

## **ADMINISTRASI DAN ORGANISASI PERTANDINGAN**

**Oleh Suharjana**

**Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta**

Setiap penyelenggaraan pertandingan olahraga tentu mempunyai tujuan atau sasaran yang ingin dicapai. Tujuan atau sasaran tersebut oleh penyelenggara atau peserta tentunya ingin dicapai secara efektif dan efisien. Untuk itu perlu menghayati dan memahami prinsip-prinsip manajemen penyelenggaraan pertandingan sebagai sarana efisien kerja.

Ada 4 tahap atau langkah agar penyelenggaraan pertandingan berjalan lancar dan baik, yaitu :

1. Tahap persiapan (jauh pertandingan)
2. Tahap dekat pertandingan
3. Tahap berlangsungnya pertandingan
4. Tahap selesai pertandingan

Diantara kegiatan dalam tahap persiapan adalah menentukan pelaksanaan waktu pertandingan. Termasuk dalam kegiatan ini adalah menyusun dan menentukan system pertandingan.

### **Sistem Pertandingan**

System pertandingan merupakan salah satu factor pendukung berhasilkannya suatu penyelenggaraan pertandingan. System pertandingan bertujuan untuk mengatur sebaik mungkin teknik-teknik mempertandingkan dengan cara yang benar dan adil agar setiap peserta memperoleh rasa puas dalam mengikuti pertandingan, walaupun regunya tidak memperoleh kemenangan.

Untuk menentukan system pertandingan, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan :

1. Tujuan
2. Jumlah peserta
3. Waktu yang tersedia
4. Jenis cabang yang dipertandingkan
5. Alat dan perlengkapan yang tersedia
6. Tempat dan fasilitas yang tersedia

7. Tenaga teknis dan pelaksana yang ada
8. Biaya

#### Macam-macam system pertandingan

##### 1. Sistem gugur

System gugur adalah system pertandingan bagi setiap peserta yang kalah bertanding sesuai ketentuan, maka tidak berhak melanjutkan pertandingan (gugur/masuk kotak). Dalam pelaksanaannya system gugur berkembang dalam vareasi, yaitu :

###### a. System Gugur Murni

Rumus : Jumlah pertandingan :

$$\mathbf{JP = n - 1}$$

JP = Jumlah pertandingan

N = Jumlah peserta

Catatan : Kalau memperebutkan sampai kedudukan/juara 3 dan 4, maka rumusnya : **JP = (n - 1) + 1 atau JP = n**

Cara penyajiannya :

1. Apabila jumlah peserta pertandingan merupakan “Bilangan Patokan” yaitu: 2..... Misal :  $2^1, 2^2, 2^3, 2^4, 2^5, 2^6$ ..... dst, maka bagan pertandingan dapat dibuat secara langsung.
  2. Penyajian dengan ronde pendahuluan (Voor Ronde), yaitu apabila jumlah peserta merupakan bilangan yang terletak lebih dekat dengan “Bilangan Patokan” dibawahnya, missal 5 terletak antara 4 – 8 tetapi lebih dekat dengan 4, misalkan lagi 9, 10, 11 terletak antara 8 dan 16 tetapi lebih dekat dengan 8.
  3. Penyajian dengan cara Bye, yaitu apabila jumlah peserta pertandingan merupakan bilangan yang terletak lebih dekat dengan “Bilangan Pokok” diatasnya, missal: 7 terletak diantara 4 dan 8 tetapi lebih dekat dengan 8. missal lagi angka 13,14,15, terletak antara 8 dan 16 tetapi lebih dekat dengan 16.
- ###### b. Sistem gugur memperhitungkan yang kalah
- Peserta yang kalah masih diberi kesempatan untuk memperebutkan hadiah hiburan (Consolan Elimination Tournament).

Rumus jumlah pertandingan:  $JP = 2n - 3$

c. System gugur 2 kali kalah

Peserta yang kalah dua kali, maka masuk kotak (kalah)

Rumus jumlah pertandingan :  $JP = 2n - 2$ .

2. Sistem kompetisi (Round Robin Tournament)

Setiap peserta memperoleh kesempatan untuk saling bertanding. Dalam system ini ada dua macam, yaitu :

a. Setengah kompetisi:

Tiap peserta saling bertanding (berhadapan) satu kali dalam seluruh pertandingan. Rumus jumlah pertandingan:  $JP = \frac{1}{2} n (n - 1)$

b. Komposisi

Tiap peserta saling bertanding (berhadapan) du kali dalam seluruh pertandingan rumus jumlah pertandingan :  $JP = n (n - 1)$

Agar tidak terdapat kekeliruan dalam menyusun pertandingan, perlu diketahui beberapa pedoman :

- 1) Cara Rotasi
- 2) Cara dua pengembara
- 3) Cara petak segitiga
- 4) Cara bendera segitiga

Dalam penyajian perlu dikenal mengenai :

1) Jumlah Ronde/Babak

Ronde adalah serangkaian pertandingan, setiap peserta mendapatkan kesempatan bertanding yang sama, yaitu satu kali.

Rumus :

- a. Jumlah Ronde :  $JR = n - 1$  (untuk n genap)
- b. Jumlah Ronda :  $JR = n$  (untuk n ganjil)

2) Jumlah Pertandingan Tiap Ronda (JPR)

Rumus :

- a.  $JPR = \frac{1}{2} n$  (untuk n genap)
- b.  $JPR = \frac{1}{2} (n - 1)$  untuk n gajil

3) Banyaknya pertandingan tiap peserta : Jumlah bertanding :  $JB = n - 1$

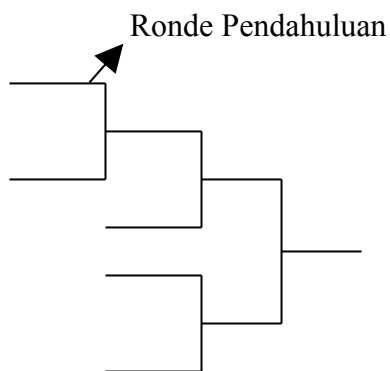
3. Kombinasi system gugur dan system kompetisi → 1 + 2

System ini menggabungkan antara system gugur dengan system setengah kompetisi.

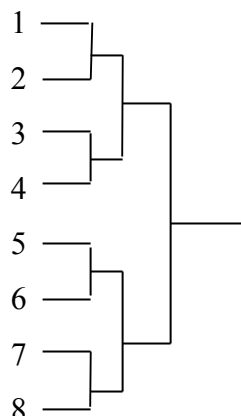
Σ Pertandingan/..... sampai final

$$\begin{array}{r}
 2 \log n = \\
 n = 4 \qquad n = 8 \qquad n = 16 \\
 = 2^2 \qquad 2 \log 2^3 \qquad 2 \log 2^4
 \end{array}$$

n = 5



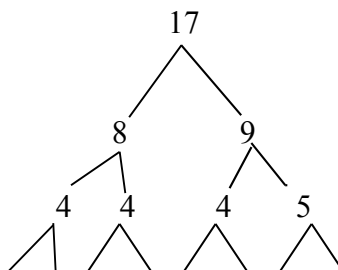
n = 7



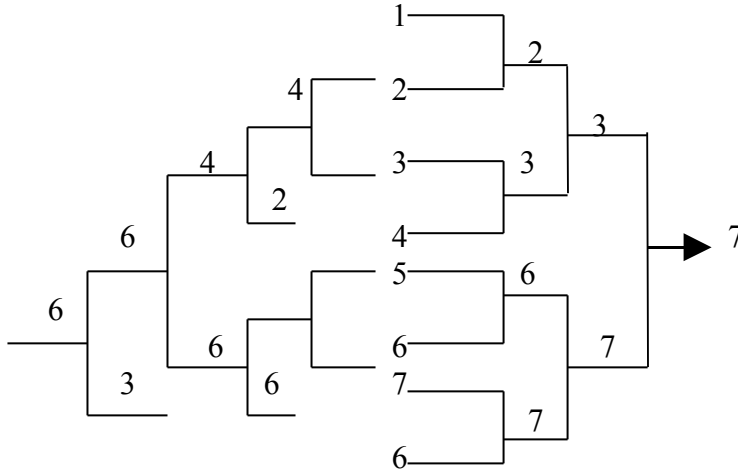
Ronde Pendahuluan

5 Ronde Pendahuluan       ${}^2\log 2^4 = .. +1 = 4x \quad 4 + 1 = 5$

5 bye       ${}^2\log 2^4 = -1 = 4x = 4 - 1 = 3$



2 2 2 2 2 2 2 2



Kanan

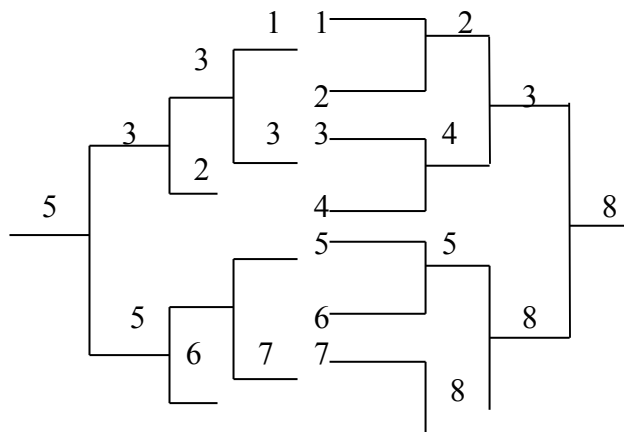
Kiri

$$\begin{aligned} \rightarrow \Sigma \text{ peserta} &= n & \rightarrow \Sigma \text{ peserta} &= n - 1 \\ \rightarrow \Sigma \text{ pertandingan} &= n - 1 & \rightarrow \Sigma \text{ pertandingan} &= n - 1 - 1 \end{aligned}$$

Rumus

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ per} &= \text{kanan} + \text{kiri} \\ &= n - 1 + n - 2 \\ &= 2n - 3 \end{aligned}$$

S. gugur ganda



Voli pasir → 4 besar disilang → sistem gugur ganda disilangkan.  
 S = ½ kompetisi

|       |         |       |       |                         |               |
|-------|---------|-------|-------|-------------------------|---------------|
| n = 2 | 1 - 2   | 1 - 4 | 1 - 3 | 1. $\sum$ Ronda         | = N - 1       |
| 3     | 3 - 4   | 2 - 3 | 4 - 2 | 2. $\sum$ Pertandingan  | = N - 1       |
| 4     | _____   | _____ | _____ | 3. Jlh per setiap ronde | = ½ n         |
|       | Ronda I | II    | III   | 4. Jlh per keseluruhan  | = ½ n (n - 1) |

|           |       |                |                |                |                |                |
|-----------|-------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| Ganjil ex | n = 5 | 1 - 2          | 1 - 4          | 1 - semu       | 1 - 5          | 1 - 3          |
|           |       | 3 - 4          | 2 - semu       | 4 - 5          | semu - 3       | 5 - 2          |
|           |       | 5 - semu       | 3 - 5          | 2 - 3          | 4 - 2          | semu - 4       |
|           |       | _____          | _____          | _____          | _____          | _____          |
|           |       | R <sub>1</sub> | R <sub>2</sub> | R <sub>3</sub> | R <sub>4</sub> | R <sub>5</sub> |

- 1)  $\sum$  ronde = N
- 2)  $\sum$  pert = ½ (N - 1)
- 3)  $\sum$  Jh per setiap team = N - 1
- 4)  $\sum$  per. keseluruhan

½ kompetisi terbatas (Hasil pertandingan pada babak awal tetap diperhitungkan pada pertandingan berikutnya)

Ex n = 16

I 4 pool = A, B, C, D

II 2 pool = E, F → setiap bertanding harus menang.

A<sub>1</sub> C<sub>1</sub>

A<sub>2</sub> C<sub>2</sub>

B<sub>1</sub> D<sub>1</sub>

B<sub>2</sub> D<sub>2</sub>