

ADMINISTRASI DAN ORGANISASI PERTANDINGAN

- PENYELENGGARAAN PERTANDINGAN MEMPUNYAI TUJUAN YANG INGIN DICAPAI.
- TUJUAN PENYELENGGARA DAN PESERTA INGIN DICAPAI SECARA EFEKTIF DAN EFISIEN.
- PERLU MEMAHAMI PRINSIP-PRINSIP MANAJEMEN PENYELENGGARAAN PERTANDINGAN.

4 TAHAP/LANGKAH PENYELENGGARAAN PERTANDINGAN

1. TAHAP PERSIAPAN (JAUH PERTANDINGAN)
2. TAHAP DEKAT PERTANDINGAN
3. TAHAP BERLANGSUNGNYA PERTANDINGAN
4. TAHAP SELESAI PERTANDINGAN

TAHAP PERSIAPAN

- MENENTUKAN PELAKSANAAN WAKTU PERTANDINGAN.
- MENYUSUN DAN MENENTUKAN SISTEM PERTANDINGAN.

SISTEM PERTANDINGAN

- MERUPAKAN SALAH SATU FAKTOR PENDUKUNG BERHASILNYA PENYELENGGARAAN PERTANDINGAN.
- BERTUJUAN UNTUK MENGATUR SEBAIK MUNGKIN TEKNIK-TEKNIK MEMPERTANDINGAN DENGAN BENAR DAN ADIL, AGAR SETIAP PESERTA MEMPEROLEH KEPUASAN, WALAUPUN TIDAK MEMPEROLEH KEMENANGAN.

MENENTUKAN SISTEM PERTANDINGAN

- 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 SISTEM PERTANDINGAN

1. SISTEM GUGUR
2. SISTEM KOMPETISI

SISTEM GUGUR

- BAGI PESERTA YANG KALAH BERTANDING SESUAI KETENTUAN, MAKA TIDAK BERHAK MELANJUTKAN PERTANDINGAN (GUGUR/MASUK KOTAK).

a) SISTEM GUGUR MURNI

RUMUS JUMLAH PERTANDINGAN

$$JP = n - 1$$

JP : JUMLAH PERTANDINGAN

n : JUMLAH PESERTA

JIKA MEMPEREBUTKAN JUARA 3 & 4

$$JP = (n - 1) + 1 \quad \text{ATAU} \quad JP = n$$

Lanjutan...

1. APABILA JUMLAH PESERTA BILANGAN PATOKAN (2, 4, 8, ...), MAKA BAGAN DAPAT DIBUAT LANGSUNG.
2. JUMLAH PESERTA LEBIH DEKAT DENGAN BILANGAN PATOKAN DI **BAWAHNYA**, DENGAN **RONDE PENDAHULUAN** (VOOR RONDE).
3. BILA JUMLAH PESERTA LEBIH DEKAT DENGAN BILANGAN PATOKAN DI **ATASNYA**, DENGAN CARA **BYE**.

b) SISTEM GUGUR MEMPERHITUNGKAN YANG KALAH

- PESERTA YANG KALAH MASIH DIBERI KESEMPATAN UNTUK MEMPEREBUTKAN HADIAH HIBURAN (CONSOLAN ELIMINATION TOURNAMENT).
- RUMUS JUMLAH PERTANDINGAN:

$$JP = 2n - 3$$

3. SISTEM 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 DIBERI KESEMPATAN UNTUK SALING BERMAIN.

a) SETENGAH KOMPETISI

TIAP PESERTA SALING BERTANDING SATU KALI DALAM SELURUH PERTANDINGAN.

$$JP = \frac{1}{2}n(n - 1)$$

b) KOMPOSISI

TIAP PESERTA SALING BERTANDING DUA KALI DALAM SELURUH PERTANDINGAN.

$$JP = n(n - 1)$$