Keluar lapangan
- b. Dengan bahaya di dalam lapangan
- c. Tanpa memikirkan akibatnya

7. Memperlakukan raket atau peralatan secara kasar / tidak layak (*Abuse of Racket or Equipment*)

Pemain tidak diperbolehkan dengan sengaja dan keras:

- a. Merusak raket atau peralatan lainnya
- b. Memukul net, lapangan, kursi wasit atau perlengkapan lainnya selama permainan dalam situasi sangat marah

8. Ucapan/kata-kata yang tidak layak (*Verbal Abuse*)

Pemain tidak dibenarkan mengucapkan kata-kata yang tidak layak terhadap lawan, petugas, penonton dan lainnya. Ungkapan yang tidak layak bisa dikategorikan menghina, merendahkan atau hal lain yang tidak pantas

9. Pelanggaran fisik yang tidak layak (*Physical Abuse*)

Pemain tidak dibenarkan melakukan pelanggaran yang tidak pantas secara fisik : mendorong, meninju, memukul lawan atau petugas dan orang lain

10. Tidak pantas/sportif (*Unsportmenlike Conduct*)

Pemain diharapkan setiap waktu untuk membawa diri mereka dalam suatu tingkah laku yang pantas atau sportif. wasit perlakuan tidak pantas diantaranya adalah setiap perilaku yang bukan-bukan oleh seorang yang dengan jelas melanggar atau merugikan nilai-nilai olahraga.

Contoh:

- a. Meludah ke arah petugas
- b. Mengucapkan kata-kata yang tidak layak (mengomel)
- c. Melakukan yang tidak sesuai dengan aturan, penerima servis belum siap bola sudah diservis oleh pemberi servis.

B. HUKUMAN TERHADAP PELANGGARAN KODE ETIK

Pemain yang melakukan pelanggaran terhadap kode etik di lapangan akan mendapatkan hukuman dari wasit. Bentuk pelanggaran dan hukuman tersebut berupa:

1. Penguluran atau penundaan waktu bertanding
 - a) Pelanggaran Pertama : Peringatan (*Warning*)
 - a) Pelanggaran Kedua, dst : Kehilangan Angka (*point Penalty*)

2. Pelanggaran Kode Etik (Pelanggaran pada poin A*)
 - b) Pelanggaran Pertama : Peringatan (*Warning*)
 - c) Pelanggaran Kedua : Kehilangan Angka (*point Penalty*)
 - d) Pelanggaran Ketiga : Kehilangan Game (*Game*)

Tetapi apabila sudah ada pelanggaran yang kedua, maka wasit harus memanggil *referee* untuk berada di lapangan tersebut. Setelah pelanggaran ketiga *referee* harus menetapkan pada tiap pelanggaran berikutnya kapan akan dikenakan diskualifikasi.

C. MENGUMUMKAN PELANGGARAN

Merupakan hal yang sangat penting mengucapkan kata-kata yang tepat dalam mengumumkan pelanggaran kode etik. Berikut beberapa cara mengumumkan pelanggaran kode etik:

1. Pengumuman Pelanggaran Kode Etik

“Code Violation, Ball Abuse, Warning, Mr/Ms.....”

“Code Violation, audible Obscenity, Point Penalty, Mr/Ms.....”

“Code Violation, Racket Abuse, Game, Mr/Ms.....”

2. Pengumuman Pelanggaran kepada Pendukung yang Gaduh

“Code Violation, Partisan Crowd, Warning, (Nation).....”

“Code Violation, Partisan Crowd, Point Penalty, (Nation).....”

3. Pengumuman Pelanggaran Regulasi yang Berkenaan dengan Perilaku

“Unsportmanlike Conduct, Captain, First Warning, (Nation).....”

“Unsportmanlike Conduct, Captain, Second Warning, (Nation).....”

“Unsportmanlike Conduct, Captain, Removal, (Nation).....”

4. Pengumuman Pelanggaran Waktu

“Time Violation, Warning, Mr/Ms.....”

“Time Violation, Loss of Serve, Mr/Ms....., Second Serve or Score”,

or

“Time Violation, Point Penalty, Mr/Ms.....”

BAB VI
ETIKA, TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB PETUGAS
LAPANGAN

A. KODE ETIK PETUGAS LAPANGAN

Setiap petugas lapangan harus mengikuti kode etik yang sudah ditentukan untuk menjaga profesionalitas. Seluruh petugas diwajibkan mengikuti standar kode etik sebagai berikut:

1. Petugas dalam keadaan fisik yang baik
2. Memiliki kemampuan penglihatan dan pendengaran yang normal dan baik
3. Tepat waktu dalam setiap tugas yang diberikan
4. Memahami peraturan, kode etik dan regulasi tenis, serta tugas dan prosedur pelaksanaan.
5. Menjaga perilaku yang baik selama pertandingan berlangsung
6. Menjaga sikap profesionalisme sepanjang turnamen berlangsung
7. Tidak boleh meminum alkohol setidaknya 12 jam sebelum turnamen atau pertandingan dimulai

8. Tidak boleh bertugas saat pemain yang bermain memiliki hubungan dekat (keluarga)
9. Tidak boleh bersosialisasi atau berbincang dengan pemain selama turnamen
10. Tidak boleh mengkritik wasit lain, kecuali menyampaikan saran dan kritik langsung kepada yang bersangkutan
11. Tidak boleh melakukan korupsi, kolusi, dan nepotisme (KKN)
12. Tidak boleh berbicara atau berdiskusi dengan penonton
13. Tidak boleh melakukan tindakan criminal
14. Tidak boleh terlibat wawancara dengan media
15. Tidak boleh melakukan tindakan tidak sportif kepada petugas lain, melainkan harus member contoh
16. Tidak boleh terlibat pertentangan dan perselisihan dengan petugas lainnya
17. Tidak boleh terlibat hubungan khusus dengan petugas lain
18. Menjalin hubungan baik dengan seluruh petugas turnamen
19. Memiliki komitmen tinggi untuk bekerja dengan baik sampai turnamen selesai.

B. TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB PETUGAS LAPANGAN

Secara garis besar petugas yang bertugas dalam pertandingan tenis terdiri dari *Referee*, wasit (*chair umpire*), wasit garis (*line umpire*), wasit net (*net umpire*), dan petugas pengambil bola (*ball kids*). Masing-masing petugas pertandingan memiliki tugas dan tanggungjawab yang berbeda-beda.

1. REFEREE

Tugas dan tanggung jawab *Referee* dalam pertandingan tenis, meliputi:

- a) Bertanggung jawab atas pelaksanaan pertandingan,
- b) Memastikan kelengkapan penunjang pertandingan, seperti papan skor;
- c) Memberikan informasi kepada petugas pertandingan atau pemain mengenai peraturan pertandingan;
- d) Memberikan saran kepada petugas pertandingan lainnya tentang tanggung jawab masing-masing;
- e) Mengatur dan mengawasi ketentuan permainan pada keseluruhan pertandingan;
- f) Memastikan bahwa wasit memasang *singles stick* untuk pertandingan tunggal, dan melepas *singles stick* untuk

pertandingan ganda. Selain itu juga memastikan ukuran dan tarikan net sesuai dengan aturan.

- g) Memberikan hukuman kepada pemain yang terkena hukuman.

2. WASIT (CHAIR UMPIRE)

1. Tanggung Jawab Wasit

Tanggung jawab yang harus dilaksanakan wasit, meliputi:

- a) Melakukan *calls lines* ketika wasit garis tidak ditugaskan
- b) Menugaskan wasit garis;
- c) Memberikan instruksi pemain di lapangan;
- d) Menyebutkan skor;
- e) Mengamati perpindahan tempat pemain;
- f) Menulis skor
- g) Pengskoran pertandingan
- h) Membuat keputusan dalam kesalahan yang terjadi
- i) Menentukan hukuman pada pemain yang melanggar

- j) *Calls* pengulangan servis maupun pertandingan;
- k) *Calls foot faults*
- l) *Calls service lets*
- m) Memberikan tanda dan pemberitahuan saat bola menyentuh batas garis lapangan
- n) Melakukan *calls* pada berbagai macam pelanggaran.

2. Ketentuan Sikap Wasit

Terdapat ketentuan sikap yang harus dilaksanakan oleh petugas pertandingan. Berikut ketentuan sikap bagi petugas pertandingan menurut USTA (2016) meliputi:

1. Menggunakan pakaian yang sudah ditentukan organisasi induk,
2. Tepat dalam melaksanakan seluruh tugas,
3. Tidak boleh terlalu dekat dengan pemain,
4. Tidak menerima tugas dari banyak pertandingan,
5. Tidak memohon/ meminta tugas khusus dalam pertandingan,
6. Tidak boleh diwawancarai media tanpa izin dari *Referee*
7. Tidak mengkritik petugas pertandingan lainnya di publik

8. Tidak boleh mengikuti taruhan
9. Tidak boleh berbincang dengan penonton selama pertandingan
10. Tidak boleh meminta imbalan khusus pada sponsor
11. Tidak boleh menggunakan pangkat atau jabatan untuk mempengaruhi aturan pertandingan
12. Tidak boleh mengonsumsi makanan dan minuman yang mengandung alkohol serta meminum obat selama bertugas.
13. Tidak boleh memfoto pemain selama bertugas ataupun meminta twasit tangan pemain.
14. Bersikap profesional dan sopan.

3. Prosedur Wasit

a) Sebelum Pertandingan

1) Memiliki Peralatan Pokok

Ketika bertugas, wasit harus membawa peralatan berikut ini:

- *Score sheet (score card)*

Bentuk *score sheet* yang digunakan tergantung metode penskoran yang digunakan. Berikut contoh bentuk *score sheet* dalam tenis.

SET No. 1										
Tie-break	Serve Side	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		1								
		2								
		3								
		4								
		5								
		6								
		7								
		8								
		9								
		10								
		11								
		12								
		13								
TIE-BREAK										
EXTENDED GAMES										
Serve	Game	Additional advantage points								
SCORE										
Team Points	SET No. 1								Tie Break	
STUART										
KJRAEJ										

Gambar 27. Score Sheet Tennis

- Papan tulis, pensil, dan penghapus



Gambar 28. Papan tulis, pensil, dan penghapus

- Koin untuk *toss* / undian



Gambar 29. Koin untuk *Toss*

- Meteran

Meteran digunakan untuk mengukur dan memastikan ukuran tinggi net bagian tengah dan digunakan untuk mengukur daerah yang tepat saat pemasangan *single stick*.



Gambar 30. Meteran

- Stopwatch



Gambar 31. Stopwatch

2) Tiba Dilapangan Lebih Awal

- Tongkat tunggal (*single stick*)
Single stick digunakan untuk permainan tunggal. Posisi tongkat tunggal harus berada 3 feet (0,914 m) dari bagian luar garis tunggal. Jika permainan ganda, wasit harus memastikan melepas *single stick* terlebih dahulu.
- Tinggi net
Tinggi net adalah 3 feet (0,914 m) di ukur pada bagian tengah net.
- Posisi kursi wasit
Harus berada 3 feet (0,914 m) atau kira-kira 1 meter dari tiang net untuk mendapatkan

penglihatan yang baik. Juga perhatikan posisi matahari, jangan menghadap matahari. Jika pagi hari sampai sekitar pukul 12.00 maka posisikan kursi wasit di timur dan diatas jam 12.00 pindahkan kursi wasit ke barat. Ini tentunya diberlakukan pada lapangan out door.

- Posisi kursi wasit garis
Prioritaskan untuk tidak menghadap matahari
- Bola
Wasit harus mempersiapkan dan membawa bola baru dan bekas bila ada
- Air, handuk dan kursi pemain dan peralatan lainnya
Harus dipastikan bahwa air dan kursi pemain ada. Juga payung bahkan handuk untuk pemain disiapkan apabila ada.
- Sekitar lapangan
Wasit harus mengontrol kondisi sekitar lapangan apakah sudah bersih apa belum

3) Ketika Pemain Tiba Dilapangan

Lakukan pertemuan sebelum pertandingan (*pre match meeting*).

- Tunggu pemain di dekat net, usahakan berada di tengah –tengah net sampai mereka datang

- b. Informasikan kepada pemain tentang format pertandingan, pergantian bola, *linesman* dan informasi lainnya yang diperintahkan oleh *referee*
- c. Tanyakan pada pemain apakah mereka mempunyai pertanyaan
- d. Lemparkan koin *toss* dihadapan pemain, dan yang memenangkan *toss* bias memilih servis, penerima servis, tempat atau menyerahkan pilihan kepada lawan
- e. Periksa bahwa pemain memakai pakaian yang sesuai dengan aturan
- f. kartu wasit yang memenangkan *toss* dan pilihannya

b) Selama Pemanasan

- 1) Setelah selesai *pre match meeting*, wasit harus segera naik ke atas kursi wasit dan menghidupkan *stopwatch*.
- 2) Menyiapkan kartu skor
- 3) Saat pemanasan berjalan 2 menit maka umumkan :
“ tiga menit “ (*three minutes*)
- 4) Saat pemanasan berjalan 3 menit maka umumkan: “
dua menit “ (*two minutes*)

- 5) Saat pemanasan berjalan 4 menit maka umumkan : “
satu menit “ (*one minute*), lalu umumkan permainan sebagai berikut :

“ ini adalah kejuaraan tenis nasional babak....., antaradisebelah kiri kursi wasit dandisebelah kanan kursi wasit.

The best of three/ five/proset/ tie break sets (format)..... memenangkan undian dan memilih.....

“ *This is a national tennis tournament**round match, betweento the left of the chair andto the right of the chair.*

The best of three/five/proset tie break sets (format).....*won the toss and chose to.....*

- 6) Apabila pemanasan telah sampai lima menit maka umumkan

“ Waktu “ Pemain siap

“ *Time “ Prepare to play*

- 7) Saat pemain akan melakukan servis pertama umumkan :

.....melakukan servis, mulai

.....*to serve, ready to play*

Lakukan sebanyak 4 kali apabila permainan ganda dan 2 kali untuk tunggal pada saat pemain akan melakukan servis, tetapi ucapkan mulai / “ *ready to play* “ hanya sekali saja.

c) Selama Pertandingan

Wasit adalah yang memimpin pertandingan dan harus siap dan waspada terhadap apapun di dalam dan sekitar lapangan.

1. Lihat kearah pemain yg akan melakukan servis sesaat sebelum bola servis dipukul, lalu periksa juga penerima servis sudah siap menerima apa belum? Lalu lihat kembali kearah pemain yang akan melakukan servis dan ikuti bola
2. Selalu melihat pemain yang kehilangan angka terlebih dahulu baru memberikan tanda pada *score sheet*
3. Pengumuman
Berikut adalah prosedur yang benar dari ITF untuk mengumumkan angka:
Lima belas –kosong, tiga puluh – kosong, empat puluh –kosong, Game
Apabila terjadi empat puluh sama maka umumkan “jus”, setelah satu angka terjadi maka umumkan “
keuntungan (nama pemain)

Fifteen-love, thirty-love, forty-love, Game
If score Forty all for announce (deuce),
Advantage.....(players name), Game

Pada setiap point terjadi angka harus wasit umumkan dengan jelas dan eras. Pengumuman harus dilakukan secepatnya dan dilakukan sebelum menulis angka

Pada saat akhir suatu game atau set maka umumkan :

Game.....

Contoh :

Game Christoper, Christoper memimpin 5-2

Game Christoper, 4 sama

Pada saat pemain pindah tempat usahakan umumkan set nya

Game christoper, Christoper memimpin 5-2 set 1

Untuk penyebutan angka pada saat *tie break* gunakan :

0 : Zero

1 : One

2 : Two.....dst

Umumkan angka yang lebih banyak dahulu walaupun tidak sedang melakukan servis

Saat selesai pertandingan maka umumkan :

Game dan pertandingan berakhir dimenangkan
Christopeer 2 -0 (set) 62 61

Game set and match Christoper 2 sets to 0 62 61

4. *Score sheet*

Wasitilah *score sheet* wasit sesuai dengan petunjuk dan prosedur yang dianjurkan oleh ITF.

5. Wasit adalah pembuat keputusan masalah apakah bola masuk atau keluar, jadi tidak boleh ragu atau mengira-ira akan akan bola tersebut
6. Apabila wasit dibantu oleh wasit garis, segala keputusan tetap dari wasit, mau mengikutinya atau merubah atau mengoverrule wasit garis / linesman, tetapi apabila wasit melakukan overrule terhadap wasit garis maka lakukanlah secepat mungkin
7. Jika wasit bertugas pada lapangan tanah maka wasit bertanggung jawab atas pemeriksaan bola sesuai dengan prosedur yang ditetapkan oleh ITF
8. Wasit harus mengetahui peraturan permainan tenis. Peraturan dan ketentuan serta peraturan tingkah laku yang berlaku
9. Sebagai wasit wasit adalah orang yang pertama yang menetapkan hal yang berkaitan dengan peraturan tenis
10. Pastikan bahwa permainan tenis terus berlangsung

Pemain mempunyai waktu antar point 20 detik, pindah tempat 90 detik, *set break* 120 detik

11. Wasit harus menghentikan pertandingan apabila hujan dan lapangan tidak layak untuk digunakan karena penerangan lampu yang kurang
Penundaan karena gelap diusahakan menunggu sampai jumlah game genap
12. Wasit bertanggung jawab atas pergantian bola sesuai dari penyelenggara turnamen

d) **Setelah Pertandingan**

1. Wasit harus meninggalkan kursi wasit setelah berjabatan dengan pemain;
2. Jangan berbicara dengan pemain setelah pertandingan berakhir;
3. Lengkapi *score sheet* dan kembalikan kepada petugas meja atau referee.

3. **WASIT GARIS (*LINE UMPIRE*)**

1. **Ketentuan Sikap dan Kemampuan Wasit Garis**

Beberapa sikap dan kemampuan yang harus dimiliki oleh wasit garis sebagai karakteristik wasit garis yang baik dan profesional:

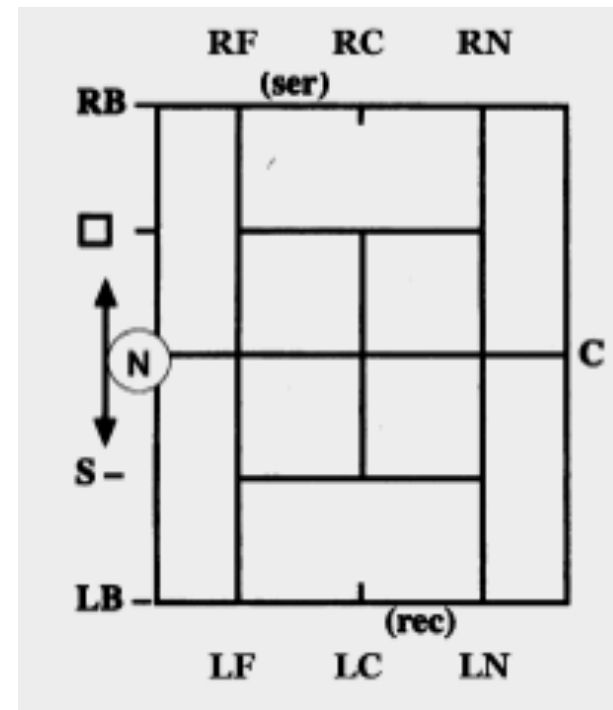
- a. Penglihatan yang baik
- b. Memiliki kemampuan konsentrasi yang baik
- c. Tegak dan memiliki keyakinan yang kuat
- d. Memiliki kemampuan untuk menyadari kesalahan dan segera memperbaikinya
- e. Mengetahui dan memahami peraturan tenis
- f. Tidak boleh berbicara atau berdiskusi dengan pemain selama pertandingan berlangsung
- g. Tidak boleh berbicara dengan penonton

2. Ketentuan Jumlah dan Penempatan Wasit Garis yang Bertugas

Jumlah wasit garis yang bertugas di lapangan berdasarkan beberapa faktor, di antaranya level turnamen, babak pertandingan, dan beberapa kasus dipengaruhi oleh ketersediaan wasit garis dan ketersediaan dana. Terdapat lima (5) komposisi wasit garis yang biasanya digunakan saat pertandingan tenis, yaitu: a) 10 wasit garis, b) 7 wasit garis, c) 6 wasit garis, d) 5 wasit garis, dan e) kurang dari 5 wasit garis.

a) 10 Wasit Garis (*Full Crew*)

Komposisi 10 wasit garis yang bertugas merupakan formasi penuh. Formasi penuh petugas wasit garis ini biasanya digunakan pada saat pertandingan utama. Berikut gambar penempatan wasit garis dengan menggunakan 10 orang.



- LB: Left Base Line
- LF: Left Far Side Line
- LC: Left Centre Service Line
- LN: Left Near Side Line
- S : Service Line
- C : Chair
- RB: Right Base Line
- RF: Right Far Side Line
- RC: Right Centre Service Line
- RN: Right Near Side Line
- N : Net

Gambar 32. Wasit dan 10 Wasit Garis (*Full Crew*)

Gambar di atas merupakan gambar penempatan wasit garis dengan formasi 10 orang. prosedur yang digunakan pada formasi 10 orang wasit garis tersebut adalah sebagai berikut:

- ✓ Tidak ada pergerakan dari wasit garis selama poin maupun antar poin;
- ✓ Wasit garis servis (S) bergerak dari satu garis servis ke garis servis satunya setelah poin game genap dan selama *tie break*;
- ✓ Seluruh wasit garis tepi servis melakukan “*call*” pada saat akhir pemain penerima servis menerima servis;
- ✓ Pada partai atau pertandingan ganda, wasit garis tepi servis bergerak ke garis tepi ganda setelah bola servis dinyatakan masuk, disisi lain wasit garis tepi lainnya berada di garis tepi lapangan ganda.
- ✓ Wasit garis belakang dan garis servis (wasit net juga) melakukan “*call*” dalam keadaan duduk di kursi. Wasit garis tengah servis dan garis tepi melakukan “*call*” dalam posisi berdiri.
- ✓ Wasit garis tepi hanya melakukan “*call*” pada daerahnya saja (dari garis servis hingga net).

b) 7 Wasit Garis

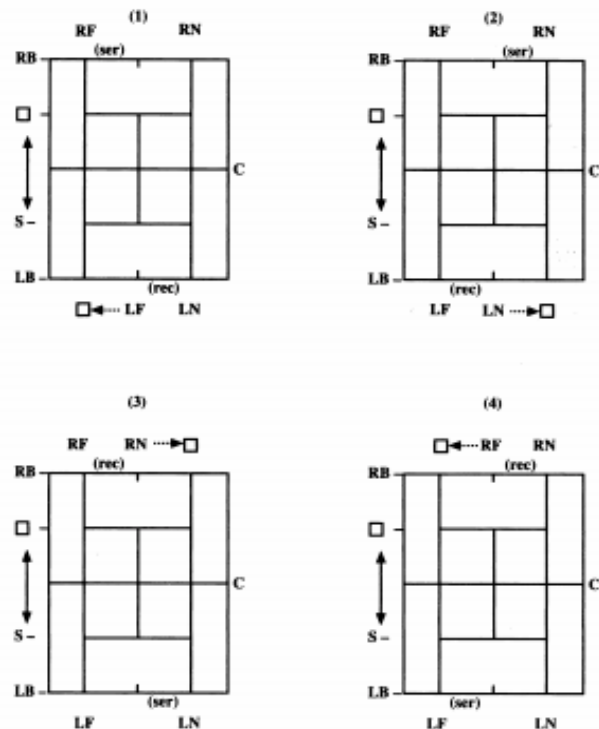
Formasi dengan 7 petugas wasit garis biasanya tanpa wasit net (*N*) dan tanpa dua (2) wasit garis tengah servis (*LC & RC*). Sama seperti formasi 10 orang wasit garis, wasit garis tepi (*LF & RF*) pada formasi 7 ini juga hanya melakukan “*call*” pada daerahnya saja (batas net). Tidak seperti prosedur yang digunakan pada formasi penuh, terdapat beberapa pergerakan wasit garis selama poin maupun antar poin. Berikut penjelasan mengenai prosedur yang digunakan pada formasi dengan 7 orang wasit garis:

- ✓ Wasit garis tepi dan wasit garis tengah servis hanya melakukan “*call*” pada daerahnya saja (dari garis servis hingga net);
- ✓ Pemberitahuan “*call*” servis dilakukan oleh wasit garis dibelakan pemain penerima servis pada akhir bola servis.
- ✓ Pada saat servis, wasit garis tepi yang ada di belakang pemain penerima servis memposisikan dirinya pada garis tepi servis, sedangkan wasit garis satunya berada di tengah garis servis. Wasit garis yang berada di garis tengah servis segera bergerak

ke garis tepi lapangan setelah servis dinyatakan masuk atau aman.

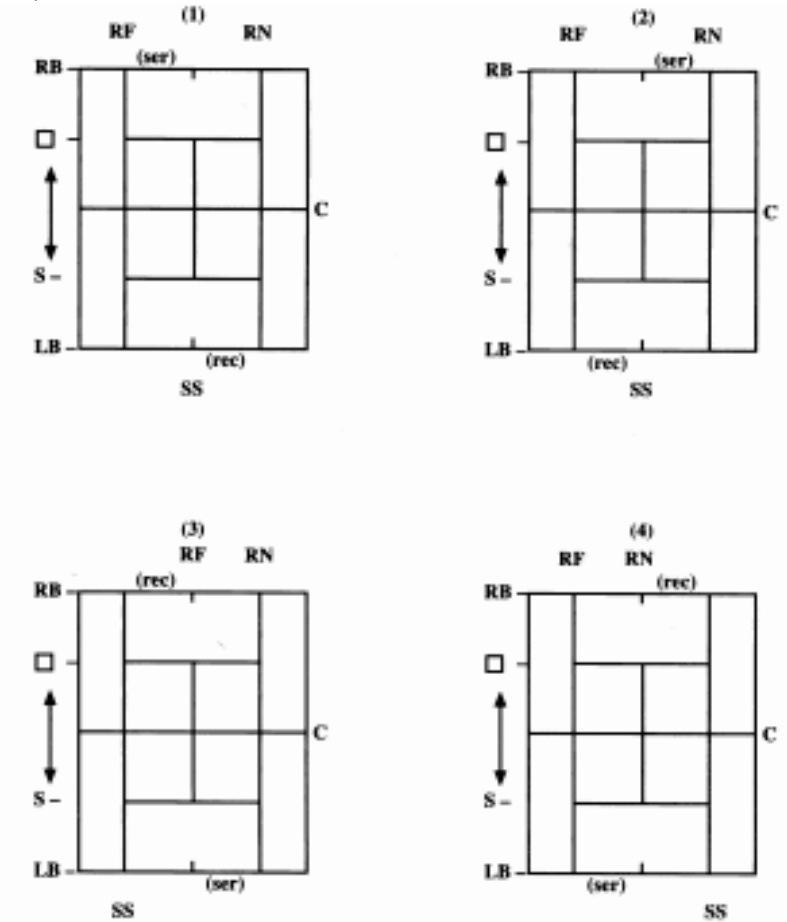
- ✓ Wasit garis servis bergerak atau berpindah tempat ke sisi lapangan satunya setelah poin game genap dan selama *tie break*.
- ✓ Pada pertandingan atau partai ganda, wasit garis tepi servis bergerak ke garis tepi daerah permainan ganda setelah servis dinyatakan masuk.

Gambar berikut menggambarkan penempatan formasi petugas dengan 7 orang wasit garis.



Gambar 33. Wasit dan 7 Wasit Garis

c) 6 Wasit Garis



Gambar 34. Wasit dan 6 Wasit Garis

Gambar 34 memperlihatkan penempatan posisi petugas dari 6 wasit garis. Formasi 6 petugas wasit garis terdiri dari dua (2) wasit garis belakang (*baseline*), satu (1) wasit garis servis, dan tiga (3) wasit garis tepi (*sideline*). Wasit garis tepi terdiri dari satu pasang wasit garis dan satu orang yang bertugas sendiri (*solo side line*

umpire). Ketika solo wasit garis bertugas sendiri di sudut berlawanan, sudut pasangan dari solo wasit menjadi tanggung jawab dari wasit pertandingan. Berikut prosedur yang digunakan petugas pada formasi 6 wasit garis.

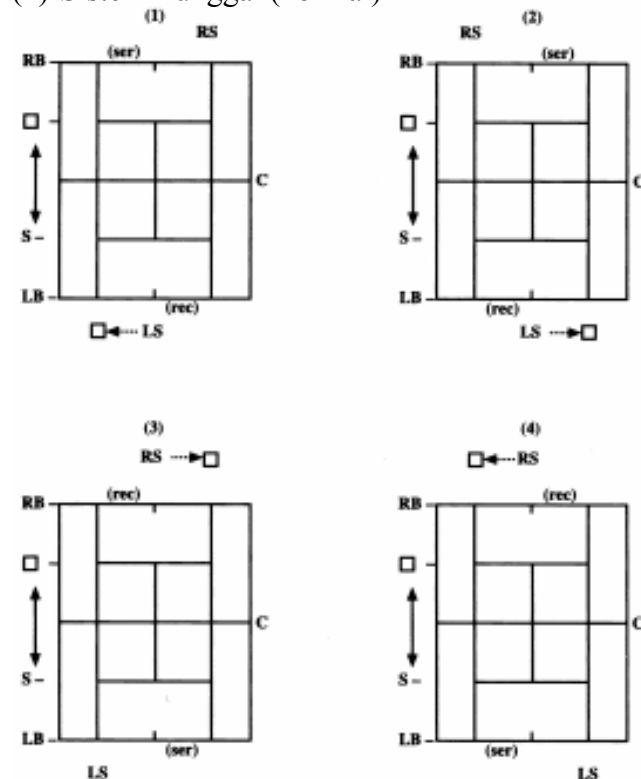
- ✓ Normalnya wasit garis solo berada disebelah kiri kursi wasit (terkecuali ada perpindahan kursi karena gangguan sinar matahari);
- ✓ Tidak ada pergerakan atau perpindahan selama poin, kecuali pada pertandingan ganda ketika wasit garis tepi servis bergerak ke garis tepi daerah ganda setelah servis dinyatakan masuk;
- ✓ Wasit garis servis bergerak atau berpindah tempat setelah game genap dan selama *tie break*
- ✓ Seluruh wasit garis jauh bergerak antar poin ketika pemain yang melakukan servis berada di sisi atau sudut wasit garis solo.

d) 5 Wasit Garis

Pada dasarnya formasi petugas dengan 5 orang wasit garis terdiri dari dua (2) wasit garis belakang, dua (2) wasit garis tepi, dan satu (1) wasit garis servis. Berbeda dengan formasi-formasi petugas wasit garis yang

sudah dijelaskan sebelumnya. Formasi 5 wasit garis ini memiliki dua (2) cara atau sistem dalam pelaksanaannya. Sistem tersebut yaitu, 1) sistem tunggal (normal), dan 2) sistem berpasangan.

(1) Sistem Tunggal (normal)



Gambar 35. Wasit dan 5 Wasit Garis dengan Sistem Tunggal (normal)

Dapat dilihat pada gambar di atas bahwa yang dimaksud dengan sistem tunggal pada formasi 5

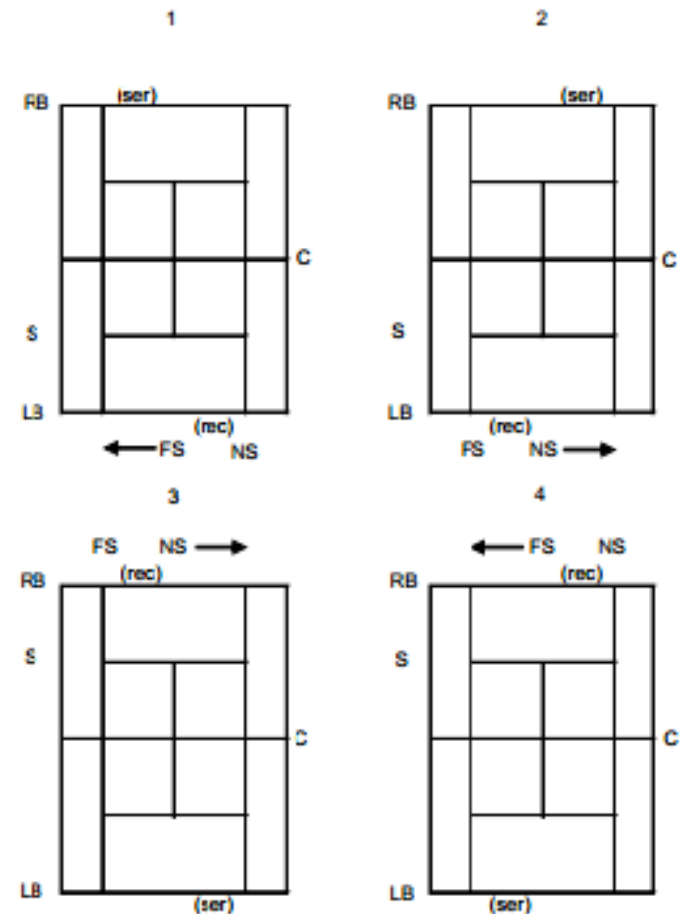
wasit garis adalah formasi wasit garis tepi merupakan wasit tunggal yang mana pada masing-masing daerah hanya ada satu wasit garis tepi saja. Berikut dijelaskan prosedur yang digunakan pada formasi 5 wasit garis sistem tunggal:

- ✓ “call” garis tepi servis dilakukan oleh wasit garis tepi yang posisinya berada di belakang samping pemain yang melakukan servis.
- ✓ “call” garis tengah servis dilakukan oleh wasit garis tepi yang posisinya berada di daerah pemain yang menerima servis. Setelah servis dinyatakan masuk dan dalam kondisi bermain, wasit garis bergeser atau bergerak ke arah garis tepi yang belum dijaga.
- ✓ Wasit garis servis berpindah tempat setelah game genap dan selama *tie break*.
- ✓ Pada pertandingan atau partai ganda, wasit garis tepi servis bergerak ke garis tepi daerah ganda setelah servis dinyatakan masuk dan dalam keadaan bermain.

(2) Sistem Berpasangan

Pebedaan mendasar antara sistem tunggal dan sistem berpasangan pada formasi 5 wasit garis

adalah posisi wasit garis tepi (*sideline*). Sudah dijelaskan sebelumnya bahwa pada sistem tunggal, wasit garis belakang merupakan wasit tunggal yang posisinya berada pada daerah yang berlawanan, sedangkan posisi wasit garis tepi pada sistem berpasangan berada pada daerah yang sama (berpasangan). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat



Gambar 36. Wasit dan 5 Wasit Garis dengan Sistem Berpasangan

Terlihat pada gambar posisi wasit garis tepi (*FN* dan *NS*) berada pada daerah atau sisi lapangan yang sama. Berikut dijelaskan prosedur pelaksanaan tugas dengan 5 orang wasit pada sistem berpasangan.

- ✓ Posisi wasit garis tepi selalu di daerah belakang pemain penerima servis. Wasit garis berpindah setelah game genap.
- ✓ “*call*” garis tepi servis dan garis tengah dilakukan dari belakang pemain penerima servis.
- ✓ Wasit garis tepi tetap pada posisi yang sama setelah servis dinyatakan masuk, sedangkan wasit garis yang berada di posisi garis tengah servis ketika servis berlangsung, harus bergeser ke garis tepi yang belum dijaga setelah servis dinyatakan masuk.
- ✓ Pada kondisi *tie break*, wasit garis tepi berpindah ke posisi sistem tunggal (sistem normal).

e) Kurang dari 5 Wasit Garis

Seringkali terjadi ketidak cukupan wasit garis untuk menjaga seluruh garis (kurang dari 5 wasit garis). Jika dalam kasus seperti ini, *Referee* atau wasit utama menentukan penempatan wasit garis yang diperlukan.

Wasit utama menentukan penempatan wasit garis berdasarkan analisa kebutuhan pertandingan. Sebagai contoh, saat terdapat pemain yang memiliki servis keras, maka biasanya wasit utama akan memerlukan wasit garis servis, sebaliknya apabila tidak ada pemain yang memiliki servis yang cepat dan keras pada pertandingan yang akan dilaksanakan tersebut maka wasit memutuskan untuk tidak menggunakan wasit servis. Wasit utama memiliki tanggung jawab untuk melakukan “*call*” pada garis yang tidak dijaga oleh wasit garis.

Terdapat beberapa rekomendasi dalam menempatkan wasit garis dengan jumlah kurang dari 5 orang. Rekomendasi yang disarankan untuk wasit garis dengan jumlah 4 orang, yaitu: (1) dua wasit *baseline* dan dua wasit *side line (running)* dengan wasit utama melakukan “*call*” untuk garis servis, dan (2) satu wasit garis servis dan tiga wasit *side line* dengan wasit utama melakukan “*call*” untuk *base lines*.

Rekomendasi yang disarankan untuk wasit garis dengan jumlah 3 orang adalah (1) satu wasit garis servis dan dua wasit *long side line (running)* dengan wasit utama melakukan “*call*” untuk garis *base line*, (2) dua wasit *base line* dan satu wasit garis servis dengan wasit utama melakukan “*call*” untuk garis tepi lapangan (*long lines*).

Dalam keadaan ketersediaan wasit garis hanya dua orang, normalnya direkomendasikan untuk menempatkan satu wasit *side line* jauh dan satu wasit garis servis. Apabila hanya tersedia satu orang wasit garis, maka normalnya ditempatkan pada wasit *side line* jauh atau garis servis, tergantung dengan keadaan dan kebutuhan di lapangan.

3. Tugas dan Tanggung Jawab Wasit Garis

Tugas dan tanggung jawab wasit garis, meliputi:

- a) *Calls lines*;
- b) Memposisikan diri dengan baik supaya tanda/ signal yang diberikan dapat terlihat oleh wasit;
- c) Memberikan kode atau signal keluar, masuknya bola;
- d) Mengoreksi dengan segera apabila salah menyebut atau memberikan signal;
- e) Memberikan tanda “tidak terlihat” ketika pemain menutupi pandangannya terhadap garis;
- f) *Calling foot faults*
- g) *Calling net serves*

- h) Melaporkan kepada wasit apabila wasit garis melihat atau mendengar pelanggaran sikap yang dilakukan pemain.

BAB VII
CALLS, POSTUR DAN SIGNAL

A. WASIT (*CHAIR UMPIRE*)

1. MENGUMUMKAN (*CALLS*)

Wasit utama memiliki tanggung jawab untuk melakukan “*call*” peringatan atau pemberitahuan dalam pertandingan yang dipimpinnya dalam bahasa Inggris maupun bahasa daerahnya.

a. “*Fault*”

Jika servis pertama ataupun servis kedua memantul di luar daerah servis. Jangan mengucapkan “*double fault*” setelah kesalahan servis ke dua.

b. “*Out*”

Jika bola menyentuh daerah di luar lapangan permainan, menyentuh perlengkapan permanen lapangan atau benda lainnya yang berada di luar lapangan.

c. “*Net*”

Jika bola servis mengenai atas net dan kemudian berhasil melewati net dan masuk ke daerah servis lawan.

d. “*Through*”

Jika bola melewati net.

e. “*Foot Fault*”

Jika pemain yang melakukan servis menginjak *baseline* sebelum bola bersentuhan dengan raket (dipukul).

f. “*Let*”

Jika ada gangguan yang datang saat berjalannya pertandingan, seperti bola yang tiba-tiba masuk saat berlangsungnya pertandingan.

g. “*Not Up*”

Jika pemain gagal memukul bola pada pantulan pertama.

2. POSTUR DAN SIGNAL

Postur dan signal yang diberikan wasit saat memimpin pertandingan.

a. Postur Duduk

Posisi duduk seorang wasit yang baik saat memimpin pertandingan adalah duduk dengan badan tegap serta kedua kaki berpijak. Pandangan selalu ke arah depan atau melihat pemain. Posisi duduk wasit yang benar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 37. Posisi Duduk Wasit yang Dibenarkan

Terkadang saat seorang wasit mulai kelelahan saat memimpin pertandingan, postur atau sikap duduknya sudah tidak siap dan tidak baik. Sangat tidak disarankan kepada wasit mengangkat dan menopangkan salah satu kaki pada kaki lainnya atau menyilangkan kaki. Hal ini dikarena secara estetika kurang baik, juga memperlihatkan bahwa wasit terlihat terlalu santai dan kurang bersikap profesional. Berikut gambar salah satu postur duduk seorang wasit yang tidak disarankan.



Gambar 38. Posisi Duduk Wasit yang Tidak Dibenarkan

b. “out” atau “fault”



Gambar 39. Tanda untuk *Out* atau *Fault*

Signal tangan yang ditunjukkan untuk memberitahu keadaan *out* atau *fault* adalah kedua lengan tangan secara penuh lurus ke depan samping dan menunjuk pada arah bola *out* atau *fault* sambil mengucapkan *out* atau *fault*. Pandangan mata melihat pada pemain yang akan merasa dirugikan bila keputusan wasit dimungkinkan salah. Sebagai contoh A dan B sedang bertanding, A memukul bola ke daerah B, ternyata bola memantul di luar tipis dekat dengan *side line* namun sama sekali tidak menyentuh garis, wasit memberikan signal keluar dengan tegas sambil memandang pemain A.

c. “*Good Ball*” atau signal bola aman

Signal tangan yang ditunjukkan untuk memberitahu keadaan *good ball* atau *safe* adalah dengan membuka tangan dengan telapak tangan menghadap ke bawah. Pada keadaan ini cukup dengan signal tangan saja tanpa mengucapkan kata *good ball* maupun *safe*.



Gambar 40. Tanda untuk *Good Ball* atau *Safe*

d. Tidak Terlihat (*unsighted*)

Beberapa kali terjadi, seorang wasit tidak dapat melihat arah jatuhnya bola karena beberapa alasan, seperti tertutup pandangannya oleh badan pemain. Signal yang diberikan berupa gerakan tangan mengarah ke depan muka di depan mata. Signal ini dilakukan tanpa mengucapkan sesuatu apapun.

e. “Net” atau “*through*”

Signal yang ditunjukkan berupa pergerakan lengan diangkat ke atas dan pada waktu yang bersamaan mengucapkan *net* atau *through*.



Gambar 42. Tanda untuk *Net* atau *Thourgh*

f. *Foot Fault*

Signal yang ditunjukkan berupa pergerakan lengan diangkat ke atas dan pada waktu yang bersamaan mengucapkan *foot fault*.

g. Koreksi

Signal yang ditunjukkan berupa pergerakan lengan diangkat ke atas dan pada waktu yang bersamaan mengucapkan koreksi.

B. WASIT GARIS (*LINE UMPIRES*)

1. *VOICE CALLS*

Terdapat enam (6) *voice call* yang digunakan oleh wasit garis.

a. “*Fault*”

Digunakan ketika bola servis keluar.

b. “*Out*”

Mengindikasikan bola menyentuh atau memantul di daerah luar lapangan pertandingan.

c. “*Net*”

Jika bola servis mengenai atas net dan kemudian berhasil melewati net dan masuk ke daerah servis lawan.

d. “*Through*”

Jika bola melewati net.

e. “Foot Fault”

Jika pemain yang melakukan servis menginjak *baseline* sebelum bola bersentuhan dengan raket (dipukul).

f. Koreksi

Ketika terjadi kesalahan maka harus segera dikoreksi. Sebagai contoh, wasit salah dalam menyebutkan skor, maka saat sadar adanya kesalahan, wasit segera memberikan koreksi.

2. POSTUR DAN SIGNAL

Masing-masing posisi wasit garis tersebut memiliki penempatan posisi dan tanda/ signal yang berbeda-beda.

a) Wasit Garis Tengah Servis dan Garis Pinggir

Wasit ini bertugas mengawasi keluar atau masuknya bola pada garis tengah servis dan garis pinggir.



Posisi ketika antara poin



Posisi ketika pemain akan servis



Fault/ Bola Keluar



Safe/ Bola Masuk



Koreksi atau *Foot Fault*

b) Wasit Garis Servis

Wasit garis servis bertugas untuk mengawasi dan memberikan signal pada wasit mengenai masuk tidaknya servis yang dilakukan oleh pemain.

c) Wasit Garis Belakang

Wasit *baseline* bertugas mengawasi dan meberikan signal pada wasit mengenai masuk tidaknya bola saat permainan pada garis belakang lapangan. Selain itu, wasit *base line* juga bertugas memberikan

signal kepada wasit bila terjadi *foot fault* saat pelaksanaan servis.

d) Wasit Seluruh Garis

Wasit ini bertugas mengawasi seluruh garis dilapangan, yaitu: garis pinggir, garis tengah, dan garis servis.

e) Wasit Net

Wasit net bertugas memastikan *strap* dan *band* pada net masuk ke *singles stick*. Selain itu, tugas wasit net adalah mengawasi dan memberi signal apabila bola terkena net saat servis berlangsung, serta melihat apakah pemain melakukan kesalahan seperti memukul bola sebelum bola masuk ke daerahnya.

Glosarium

A

Ace – Servis yang dilakukan pemain dimana bola masuk dan tidak dapat dijangkau oleh pemain lawan.

Ad court – Bagian sisi kiri dari lapangan tenis terhadap masing-masing pemain.

Advantage – Poin ketika seseorang telah mendapatkannya setelah deuce dan butuh satu poin lagi untuk memenangkan sebuah game.

All-court – Tipe permainan yang menggabungkan seluruh tipe yang ada di tenis termasuk serve and volley, dan baseline.

Alley – Daerah pada lapangan tenis diantara garis single dan double.

Approach shot – Pukulan yang digunakan sebagai set up sebelum pemain maju ke depan net, umumnya menggunakan pukulan slice atau topspin yang lebih cepat dari pukulan dalam suatu reli.

ATP – Association of Tennis Professionals, Asosiasi tenis putra profesional.

ATP Champions Race – Sistem perhitungan peringkat pemain ATP berdasarkan poin yang dikumpulkan mulai pada awal tahun hingga akhir tahun. 8 pemain teratas pada akhir tahun akan bertarung pada ATP Tennis Masters Cup.

Australian formation – Formasi yang digunakan di permainan ganda dimana pemain yang berada di depan net berdiri di tengah net untuk menghadang bola return yang datang menyilang (cross court).

B

Backhand – Jenis pukulan tenis dimana punggung tangan yang memegang raket dihadapkan ke depan dan pemain memukul bola menggunakan bagian belakang dari raket.

Backspin – (dikenal juga sebagai slice atau underspin), pukulan yang memberikan efek putaran ke belakang setelah bola dipukul.

Backswing – Bagian dalam fase pukulan tenis dimana raket diayunkan ke belakang dalam rangka persiapan untuk memukul bola dengan ayunan ke depan.

Bagel – kemenangan atau kekalahan set dengan skor 6-0.

Ball Person – Seseorang (laki-laki atau perempuan) yang bertugas untuk memungut bola pada pertandingan tenis.

Baseline – daerah di luar garis akhir dari zona permainan di dalam lapangan tenis.

Baseliner – Tipe permainan yang sering bermain di daerah baseline dan sangat mengandalkan kualitas pukulan groundstroke-nya.

Big serve – Servis yang kencang dan bertenaga, umumnya memberikan keuntungan bagi pemain yang melakukannya.

Block – Sebuah pukulan bertahan yang menggunakan sedikit ayunan, umumnya ketika melakukan pengembalian servis (return).

Breadstick – Kemenangan atau kekalahan pada set dengan skor 6-1

Break – Memenangkan game dalam posisi menerima servis, maka disebut serve break.

Break back – Memenangkan game dalam posisi menerima servis setelah sebelumnya kehilangan game dalam posisi memegang servis.

Break point – Satu poin tertinggal untuk dapat melakukan break (atau pada posisi skor 30-40); *double break point/ two break points* pada skor of 15-40; *triple break point* pada skor 0-40

Buggy Whip – Pukulan forehand yang memiliki ayunan dari bawah ke atas dan tidak melakukan followthrough seperti yang normal (ayunan melintasi badan) melainkan berakhir di sisi badan yang sama.

Bye – Fase dalam turnamen dimana pemain otomatis melaju ke babak berikutnya tanpa melawan pemain lain.

C

Call – Penilaian dari hakim garis yang mengatakan bahwa bola keluar daerah permainan.

Cannonball – Ungkapan lama yang menjelaskan sebuah pukulan servis yang flat dan keras.

Can Opener – Pukulan servis dari pemain yang mendarat di pertemuan antara garis batas permainan single dengan garis servis.

Carve – Jenis pukulan yang menggabungkan pukulan sidespin dan underspin.

Challenge – Peraturan baru dimana pemain dapat mengajukan peninjauan ulang terhadap bola yang dianggap keluar kepada wasit dengan menggunakan teknologi Hawk-Eye.

Challenger – Turnamen yang memiliki level di bawah turnamen ATP. Pemain yang berkompetisi disini akan mendapatkan poin untuk dapat bermain di turnamen kelas ATP.

Chip – memblok pukulan dengan underspin.

Chip and charge – Sebuah strategi yang menggunakan pukulan underspin dalam mengembalikan servis lawan kemudian diikuti oleh pergerakan ke depan net.

Chop – Pukulan dengan underspin yang ekstrim.

Clean the Line/Clip the Line – Pukulan dimana sebagian bagian dari bola jatuh di garis permainan.

Closed stance – Cara memukul bola dengan posisi badan yang paralel dengan garis baseline.

Code Violation – Peraturan di ATP dimana pemain melakukan pelanggaran dengan cara mengeluarkan suara-suara negatif/makian atau memukul bola dengan keras tidak dalam permainan. Pelanggaran pertama akan diberikan peringatan, kedua akan diberikan penalti pengurangan poin, ketiga diberikan pengurangan game dan keempat pertandingan di hentikan untuk kemenangan lawan.

Counterpuncher – Tipe permainan baseliner yang cenderung defensif.

Court – Lapangan yang memiliki ukuran tertentu untuk memainkan permainan tenis.

Crosscourt – Memukul bola menyilang ke arah area permainan lawan.

Cross-over – Pemain yang menyebrangi net ke daerah lawan. Dapat dilakukan dengan maksud baik atau bermusuhan. Seringkali dalam permainan tenis di lapangan tanah liat pemain melintasi net untuk melihat jejak jatuhnya bola bila ia merasa dirugikan oleh keputusan wasit.

Cyclops – Sebuah alat yang dipasang untuk mendeteksi apakah bola servis yang dipukul masuk atau keluar. Alat ini segera berbunyi apabila bola jatuh di luar garis servis.

D

Dead net (dead net cord) – Situasi dimana seorang pemain mendapatkan keuntungan dari pukulannya yang menyentuh ujung net kemudian bergulir ke daerah lawan.

Deep – Pukulan dimana bola jatuh di dekat garis baseline.

Deuce – Situasi pada poin 40-40 dan pemain harus merebut dua poin berturut-turut untuk memenangkan sebuah game.

Deuce court – Sisi kanan lapangan tenis menurut masing-masing pemain.

Dink – Pukulan yang lamban dan tidak bertenaga.

Dirtballer – Pemain spesialis tanah liat.

Double Bagel – 2 set menang dengan skor 6-0, 6-0: lihat *Bagel*

Double Fault – Dua kali melakukan kesalahan pada saat melakukan servis.

Doubles – Permainan tenis yang dimainkan oleh 4 orang, masing-masing 2 orang tiap sisi lapangan.

Down the line – Memukul bola lurus ke arah daerah permainan lawan.

Drop shot – Pukulan yang dipukul dengan pelan dan jatuh di dekat net untuk memancing pemain berlari ke depan.

Drop volley – Pukulan drop shot yang dihasilkan dari voli.

F

Fault – Kesalahan pada pukulan servis dimana bola jatuh di luar daerah servis yang dituju.

First Service – Pukulan servis pertama dari dua kesempatan pukulan yang diberikan kepada pemain untuk memulai permainan.

Flat – e.g. Pukulan yang tidak atau sedikit sekali memiliki efek spin pada bola.

Follow through – Ayunan lanjutan dari fase pukulan tenis setelah bola dipukul.

Foot fault – Situasi dimana pemain pada saat melakukan servis melakukan pelanggaran dengan cara kakinya menginjak atau masuk ke daerah permainan sebelum bola servis dipukul.

Forced error – Situasi dimana lawan melancarkan pukulan yang susah dijangkau sehingga bola bergulir keluar.

Forehand – Pukulan tenis sebuah pukulan di mana telapak tangan yang memegang raket dihadapkan ke depan dan pemain memukul bola dengan ayunan yang datang dari belakang badan pemain serta bagian depan raket menghadap bola.

G

Game point – Situasi dimana pemain yang sedang memimpin perolehan angka hanya membutuhkan satu poin lagi untuk memenangkan game.

Golden Set – Memenangkan set tanpa kehilangan poin

Golden Slam – Memenangi seluruh Grand Slam dan menjadi merebut emas pada Olimpiade.

Grand Slam – Turnamen tenis yang paling bergengsi di seluruh dunia: Australian Open, French Open, Wimbledon dan French Open.

Groundies – lihat *Groundstroke*

Groundstroke – Pukulan backhand atau forehand yang dilakukan setelah bola memantul.

H

Hacker – Istilah untuk pemain pemula atau menengah.

Hail Mary – Pukulan lob yang sangat tinggi terutama untuk bertahan.

Half volley – Pukulan volley yang dilakukan tepat setelah bola memantul.

Head – (racket) Bagian dari raket yang terdapat senar.

Hold – Memenangi game pada posisi servis.

I

I-formation – (in doubles) Formasi pada permainan ganda dimana kedua pemain berdiri pada sisi yang sama sebelum memulai permainan/melakukan servis.

Inside-out – Berlari ke arah sisi yang berlawanan dan memukul bola menyilang.

Inside-in – Berlari ke arah sisi yang berlawanan dan memukul bola lurus.

Insurance Break – mendapatkan keuntungan/poin dari dua kali servis break.

ITF – *the International Tennis Federation*, Asosiasi yang mengatur pertennisan dunia.

J

Jamming – Pukulan servis atau pengembalian yang mengarah ke badan lawan.

K

Kick serve – Tipe pukulan servis yang menghasilkan spin dan membuat efek pantul bola yang lebih tinggi dari biasanya.

L

Lawn tennis – lawn sendiri artinya lapangan rumput, Asal mula permainan tenis yang dimainkan di lapangan rumput.

Let (let service) – Situasi dimana pukulan servis masuk namun menyentuh net sehingga pemain harus mengulang servisnya kembali.

Let – Istilah yang digunakan apabila terdapat situasi dimana bola dari lapangan lain masuk ke dalam lapangan kita pada saat permainan berlangsung sehingga poin saat itu harus diulangi. Dapat pula terjadi apabila bola dari jatuh dari kantung pemain dan masuk ke lapangan.

Line judge – Seseorang yang ditugaskan untuk mengamati jatuhnya bola pada permainan tenis. Orang ini dapat memberikan penilaian apakah bola jatuh di dalam atau di luar permainan namun keputusannya tetap berada di bawah seorang wasit.

Lob – Pukulan dimana bola melambung jauh di atas net.

Love – skor 0 (nol). Dipercaya berasal dari bahasa Perancis “l’ouef” yang artinya harfiahnya telur atau nihil.

Love game – Game yang dimenangkan dengan telak tanpa membuat lawan mencetak skor.

Lucky Loser – Pemain kualifikasi yang beruntung masuk ke dalam babak utama karena pemain yang seharusnya masuk mengundurkan diri.

M

Mac-Cam – Kamera berkecepatan tinggi yang dipakai untuk merekam jatuhnya bola dan dapat diputar ulang untuk melihat masuk atau keluarnya bola terutama di ujung garis baseline dalam permainan tenis.

Match point – Situasi dimana pemain membutuhkan satu poin untuk memenangkan sebuah permainan tenis. Apabila pemain

tersebut dalam posisi servis untuk memenangkan pertandingan, maka istilahnya “*Serving for the match*” dan bila dalam posisi pertandingan final untuk memenangkan turnamen maka istilahnya “*Serving for Championship*”

Mini-break – memenangkan poin pada posisi menerima servis saat tie break.

Mis-hit – Situasi saat raket tidak mengenai daerah sweet spot pada raket tenis.

Mixed Doubles – Permainan tenis ganda campuran (laki-laki, perempuan vs laki-laki, perempuan).

Moonball – pukulan setengah melambung yang dilakukan dengan topspin.

N

Net – Jaring-jaring yang dipasang melintang di tengah lapangan tenis dan dikaitkan pada tiang di sisi lapangan.

Net point – Poin yang dimenangkan dengan cara maju ke depan net.

New balls – Satu set bola baru untuk menggantikan bola lama yang telah aus dalam sebuah permainan tenis; pemain yang memegang servis dengan bola baru diharapkan menunjukkan bola tersebut atau memberi wasit kepada pemain lain.

No-Man's Land – Daerah pada lapangan tenis yang terletak di antara garis servis dan baseline.

O

Open stance – Memukul bola dengan posisi badan paralel terhadap garis baseline dan menghadap lawan.

Out – Semua bola yang jatuh di luar daerah permainan.

Overhead – (atau: 'smash') Situasi dimana pemain memukul bola di atas kepalanya; bila pukulannya keras maka disebut "smash".

Overrule – Keputusan wasit untuk menganulir penilaian dari hakim garis.

P

Passing shot – Pukulan yang dapat menembus pemain lawan pada saat dia berada di depan net, tetapi bukan melewati dengan cara lob.

Poaching – Gerakan memotong bola lawan yang menuju ke arah partner kita dalam permainan ganda.

Point – Periode saat permainan dimulai dengan servis yang masuk hingga akhir bola keluar.

Pusher – Pemain yang tidak berinisiatif untuk melakukan winner dan hanya mengembalikan bola saja.

Putaway–

Pukulan untuk mengakhiri suatu poin dari situasi yang menguntungkan.

Q

Qualies – Babak kualifikasi dimana pemain bertanding untuk memperebutkan tempat ke babak utama.

R

Racquet – (lihat *Racket*) Tongkat pemukul bola dengan gagang yang panjang dan memiliki rangka kepala yang bundar/melengkung serta dilengkapi oleh senar ditengahnya.

Rally – (Following the service of a tennis ball) – Situasi pada saat permainan berlangsung dan masing-masing pemain bertukar pukulan yang diakhiri oleh keluarnya bola dari daerah permainan karena kesalahan seorang pemain atau masuknya bola pada daerah permainan lawan tanpa bisa dijangkau oleh pemain tersebut.

Receiver – Pemain yang menerima pukulan servis.

Referee – Seseorang yang bertanggung jawab untuk menjadi wasit dalam pertandingan.

Retriever – Pemain baseliner dengan gaya permainan bertahan.

Round of 16 – Babak perdelapan final sebelum memasuki perempat final dimana tersisa 16 pemain yang berkompetisi.

Round Robin – Sistem turnamen dimana pemain tereliminasi setelah dua kali menelan kekalahan.

S

Second Service – Kesempatan kedua dan terakhir bagi pemain untuk melakukan servis.

Serve – (atau ‘*service*’) Pukulan untuk memulai permainan.

Service game – Sebuah game dimana pemain memegang servis.

Serve and volley – Tipe permainan yang mengandalkan servis keras yang diikuti oleh pergerakan ke depan net untuk melakukan voli.

Set point – Situasi dimana pemain hanya membutuhkan satu poin untuk memenangkan suatu set.

Shank – Kesalahan dalam memukul bola dimana bola mengenai rangka dan bukan senar dari raket sehingga bola keluar daerah permainan.

Singles – Permainan tenis yang dimainkan oleh dua orang pemain yang saling berhadapan.

Sitter – Pukulan lemah yang jatuh agak tinggi dan baik untuk pemain melakukan “put away” atau mengakhiri poin.

Slice – (reli) memukul bola dengan underspin; (servis) servis dengan pukulan sidespin.

Smash – Variasi dari pukulan overhead dimana pemain memukul bola di atas kepalanya dengan keras dan sulit untuk diterima lawan.

Spank – Pukulan flat yang keras dan bertenaga.

Spin – Rotasi bola akibat efek dari pukulan pada saat bola melambung di udara.

Split step – Teknik footwork yang melakukan langkah-langkah kecil tepat sebelum akan memukul bola.

Spot Serving/Server – Pukulan servis dengan teknik memukul bola ke sudut, baik itu di tengah garis servis maupun di persimpangan antara garis servis dengan sisi garis permainan single.

Squash Shot – Pukulan slice dengan menggunakan forehand; umumnya digunakan pada posisi bertahan.

Stick the Volley – Hasil pukulan voli yang tajam dan mematikan.

Straight sets – Memenangkan pertandingan tanpa kehilangan satu set pun.

Strings – Material yang dikaitkan pada kepala raket untuk memukul bola.

Stroke – memukul bola.

Sweetspot – Bagian tengah dari kepala raket yang diselar yang merupakan tempat ideal untuk memukul bola.

T

Tanking – Kesengajaan untuk mengalah dalam suatu permainan tenis karena mental yang buruk atau alasan lain.

Tennis Ball – Alat untuk bermain tenis yang terbuat dari bahan karet berisi udara dan dilapisi oleh serat bulu sintetis.

T – Garis perpotongan antara garis tengah dengan garis servis dan membentuk huruf T.

Tennis Bubble – Peralatan lapangan tenis dalam ruangan yang berbentuk kubah.

Tennis Elbow – Cedera yang umumnya dialami oleh pemain pemula karena teknik yang kurang sempurna atau memakai raket yang menyalurkan getaran pukulan ke tangan.

Tiebreak (also: tiebreaker) – Game dengan perhitungan khusus pada posisi skor 6-6 untuk menentukan pemenang dari set tersebut. Pemain yang lebih dulu mendapatkan poin 7 dengan margin 2 angka yang akan menjadi pemenangnya.

Topspin – Pukulan yang menghasilkan putaran bola ke depan dengan laju bola bersifat parabolik

Touch – Terjadi apabila bagian badan dari pemain menyentuh net pada saat bola masih dimainkan.

Tramline – Garis di sisi lapangan yang membatasi daerah permainan single atau ganda.

Tweener – Pukulan trik yang dilakukan dengan cara memukul bola diantara kaki atau selangkangan. Biasanya dilakukan oleh pemain yang menerima lob pada saat maju ke depan. Pukulan ini pertama kali dipopulerkan oleh Yannick Noah.

Twist Serve – Pukulan servis yang menggabungkan antara pukulan slice dengan topspin sehingga menghasilkan bola yang bersifat parabolik dan memantul tinggi di daerah lawan.

U

Underspin – Putaran bola ke arah belakang dan mengakibatkan bola mengambang serta memantul rendah di permukaan lapangan.

Umpire – (during play) – Seseorang yang ditugaskan memimpin pertandingan sebagai wasit utama dan umumnya duduk di kursi yang tinggi di sebelah net.

Underarm service – Pukulan servis yang dilakukan dari posisi bawah bahu. Pada level profesional servis jenis ini dianggap sebagai penghinaan sebagaimana yang dilakukan oleh Martina Hingis dalam beberapa kesempatan.

Unforced error – Kesalahan yang dilakukan atas dasar kesalahan pemain sendiri dan bukan karena tekanan dari pemain lawan.

V

Vibrasorb – Alat kecil yang ditempatkan diantara senar dan berguna untuk mengurangi getaran pada saat raket memukul bola.

Volley – Forehand atau backhand yang dilakukan tanpa menunggu bola memantul terlebih dahulu.

W

Walkover (WO) – Walkover atau biasa disebut WO adalah kemenangan tanpa perlawanan. WO dapat dinyatakan sebagai bye dan umumnya terjadi ketika pemain lawan tidak datang ke pertandingan atau mengalami cedera.

Whiper Wip – Followthrough atau ayunan lanjutan yang umumnya digunakan oleh pemain modern saat ini. Pola ayunannya mirip dengan gerakan whiper mobil berbentuk kipas.

Wild card – Sebuah situasi khusus dimana pemain mendapatkan jatah untuk bermain pada suatu turnamen walaupun peringkatnya tidak mencukupi untuk dapat bermain dalam turnamen tersebut.

Winner – Pukulan yang tidak dapat dijangkau oleh lawan dan mendapatkan poin; pukulan servis yang dapat dijangkau namun tidak dapat dikembalikan oleh lawan dan menghasilkan poin.

WTA – Women's Tennis Association, Asosiasi tenis wanita profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- ITF. (2016). *ITF Rules of Tennis*. Roehampton: ITF LTD
- ITF. (2017). *The duties and procedures for officials*. Roehampton: ITF LTD.
- John, Byl. (2006). *Organizing successful tournaments*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- LTA British Tennis. (2015). *Competition Support*. U.K: LTA
- Tennis Canada. (2011). *Introduction to officiating: Line Umpire*. Toronto: Tennis Canada.
- Tennis Canada. (2015). *Rules of The Court 2015*. Toronto Tennis Canada.
- Tutorialspoint. (2015). *Tennis*. Tutorialspoint.
- USTA. (2016). *Procedures and techniques*. USA: USTA Officiating.



Dr. Abdul Alim, M.Or., Lahir di Klaten, 29 Novermber 1982. Menyelesaikan Pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2004, mulai mengajar sebagai Dosen Tenis di Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta pada Tahun 2006. Kemudian menyelesaikan Pendidikan Magister (S2) Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2010. Melanjutkan Pendidikan Doktor pada Program Ilmu Keolahraagaan di Universitas Negeri Surabaya dan menyelesaikan Pendidikan Doktor pada tahun 2016. Berkaitan dengan amanah dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi, pada aspek pendidikan penulis mengajar pada mata kuliah tenis lapangan dan sosiologi olahraga. Pada aspek penelitian penulis sudah melakukan penelitian sebanyak 6 judul penelitian dan sebanyak 10 artikel dipublikasikan, sedangkan pada aspek pengabdian masyarakat, penulis telah melaksanakan dan mengikuti beberapa kegiatan diantaranya: pemateri dalam penataran pelatih usia dini cabang tenis lapangan, pelatihan permainan Tonis bagi Guru Pendidikan Jasmani Kecamatan Ngemplak Kabupaten Kulonprogo, *Official* peserta PON XVII 2012 dan kegiatan lainnya.

BN 978-6-025441-14



9 786025 441141